

Oppilaiden appien esittelytapahtuma

Opaskirja 2019

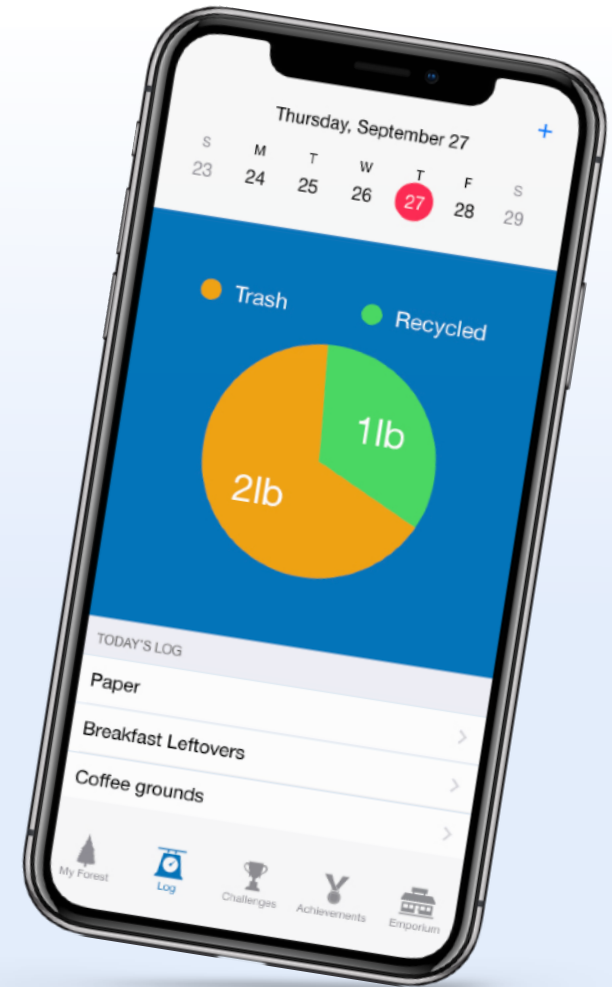


Oppilaiden appien esittelytapahtuma: Juhlistakaa oivalluksia

Appien suunnitteleminen on oppilaille oiva tapa ratkoa yhteistyössä koulunne tai yhteisönne ongelmia. Järjestämällä appien esittelytapahtuman tarjoat tulevaisuuden koodaajille mahdollisuuden juhlistaa oivalluksiaan yhdessä, kun he pääsevät esittelemään ideoitaan ja jakamaan ratkaisujaan koulutovereidensa, perheidensä, opettajiensa ja yhteisönsä kanssa.

Kun oppilaat ovat yhdessä hahmotelleet ja suunnitelleet apin ja tehneet siitä prototyypin, he ovat valmiita luomaan myyntipuhe-esityksen, jonka he pitävät tuomaripaneelille appien esittelytapahtumassa. Tapahtuma päättyy oppilaille annettaviin tunnustuksiin ja kaikkien osallistujien juhlistamiseen.

Tämä opaskirja on tehty käytettäväksi yhdessä Applen koodauksen opetusohjelman ja resurssien kanssa. Se on suunniteltu auttamaan sinut alkuun esittelytapahtuman suunnittelemisessa ja valmistelemissa. Saat muun muassa tietoa omaan ympäristösi sopivista esittelytapahtuman muodoista, vinkkejä tuomarien kutsumiseen ja heidän valmistelemiseensa sekä ladattavan arviointitaulukon ja todistuksen.



Oppaan sisältö

Löydät oppaasta appien esittelytapahtuman järjestämisen ja johtamisen jokaista vaihetta varten resursseja ja muokattavia materiaaleja, jotka on suunniteltu tekemään innostavan tapahtuman toteuttaminen helpoksi.



Valmistele

- Kolmen minuutin myyntipuheen valmisteleminen



Suunnittele

- Esittelytapahtuman muodot
- Esittelytapahtuman tuomaroiminen
- Kutsut ja mainostaminen
- Tunnustukset



Jaa

- Esittelytapahtuman jakaminen
- Huomioitavia asioita

Valmistele

Esittelytapahtumaan osallistuminen edellyttää, että oppilaat tekevät appikehittämisen oppimispäiväkirjan tehtävät ja luovat esityksen tapahtumaa varten. Oppilaat työskentelevät koko prosessin ajan itsenäisesti tai pienryhmissä kehittäen kriittistä ja luovaa ajatteluaan.

