เฉลิมฉลองให้ตัวคุณเอง

คู่มือสำหรับนักการศึกษา

ให้ผู้เรียนปรับแต่งแอปให้ตรงความต้องการใน Swift Playgrounds เพื่อเฉลิมฉลองสถานที่หรือประเพณีที่มีความสำคัญต่อพวกเขา

สำรวจและปรับแต่งให้ตรงความต้องการ

1-2 ชั่วโมง

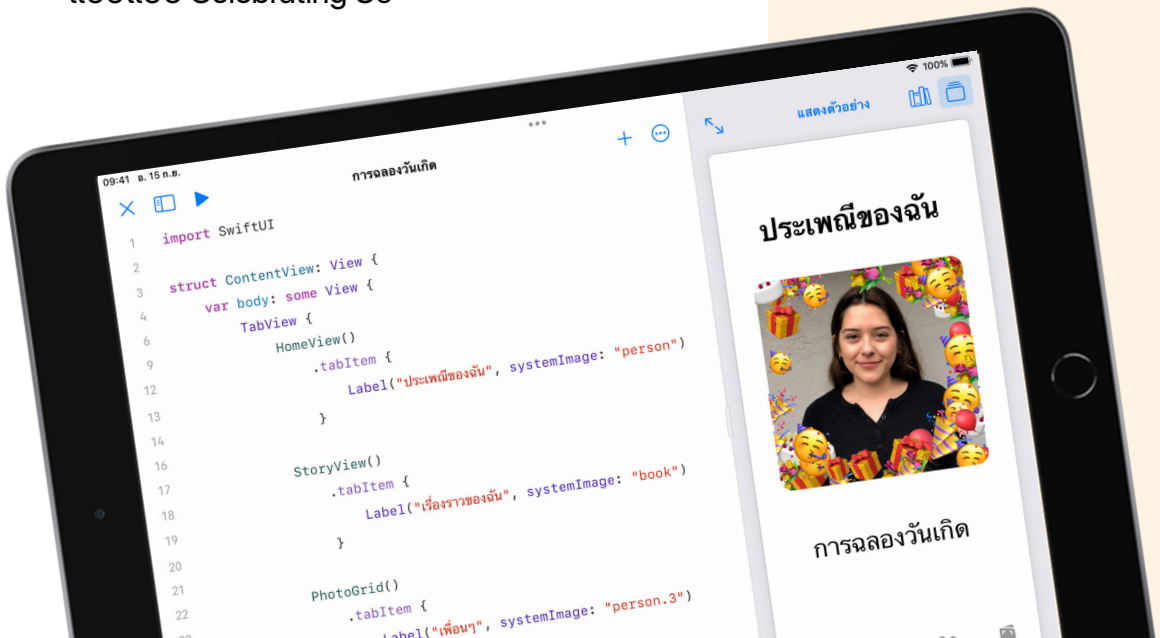
ปรับแต่งโปรเจ็กต์ตัวอย่าง "เกี่ยวกับฉัน" เพื่อบอกเล่าถึงสถานที่หรือประเพณีใดก็ได้

ต่อยอด

2-5 ชั่วโมง, ไม่บังคับ

เพิ่มแถบแกลเลอรี่รูปภาพ หรือทำงานเป็นกลุ่มเพื่อออกแบบและสร้างต้นแบบแอป Celebrating Us

เคล็ดลับ: การแชร์เรื่องราวเป็นเพียงหนึ่งในวิธีการใช้และปรับแต่งโปรเจ็กต์ตัวอย่าง "เกี่ยวกับฉัน" เท่านั้น ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนเดียวกันเหล่านี้ในหัวข้ออื่นๆ เช่น ปัญหาสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น หรือตัวละครในหนังสือ



ใช้ Swift Playgrounds บน iPad หรือ Mac

- Swift Playgrounds สำหรับเครื่องที่ใช้ iPadOS 15.2 หรือใหม่กว่า
- Swift Playgrounds สำหรับเครื่องที่ใช้ macOS 12.4 หรือใหม่กว่า
- โปรเจ็กต์ตัวอย่าง "เกี่ยวกับฉัน" ใน Swift Playgrounds

