

En savoir plus sur vous

Guide d'enseignement

Les élèves personnalisent dans Swift Playgrounds une app qui célèbre un lieu ou une tradition qui leur tient à cœur.



Explorer et personnaliser

1 à 2 heures

Modifiez l'exemple de projet Qui suis-je ? pour présenter un lieu ou une tradition.



Développer

2 à 5 heures ; facultatif

Ajoutez un onglet de galerie de photos ou travaillez en groupe pour concevoir et prototyper une app En savoir plus sur nous.

Astuce : le partage d'histoires n'est qu'une façon d'utiliser et de modifier l'exemple de projet Qui suis-je ?.
Les élèves peuvent suivre ces mêmes étapes pour de nombreux autres sujets, tels qu'un problème environnemental local ou le personnage d'un livre.

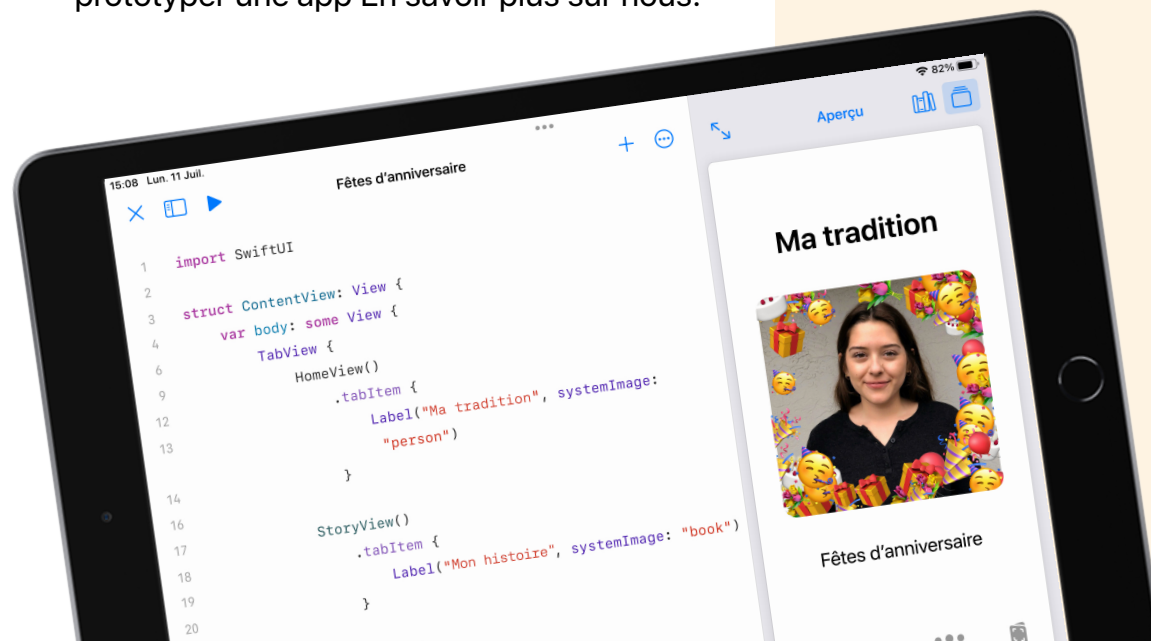


Utilisez Swift Playgrounds sur iPad ou Mac

- [Swift Playgrounds](#) avec iPadOS 15.2 ou version ultérieure
- [Swift Playgrounds](#) avec macOS 12.4 ou version ultérieure
- Exemple de projet Qui suis-je ? dans Swift Playgrounds



À partir de 10 ans.



Référence rapide pour Swift Playgrounds

Familiarisez-vous avec les boutons et les fonctionnalités des projets d'apps dans Swift Playgrounds.

Fichiers. Ouvrez la barre latérale pour ajouter un nouveau fichier ou afficher tous les fichiers du projet.

Lecture. Entrez en mode plein écran pour interagir avec l'app.

Ajouter. Insérez des extraits de code, des symboles SF et des couleurs directement dans le code.

Plus. Trouvez l'aide intégrée, la documentation et les options de partage.

Aperçu de l'app. Regardez la simulation de la mise à jour de l'app à mesure que vous codez.

