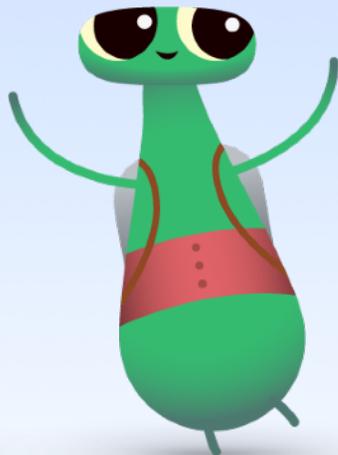




Swift Coding Club



Kit Swift Playgrounds

Ti diamo il benvenuto nello Swift Coding Club!

Saper programmare ti insegna a risolvere i problemi e a lavorare con gli altri in modo creativo. E ti permette di creare app che danno vita alle tue idee.

Gli Swift Coding Club sono un modo divertente per imparare a scrivere codice e progettare app. Le attività basate su Swift, il linguaggio di programmazione di Apple, ti permettono di collaborare con gli altri mentre impari a programmare e crei prototipi di app, aiutandoti a capire in che modo il codice può fare la differenza nel mondo che ti circonda.

Per organizzare uno Swift Coding Club non c'è bisogno di essere insegnanti o esperti di programmazione. I materiali possono essere seguiti al proprio ritmo, quindi puoi anche imparare in contemporanea ai membri del club. E potrete anche festeggiare tutti insieme le idee e le creazioni del gruppo con un evento di presentazione delle app alla comunità.

Il kit è organizzato in tre sezioni:



Per iniziare

Tutto quello di cui hai bisogno per lanciare uno Swift Coding Club.



Imparare e progettare

Suggerimenti e attività per progettare le sessioni del club.



Festeggiare

Risorse utili per pianificare e tenere una presentazione delle app per la comunità.

Swift Coding Club

Programmazione a blocchi |

Da 8 a 11 anni

Per imparare a scrivere codice con le app di programmazione visiva su iPad.



Swift Playgrounds |

Da 11 anni in su

Per imparare i concetti fondamentali della programmazione usando il codice Swift con Swift Playgrounds su iPad.



Xcode | Da 14 anni in su

Per imparare a sviluppare app con Xcode su Mac.



Per iniziare



1. Scarica i materiali del club.

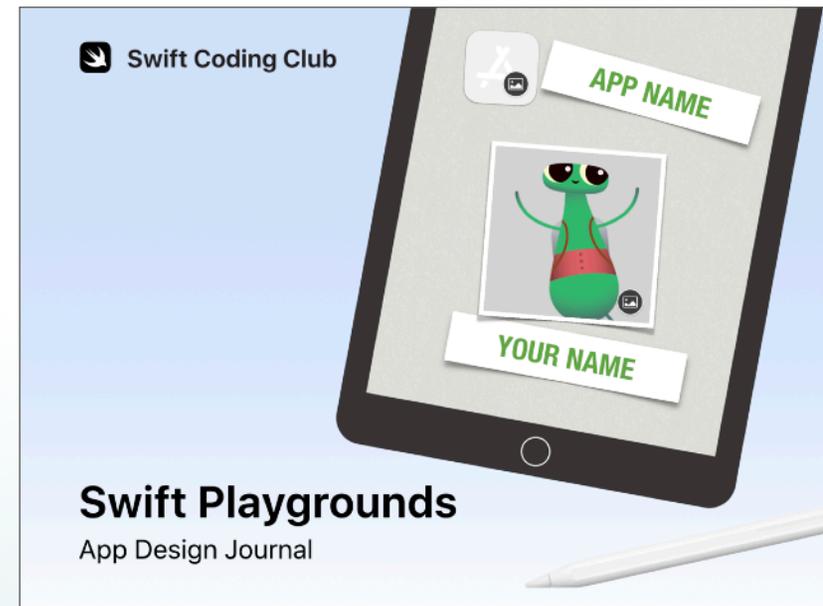
Usa AirDrop per condividere queste due guide con i membri del club durante il vostro primo incontro. Le trovi anche incluse in questo documento.



Attività di programmazione

Per imparare concetti di programmazione con attività divertenti e collaborative e completare livelli con l'app Swift Playgrounds su iPad.

[Scarica Swift Playgrounds – Attività di programmazione >](#)



Diario di progettazione delle app

Per esplorare il processo di progettazione di un'app con un diario su Keynote, fare brainstorming, pianificare, creare un prototipo e valutare le idee di app del club.