10+

เหมาะสำหรับเด็กอายุ 10 ปีขึ้นไป

ข้อมูลอ้างอิงฉบับย่อสำหรับ Swift Playgrounds

ทำความคุ้นเคยกับปุ่มและคุณสมบัติต่างๆ สำหรับโปรเจ็กต์แอปใน Swift Playgrounds

ไฟล์ เปิดแถบด้านข้างเพื่อเพิ่มไฟล์ใหม่ หรือแสดงไฟล์ทั้งหมดในโปรเจ็กต์

เล่น เข้าสู่โหมดเต็มหน้าจอเพื่อโต้ตอบกับแอป

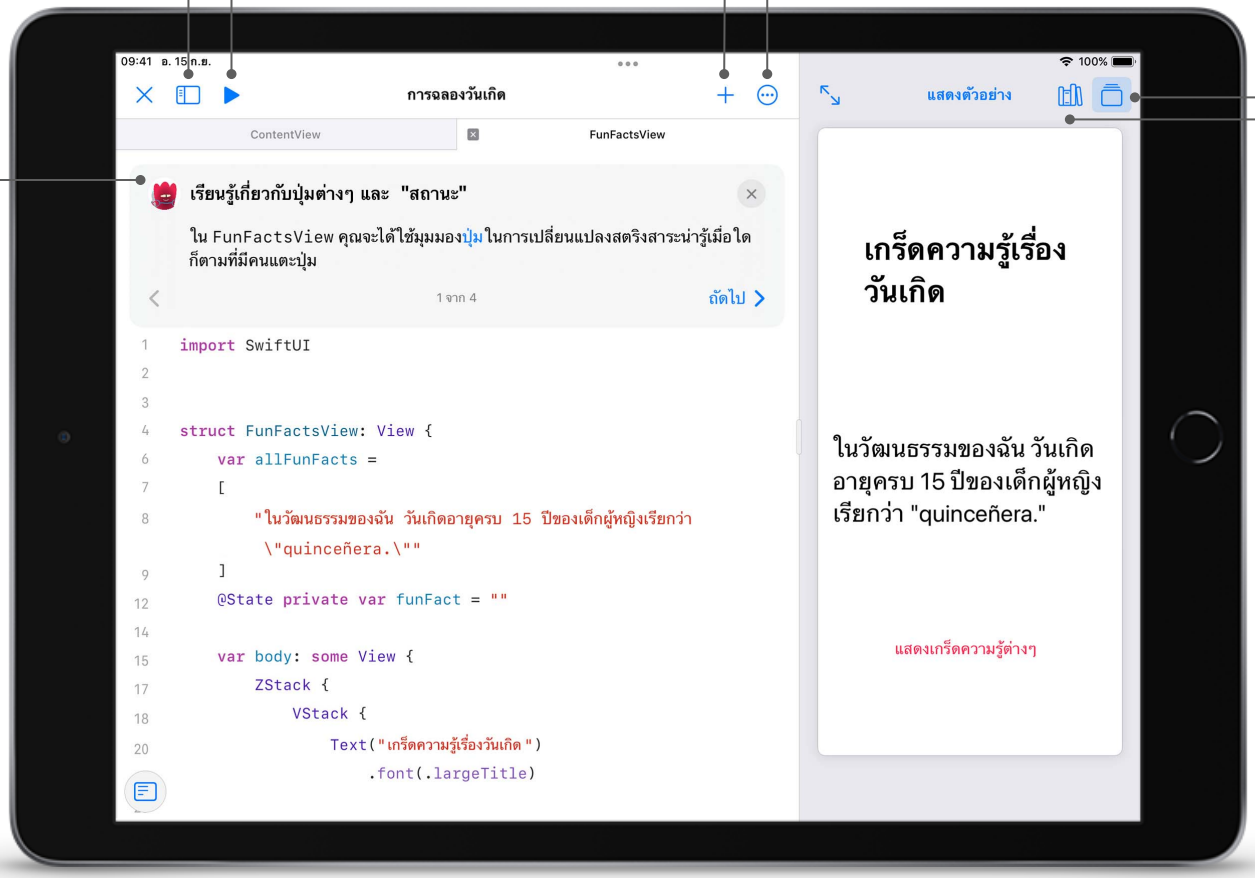
เพิ่ม แทรกส่วนย่อยของโค้ด สัญลักษณ์ SF และสีสันลงในโค้ดโดยตรง