Guides. Consultez les procédures pas-à-pas et les expériences du projet.

Procédure pas-à-pas. Apprenez-en plus sur le code surligné en bleu.

```
1 import SwiftUI
2
3
4 struct FunFactsView: View {
5
6     var allFunFacts =
7     [
8         "En Amérique latine, le 15e anniversaire d'une fille
9         est appelé une \"quinceañera.\"".
10    ]
11
12    @State private var funFact = ""
13
14
15    var body: some View {
16        VStack {
17            VStack {
18                Text("Anecdotes d'anniversaire")
19                .font(.largeTitle)
20                .fontWeight(.bold)
21
22                Text("En Amérique latine, le 15e anniversaire d'une fille
23                est appelé une \"quinceañera.\"")
24                .font(.body)
25                .fontWeight(.normal)
26            }
27            Button("Afficher une anecdote") {
28                funFact = allFunFacts[0]
29            }
30        }
31    }
32 }
```



Explorer et personnaliser

(1 à 2 heures)

Idées de projet

Créez une app qui présente un lieu ou une tradition qui compte pour vous.

1

5 à 10
minutes

Discuter. En groupe, discutez de la façon dont les technologies peuvent faciliter des conversations qui ouvrent l'esprit et le cœur des personnes sur des lieux ou des traditions. Voici quelques idées potentielles pour commencer :

- Comment avez-vous utilisé les médias sociaux ou d'autres technologies pour partager des informations sur un lieu ou une tradition qui compte pour vous, par exemple, un lieu que vous visitez chaque année ou une tradition familiale ?
- Quels sites web ou apps vous ont aidés à découvrir un nouveau lieu ou une nouvelle tradition ?
- Qu'avez-vous pensé de l'utilisation de ces technologies pour partager vos histoires ?

2

10 à 20
minutes

Réfléchir à des idées de contenu. Demandez aux élèves de réfléchir au lieu ou à la tradition qu'ils ont choisi, puis de planifier ce qu'ils veulent partager dans Keynote, dans Notes ou sur papier.

3

5 minutes

Expérimenter. Demandez aux élèves d'ouvrir et d'explorer l'exemple de projet Qui suis-je ? dans Swift Playgrounds. Encouragez-les à partager leurs découvertes. Assurez-vous que tout le monde peut trouver l'Aperçu de l'app, les fichiers, les procédures pas-à-pas et les expériences dans le guide.

4

10 à 20
minutes

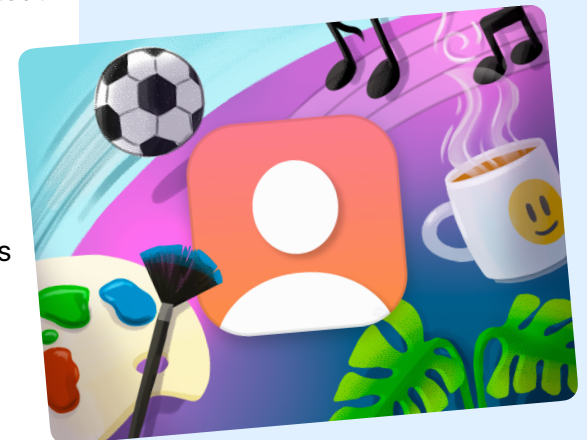
Explorer le code. Demandez aux élèves de choisir une procédure pas-à-pas et une expérience, comme par exemple, l'onglet Accueil, et d'essayer toutes les modifications suggérées. Formez des binômes et demandez-leur de parler de leurs modifications, des choses inattendues qu'ils ont rencontrées ou de ce qu'ils ont appris. Encouragez les élèves à ajouter ou supprimer du code pour observer les effets sur l'app en cours d'exécution. Rappelez-leur de sauvegarder régulièrement des copies de leur projet afin qu'ils puissent essayer de nouvelles choses tout en ayant la possibilité de revenir à une autre version.

Idées pour la classe

Créez un document partagé dans lequel tous les élèves peuvent ajouter des erreurs courantes et des manières de les corriger, comment effectuer les tâches courantes et des questions pour lesquelles ils ont besoin d'aide.