[Scarica Swift Playgrounds – Diario di progettazione delle app >](#)



2. Controlla le tecnologie.

Prima di iniziare l'incontro, assicurati di avere a disposizione quanto segue:

- **iPad.** iPad mini 2 o modello successivo, iPad Air o modello successivo, o iPad Pro con iOS 11 o versione successiva. È meglio se ciascun partecipante ha il proprio dispositivo, ma è anche possibile condividerne alcuni e programmare insieme.
- **App Swift Playgrounds.** [Scarica Swift Playgrounds >](#)
- **Playground "Impara a programmare 1" e "Impara a programmare 2".** Scarica questi playground nell'app Swift Playgrounds.
- **Keynote.** Userete l'app Keynote su iPad per i prototipi delle app.
- **Materiali dello Swift Coding Club.**



3. Crea un piano.

Ecco alcune cose da cui partire:

- Chi sono i membri del club? Quali interessi hanno? Hanno già esperienza di programmazione o sono assoluti principianti?
- Quanto spesso vi incontrate? Se stai progettando un campo estivo, quante ore di programmazione avrete a disposizione?
- Quali tecnologie sono disponibili per il club?
- Quali sono gli obiettivi del club?



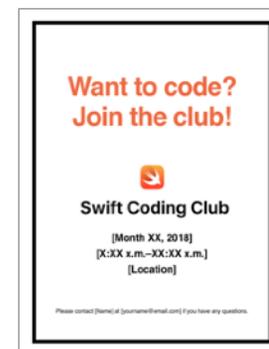
4. Spargi la voce.

Fai conoscere a tutti lo Swift Coding Club. Ecco alcune idee e risorse per attirare nuovi membri nel club:

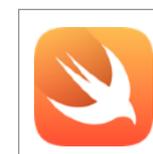
- **Annuncia l'esistenza del club.** Usa email, social media, il web, volantini o il passaparola per far sì che la comunità venga a conoscenza del club.
- **Organizza un incontro informativo.** Chiedi ai potenziali membri del club i propri interessi e quali tipi di app vorrebbero creare. Scambiatevi idee sull'organizzazione di una presentazione sulla progettazione di app e sulla partecipazione dei membri. Puoi anche condividere online un breve video sul club.

Questi elementi possono aiutarti a promuovere e personalizzare il tuo Swift Coding Club:

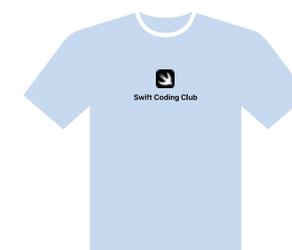
- **Poster.** [Scarica questo modello gratuito](#), quindi personalizzalo per creare il tuo poster. Stampalo ed esponilo, oppure crea un poster digitale da condividere online. Non dimenticare di inserire informazioni su dove e quando si incontrerà il gruppo e sulle modalità di partecipazione.
- **Adesivi e t-shirt.** Usa questi [adesivi Swift Coding Club](#) per promuovere il tuo club. Le t-shirt sono un modo fantastico per ringraziare i membri che partecipano agli eventi di presentazione delle app. Scarica il [modello di maglietta Swift Coding Club](#) per creare le magliette per i tuoi membri.



Poster Swift Coding Club



Adesivo Swift Coding Club



Maglietta Swift Coding Club



Imparare e progettare

I materiali del club sono progettati per aiutarti a intrecciare le attività di programmazione e di progettazione delle app. Puoi anche tenere delle sessioni a supporto degli interessi dei tuoi membri. Qui sotto trovi un programma di esempio per 30 sessioni di un'ora.