เพิ่มเติม ดูความช่วยเหลือ เอกสารประกอบ และตัวเลือกการแชร์ที่มาในตัว

ตัวอย่างแอป ดูการจำลองของแอปที่อัปเดตในขณะที่คุณเขียนโค้ด

คู่มือ ทบทวนสรุปขั้นตอนและการทดลองของโปรเจ็กต์

สรุปขั้นตอน อ่านเกี่ยวกับโค้ดที่เน้นด้วยสีน้ำเงิน



สำรวจและปรับแต่งให้ตรงความต้องการ

(1-2 ชั่วโมง)

คำถามนำสำหรับโปรเจ็กต์

สร้างแอปที่บอกเล่าถึงสถานที่หรือประเพณีที่ช่วยหล่อหลอมตัวคุณ

1
5-10 นาที

พูดคุย ร่วมพูดคุยกันในกลุ่มว่าเทคโนโลยีสามารถช่วยผลักดันให้เกิดการพูดคุยที่เปิดกว้างทางความคิดและเปิดใจผู้คนเกี่ยวกับสถานที่หรือประเพณีได้อย่างไรบ้าง และต่อไปนี้คือตัวอย่างคำถามที่มีประสิทธิภาพที่จะช่วยคุณ

- คุณใช้โซเชียลมีเดียหรือเทคโนโลยีอื่นๆ เพื่อบอกเล่าถึงสถานที่หรือประเพณีอย่างไรบ้าง เช่น สถานที่ที่คุณไปเยี่ยมเยือนทุกปีหรือรูปแบบการเฉลิมฉลองวันหยุดเทศกาลของครอบครัวคุณ ซึ่งมีความหมายพิเศษสำหรับคุณ
- แอปหรือเว็บไซต์ใดที่ช่วยคุณเรียนรู้เกี่ยวกับสถานที่หรือประเพณีใหม่ๆ
- คุณเคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีเหล่านี้เพื่อบอกเล่าเรื่องราวของคุณอย่างไรบ้าง

2
10-20 นาที

ระดมสมองช่วยกันคิดเนื้อหา ขอให้ผู้เรียนนึกถึงสถานที่หรือประเพณีที่ตนเองเลือก แล้วจึงวางแผนสิ่งที่ต้องการแชร์ใน Keynote, ในโน้ต หรือบนกระดาษ

3
5 นาที

ปะติดปะต่อ ขอให้ผู้เรียนเปิดและศึกษาโปรเจ็กต์ตัวอย่าง "เกี่ยวกับฉัน" ใน Swift Playgrounds สนับสนุนให้พวกเขาแชร์สิ่งที่ค้นพบ ตรวจสอบให้มั่นใจว่าทุกคนสามารถค้นหาตัวอย่างแอป ไฟล์ รวมถึงสรุปขั้นตอนและการทดลองในคู่มือได้

