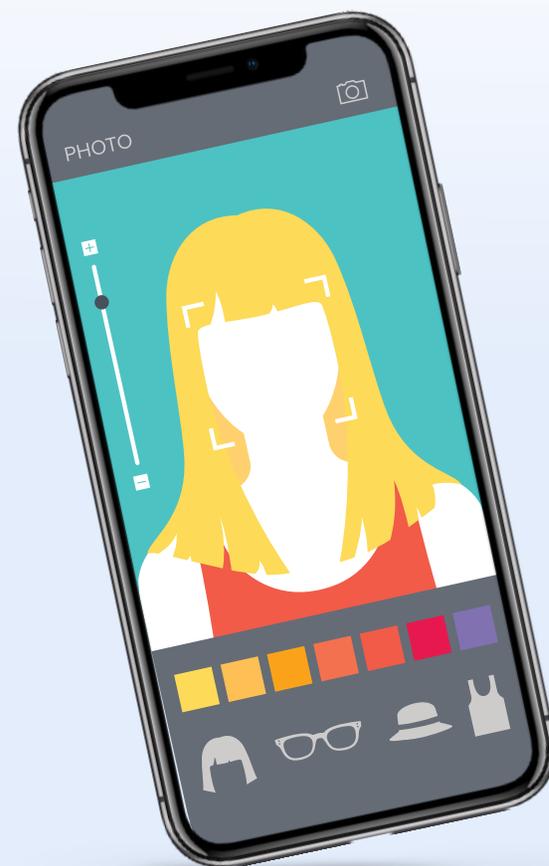
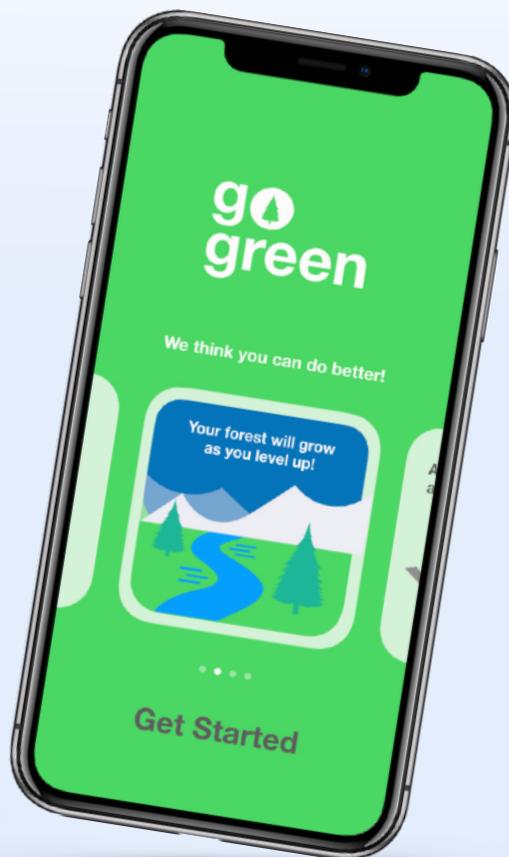


