



# LetsApp Solve for Tomorrow Edition

SCHEDA B • PERCORSO  
INDAGARE, CONDIVIDERE, PROGETTARE, PRESENTARE

# LetsApp Solve for Tomorrow Edition

## Indice

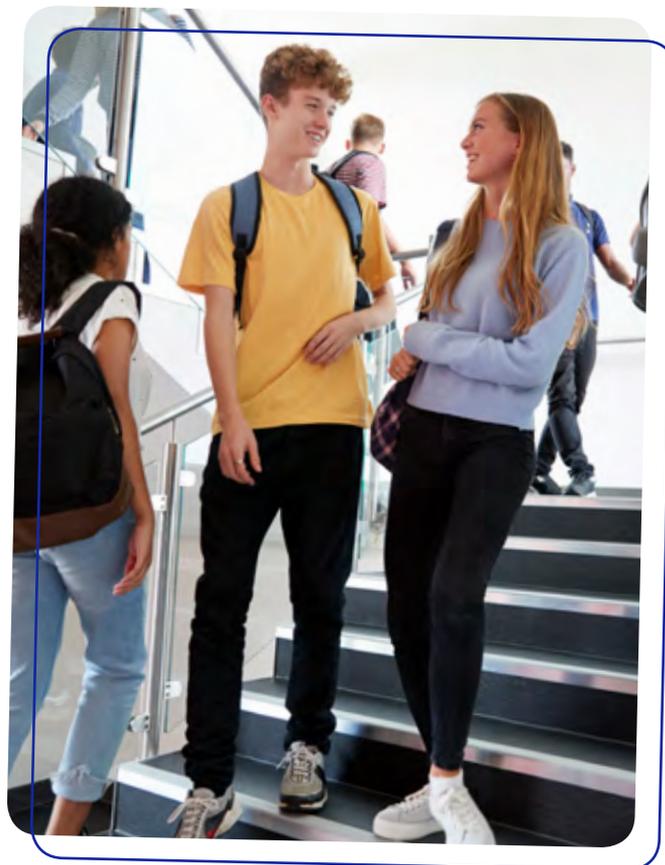
- › Da LetsApp a Expo 2020 verso il futuro
- › Il percorso progettuale
- › Indagare: osservare e ipotizzare
- › Condividere: confrontarsi e ampliare
- › Progettare: verificare e definire
- › Presentare: comunicare e promuovere

## Collegamento alle lezioni e-learning

- › 02 – Dall'idea al progetto
- › 03 – Usabilità e testing
- › 04 – Costruisci un'App
- › 05 – Costruisci un sito

# Da LetsApp a Expo 2020 verso il futuro

Il filo conduttore che dall'Expo di Milano nel 2015 arriva a Dubai per Expo 2020 porta avanti un concetto che ci coinvolge tutti, come individui impegnati nel quotidiano e come cittadini del mondo: la **connessione tra le menti** è una risorsa strategica **per progettare il futuro**, attraverso il dialogo e la collaborazione attiva tra popoli e nazioni, nel rispetto dei valori di autodeterminazione, innovazione e sviluppo.



Per questo il progetto **LetsApp - Solve for Tomorrow Edition** coinvolge i giovani in un percorso che mette ancora più al centro il **lavoro di gruppo**, la **condivisione** di idee, la **creatività**, e li sprona a provare a rispondere alle sfide di oggi per cercare di migliorare il domani.

I nuovi scenari aperti dall'**Internet of Things** – l'internet delle cose – per mettere in comunicazione gli oggetti tra loro e farli interagire con l'uomo e la rivoluzione in corso della **rete 5G**, la nuova tecnologia di connessione mobile, che rende possibile tutto questo; i nuovi modi di utilizzare la **realtà aumentata** e la **realtà virtuale**; la rapida evoluzione della **robotica** e i suoi molteplici ambiti di applicazione; **App** e **servizi digitali** che ci permettono di gestire comunicazioni, risorse, necessità quotidiane in modo sempre più efficiente, sicuro, veloce e sostenibile: sono queste le **innovazioni in corso**, **servizi e prodotti digitali in continua evoluzione** con cui interagiamo ogni giorno, e che i team di studenti di LetsApp sono chiamati a esplorare per rispondere alle sfide quotidiane e del futuro.