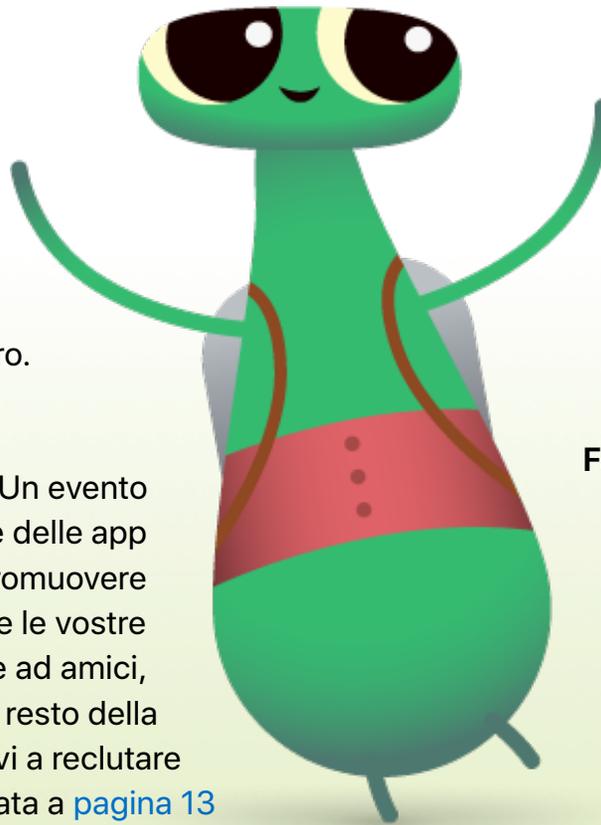
Per approfondire le attività di progettazione e di programmazione, puoi valutare di aggiungere altre sessioni come la costruzione di una corsa a ostacoli per droni o una missione di salvataggio con i robot. Per promuovere il brainstorming sulla progettazione delle app, puoi anche pensare di invitare dei relatori o di organizzare delle gite.



Forma un team di responsabili. Avere un gruppo di membri che aiuta a gestire il club può rendere gli incontri più facili e divertenti. Quali membri del club hanno un potenziale da leader? Pensa anche a trovare dei responsabili per gestire gli eventi, la programmazione, la progettazione dell'app e altro ancora.

Imparate insieme. I leader del club non devono necessariamente sapere tutto. Aiuta i membri a lavorare sulle proprie abilità di ricerca e di risoluzione dei problemi e incoraggiali ad aiutarsi l'un l'altro.

Fatevi notare. Un evento di presentazione delle app è l'occasione ideale per promuovere il club, le vostre idee di app e le vostre abilità di programmazione ad amici, familiari, insegnanti e al resto della comunità. Può anche aiutarvi a reclutare nuovi membri. Dai un'occhiata a [pagina 13](#) per consigli su come tenere la presentazione delle vostre app.

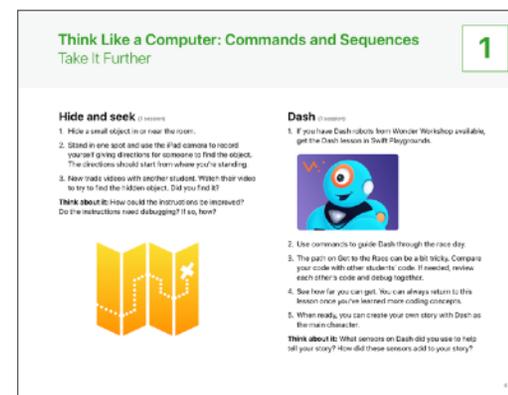
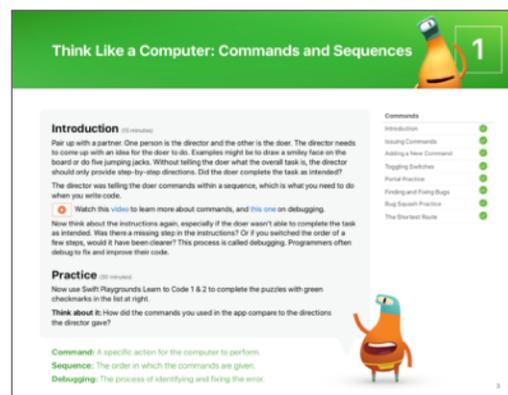


Condividete le idee. Alcuni membri saranno interessati a creare dei giochi. Altri, invece, vorranno creare app per aiutare le persone, imparare il linguaggio Swift o controllare dei robot. Pensa ai modi in cui i membri possono lavorare insieme su dei progetti a cui sono interessati.

Fai un mix. A volte i membri più esperti possono andare più veloci degli altri. Cerca di capire se possono lavorare in coppia con un principiante: insegnare a qualcun altro è il modo perfetto per imparare!



Swift Playgrounds – Attività di programmazione



Attività di programmazione: basate su Swift Playgrounds, queste attività di collaborazione introducono concetti e abilità di programmazione fondamentali.

