

Fira dig

Handledning för pedagoger

Eleverna anpassar en app i Swift Playgrounds som handlar om en plats eller tradition som är viktig för dem.



Utforska och anpassa

1–2 timmar

Ändra exempelprojektet Om mig för att dela en plats eller tradition.



Utöka

2–5 timmar, valfritt

Lägg till en bildgalleriflik eller arbeta i grupper för att designa och ta fram en prototyp av en Fira oss-app.

Tips! Att dela berättelser är bara ett sätt att använda och ändra exempelprojektet Om mig. Elever kan följa samma steg för många andra ämnen, till exempel en lokal miljöfråga eller en karaktär i en bok.

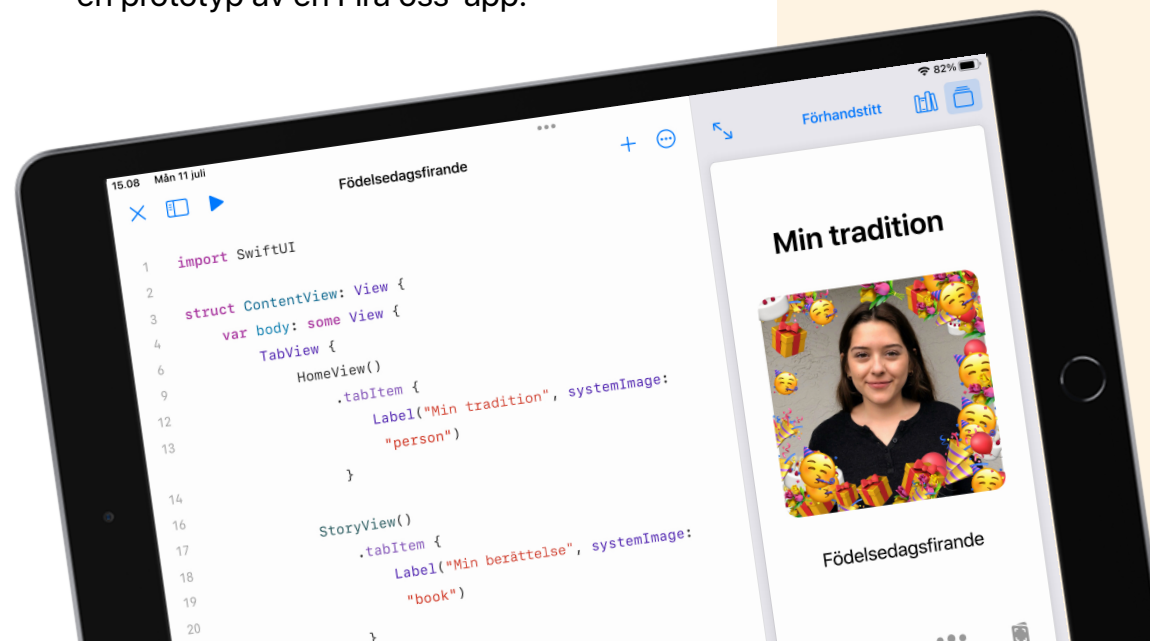


Använda Swift Playgrounds på iPad eller Mac

- [Swift Playgrounds](#) med iPadOS 15.2 eller senare
- [Swift Playgrounds](#) med macOS 12.4 eller senare
- Exempelprojekt Om mig i Swift Playgrounds



Rekommenderas från 10 år och uppåt.



Snabbreferens för Swift Playgrounds

Bekanta dig med knapparna och funktionerna för appprojekt i Swift Playgrounds.

Filer. Öppna sidofältet för att lägga till en ny fil eller för att visa alla filer i projektet.

Spela upp. Använd helskrämsläge för att interagera med appen.

Lägg till. Infoga kodavsnitt, SF-symboler och färger direkt i koden.

Mer. Hitta inbyggd hjälp, dokumentation och delningsalternativ.

Förhandsvisning av app
Se hur simuleringen av appen uppdateras medan du kodar.

Handledningar. Granska projektgenomgångar och experiment.