En groupe, élaborer des normes relatives à la création d'un espace sûr pour partager des histoires personnelles. Vous pouvez poser les questions suivantes aux élèves :

- Quels sont les avantages et les inconvénients inhérents au partage d'histoires personnelles ?
- Comment créer une culture du respect où chacun se sent en sécurité pour partager son histoire ?
- Citez des approches pour écouter ou partager, telles que l'utilisation d'énoncés à la première personne.



5

25 à 40 minutes

Personnaliser le code. Demandez aux élèves de personnaliser l'exemple de projet Qui suis-je ? en modifiant le texte, les images, les couleurs et bien plus pour raconter leur histoire unique.



Personnalisez l'onglet Accueil

Changez l'Image, le Texte et les modificateurs d'arrière-plan.



Personnalisez l'onglet Favoris

Amusez-vous avec Spacer (Espacement), ScrollView (Faites défiler) et DisclosureGroup (Expansion du groupe).



Essayez plusieurs mises en page et éléments accrocheurs

Ajoutez du contenu pour créer un récit défilant.



Appropriiez-vous l'outil

Modifiez un tableau et appliquez vos nouvelles connaissances pour rendre cette page unique.

Idées pour la classe

Aidez les élèves à développer leurs compétences pour trouver des réponses par eux-mêmes. Vous pouvez leur demander de :

- Trouver un exemple de code à copier et coller.
- Essayer d'utiliser la complétion de code pour voir les options qui s'offrent à eux.
- Vérifier auprès des autres élèves si quelqu'un a trouvé une solution.

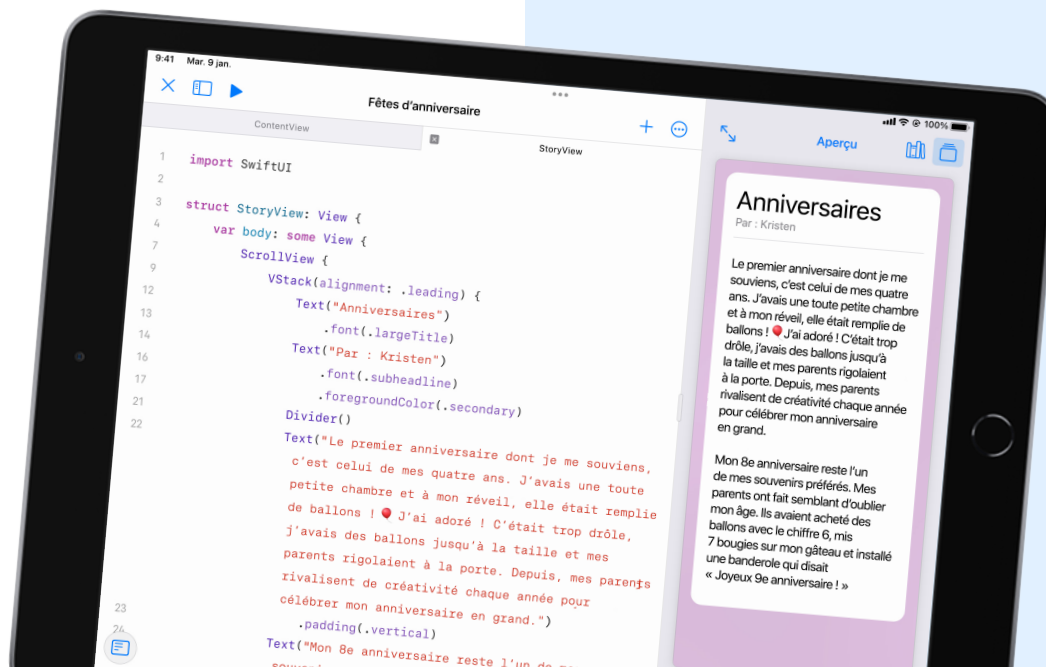
Pour partager des projets sur l'iPad, touchez le bouton Plus (⋮), Partager le projet, puis choisissez de partager via AirDrop, Mail, Messages ou une autre app.