Concetti di programmazione: in ciascuna attività, i membri del club impareranno un concetto di programmazione fondamentale e lo esploreranno in un contesto quotidiano. Quindi applicheranno il concetto di programmazione per completare livelli in Swift Playgrounds.

Un passo avanti: ciascun concetto di programmazione prevede due attività di approfondimento. La prima attività rafforza la comprensione del concetto di programmazione e promuove la comunicazione e il lavoro di squadra. I membri usano l'iPad per mettere in pratica quello che hanno imparato in un progetto creativo.

La seconda attività facoltativa sfida i membri a mettere in pratica il concetto imparato in un playground delle sezioni Sfide, Modelli e Iscrizioni di Swift Playgrounds. Alcune attività richiedono dispositivi specifici connessi a Internet.



Everyone Can Code

Learn to Code 1 & 2
Teacher Guide

Swift Playgrounds

Hai bisogno di ulteriori informazioni o vuoi approfondire?
[Scarica Swift Playgrounds: Learn to Code 1 & 2 Teacher Guide >](#)

Suggerimenti per imparare con Swift Playgrounds



Per iniziare, esplorate i livelli. Incoraggia i membri del club a ingrandire e ruotare il mondo di Byte nella vista interattiva per vedere bene cosa devono fare. Possono anche visualizzarlo a tutto schermo tenendo premuta la barra tra le due finestre e poi trascinandola verso sinistra.

Semplificate i livelli. I livelli diventano sempre più complessi. I membri del club possono dividerli in più parti per elaborare meglio tutti i passaggi necessari per completarli. Possono usare Pages o Note per pianificare e mettere per iscritto i passaggi prima di inserire il codice.

Organizza un help desk. Prevedi uno spazio in cui gli esperti del club possano fornire supporto ai compagni.



Trovate più soluzioni. Ogni livello ha diverse soluzioni. Se i membri finiscono prima, incoraggiali a pensare ad altri modi per completare i livelli. Pensare in modo flessibile e confrontare diverse soluzioni può aiutare a migliorare le capacità di pensiero critico.

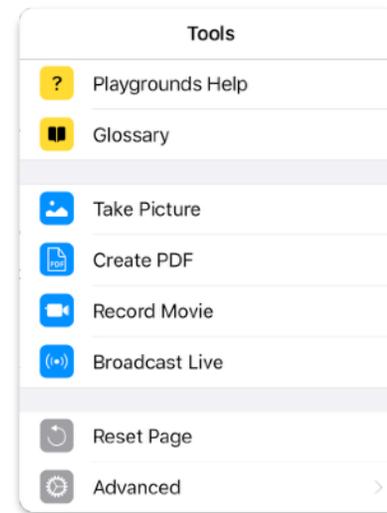
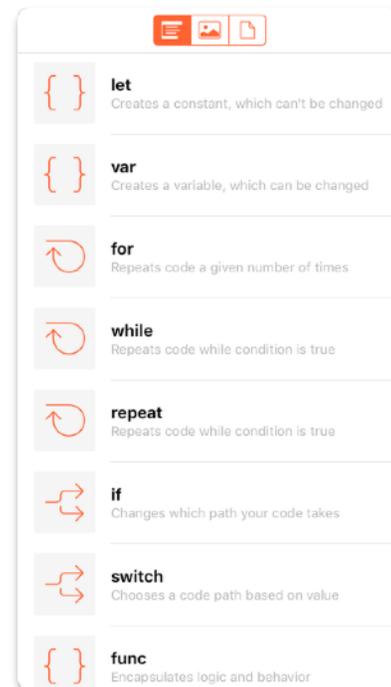
Programmate in coppia. Chiedi ai membri del club di provare a lavorare insieme su un iPad. Possono scambiarsi idee su come completare i livelli e scrivere a turno il codice.

Usate le funzioni per l'accessibilità. Swift Playgrounds funziona alla perfezione con le funzioni per l'accessibilità integrate in iOS, così chiunque può imparare a scrivere codice. Per esempio, i programmatori possono invertire i colori, attivare la scala di grigi e zoomare per migliorare la visibilità.