## Il percorso progettuale

Questa scheda suggerisce un **percorso organizzativo e operativo** per partecipare al progetto LetsApp - Solve for Tomorrow Edition e approfondire le tematiche concorsuali legate a Expo 2020: sostenibilità, mobilità, opportunità.

### Per il docente-facilitatore

I docenti stimolano gli studenti a porsi costantemente delle domande, incoraggiandoli a indagare la realtà che li circonda con l'obiettivo di **proporre soluzioni per situazioni e bisogni specifici** correlati ai temi di sostenibilità, mobilità, opportunità. Lo scopo è supportare gli studenti nell'approfondimento dei contenuti del progetto e sostenerli nella valorizzazione delle competenze che già utilizzano quotidianamente e nello sviluppo di nuove.

### Per lo studente-progettista

Il progetto è un'opportunità per imparare a proporre e sviluppare idee volte al cambiamento, non solo in termini di strumenti digitali, ma anche di relazioni e di servizi. Supportati dai docenti, che introducono gli argomenti e il percorso, i materiali a disposizione stimolano gli studenti a **capire, assimilare, approfondire e realizzare in autonomia**.

Per la produzione esecutiva gli studenti dovranno creare il loro team (uno o più di uno) formato da massimo 5 componenti che, coordinati dall'insegnante referente, si candidano al premio finale:

#### VINCITORE ASSOLUTO:

viaggio a Dubai  
in occasione  
di Expo 2020.

#### 2° CLASSIFICATO:

Galaxy A50 128GB.

#### 3° CLASSIFICATO:

Galaxy Watch Active.

#### 9 MIGLIORI TEAM CLASSIFICATI:

partecipazione al  
workshop School Lab.

### PERCHÉ LETSAPP - SOLVE FOR TOMORROW EDITION

Spiegate agli studenti il progetto LetsApp - Solve for Tomorrow Edition e motivateli alla **partecipazione**. È l'occasione per **valorizzare e ampliare** le loro conoscenze digitali e per sviluppare competenze di vita trasversali, utili nel mondo della scuola e del lavoro: cittadinanza attiva, creatività, capacità di lavorare in team, di comunicare in modo efficace, risolvere problemi, prendere decisioni...

