

App inventor: coding per la scuola secondaria di II grado

In questo corso, pensato per gli insegnanti della scuola secondaria di secondo grado, scopriremo App Inventor 2, un tool di sviluppo per applicazioni Android che utilizza una piattaforma grafica semplificata alla portata di tutti senza conoscere alcun linguaggio di programmazione. Partendo da alcuni concetti sul pensiero computazionale e sul coding, andremo a scoprire il software di App Inventor 2 e a costruire delle semplici applicazioni che possano trasformare lo smartphone in un valido supporto per l'insegnamento di una disciplina curricolare anche a distanza.

| TITOLO | ARGOMENTO | DATA | ORARIO |
|--|---|------------|-----------------------------------|
| Alla scoperta di App Inventor 2 | Dopo aver introdotto alcune nozioni basilari sul pensiero computazionale e sul coding, scopriamo gli elementi chiave che compongono l'ambiente di App Inventor 2 costruendo una prima semplice applicazione. In questo primo webinar scopriremo anche il significato di "programmazione ad oggetti", e di come questo paradigma sia implementato in App Inventor 2. | 07/07/2020 | DALLE ORE 15,00 ALLE ORE 17,30 |
| App Inventor 2 e Italiano/Storia/Geografia | Costruiamo un'applicazione che simuli un quiz per lo studio o il ripasso di una materia. Gli studenti diventeranno progettisti di un gioco a quiz da poter scambiare con i compagni, così da ripassare in modo divertente ed alternativo argomenti legati alle discipline curricolari. | 14/07/2020 | DALLE ORE 15,00 ALLE ORE 17,30 |
| App Inventor 2 e Matematica/Scienze | Costruiamo un'applicazione che implementi l'uso dei sensori e trasformi lo smartphone in uno strumento di misura scientifico. Questo ci permetterà di proporre semplici esperimenti che i nostri studenti potranno realizzare a casa, analizzando i dati raccolti | | |

| | | | |
|-----------------------|---|-----------------------------------|------|
| | grazie ai sensori dello smartphone. | | |
| App Inventor 2 e Arte | Il webinar sarà dedicato ad un progetto "artistico": costruiamo un'applicazione che renda lo smartphone una tela da disegno sempre a portata di mano. | Lezioni off line VIDEO REGISTRATI | N. 1 |

Obiettivi

- ⇒ Conoscere i principi fondamentali alla base del pensiero computazionale, del coding e della didattica a distanza
- ⇒ Creare delle semplici applicazioni tramite App Inventor 2
- ⇒ Saper usare lo smartphone come supporto per l'insegnamento a distanza

Destinatari:

- ⇒ Docenti di scuola secondaria di II grado

Formatori:

- ⇒ Susanna Ortini

Totale ore 6 di cui 5 live e n. 1 off line