

Docent – Ontwerp een app

In deze les gaan je leerlingen aan de slag om zelf een app te ontwerpen en te tekenen. Ze gaan geen game maken maar een praktische app waarmee je een bepaalde handeling kunt uitvoeren. De leerlingen moeten eerst nadenken over hun doelgroep, wat gaat hun app doen, welke schermen komen er voor in de app. Ze gaan met behulp met het werkblad aan de slag om de schermen van hun app te tekenen. Hun ontwerp van de app moeten ze presenteren aan de klas. Er komen veel verschillende vaardigheden aan bod.



Doel

De leerlingen leren spelenderwijs hoe een app tot stand komt, waar je allemaal aan moet denken. Ze denken na over wat ze willen maken, de doelgroep waar de app voor bestemd is, welke knoppen er moeten komen, hoe de app eruit moet zien.

Na deze les kunnen ze:

- Het proces van idee tot prototype ervaren.
- Hun eigen idee voor een app vormgeven.
- Een naam verzinnen voor hun app.
- Aan het eind van deze les moeten de leerlingen als groepje hun app presenteren.

Vorbereiding en benodigdheden

- *Kopieer de lesbrief per groepje.*
- *Kopieer het werkblad.*
- *Zorg voor tekenmateriaal, scharen en lijm.*

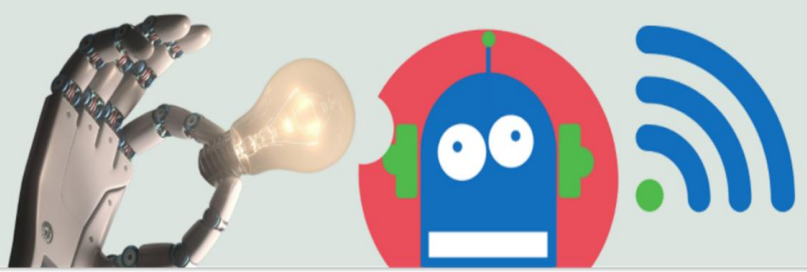
Wat is moeilijk?

- *Help de leerlingen op weg om over hun app na te denken.*
- *Ze willen graag een game app maken, maar probeer ze te iets te laten ontwerpen dat iemand werk uit handen neemt.*
- *Komen tot een samenwerking en keuzes maken binnen het idee van de app*

Klassikaal

Open de les klassikaal met een aantal vragen.

- Hoeveel apps gebruiken we dagelijks?
- Welke apps kun je niet zonder?
- Heb je wel eens nagedacht over het verzinnen/maken/ontwerpen van een eigen app?
- Zo ja, wat voor een dan?
- Heb je enig idee hoeveel apps er per dag verschijnen?
- Laat eventueel deze presentatie zien.



Aan de slag

De leerlingen gaan in tweetallen aan de slag met de lesbrief.

Deze is stap voor stap opgebouwd:

- **Stap 1:** brainstormen over wat voor ideeën hebben jullie over een app. Schrijf zoveel mogelijk ideeën op. (10 minuten)
- **Stap 2:** Kies één van deze ideeën uit om uit te werken. (5 minuten)
- **Stap 3:** De leerlingen moeten nadenken over de volgende vragen (10 minuten). Iedereen vertelt kort waar zijn app over gaat aan het eind van dit traject.
 - Doelgroep?
 - Wat moet de app kunnen?
 - Welke standaard onderdelen (API's) zitten er in?
 - Wat is het verdienmodel?
- **Stap 4:** De leerlingen gaan de schermen tekenen op het werkblad. (2 lessen)
- **Stap 5:** Ze verzinnen een naam en een logo voor hun app.
- **Stap 6:** Ze presenteren hun app.

Afsluiting van de les

Als alle groepjes hun app hebben gepresenteerd kan er eventueel gestemd worden, welke app zou jij gaan gebruiken? Welke app zal hoog in de appstore komen?

Wat vonden de leerlingen moeilijk en makkelijk aan deze les?

Verdieping

De leerlingen kunnen met deze opdrachten heel wat van hun creativiteit kwijt. Als ze verder met deze app willen kunnen ze hun ontwerp digitaal maken. Deze les staat ook op CodeKinderen, bij het onderdeel maken. Ze moeten hiervoor eerst de tutorial volgen zodat ze de basisvaardigheden leren. Hierna moeten ze een account maken en kunnen ze aan de slag.