Genomgång. Läs om koden som är blåmarkerad.

```
09.41 Tis 9 jan Födelsedagsfirande
ContentView FunFactsView
Lär dig om knappar och tillstånd
I FunFactsView använder du en Knapp för att ändra en sträng med roliga fakta när någon trycker på den.
1 av 4 Nästa >
1 import SwiftUI
2
3
4 struct FunFactsView: View {
5     var allFunFacts =
6     [
7         "I Latinamerika kallas en flickas 15-årsdag
8         för \"quinceañera\".
9     ]
10
11 @State private var funFact = ""
12
13
14
15 var body: some View {
16     VStack {
17         VStack {
18             Text("Födelsedagsfakta")
19             .font(.largeTitle)
20             .fontWeight(.bold)
21
22
```

Födelsedagsfakta

I Latinamerika kallas en flickas 15-årsdag för "quinceañera".

Visa slumpmässiga fakta



Utforska och anpassa

(1–2 timmar)

Projektuppmaning

Skapa en app som delar om en plats eller tradition som bidrar till att forma den du är.

1

5–10 min.

Diskutera. Diskutera i grupp hur tekniken kan underlätta samtal som öppnar människors sinnen och hjärtan om platser eller traditioner. Här är några möjliga uppmaningar för att komma igång:

- Hur har du använt sociala medier eller annan teknik för att dela om en plats eller tradition, till exempel en plats du besöker varje år eller ett sätt som din familj firar en högtid, som är speciell för dig?
- Vilka appar eller webbplatser har hjälpt dig att lära dig om en ny plats eller tradition?
- Vad har du för erfarenhet av att använda dessa tekniker för att dela dina berättelser?

2

10–20 min.

Brainstorma innehåll. Be eleverna fundera på sin valda plats eller tradition och sedan planera vad de vill dela med sig av i Keynote, i Anteckningar eller på papper.

3

5 min.

Knåpa. Be eleverna öppna och utforska exempelprojektet Om mig i Swift Playgrounds. Uppmuntra dem att dela med sig av upptäckterna. Se till att alla kan hitta förhandsvisningen av apparna, filerna och genomgångarna och experimenten i handledningen.

4

10–20 min.

Utforska kod. Låt eleverna välja en genomgång – som startflik – och prova alla föreslagna ändringar. Para ihop eleverna och be dem dela med sig av sina förändringar, om de hittat något oväntat eller vad de har lärt sig. Uppmuntra eleverna att lägga till eller ta bort kod för att se effekten på den pågående appen. Påminn dem om att spara kopior av sina projekt ofta så att de kan prova nya saker samtidigt som de har möjlighet att återgå till en fungerande version.

Tips för undervisningen

Skapa ett delat dokument där alla elever kan lägga till vanliga fel och sätt att åtgärda dem, hur man utför vanliga uppgifter och frågor som de behöver hjälp att besvara.

Kom som grupp på normer för att skapa ett säkert utrymme för att dela personliga berättelser. Du kan fråga eleverna:

- Vilka är för- och nackdelarna med att dela personliga berättelser?
- Hur kan man skapa en kultur av respekt där alla känner sig trygga med att dela med sig av sina berättelser?
- Vad är några tillvägagångssätt för lyssna eller dela, som att använda "jag"-uttalanden?



5

25–40 min.

Anpassa kod. Låt eleverna anpassa exempelprojektet Om mig genom att ändra text, bilder och färger med mera för att berätta sin unika berättelse.



Anpassa startfliken

Ändra Image, Text och bakgrundsmodifierare.



Anpassa favoriterfliken

Lek med Spacer, ScrollView och DisclosureGroup.



Experimentera med olika layouter och uppmärksamhetsskapare

Lägg till innehåll för att skapa en rullande berättelse.



Gör den till din

Redigera en array och använd det du lärt dig för att göra sidan unik.

Tips för undervisningen

Hjälp eleverna att bygga upp färdigheter för att hitta svaren på egen hand. Du kan be dem att:

- Hitta ett exempel på kod att kopiera och klistra in.
- Prova att använda kodkomplettering för att se vilka alternativ som visas.
- Kolla med andra för att se om någon annan har hittat en lösning.

Om du vill dela projekt på en iPad trycker du på knappen Mer ☹️, trycker på Dela projekt och väljer sedan att dela med AirDrop, Mail, Meddelanden eller en annan app.

