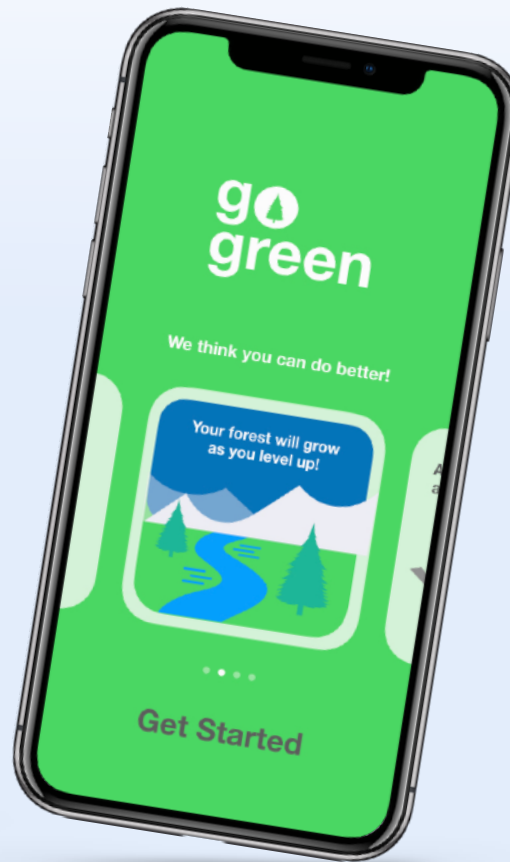


App-presentatie door leerlingen

Draaiboek 2019

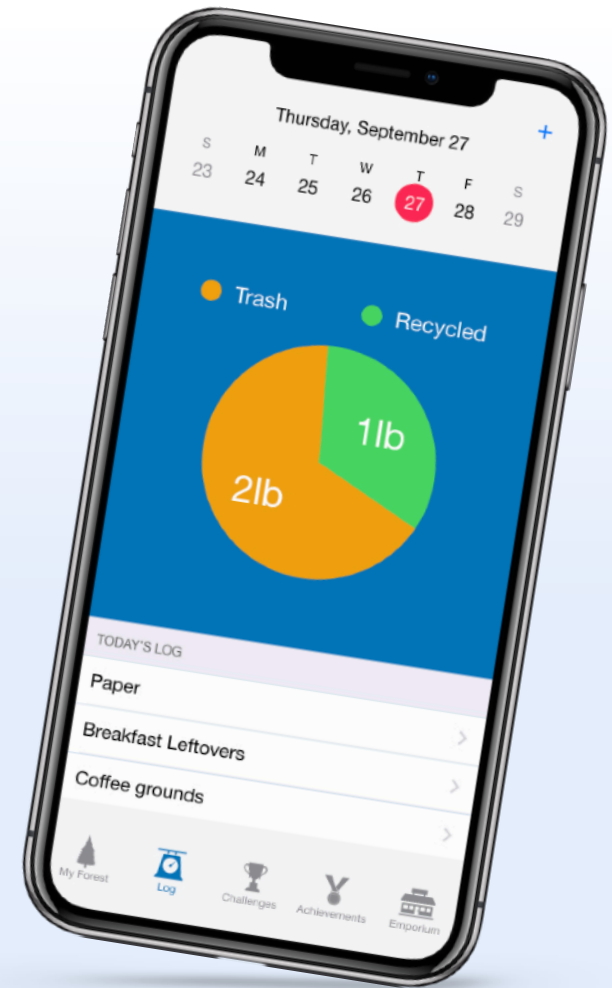


App-presentatie door leerlingen: Beloon vindingrijkheid

Het ontwerpen van apps is voor leerlingen een geweldige manier om samen problemen op school of in de gemeenschap op te lossen. Als u een app-presentatie door leerlingen organiseert, geeft u aspirant-programmeurs de kans hun vindingrijkheid te laten zien. Ze kunnen hun ideeën presenteren en hun oplossingen delen met klasgenoten, ouders, leerkrachten en de gemeenschap.