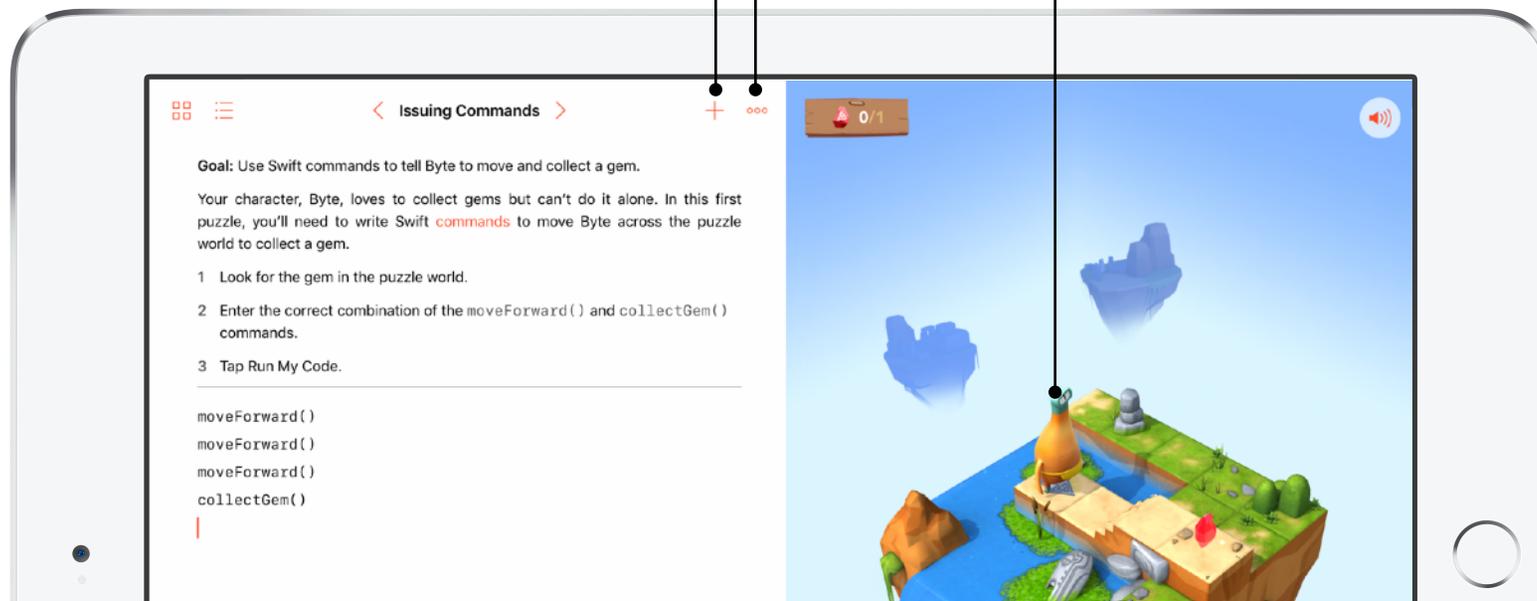
Esplora Swift Playgrounds

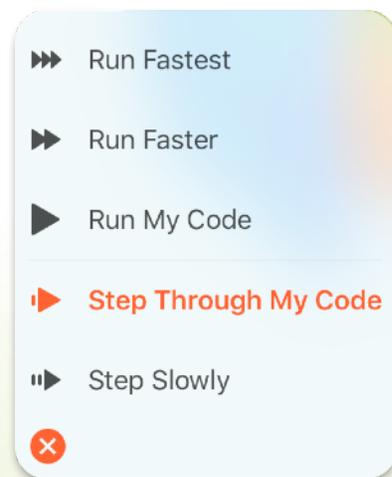
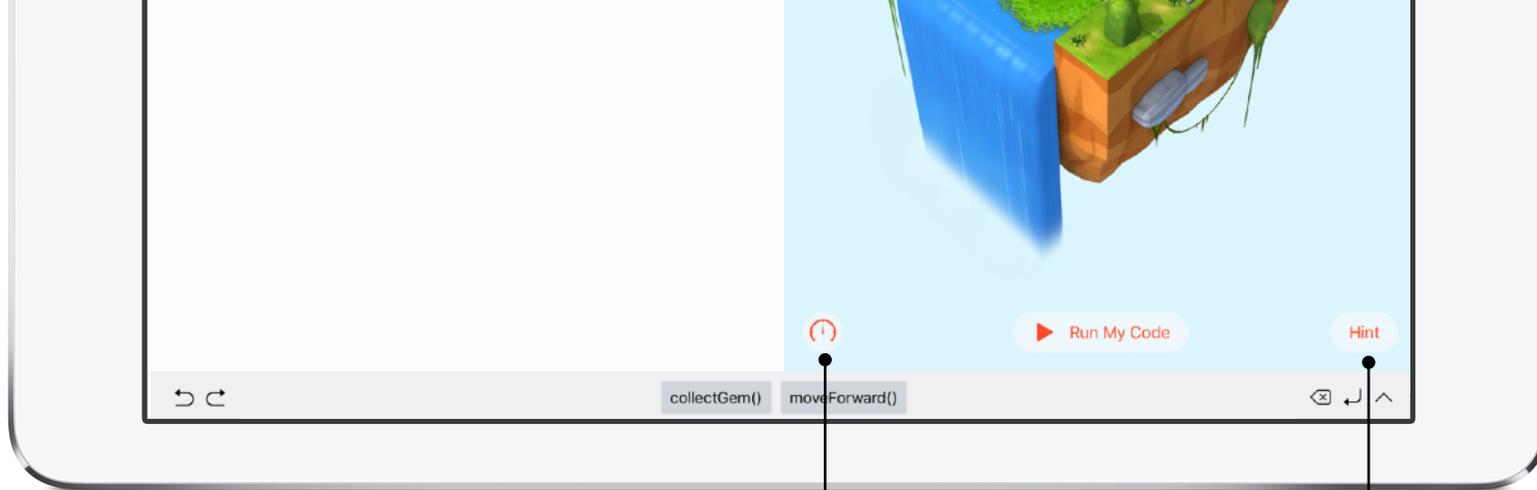


