SAMSUNG

iostudio
La carta dello studente

LetsApp

SCHEDA A - UN PRATICO SERVIZIO DIGITALE SODDISFA PRECISI BISOGNI

Obiettivo: condividere la metodologia, gli obiettivi, le aspettative di risultato

1. **PRESENTATE IL PROGETTO**
2. **ICEBRAKING**
3. **SI ENTRA NEL PROGETTO: GLI SCENARI**
4. **SI COMPRENDONO I MOTIVI DEL PROGETTO: I BISOGNI E LE PERSONE**

> **PROMEMORIA**

STRUMENTI UTILI

- Portale di condivisione con gli studenti, se disponibile
- LIM, se disponibile
- PC-Mac -Tablet / Smart-phone personali
- Pennarelli
- Post-it
- 2 cartelloni da appendere

1. PRESENTATE IL PROGETTO

Scopo: motivare alla partecipazione una o più classi.

Aprite l'attività spiegando agli studenti il progetto **LetsApp** e motivandoli alla partecipazione. Passare da utenti a produttori di App è una vera e propria sfida al loro essere generazione digitale. Tutti sono chiamati a rispondere! In questa occasione si esercitano le **competenze di vita trasversali alle discipline** che gli studenti dovranno dimostrare di possedere anche in un mondo del lavoro in continua evoluzione: *autostima*, *creatività*, *capacità di lavorare in team*, di *relazionarsi*, di *comprendere i "bisogni" dell'interlocutore*, di *comunicare in modo efficace*, *risolvere problemi, prendere decisioni*...

Partecipare a **LetsApp** vuol dire per ogni studente esercitare tutto questo **in vista di un concreto risultato**: la progettazione di una originale idea di App. Inoltre, iscrivendosi al corso online, tutti, anche i meno "smanettoni", potranno comprendere come creare realmente l'App progettata e diventare ***LetsApp Champion!***

In più, a gruppi di cinque potranno **candidarsi ai premi**. Perché **LetsApp**, oltre a potenziare le skill in vista del successo di studio e di lavoro, mette in competizione i team: 5 team saranno selezionati per l'**Hackathon** durante il quale si sceglierà il team primo classificato che andrà **in Corea al Campus Samsung**. I componenti dei team secondi, terzi, quarti e quinti classificati, vinceranno **nuovissime dotazioni tecnologiche Samsung.**

2. ICEBRAKING

*Scopo: mettere a fuoco il concetto di "finalità della App", che i team dovranno indicare nella presentazione per la Giuria del concorso **LetsApp**.*

Per rompere il ghiaccio, chiedete agli studenti di **ripensare a tutto quello che sanno sul mondo delle App**, a quali applicativi hanno sul loro telefonino, a quali conoscono, di quali hanno notizia e considerano utili per soddisfare un bisogno, proprio o di altre "categorie" di persone. *Lasciate liberi gli studenti di intervenire per 4/5 minuti.*

Chiedete poi di **sceglierne, da soli o in coppie, una di particolare interesse** e di annotarne il nome su post-it, indicando, con riferimento al format richiesto per la presentazione al concorso:

- **a che bisogno risponde** (*motivazioni e finalità della App*)
- **se è efficace** (*Punti di forza*)
- **come l'hanno scoperta, se attraverso pubblicità off/online o passaparola** (*Modalità di diffusione della App*).

Via via, ognuno attacca i post-it a *uno dei cartelloni*, precedentemente appeso.

Probabilmente molti avranno indicato le stesse App, le più diffuse tra i giovani. Insieme agli studenti leggete i post-it, conversando contemporaneamente per **evidenziarne l'uso e i destinatari**. Fate notare gli **scenari**, cioè i contesti in cui le App rispondono a un bisogno.

Per la documentazione, fotografate il cartellone.

3. SI ENTRA NEL PROGETTO: GLI SCENARI

Scopo: portare l'attenzione degli studenti sui contesti di vita nei quali si utilizzano le App.

A partire dalle App segnalate dagli studenti, fate annotare gli scenari sul *secondo cartellone*. Per ogni scenario, fate riposizionare i post-it. Se non sono presenti, segnalate scenari e App di esempio che a vostro giudizio possono essere più coerenti con il corso di studio o più interessanti per gli studenti in vista del concorso **LetsApp**.

Qui, esempi e link per gli scenari **arte e territorio**, **servizi per il sociale**, **personale**, **scuola**, **ambiente**, **mobilità**.

Arte e territorio
10-applicazioni-per-visitare-i-musei-italiani
(**https://goo.gl/If75jC**).

Servizi per il Sociale
Pedius - permette alle persone sorde di telefonare
(**https://goo.gl/WqVAPQ**).

Personale
Calm Counter - Per prendersi una pausa
(**https://goo.gl/AxlWMr**).

Scuola
Pickmybook per cercare e vendere libri usati nel raggio di pochi chilometri
(**https://goo.gl/WAJI3R**).

Ambiente
Failadifferenza per facilitare la raccolta differenziata
(**https://goo.gl/8gRP3v**).

Mobilità
ATM Milano Biglietti, percorsi e informazioni delll'azienda dei trasporti
(**https://goo.gl/0majAN**).