[Lataa Swift Playgrounds -oppimispäiväkirja apin kehittämisestä >](#)

[Lataa Xcode-oppimispäiväkirja apin kehittämisestä >](#)

Kolmen minuutin myyntipuheen valmisteleminen

Esittelytapahtumassa oppilaat pitävät kolmen minuutin myyntipuhe-esityksen appi-ideoistaan. Esitysten tulee sisältää seuraavat asiat:

- Ongelma, jonka appi ratkaisee
- Kenelle appi on suunniteltu ja millainen vaikutus sillä on
- Kuvaus apin suunnitteluprosessista
- Miten appia käytetään, mukaan lukien havaintoesitys prototyypin avulla
- Prototyypin käyttöliittymän, käyttäjäkokemuksen ja koodauskäsitteiden havaintoesitys

Jaa tuomarien käyttämä [arviointitaulukko](#) oppilaille, jotta he voivat käyttää sitä apuna valmistellessaan projektinsa myyntipuheita.

Vinkkejä esitykseen

- Antakaa persoonallisuutenne näkyä.
- Harjoitelkaa esitystä ennen tapahtumaa.
- Tallentakaa apin prototyypin havaintoesitys iPhoneen, iPadin tai Macin näytöllä.
- Tehkää myyntipuhevideo käyttäen Keynotea ja äänitettyä selostusta, Clipsiä tai iMoviea.

Vinkkejä muun muassa näytön kuvaamiseen ja äänen lisäämiseen Keynotessa löytyy [Apple Teacher Learning Center](#)-portaalista.

Suunnittele

Esittelytapahtuman muoto

Esittelytapahtuma voi olla pieni tai suuri, yksinkertainen tai monipuolinen. Mieti olemassa olevia resursseja ja sitä, keiltä voisit saada tukea. Pyri valitsemaan ja varaamaan tapahtumapaikka mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. Se voi olla luokkahuone, ruokasali, kirjasto, kulttuurikeskus tai mikä tahansa paikka, jossa oppilailla on tilaa appinsa esittelemiseen.

Esitämme kaksi esimerkki-idea tapahtuman muodosta: appinäyttely ja esiintymislava. Tarkoitus on herättää ideoita sinun oppilaillesi, koulullesi ja yhteisöllesi parhaiten sopivaa tapahtumaa varten.

Appinäyttely

Kuten tiedenäyttelyssä, myös appinäyttelyssä vieraat ja osallistujat pääsevät tutustumaan kohteisiin omassa tahdissaan ja käyvät jokaisen tiimin näyttelypisteessä katsomassa prototyyppisiä ja kuuntelemassa myyntipuheita.

Esimerkkiohjelma appinäyttelytapahtumalle

- Valmistelut
- Tervetuloa
- 1. kierros
- 2. kierros
- Pisteet ja arviointi
- Tunnustukset ja todistukset
- Loppupuheenvuoro
- Ryhmäkuva





Esiintymislava

Esiintymislavalla järjestettävässä tapahtumassa tiimit esittelevät appi-ideansa vuoron perään yleisön edessä tuomaripaneelille. Esitysten sävy on muodollisempi, ja tämä tapahtumamuoto tarjoaa oppilaille tilaisuuden harjoitella puhumista julkisesti lavalla.

Tässä tapahtumassa tuomarit istuvat esiintymislavalla tai sen lähellä, jotta he voivat esittää kysymyksiä tiimeille myyntipuheiden jälkeen.

Esimerkkiohjelma tapahtumalle esiintymislavalla

- Valmistelut
- Tervetuloa
- Myyntipuhe 1
- Tuomarien palaute ja kysymykset
- Myyntipuhe 2
- Tuomarien palaute ja kysymykset
- Myyntipuhe 3, 4, 5 jne.
- Pisteet ja arviointi
- Tunnustukset ja todistukset
- Loppupuheenvuoro
- Ryhmäkuva





Esittelytapahtuman tuomaroiminen

Tuomarien hankkiminen tapahtumaan on erinomainen tapa tarjota oppilaille palautetta heidän ideoistaan. Tuomarien ei tarvitse olla koodaamisen asiantuntijoita. Harkitse tuomareiksi paikallisia yrittäjiä, koulun johtokunnan jäseniä ja yhteisön johtohahmoja.