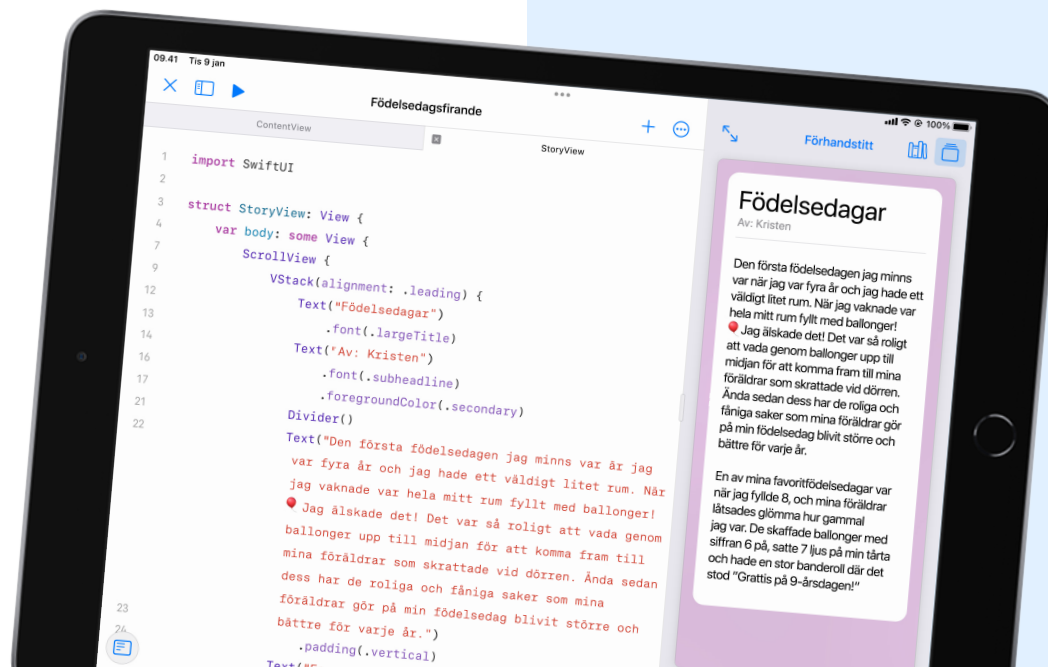
6

10–20 min.

Dela och reflektera. Visa hur man delar ett projekt (se [Snabbreferens till Swift Playgrounds](#)).

Låt eleverna dela, utforska och diskutera sina appar i små grupper. Be dem reflektera över följande frågor:

- Vad lärde ni er om varandras platser eller traditioner?
- Fanns det likheter eller skillnader mellan apparna i din grupp?
- Vilka var fördelarna och begränsningarna med denna typ av app för att berätta historier och främja samtal om platser och traditioner?





Utöka

(2–5 timmar)

Fortsätt projekten med två ytterligare aktiviteter som är utformade för att fördjupa förståelsen av kod och hjälpa elever att se hur de kan använda teknik för att fira sina berättelser.

