

Vimercate: 6 studenti del liceo 'Banfi' presentano le loro APP

 merateonline.it/articolo.php

20/11/2016

Sono state presentate sabato mattina presso il liceo Banfi di Vimercate le app ideate e progettate da alcuni studenti nell'ambito del progetto "Generazione web", continuando nell'innovazione didattica che alcuni docenti dell'Istituto portano avanti da qualche anno. **"Stiamo continuando il progetto di digitalizzazione della scuola con l'iniziativa BYOD" ha spiegato durante la presentazione la Professoressa Marina Porta, docente di scienze, "ovvero "Bring Your Own Device". Ora gli studenti vengono a scuola con il loro mezzo, che sia un tablet o uno smartphone, consentendoci di proseguire con il lavoro intrapreso qualche anno fa con l'introduzione della scuola digitale. Noi insegnanti abbiamo svolto un lavoro di innovazione della didattica, consentendoci di creare a volte dei "ponti" multidisciplinari".**



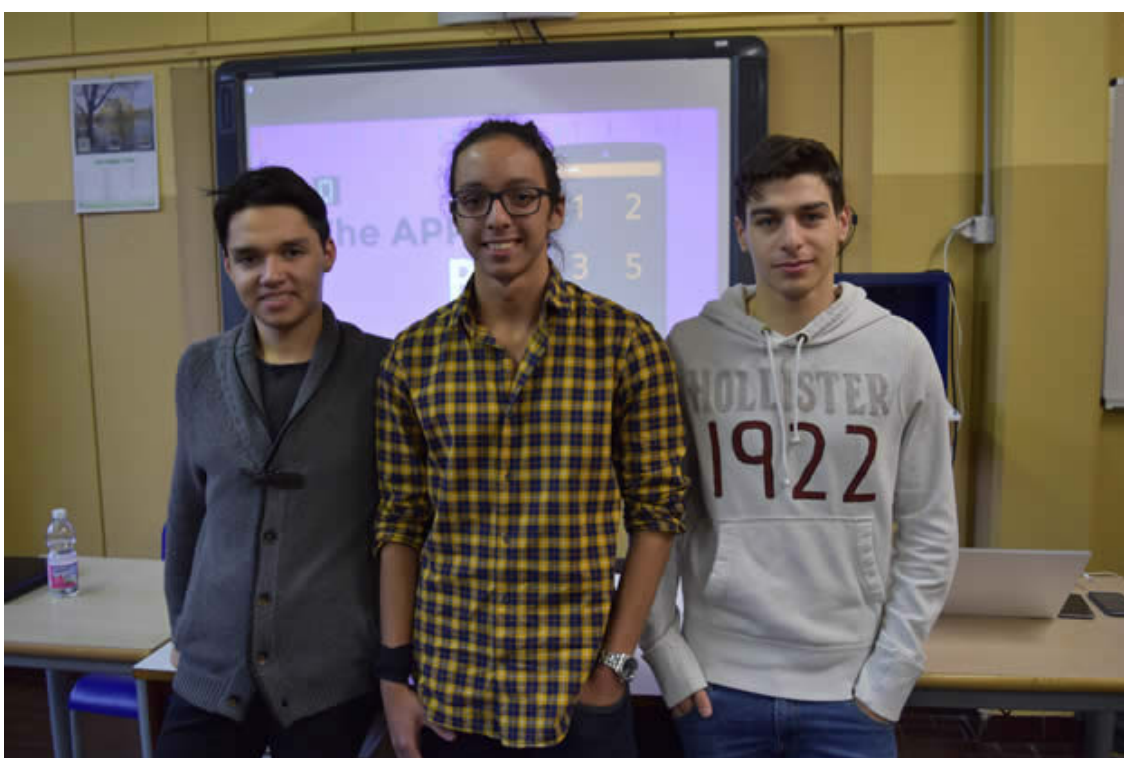
Gli studenti con la Prof. Marina Porta e il Dirigente Scolastico Giancarlo Sala



Da sinistra Leonardo Ferrentino, Riccardo Stucchi e Davide Bonalume

Gli studenti hanno lavorato da oltre tre anni in questa direzione, dividendosi in gruppi e svolgendo compiti abbastanza complessi da richiedere la collaborazione di tutti. **"Inoltre i ragazzi, grazie alla scuola digitale, capiscono anche come gestire la tecnologia"** ha continuato la Professoressa Porta, **"ad esempio la rete della nostra scuola è pubblica e i ragazzi sanno che per funzionare al meglio non devono esserci molti dispositivi connessi in contemporanea: devono essere quindi in grado di valutare se è il caso e se è proprio necessario connettersi"**.

La parola è poi passata al Dirigente scolastico Giancarlo Sala: **"stiamo lavorando affinché vengano migliorate diverse infrastrutture del nostro istituto: sono in programma lavori di cablaggio per migliorare la velocità di circolazione dei dati, verrà realizzato un server di intranet di istituto dove salvare tutti i dati digitali delle classi e verrà completata la banda larga. Queste ovviamente sono tutte prospettive che diano una spinta ai nostri ragazzi per mettere in gioco le loro abilità sulla base di conoscenze solide"**.



