

SilverCoders

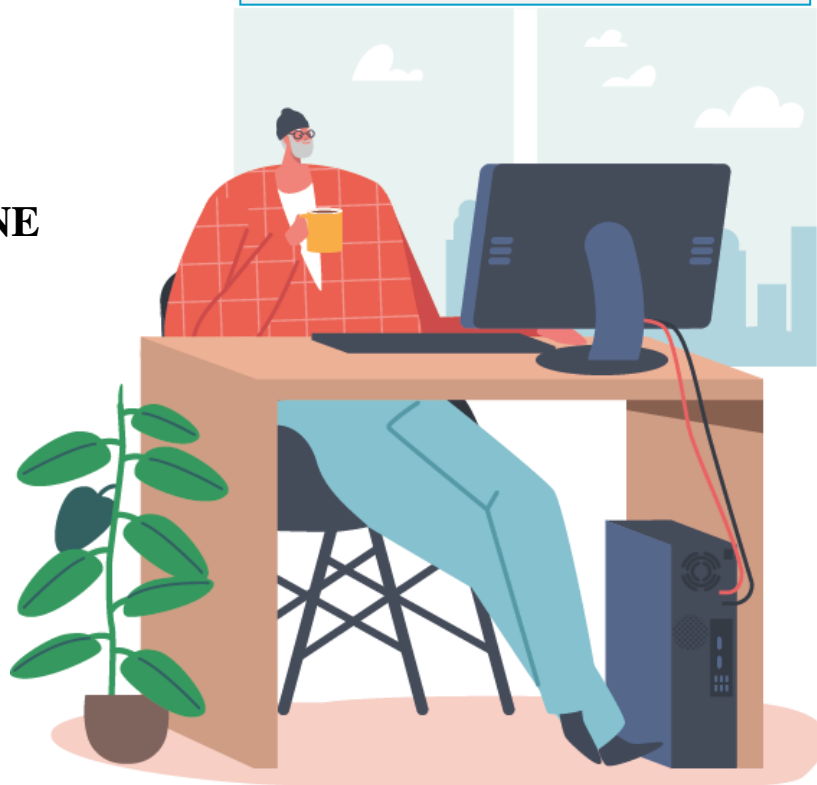
POTENZIAMENTO DELL'ALFABETIZZAZIONE DIGITALE ATTRAVERSO LE
ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO PER ADULTI



SCHEDA DI APPRENDIMENTO #8 **APPLICAZIONI MOBILI**

LE SCHEDE DI APPRENDIMENTO
DESCRIVONO LE ATTIVITÀ CHE POSSONO
FACILITARE I FORMATORI AD INTEGRARE LE
CHALLENGE E LE RISORSE DEL PROGETTO
SILVERCODERS NELLE LORO PRATICHE DI
FORMAZIONE.

PROGRAMMA DI FORMAZIONE
SUL CODING **PER
ADULTI +55**



SILVER CODERS

ERASMUS+ n. 2020-1-SE01-KA227-ADU-092582



Co-funded by
the European Union

STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

DESCRIZIONE GENERALE, CONTESTO E OBIETTIVO

L'obiettivo dell'attività è promuovere la conoscenza dei corsisti circa le applicazioni mobili e il loro utilizzo. Il formatore accompagnerà i corsisti alla scoperta dei diversi sistemi operativi e dei dispositivi mobili presenti sul mercato. Successivamente, tali conoscenze saranno utilizzate dai corsisti per creare un'applicazione mobile.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Al termine di questa attività, i corsisti saranno in grado di...

1. Distinguere i vari sistemi operativi e i dispositivi mobili presenti sul mercato
2. Comprendere come funzionano e come vengono create le applicazioni mobili
3. Utilizzare GDevelop per creare un'applicazione mobile

ISTRUZIONI

STEP 1 - PREPARAZIONE

Il formatore esamina la scheda di apprendimento e le istruzioni dell'attività, assicurandosi di aver compreso appieno tutte le disposizioni. Inoltre, deve assicurarsi che le risorse necessarie per implementare l'attività siano disponibili e, in caso contrario, cercare ulteriori risorse da fornire ai corsisti per portare a termine l'attività.

RISORSE

https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_operating_system

<https://www.uswitch.com/mobiles/guides/mobile-operating-systems/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_app

STEP 2 - PRESENTAZIONE

Il formatore presenta l'attività alla classe e fornisce le risorse necessarie per completarla efficacemente. I corsisti sono invitati ad approfondire sul Web il tema della scheda di apprendimento. Il formatore invita la classe a riflettere sulle applicazioni mobili, evitando una loro trattazione eccessivamente teorica e impegnativa.

STEP 3 - UTILIZZARE GDEVELOP PER CREARE LE APPLICAZIONI

Finora i corsisti hanno usufruito dell'ambiente GDevelop esclusivamente per creare delle applicazioni più o meno complesse funzionanti sul web. L'attività della suddetta scheda di apprendimento prevede invece l'utilizzo dell'editor GDevelop per creare un'applicazione mobile completa. A tal fine, la classe è invitata ad approfondire le seguenti risorse.

RISORSE

<https://gdevelop.io/blog/make-mobile-games-without-programming>
https://www.youtube.com/watch?v=udP734c_lng&t=6s

STEP 4 - CREARE UN GIOCO PER ANDROID

Per creare un gioco completo e installato su un dispositivo Android in formato APK, i corsisti dovranno seguire le istruzioni fornite da parte del formatore. A tal fine, la seguente risorsa potrebbe risultare utile.

RISORSE

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

STEP 5 - DISCUSSIONE

Ogni gruppo di corsisti è invitato a condividere il risultato dell'attività. La classe si confronterà e rifletterà sugli obiettivi raggiunti e sulle applicazioni create.

STEP 6 - VALUTAZIONE

IL FORMATORE VALUTERÀ I CORSISTI CONSIDERANDO I RISULTATI RAGGIUNTI SIA RISPETTO ALLA CREAZIONE DEL GIOCO PER ANDROID CHE PER IL PERSONALE COINVOLGIMENTO NELLA RIFLESSIONE E DISCUSSIONE FINALI.

QUESTO DOCUMENTO RIFLETTE SOLO IL PUNTO DI VISTA
DELL'AUTORE E L'AGENZIA NAZIONALE E LA COMMISSIONE EUROPEA NON
SONO RESPONSABILI DELL'USO CHE PUÒ ESSERE FATTO DELLE INFORMAZIONI
IN ESSO CONTENUTE