Fira dig-bildflik

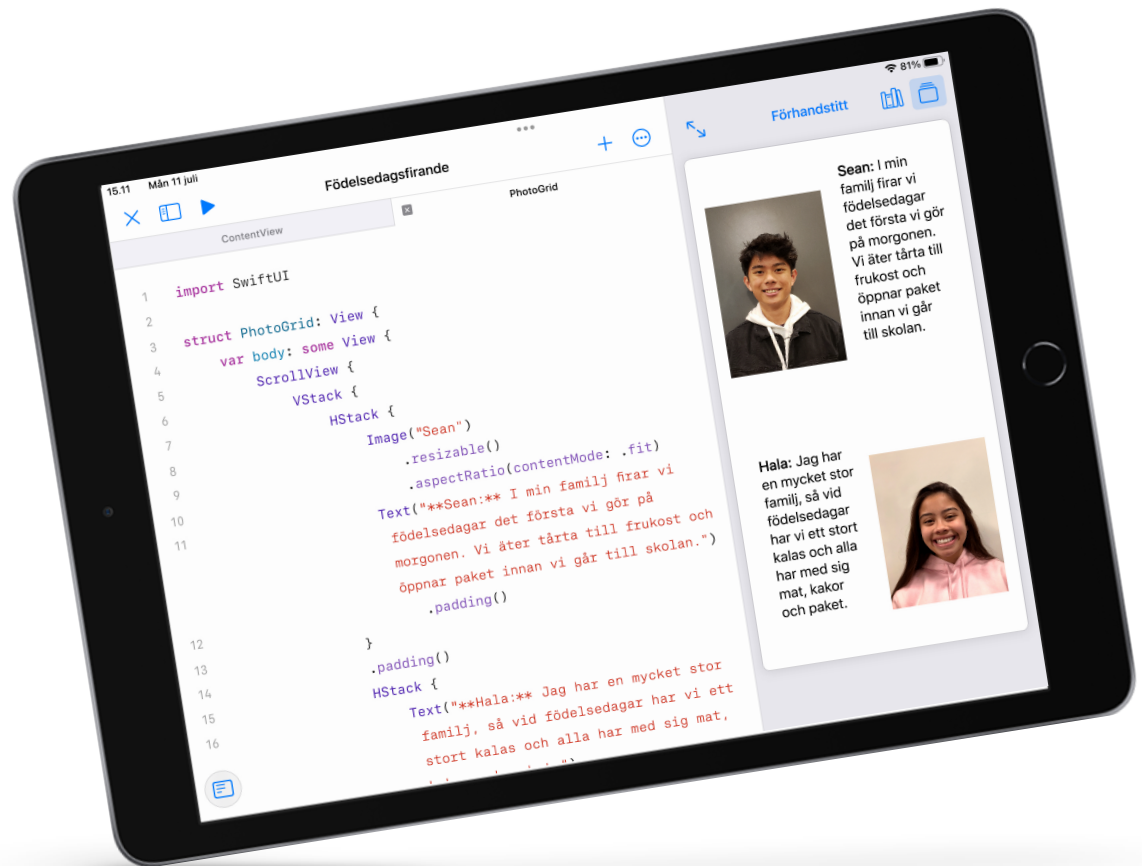
Mål: Designa en ny flik för att visa upp bilder.

- 2–3 timmar
- Håller sig inom exempelappen Om mig i Swift Playgrounds
- Avslutas individuellt

Fira oss-app

Mål: Designa en app som kan innehålla flera berättelser.

- 3–5 timmar
- Använder [övning i inkluderande appdesign](#)
- Genomförs i små grupper





Utöka: Fira dig-bildflik

(2–3 timmar)

Projektuppmaning

Lägg till en bildgalleriflik i din app.

1
15–20 min.

Diskutera. Be eleverna diskutera hur bilder kan förstärka berättelserna om deras valda plats eller tradition.

2
15–20 min.

Planera. Låt eleverna planera sin nya flik – inklusive layout, bildbeskrivningar och hur användare kommer att interagera med bilderna, som att bläddra igenom eller trycka på dem.

3
15–20 min.

Samla bilder. Ge eleverna tid att samla in bilder och lägga till dem i tillgångskatalogen. Se experimentet Anpassa startfliken i exempelprojektet Om mig för att få hjälp.

4
30–60 min.

Koda. Be eleverna lägga till en ny fil och flik för bildgalleriet eller redigera en befintlig. När eleverna har skapat en ny flik uppmuntrar du dem att hjälpa andra. Här följer några experiment som eleverna kan ha nytta av när de bygger sin bildflik:



Skapa din egen flik

Använd det du har lärt dig för att skapa din egen flik om vad du vill.



Lägga till din flik

Lägg till ett tabItem och ge det en etikett

5
30 min.

Dela och reflektera. Låt eleverna dela sina appprojekt i små grupper. Här följer några frågor att reflektera över:

- Vad är likartat eller annorlunda med bildflikarna som ni alla har skapat?
- Hur hjälpte det dig att tänka annorlunda om en plats eller tradition att se någons bilder?

Tips för undervisningen

Prata om fördelarna och utmaningarna med att använda bilder för att berätta personliga berättelser. Du kan ta upp ämnen som upphovsrätt och tilldelning, hur man väljer bilder eller integritetsproblem.

För en mer djupgående appdesign låter du eleverna använda avsnittet Prototyp i [Loggbok för appdesign](#).

Uppmuntra eleverna att gå längre genom att lämna exempelprojektet Om mig och utforska bildgalleriets exempelprojekt för att få inspiration.