Vinkkejä tuomareita varten

- Tutustu [arviointitaulukkoon](#) yhdessä tuomarien kanssa. Kerro heille, minkä tyyppisiä palkintoja ja tunnustuksia olet suunnitellut.
- Kannusta tuomareita esittämään oppilaille kysymyksiä ja antamaan palautetta.
- Järjestä hiljainen tila, johon tuomarit voivat kokoontua keskustelemaan pisteistä.



Esimerkkisähköposti tuomarien pyytämistä varten

Haemme vapaaehtoisia oppilaiden appien esittelytilaisuuteen

Hei [nimi]

[Koulu tai organisaatio] suunnittelee appien esittelytapahtumaa [päivämäärä] kello [aika]–[aika], ja toivoisimme, että voisit auttaa toimimalla tapahtumassa tuomarina. Kokemuksesi ja näkökulmasi olisivat valtavan arvokkaita appien parissa työskennelleille oppilaillemme.

Tuomarit saavat kuulla oppilastiimien lyhyet myyntipuheet ja pääsevät esittämään kysymyksiä ja antamaan palautetta. Sen jälkeen he pisteyttävät appien myyntipuheet käyttäen antamaamme arviointitaulukkoa. Tapahtuman päätteeksi juhlistamme kaikkia siihen osallistuneita oppilaita.

Kiitos, että harkitset tätä pyyntöä. Arvostamme todella tukeasi yhteisömme nuorille. Vahvistathan osallistumisesi. Vastaamme myös mielellämme kysymyksiisi.

Ystävällisin terveisin

[nimi]

[tehtävä]

[koulu tai organisaatio]



Kutsut ja mainostaminen

Tässä on joitakin ideoita avuksi herättämään kiinnostusta ja kannustamaan yhteisöä osallistumaan esittelytapahtumaan:

- Lähetä kutsuja erikoisvieraille, kuten koulun johtajille ja vanhemmille.
- Mainosta tapahtumaa koulun verkkosivustolla, sosiaalisessa mediassa ja uutiskirjeessänne.
- Kannusta esiintyviä oppilaita kutsumaan ystäviään.

Esimerkki esittelytapahtuman kutsusta

Tule juhlistamaan oppilaidemme innovaatioita

Liity seuraamme ensimmäisessä oppilaiden appien esittelytapahtumassa! Näytä tukesi oppilaillemme, kun he kertovat appi-ideoistaan, jotka keskittyvät yhteisöimme ihmisten auttamiseen. Kaikki tiimit saavat tilaisuuden esiintyä tuomaripaneelille ja saada tunnustusta projekteistaan.

Tapahtuman tiedot

[Päivämäärä]

[Aika]

[Paikan nimi]

[Paikan osoite]

[Yhteystiedot kyselyitä varten]

[Vastauslinkki]



Tunnustukset

Kaikkien oppilaiden tulisi saada todistus osallistumisestaan esittelytapahtumaan.

Lisäksi ystävällismielinen kilpailu voi toimia erinomaisena kannustimena.

Harkitse oppilaiden appisuunnittelun vahvuuksien tunnustamista esimerkiksi seuraavilla palkinnoilla:

- Paras innovaatio
- Paras suunnittelu
- Paras myyntipuhe

Voit myös kannustaa yleisöä osallistumaan ja valitsemaan yleisöpalkinnon saajan.

[Lataa](#) tämä todistus pohja ja muokkaa sitä eri palkinnoille sopivaksi.



Harkitse T-paitojen jakamista osallistuville oppilaille joko ennen esittelytapahtumaa tai sen aikana. Olemme suunnitelleet T-paitakuvan, jonka voit ladata [täältä](#).

Jaa



Esittelytapahtuman jakaminen

Järjestämällä oppilaiden appien esittelytapahtuman olet osa yhteisöä, joka auttaa oppilaita kehittymään huomispäivän innovaattoreiksi. Jaa kuvia appien esittelytapahtumistanne Twitterissä käyttäen tunnistetta #EveryoneCanCode.

Huomioitavia asioita

- Muista tarkistaa koulusi ja koulupiirisi ohjeet ja säännöt sosiaalisen median käyttöön.
- Huolehdi siitä, että olet saanut huoltajilta suostumukset oppilaiden töiden jakamiseen.
- Auta oppilaita suojelemaan immateriaalioikeuksiaan ja ohjaa heitä kunnioittamaan muiden tekijänoikeuksia. Jos tarvitset itse ohjeita, katso oppitunti [Copyrights and Wrongs \(9-12\)](#) Common Sense Education -sivustolla.



