Over jou

Docentenhandleiding

Leerlingen personaliseren een app in Swift Playgrounds die een locatie of traditie die belangrijk voor ze is, in de spotlights zet.

Verkennen en personaliseren

1-2 uur

Pas het voorbeeldproject ‘Over mij’ aan om een locatie of traditie te delen.

Uitbreiden

2-5 uur; optioneel

Voeg een tabblad Fotogalerie toe of werk in groepen om een ‘Over ons’-app te ontwerpen en een prototype te bouwen.

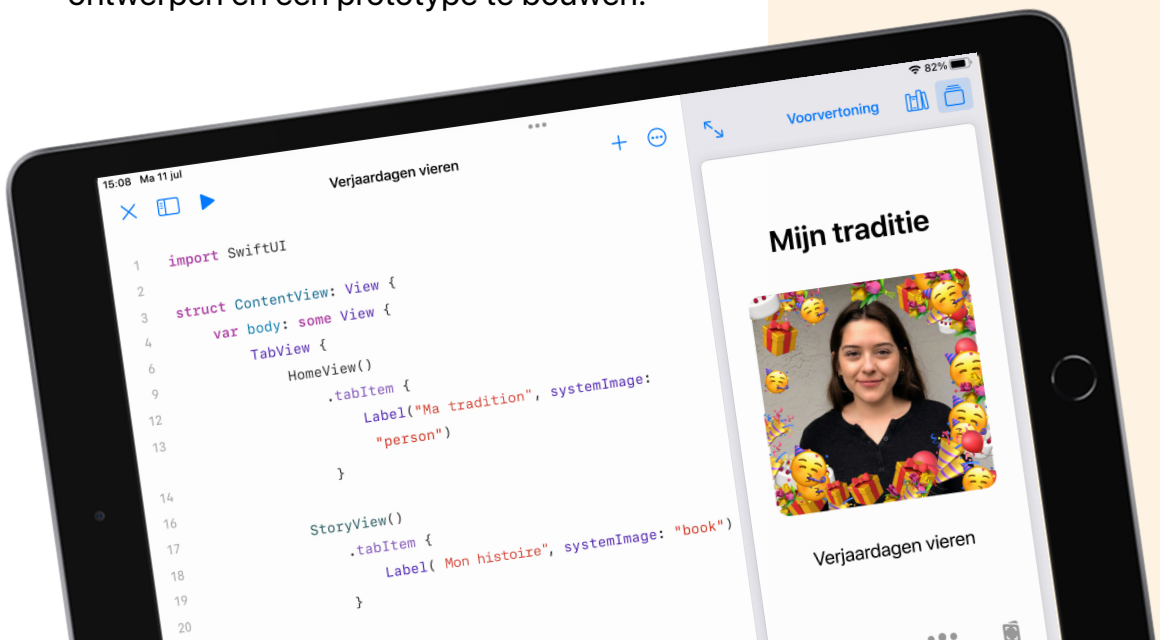
Tip: *Het delen van verhalen is slechts één manier om het voorbeeldproject ‘Over mij’ te gebruiken en aan te passen. Leerlingen kunnen dezelfde stappen volgen voor veel andere onderwerpen, zoals een lokaal milieuprobleem of een personage in een boek.*

Swift Playgrounds gebruiken op iPad of Mac

- Swift Playgrounds met iPadOS 15.2 of hoger
- Swift Playgrounds met macOS 12.4 of hoger
- ‘Over mij’-voorbeeldproject in Swift Playgrounds

10+

Aanbevolen voor 10 jaar en ouder.



Beknopte handleiding voor Swift Playgrounds

Leer de knoppen en functies voor app-projecten in Swift Playgrounds kennen.

Bestanden. Open de navigatiekolom om een nieuw bestand toe te voegen of om alle bestanden in het project te tonen.

Start. Open de schermvullende modus om de app te gebruiken.

