

Ein Hoch auf dich

Leitfaden für Lehrkräfte

Die Lernenden personalisieren eine App in Swift Playgrounds, die einen Ort oder eine Tradition feiert, die ihnen wichtig ist.



Entdecken und personalisieren

1–2 Stunden

Ändert das Beispielprojekt „Über mich“, um einen Ort oder eine Tradition zu teilen.



Erweitern

2–5 Stunden, optional

Fügt einen Fotogalerie-Tab hinzu oder arbeitet in Gruppen, um eine „Hoch auf uns“-App zu entwerfen und einen Prototyp zu erstellen.

Tipp: Das Teilen von Geschichten ist nur eine Möglichkeit, wie man das Beispielprojekt „Über mich“ verwenden und bearbeiten kann. Die Lernenden können dieselben Schritte für viele andere Themen befolgen, z. B. für ein lokales Umweltproblem oder eine Figur in einem Buch.

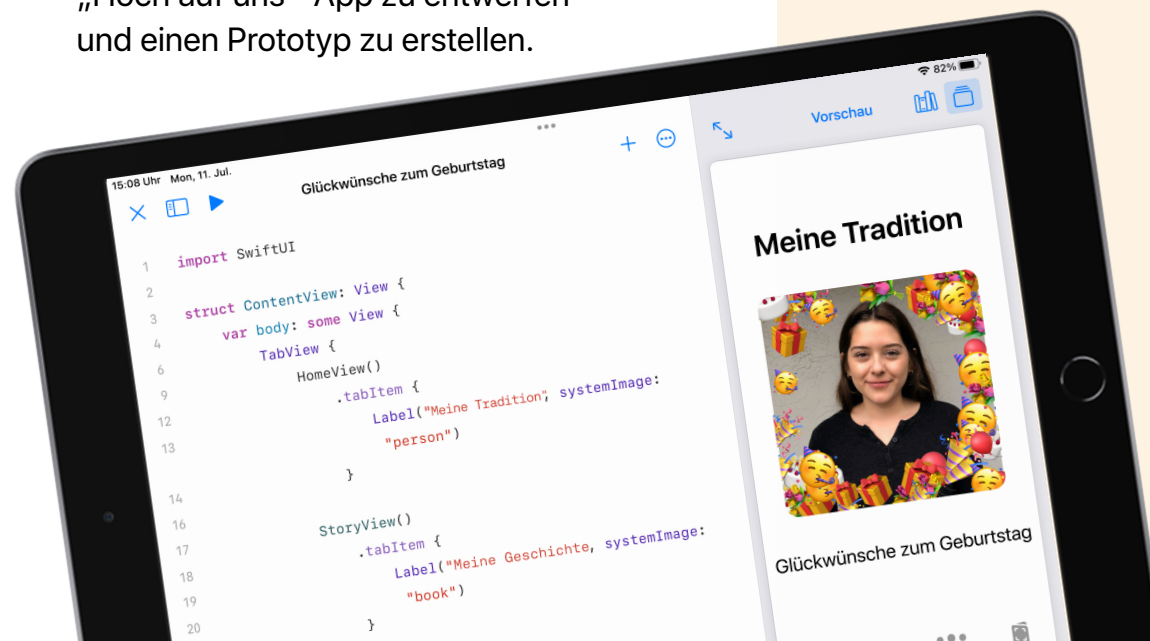


Verwende Swift Playgrounds mit iPad oder Mac

- [Swift Playgrounds](#) mit iPadOS 15.2 oder neuer
- [Swift Playgrounds](#) mit iPadOS 12.4 oder neuer
- Beispielprojekt „Über mich“ in Swift Playgrounds



Empfohlen ab 10 Jahren.



Kurzübersicht für Swift Playgrounds

Machen Sie sich mit den Tasten und Funktionen für App-Projekte in Swift Playgrounds vertraut.

Dateien. Öffnen Sie die Seitenleiste, um eine neue Datei hinzuzufügen oder alle Dateien im Projekt anzuzeigen.

Abspielen. Wechseln Sie in den Vollbildmodus, um mit der App zu interagieren.

Hinzufügen. Codeschnipsel, SF Symbols und Farben direkt in den Code einfügen.

Mehr. Finden Sie integrierte Hilfe, Dokumentation und Freigabeoptionen.

App-Vorschau. Sehen Sie sich die Simulation des App-Updates an, während Sie programmieren.

