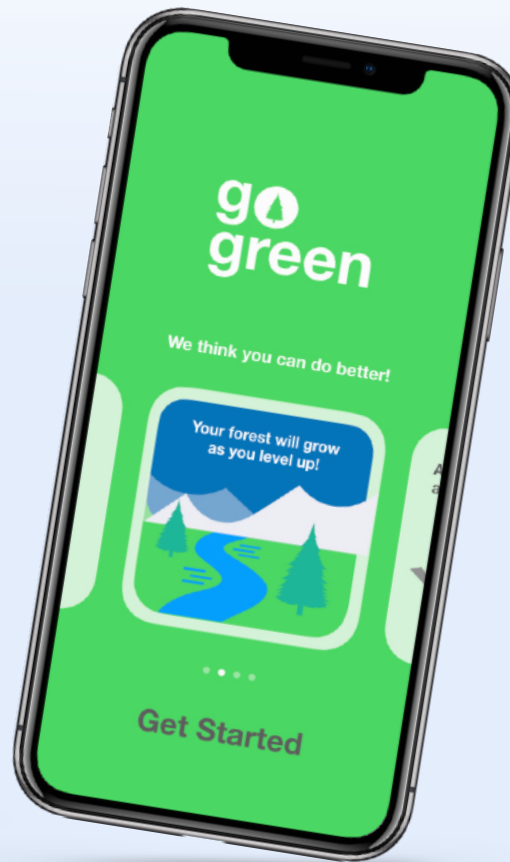


Evenemang för uppvisning av elevappar



Handledning 2019



Evenemang för uppvisning av elevappar: Uppmuntra uppfinningsrikedomen

Att designa appar är ett suveränt sätt för eleverna att samarbeta för att lösa problem i skolan eller närområdet. Och genom att hålla ett evenemang för uppvisning av elevappar ger du blivande kodare en chans att visa upp sin uppfinningsrikedom. Under evenemanget får de presentera sina idéer och lösningar för skolkamrater, familjemedlemmar, lärare och andra intresserade.

Eleverna brainstormar, planerar och skapar en prototyp till en app tillsammans. Under evenemanget får de sedan möjlighet att presentera sitt arbete för en jury. Avsluta evenemanget med att ge alla deltagare ett diplom och dela ut utmärkelser för olika prestationer.

Den här handledningen ska användas som komplement till Apples kursmaterial om kodning. Den är framtagen för att hjälpa dig att komma igång med planering och förberedelser inför ett evenemang för uppvisning av appar. Här finns bland annat information om olika format för evenemanget, så att du kan hitta det som passar bäst för er. Du får också tips om hur du bjuder in och förbereder jurymedlemmarna samt tillgång till en bedömningsskala och ett diplom att ladda ner.



Handledningens innehåll

Vi vill göra det enkelt för dig att planera och anordna ett inspirerande evenemang för uppvisning av appar. Därför finns det resurser och anpassningsbart material till varje steg i planeringen.



Förbered

- Skapa en tre minuter lång presentation



Planera

- Format för evenemanget
- Bedömning
- Inbjudningar och marknadsföring
- Utmärkelser



Dela

- Informera om evenemanget
- Saker att tänka på



Förbered

För att kunna delta i evenemanget måste eleverna arbeta med loggboken för appdesign och skapa en presentation. Under arbetets gång arbetar eleverna självständigt eller i små lag för att utveckla sina färdigheter i kritiskt och kreativt tänkande.

[Hämta loggboken för appdesign i Swift Playgrounds >](#)

[Hämta loggboken för appdesign i Xcode >](#)

Förbereda en tre minuter lång presentation

Under evenemanget håller eleverna en tre minuter lång presentation om sina appidéer. Presentationerna ska omfatta:

- vilket problem appen löser
- vem appen riktar sig till och vilken effekt den kommer att ha
- en beskrivning av appdesignprocessen
- hur man använder appen, inklusive en demonstration av prototypen
- en demonstration av användargränssnittet, användarupplevelsen och kodningskoncepten i prototypen.

Visa [bedömningsskalan](#) för eleverna för att förbereda dem inför presentationen.

Tips inför presentationen

- Visa upp din personlighet.
- Öva på presentationen innan du håller den.
- Skapa en skärminspelning på iPhone, iPad eller Mac för att visa prototypen.
- Använd Keynote med VoiceOver, Clips eller iMovie för att skapa en videopresentation.

Du hittar fler tips om bland annat skärminspelning och att lägga till ljud i Keynote i [Apple Teacher Learning Center](#).

