

Feiring av deg

Lærerveiledning

Elevene tilpasser en app i Swift Playgrounds som feirer et sted eller en tradisjon som er viktig for dem.



Utforsk og tilpass

1–2 timer

Endre About me-eksempelprosjektet for å dele et sted eller en tradisjon.



Utvid

2–5 timer, valgfritt

Legg til en bildegallerifane eller samarbeid i grupper for å designe og lage en prototype av en Feiring av oss-app.

Tips: Deling av historier er bare én måte å bruke og endre eksempelprosjektet About me (Om meg) på. Elevene kan følge den samme fremgangsmåten for en rekke andre emner, herunder lokale miljøproblemer eller figurer i bøker.

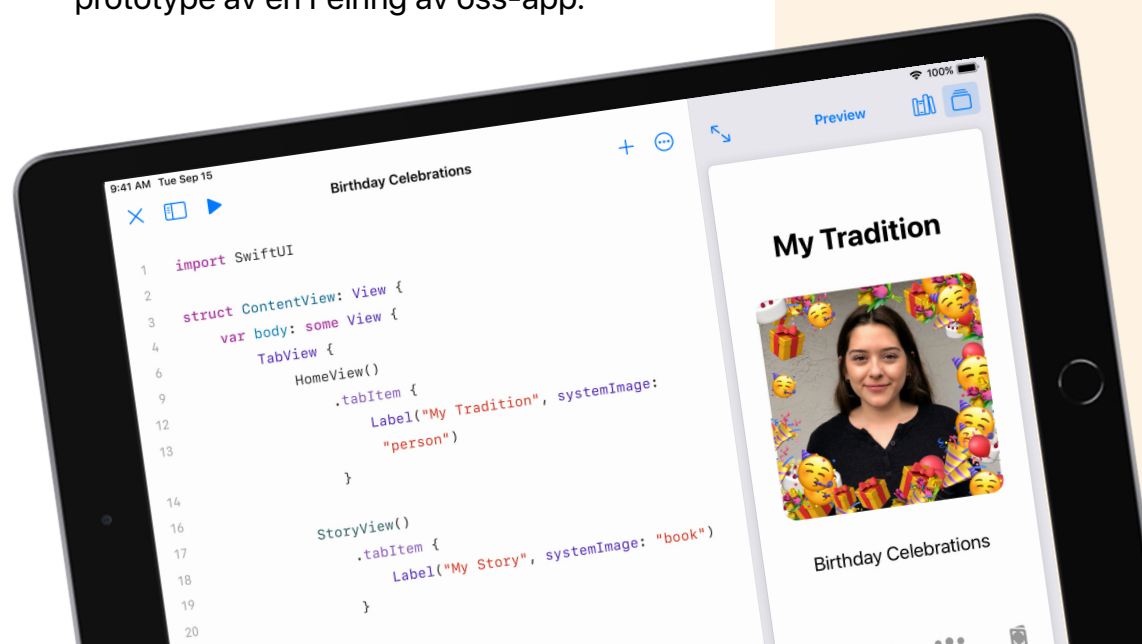


Bruk Swift Playgrounds på iPad eller Mac

- [Swift Playgrounds](#) med iPadOS 15.2 eller nyere
- [Swift Playgrounds](#) med macOS 12.4 eller nyere
- About me-eksempelprosjektet i Swift Playgrounds



Foreslått for elever på 10 år og oppover.



Hurtigreferanse for Swift Playgrounds

Gjør deg kjent med knappene og funksjonene for appprosjekter i Swift Playgrounds.

Filer. Åpne sidepanelet for å legge til en ny fil eller vise alle filene i prosjektet.

Spill. Start fullskjermmodus for å samhandle med appen.

Legg til. Sett kodeutdrag, SF-symboler og farger direkte inn i koden.

Mer. Finn innebygd hjelp, dokumentasjon og delingsalternativer.

Gjennomgang. Les om koden som er fremhevet med blått.

Forhåndsvisning av app. Se simuleringen av appen oppdateres mens du koder.

Veiledninger. Gjennomgå prosjektgjennomganger og eksperimenter.

```
1  import SwiftUI
2
3
4  struct FunFactsView: View {
5      var allFunFacts =
6      [
7          "In Latin America, a girl's 15th birthday is called a
8          \"quinceañera.\"
9      ]
10
11     @State private var funFact = ""
12
13     var body: some View {
14         ZStack {
15             VStack {
16                 Text("Birthday Facts")
17                     .font(.largeTitle)
18             }
19         }
20     }
21 }
```

Learn about buttons and State

In FunFactsView you'll use a **Button** to change a fun fact string whenever someone taps it.