4
10-20 นาที

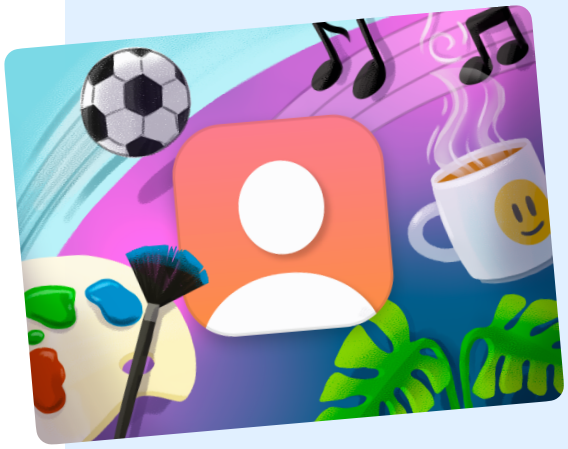
สำรวจโค้ด ขอให้ผู้เรียนเลือกสรุปขั้นตอนและการทดลอง เช่น แถบหน้าแรก และลองทำตามการเปลี่ยนแปลงที่แนะนำทั้งหมด จับคู่ให้ผู้เรียนและขอให้พวกเขาแชร์สิ่งที่เปลี่ยนแปลง ซึ่งอาจเป็นการแชร์ว่าพวกเขาพบอะไรที่ไม่คาดคิดหรือได้เรียนรู้อะไรบ้าง สนับสนุนให้ผู้เรียนเพิ่มหรือลบโค้ดเพื่อดูผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับแอปที่ใช้งาน เตือนให้ผู้เรียนบันทึกสำเนาโปรเจ็กต์ของตนบ่อยๆ เพื่อจะได้ลองทำสิ่งใหม่ๆ โดยที่ยังสามารถเลือกแปลงกลับไปเป็นเวอร์ชั่นที่ทำงานอยู่ได้

เคล็ดลับการสอน

สร้างเอกสารเพื่อให้ผู้เรียนทุกคนสามารถเพิ่มข้อผิดพลาดทั่วไปและแนวทางการแก้ไขข้อผิดพลาดเหล่านั้น วิธีดำเนินงานทั่วไป และคำถามที่ต้องการคนช่วยตอบ

ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อช่วยกันคิดหาบรรทัดฐานเกี่ยวกับการสร้างพื้นที่ปลอดภัยสำหรับการแชร์เรื่องราวส่วนตัว คุณสามารถถามผู้เรียนว่า

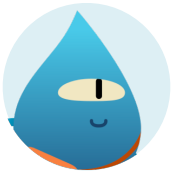
- การแชร์เรื่องราวส่วนตัวมีข้อดีข้อเสียอะไรบ้าง
- คุณจะสามารถสร้างวัฒนธรรมที่ให้ความเคารพกัน โดยที่ทุกคนรู้สึกปลอดภัยในการแชร์เรื่องราวของตนได้อย่างไร
- อะไรคือแนวทางสำหรับการรับฟังหรือการแชร์ เช่น การใช้ข้อความที่ "เน้นตัวคนพูดเป็นหลัก"



5

25-40 นาที

ปรับแต่งโค้ดให้ตรงความต้องการ ขอให้ผู้เรียนปรับแต่งโปรเจ็กต์ตัวอย่าง "เกี่ยวกับฉัน" โดยเปลี่ยนข้อความ รูปภาพ สีสัน และอื่นๆ เพื่อบอกเล่าเรื่องราวในแบบของตัวเอง