Da sinistra Emanuele Ghebaur, Federico Rios e Daniele Martini



Successivamente la parola è passata ai ragazzi, che hanno spiegato come sono arrivati alla realizzazione di una app: **"abbiamo seguito nel secondo quadrimestre dell'anno scorso un corso tramite video-conferenza tenuto dal Professor Salvo Amato, docente siciliano. Abbiamo così imparato il linguaggio di App Inventor, uno strumento che consente la creazione di applicazioni per il sistema Android; è un linguaggio basato su codici e connessioni, il cui apprendimento richiede impegno"**. La prima applicazione presentata quest'oggi è stata realizzata da Leonardo Ferrentino, Riccardo Stucchi e Davide Bonalume della 4A del liceo scientifico tradizionale; proprio per il loro indirizzo hanno dovuto implementare le conoscenze con nozioni di informatica, materia non presente nel loro piano di studi. I tre ragazzi hanno realizzato "Biblio Banfi", applicazione che serve per valorizzare la biblioteca scolastica: nell'app si possono richiedere libri in prestito (eliminando così i moduli cartacei), visualizzare le novità inserite nel catalogo, inserire delle proposte d'acquisto, verificare gli orari e i professori presenti e per gli addetti alla biblioteca vi è un'area protetta per l'inserimento di nuovi libri. **"Abbiamo iniziato a lavorare a questa app a metà febbraio dello scorso anno scolastico e l'abbiamo terminata settimana scorsa con l'inserimento nel play store, per un totale di lavoro di circa 50 ore"** hanno affermato Leonardo, Riccardo e Davide.

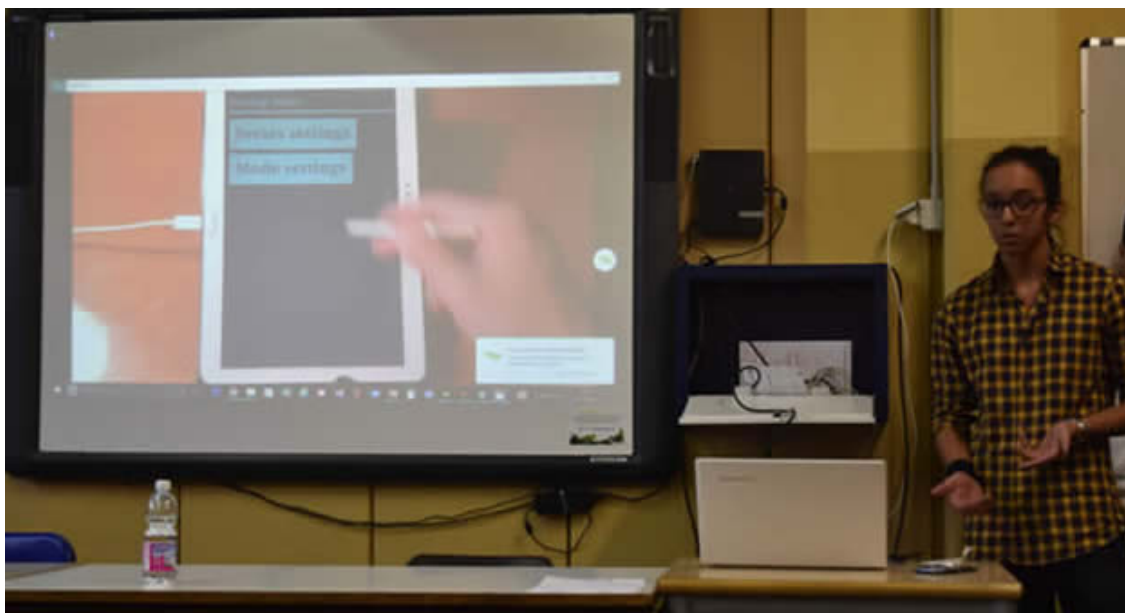


A sinistra il Dirigente Scolastico Giancarlo Sala



La seconda applicazione è stata progettata da Emanuele Ghebur, Federico Rios e Daniele Martini della sezione 5N di scienze applicate: si tratta di "BHV", ovvero Big History Val d'Ossola. **"Questa app è il frutto del progetto "Big History" che abbiamo intrapreso in terza superiore"** hanno raccontato i ragazzi, **"all'epoca abbiamo realizzato un documentario sul Big Bang. L'anno scorso, in quarta, ci siamo concentrati sulla Val d'Ossola dopo essere stati in un viaggio d'istruzione con introduzione alla geologia"**. L'applicazione spiega la storia della Valle da 10 anni fa fino a 1 miliardo di anni fa e inoltre presenta una mappa interattiva che permette di accedere a vari punti collegati alle nozioni apprese durante la gita. **"L'applicazione è stata terminata a maggio e l'abbiamo presentata ad Amsterdam questa estate nel corso della conferenza tenutasi per il progetto Big History: a questo proposito abbiamo dovuto tradurre nuovamente i testi presenti dall'italiano all'inglese per permettere la comprensione"**. Una terza app è stata progettata "per diletto" da Federico Rios: **"volevo imparare per interesse personale il giapponese e ho deciso di creare un applicazione per aiutarmi nell'apprendimento"**. Grazie all'app gli utenti possono testare la loro conoscenza. **"La progettazione di questa app non ha nulla a che vedere con quella delle altre due, io ho impiegato solo qualche ora per la sua realizzazione"**.





Le applicazioni sono scaricabili solo da dispositivi Android in quanto per l'inserimento nell'Apple Store esiste un altro sistema di progettazione. Al termine della presentazione gli studenti hanno annunciato ai loro compagni di istituto che proporranno un corso per imparare a progettare applicazioni, in cui tramanderanno loro le conoscenze apprese in questi mesi.

B.F.

© www.merateonline.it - Il primo network di informazione online della provincia di Lecco