1 of 4

Next >

Birthday Facts

In Latin America, a girl's 15th birthday is called a "quinceañera."

Show Random Fact



Utforsk og tilpass

(1–2 timer)

Prosjektinspirasjon

Lag en app som deler et sted eller en tradisjon som har formet deg som person.

1

5–10 minutter.

Diskuter. Diskuter som en gruppe hvordan teknologier kan tilrettelegge for samtaler som gjør personer mottakelige for nye ideer om steder eller tradisjoner. Her er noen spørsmål du kan bruke for å inspirere elevene:

- Hvordan har du brukt sosiale medier eller annen teknologi til å dele informasjon om et sted eller tradisjoner – f.eks. et sted du besøker hvert år eller en måte familien din feirer en høytid på – som har spesiell betydning for deg?
- Hvilke apper eller nettsteder har hjulpet deg med å lære om nye steder eller tradisjoner?
- Hvordan har du opplevd å bruke denne teknologien for å dele historiene dine?

2

10–20 minutter.

Idémyldre innhold. Be elevene om å tenke på stedet eller tradisjonen de har valgt, og deretter planlegge hva de vil dele i Keynote, i Notater eller på papir.

3

5 minutter.

Pusle. Be elevene om å åpne og utforske eksempelprosjektet About me (Om meg) i Swift Playgrounds. Oppfordre dem til å dele det de oppdager. Forsikre deg om at alle elevene kan finne forhåndsvisningen av appen, samt gjennomgangene og eksperimentene i veiledningen.

4

10–20 minutter.

Utforsk kode. Be elevene om å velge en gjennomgang og eksperiment – f.eks. Home Tab – og prøve alle de foreslåtte endringene. Sett elevene sammen i par og be dem om å dele endringene sine, fortelle hverandre om de fant noe uventet og dele hva de lærte. Oppfordre elevene til å legge til eller slette kode for å se hvordan det påvirker appen som kjører. Påminn elevene om at de må arkivere kopier av prosjektene sine med jevne mellomrom, slik at de kan prøve nye ting, men fortsatt ha muligheten til å gå tilbake til en fungerende versjon.

Instruksjonstips

Opprett et delt dokument der alle elevene kan legge inn vanlige feil og måter de kan løses på, skrive hvordan de utfører vanlige oppgaver og stille spørsmål angående ting de trenger hjelp med.

Diskuter sammen i en gruppe for å finne regler for å skape et trygt miljø for deling av personlige historier. Du kan stille elevene følgende spørsmål:

- Hva er fordelene og ulempene med å dele personlige historier?
- Hvordan kan vi skape en kultur av respekt der alle føler at de kan dele historiene sine på en trygg måte?
- Hva er eksempler på tilnærminger for lytting eller deling, for eksempel bruk av «Jeg»-uttalelser?



5

25–40 minutter.

Tilpass koden. Be elevene om å tilpasse eksempelprosjektet About me (Om meg) ved å endre teksten, bildene og fargene for å fortelle sin egen unike historie.



Tilpass Home-fanen (Hjem)

Endre modifieringsfaktorene for Image (bilde) Text (tekst) og bakgrunnen.



Tilpass favoritter-fanen

Prøv forskjellige ting med Spacer, ScrollView og DisclosureGroup.



Eksperimenter med forskjellige layouter og ting som griper oppmerksomheten

Legg til innhold for å lage et rullende hendelsesforløp.



Tilpass det

Rediger en matrise og bruk det du har lært til å gjøre denne siden unik.

Instruksjonstips

Hjelp elever med å bygge ferdigheter for å finne svar på egen hånd. Du kan be dem om å gjøre følgende:

- Finn et kodeeksempel som kan kopieres og limes inn.
- Prøv å bruke kodefullføring for å se hvilke alternativer som dukker opp.
- Sjekk med andre for å se om noen har funnet en løsning.

For å dele prosjekter på iPad trykker du på More (Mer) ☰, trykker på Share (Del), og deretter velger du å dele med AirDrop, Mail, Meldinger eller en annen app.