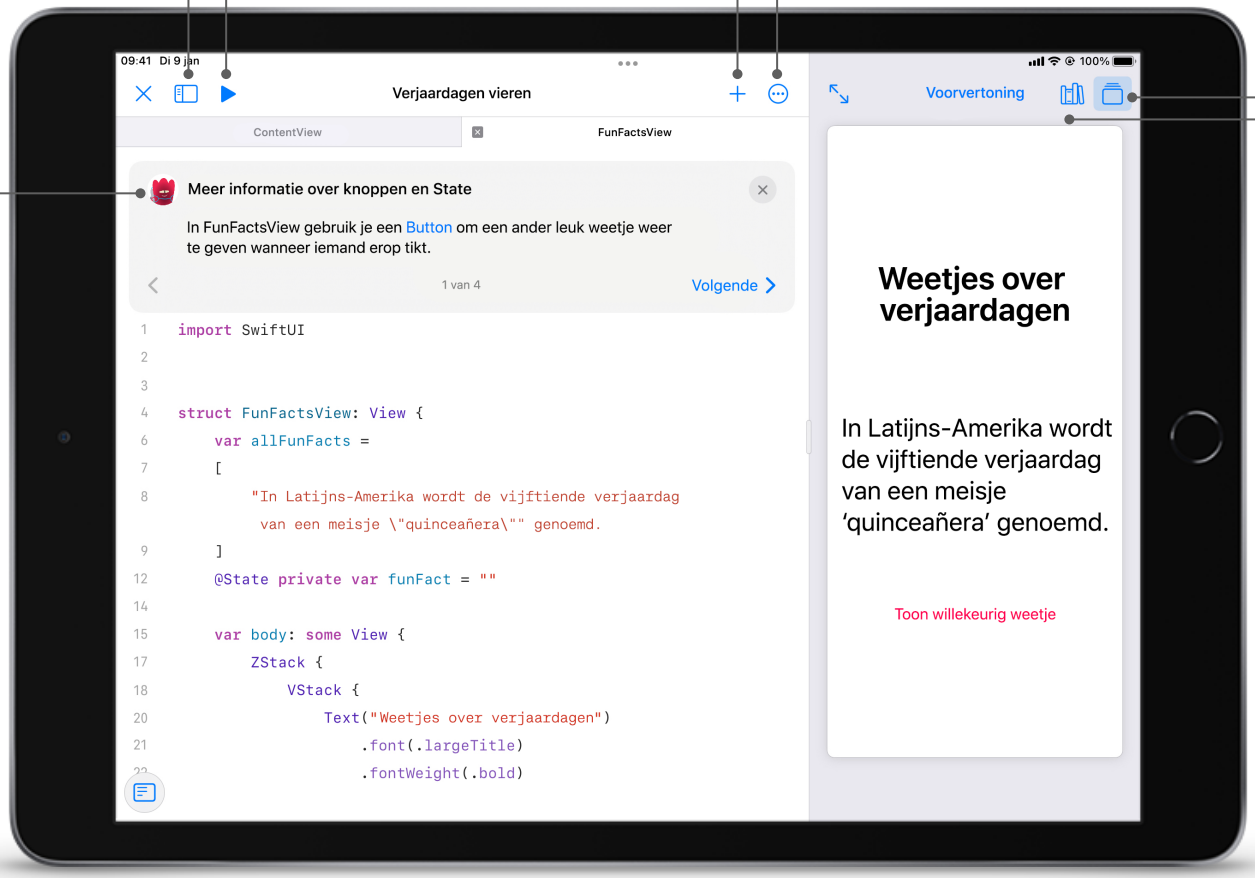
Voeg toe. Voeg codefragmenten, SF-symbolen en kleuren rechtstreeks in de code in.

Meer. Toegang tot ingebouwde ondersteuning, documentatie en opties voor delen.

App-voorvertoning. Bekijk de simulatie van de app-update terwijl je programmeert.

Referenties. Bekijk walkthroughs van projecten en experimenten.

Walkthrough. Lees over de code die blauw is gemarkeerd.



Verkennen en personaliseren

(1-2 uur)

Projectprompt

Maak een app die een locatie of traditie deelt die deel uitmaakt van wie je bent.

1 5-10 min.