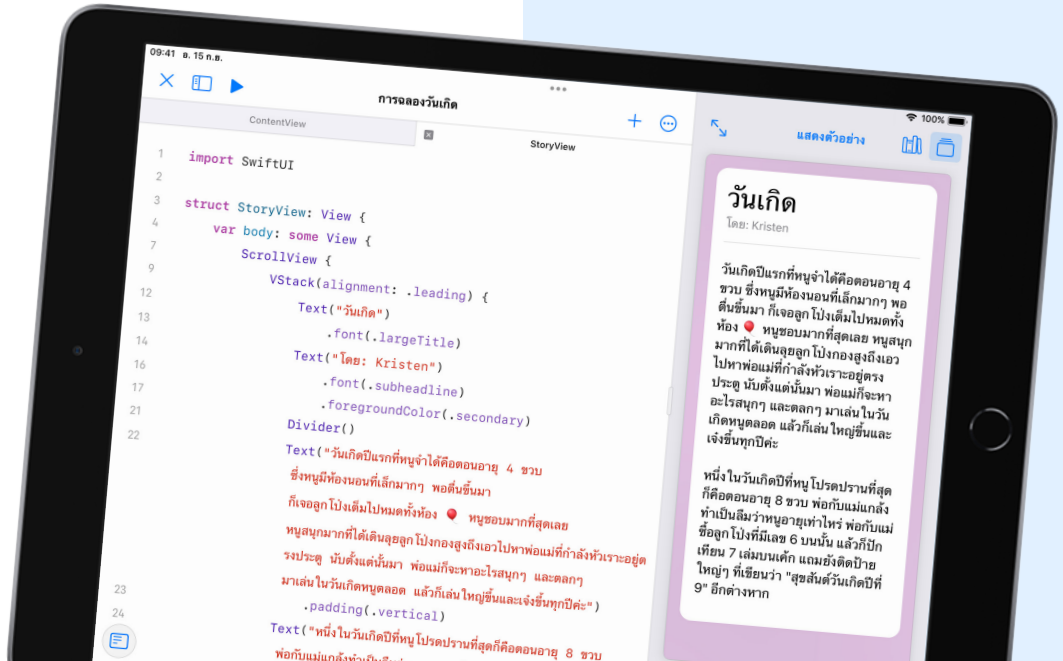
- ปรับแต่งแถบหน้าหลัก
  - เปลี่ยนภาพ ข้อความ และตัวปรับแก้พื้นหลัง
- ทดลองใช้เค้าโครงหลายๆ แบบ และส่วนดึงดูดความสนใจต่างๆ
  - เพิ่มเนื้อหาเพื่อสร้างคำบรรยายแบบเลื่อนดูได้
- ปรับแต่งแถบรายการโปรด
  - เล่นกับ `Spacer`, `ScrollView` และ `DisclosureGroup`
- ทำให้เป็นในแบบที่คุณต้องการ
  - แก้ไขอาร์เรย์และนำสิ่งที่คุณได้เรียนรู้มาใช้เพื่อทำให้หน้านี้โดดเด่นไม่ซ้ำใคร

6

10-20 นาที

แชร์และคิดทบทวน สาธิตวิธีแชร์โปรเจ็กต์ (โปรดดู ข้อมูลอ้างอิงฉบับย่อสำหรับ Swift Playgrounds) ให้ผู้เรียนแชร์ สำรวจ และพูดคุยเกี่ยวกับแอปของตนในกลุ่มเล็กๆ ขอให้ผู้เรียนคิดทบทวนเกี่ยวกับคำถามเหล่านี้

- คุณได้เรียนรู้อะไรบ้างเกี่ยวกับสถานที่หรือประเพณีของกันและกัน
- แอปต่างๆ ในกลุ่มของคุณมีความเหมือนหรือแตกต่างกันหรือไม่
- อะไรคือประโยชน์และข้อจำกัดของแอปประเภทนี้สำหรับการบอกเล่าเรื่องราวและสนับสนุนการสนทนาเกี่ยวกับสถานที่และประเพณี



เคล็ดลับการสอน

ช่วยผู้เรียนสร้างเสริมทักษะเพื่อให้พวกเขาค้นพบคำตอบด้วยตัวเอง คุณสามารถขอให้ผู้เรียนทำสิ่งต่อไปนี้

- ค้นหาตัวอย่างโค้ดแต่ละตัวเพื่อคัดลอกและวาง
- ลองใช้การทำโค้ดให้สมบูรณ์เพื่อดูว่ามีตัวเลือกอะไรปรากฏขึ้นบ้าง
- ลองสอบถามคนอื่นๆ เพื่อดูว่ามีใครพบวิธีแก้ปัญหาแล้วหรือไม่

หากต้องการแชร์โปรเจ็กต์จาก iPad ให้แตะปุ่ม "เพิ่มเติม" ⋯ แตะ "แชร์โปรเจ็กต์" แล้วเลือกว่าจะแชร์โดยใช้ AirDrop, เมล ข้อความ หรือแอปอื่น

ต่อยอด

(2-5 ชั่วโมง)

ดำเนินโปรเจ็กต์ต่อโดยใช้กิจกรรมเพิ่มเติมอีกสองกิจกรรมที่ออกแบบมาเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจโค้ดได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนเห็นว่าจะใช้เทคโนโลยีเพื่อเฉลิมฉลองเรื่องราวของตัวเองได้อย่างไร

แถบรูปภาพ "เฉลิมฉลองให้ตัวคุณเอง"