Handbücher. Sehen Sie sich die Anleitungen und Experimente für Projekte an.

Anleitung. Lesen Sie mehr über den blau markierten Code.

```
1 import SwiftUI
2
3
4 struct FunFactsView: View {
5     var allFunFacts =
6     [
7         "In Lateinamerika wird der 15. Geburtstag eines Mädchens
8         \„Quinceñera\“ genannt.
9     ]
10
11     @State private var funFact = ""
12
13     var body: some View {
14         VStack {
15             VStack {
16                 Text("Fakten zum Geburtstag")
17                 .font(.largeTitle)
18                 .fontWeight(.bold)
19
20                 Text("Anderen Fun Fact anzeigen")
21
22             }
23         }
24     }
25 }
```



Entdecken und personalisieren

(1–2 Stunden)

Projektanregung

Erstellt eine App, die einen Ort oder eine Tradition zeigt, der bzw. die euch prägt.

1

5–10 Minuten.

Diskussion. Sprechen Sie als Gruppe darüber, wie Technologien Gespräche begünstigen können, die den Geist und das Herz der Menschen für Orte oder Traditionen öffnen. Hier sind einige mögliche Anregungen für den Einstieg:

- Wie habt ihr soziale Medien oder andere Technologien genutzt, um über einen Ort oder eine Tradition zu berichten, der bzw. die eine besondere Bedeutung für euch hat? Zum Beispiel einen Ort, den ihr jedes Jahr besucht, oder eine Art, wie eure Familie einen Feiertag feiert.
- Welche Apps oder Websites haben euch geholfen, etwas über einen neuen Ort oder eine neue Tradition zu lernen?
- Welche Erfahrungen habt ihr mit der Verwendung dieser Technologien gemacht, um eure Geschichten zu erzählen?

2

10–20 Minuten.

Brainstorming-Inhalt. Bitten Sie die Lernenden, über ihren gewählten Ort oder ihre Tradition nachzudenken und lassen Sie sie dann in Keynote, in der Notizen App oder auf Papier planen, was sie teilen möchten.

3

5 Minuten.

Basteln. Bitten Sie die Lernenden, das Beispielprojekt „Über mich“ in Swift Playgrounds zu öffnen und zu erkunden. Ermutigen Sie sie, zu berichten, was sie entdecken. Stellen Sie sicher, dass Jede:r die App-Vorschau, die Dateien, die Anleitungen und Experimente im Handbuch finden kann.

4

10–20 Minuten.

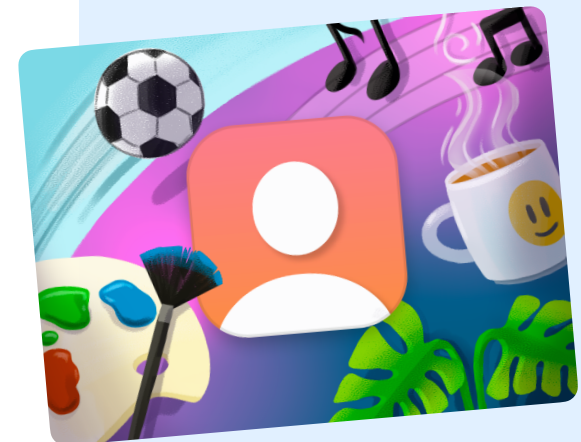
Code entdecken. Lassen Sie die Lernenden eine Anleitung auswählen – z. B. den Home-Tab – und alle vorgeschlagenen Änderungen ausprobieren. Teilen Sie die Lernenden in Zweiergruppen ein und bitten Sie sie, zu berichten, was sie geändert, ob sie etwas Unerwartetes entdeckt oder was sie gelernt haben. Ermutigen Sie die Lernenden, Code hinzuzufügen oder zu löschen, um die Auswirkungen auf die laufende App zu sehen. Erinnern Sie sie, regelmäßige Sicherungen des Projekts durchzuführen, sodass sie experimentieren, aber auch jederzeit zu einer vorherigen Version zurückkehren können.

Unterrichtstipps

Erstellen Sie ein gemeinsames Dokument, in dem alle Lernenden häufige Fehler und Möglichkeiten zu ihrer Behebung hinzufügen, allgemeine Aufgaben ausführen und Fragen stellen können, wenn sie Hilfe benötigen.