Bespreken. Praat als groep over hoe technologieën gesprekken kunnen vergemakkelijken die mensen helpen hun hart en ziel open te stellen voor locaties of tradities. Hier volgen enkele mogelijke vragen om mee aan de slag te gaan:

- Hoe heb je sociale media of andere technologieën gebruikt om iets te delen over een locatie of traditie die voor jou speciaal is, bijvoorbeeld een locatie die je elk jaar bezoekt of een manier waarop jouw familie een feestdag viert?
- Welke apps of websites hebben je geholpen meer te weten te komen over een nieuwe locatie of traditie?
- Hoe heb je het ervaren om deze technologieën te gebruiken om je verhalen te delen?

2 10-20 min.

Brainstormen over content. Vraag de leerlingen om na te denken over hun gekozen locatie of traditie en plan vervolgens wat ze willen delen in Keynote, in Notes of op papier.

3 5 min.

Spelen. Vraag de leerlingen om het voorbeeldproject ‘Over mij’ in Swift Playgrounds te openen en te verkennen. Moedig ze aan om te delen wat ze ontdekken. Controleer of iedereen de app-voorvertoning, de bestanden, en de walkthroughs en experimenten in de handleiding kan vinden.

4 10-20 min.

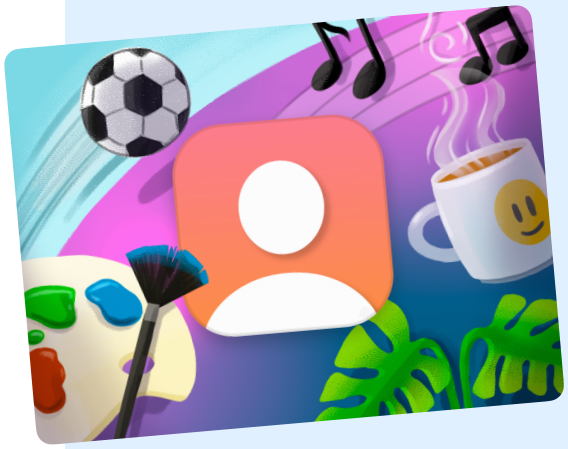
Code verkennen. Laat leerlingen een walkthrough kiezen en experimenteren, zoals het tabblad ‘Home’ aanpassen, en alle voorgestelde wijzigingen uitproberen. Koppel leerlingen en vraag ze om hun aanpassingen te delen, of ze iets onverwachts zijn tegengekomen of wat ze hebben geleerd. Moedig leerlingen aan om code toe te voegen of te verwijderen om het effect op de actieve app te zien. Zeg dat ze regelmatig een kopie van hun project moeten bewaren, zodat ze nieuwe dingen kunnen uitproberen met de gedachte dat ze altijd een werkende versie kunnen herstellen.

Tips voor instructie

Maak een gedeeld document waarin alle leerlingen veelvoorkomende fouten kunnen toevoegen met manieren om deze op te lossen. Hierin kunnen ze ook informatie toevoegen over hoe veelvoorkomende taken moeten worden uitgevoerd en vragen waarbij ze hulp nodig hebben.

Bedenk als groep normen voor het creëren van een veilige ruimte om persoonlijke verhalen te delen. Je kunt de leerlingen het volgende vragen:

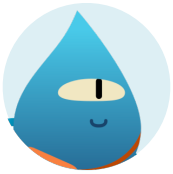
- Wat zijn de voor- en nadelen van het delen van persoonlijke verhalen?
- Hoe kun je een respectvolle omgeving creëren waarin alle deelnemers zich veilig voelen om hun verhalen te delen?
- Wat zijn enkele benaderingen voor luisteren of delen, zoals het gebruik van ‘ik’-uitspraken?



5

25-40 min.

Code personaliseren. Laat leerlingen het voorbeeldproject ‘Over mij’ aanpassen door bijvoorbeeld de tekst, afbeeldingen en kleuren te wijzigen en zo hun unieke verhaal te vertellen.



Pas het tabblad ‘Home’ aan

Wijzig de `Image`, `Text` en achtergrondaanpassingen.