Planera

Format för evenemanget

Evenemanget kan vara litet eller stort, enkelt eller avancerat. Fundera över vilka resurser du redan har och vem som kan hjälpa till. Försök att hitta och boka en lämplig lokal så snart som möjligt. Det kan vara ett klassrum, en skolmatsal, ett bibliotek, en samlingsal eller annan lokal där det finns plats för eleverna att visa upp sina appar.

Vi har med två exempel på format: en appfestival och ett evenemang med scen. Förslagen kan användas som inspiration till appuppvisningar som fungerar för eleverna, skolan och omgivningen.

Appfestival

Precis som på en vetenskapsfestival kan besökare och deltagare utforska appfestivalen i sin egen takt och besöka varje lags station för att titta på prototyper och ta del av presentationer.

Exempel på agenda för en appfestival

- Förberedelser
- Välkommen
- Omgång 1
- Omgång 2
- Poäng och bedömning
- Utmärkelser och diplom
- Avslutande ord
- Gruppbild





Evenemang med scen

Under ett evenemang med en scen får varje lag presentera sin appidé för juryn inför publik. Formatet är mer formellt och ger eleverna en chans att öva på att prata offentligt från en scen.

Jurymedlemmarna sitter på eller vid scenen så att de kan ställa frågor till lagen när de är klara med sina presentationer.

Exempel på agenda för ett evenemang med scen

- Förberedelser
- Välkommen
- Presentation 1
- Feedback och frågor från jurymedlemmarna
- Presentation 2
- Feedback och frågor från jurymedlemmarna
- Presentation 3, 4, 5 och så vidare
- Poäng och bedömning
- Utmärkelser och diplom
- Avslutande ord
- Gruppbild





Bedömning

Att ha med en jury är ett suveränt sätt att ge eleverna feedback på deras idéer. Jurymedlemmarna behöver inte vara experter på att koda. Fundera på att bjuda in lokala företagare, medlemmar i skolledningen och ledare i närområdet att ingå juryn.

Tips för bedömningarna

- Gå igenom [bedömningsskalan](#) med juryn. Berätta för dem vilka utmärkelser och priser som du planerar att ha med.
- Uppmuntra jurymedlemmarna att ställa frågor till eleverna och ge feedback.
- Se till att det finns en tyst plats där juryn kan träffas och diskutera bedömningen.

Exempel på mejl för att rekrytera jurymedlemmar

Frivilliga sökes: Evenemang för uppvisning av elevappar
Hej [name]!

[skolan eller organisationen] anordnar ett evenemang där elever får presentera appar som de själva har skapat. Evenemanget äger rum den [datum] kl. [tid] till [tid] och vi skulle bli glada om du vill ingå i juryn. Din erfarenhet och ditt perspektiv skulle vara väldigt värdefullt för våra unga utvecklare.

Eleverna håller korta presentationer och sedan får jurymedlemmarna möjlighet att ställa frågor och ge feedback. Därefter ska juryn bedöma presentationerna utifrån ett bedömningsunderlag som vi tillhandahåller. Vi avslutar evenemanget med att dela ut diplom till alla elever som har deltagit.

Tack för att du överväger att delta. Vi uppskattar verkligen ditt stöd till ungdomarna i vårt närområde. Svara på mejlet om du vill medverka eller har några frågor.

Vänliga hälsningar

[namn]

[titel]

[skola eller organisation]



Inbjudningar och marknadsföring

Här är några idéer som kan hjälpa dig att skapa förväntan och uppmuntra personer i närområdet att besöka evenemanget:

- Skicka inbjudningar till särskilda gäster, såsom skolledning och föräldrar.
- Marknadsför evenemanget på skolans webbplats, i sociala medier och i skolans nyhetsbrev.
- Uppmuntra eleverna som deltar att bjuda in sina vänner.

Exempel på inbjudan till evenemanget

Var med och uppmärksamma elevernas kreativitet

Besök vårt första evenemang för uppvisning av elevappar!
Stötta våra elever när de presenterar sina appidéer som kan hjälpa människor i vår omgivning. Alla lag kommer att hålla en presentation för en jury och få erkännande för sina projekt.