Nadat de leerlingen samen hebben gebrainstormd, gepland en een prototype van een app hebben gemaakt, bedenken ze een presentatie om hun app onder de aandacht te brengen bij een jury. Het evenement wordt afgerond met een beloning voor de leerlingen en een leuke afsluiting voor alle deelnemers.

Dit draaiboek sluit aan op de programmeerlessen en bijbehorende informatiebronnen van Apple. Het is bedoeld om u te helpen bij de planning en voorbereiding van een evenement rond de presentatie. U vindt hier informatie over presentatievormen die passen bij uw omgeving, tips voor het uitnodigen en voorbereiden van juryleden, een rubric en certificaat om te downloaden, en meer.



Inhoud van deze gids

Voor elke fase van het organiseren van een app-presentatie vindt u informatiebronnen en materialen die u kunt aanpassen en die bedoeld zijn om gemakkelijk een inspirerend presentatie-evenement te organiseren.



Vorbereiden

- Een introductie van drie minuten voorbereiden



Plannen

- Presentatievormen
- De presentatie beoordelen
- Uitnodigingen en promotie
- Erkenning



Delen

- De presentatie delen
- Punten ter overweging



Voorbereiden

Om aan de app-presentatie deel te nemen, moeten de leerlingen het verslag voor app-ontwerp doorwerken en een presentatie maken voor het evenement. De leerlingen werken gedurende het hele proces zelfstandig of in kleine teams en ontwikkelen gaandeweg kritische en creatieve denkvaardigheden.

[Download Swift Playgrounds - Verslag voor app-ontwerp >](#)

[Download Xcode - Verslag voor app-ontwerp >](#)

Een introductie van drie minuten voorbereiden

Tijdens de presentatie geven de leerlingen een introductie van drie minuten over hun app-ideeën. Daarin moet het volgende worden genoemd:

- Het probleem dat door de app wordt opgelost
- Voor wie de app wordt ontworpen en wat de gevolgen ervan zullen zijn
- Beschrijving van het ontwerpproces voor de app
- Hoe de app gebruikt gaat worden, inclusief een demo van het prototype
- Demonstratie van de gebruikersinterface, gebruikerservaring en programmeerconcepten in het prototype

Deel de [rubric](#) voor de beoordeling met de leerlingen zodat ze de introductie van hun projecten goed kunnen voorbereiden.

Tips voor de presentatie

- Breng je persoonlijkheid naar voren
- Repeteer de introductie vóór de presentatie
- Maak een schermopname met een iPhone, iPad of Mac om een demonstratie van het prototype van je app te geven.
- Gebruik Keynote met een voice-over, Clips of iMovie om een video met de introductie te maken.

Ga naar het [Apple Teacher Learning Center](#) voor tips over het maken van schermopnamen, het toevoegen van audio aan Keynote, enzovoort.



Plannen

Presentatievorm

Uw presentatie kan klein of groot zijn, eenvoudig of uitgebreid. Denk na over de bronnen die u al hebt en wie mogelijk ondersteuning kan bieden. Probeer de locatie zo snel mogelijk te bepalen en te reserveren. Het kan een klaslokaal zijn, een kantine, een buurtcentrum of een andere locatie met voldoende ruimte voor de leerlingen om hun apps te laten zien.

We geven u twee voorbeeldideeën voor de vorm – een appbeurs en een podium – waarmee u ideeën kunt opdoen voor een evenement dat het best geschikt is voor uw leerlingen, school en gemeenschap.

Appbeurs

Net als bij een wetenschapsbeurs kunnen bezoekers en deelnemers aan een appbeurs in hun eigen tempo rondkijken en de stands van andere teams bezoeken om prototypes te bekijken en naar introducties te luisteren.

Voorbeeldagenda voor de vorm 'appbeurs'

- Inrichten
- Welkom
- Ronde 1
- Ronde 2
- Scores en beoordeling
- Erkenning en certificaten
- Afsluitende opmerkingen
- Groepsfoto





Podium

Bij een evenement met een podium presenteren de teams om beurten hun app-ideeën voor een jury en het publiek. Deze setting is formeler en biedt leerlingen de mogelijkheid spreken in het openbaar te oefenen.

Bij deze vorm zit de jury op of naast het podium zodat de juryleden het team na de introductie vragen kunnen stellen.