Experimenteer met verschillende lay-outs en eyecatchers

Voeg materiaal toe om een scrollend verhaal aan te maken.

Pas het tabblad ‘Favorieten’ aan

Experimenteer met `Spacer`, `ScrollView` en `DisclosureGroup`.

Maak het uniek

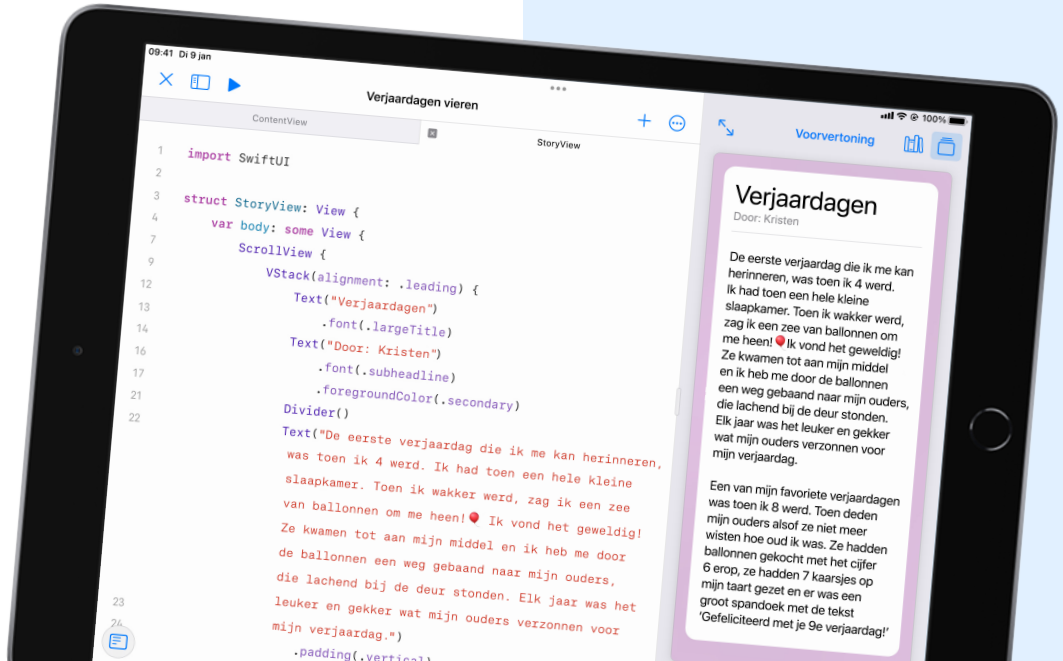
Wijzig een matrix en pas toe wat je hebt geleerd om deze pagina uniek te maken.

6

10-20 min.

Delen en reflecteren. Laat zien hoe het delen van een project in zijn werk gaat (zie Beknopte handleiding voor Swift Playgrounds). Laat leerlingen hun apps in kleine groepen delen, bekijken en bespreken. Vraag ze na te denken over deze vragen:

- Wat heb je ontdekt over de locaties of tradities van anderen?
- Waren er overeenkomsten of verschillen tussen de apps in je groep?
- Wat waren de voordelen en beperkingen van dit soort apps om verhalen te vertellen en gesprekken over locaties en tradities aan te moedigen?



Tips voor instructie

Help leerlingen vaardigheden te ontwikkelen om zelf antwoorden te vinden. Vraag ze bijvoorbeeld het volgende te doen:

- Zoek een voorbeeld van een stukje code om te kopiëren en te plakken.
- Gebruik codeaanvulling om te zien welke opties er verschijnen.
- Overleg met anderen om te kijken of iemand anders een oplossing heeft gevonden.

Om projecten te delen op een iPad, tik je op de knop ‘Meer’ ⋯ en vervolgens op ‘Deel project’. Kies nu of je wilt delen via AirDrop, Mail, Berichten of een andere app.

