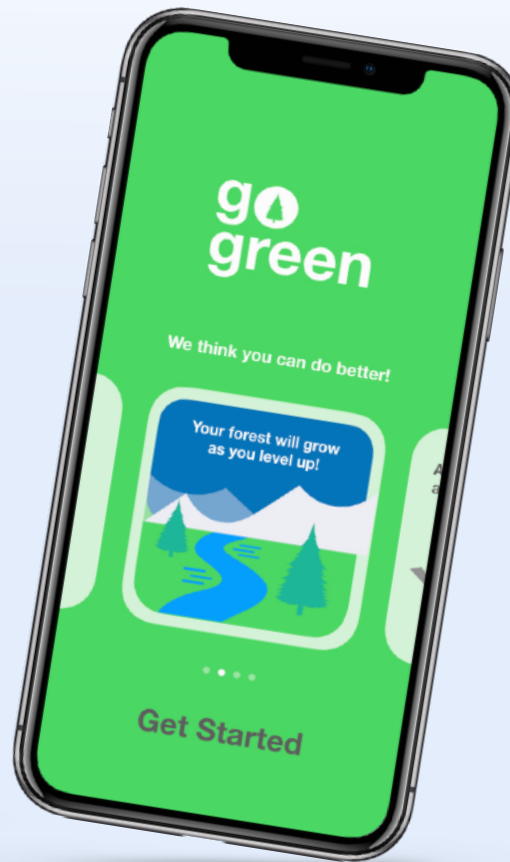


Utstilling av elevapper

Veiledning 2019



Utstilling av elevapper

Feire oppfinnsomhet

Design av apper er et godt utgangspunkt for samarbeid mellom elever som vil løse problemer på skolen eller i lokalsamfunnet. Ved å arrangere en utstilling av elevapper gir du gryende kodere muligheten til å feire oppfinnsomheten sin ved å la dem presentere ideene sine og dele løsninger med medelever, familiemedlemmer, lærere og nærmiljøet.

Etter at elevene har hatt idémyldring, planlagt og laget en prototype til en app, lager de en presentasjon som de holder for et dommerpanel under utstillingsarrangementet. Arrangementet avsluttes med utmerkelser for elevene og en feiring av alle deltakerne.

Denne veiledningen er et supplement til Apples pensum om koding og ressurser. Den er utformet for å hjelpe deg i gang med planlegging og forberedelser til et utstillingsarrangement. Her finner du informasjon om utstillingsformater som passer miljøet ditt, tips om hvordan du kan invitere og forberede dommere, samt et nedlastbart skjema og diplom og mer.



I denne veiledningen

Du vil finne ressurser og materialer som kan tilpasses, for hver del av organiseringen og arrangeringen. De er utformet for å gjøre det enkelt å holde et inspirerende utstillingsarrangement.



Forberedelse

- Lag en treminutters presentasjon



Planlegging

- Utstillingsformater
- Dømming
- Invitasjoner og markedsføring
- Anerkjennelse



Deling

- Del arrangementet ditt
- Ting å ta hensyn til



Forberedelse

Elevene som vil delta i utstillingen, må jobbe seg gjennom appdesigndagboken og lage en presentasjon for arrangementet. I løpet av prosessen kan elevene jobbe individuelt eller i små grupper, og utvikle kritiske og kreative tankesett underveis.

[Last ned Swift Playgrounds – dagboken om appdesign >](#)

[Last ned Xcode – dagboken om appdesign >](#)

Forbered en treminutters presentasjon

Under utstillingen skal elevene holde en treminutters presentasjon om appidéene sine. Presentasjonene bør inneholde:

- problemet som appen løser
- hvem appen er designet for, og hvilken effekt den vil ha
- en beskrivelse av designprosessen
- hvordan appen skal brukes, inkludert en demonstrasjon av prototypen
- en demonstrasjon av brukergrensesnittet, brukeropplevelsen og kodingskonseptene i prototypen

Del [skjemaet](#) for evaluering med elevene for å hjelpe dem med å bli klare til å presentere prosjektene sine.

Presentasjonstips

- Vis frem personligheten din.
- Øv på presentasjonen før utstillingen.
- Lag et skjermopptak på iPhone, iPad eller Mac for å demonstrere prototypen av appen.
- Bruk Keynote med et kommentarspor, Clips eller iMovie til å lage en presentasjonsvideo.

Ta en kikk på [Apple Teacher Learning Center](#) for tips om hvordan du tar opp fra skjermen din, legger til lyd i Keynote og mer.



