

Elevfremvisning af apps



Håndbog 2019



Elevfremvisning af apps: Hyld opfindsomheden

At designe apps giver eleverne en fantastisk mulighed for at samarbejde om at løse problemer på din skole eller i dit lokalsamfund. Og ved at afholde en elevfremvisning af apps giver du kommende programmører chancen for at hylde deres opfindsomhed, når de præsenterer deres idéer og deler deres løsninger med andre elever, familier, lærere og lokalsamfundet.

Når eleverne har arbejdet sammen om at brainstorme, planlægge og lave en prototype af en app, laver de en præsentation, som de skal holde for et panel af dommere under fremvisningen. Arrangementet afsluttes med anerkendelse af eleverne og værdsættelse af alle deltagere.

Denne håndbog er et tillæg til Apples læseplan og ressourcer til kodning. Den er udviklet til at hjælpe dig med at komme i gang med at planlægge og forberede et fremvisningsarrangement. Du kan finde oplysninger om fremvisningsformater, der passer til dit miljø, tips til invitation og forberedelse af dommere, et skema og et diplom til download og meget mere.



Hvad indeholder denne håndbog?

Til hvert stadie i planlægningen og afholdelsen af en appfremvisning finder du ressourcer og materialer, der kan tilpasses, som er designet til at gøre det nemt at afholde et inspirerende fremvisningsarrangement.



Forberedelse

- Lav et oplæg på 3 minutter



Planlægning

- Fremvisningsformater
- Bedømmelse af fremvisningen
- Invitationer og promovering
- Anerkendelse



Del

- Del din fremvisning
- Ting, der skal tages i betragtning



Forberedelse

For at deltage i en fremvisning skal eleverne arbejde sig igennem logbogen til appdesign og lave en præsentation til arrangementet. Under hele processen arbejder eleverne selvstændigt eller i små teams og udvikler deres evner i kritisk og kreativ tænkning undervejs.

[Hent Swift Playgrounds Logbog til appdesign >](#)

[Hent Xcode Logbog til appdesign >](#)

Forbered et oplæg på 3 minutter

Under fremvisningen skal eleverne give en præsentation i form af et oplæg på 3 minutter om deres app-idéer. Præsentationerne bør omfatte:

- Det problem, som appen løser
- Hvem deres app er udviklet til, og hvilken effekt den vil have
- Beskrivelse af deres appdesignprocess
- Hvordan appen skal bruges, inklusive en demonstration af prototypen
- Demonstration af prototypens brugergrænseflade, brugeroplevelse og koncepterne bag kodningen

Del [evalueringsskemaet](#) med eleverne for at hjælpe dem med at komme i gang med at lave oplæg om deres projekter.

Tips til præsentationen

- Vis din personlighed.
- Øv din præsentation inden fremvisningen.
- Lav en skærmoptagelse på iPhone, iPad eller Mac til demonstration af din app-prototype.
- Brug Keynote med VoiceOver, Clips eller iMovie til at udarbejde en video til oplægget.

Besøg [Apple Teacher Learning Center](#) for at få tips til at optage din skærm, tilføje lyd i Keynote og meget andet.



Planlægning

Fremvisningsformat

Din fremvisning kan være lille eller stor, enkel eller omfattende. Overvej de ressourcer, du allerede har, og hvem der måske kunne hjælpe. Prøv at finde og sikre dine lokaler så hurtigt som muligt. Det kan være et klasseværelse, en kantine, et bibliotek, et forsamlingshus eller hvor som helst, hvor der er plads til, at eleverne kan fremvise deres apps!

Vi giver to eksempler på idéer til formater – en appmesse og en scene – der kan skabe grobund for en idé til et arrangement, der passer til lige netop dine elever, din skole og dit lokalsamfund.

Appmesse

Som til videnskabsmesser giver en appmesse gæster og deltagere mulighed for at gå rundt og kigge i eget tempo, hvor de besøger de enkelte teams' stande for at se prototyper og høre deres oplæg.

Eksempel på dagsorden for et appmesseformat

- Opsætning
- Velkommen
- Runde 1
- Runde 2
- Evaluering og gennemgang
- Anerkendelse og diplomer
- Afsluttende kommentarer
- Gruppefoto





Scene

Til et scenearrangement skiftes de forskellige teams til at præsentere deres app-idéer live for et panel af dommere foran et publikum. Tonen er mere formel, og formatet giver eleverne mulighed for at øve sig i at tale foran andre fra en scene.

I dette format sidder dommerne på eller tæt på scenen, så de kan stille spørgsmål til teamet efter deres oplæg.

Eksempel på dagsorden for sceneformat

- Opsætning
- Velkommen
- Oplæg 1
- Feedback og spørgsmål fra dommerne
- Oplæg 2
- Feedback og spørgsmål fra dommerne
- Oplæg 3, 4, 5 og så videre
- Evaluering og gennemgang
- Anerkendelse og diplomer
- Afsluttende kommentarer
- Gruppefoto



Bedømmelse af fremvisningen

Ved at inkludere dommere skaber du en fantastisk mulighed for at give eleverne feedback på deres idéer. Dommerne behøver ikke at være eksperter i kodning. Overvej at invitere lokale forretningsfolk, medlemmer af skolebestyrelsen og ledere i lokalsamfundet til at være dommere.