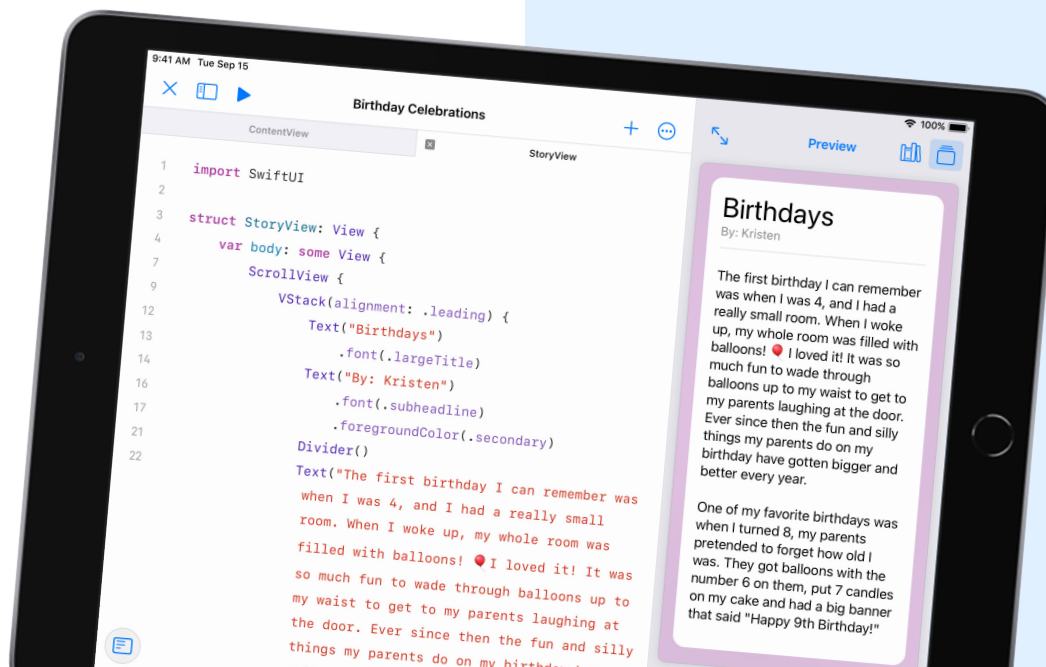
6

10–20 minutter.

Del og reflekter. Demonstrer hvordan du deler et prosjekt (se [hurtigreferansen for Swift Playgrounds](#)).

Be elevene om å dele, utforske og diskutere appene sine i små grupper. Be dem reflektere over de følgende spørsmålene:

- Hva lærte dere om hverandres steder eller tradisjoner?
- Var det likheter eller forskjeller mellom appene i gruppen?
- Hva var fordelene og begrensningene for denne typen app når det gjelder fortelling av historier og tilretteleggelse for samtaler om steder og tradisjoner?





Utvid

(2–5 timer)

Jobb videre på prosjektene med to ekstra aktiviteter som er designet for å gi elevene dypere forståelse av kode og hjelpe dem med å se hvordan de kan bruke teknologi til å feire historiene sine.