Riflettori sulle app degli studenti

Guida 2019

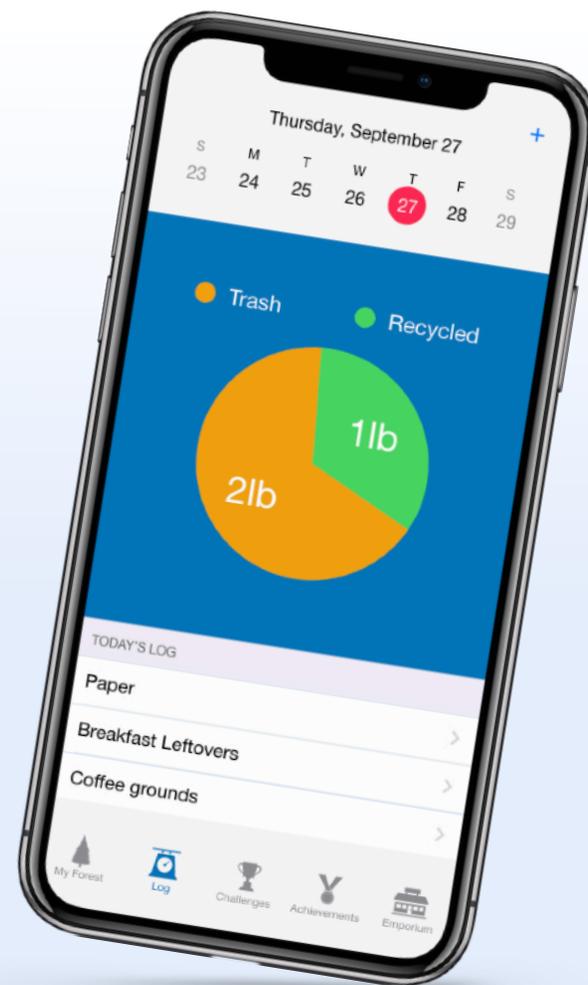


Riflettori sulle app degli studenti: celebrare l'ingegno

Progettando le app, studenti e studentesse hanno la possibilità di lavorare insieme per risolvere problemi del proprio istituto scolastico o della propria comunità. E tenendo una rassegna delle loro app, offri agli aspiranti programmatori l'opportunità di celebrare il proprio ingegno presentando idee e condividendo soluzioni con i compagni, i familiari, gli insegnanti e con l'intera comunità.

Dopo aver fatto brainstorming, pianificato e creato i prototipi delle proprie app, gli studenti creano una presentazione da mostrare a una giuria. L'evento si concluderà con un riconoscimento agli studenti e una festa per tutti i partecipanti.

Questa guida costituisce un'integrazione al programma e alle risorse sulla programmazione di Apple. È pensata per aiutarti a prepararti e a pianificare l'evento. Troverai informazioni su più formati adattabili al tuo caso, suggerimenti su come invitare e preparare la giuria, una scheda di valutazione e un attestato da scaricare, e altro ancora.



Contenuto della guida

Per ogni fase dell'organizzazione e della gestione di questa rassegna delle app, troverai risorse e materiali personalizzabili che ti aiuteranno ad allestire un evento stimolante.



Preparazione

- Creare una presentazione di tre minuti



Pianificazione

- Formati dell'evento
- Valutare le presentazioni
- Inviti e promozione
- Riconoscimenti



Condivisione

- Condividere l'evento
- Elementi da considerare



Preparazione

Per poter partecipare all'evento, gli studenti dovranno lavorare al diario di progettazione delle app e creare una presentazione. Per tutto il tempo, lavoreranno in autonomia o in piccoli gruppi sviluppando abilità di pensiero critico e creativo.

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

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

Preparare una presentazione di tre minuti

Durante l'evento, gli studenti terranno una presentazione di tre minuti sulle proprie idee di app. La presentazione dovrà includere:

- Il problema che l'app sta risolvendo
- Per chi è progettata l'app e quale impatto avrà
- La descrizione del processo di progettazione dell'app
- Come verrà usata l'app, includendo una dimostrazione del prototipo
- Una dimostrazione di interfaccia utente, esperienza utente e concetti di programmazione nel prototipo

Condividi la [scheda](#) di valutazione con gli studenti per aiutarli a prepararsi a presentare i loro progetti.

Suggerimenti per la presentazione

- Metti in luce la tua personalità.
- Esercitati nella presentazione prima dell'evento.
- Usa la funzione "Registrazione schermo" su iPhone, iPad o Mac per dimostrare il prototipo della tua app.
- Usa Keynote con una voce fuori campo, Clips o iMovie per realizzare un video di presentazione.

Visita l'[Apple Teacher Learning Center](#) per suggerimenti su come registrare i contenuti sullo schermo, aggiungere audio in Keynote e altro ancora.



Pianificazione

Formati dell'evento

Il tuo evento può coinvolgere poche o molte persone, e può essere semplice o elaborato. Considera le risorse che hai a disposizione e chi potrebbe fornirti supporto. Non appena possibile, identifica un luogo adatto e prenota lo spazio. Può trattarsi di un'aula, un bar, una libreria, un centro ricreativo o qualsiasi altro luogo in cui gli studenti possano dimostrare le proprie app.

Abbiamo fornito due esempi di formato (una fiera delle app e un'esibizione da un palco) per darti qualche idea per creare un evento adatto ai tuoi studenti, al tuo istituto scolastico e alla tua comunità.

Fiera delle app

Proprio come in una fiera di scienze, anche in questo caso gli ospiti e i partecipanti possono girare liberamente fra le postazioni delle squadre, guardare i prototipi e ascoltare le presentazioni.

Programma di esempio del formato "fiera delle app"

- Preparazione
- Introduzione
- Round 1
- Round 2
- Punteggio e verifica
- Riconoscimento e attestati
- Commenti conclusivi
- Foto di gruppo





Esibizione dal palco

In un'esibizione dal palco, le squadre presentano a turno la propria app a una giuria di fronte a un pubblico. Il tono è più formale e il formato offre agli studenti l'opportunità di esercitarsi a parlare in pubblico da un palco.

Questo formato prevede che i giudici siedano sul palco o lì accanto, così da poter porre eventuali domande alle squadre dopo le presentazioni.