Uitbreiden

(2-5 uur)

Zet projecten voort met twee extra activiteiten die zijn ontworpen om het begrip van code te verdiepen en leerlingen te helpen inzien hoe ze technologie kunnen gebruiken om hun verhalen te vertellen.

Fototabblad Over jou

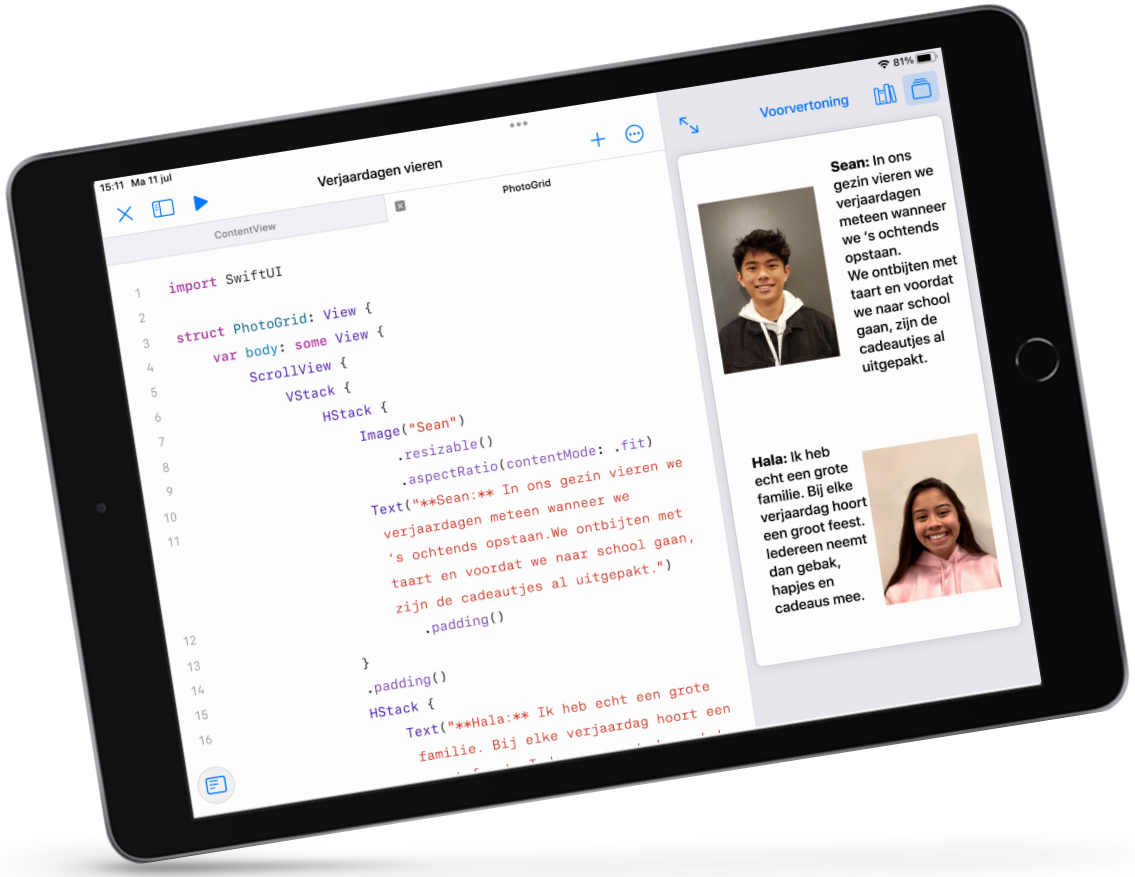
Doel: Ontwerp een nieuw tabblad om foto's te laten zien.

- 2-3 uur
- Blijft binnen de voorbeeld-app 'Over mij' in Swift Playgrounds
- Individuele opdracht

App 'Over ons'

Doel: Ontwerp een app die meerdere verhalen kan bevatten.

- 3-5 uur
- Gebruikt de activiteit: Inclusieve app ontwerpen
- Groepsopdracht



Uitbreiding: Fototabblad Over jou

(2-3 uur)

Projectprompt

Voeg een tabblad Fotogalerie toe aan de app.