Tips til bedømmelse

- Gennemgå [evalueringsskemaet](#) med dommerne. Fortæl dem om de typer priser og anerkendelse, du planlægger.
- Opfordr dommerne til at stille eleverne spørgsmål og give feedback.
- Sørg for et stille område, hvor dommerne kan samles og diskutere evalueringerne.

Eksempel på mail til rekruttering af dommere

Mulighed for frivilligt arbejde: Elevfremvisning af apps

Kære [name],

[school or organization] planlægger et arrangement til elevfremvisning af apps den [date] fra [time] til [time], og vi vil gerne have dig til at være dommer til arrangementet. Din erfaring og dit perspektiv ville være utroligt givende for vores kommende programmører.

Dommerne skal høre korte oplæg fra de forskellige teams af elever, stille spørgsmål og give feedback, og derefter evaluere app-oplæggene ved hjælp af et evalueringsark, som vi sørger for. Vi afslutter med at fejre alle elevernes deltagelse i arrangementet.

Mange tak, fordi du overvejer denne anmodning. Vi sætter stor pris på din støtte til ungdommen i vores lokalsamfund. Du kan besvare denne e-mail for at bekræfte din deltagelse, eller hvis du har spørgsmål.

Med venlig hilsen

[name]

[title]

[school or organization]



Invitationer og promovering

Her er nogle idéer, som kan hjælpe dig med at opbygge spænding og opfordre lokalsamfundet til at deltage i fremvisningsarrangementet:

- Send invitationer til særlige gæster, som f.eks. skoleledere og forældre.
- Promover arrangementet på din skoles webiste, på sociale medier og i dit nyhedsbrev.
- Motivér de elever, der skal fremvise apps, til at invitere deres venner.

Eksempel på invitation til fremvisning

Hyld elevernes innovation

Deltag i vores første arrangement, hvor eleverne fremviser apps! Støt vores elever, når de holder oplæg om deres app-idéer, som fokuserer på at hjælpe borgere i vores lokalsamfund. Alle teams vil få mulighed for at afholde en præsentation for et dommerpanel og modtage anerkendelse for deres projekter.

Oplysninger om arrangement

[Date]

[Time]

[Location name]

[Location address]

[Contact for questions]

[RSVP link]

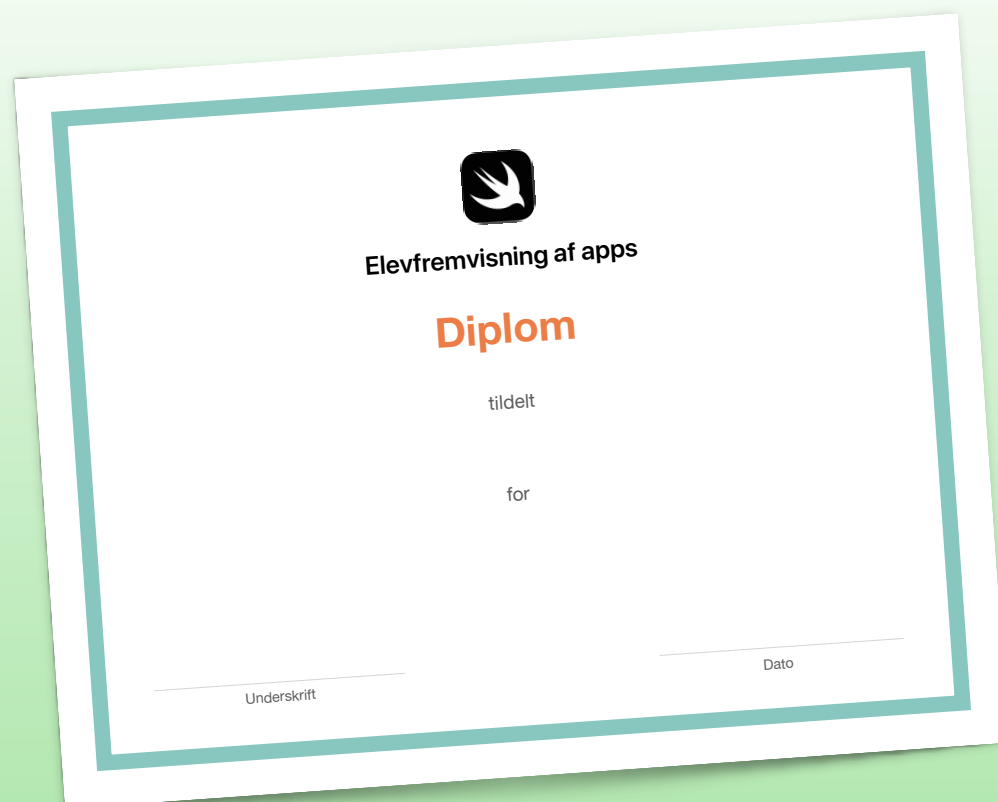


Anerkendelse

Alle elever bør modtage et diplom for at deltage i fremvisningen. Venskabelig konkurrence kan også virke meget motiverende. Overvej at give eleverne anerkendelse for deres styrker inden for appdesign med priser som:

- Bedste innovation
- Bedste design
- Bedste oplæg

Du kan også få publikum til at deltage, f.eks. ved at lade dem stemme om "Den mest populære app". [Download](#) og tilpas denne skabelon til et diplom til forskellige priser.