วัตถุประสงค์: ออกแบบแถบใหม่เพื่อแสดงรูปภาพ

- 2-3 ชั่วโมง
- อยู่ภายในแอปตัวอย่าง "เกี่ยวกับฉัน" ใน Swift Playgrounds ต่อไป
- ทำกิจกรรมด้วยตัวเอง

แอป Celebrating Us

วัตถุประสงค์: ออกแบบแอปที่ประกอบด้วยหลากหลายเรื่องราว

- 3-5 ชั่วโมง
- ใช้กิจกรรมการออกแบบแอปแบบเปิดกว้าง
- ทำกิจกรรมเป็นกลุ่มเล็กๆ



ต่อยอด: แถบรูปภาพ "เฉลิมฉลองให้ตัวคุณเอง"

(2-3 ชั่วโมง)

คำถามนำสำหรับโปรเจ็กต์

เพิ่มแถบแกลเลอรี่รูปภาพในแอปของคุณ

1 15-20 นาที

พูดคุย ขอให้ผู้เรียนพูดคุยกันว่ารูปภาพช่วยแต่งเติมเรื่องราวของสถานที่หรือประเพณีที่เลือกมาให้น่าสนใจยิ่งขึ้นได้อย่างไรบ้าง

2 15-20 นาที

วางแผน ให้ผู้เรียนวางแผนเกี่ยวกับแถบใหม่ ซึ่งประกอบด้วยเลย์เอาท์ คำอธิบายรูปภาพ และวิธีที่ผู้ใช้งานจะโต้ตอบกับรูปภาพ เช่น การเลื่อนดูหรือแตะที่รูปภาพ

3 15-20 นาที

รวบรวมภาพ ให้เวลาผู้เรียนได้รวบรวมภาพและนำมาใส่ไว้ในแค็ตตาล็อกชิ้นงาน ดูการทดลอง "ปรับแต่งแถบหน้าหลัก" ในโปรเจ็กต์ตัวอย่าง "เกี่ยวกับฉัน" เพื่อเป็นแนวทางช่วยเหลือ

4 30-60 นาที

โค้ด ขอให้ผู้เรียนเพิ่มไฟล์และแถบใหม่สำหรับแกลเลอรี่รูปภาพหรือแก้ไขในส่วนที่มีอยู่แล้ว เมื่อผู้เรียนสร้างแถบใหม่แล้ว สนับสนุนให้พวกเขาช่วยเหลือคนอื่นๆ ด้วย ต่อไปนี้คือตัวอย่างการทดลองที่ผู้เรียนสามารถใช้อ้างอิงในระหว่างการสร้างแถบรูปภาพของตนเอง

สร้างแถบของคุณเอง	เพิ่มแถบของคุณ
นำสิ่งที่คุณได้เรียนรู้มาใช้สร้างแถบของคุณเองในแบบที่คุณต้องการ	เพิ่ม `tabItem` แล้วใส่ป้ายกำกับให้รายการดังกล่าว

5 30 นาที

แชร์และคิดทบทวน ให้ผู้เรียนแชร์โปรเจ็กต์แอปในกลุ่มเล็กๆ และต่อไปนี้คือตัวอย่างคำถามที่ผู้เรียนสามารถคิดทบทวนได้

- แถบรูปภาพที่พวกคุณสร้างขึ้นนั้นมีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไรบ้าง
- การได้เห็นรูปภาพของคนอื่นนั้นช่วยให้คุณมีความคิดเกี่ยวกับสถานที่หรือประเพณีแตกต่างไปอย่างไร

เคล็ดลับการสอน

ร่วมสนทนาเกี่ยวกับประโยชน์และความท้าทายของการใช้รูปภาพในการบอกเล่าเรื่องราวส่วนตัว คุณอาจกล่าวถึงหัวข้อต่างๆ เช่น ลิขสิทธิ์และการระบุแหล่งที่มา วิธีเลือกรูปภาพ หรือข้อกังวลเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัว

สำหรับข้อมูลการออกแบบแอปในเชิงลึก ให้ผู้เรียนใช้ส่วนต้นแบบของบันทึกการออกแบบแอป

ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาต่อยอดไปอีกขั้นโดยออกจากโปรเจ็กต์ตัวอย่าง "เกี่ยวกับฉัน" แล้วไปสำรวจโปรเจ็กต์ตัวอย่าง "แกลเลอรี่รูปภาพ" เพื่อสร้างแรงบันดาลใจเพิ่มเติม

ต่อยอด: แอป Celebrating Us

(3-5 ชั่วโมง)

คำถามนำสำหรับโปรเจ็กต์

ลองออกแบบและสร้างต้นแบบแอปเกี่ยวกับสถานที่หรือประเพณีที่หล่อหลอมเราทุกคนร่วมกับกลุ่มของคุณ

1
30-45 นาที

แนะนำและระดมสมอง ขอให้ผู้เรียนคิดทบทวนภายในกลุ่มเล็กๆ ว่าได้รู้จักกันและกันในเรื่องใดบ้างจากแอปของแต่ละคน ระดมความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่จะเน้นเป็นพิเศษเกี่ยวกับสถานที่หรือประเพณีที่หล่อหลอมคนในกลุ่มของตน ร่วมพูดคุยกันว่าแอปสามารถจุดประกายความสงสัยใคร่รู้หรือการรับรู้ของผู้ใช้เกี่ยวกับภูมิหลังที่หลากหลายได้อย่างไร

2
45-60 นาที

วางแผนและสร้างต้นแบบ ใช้หัวข้อแนะนำ วางแผน และสร้างต้นแบบของกิจกรรมการออกแบบแอปแบบเปิดกว้าง เพื่อให้คำแนะนำผู้เรียนในการออกแบบและสร้างต้นแบบ 1-3 หน้าจอสำหรับแอป Celebrating Us บนกระดาษหรือใน Keynote

3
1 ถึง 2 ชม.

โค้ด ขอให้ผู้เรียนเขียนโค้ดให้ได้มากที่สุดในแต่ละหน้าจอ ใน Swift Playgrounds ผู้เรียนสามารถเริ่มต้นด้วยโปรเจ็กต์ตัวอย่าง "เกี่ยวกับฉัน" หรือโปรเจ็กต์ตัวอย่างอื่น แล้วแก้ไขโปรเจ็กต์นั้น หรือจะใช้เท็มเพลตแอปเปล่าเพื่อเริ่มตั้งแต่ต้นก็ได้

หากผู้เรียนตั้งเป้าหมายไว้เกินความสามารถของตนเอง ลองส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นหาวิธีในการสร้างดีไซน์หรือฟังก์ชั่นการทำงานที่พวกเขาต้องการแบบหลอกๆ ขึ้นมา เช่น ผู้เรียนสามารถใช้ภาพเพื่อจำลององค์ประกอบของอินเทอร์เฟซผู้ใช้ที่พวกเขาไม่ทราบวิธีเขียนโค้ด หากผู้เรียนต้องการเสริมสร้างทักษะ SwiftUI ของตน แนะนำพวกเขาให้ดูบทเรียน "เริ่มต้นใช้ด้วยแอป" และ "ใช้แอปต่อไป" ใน Swift Playgrounds

4
30-60 นาที

แชร์และคิดทบทวน ให้กลุ่มผู้เรียนแชร์ต้นแบบของตนกับสมาชิกในชุมชน เช่น ครอบครัว เพื่อนๆ และนักการศึกษาคนอื่นๆ ขอให้ผู้เรียนนึกถึงสิ่งต่างๆ ต่อไปนี้

- หัวข้อสนทนาที่แอปของตนช่วยส่งเสริมให้เกิดการพูดคุย
- แอปบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้หรือทำให้พวกเขาประหลาดใจได้อย่างไร
- ประโยชน์และข้อจำกัดของแอปประเภทนี้ในการสนับสนุนการสนทนาที่มีข้อมูลประกอบเกี่ยวกับสถานที่และประเพณีที่พวกเขาให้ความสำคัญ