Arte e territorio

Servizi per il sociale

Personale

Scuola

Ambiente

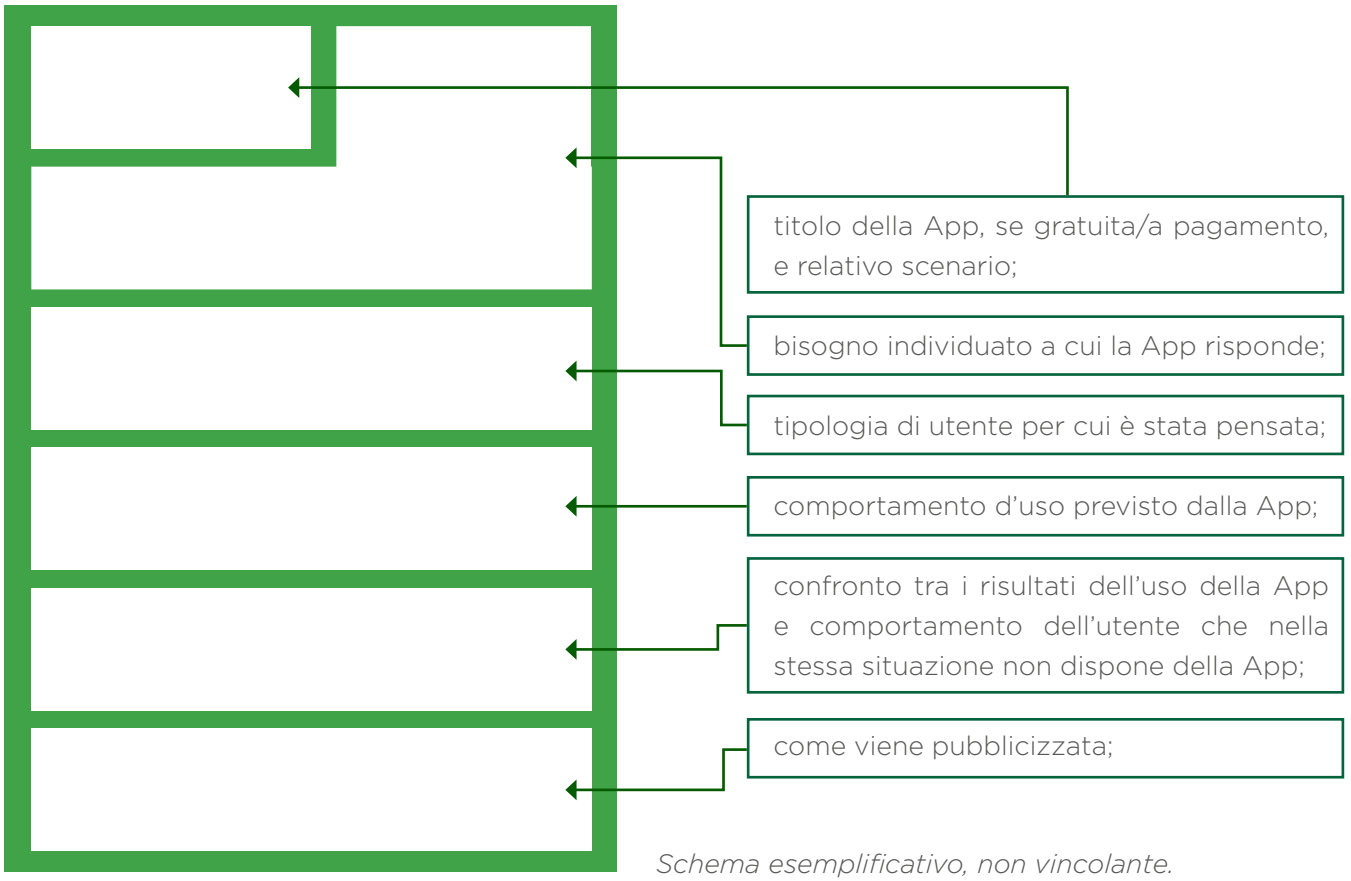
Mobilità

4. SI COMPRENDONO I MOTIVI DEL PROGETTO: I BISOGNI E LE PERSONE

Scopo: evidenziare con gli studenti i bisogni ai quali si rispondono le App e gli utenti per i quali sono pensate.

Chiedete agli studenti di **dividersi in gruppi** e assegnate a ogni gruppo uno o più scenari con gli esempi di App. Il compito per ogni gruppo è **approfondire in Rete un esempio di App per ogni scenario** e preparare una scheda che risponda in modo sintetico alle voci richieste dal regolamento del concorso **LetsApp**, che, ricordiamo, richiede: *motivazioni della scelta progettuale; finalità della App; punti di forza del progetto; punti salienti di un ipotetico piano di comunicazione mirato alla diffusione della App; idee di digital-marketing.*

FORMAT DELLA SCHEDA DA COMPILARE PER OGNI APP PRESA IN CONSIDERAZIONE



Schema esemplificativo, non vincolante.

Per la documentazione, fotografate il cartellone e raccogliete tutte le schede.

Lezioni e-learning

Benvenuto al corso - Questionario di accesso al corso
Modulo 1 - Introduzione ad App Inventor 2
Modulo 2 - Primi passi

PROMEMORIA

Il concorso scade il 15 maggio 2017

I link in inglese sono un'occasione di esercizio di lavoro didattico in modalità **CLIL**, (*Content and Language Integrated Learning*).

In questa fase gli studenti lavorano in gruppi variabili.
Il team di progetto per il concorso sarà costituito nell'ultima fase di lavoro.