Feiring av meg-bildefane

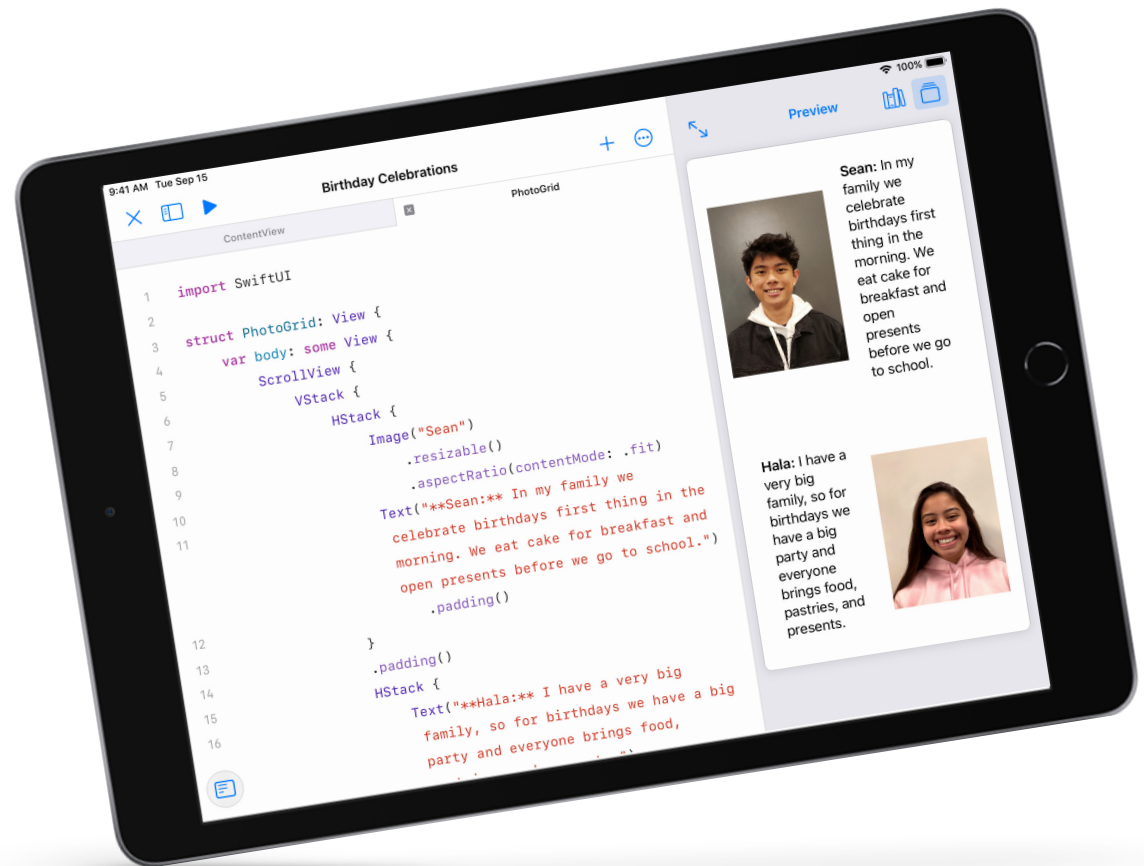
Mål: Design en ny fane for å vise frem bilder.

- 2–3 timer
- Utføres i eksempelappen About me (Om meg) i Swift Playgrounds
- Fullføres individuelt

Feiring av oss-app

Mål: Design en app som kan inneholde flere historier.

- 3–5 timer
- Bruker [aktiviteten Inclusive App Design \(inkludert appdesign\)](#)
- Fullføres i små grupper





Utvid: Feiring av deg-bildefane

(2–3 timer)

Prosjektinspirasjon

Legg til en bildegallerifane i appen din.

1

15–20 minutter.

Diskuter. Be elevene diskutere hvordan historiene om stedene eller tradisjonene deres kan forbedres med bilder.

2

15–20 minutter.

Planlegg. Be elevene om å planlegge den nye fanen – herunder utformingen, bildebeskrivelsene og hvordan brukerne skal samhandle med bildene, f.eks. ved å rulle gjennom eller trykke på dem.

3

15–20 minutter.

Samle inn bilder. Gi elevene tid til å samle inn bilder og legge dem til i ressurskatalogen. Se eksperimentet «Customize the Home tab» (Tilpass hjem-fanen) i About Me-eksempelprosjektet hvis du trenger hjelp.

4

30–60 minutter.

Kod. Be elevene om å legge til en ny fil og fane for bildegalleriet. Eventuelt kan de redigere en eksisterende fil og fane. Når elevene har opprettet en ny fane, oppfordrer du dem til å hjelpe andre. Her er noen eksperimenter som elevene kan bruke når de lager bildefanen:



Lag din egen fane

Bruk det du har lært til å lage en fane om hva du vil.



Legg til fanen din

Legg til et tabItem og gi det en etikett.

5

30 min.

Del og reflekter. Del elevene inn i små grupper og be dem om å dele prosjektene sine med de andre gruppe-medlemmene. Her er noen spørsmål de kan vurdere:

- Hva er likt eller forskjellig for bildefanene dere har laget?
- Hvordan fikk bildene deg til å se steder eller tradisjoner på nye måter?

Instruksjonstips

Diskuter fordelene og utfordringene knyttet til å bruke bilder for å fortelle personlige historier. Du kan ta opp emner som copyright og tilskrivelse, hvordan man velger bilder eller personvernbeholdninger.

For mer detaljert appdesign kan du be elevene om å bruke Prototype-delen av [dagboken om appdesign](#).

Oppfordre elever til å gjøre mer ved å gå ut av eksempelprosjektet About me (Om meg) og utforske eksempelprosjektet Image Gallery (Bildegalleri) for å få inspirasjon.



Utvid: Feiring av oss-appen

(3–5 timer)

Prosjektinspirasjon

Samarbeid i grupper og design og lag en prototype av en app om stedene og tradisjonene som har formet dere.

1

30–45 minutter.