เคล็ดลับการสอน

ร่วมพูดคุยกันว่าแอป Celebrating Us สามารถช่วยลบล้างความเชื่อผิดๆ หรือเปลี่ยนมุมมองเชิงลบเกี่ยวกับสถานที่และประเพณีที่สำคัญต่อพวกเขาได้อย่างไรบ้าง

ช่วยผู้เรียนศึกษาบทบาทต่างๆ ในการพัฒนาแอป เช่น นักออกแบบ โปรแกรมเมอร์ และวิศวกรฝ่ายรับประกันคุณภาพ

การจับคู่กันเขียนโปรแกรมอาจกลายเป็นเรื่องยาก ให้ลองใช้ตัวจับเวลาเพื่อที่ผู้เรียนจะได้ผลัดกันใช้อุปกรณ์ที่มี

ขั้นตอนต่อไป

เรามีแหล่งข้อมูลที่หลากหลายที่ออกแบบมาเพื่อช่วยสนับสนุนนักการศึกษาในการใช้งาน Swift Playgrounds และผลิตภัณฑ์ Apple เพื่อนำไปสู่การพัฒนาต่อยอดผู้เรียนบนเส้นทางการเขียนโค้ดต่อไป

คู่มือหลักสูตร "ใครๆ ก็เขียนโค้ดได้"

คู่มือนี้มีข้อมูลที่จำเป็นที่จะช่วยให้นักการศึกษาสามารถประเมินแหล่งข้อมูล "ใครๆ ก็เขียนโค้ดได้" สำหรับนำไปใช้ที่โรงเรียนของตนเอง ซึ่งประกอบด้วยภาพรวมหลักสูตร รายละเอียดเนื้อหาของหลักสูตรและข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลสนับสนุนผู้สอน ดาวน์โหลดคู่มือหลักสูตร "ใครๆ ก็เขียนโค้ดได้" >

Apple Teacher

Apple Teacher คือโปรแกรมการเรียนรู้ระดับมืออาชีพที่กำหนดเวลาเรียนเองได้และไม่มีค่าใช้จ่าย ซึ่งผู้สอนสามารถเข้าใช้งานสื่อการเรียนรู้และเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีของ Apple ในด้านการศึกษาได้แบบไม่จำกัดดูเพิ่มเติม >

การเรียนรู้ระดับมืออาชีพของ Apple

ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้ระดับมืออาชีพของ Apple มอบประสบการณ์แบบลงมือทำจริงอันน่าตื่นตาตื่นใจที่จะช่วยให้นักการศึกษาสามารถพัฒนาแนวทางการศึกษาอันล้ำสมัยและดึงดูดนักเรียนเข้าสู่การเรียนรู้ในเชิงลึกยิ่งขึ้น หากต้องการทราบข้อมูลเพิ่มเติม โปรดส่งอีเมลไปที่ sea_aels@apple.com



คู่มือการแสดงผลงานแอป

ช่วยผู้เรียนแชร์แอปและไอเดียแอปของพวกเขากับชุมชนในวงกว้างผ่านกิจกรรมต่างๆ เช่น การสาธิตโปรเจ็กต์หรือการแสดงผลงานแอป โดยคู่มือนี้จะให้การสนับสนุนที่นำไปใช้ได้จริงเพื่อช่วยคุณวางแผนและจัดกิจกรรมการแสดงผลงาน
ดาวน์โหลดคู่มือการแสดงผลงานแอป >



© 2022 Apple Inc. สงวนสิทธิ์ทุกประการ Apple, โลโก้ Apple, AirDrop, iPad, Keynote, Mac, Swift, โลโก้ Swift, Swift Playgrounds และ SwiftUI เป็นเครื่องหมายการค้าของ Apple Inc. ซึ่งจดทะเบียนในสหรัฐอเมริกาและประเทศอื่นๆ "ใครๆ ก็เขียนโค้ดได้" เป็นเครื่องหมายบริการของ Apple Inc. ซึ่งจดทะเบียนในสหรัฐอเมริกาและประเทศอื่นๆ ชื่อสินค้าและบริษัทอื่นๆ ที่กล่าวถึง ณ ที่นี้อาจเป็นเครื่องหมายการค้าของบริษัทที่เกี่ยวข้อง