Voorbeeldagenda voor de vorm 'podium'

- Inrichten
- Welkom
- Introductie 1
- Feedback en vragen van jury
- Introductie 2
- Feedback en vragen van jury
- Introductie 3, 4, 5, enzovoort
- Scores en beoordeling
- Erkenning en certificaten
- Afsluitende opmerkingen
- Groepsfoto





De presentatie beoordelen

Het inzetten van juryleden is een goede manier om leerlingen feedback over hun ideeën te geven. Juryleden hoeven geen deskundige programmeurs te zijn. U kunt bijvoorbeeld lokale ondernemers, leden van het schoolbestuur en bekende mensen uit de gemeenschap uitnodigen.

Tips voor het jureren

- Neem de **rubric** voor de scores door met de juryleden. Laat ze weten wat voor prijzen u wilt uitreiken en hoe u de leerlingen in het zonnetje wilt zetten.
- Moedig de juryleden aan de leerlingen vragen te stellen en feedback te geven.
- Zorg voor een rustige ruimte waar de juryleden zich kunnen terugtrekken om de scores te bespreken.



Voorbeeld van e-mail om juryleden uit te nodigen

Verzoek om deelname aan app-presentatie door leerlingen

Beste [naam],

[School of instelling] is van plan op [datum] van [tijd] tot [tijd] een evenement te organiseren waarin leerlingen zelf ontwikkelde apps presenteren. Graag vragen wij u als jurylid aan dit evenement deel te nemen. Uw ervaring en achtergrond zouden erg waardevol zijn voor onze jonge ontwikkelaars.

De juryleden luisteren naar korte introducties van de deelnemende teams, kunnen vragen stellen en feedback geven, en geven de introducties vervolgens een score aan de hand van een scoretabel die u van ons krijgt. Ter afsluiting van het evenement worden de deelnemende leerlingen nog eens onder de aandacht gebracht.

We horen graag of u bereid bent als jurylid op te treden. Uw inzet voor de jeugd in onze gemeenschap wordt zeer gewaardeerd. Als u aan het evenement wilt deelnemen of vragen hebt, kunt u op deze mail reageren.

Met vriendelijke groet,

[naam]

[functie]

[school of instelling]

Uitnodigingen en promotie

Hieronder vindt u een aantal ideeën om enthousiasme te genereren en de gemeenschap aan te moedigen de app-presentatie te bezoeken:

- Verstuur uitnodigingen aan speciale gasten, zoals schoolleiders en ouders.
- Promoot het evenement op de website van de school, op social media en in uw nieuwsbrief.
- Moedig de leerlingen die een presentatie geven aan vrienden uit te nodigen.

Voorbeeld uitnodiging presentatie

Laat zien dat u de inzet van leerlingen waardeert

Doe mee met ons eerste evenement waarin leerlingen nieuwe apps presenteren. Steun onze leerlingen terwijl ze ideeën voor apps introduceren waarmee de mensen in onze gemeenschap geholpen worden. Alle teams geven een presentatie voor een jury en krijgen zo de kans erkenning te krijgen voor hun projecten.

Informatie over het evenement

[Datum]

[Tijd]

[Naam locatie]

[Adres locatie]

[Contactgegevens voor vragen]

[Link voor bevestiging]



Erkenning

Alle leerlingen moeten een certificaat ontvangen voor deelname aan de app-presentatie. Een vriendschappelijk wedstrijdje kan enorm motiverend werken. Overweeg of u leerlingen extra wilt belonen voor goed app-ontwerp met prijzen als:

- Beste innovatie
- Beste ontwerp
- Beste introductie

U kunt ook publieksdeelname stimuleren door een Publieksprijs in te stellen. [Download](#) de sjabloon voor dit certificaat en pas het aan voor de verschillende prijzen.



U kunt de deelnemende leerlingen voor of tijdens het evenement T-shirts geven. We hebben een ontwerpsjabloon voor een T-shirt gemaakt dat u [hier](#) kunt downloaden.



Delen

De presentatie delen

Door een app-presentatie voor leerlingen te organiseren, bent u onderdeel van een gemeenschap die leerlingen helpt de vernieuwers van de toekomst te worden.