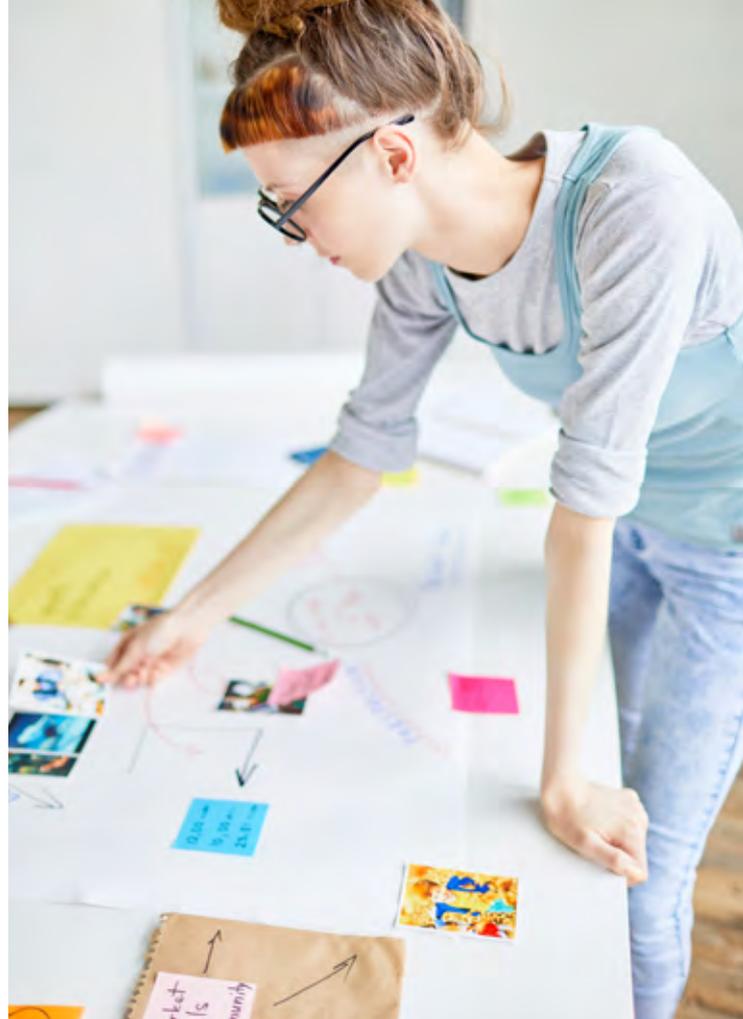
Con LetsApp - Solve for Tomorrow Edition queste competenze vengono esercitate in vista di un **risultato concreto**: la progettazione di un prodotto digitale per rispondere ai bisogni di un determinato tipo di destinatari.

# Indagare: osservare e ipotizzare

## Benchmarking

Chiedete agli studenti di pensare a tutto quello che sanno sulle **innovazioni in corso** e i **prodotti digitali in genere**: quali applicazioni hanno sul loro telefonino, quali siti internet utilizzano, quando hanno sperimentato la realtà aumentata o virtuale, quali servizi digitali conoscono e considerano utili per soddisfare un bisogno, proprio o di altre tipologie di destinatari.

Chiedete di scegliere, da soli o in coppia, un prodotto di particolare interesse annotando il nome su un post-it da attaccare su un cartellone.



### SCHEDA RIASSUNTIVA

Insieme agli studenti leggete i post-it e chiedete di indicare:

- a che bisogno risponde  
> MOTIVAZIONI E FINALITÀ
- in quale ambiente/situazione si utilizza  
> SCENARIO DI RIFERIMENTO
- se è efficace  
> PUNTI DI FORZA
- come lo conoscono  
> MODALITÀ DI DIFFUSIONE

## Scenari e destinatari

È il momento di **riflettere sui bisogni** ai quali rispondono i prodotti digitali e **sugli utenti** per i quali sono pensati, introducendo scenari e destinatari differenti.

Chiedete agli studenti di dividersi in gruppi e assegnate a ogni gruppo un ambiente/situazione possibile in cui un prodotto digitale, per determinati destinatari, può rispondere a un bisogno specifico riguardante la sostenibilità, la mobilità, le opportunità.



### SCHEDA RIASSUNTIVA

Il compito è approfondire in rete un esempio di prodotto digitale esistente e preparare una scheda che risponda in modo sintetico alle seguenti voci:

- nome del prodotto, se gratuito/a pagamento
- ambiente/situazione in cui viene utilizzato
- tipologia di utente per cui è pensato
- bisogno individuato a cui risponde
- confronto tra i risultati dell'uso del prodotto e comportamento dell'utente che nella stessa situazione non ne dispone
- successo e diffusione del prodotto



# Condividere: confrontarsi e ampliare

## Brainstorming

Conclusa l'analisi dei prodotti digitali, chiedete agli studenti di immaginare **nuove soluzioni** ispirandosi a quelli presi in considerazione, **innovandoli** o **mescolandoli**.

Possono riflettere da soli, in coppia o in gruppi liberamente composti. Lasciate il tempo di pensare, poi di esprimere liberamente le proprie idee in un lasso di tempo concordato: 2/3 minuti ciascuno.