Programma di esempio per il formato "esibizione dal palco"

- Preparazione
- Introduzione
- Presentazione 1
- Feedback e domande dei giudici
- Presentazione 2
- Feedback e domande dei giudici
- Presentazione 3, 4, 5 e così via
- Punteggio e verifica
- Riconoscimento e attestati
- Commenti conclusivi
- Foto di gruppo





Valutare le presentazioni

La presenza di una giuria è un ottimo modo per fornire un riscontro agli studenti. I giudici non devono essere necessariamente esperti di programmazione. Potresti invitare imprenditori locali, membri del consiglio scolastico o rappresentanti della comunità.

Suggerimenti per la valutazione

- Rivedi la [scheda](#) di valutazione con i giudici. Illustra loro i premi e i riconoscimenti previsti.
- Incoraggia i giudici a fare delle domande agli studenti e a dare loro un feedback.
- Metti a disposizione della giuria uno spazio adeguato per riunirsi e discutere dei punteggi.

Email di esempio per il reclutamento dei giudici

Opportunità di volontariato – Riflettori sulle app degli studenti

Gentile [name],

l'istituto scolastico [organizzazione o istituto scolastico] sta organizzando una rassegna delle app degli studenti che si terrà il giorno [data] dalle ore [ora] alle ore [ora]. Ci piacerebbe che lei facesse parte della giuria. La sua esperienza e il suo punto di vista sarebbero estremamente importanti per i nostri sviluppatori in erba.

I giudici dovranno ascoltare brevi presentazioni tenute dalle squadre di studenti e fornire un feedback, quindi valutarle usando un'apposita scheda che le forniremo. Concluderemo festeggiando la partecipazione di tutti gli studenti all'evento.

Grazie di voler prendere in considerazione questa richiesta. Ci farebbe davvero piacere avere il suo supporto. Per confermare la sua partecipazione o per ulteriori domande, la invitiamo a rispondere a questa email.

Cordiali saluti,

[nome]

[titolo]

[organizzazione o istituto scolastico]



Inviti e promozione

Ecco alcune idee per suscitare l'interesse della comunità locale e incoraggiarla a partecipare all'evento.

- Invita alcuni ospiti speciali, per esempio dirigenti scolastici e genitori.
- Promuovi l'evento sul sito web dell'istituto, sui social network e nelle newsletter.
- Incoraggia gli studenti che presentano le app a invitare i propri amici.



Esempio di invito all'evento

Celebriamo l'inventiva dei nostri ragazzi

Unisciti a noi per la nostra prima rassegna delle app degli studenti! Supporta anche tu i nostri ragazzi, che presenteranno le loro idee di app per migliorare la vita della comunità. Tutte le squadre potranno presentare le proprie idee davanti a una giuria e ricevere un riconoscimento per i propri progetti.

Dettagli dell'evento

[Data]

[Ora]

[Nome location]

[Indirizzo]

[Contatto per eventuali domande]

[Link RSVP]



Riconoscimenti

Tutti gli studenti riceveranno un attestato di partecipazione all'evento. Una competizione amichevole può essere una grande fonte di motivazione. Considera l'idea di premiare il lavoro degli studenti con questi riconoscimenti:

- Migliore innovazione
- Miglior design
- Migliore presentazione

Potresti anche incoraggiare la partecipazione del pubblico con un premio "Scelta del pubblico". [Scarica](#) e modifica questo modello di attestato adattandolo ai vari riconoscimenti.



Potresti anche regalare ai partecipanti delle magliette prima o durante l'evento. Abbiamo creato un modello per la T-shirt che puoi scaricare [qui](#).



Condivisione

Condividere l'evento

Ospitando un evento "Riflettori sulle app degli studenti" entrerai a far parte di una community che aiuta ragazzi e ragazze a diventare innovatori del futuro. Condividi su Twitter le foto dei tuoi eventi "Riflettori sulle app degli studenti" usando l'hashtag #EveryoneCanCode.

Elementi da considerare

- Consulta le linee guida e i criteri di utilizzo dei social network del tuo istituto e distretto scolastico.
- Assicurati di avere il consenso dei genitori prima di condividere i lavori degli studenti.
- Aiuta gli studenti a proteggere la proprietà intellettuale e a rispettare i copyright degli altri. Scopri come fare consultando [Copyrights and Wrongs \(9-12\)](#) di Common Sense Education.



Scheda di valutazione

[Download >](#)

Nome squadra: _____

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 basilico senza astrazioni	Il codice viene sempre eseguito senza errori; il codice è basilico 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



Riflettori sulle app degli studenti

Attestato di partecipazione

Rilasciato a

Per

Firma

Data

