



Ontwerp een Romeinse app

Lesbrief

Vak: Geschiedenis

Missie: [Bedenk, ontwerp en bouw een app.](#)

21e eeuwse vaardigheden: probleemoplossend vermogen, creativiteit, ICT-vaardigheid.

Doel: leerlingen een eenvoudige strategie laten ontdekken die ze, naast het ontwerpen van de app, ook voor het oplossen van andere problemen kunnen gebruiken.

De les laat leerlingen zich verplaatsen in hun doelgroep. Verder laat het ze goed nadenken over de tijdsperiode die in de geschiedenisles besproken wordt en alle gevolgen die deze periode heeft voor het dagelijks leven. Door op deze manier de theorie aan de praktijk te koppelen kunnen leerlingen die verbinding beter maken en zal het leerproces effectiever verlopen.

Duur: 90 minuten

Doelgroep: deze les kan gegeven worden aan leerlingen vanaf groep 4.

Werkvorm: eerst een centrale introductie (10 min), hierna gaan de leerlingen klassikaal aan de slag met de video en geprinte materialen (60 min). Aan het eind is er een centrale afsluiting (20 min).

Kerdoel(en): oriëntatie op jezelf en de wereld (tijd) 52

Benodigd materiaal: voor ieder groepje één laptop/computer/tablet en de geprinte materialen. Verder scharen, stiften en lijm.

Les opzet

1. Klassikale introductie (10 min)

Start de les met een klassikale vraag: waar gebruik jij jouw telefoon (of die van je ouders) het liefst voor? Appen? Games? Filmpjes op YouTube kijken? Laat een aantal leerlingen hun keuze vertellen (en waarom) ...

In de tijd van de Romeinen waren er natuurlijk nog geen mobiele telefoons. Hoe deden de Romeinen de dingen die genoemd worden. Hadden ze games? Hoe communiceerden ze?

www.skillsdojo.nl



Vraag de leerlingen zich voor te stellen dat ze teruggaan in de tijd. Stel je voor: jij was een Romein en je mocht 1 app ontwerpen om jouw allergrootste probleem op te lossen. Welk probleem is dat? Het mag een probleem van jezelf zijn, maar natuurlijk ook van iemand anders uit deze tijd (bijvoorbeeld een boer, of een soldaat).

2. Opdracht 1 (20 min)

Deel de klas op in tweetallen en laat de leerlingen starten met missie 1: bedenk een app. Geef ze de benodigde prints voor deze missie. Geef aan dat ze ongeveer 20 minuten hebben voor deze missie. De video leidt de leerlingen stap voor stap door de missie.

3. Klassikale tussenbespreking (5 min)

Geef aan dat de eerste opdracht erop zit. Laat een aantal groepjes kort hun probleem en oplossing (app idee) aan de hand van het ontwerp canvas vertellen.

4. Opdracht 2 (30 min)

Laat de bestaande groepjes starten met missie 2: ontwerp je app. Geef ze de benodigde prints en materialen (schaar, stiften, lijm) voor deze missie. Geef aan dat ze ongeveer 30 minuten hebben voor deze missie. De video leidt de leerlingen stap voor stap door de missie. Laat de leerlingen maximaal 6 schermen ontwerpen.

5. Klassikale afsluiting (25 min)

Geef aan dat de tweede opdracht erop zit. Ieder groepje mag nu zijn/haar app presenteren. Laat ze specifiek vertellen welk probleem ze op welke manier hebben opgelost en welke dingen ze zijn opgevallen tijdens het proces.

Tips & tricks

- De missie bestaat uit 4 video's. Meestal zijn er op school niet genoeg smartphones beschikbaar om de app ook als werkend prototype te maken. Missie 3 en 4 kunnen daarom als huiswerk meegegeven worden. Laat de leerlingen thuis, met bijvoorbeeld de smartphone van hun ouders, het werkende prototype bouwen en testen.
- Uiteraard kan i.p.v. de Romeinse tijd ook een andere periode gekozen worden (Grieken, Ridders, etc.).
- Eventueel kan de opdracht beperkt worden tot een specifiek onderwerp uit de geschiedenisles. Bijvoorbeeld communicatie of vrije tijd (spellen).