Swift Coding Club

Kit Xcode

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.

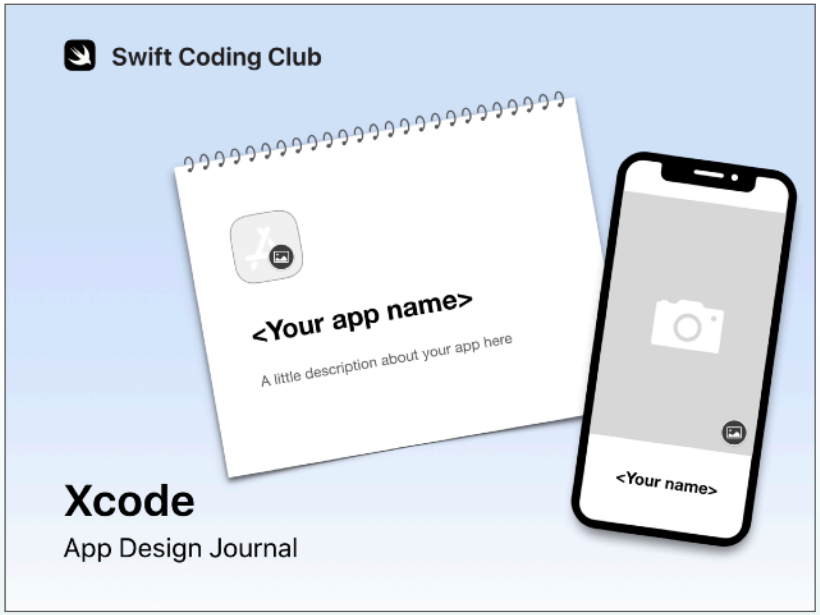
Per iniziare

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.

Progetti per lo sviluppo di app
I progetti per lo sviluppo di app guidati introducono gli stessi strumenti, le tecniche e i concetti utilizzati dagli sviluppatori professionisti. Impara i concetti di programmazione mentre scrivi nei playground di Xcode su Mac.

Scarica Xcode – Progetti per lo sviluppo di app >



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

Scarica Xcode - Diario di progettazione delle app >

2. Controlla le tecnologie.

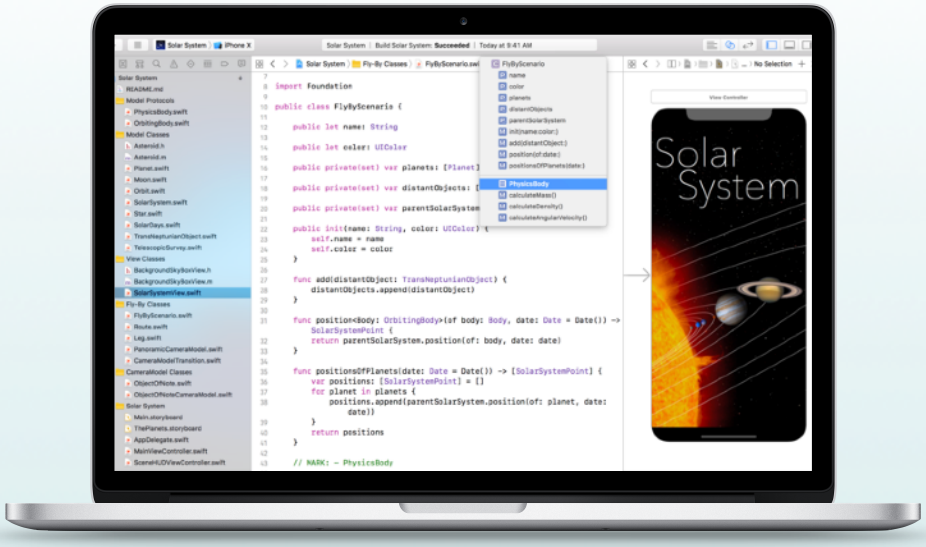
Prima di iniziare l'incontro, assicurati di avere a disposizione quanto segue:

- **Mac.** Gli studenti avranno bisogno di computer Mac con macOS Mojave o High Sierra. È consigliabile che ciascuno abbia il proprio computer, ma è anche possibile condividerne alcuni e programmare insieme.
- **Xcode.** Questa app gratuita di Apple per Mac viene usata per realizzare qualsiasi altra app per Mac e anche per iOS. Ha tutti gli strumenti che servono per creare una fantastica esperienza utente. Xcode 9 è compatibile con Swift 4, mentre Xcode 10 è compatibile con Swift 4.2.
- **Intro to App Development with Swift.** Questa risorsa Apple gratuita guida i principianti attraverso otto progetti di programmazione.
- **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 i progetti 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.

