



InCase4

Creare un'applicazione per smartphone per adattarsi ad un rischio naturale

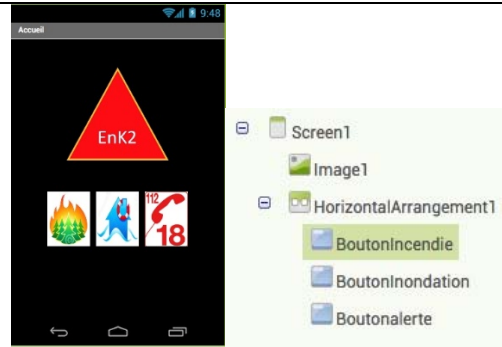
Tipo di progetto pedagogico, attività, azione, accompagnamento	Creazione di un'applicazione per cellulari sui grandi rischi di eventi naturali
Parole chiave delle discipline rilevanti/ Contenuti pedagogici	Matematica / algoritmo / programmazione / applicazione / smartphone / rischi naturali / inondazioni / incendi boschivi / catastrofi naturali / sicurezza
Problematica	Come reagire e comunicare in caso di catastrofe naturale?
Tematiche	Conseguenze: osservare l'aumento della frequenza di eventi meteorologici estremi nelle regioni mediterranee. Adattamenti: cosa fare in caso di catastrofi naturali (inondazioni / incendi boschivi). Società contro questi fenomeni estremi.
Discipline (scienze, geografia)	Matematica / Tecnologia
Obiettivi pedagogici/Nuove competenze mirate	<p>Gli studenti saranno in grado di:</p> <p>D1: Lingue per pensare e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare l'algoritmo e la programmazione per creare semplici applicazioni. <p>D2: Metodi e strumenti per l'apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> - organizzare il loro lavoro, salvare le loro ricerche e le loro attività. - collaborare e realizzare progetti, organizzarsi in un lavoro di gruppo. <p>D4: Sistemi naturali e sistemi tecnici / Condurre un approccio scientifico, risolvere un problema</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare disegni, schizzi. - utilizzare oggetti di design e sistemi tecnici. - creare, migliorare individuando e tenendo conto dei vincoli. <p>D5: Rappresentazione del mondo e dell'attività umana</p> <ul style="list-style-type: none"> - ragionare, immaginare, elaborare, produrre.
Obiettivo(i) pubblico(i) (età, competenze richieste...)	11-17 anni <i>Prerequisito: competenze algoritmiche per creare un programma per computer</i>





<p>Descrizione (fase per fase)</p>	<p>Fase 1) Aula (2 ore): fare l'App Architecture: L'applicazione conterrà 4 schermate: - schermo1: Schermata iniziale - schermo2: Schermo antiaggancio - schermo3: Schermo antincendio - schermo4: Schermata di allarme Nella schermata1 è necessario posizionare un logo e poi 3 pulsanti che permetteranno agli utenti di raggiungere le altre schermate. Gli studenti disegneranno ogni schermata posizionando i pulsanti e scegliendo gli aspetti grafici.</p> <p>Fase 2) Sala computer (1 ora): Familiarizzare con Appinventor: Assicuratevi di avere accesso a un computer collegato a Internet e a uno smartphone che funziona su Android. Poi devi: - Creare un indirizzo Gmail: https://mail.google.com/ - collegare lo smartphone direttamente al computer o sulla stessa rete del computer. - Installare l'applicazione "MIT AI2 Companion" sullo smartphone - vai all'indirizzo http://ai2.appinventor.mit.edu/ Bisogna pensare a come impostare il software nella lingua dell'utente.</p> <p>Per un primo approccio, possiamo seguire il tutorial https://youtu.be/w4_oX2t3B6g che può creare un programma molto semplice.</p> <p>Fase 3) Programmazione nella sala computer (3 ore): - Iniziare creando la pagina iniziale nella scheda "Design". Possiamo presentarlo così:</p>
---	--





- Poi bisogna creare le altre 3 schermate



In ogni schermata è possibile inserire una foto che riassume le azioni da eseguire, oppure personalizzarla un po' di più facendo una visualizzazione corrispondente al lavoro degli studenti.

- Infine, dobbiamo creare un programma che permetta di passare da una schermata all'altra cliccando sui diversi pulsanti (utilizzare il menu "testo" per inserire il nome della schermata desiderata).

```

quand BoutonInondation .Clic
faire ouvre un autre écran Nom écran " Screen2 "

quand BoutonIncendie .Clic
faire ouvre un autre écran Nom écran " Screen3 "

quand Boutonalerte .Clic
faire ouvre un autre écran Nom écran " Screen4 "
  
```





Luogo (sala riunioni, spazio esterno, ...)	Aula, sala computer
Azioni individuali e/o collettive	Progettazione e programmazione in team di massimo 4 studenti
Materiale necessario	Computer, accesso a internet, smartphone Android, indirizzo Gmail
Durata del progetto o dell'attività pedagogica	6 ore
Valutazione delle nuove competenze acquisite	Qualità del design e dell'operatività dell'app.
Adattamento dell'ecocittadino, miglioramento delle conoscenze e collegamenti ad altri argomenti	<p>Collegamento a:</p> <p>Attività: Esplorare le conseguenze del cambiamento climatico nel nostro ambiente Attività sui rischi di inondazione nella vostra zona</p> <p>Progetto: Adattamento ai grandi rischi naturali creando un'applicazione per smartphone Incendi boschivi e cambiamenti climatici: una questione scottante!</p> <p>Conoscenza: CC&Floods Gli incendi boschivi nei paesi del Mediterraneo e il cambiamento di clima</p> <p>----Organizzare i link nelle lingue diverse in questa impostazione----</p> <p>Multilingue:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sito web di Google per creare la propria app per smartphone. Http://ai2.appinventor.mit.edu <p>Italiano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Link per AppInventor:





	<p>http://disi.unitn.it/~montreso/ct/slides/lezione8.pdf https://ltaonline.wordpress.com/2014/03/06/creare-applicazioni-a-scuola-ecco-app-inventor/</p> <ul style="list-style-type: none">• Link su cosa fare in caso di incendio e inondazione: https://www.focus.it/cultura/curiosita/che-cosa-fare-in-caso-di-incendio http://www.protezionecivile.gov.it/attivita-rischi/meteo-idro/sei-preparato/cosa-fare-in-caso-di-alluvione <p>Greco:</p> <ul style="list-style-type: none">• https://iguru.gr/2018/09/26/7-smartphone-apps-for-disasters/ (applicazioni per smartphone per i disastri naturali) <p>Francese:</p> <ul style="list-style-type: none">• Liste des phénomènes météo en région PACA : http://www.keraunos.org/region/provence-alpes-cote-d-azur/orages-violents-paca-grele-foudre-vent-tornade-inondations-pluie-extreme.html• Vidéos amusantes sur la marche à suivre en cas de catastrophes naturelles. https://www.gouvernement.fr/risques/tutos-risques• Un site local pour la région Provence Alpes Côte d'Azur: http://observatoire-regional-risques-paca.fr/
Osservazioni	