Arviointitaulukko

[Lataa >](#)

Tiimin nimi: _____

Kategoria	Aloittelija (1 piste)	Keskitasoa (2 pistettä)	Pätevä (3 pistettä)	Taitava (4 pistettä)	Pisteet
Myyntipuheen sisältö	Kertoo perustiedot, kuten tarkoituksen ja kohdeyleisön	Selittää selkeästi apin tarkoituksen, suunnittelun ja sen, miten appi vastaa käyttäjien tarpeita	Selittää selkeästi ja kiinnostavasti ongelman, joka pyritään ratkaisemaan, kysynnän markkinoilla, yleisön sekä sen, miten appi on suunniteltu vastaamaan käyttäjien tarpeita	Myyntipuhe on vakuuttava ja sitä tukevat todisteet siitä, kuinka appi täyttää, ylittää tai uudistaa käyttäjien tarpeet	
Myyntipuheen esitys	Tietoa antava; yksi tiimin jäsen esiintyy	Itsevarma, innostunut; useampi kuin yksi tiimin jäsenistä esiintyy	Kiinnostava, visuaalisia keinoja käytetään onnistuneesti kerronnan tukena; tiimi tuo esiin kunkin jäsenen panoksen kokonaisuuteen	Luova, mieleenpainuva kerronta; kiinnostavat visuaaliset apukeinot; sujuvat siirrokset tiimin jäsenten välillä	
Käyttöliittymä	Yhdenmukaiset näkymät, jotka tukevat apin tarkoitusta	Selkeä, toiminnallinen suunnittelu, jossa on tuttuja elementtejä; prototyyppi tukee käyttäjän perustehtäviä	Tyylikäs, ytimekäs ja miellyttävä suunnittelu, jossa on harkittu värien käyttöä, asettelua ja luottavuutta; prototyypin navigointi antaa käyttäjälle käsityksen siitä, missä hän on	Käyttäjä pystyy vuorovaikutukseen sisällön kanssa; prototyypissä käytetään animaatioita, värejä ja asettelua saumattoman, kiinnostavan kokemuksen aikaansaamiseksi	
Käyttäjäkokemus	Selkeä tarkoitus; käyttäjät voivat saavuttaa yhden tai useamman tavoitteen	Käytetään johdonmukaisesti tavallisia navigointitekniikoita; intuitiivinen polku apin sisältöön	Mukautettavissa käyttäjän tarpeisiin; käyttöapu, tietosuoja ja tietoturva on huomioitu	Innovatiivinen, yllättävä ja ilahduttava; tarjoaa käyttäjille kokemuksen, joka erottaa apin sen kilpailijoista	
Ohjelmoinnin käsitteet	Jonkinlainen yhteys apin toiminnallisuuden ja sen koodin välillä	Selitetään, miten ohjelmoinnin peruskäsitteet, kuten datatyypit, ehtolauseiden logiikka ja kosketustapahtumat, näkyvät apissa	Kuvataan täsmälliset koodaustehtävät, joita apin tekemiseksi tarvitaan; esitellään, miten kyseinen koodi saa apin toimimaan	Selitetään apin arkkitehtuuri, tietorakenne, algoritmit ja ominaisuudet; kerrotaan tähän lähestymistapaan johtaneesta päätöksenteosta	
Tekninen arviointi (valinnainen) <i>Toimiville apien prototyypeille Xcodessa. Tuomarien tulee tuntea Swiftiä sekä iOS-appikehityksen parhaita käytäntöjä.</i>	Swift-koodi toimii tietyissä esimerkeissä; koodi on perustasoista eikä siinä ole abstraktiota	Koodi toimii virheettää kaikissa tapauksissa; koodi on perustasoista ja siinä on hiukan abstraktiota	Koodi on järjestelmällistä ja noudattaa selkeitä Swiftin nimeämiskäytäntöjä; abstraktiota on paljon; noudattaa iOS-ohjeita	Koodi on dokumentoitu hyvin käyttämällä kommentteja; Swiftin ominaisuuksia käytetään tehokkaasti; koodissa on noudatettu organisointiperiaatteita, esimerkiksi MVC-arkkitehtuuria	
Kommentit:					0 Pisteet yhteensä



Oppilaiden appien esittelytapahtuma

Todistus

Osallistujalle

Suorituksesta

Allekirjoitus

Päivämäärä