Sessioni 1-5

- Preparazione
- Progetto per lo sviluppo di app 1
- Diario di progettazione delle app – Brainstorming

Sessioni 6-10

- Progetto per lo sviluppo di app 2
- Diario di progettazione delle app – Pianificazione

Sessioni 11-15

- Progetto per lo sviluppo di app 3
- Diario di progettazione delle app – Prototipazione

Sessioni 16-20

- Progetto per lo sviluppo di app 4
- Diario di progettazione delle app – Prototipazione

Sessioni 21-15

- Diario di progettazione delle app – Valutazione e ripetizione

Sessioni 26-30

- Diario di progettazione delle app – Presentazione delle app
- Presentazione sulla progettazione di app

Valuta di aggiungere altre sessioni per approfondire i progetti di programmazione e progettazione delle app, per esempio esplorando la realtà aumentata e la realtà virtuale o sentendo le opinioni di sviluppatori di app locali. Per promuovere il brainstorming sulla progettazione delle app, puoi anche pensare di invitare dei relatori o di organizzare delle gite.

Suggerimenti per i leader del club

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.

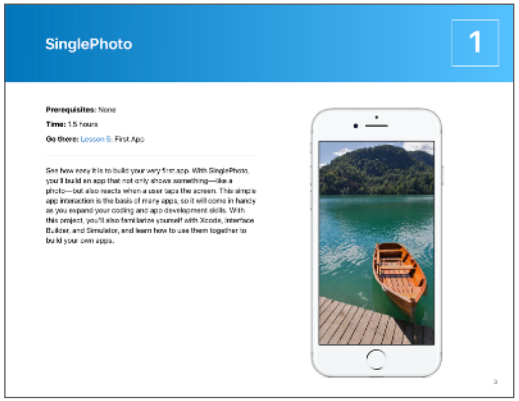
Fatevi notare. Un evento di presentazione delle app è l'occasione ideale per promuovere il club, le vostre idee di app e le vostre abilità di programmazione ad amici, familiari, insegnanti e al resto della comunità. Può anche aiutarvi a reclutare nuovi membri. Dai un'occhiata a pagina 11 per consigli 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 sui progetti a cui sono interessati.

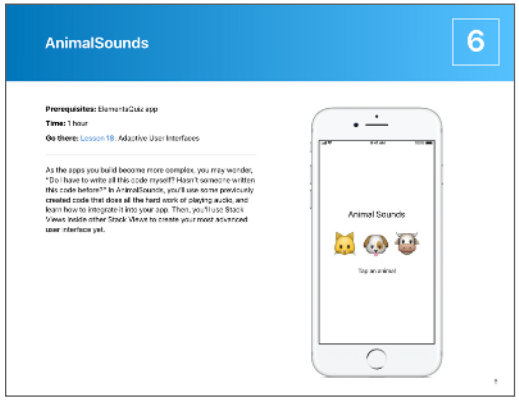
Fai un mix. A volte i membri più esperti possono andare più veloci degli altri. Cerca di capire se possono lavorare in coppia con un principiante: insegnare a qualcun altro è il modo perfetto per imparare!

Xcode – Progetti per lo sviluppo di app

Otto progetti guidano i principianti attraverso le basi dei concetti di programmazione e dello sviluppo di app. Ogni progetto riprende quello precedente e ha come risultato un'app funzionante, concentrandosi sui diversi aspetti delle app in modo che, alla fine, gli studenti abbiano tutte le abilità di cui hanno bisogno per costruire le proprie app.



I membri non devono necessariamente completare tutti e otto i progetti. L'obiettivo è introdurli ai diversi aspetti delle app e ispirarli a progettarne una.



I membri avranno bisogno del corso "Intro to App Development with Swift" per svolgere i progetti. I prerequisiti sono fondamentali!

Scarica Intro to App Development with Swift In inglese>

Hai bisogno di ulteriori informazioni o vuoi approfondire?

Scarica Intro to App Development with Swift Teacher Guide In inglese>

Suggerimenti per imparare con Xcode

Controlla la console per fare il debug. A volte la console mostra informazioni importanti su cosa è andato storto. L'evidenziatura rossa indica la riga di codice in cui si è verificato l'errore.

