

Beschrijving

Met deze app kunnen handgetekende tekeningen aanklikbare prototypes worden van een App. Op een eenvoudige manier (tekenen en foto's maken) kunnen de leerlingen aan de slag met hun idee. Het idee voor de app kan op de iPad en online worden bekeken.



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 vormgegeven.*
- *Menu's gemaakt voor een App.*
- *Een app simulatie gemaakt die ze online kunnen bekijken.*

Vorbereiding en benodigdheden

- *Verzin zelf ook een app met met [POP](#).*
- *Kopieer de lesbrieven per groepje leerlingen.*
- *Zorg voor computers met internet en Tablets met de app POP.*
- *Bekijk de instructie film die op [CodeKinderen.nl](#) staat.*
- *Print genoeg tekenvellen zodat de leerlingen aan de slag kunnen.*
- *Zorg voor potloden zodat ze kunnen ontwerpen en tekenen.*
- *Zet de computers klaar met de POP pagina op [CodeKinderen.nl](#).*

Wat is moeilijk?

- *Help de leerlingen op weg om over hun app na te denken.*
- *Help de leerlingen met het maken van de eerste foto in de App.*
- *Help de leerlingen met het testen en kijk wat er eventueel nog meer bij moet komen.*
- *Help de leerlingen met het versturen van de mail, zodat hun App online te zien is.*

Verdieping

De leerlingen kunnen met deze opdrachten heel wat van hun creativiteit kwijt. Als ze echt hun eigen app willen maken, is dat bijvoorbeeld mogelijk met: [AppMachine](#) of als ze een Game-App willen maken kan dit met [GameSalad](#) of [GameMaker](#).