Overvej at give de deltagende elever T-shirts før eller under fremvisningsarrangementet. Vi har lavet en skabelon til et T-shirtdesign, som du kan downloade [her](#).



Del

Del din fremvisning

Ved at afholde et arrangement, hvor eleverne fremviser apps, bliver du en del af et fællesskab, der hjælper elever med at blive fremtidens iværksættere. Del billeder fra dine arrangementer til fremvisning af apps på Twitter, og brug tagget #EveryoneCanCode.

Ting, der skal tages i betragtning

- Husk at undersøge skolens og distriktets retningslinjer og politik for acceptabel brug af sociale medier.
- Sørg for at have forældrenes samtykke til at dele elevernes arbejde.
- Hjælp eleverne med at beskytte deres intellektuelle ejendomsrettigheder og respektere andres ophavsret. Se [Ophavsret – og uret \(9-12\)](#) fra Common Sense Education, hvis du har brug for vejledning.



Evalueringsskema

[Hent >](#)

Teamets navn: _____

Kategori	Begynder (1 point)	Let øvet (2 point)	Øvet (3 point)	Ekspert (4 point)	Point
Oplæggets indhold	Deler grundlæggende oplysninger, som f.eks. formål og målgruppe	Giver en klar forklaring af appens formål, design, og hvordan den opfylder brugernes behov	Præsenterer klar og overbevisende forklaring på det problem, de forsøger at løse, markedets behov, publikum, og hvordan appen blev designet til at opfylde brugernes behov	Holder et overbevisende oplæg understøttet af beviser, som viser, hvordan appen opfylder, overstiger eller omdefinerer brugernes behov	
Afholdelse af oplægget	Orienterende; et teammedlem præsenterer	Selvsikkert, entusiastisk; mere end et teammedlem præsenterer	Engagerende, god anvendelse af visuelle elementer til at understøtte historien; teamet understreger hvert medlems bidrag	Kreativ, mindeværdig fortælling; medrivende visuel støtte; glidende overgange imellem teammedlemmerne	
Brugergrænseflade	Rød tråd i skærmene, som understøtter appens formål	Klart, funktionelt design med genkendelige elementer; prototypen understøtter grundlæggende brugeropgaver	Elegant, nøjagtigt, flot design med gennemtænkt brug af farve, layout og læsbarhed; navigationen i prototypen virker intuitiv	Designet giver brugeren mulighed for at interagere med indholdet; prototypen bruger animation, farve og layout til at skabe en gnidningsfri, engagerende oplevelse	
Brugeroplevelse	Klar hensigt; brugerne kan nå et eller flere mål	Konsekvent og standardiseret navigation; intuitiv sti igennem appens indhold	Kan tilpasses efter brugerens behov, tager højde for tilgængelighed, anonymitet og sikkerhed	Innovativ, overraskende og sjov; giver brugerne en ny oplevelse, som skiller sig ud fra konkurrenterne	
Principper for kodning	Nogen forbindelse imellem appens funktioner og den underliggende kode	Forklaring på, hvordan generelle principper for kodning, som f.eks. datatyper, betinget logik og touch-events relaterer til appen	Beskrivelse af specifikke kodningsopgaver, som ville være nødvendige for at udvikle deres app; demonstration af hvordan denne kode driver appens funktioner	Forklaring af appens arkitektur, datastruktur, algoritmer og funktioner; diskussion om beslutningstagning under udviklingen af denne tilgang	
Teknisk gennemgang (valgfri) <i>Ved funktionelle appprototyper i Xcode. Dommerne bør kende til bedste praksis for Swift- og iOS-udvikling.</i>	Swift-kode kører i specifikke eksempler; koden er grundlæggende uden forstyrrelser	Koden kører uden fejl i alle tilfælde; koden er grundlæggende med nogen tegn på abstraktioner	Koden er organiseret med tydelige Swift-navnekonventioner; tydelige tegn på abstraktioner; følger retningslinjerne for iOS	Koden er veldokumenteret med kommentarer; effektiv brug af Swift-funktioner, anvender organisering, som f.eks. Model-View-Controller	
Kommentarer:					0 Samlet antal point



Elevfremvisning af apps

Diplom

tildelt

for

Underskrift

Dato