6

10 à 20 minutes

Partager et réfléchir. Montrez comment partager un projet (voir [Référence rapide pour Swift Playgrounds](#)). Demandez aux élèves de présenter, d'explorer et de discuter de leurs apps en petits groupes. Demandez-leur de réfléchir aux questions suivantes :

- Qu'avez-vous appris sur le pays ou les traditions de chacun ?
- Avez-vous observé des similitudes ou des différences parmi les apps de votre groupe ?
- Quels sont les avantages et les limites de ce type d'app pour raconter des histoires et encourager la discussion sur des lieux et des traditions ?





Développer

(2 à 5 heures)

Poursuivez vos projets avec deux activités supplémentaires conçues pour approfondir la compréhension du code et aider les élèves à voir comment ils peuvent utiliser la technologie pour raconter leur histoire.

Onglet Photos En savoir plus sur vous

Objectif : créer un nouvel onglet pour afficher vos photos.

- 2 à 3 heures
- Restez dans l'exemple d'app Qui suis-je ? dans Swift Playgrounds
- Activité individuelle

App En savoir plus sur nous

Objectif : concevoir une app pouvant présenter plusieurs histoires.

- 3 à 5 heures
- Utilisez [l'activité Conception d'applications inclusives](#)
- Activité en petits groupes





Développer : onglet Photos de En savoir plus sur vous

(2 à 3 heures)

Idées de projet

Ajoutez un onglet de galerie de photos à votre app.

1

15 à 20 minutes

Discussion. Demandez aux élèves d'expliquer en quoi les photos pourraient enrichir les histoires sur le lieu ou la tradition qu'ils ont choisis.

2

15 à 20 minutes

Planification. Demandez aux élèves de planifier leur nouvel onglet, notamment la mise en page, la description des images et la façon dont les utilisateurs et utilisatrices interagiront avec les photos (en les faisant défiler ou en les touchant, par exemple).

3

15 à 20 minutes

Découverte d'images. Laissez le temps aux élèves de trouver des images et de les ajouter au catalogue de ressources. Consultez l'expérience « Personnalisez l'onglet Accueil » dans l'exemple de projet Qui suis-je ? pour obtenir de l'aide.

4

30 à 60 minutes

Codage. Demandez aux élèves d'ajouter un nouveau fichier et un nouvel onglet pour la galerie de photos ou de modifier celui qui existe. Une fois que les élèves ont créé un nouvel onglet, encouragez-les à aider leurs camarades. Voici quelques expériences auxquelles les élèves peuvent se référer lors de la création de leur onglet photo :



Créez votre propre onglet

Utilisez ce que vous avez appris pour créer votre propre onglet sur le sujet de votre choix.



Ajoutez votre onglet

Ajoutez un onglet et donnez-lui un nom.

5

30 minutes

Partage et réflexion. Demandez aux élèves de présenter leurs projets d'apps en petits groupes. Voici quelques questions auxquelles ils pourraient réfléchir :

- En quoi les onglets photos que vous avez créés sont-ils similaires ou différents ?
- En quoi le fait de voir les photos de quelqu'un a-t-il modifié votre perception d'un pays ou d'une tradition ?

Idées pour la classe

Discutez des avantages et des défis inhérents à l'utilisation de photos pour raconter des histoires personnelles. Vous pourriez aborder des sujets tels que les droits d'auteur et les mentions légales, le choix des photos ou encore les questions de confidentialité.

Pour explorer la conception d'app plus en détail, demandez aux élèves d'utiliser la section Prototypage du [Journal de conception d'app](#).

Invitez les élèves à aller plus loin en quittant l'exemple de projet Qui suis-je ? et en explorant l'exemple de projet Galerie d'images pour trouver l'inspiration.



Développer : app En savoir plus sur nous

(3 à 5 heures)

Idées de projet

Avec votre groupe, concevez et prototypez une app sur les lieux ou les traditions qui comptent pour le groupe.

1

30 à 45
minutes.

Présentation et brainstorming. En petits groupes, demandez aux élèves de réfléchir à ce qu'ils ont découvert les uns sur les autres grâce à leurs apps individuelles. Réfléchissez à ce que vous pourriez mettre en avant sur les lieux ou les traditions qui comptent pour le groupe. Discutez de la façon dont une app peut éveiller la curiosité ou la prise de conscience des utilisateurs pour une variété d'expériences.