Deel de foto's van uw presentatie-evenement op Twitter met de tag #EveryoneCanCode.

Punten ter overweging

- Raadpleeg vooraf de richtlijnen van de school voor social media en het beleid voor acceptabel gebruik.
- Zorg dat u toestemming van de ouders hebt voordat u werk van leerlingen deelt.
- Help de leerlingen hun intellectuele eigendom te beschermen en respecteer het auteursrecht van anderen. Zie [Copyrights and Wrongs \(9-12\)](#) van Common Sense Education als u assistentie nodig hebt.



Beoordelingsrubric

[Download >](#)

Naam team: _____

Categorie	Beginner (1 punt)	Gevorderd (2 punten)	Vergevorderd (3 punten)	Expert (4 punten)	Punten
Inhoud presentatie	De belangrijkste informatie over de app wordt gepresenteerd, zoals doel en doelgroep	Duidelijke uitleg over het doel en ontwerp van de app en de manier waarop gebruikersbehoeften worden ingevuld	Heldere, aantrekkelijke uitleg van het probleem dat moest worden opgelost, marktvraag, doelgroep en op welke manier de app inspeelt op gebruikersbehoeften	Aantrekkelijke introductie met aantoonbare gegevens waaruit blijkt hoe de app inspeelt op gebruikersbehoeften of deze overtreft of vereenvoudigt	
Presentatie	Informatief; één teamlid presenteert	Vol zelfvertrouwen, enthousiast; meerdere teamleden presenteren	Aantrekkelijk, verhaal wordt goed ondersteund met visuals; team legt uit wat elk teamlid heeft bijgedragen	Creatief, indrukwekkend verhaal; aantrekkelijke visuele ondersteuning; soepele overgang tussen teamleden	
Gebruikersinterface	Thematische samenhang tussen vensters ter ondersteuning van doel van de app	Duidelijk, functioneel ontwerp met herkenbare elementen; prototype ondersteunt elementaire gebruikerstaken	Elegant, compact en prettig ontwerp met aandacht voor kleur, lay-out en leesbaarheid; gebruiker kan zich oriënteren binnen het prototype	Ontwerp biedt gebruiker mogelijkheid tot interactie met content; prototype maakt gebruik van animatie, kleuren en lay-out voor een soepele, aantrekkelijke gebruikservaring	
Gebruikerservaring	Bedoeling is duidelijk; gebruikers kunnen een of meer doelen bereiken	Consistente, standaard navigatiemiddelen; intuïtieve route door de app	Aanpasbaar aan gebruikersbehoeften; houdt rekening met toegankelijkheid, privacy en beveiliging	Innovatief, verrassend en fijn in gebruik; biedt gebruikers een nieuw soort ervaring en onderscheidt zich ten opzichte van concurrentie	
Programmeerconcepten	Enig verband tussen functionaliteit en onderliggende code	Uitleg hoe basisprogrammeerconcepten zoals gegevenstypen, voorwaardelijke logica en touch-events zich verhouden tot de app	Beschrijving van specifieke programmeertaken die nodig zijn om de app te ontwikkelen; demonstratie van hoe die code functionaliteit aanstuurt	Uitleg van de architectuur, gegevensstructuur, algoritmen en features van de app; bespreking van besluitvorming bij het ontwikkelen van deze benadering	
Technische evaluatie (optioneel) <i>Voor functionele prototypen in Xcode. Juryleden moeten bekend zijn met best practices voor app-ontwikkeling in Swift en iOS.</i>	In bepaalde voorbeelden wordt Swift-code uitgevoerd; code is elementair, geen abstractie	De code wordt in alle gevallen foutloos uitgevoerd; het is basiscode met enige abstractie	De code is georganiseerd met duidelijke Swift-naamgevingsconventies; er is duidelijk sprake van abstractie; volgt iOS-richtlijnen	De code is voorzien van duidelijke opmerkingen; effectief gebruik van Swift-features; gebruik van standaardprincipes voor organisatie, zoals Model-View-Controller	
Opmerkingen:					0 Totale score



App-presentatie door leerlingen

Certificaat van deelname

Toegekend aan

Voor

Handtekening

Datum