Snippets Library. Per fare meno fatica, tocca  nella barra degli strumenti per accedere alla Snippets Library e trascinare velocemente i pezzi di codice più usati.



Scegli un personaggio. Personalizza la tua esperienza toccando il personaggio per sceglierne uno diverso.





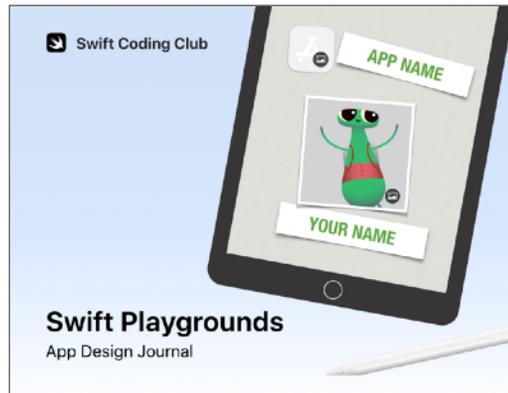
Suggerimento. Questa funzione fornisce suggerimenti per aiutare i partecipanti. E anche se alla fine rivela come completare un livello, non è possibile semplicemente copiare e incollare l'intera soluzione. Per andare avanti bisogna completare i passaggi e scrivere il codice da soli.

Controlla la velocità. Accelera o rallenta il codice.

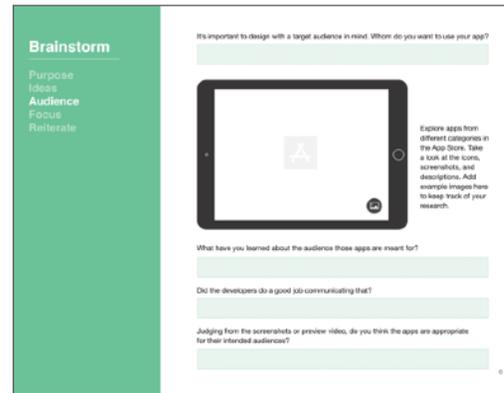
Evidenzia il codice mentre viene eseguito. Usa "Analizza il codice" per evidenziare ciascuna riga di codice mentre viene eseguita in modo da capire meglio cosa fa il codice.



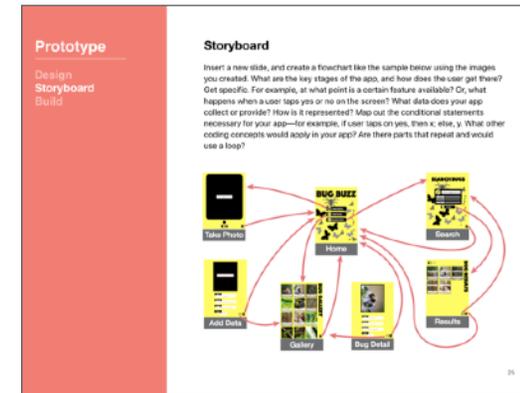
Diario di progettazione delle app



I programmatori usano questo diario in Keynote per scoprire le funzioni delle app e progettare una che risolva un problema della comunità.



