

Ontwerp een App

In deze les gaan de leerlingen aan de slag om zelf een App te ontwerpen en te tekenen. Ze gaan geen game app maken maar een app waar een bepaalde handeling mee kunt uitvoeren. Ze moeten eerst nadenken over hun doelgroep, wat gaat mijn app doen, welke schermen komen er in mijn app. Ze gaan met behulp met het werkblad aan de slag om de schermen in hun app te tekenen. Hun idee van de app moeten ze presenteren aan de klas. Alle 21^e eeuwse vaardigheden komen zo voorbij.



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 benodigheden

- *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 maken die iemand werk uit handen neemt.*
- *Komen tot een samenwerking en keuzes maken binnen het idee van de App.*

Verdieping

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