

TRACCIA PROGRAMMATICA

Titolo Modulo **Un'App per tutti**

Tematica

Discipline Scientifico-tecnologiche

Destinatari

Docenti di scuola secondaria (di I e di II grado)

Descrizione

Pensiero computazionale e tecnologie digitali devono, ormai, essere favorite e sviluppate in tutti gli alunni indipendentemente dall'età e dall'indirizzo di studio. Poterlo fare in modo coinvolgente e attraverso i dispositivi e gli strumenti che utilizzano nella quotidianità è sicuramente efficace. Basta avere uno smartphone e una connessione Internet per progettare e sviluppare una semplice App e con gli strumenti messi a disposizione da MIT App Inventor 2, ed è alla portata di tutti.

Obiettivi

Il corso ha come obiettivo di illustrare il pensiero computazionale e il design di un'interfaccia grafica attraverso uno strumento per la realizzazione di app per smartphone, gratuito, pensato per la didattica, alla portata di tutti, ovvero Mit App Inventor 2. Non sono richieste conoscenze pregresse e le attività previste possono essere proficue anche per alunni Disabili, DSA, BES vista la varietà delle possibili realizzazioni e soprattutto la possibilità di avere un immediato riscontro pratico di quanto si apprende.

Programma

- Introduzione all'ambiente Mit App Inventor 2
- L'ambiente Designer e l'ambiente Block
- Gli elementi dell'interfaccia grafica
- I blocchi per la gestione degli eventi
- I principali sensori e database
- Realizzazioni di app per smartphone semplici e multimediali

Mappatura delle competenze (competenze maturate al termine dell'iniziativa formativa)

Sperimentatore (B1):

- Affronta le problematiche legate all'accessibilità e all'inclusione.
- Usa le tecnologie digitali per favorire la differenziazione e la personalizzazione
- Promuove l'uso attivo delle tecnologie digitali da parte degli studenti

Ambiti Specifici

Educazione alla cultura economica	
Orientamento e Dispersione scolastica	
Bisogni individuali e sociali dello studente	X
Problemi della valutazione individuale e di sistema	
Alternanza scuola-lavoro	
Inclusione scolastica e sociale	X
Dialogo interculturale e interreligioso	

Gestione della classe e problematiche relazionali	
Conoscenza e rispetto della realta' naturale e ambientale	
Tutela della salute e sicurezza nei luoghi di lavoro	
Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media	X
Cittadinanza attiva e legalita'	
Didattica singole discipline previste dagli ordinamenti	X

Ambiti Trasversali

Didattica e metodologie	
Metodologie e attività laboratoriali	X
Innovazione didattica e didattica digitale	X
Didattica per competenze e competenze trasversali	X
Gli apprendimenti	X