Überlegen Sie sich als Gruppe Normen, um einen sicheren Raum zu schaffen, in dem persönliche Geschichten erzählt werden können. Sie können die Lernenden fragen:

- Was sind die Vor- und Nachteile des Teilens persönlicher Geschichten?
- Wie könnt ihr eine Kultur des Respekts schaffen, in der alle ihre Geschichten sicher erzählen können?
- Welche Ansätze des Zuhörens oder Erzählens gibst es? Beispiel: die Verwendung von „Ich“-Aussagen.



5

25–40 Minuten.

Code personalisieren. Lassen Sie die Lernenden das Beispielprojekt „Über mich“ anpassen, indem sie den Text, die Bilder, die Farben und mehr ändern, um ihre einzigartige Geschichte zu erzählen.



Home-Tab anpassen

Ändert die Bildtexte und Hintergrundanpassungen.



Passen Sie den Favoriten-Tab an

Spielt mit Spacer, ScrollView und DisclosureGroup.



Experimentiert mit verschiedenen Designs und Eye-Catchern

Inhalte hinzufügen, um eine Scrolling-Geschichte zu erstellen.



Taucht tief ein

Bearbeite ein Array und mach deine Seite einzigartig, wie du es gelernt hast.

Unterrichtstipps

Helfen Sie den Lernenden, Fähigkeiten aufzubauen, um selbst Antworten zu finden. Sie können sie um Folgendes bitten:

- Sucht einen Beispielcode zum Kopieren und Einfügen.
- Versucht, die Codevervollständigung zu verwenden, um zu sehen, welche Optionen angezeigt werden.
- Erkundigt euch bei anderen Lernenden, ob jemand eine Lösung gefunden hat.

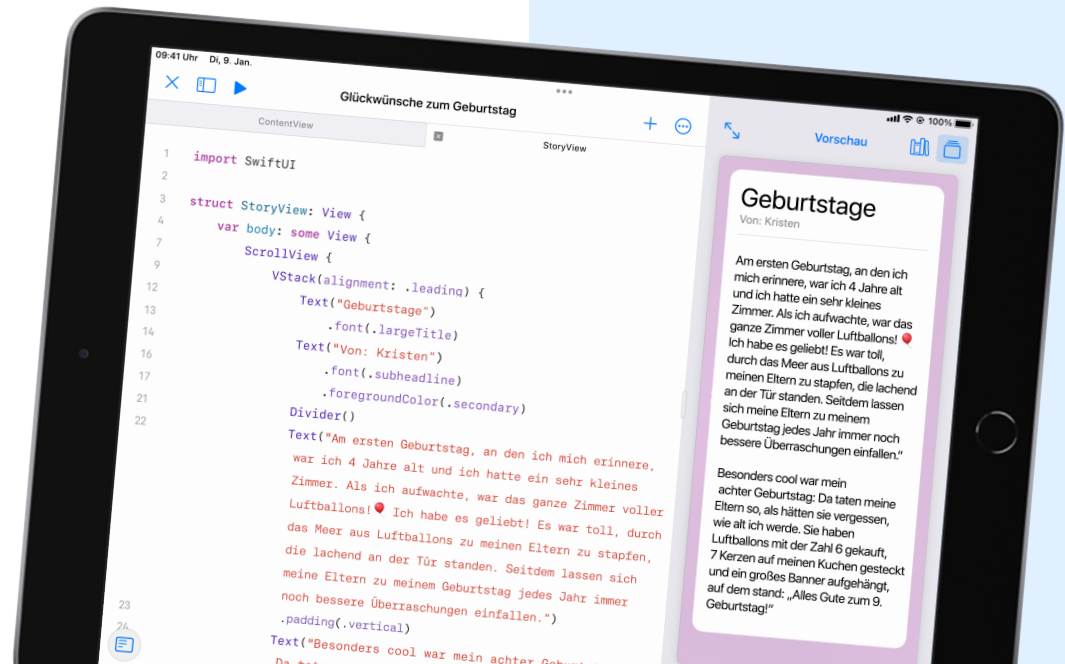
Um Projekte zu teilen, tippt auf die Mehr-Taste (☰) und auf „Projekt teilen“ und entscheidet euch dann für die Freigabe über AirDrop, Mail, Nachrichten oder eine andere App.

6

10–20 Minuten.