Invitate gli studenti a usare fogli o tablet per appuntare idee in attesa del turno per parlare. Non si commenta, né si esprimono giudizi, né si chiedono annotazioni organizzate. Obiettivo di questa fase è far emergere il pensiero divergente.

**>>> Quantità e diversità sono i fattori chiave: l'obiettivo è produrre in modo creativo quante più idee possibili in un tempo prefissato, per avere più soluzioni da vagliare. Alla qualità si pensa in un secondo momento.**

# Progettare: verificare e definire

## Selezione

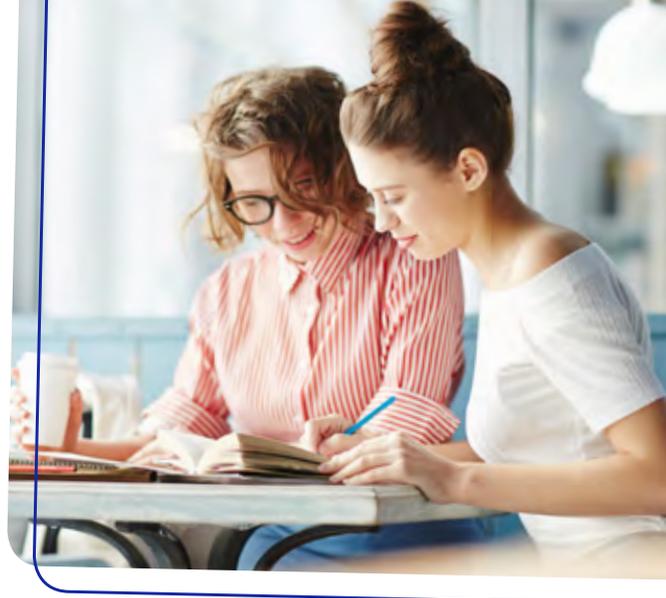
Per delineare il progetto su cui lavorare, invitate gli studenti a scegliere, divisi in gruppi, l'ambiente/utenza e il bisogno finale a cui risponde il prodotto digitale. Stimolateli a **porre domande** e a **indagare i comportamenti** dei destinatari ipotetici negli scenari in cui un prodotto potrebbe promuovere la sostenibilità, la mobilità, le opportunità.

In questa fase è importante l'**intuizione**: trovare risposte a un problema o un'esigenza grazie alle tecnologie digitali.

Ogni gruppo scrive una **prima sintesi delle proprie idee/intuizioni**:

- lo scenario
- il destinatario
- il bisogno
- la possibile risposta digitale

Le sintesi vengono lette e sottoposte a una valutazione/votazione per selezionare quelle su cui si intende lavorare. Gli studenti possono **ampliare l'indagine** andando fisicamente nei luoghi e osservando cosa succede (ricerca sul campo), curiosando in rete (ricerca desk), confrontandosi all'interno del gruppo e con altre persone.



## Il punto di vista dell'utente

Formulata l'ipotesi di servizio digitale, gli studenti devono verificarla, mettendosi dal punto di vista dell'utente del servizio: l'idea ha effettivamente valenza nelle dinamiche quotidiane delle persone/possibili "clienti" del prodotto ipotizzato?

Nel mondo della progettazione dei servizi si chiama "esperienza utente", **UX (User Experience)**, e indica la somma delle emozioni, delle percezioni e delle reazioni che una persona prova quando si interfaccia, come utente, con un prodotto o servizio, sia esso fisico (es. una biglietteria in stazione) o digitale (es. un'App per l'acquisto online).

Per definire la UX gli studenti devono aver chiaro il "profilo utente" della loro ipotesi di progetto.