Utöka: Fira oss-app

(3–5 timmar)

Projektupppmaning

Tillsammans med gruppen, skapa och ta fram en prototyp av en app om de platser eller traditioner som formar er alla.

1

30–45 min.

Presentera och brainstorma. Låt eleverna i små grupper reflektera över vad de fick reda på om varandra från sina individuella appar. Brainstorma idéer för vad du kan lyfta fram om de platser eller traditioner som formar deras grupp. Diskutera hur en app kan väcka användares nyfikenhet eller medvetenhet om en mängd olika bakgrunder.

2

45–60 min.

Planera och prototyp. Använd avsnitten Presentera, Planera och Prototyp i [övning i inkluderande appdesign](#), och vägled eleverna genom att designa och skapa prototyper på en till tre skärmar för en Fira oss-app på papper eller i Keynote.

3

1 till 2 timmar.

Koda. Be eleverna koda så mycket av varje skärm som de kan. I Swift Playgrounds kan eleverna börja med exempelprojektet Om mig, ett annat exempelprojekt och ändra det, eller den tomma appmallen för att börja från början.

Om elevernas ambitioner överstiger vad de kan göra uppmuntrar du dem att hitta sätt för att skapa en illusion av den design eller funktionalitet de vill ha. De kan till exempel använda bilder för att simulera element i användargränssnitt som de inte kan koda. Om eleverna vill förbättra sina färdigheter i SwiftUI kan du hänvisa dem till Kom igång med appar och Fortsätt med appar i Swift Playgrounds.

4

30–60 min.

Dela och reflektera. Låt elevgrupper dela sina prototyper med andra, som familj, vänner och andra lärare. Be eleverna fundera på några av följande:

- Samtal som deras app underlättade
- Hur appen nådde de avsedda målen eller överraskade dem
- Fördelarna och begränsningarna med den här apptypen för att stödja bättre samtal om platser och traditioner som är viktiga för dem

Tips för undervisningen

Diskutera hur deras Fira oss-app kan avslöja myter eller ändra negativa uppfattningar om platser eller traditioner som är viktiga för dem.

Hjälp eleverna att utforska olika roller i utvecklingen av appen, till exempel designer, programmerare och kvalitetssäkringsingenjör.

Parprogrammering kan vara utmanande. Överväg att använda en timer så att eleverna kan turas om med enheten i händerna.

Nästa steg

För att hjälpa dig att ta eleverna vidare på kodningsresan erbjuder vi ett brett utbud av resurser som är utformade för att hjälpa pedagoger att använda Swift Playgrounds och Apple-produkter.

Kursmaterial till Alla kan koda

Den här handledningen innehåller viktig information för att hjälpa pedagoger att utvärdera Alla kan koda-resurserna för användning på deras skolor. Den innehåller en översikt över kursmaterialet, kursöversikter och information om stödresurser för lärare.

[Ladda ner läroplanshandledningen för Alla kan koda >](#)

Apple Teacher

Apple Teacher är ett kostnadsfritt fortbildningsprogram som man följer i egen takt, med obegränsad tillgång till utbildningsmaterial och innehåll relaterat till användning av Apple-teknik i undervisningen. [Läs mer >](#)

Apple Professional Learning

Apple Professional Learning Specialists leder praktiska, fängslande upplevelser som hjälper pedagoger att utveckla innovativa undervisningsmetoder och engagera elever i ett fördjupat lärande. För att lära dig mer skickar du ett e-postmeddelande till apl_emeia@apple.com.



Handledningen Presentation av appar

Hjälp eleverna att dela sina appar och appidéer till flera genom evenemang, som projektdemonstrationer eller presentationer av appar.

Handledningen ger praktiskt stöd för att hjälpa dig planera och vara värd för ett presentationsevenemang.

[Ladda ner handledningen Presentation av appar >](#)



© 2022 Apple Inc. Alla rättigheter förbehålls. Apple, Apple-logotypen, AirDrop, iPad, Keynote, Mac, Swift, Swift-logotypen, Swift Playgrounds och SwiftUI är varumärken som tillhör Apple Inc. och är registrerade i USA och andra länder. Alla kan koda är ett servicemärke som tillhör Apple Inc. och är registrerat i USA och andra länder. Namn på andra produkter och företag som nämns här kan vara varumärken som tillhör respektive företag.