I membri del club lavorano in piccoli team per raccogliere idee e pianificare l'app, quindi creano un prototipo funzionante in Keynote.



Il diario accompagna i programmatori nel processo di valutazione dei propri progetti e di ripetizione della creazione dei prototipi, proprio come gli sviluppatori professionisti.

I membri creano una presentazione o un video di tre minuti sull'app e celebrano il proprio lavoro con una presentazione sulla progettazione di app.



Festeggiare



Presentazione sulla progettazione di app

Il processo di progettazione di un'app e la presentazione offrono delle ottime opportunità per coinvolgere l'intera comunità ed esplorare il potenziale delle app per risolvere problemi attuali. Questa presentazione è anche il modo perfetto per mettere in mostra il talento dei membri del club!

1. Pianifica il grande evento. Scegli una data per la presentazione e invita studenti, insegnanti, genitori e membri della comunità a partecipare.

Prevedi abbastanza tempo per consentire a ciascun team di presentare la propria app e tenere una breve sessione di domande e risposte. Se hai un gruppo particolarmente grande, puoi dividere i partecipanti in due round diversi; guarderanno a turno le presentazioni degli altri.

Valuta di concludere l'evento con una spiritosa carrellata di foto scattate durante le sessioni del club.



2. Offri dei premi di progettazione. Una competizione amichevole può essere una grande fonte di motivazione. Incoraggia i membri del club offrendo dei premi che riconoscano punti di forza specifici delle app. Potresti dare premi per:

- Migliore progettazione
- Migliore innovazione
- Miglior design
- Migliore presentazione

Potresti anche incoraggiare la partecipazione del pubblico con un premio "Scelta del pubblico".



Puoi scaricare e modificare questo [certificato](#) e utilizzarlo per diversi premi.



3. Trova dei giudici e dei mentori. Possono essere insegnanti o membri del personale, studenti con esperienza di programmazione, esperti del settore dello sviluppo o del design di app, membri del consiglio scolastico, leader della comunità locale o persone che potrebbero trarre vantaggio da questa idea di app.

I giudici non devono per forza aspettare il giorno dell'evento per incontrare i membri del club. Potresti invitarli come relatori per condividere la propria esperienza quando i partecipanti sono nella fase di brainstorming o di pianificazione della progettazione dell'app.

4. Scegli un vincitore. I giudici possono usare la scheda di valutazione alla pagina successiva per valutare le presentazioni delle app e fornire un feedback. Come fase di valutazione del processo di progettazione dell'app, puoi anche condividere la rubrica con i programmatori prima dell'evento.

5. Condividi e ispira. Potresti registrare le presentazioni per condividerle con l'intera comunità e creare un video di sintesi per attirare futuri membri del club.



Scheda di valutazione

[Scarica >](#)