Introduser og idémyldre. Del elevene inn i små grupper og be dem om å tenke over hva de har lært om hverandre gjennom appene. Utveksle ideer om hva som kan fremheves om stedene eller tradisjonene som har formet gruppen. Diskuter hvordan en app kan gjøre brukerne nysgjerrige eller oppmerksomme på en rekke forskjellige bakgrunner.

2

45–60 minutter.

Planlegg og lag en prototype. Bruk Introduser-, Planlegg- og Lag en prototype-delen i [aktiviteten Inclusive App Design \(inkludert appdesign\)](#) for å veilede elevene gjennom design og utvikling av en prototype for én til tre skjermer for en Feiring av oss-app på papir eller i Keynote.

3

1 til 2 timer.

Kod. Be elevene om å kode så mye av hver skjerm som mulig. I Swift Playgrounds kan elevene starte med eksempelprosjektet About me (Om meg) og endre det. Eventuelt kan de bruke den tomme appmalen for å starte helt fra begynnelsen.

Hvis elevenes ambisjoner overgår ferdighetene deres, kan du oppfordre dem til å finne måter de kan skape en illusjon av ønsket design eller funksjonalitet på. De kan for eksempel bruke bilder til å simulere brukergrensesnittelementer som de ikke vet hvordan de skal kode. Hvis elevene vil utvikle SwiftUI-ferdighetene sine, kan du henvise dem til veiledningene Get Started with Apps (Kom i gang med apper) og Keep Going with Apps (Mer om apper) i Swift Playgrounds.

4

30–60 minutter.

Del og reflekter. Be elevgrupper om å dele prototypene sine med personer i lokalsamfunnet, for eksempel familie, venner og andre lærere. Be elevene tenke over noe av følgende:

- Samtaler som appen deres har ført til
- Hvordan appen oppfylte målene deres eller overrasket dem
- Fordelene og begrensningene denne apptypen har når det gjelder å tilrettelegge for informerte samtaler om steder og tradisjoner som er viktige for dem

Instruksjonstips

Diskuter hvordan Feiring av oss-appen kan rette opp i feil informasjon fra myter eller endre negative oppfatninger tilknyttet steder eller tradisjoner som er viktige for elevene.

Hjelp elevene med å utforske ulike roller under utviklingen av appen, som å være designer, programmerer og kvalitetssikringansvarlig.

Programmering i par kan være utfordrende. Det kan være lurt å sette tidsgrenser slik at alle elevene får sjansen til å bruke enhetene.

De neste trinnene

For å hjelpe deg med å ta elevene til neste nivå innen koding tilbyr vi en rekke ressurser som er utviklet for å støtte lærere under bruk av Swift Playgrounds og Apple-produkter.

Veiledning for Alle kan kode-kurset

Denne veiledningen inneholder viktig informasjon som hjelper kunder i utdanningssektoren med å vurdere om Alle kan kode-ressursene egner seg for bruk på skolen deres.

Den inneholder en læreplan, emnebeskrivelser samt informasjon om ressurser til undervisningen. [Last ned pensumveiledningen for Alle kan kode >](#)

Apple Teacher

Apple Teacher er et gratis faglig utviklingsprogram for læring i eget tempo med ubegrenset tilgang til kursmateriell og -innhold om bruk av Apple-teknologi i utdanningen. [Finn ut mer >](#)

Apple Professional Learning

Apple Professional Learning Specialist-er gir praktiske, oppslukende opplevelser som hjelper lærere med å utvikle innovative utdanningsopplegg og engasjere elevene mest mulig i læringen. For å finne ut mer sender du en e-post til apl_emeia@apple.com.



Veiledning for apputstillinger

Hjelp elevene med å dele appene og appideene sine med nærmiljøet gjennom arrangementer, f.eks. prosjektdemonstrasjoner eller apputstillinger. Veiledningen gir praktisk støtte til å planlegge og gjennomføre et utstillingsarrangement. [Last ned veiledningen for apputstillinger >](#)



© 2022 Apple Inc. Alle rettigheter forbeholdes. Apple, Apple-logoen, AirDrop, iPad, Keynote, Mac, Swift, Swift-logoen, Swift Playgrounds og SwiftUI er varemerker for Apple Inc., registrert i USA og andre land. Alle kan kode er et tjenestemerke for Apple Inc., registrert i USA og andre land. Navn på andre produkter og selskaper som nevnes her, kan være varemerker tilhørende sine respektive selskaper.