Planlegging

Utstillingsformat

Utstillingsarrangementet kan være stort, enkelt eller omfattende. Tenk på ressursene du allerede har, og hvem som kan gi deg support. Prøv å finne og holde av et lokale så raskt som mulig. Det kan være et klasserom, en kantine, et bibliotek, et kulturhus eller hvor som helst med plass nok til at elevene kan vise appene sine.

Vi gir deg to eksempelidéer til formater – en appmesse og en hovedscene – for å sette i gang idéprosessen for arrangementet som best passer til elevene, skolen og miljøet ditt.

Appmesse

I likhet med en vitenskapsmesse, vil en appmesse gi gjester og deltakere muligheten til å utforske i sitt eget tempo. De kan besøke alle de ulike teamenes stasjoner for å se på prototypene og høre på idéene deres.

Eksempel på et appmesse-format

- Klargjøring
- Velkommen
- Runde 1
- Runde 2
- Dømming og gjennomgang
- Utmerkelser og diplomer
- Avsluttende ord
- Gruppebilde





Hovedscene

På hovedscenen vil hvert team presentere appidéene sine etter tur foran et dommerpanel og publikum. Tonen er mer formell, og formatet gir elevene muligheten til å øve på å snakke til et publikum fra scenen.

I dette formatet sitter dommerne på eller nærme scenen, slik at de kan stille spørsmål til teamene i etterkant av presentasjonene.

Eksempel på et hovedscene-format

- Klargjøring
- Velkommen
- Presentasjon 1
- Tilbakemelding og spørsmål fra dommerne
- Presentasjon 2
- Tilbakemelding og spørsmål fra dommerne
- Presentasjon 3, 4, 5 og så videre
- Dømming og gjennomgang
- Utmerkelser og diplomer
- Avsluttende ord
- Gruppebilde



Dømming

Det å bruke dommere er en fin måte å gi elevene tilbakemeldinger på idéene deres på. Dommerne trenger ikke å være eksperter på koding. Du kan vurdere å invitere lokale forretningsfolk, medlemmer i skolestyret og andre lokale personligheter til å være dommere.

Tips til dømming

- Gå gjennom [skjemaet](#) for evaluering med dommerne. Informer dem om de ulike typene priser og utmerkelser du har i tankene.
- Oppfordre dommerne til å stille spørsmål til elevene og komme med tilbakemeldinger.
- Tenk på at dommerne trenger et rolig sted å møtes for å diskutere poengsummene.

E-posteksempel for å rekruttere dommere

Frivilligmulighet – Utstilling av elevapper

Hei, [name],

[Skolen eller organisasjonen] planlegger en utstilling av elevapper for elever den [dato] fra [tid] til [tid], og vi lurte på om du kunne være interessert i å være dommer på dette arrangementet. Erfaringen din og tilbakemeldingene dine vil være til stor nytte for elevene våre.

Dommerne får høre korte presentasjoner fra elevteamene, stiller spørsmål og gir tilbakemelding. Så gir de appene poengsummer ved hjelp av et evalueringsskjema vi har laget. Vi avslutter med å feire alle elevenes deltakelse på arrangementet.

Tusen takk for at du vurderer forespørselen. Vi setter stor pris på støtten du gir til ungdommen i samfunnet vårt. Svar gjerne på invitasjonen og still gjerne spørsmål hvis du lurer på noe.

Vennlig hilsen

[navn]

[tittel]

[skole eller organisasjon]





Invitasjoner og promotering

Her er noen idéer som kan hjelpe deg å markedsføre arrangementet og oppmuntre lokalsamfunnet til å delta:

- Send invitasjoner til spesielle gjester, som rektorer og foreldre.
- Promoter arrangementet på skolens nettside, i sosiale medier og i nyhetsbrevet.
- Oppfordre elevene til å invitere vennene sine.



Eksempel på invitasjon

Vi feirer nyskapning fra elevene

Bli med på vår første utstilling av elevapper! Vis din støtte til elevene våre når de skal presentere appidéene sine med fokus på å hjelpe folk i samfunnet vårt. Alle teamene får sjansen til å presentere foran et dommerpanel, og motta anerkjennelse for prosjektene sine.

Arrangementsdetaljer

[Dato]

[Tid]

[Sted]

[Adresse]

[Kontakt for spørsmål]

[RSVP-lenke]



Anerkjennelse

Alle elevene mottar et diplom for å delta i utstillingen. I tillegg kan vennlig konkurranse kan være god motivasjon. Vurder å gi elevene anerkjennelse for ulike styrker i appdesignen deres, som:

- beste nyvinning
- beste design
- beste strategi

Du kan også oppmuntre til deltakelse fra publikum med en publikumspris. [Last ned](#) og tilpass denne diplom-malen for ulike premier.