2

45 à 60
minutes

Planification et prototypage. À l'aide des sections Présentation, Planification et Prototypage de l'activité [Conception d'apps inclusives](#), guidez les élèves tout au long de la conception et du prototypage d'un à trois écrans pour une app En savoir plus sur nous sur papier ou dans Keynote.

3

1 à 2 heures

Codage. Demandez aux élèves de coder le plus possible pour chaque écran. Dans Swift Playgrounds, les élèves peuvent commencer avec l'exemple de projet Qui suis-je ?, un autre exemple de projet et le modifier, ou le modèle d'app vierge pour partir de zéro.

Si les ambitions des élèves dépassent leurs capacités, encouragez-les à trouver des moyens de créer une illusion de la conception ou de la fonctionnalité souhaitée. Par exemple, ils peuvent utiliser des images pour simuler des éléments de l'interface utilisateur qu'ils ne savent pas coder. Si les élèves veulent renforcer leurs compétences en SwiftUI, orientez-les vers les didacticiels Premiers pas avec les apps et Continuer avec les apps dans Swift Playgrounds.

4

30 à 60
minutes

Partage et réflexion. Demandez aux groupes d'élèves de présenter leurs prototypes aux membres de la communauté, tels que la famille, les amis et d'autres membres du corps enseignant. Demandez aux élèves de réfléchir aux points suivants :

- Conversations facilitées par leur app.
- Comment l'app a rempli les objectifs visés ou les a surpris.
- Les avantages et les limites de ce type d'app pour faciliter des conversations éclairées sur les lieux et les traditions qui comptent pour eux.

Idées pour la classe

Discutez de la façon dont leur app En savoir plus sur nous pourrait mettre fin aux idées reçues ou aux préjugés sur les lieux ou les traditions qui sont importants pour eux.

Aidez les élèves à explorer différents rôles lors du développement de l'app, tels que concepteur, programmeur et ingénieur assurance qualité.

La programmation en binôme peut être difficile. Envisagez d'utiliser un minuteur afin que les élèves puissent utiliser l'appareil à tour de rôle.

Étapes suivantes

Pour emmener les élèves plus loin dans l'apprentissage du code, nous proposons une large gamme de ressources conçues pour aider les membres du corps enseignant à utiliser Swift Playgrounds et les produits Apple.

Guide du programme Le code à la portée de tous

Ce guide fournit des informations essentielles pour aider les membres du corps enseignant à apprécier l'utilisation des ressources du programme Le code à la portée de tous dans leurs établissements. Il contient un aperçu du programme, des plans de cours et des informations sur les ressources d'assistance destinées aux membres du corps enseignant.

[Téléchargez le Guide du programme Le code à la portée de tous >](#)

Apple Teacher

Apple Teacher est un programme de formation professionnelle autonome et gratuit. Il offre un accès illimité à divers supports et contenus de formation pour utiliser la technologie dans l'enseignement. [En savoir plus >](#)

Apple Professional Learning

Les Apple Professional Learning Specialists mènent à bien des séances immersives pour les membres du corps enseignant pendant lesquelles les bonnes pratiques sont partagées.

Pour en savoir plus, envoyez un e-mail à apl_emeia@apple.com.



Guide du Forum des jeunes créateurs d'apps

Aidez les élèves à présenter leurs apps et idées d'apps à l'ensemble de la communauté via des événements, tels que des démonstrations de projet ou des présentations d'app. Le guide contient des informations pratiques pour vous aider à planifier et à organiser de tels événements.

[Télécharger le Guide du Forum des jeunes créateurs d'apps >](#)



© 2022 Apple Inc. Tous droits réservés. Apple, le logo Apple, AirDrop, iPad, Keynote, Mac, Swift, le logo Swift, Swift Playgrounds et SwiftUI sont des marques d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays. Le code à la portée de tous est une marque de service d'Apple Inc., déposée aux États-Unis et dans d'autres pays. Les autres noms de produits et de sociétés mentionnés dans ce document appartiennent à leurs propriétaires respectifs.