Categoria	Principiante (1 punto)	Intermedio (2 punti)	Avanzato (3 punti)	Esperto (4 punti)	Punti
Contenuto della presentazione	Fornisce informazioni di base, come lo scopo e i destinatari	Spiega chiaramente lo scopo e il design dell'app, e come risolve le esigenze dell'utente	Spiega in modo chiaro e coinvolgente il problema che sta tentando di risolvere, illustra le esigenze del mercato, i destinatari e come l'app sia stata progettata per rispondere alle esigenze dell'utente	Offre una presentazione persuasiva supportata da prove che dimostrano come l'app soddisfi, superi o ridefinisca le esigenze dell'utente	
Esposizione della presentazione	Approccio informativo; tenuta da un membro della squadra	Approccio sicuro, entusiasta; tenuta da più membri della squadra	Approccio coinvolgente, buon uso dei materiali visivi a supporto della storia; la squadra mette in risalto il contributo di ciascun membro	Approccio creativo, narrazione memorabile; materiali visivi di supporto coinvolgenti; transizione fluida da un membro all'altro della squadra	
Interfaccia utente	Schermate coerenti a supporto dello scopo dell'app	Design chiaro e funzionale con elementi familiari; il prototipo permette di eseguire azioni basilari	Elegante, concisa, design piacevole con un buon uso di colore, layout e leggibilità; il prototipo permette all'utente di muoversi con facilità nell'app	Il design permette all'utente di interagire con i contenuti; il prototipo usa animazione, colore e layout per creare un'esperienza fluida e coinvolgente	
Esperienza utente	Intento chiaro; gli utenti possono raggiungere uno o più obiettivi	Navigazione standard e coerente; percorso intuitivo attraverso i contenuti dell'app	Adattabile alle esigenze dell'utente; tiene conto di accessibilità, privacy e sicurezza	Innovativa, sorprendente e piacevole; offre all'utente un nuovo tipo di esperienza che la contraddistingue dalla concorrenza	
Concetti di programmazione	Alcuni collegamenti tra il funzionamento dell'app e il codice sottostante	Descrizione della relazione tra l'app e i concetti generali della programmazione, come i tipi di dati, la logica condizionale e gli eventi touch	Descrizione delle specifiche attività di programmazione necessarie per creare l'app; dimostrazione di come il codice renda possibili le funzioni dell'app	Descrizione dell'architettura, della struttura dei dati, degli algoritmi e delle funzioni dell'app; spiegazione del processo decisionale usato per sviluppare questo approccio	
Valutazione tecnica (facoltativa) <i>Per prototipi di app funzionali in Xcode. I giudici devono avere familiarità con Swift e con le best practice per lo sviluppo per iOS.</i>	Il codice Swift viene eseguito in esempi specifici; il codice è basilare senza astrazioni	Il codice viene sempre eseguito senza errori; il codice è basilare con qualche astrazione	Il codice è organizzato con convenzioni di denominazione Swift chiare; c'è molta astrazione; segue le linee guida per iOS	Il codice è ben documentato con commenti; uso efficace delle funzioni di Swift; utilizza un pattern organizzativo, per esempio MVC (Model-View-Controller)	
Commenti:					0 Punti totali



Swift Coding Club

Swift Playgrounds

Attestato di partecipazione

Rilasciato a

Per



Firma

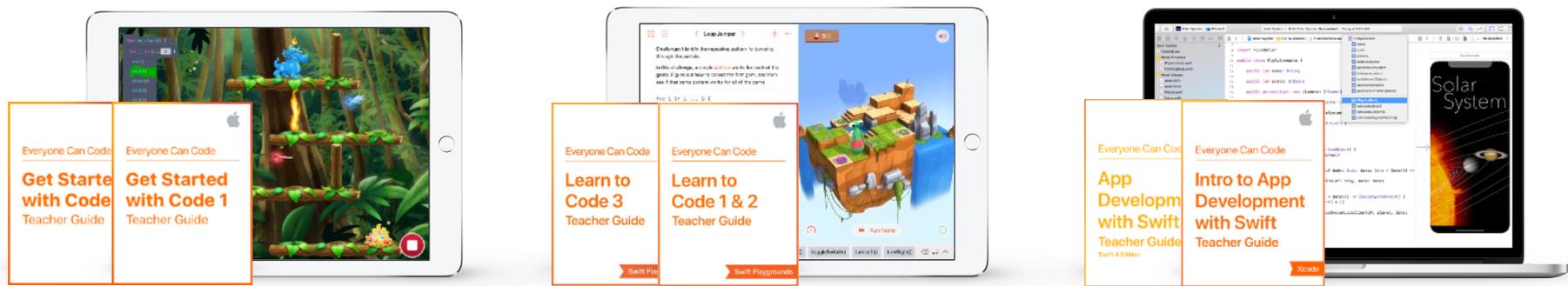
Data

Un passo avanti

Lo Swift Coding Club è solo l'inizio del tuo viaggio nel mondo della programmazione. I corsi della serie "Programmare per tutti" offrono risorse divertenti per supportare i giovani programmatori in ogni fase del percorso, dall'apprendimento delle basi su iPad allo sviluppo di app su Mac.

E non devi limitarti alle attività del club. Con le guide per gli insegnanti potrai portare la programmazione in classe, con lezioni allineate ai programmi didattici, complete di istruzioni dettagliate per ragazzi e ragazze di ogni età, dalla scuola materna all'università.

[Scopri tutte le risorse "Programmare per tutti" >](#)



[Scopri di più sul programma didattico Primi passi con il codice >](#)

[Scopri di più sul programma didattico Swift Playgrounds >](#)

[Scopri di più sul programma didattico App Development with Swift >](#)