## SCHEDA RIASSUNTIVA

Dopo che ogni gruppo avrà aggiustato la propria ipotesi, a conclusione dovrà presentare una scheda che risponda in modo sintetico alle seguenti voci:

- nome del prodotto, se gratuito/a pagamento
- ambiente/situazione in cui viene utilizzato
- tipologia di utente/utenti per cui è pensato
- bisogno individuato a cui risponde
- motivazione della scelta progettuale
- finalità
- punti di forza del progetto

**>>> Proponete agli studenti di descrivere anche il motivo ispiratore dell'idea: l'intervista a un familiare, la testimonianza di un amico, un'esperienza personale, un articolo di cronaca.**





## Esecuzione: verificare e definire

È il momento di decidere, su votazione, quali sono le **idee più promettenti**. Per ogni idea **si forma un team, di massimo 5 componenti** ciascuno, che si candida all'esecuzione e alla conquista dei premi finali, mettendo in evidenza che in questo caso è importante ma non sufficiente l'amicizia.

### Requisiti

- **accettazione del "contratto di lavoro"** che prevede impegno come team in orario scolastico ed extrascolastico;
- **possesso** di una delle diverse competenze necessarie alla realizzazione del progetto da presentare alla Commissione:
  - **tecniche** – completare il corso e-learning;
  - **comunicative** – serve la presenza di chi sa rappresentare, schematizzare, creare mappe concettuali, mettere in grafica, raccontare con attenzione alla correttezza dei testi in lingua italiana o inglese, promuovere l'idea;
- **disponibilità**, in caso di vittoria, alla partecipazione all'Hackathon e al viaggio a Dubai.

### Azioni

- ogni team sceglie un'idea da sviluppare;
- si identifica con un **nome**, lo stesso che darà alla proposta progettuale;
- indica il **team leader** che terrà i rapporti con l'esterno (il docente referente o altri professionisti di cui si decide di chiedere l'aiuto).

È importante che ogni team dimostri **spirito di iniziativa** e **autonomia** per trasformare l'idea iniziale in un progetto vero e proprio. Il docente in questa fase finale ha il ruolo di **consigliere, controllore** dei tempi e, se si sono formati più gruppi, **coordinatore**.

### Sviluppo

Il team si immedesima con il punto di vista dell'utente (UX - User Experience) e ne racconta la storia mentre sperimenta e vive l'esperienza del servizio. In questo modo definisce le **linee guida** del comportamento del prodotto digitale dal punto di vista dell'interfaccia. Il team rappresenta step-by-step lo **scenario di riferimento** che simula la vita reale, immaginando di avere il servizio funzionante: disegna in successione la storia delle prestazioni che si avvicendano sullo schermo dello smartphone/tablet/PC. Si sceglie una tecnica in base alle competenze di uno dei componenti o si possono integrare varie tecniche: schemi, mappe, storyboard, flussi, strutture, wireframe.

**>>> Consigliate al team di analizzare prodotti digitali esistenti simili a quello che stanno progettando e di prendere ispirazione o includere le prestazioni più interessanti.**

# Presentare: comunicare e promuovere

L'obiettivo è presentare il progetto in modo da **emozionare** e **convincere** la Commissione.

La presentazione prevista dal regolamento, in formato PPT o testo, deve essere modellata secondo i canoni di un **business-plan** e contenere:

- motivazioni della scelta progettuale;
- finalità in relazione agli scenari e ai destinatari individuati;
- punti di forza del progetto;
- punti salienti di un ipotetico piano di comunicazione e di digital-marketing mirato alla diffusione della soluzione proposta.

Inoltre:

- sviluppo del prototipo della soluzione proposta;
- eventuale video illustrativo del funzionamento.

Si veda il Regolamento per tutti i dettagli.

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



## Learn for tomorrow

essere motivati, sospendere il giudizio, guardarsi attorno, essere autonomi, lavorare in team, pensiero divergente, pensiero convergente

Per presentare l'idea e partecipare alla prima fase  
del concorso c'è tempo fino al **31 gennaio 2020**.

[www.letsapp.it](http://www.letsapp.it)

| e-mail: [info@letsapp.it](mailto:info@letsapp.it)

| Numero Verde 800.28.66.69