Teilen und reflektieren. Demonstrieren Sie, wie man ein Projekt freigibt (siehe [Kurzübersicht für Swift Playgrounds](#)). Lassen Sie die Lernenden ihre Apps in kleinen Gruppen teilen, erkunden und diskutieren. Bitten Sie sie, über diese Fragen nachzudenken:

- Was habt ihr über die Orte oder Traditionen der Anderen erfahren?
- Gab es Ähnlichkeiten oder Unterschiede zwischen den Apps in eurer Gruppe?
- Was waren die Vorteile und Grenzen dieser Art von App, um Geschichten zu erzählen und Gespräche über Orte und Traditionen zu fördern?





Erweitern

(2–5 Stunden)

Setzen Sie Projekte mit zwei zusätzlichen Aktivitäten fort, die darauf ausgelegt sind, das Verständnis von Code zu vertiefen und den Lernenden zu zeigen, wie sie Technologie einsetzen können, um ihre Geschichten zu zelebrieren.

Foto-Tab „Ein Hoch auf dich“

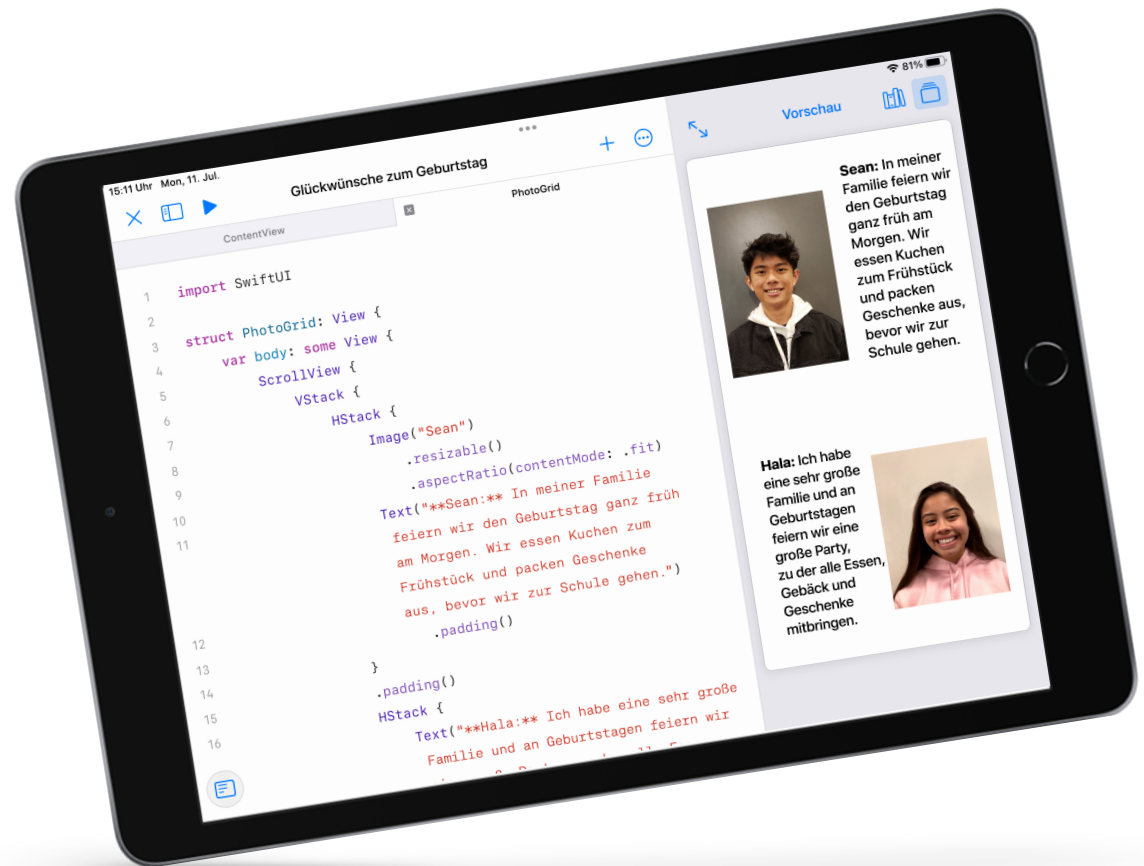
Zielsetzung: Entwerft einen neuen Tab, um Fotos zu präsentieren.

- 2–3 Stunden
- Bleibt in der Beispiel-App „Über mich“ in Swift Playgrounds
- Wird individuell abgeschlossen

App „Ein Hoch auf uns“

Zielsetzung: Entwerft eine App, die mehrere Geschichten enthalten kann.