Vurder å gi elevdeltakerne t-skjorter før eller under arrangementet. Vi har laget en designmal for t-skjorter som du kan laste ned [her](#).



Deling

Del arrangementet ditt

Ved å arrangere en utstilling av elevapper blir du med i et samfunn som hjelper elever med å bli fremtidens gründere. Del bilder fra arrangementene dine på Twitter og bruk emneknaggen #EveryoneCanCode.

Ting å ta hensyn til

- Husk å forhøre deg om skolens retningslinjer og akseptabel bruk av sosiale medier.
- Sørg for at du har foreldrenes godkjenning før du deler elevarbeider.
- Hjelp elever med å beskytte deres immaterielle rettigheter og respektere andres opphavsrett. Du finner veiledning om dette på [Copyrights and Wrongs \(9-12\)](#) fra Common Sense Education.



Evalueringsskjema

Last ned >

Gruppenavn: _____

Kategori	Nybegynner (1 poeng)	Litt øvet (2 poeng)	Kyndig (3 poeng)	Ekspert (4 poeng)	Poeng
Strategiinnhold	Deler grunnleggende informasjon, som mål og målgruppe	Gir en tydelig forklaring av appens funksjon, design og hvordan den svarer til brukerbehovene	Gir en tydelig og interessant forklaring av problemet de prøver å løse, etterspørselen i markedet, publikum, og hvordan appen ble utviklet for å svare til brukerbehovene	Gjør et overbevisende innsalg som støttes opp av bevis som viser hvordan appen møter, overgår eller omdefinierer brukerbehovene	
Strategipresentasjon	Informerende – ett teammedlem presenterer	Selvsikker og entusiastisk – flere enn ett teammedlem presenterer	Engasjerende, god bruk av visuelle hjelpemidler – teamet trekker frem bidragene til hvert enkelt medlem	Kreativ, minneverdig historiefortelling og engasjerende, visuell support – myke overganger mellom teammedlemmene	
Brukergrensesnitt	Konsekvente skjermbilder som støtter appens funksjon.	Tydelig, funksjonell design med kjente elementer: Prototypen støtter grunnleggende brukeroppgaver.	Elegant, konsis og tiltalende design med fornuftig bruk av farger, layout og lesbarhet. Prototypen gir brukeren en følelse av å kjenne seg igjen i navigeringen.	Design lar brukeren samhandle med innholdet. Prototypen bruker animasjon, farger og layout til å skape en sømløs og engasjerende opplevelse.	
Brukeropplevelse	Tydelig formål – brukeren kan oppnå ett eller flere mål.	Konsekvent og standard navigering – intuitive baner er gjennomgående i appinnholdet.	Kan tilpasses brukerens behov – håndterer tilgjengelighet, personvern og sikkerhet.	Nyskapende, overraskende og gledelig – gir brukeren en ny type opplevelse som skiller den fra konkurrentene.	
Kodingskonsepter	En kobling mellom appfunksjonalitet og den underliggende koden.	Forklaring av hvordan generelle kodingskonsepter som datatyper, betinget logikk eller berøringshendelser relaterer til appen.	Beskrivelse av spesifikke kodingsoppgaver som kreves for å bygge appen. Demonstrasjon av hvordan koden driver appens funksjonalitet.	Forklaring av appens arkitektur, datastruktur, algoritmer og funksjoner. Diskusjon rundt avgjørelsene som ble tatt i utviklingen av denne fremgangsmåten.	
Teknisk gjennomgang (frivillig) <i>For fungerende app-prototyper i Xcode. Dommerne bør være kjent med Swift og mønsterpraksisene i iOS-utvikling.</i>	Swift-koden kjører i spesifikke eksempler. Koden er enkel og uten abstraksjoner.	Koden kjører feilfritt i alle tilfeller. Koden er enkel med noen tilfeller av abstraksjon.	Koden er organisert med tydelige navnekonvensjoner fra Swift, det er synlig abstraksjon og den følger iOS-retningslinjene.	Koden er veldokumentert med kommentarer om effektiv bruk av Swift-funksjoner og bruker organisering som Model-view-controller (MVC).	
Kommentarer:					0 Total poengsum



Utstilling av elevapper

Diplom

Tildelt

for

Signatur

Dato