1 15-20 min.

Bespreken. Vraag de leerlingen om te bespreken hoe foto's de verhalen van hun gekozen locatie of traditie kunnen versterken.

2 15-20 min.

Plannen. Laat leerlingen hun nieuwe tabblad plannen, inclusief de lay-out, beschrijvingen van afbeeldingen en of gebruikers bijvoorbeeld door de foto's kunnen scrollen of erop kunnen tikken.

3 15-20 min.

Afbeeldingen verzamelen. Geef leerlingen de tijd om afbeeldingen te verzamelen en toe te voegen aan de catalogus met bestanden. Zie voor meer informatie het experiment 'Pas het tabblad 'Home' aan' in het voorbeeldproject 'Over mij'.

4 30-60 min.

Programmeren. Vraag de leerlingen om een nieuw bestand en tabblad voor de fotogalerie toe te voegen of een bestaand tabblad te bewerken. Moedig leerlingen aan anderen te helpen nadat ze een nieuw tabblad hebben gemaakt. Hier volgen enkele experimenten die leerlingen kunnen raadplegen tijdens het maken van hun fototabblad:

Maak je eigen tabblad aan	Voeg je tabblad toe
Gebruik wat je hebt geleerd om je eigen tabblad aan te maken over wat je maar wilt.	Voeg een `tabItem` toe en geef het een label.

5 30 min.

Delen en reflecteren. Laat leerlingen hun app-projecten in kleine groepen delen. Hier volgen enkele vragen waarover ze kunnen nadenken:

- Wat zijn overeenkomsten en verschillen tussen de fototabbladen die iedereen heeft gemaakt?
- Is je mening over een locatie of traditie veranderd nu je foto's van anderen hebt gezien?

Tips voor instructie

Praat over de voordelen en uitdagingen van het gebruik van foto's om persoonlijke verhalen te vertellen. Je kunt onderwerpen behandelen zoals auteursrecht en naamsvermelding, het kiezen van foto's of privacykwesties.

Voor een meer diepgaand appdesign laat je de leerlingen het gedeelte 'Prototype' van het Verslag voor appdesign gebruiken.

Moedig leerlingen aan om een stap verder te gaan door het voorbeeldproject 'Over mij' te verlaten en het voorbeeldproject 'Afbeeldingengalerij' te bekijken om inspiratie op te doen.

Uitbreiding: App Over ons

(3-5 uur)

Projectprompt

Maak met je groep een ontwerp en een prototype van een app over de locaties of tradities die belangrijk zijn voor de groepsleden.

1
30-45 min.

Kennismaking en brainstormen. Laat de leerlingen in kleine groepen nadenken over wat ze via hun individuele apps over elkaar te weten zijn gekomen. Brainstorm over wat ze kunnen uitlichten over de locaties of tradities die belangrijk zijn voor de groep. Bespreek hoe een app gebruikers nieuwsgierig kan maken of ze bewust kan maken van verschillende achtergronden.

2
45-60 min.

Plannen en prototype bouwen. Gebruik de gedeelten ‘Kennismaking’, ‘Plannen’ en ‘Prototype bouwen’ van de activiteit Inclusieve app ontwerpen om de leerlingen te begeleiden bij het op papier of in Keynote ontwerpen en bouwen van een prototype van één tot drie schermen voor een ‘Over ons’-app.

3
1 tot 2 uur.

Programmeren. Vraag de leerlingen om zoveel mogelijk van elk scherm te programmeren. In Swift Playgrounds kunnen leerlingen aan de slag met het voorbeeldproject ‘Over mij’, een ander voorbeeldproject dat ze aanpassen of de lege app-sjabloon om vanaf nul te beginnen.

Als leerlingen meer willen dan ze kunnen, moedig ze dan aan om manieren te vinden om een illusie te creëren van hun gewenste ontwerp of functionaliteit. Ze kunnen bijvoorbeeld afbeeldingen gebruiken om gebruikersinterface-elementen te simuleren waarvan ze niet weten hoe ze die moeten programmeren. Als leerlingen hun SwiftUI-vaardigheden willen ontwikkelen, verwijs ze dan naar de tutorials ‘Aan de slag met apps’ en ‘Doorgaan met apps’ in Swift Playgrounds.