- 3–5 Stunden
- Verwendet die [Aktivität zum inklusiven App-Design](#)
- Wird in kleinen Gruppen durchgeführt





Erweitern: „Ein Hoch auf dich“ Fotos-Tab

(2–3 Stunden)

Projektanregung

Fügt eurer App einen Fotogalerie-Tab hinzu.

- 1** **Diskussion.** Bitten Sie die Lernenden, darüber zu sprechen, inwiefern Fotos die Geschichten ihres gewählten Ortes oder ihrer Tradition bereichern könnten.
15–20 Minuten.
- 2** **Planung.** Lassen Sie die Lernenden ihren neuen Tab planen – einschließlich Layout, Bildbeschreibungen, und wie Nutzer:innen mit den Fotos interagieren können, z. B. durch Scrollen oder Antippen.
15–20 Minuten.
- 3** **Bilder sammeln.** Geben Sie den Lernenden Zeit, Bilder zu sammeln und sie dem Asset-Katalog hinzuzufügen. Weitere Informationen finden sich in „Home-Tab anpassen“ im Beispielprojekt „Über mich“.
15–20 Minuten.
- 4** **Programmieren.** Bitten Sie die Lernenden, eine neue Datei und einen neuen Tab für die Fotogalerie hinzuzufügen oder einen vorhandenen zu bearbeiten. Wenn die Lernenden einen neuen Tab erstellt haben, ermutigen Sie sie, anderen zu helfen. Hier sind einige Experimente, auf die sich Lernende beim Erstellen ihres Foto-Tabs beziehen können:
30–60 Minuten.



Erstelle deinen eigenen Tab

Das Gelernte verwenden, um einen Tab mit beliebigem Inhalt zu erstellen.



Füge einen Tab hinzu

Fügt ein `tabItem` hinzu und gebt ihm eine Bezeichnung.

Unterrichtstipps

Führen Sie ein Gespräch über die Vorteile und Herausforderungen der Verwendung von Fotos, um persönliche Geschichten zu erzählen. Sie könnten Themen wie Urheberrecht und Attribution behandeln, darüber sprechen, wie man Fotos wählt oder über Datenschutzbedenken reden.

Lassen Sie die Lernenden für ein tiefergehendes App-Design den Abschnitt „Prototyp“ des [App-Design-Tagebuchs](#) nutzen.

Ermutigen Sie die Lernenden, ihr Wissen zu vertiefen, indem sie das Beispielprojekt „Über mich“ verlassen und das Beispielprojekt „Bildergalerie“ erforschen, um sich weitere Inspirationen zu holen.

- 5** **Teilen und reflektieren.** Lassen Sie die Lernenden ihre App-Projekte in kleinen Gruppen teilen. Hier sind ein paar Fragen, über die sie nachdenken könnten:
30 Minuten.
 - Was ist ähnlich oder unterschiedlich an den Foto-Tabs, die ihr alle erstellt habt?
 - Inwiefern haben die Fotos von anderen dazu beigetragen, dass ihr anders über einen Ort oder eine Tradition denkt?



Erweitern: „Ein Hoch auf uns“-App

(3–5 Stunden)

Projektanregung

Entwerfen Sie mit Ihrer Gruppe eine App über die Orte oder Traditionen, die Sie alle prägen.

1

30–45 Minuten.

Vorstellung und Brainstorming. Lassen Sie die Lernenden in Kleingruppen reflektieren, was sie über ihre jeweiligen Apps voneinander erfahren haben. Machen Sie ein Brainstorming darüber, was sie über die Orte oder Traditionen hervorheben möchten, die ihre Gruppe prägen. Diskutieren Sie, wie eine App die Neugier oder das Bewusstsein der Nutzer:innen für eine Vielzahl von Hintergründen wecken könnte.

2

45–60 Minuten.

Planung und Prototyp. Mithilfe der Abschnitte „Vorstellung, Planung und Prototyp“ der [Aktivität zu inklusivem App-Design](#) führen Sie die Lernenden durch das Entwerfen und die Erstellung eines Prototyps von ein bis drei Bildschirmen für eine „Ein Hoch auf uns“-App auf Papier oder in Keynote.