Fermati a pensare. I bug sono inevitabili. Fermati un attimo a pensare al problema. Quali sono i sintomi? Funzionava correttamente fino a [X]?

Non c'è un unico modo di scrivere codice. I membri dovrebbero rivedersi i codici a vicenda, fornire feedback e aiutarsi l'un l'altro con il debug.

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

Esplora le preferenze di Xcode. Modifica le impostazioni per il testo e specifica altre preferenze selezionando Xcode > Preferences dalla barra dei menu. Puoi aggiungere account sviluppatori, personalizzare la navigazione o i font, scegliere determinati comportamenti quando si verifica un evento, e altro ancora.

Impara le scorciatoie da tastiera.

Compilare il progetto: ⌘ B

Compilare ed eseguire il progetto: ⌘ R

Attivare i commenti sulle righe di codice selezionate: ⌘ /

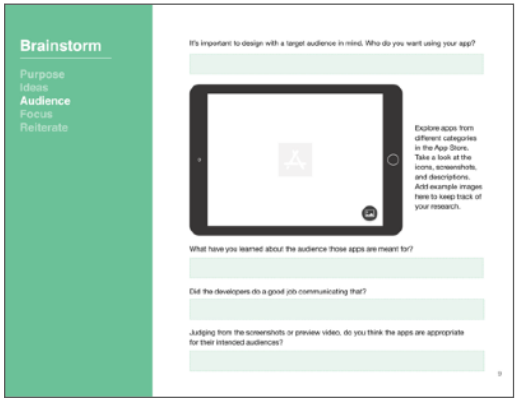
Spostare il codice selezionato a sinistra: ⌘ [

Spostare il codice selezionato a destra: ⌘]

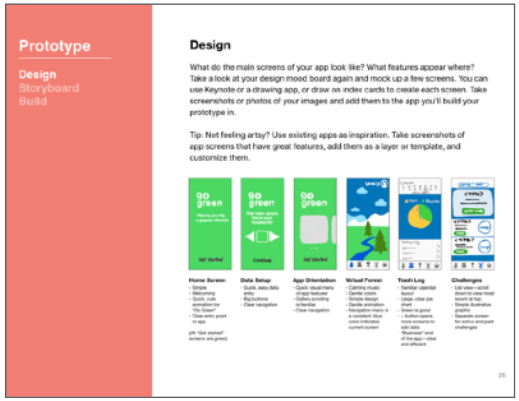
Un passo avanti. I membri più esperti possono seguire il corso "App Development with Swift" concentrandosi di più sugli aspetti di programmazione dei prototipi delle proprie app in Xcode.

Diario di progettazione delle app

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

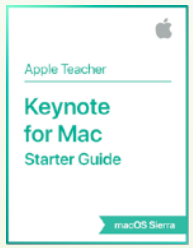


I membri del club lavorano in piccoli team per raccogliere idee e pianificare l'app, quindi creano un prototipo funzionante in Keynote.



Il diario accompagna i programmatori nel processo di valutazione dei propri progetti e di ripetizione della progettazione 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.



Hai bisogno di suggerimenti su Keynote?

Scarica Keynote for Mac Starter Guide macOS High Sierra >

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".

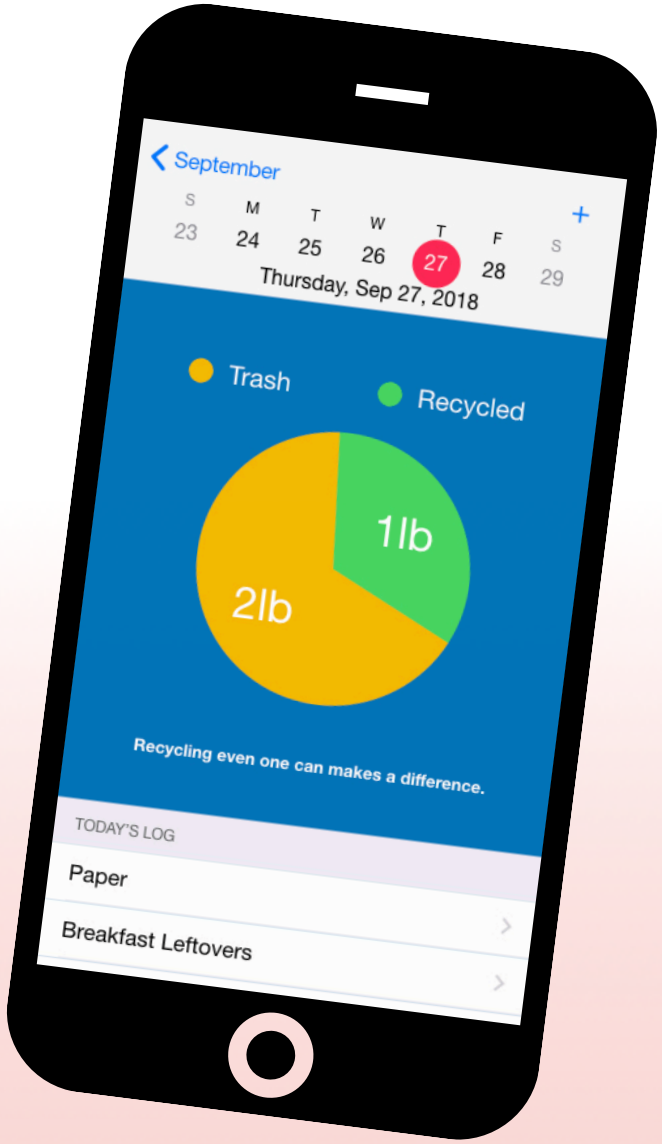
Puoi scaricare e modificare questo certificato e utilizzarlo per diversi premi.