4
30-60 min.

Delen en reflecteren. Laat groepen leerlingen hun prototypen delen met leden van hun gemeenschap, zoals familie, vrienden en andere docenten. Vraag leerlingen om na te denken over enkele van de volgende zaken:

- Gesprekken die op gang zijn gekomen dankzij hun app
- Hoe de app heeft voldaan aan de beoogde doelen of ze heeft verrast
- De voordelen en beperkingen van dit type app als ondersteuning voor geïnformeerde gesprekken over locaties en tradities die belangrijk voor ze zijn

Tips voor instructie

Bespreek hoe ze met de ‘Over ons’-app mythes kunnen ontkrachten of negatieve percepties van locaties of tradities die voor hen belangrijk zijn, kunnen veranderen.

Help leerlingen verschillende rollen te verkennen bij het ontwikkelen van de app, zoals ontwerper, programmeur en kwaliteitscontroleur.

Programmeren in tweetallen kan lastig zijn. Overweeg een timer te gebruiken, zodat leerlingen het device om de beurt kunnen gebruiken.

Volgende stappen

Om je de middelen te bieden om leerlingen verder te helpen in hun programmeertraject, bieden we een breed scala aan informatiebronnen die zijn ontworpen om docenten te ondersteunen bij het gebruik van Swift Playgrounds en Apple producten.

Leswijzer bij ‘Iedereen kan programmeren’

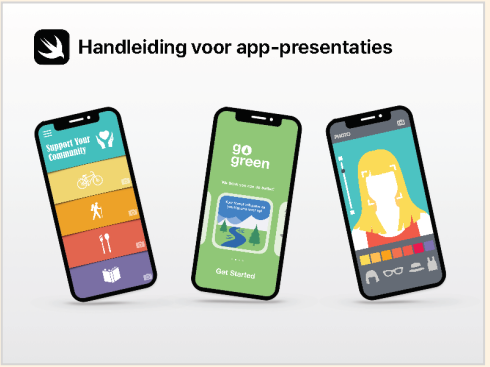
Deze handleiding bevat essentiële informatie om docenten te helpen de informatiebronnen voor ‘Iedereen kan programmeren’ te evalueren voor gebruik op hun eigen school. De handleiding bevat een curriculumoverzicht, cursusoverzichten en informatie over bronnen voor ondersteuning van leerkrachten. Download de handleiding voor het lesprogramma ‘Iedereen kan programmeren’ >

Apple Teacher

Apple Teacher is een gratis bijscholingsprogramma op basis van zelfstudie. Het biedt onbeperkte toegang tot lesmateriaal en content voor het gebruik van technische hulpmiddelen in het onderwijs. Meer informatie >

Apple Professional Learning

Apple Professional Learning Specialists helpen leerkrachten door middel van praktische, boeiende cursussen om innovatieve lessen te ontwikkelen en leerlingen te betrekken bij dieper leren. Voor meer informatie kunt u een e-mail sturen naar apl_emeia@apple.com.



Handleiding voor app-presentaties

Help leerlingen hun apps en app-ideeën te delen met een grotere groep mensen door middel van evenementen, zoals projectdemonstraties of app-presentaties. De handleiding bevat praktische tips voor het plannen en organiseren van een dergelijk evenement. Download de Handleiding voor app-presentaties >



© 2022 Apple Inc. Alle rechten voorbehouden. Apple, het Apple logo, AirDrop, iPad, Keynote, Mac, Swift, het Swift-logo, Swift Playgrounds en SwiftUI zijn handelsmerken van Apple Inc., die zijn gedeponeerd in de Verenigde Staten en andere landen. ‘Iedereen kan programmeren’ is een dienstmerk van Apple Inc., dat is gedeponeerd in de Verenigde Staten en andere landen. Andere product- en bedrijfsnamen die worden genoemd, kunnen handelsmerken zijn van hun respectieve eigenaars.