3

1–2 Stunden

Programmieren. Bitten Sie die Lernenden, so viel wie möglich von jedem Bildschirm zu programmieren. In Swift Playgrounds können Lernende entweder mit dem Beispielprojekt „Über mich“ beginnen, ein anderes Beispielprojekt wählen und dieses bearbeiten oder mit einer leeren App-Vorlage von vorne beginnen.

Wenn die Ambitionen der Lernenden über das hinausgehen, was sie können, ermutigen Sie sie, Wege zu finden, um eine Illusion ihres gewünschten Designs oder ihrer gewünschten Funktionalität zu kreieren. Sie könnten zum Beispiel Bilder verwenden, um Elemente der Benutzeroberfläche zu simulieren, die sie nicht programmieren können. Wenn Lernende ihre eigenen Kenntnisse in SwiftUI aufbauen möchten, zeigen Sie ihnen „Erste Schritte mit Apps“ und „Am Ball bleiben mit Apps“ in Swift Playgrounds.

4

30–60 Minuten.

Teilen und reflektieren. Lassen Sie Lerngruppen ihre Prototypen mit Familie, Freund:innen und anderen Lehrkräften teilen. Bitten Sie die Lernenden, über Folgendes nachzudenken:

- Gespräche, die ihre App ermöglicht hat
- Wie die App ihre beabsichtigten Ziele erreicht oder sie überrascht hat
- Die Vorteile und Einschränkungen dieses App-Typs zur Unterstützung informierter Gespräche über Orte und Traditionen, die ihnen wichtig sind

Unterrichtstipps

Besprechen Sie, wie ihre „Ein Hoch auf uns“-App Mythen entlarven oder negative Wahrnehmungen über Orte oder Traditionen, die ihnen wichtig sind, ändern könnte.

Helfen Sie den Lernenden bei der Entwicklung der App, verschiedene Rollen zu erkunden, wie beispielsweise Designer, Programmierer und Qualitätssicherungsingenieur.

Eine paarweise Programmierung kann eine Herausforderung sein. Erwägen Sie die Verwendung eines Timers, damit die Lernenden abwechselnd das Gerät in die Hand nehmen können.

Nächste Schritte

Um Ihnen dabei zu helfen, die Lernenden auf ihrer Programmierreise voranzubringen, bieten wir eine breite Palette von Ressourcen an, die darauf ausgelegt sind, Pädagogen bei der Verwendung von Swift Playgrounds und Apple Produkten zu unterstützen.

Jede:r kann programmieren – Lehrplanführer

Dieses Dokument enthält grundlegende Informationen, mit denen sich Lehrkräfte einen Überblick über die „Jede:r kann programmieren“ Ressourcen für die Nutzung an ihren Schulen verschaffen können. Es enthält eine Lehrplanübersicht, Kursgliederungen und Informationen über unterstützende Ressourcen für Lehrkräfte. [„Jede:r kann programmieren“ – Lehrplanleitfaden laden >](#)

Apple Teacher

Apple Teacher ist ein kostenloses professionelles Selbstlernprogramm, das unbegrenzten Zugang zu Lernressourcen und -inhalten rund um den Einsatz von Technologie im Bildungsbereich bietet.

[Weitere Infos >](#)

Apple Professional Learning

Apple Professional Learning Specialists vermitteln praxisorientierte, immersive Erfahrungen, die Lehrkräften dabei helfen, innovative Unterrichtspraktiken zu entwickeln und Lernende für intensivere Lernerlebnisse zu begeistern. Weitere Informationen können Sie per E-Mail an apl_emeia@apple.com anfordern.



Leitfaden zur Präsentation von Apps

Helfen Sie den Lernenden, ihre Apps und App-Ideen mit einer größeren Community im Rahmen von Veranstaltungen wie Projektdemonstrationen oder App-Präsentationen zu teilen. Der Leitfaden bietet praktische Unterstützung beim Planen und Durchführen eines Präsentationsevents. [Leitfaden zur Präsentation von Apps laden >](#)



© 2022 Apple Inc. Alle Rechte vorbehalten. Apple, das Apple Logo, AirDrop, iPad, Keynote, Mac, Swift, das Swift Logo, Swift Playgrounds und SwiftUI sind eingetragene Marken der Apple Inc. in den USA und anderen Ländern. „Jede:r kann programmieren“ ist eine Dienstleistungsmarke von Apple Inc., die in den USA und weiteren Ländern eingetragen ist. Andere hier genannte Produkt- und Herstellernamen sind möglicherweise Marken der jeweiligen Unternehmen.