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) *Per prototipi di app funzionali in Xcode. I giudici devono avere familiarità con Swift e con le best practice per lo sviluppo per iOS.*	Il codice Swift viene eseguito in esempi specifici; il codice è basico senza astrazioni	Il codice viene sempre eseguito senza errori; il codice è basico 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

Xcode

Attestato di partecipazione

Rilasciato a

Per

Firma

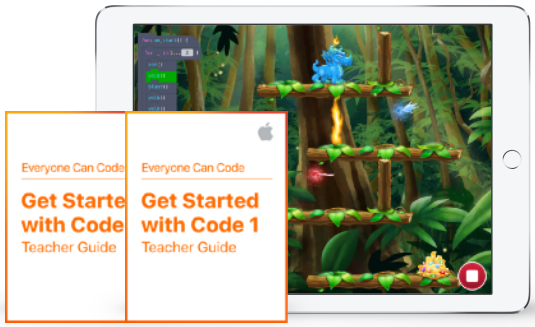
Data

Un passo avanti

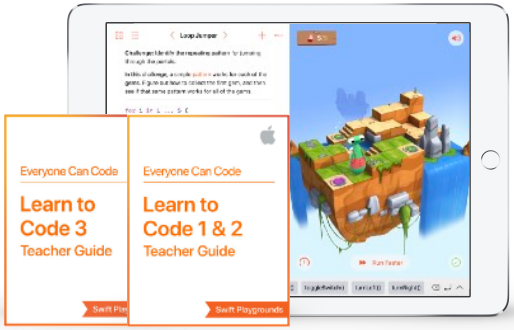
Lo Swift Coding Club è solo l'inizio del tuo viaggio nel mondo della programmazione. I corsi della serie "Programmare per tutti" offrono risorse divertenti per supportare i giovani programmatori in ogni fase del percorso, dall'apprendimento delle basi su iPad allo sviluppo di app su Mac. La certificazione per "App Development with Swift" è disponibile persino per gli studenti che hanno completato il corso "App Development with Swift".

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.

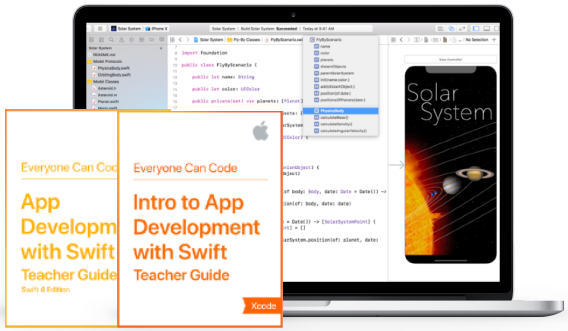
Scopri tutte le risorse "Programmare per tutti" >



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 >

© 2018 Apple Inc. Tutti i diritti riservati. Apple, il logo Apple, AirDrop, iPad, Keynote, Mac, macOS e Xcode sono marchi di Apple Inc., registrati negli USA e in altri Paesi.
Swift e Swift Playgrounds sono marchi di Apple Inc. Tutti gli altri prodotti e nomi di aziende citati potrebbero essere marchi registrati dei rispettivi proprietari. Novembre 2018