

Scheda di lavoro – FLUTER

Modulo: Introduzione a Flutter

Durata: 90 minuti

Livello: Principiante

Gruppo target: Giovani sordi che apprendono il design visivo e il lavoro di squadra

Parte 1 — Riscaldamento (Cos'è Flutter)

Cerchia la risposta corretta:

1. Flutter viene utilizzato principalmente per:

- a) Modifica delle foto
- b) Applicazioni edili
- c) Redazione di documenti

2. Le applicazioni Flutter vengono scritte utilizzando:

- a) Java
- b) Python
- c) Dardo

Parte 2 — Nozioni di base di Flutter

3. Completa le frasi:

- 1. Flutter è stato sviluppato da _____.
- 2. Flutter utilizza _____ per costruire l'interfaccia utente.
- 3. Un progetto Flutter può essere eseguito su _____, _____ e _____.

Parte 3 — Widget in Flutter

I widget sono gli **elementi costitutivi di base** di un'app Flutter.

4. Abbina il widget alla sua descrizione:

- A. Testo
- B. Immagine
- C. Contenitore
- D. Pulsante

- 1. ____ Visualizza il testo sullo schermo

2. ____ Mostra un'immagine
3. ____ Contiene e modella altri widget
4. ____ Utilizzato per eseguire un'azione quando premuto

Parte 4 — Widget stateless vs. widget stateful

Cerchia la risposta corretta:

5. **A StatelessWidget :**

- a) Può modificare i propri dati durante l'uso
- b) Una volta costruito, non cambia mai
- c) Memorizza l'input dell'utente

6. **Un StatefulWidget :**

- a) Non può cambiare
- b) Viene utilizzato solo per il testo
- c) Può cambiare il suo stato nel tempo

Parte 5 — Compito pratico

7. Immagina di star creando una semplice app Flutter.

Compito:

- L'app mostra un testo: "Ciao Flutter!"
- Sotto il testo è presente un pulsante
- Quando si preme il pulsante, succede qualcosa (ad esempio, viene stampato un messaggio).

Scrivi o disegna la tua idea:

Parte 6 — Riflessioni

- Perché pensi che Flutter sia utile?

- Che tipo di app vorresti creare con Flutter?

Nota per l'insegnante:

questa scheda di lavoro aiuta i partecipanti a comprendere i concetti base della progettazione visiva utilizzando Figma.

Incoraggiare gli studenti a:

- *indicare o fare un segno per descrivere ciò che vedono,*

.

Chiave di risposta

Parte 1 – Cos'è Flutter?

1. b) Applicazioni edili
2. c) Dardo

Parte 2 – Nozioni di base di Flutter

1. Flutter è stato sviluppato da **Google** .
2. Flutter utilizza i **widget** per costruire l'interfaccia utente.
3. Un singolo progetto Flutter può essere eseguito su **dispositivi mobili , web e desktop**

.

Parte 3 – Widget in Flutter (Abbinamento)

1. A – Testo
2. B – Immagine
3. C – Contenitore
4. D – Pulsante

Parte 4 – Widget stateless vs. widget stateful

1. StatelessWidget → b) Never changes once built
2. StatefulWidget → c) Can change its state over time

Sezione 5 – Esercizio pratico (Esempio di risposta)

- Testo visualizzato: "Ciao Flutter!"
- Aggiungi un widget Pulsante sotto il testo
- Alla pressione del pulsante, stampa un messaggio o modifica il testo