Information om evenemanget

[Datum]

[Tid]

[Plats]

[Adress]

[Kontaktperson för frågor]

[Anmälningsslänk]



Utmärkelser

Vi rekommenderar att alla elever får ett diplom som visar att de har deltagit i evenemanget. Dessutom kan lite vänskaplig konkurrens vara bra för motivationen. Fundera på att uppmärksamma elevernas styrkor inom appdesign genom utmärkelser för till exempel:

- Bästa innovation
- Bästa design
- Bästa presentation

Du kan också engagera besökarna genom att utlysa ett publikpris.
[Ladda ner](#) och anpassa denna diplommall för olika utmärkelser.



Överväg att ge eleverna som deltar en T-shirt innan eller under presentationen. Vi har skapat en T-shirtmall som du kan ladda ner [här](#).



Dela

Informera om evenemanget

Genom att anordna ett evenemang för uppvisning av elevappar blir du en del av en gemenskap som hjälper elever att bli framtidens innovatörer. Dela bilder från evenemanget på Twitter och tagga dem med #EveryoneCanCode.

Saker att tänka på

- Glöm inte att kontrollera skolans och skolområdets riktlinjer för sociala medier och användningspolicy.
- Se till att du har föräldrarnas tillstånd att dela elevernas arbeten.
- Hjälp eleverna att skydda sina immateriella rättigheter och respektera andras copyright. Läs [Copyrights and Wrongs \(9-12\)](#) från Common Sense Education om du behöver vägledning.



Bedömningsskala

Ladda ner >

Lagets namn: _____

Kategori	Nyborjare (1 poang)	Medel (2 poang)	Mycket kunnig (3 poang)	Expert (4 poang)	Poang
Presentationens innehall	Tar upp grundlaggande information, sasom syfte och målgrupp.	Förklarar appens syfte och design och hur den uppfyller användarnas behov på ett tydligt sätt.	Förklarar problemet laget försöker att lösa, efterfrågan på marknaden, målgruppen och hur appen utformats för att uppfylla användarnas behov på ett tydligt och intressant sätt.	En säljande presentation som backas upp av bevis som visar hur appen uppfyller, överträffar eller omdefinierar användarnas behov.	
Framförande av presentationen	Informativt, en medlem i laget framför presentationen.	Entusiastiskt och med självförtroende, mer än en medlem i laget framför presentationen.	Engagerande, bra användning av bilder som stöd för berättelsen, laget lyfter fram varje enskild medlems bidrag.	Kreativt och minnesvärt berättande, engagerande visuellt stöd, smidiga övergångar mellan olika medlemmar i laget.	
Användargränssnitt	Konsekventa skärmar som ger stöd för appens syfte.	Tydlig, funktionell design med välkända inslag. Prototypen har stöd för grundläggande användning.	Elegant, tydlig och tilltalande design med genomtänkt användning av färg, layout och läsbarhet. Prototypen ger en känsla av var användaren befinner sig när hen navigerar.	Designen gör det möjligt för användaren att interagera med innehållet. Prototypen använder animering och layout för att skapa en smidig, engagerande upplevelse.	
Användarupplevelse	Tydligt syfte, användaren kan nå ett eller flera mål.	Konsekvent standardnavigering, intuitiv väg genom appen.	Kan anpassas till användarens behov, har skapats med tillgänglighet, integritet och säkerhet i åtanke.	Innovativ, överraskande och spännande, ger användaren en ny typ av upplevelse som skiljer den från konkurrenternas appar.	
Kodningskoncept	Viss koppling mellan appfunktioner och underliggande kod.	Förklarar hur allmänna kodningskoncept sasom datatyper, villkorslogik och pekhändelser förhåller sig till appen.	Beskriver specifika kodningsuppgifter som krävs för att bygga appen, demonstration av hur koden styr appens funktioner.	Förklarar appens arkitektur, datastruktur, algoritmer och funktioner, tar upp beslutsfattandet som ledde till att metoden utvecklades.	
Teknisk utvärdering (frivilligt) <i>Gäller funktionella prototyper i Xcode. Jurymedlemmarna bör känna till goda exempel på apputveckling med Swift och iOS.</i>	Swift-kod körs i vissa exempel, koden är enkel utan abstraktion.	Koden körs felfritt i alla exempel, koden är enkel med antydan till abstraktion.	Koden är strukturerad enligt namngivningskonventionerna i Swift och har stora inslag av abstraktion, följer iOS-riktlinjer.	Koden är väldokumenterad med tydliga kommentarer, effektiv användning av Swift-funktioner, strukturerad, till exempel enligt principen Model-View-Controller.	
Kommentarer:					0 Poäng-summa



Evenemang för uppvisning av elevappar

Diplom

Tilldelas

För

Namnteckning

Datum

