

SilverCodersÎMPUTĂRIREA SENIORLOR

ÎMBUNĂTĂȚIREA ALFABETIZĂRII DIGITALE PRIN

EXPERIENȚE DE ÎNVĂȚARE PENTRU ADULTI

# image2.pngFIȘA de învățare #8 APLICAȚII PENTRU MOBILimage4.pngimage5.png

**FIȘELE DE ÎNVĂȚARE DESCRIU ACTIVITĂȚI CARE AJUTĂ INSTRUCTORII SĂ INTEGRĂ PROVOCĂRILE ȘI INSTRUMENTELE SILVERCODERS ÎN PRACTICILE LOR DE FORMARE.**

**PROGRAM DE FORMARE DE CODIFICARE PENTRU Adulți cu Varsta peste +55 ani**

ERASMUS+ nr.*2020-1-SE01-KA227-ADU-092582*

STRUCTURA ACTIVITĂȚII

## DESCRIERE generală, context și scop

Scopul principal al activității este ca cursanții să înțeleagă ce sunt aplicațiile mobile. Ei vor începe prin a învăța câteva aspecte despre diferitele sisteme de operare și dispozitive. Apoi vor folosi aceste cunoștințe pentru a crea o aplicație mobilă.

## OBIECTIVE DE INVATARE

La finalul acestei activități, cursantul va fi capabil să...

1. Înțelegeți ce sunt sistemele de operare și dispozitivele mobile
2. Înțelegeți cum sunt aplicațiile mobile și cum sunt create
3. Utilizați GDevelop pentru a crea o aplicație mobilă

|  |
| --- |
| **INSTRUCȚIUNI** |

PASUL 1 - PREGĂTIREA

Formatorul trebuie să citească în prealabil fișa de învățare și să urmeze toate instrucțiunile pentru a se asigura că înțelege pe deplin pașii necesari. Acest lucru va permite, de asemenea, formatorului să se asigure că toate resursele sunt disponibile și să caute resurse suplimentare dacă cele originale nu sunt disponibile.

## RESURSE

* <https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_operating_system>
* <https://www.uswitch.com/mobiles/guides/mobile-operating-systems/>
* <https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_app>

PASUL 2 - PREZENTARE

Formatorul prezintă problema clasei și arată resursele necesare. Cursanții sunt provocați să citească paginile web. Formatorul ar trebui să discute acest lucru cu cursanții, având grijă să nu transforme exercițiul într-o prezentare teoretică șia pastraeste lumina.

PASUL 3 – UTILIZAREA GDEVELOP PENTRU A CREA APLICAȚII

Până acum, cursanții au folosit GDevelop doar pentru a crea aplicații care rulează pewebmediu inconjurator. Acum trebuie să învețe cum să folosească editorul pentru a crea o aplicație mobilă completă. În acest scop, ei ar trebui să citească următoarele resurse.

## RESURSE

* <https://gdevelop.io/blog/make-mobile-games-without-programming>
* https://www.youtube.com/watch?v=udP734c\_Ing&t=6s

PASUL 4 – CREAȚI UN JOC ANDROID

Cursanții ar trebui să accepte oricare dintre provocări și să urmeze instrucțiunile până când au un joc complet instalat pe un dispozitiv Android (ar trebui să creeze un APK). Următoarea resursă ar putea fi utilă.

## RESURSE

* https://www.groovypost.com/howto/install-apk-files-on-android/

PASUL 5 – DISCUȚIE

Fiecare grup de cursanți afișează rezultatele. Clasa ar trebui să discute ca o singură echipă rezultatele și aplicațiile care rulează pe dispozitiv.

PASUL 6 - EVALUARE

## Formatorul poate evalua cursanții pe baza rezultatelor obținute la pasul 4 și pe baza implicării în pasul 5.

Acest document reflectă doar punctul de vedere al autorului, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru nicio utilizare care poate fi făcută a informațiilor pe care le conține