Opdracht 2 – Er was eens… een digitaal verhaal

Bouw: Middenbouw
ICT doel: Verschillende digitale verhaal vertellende tools/apps
Tool: Educatieve applicaties

Looptijd: (max.) 4 weken
21st vaardigheid: Creativiteit

Stappen

1.	Onderzoek verschillende digitale verhaal vertellende tools/apps waar je nog niet eerder mee hebt gewerkt. Kies 3 tot 5 verschillende tools en maak in iedere tool een voorbeeld verhaal waarin je jezelf voorstelt (bijv. stel jezelf voor als superheld met je favoriete sidekick/huisdier, wat zijn je superkrachten, etc).	Storybird.com, Paper53 (iPad), 7scenes (locatiespel / GPS route), POP (app paper prototype), Scratch (animatie / spel programmeren), Stripverhaal app (bijv. Comic Life op iPad), Book Creator (iPad) > meer op **www.eduapp.nl**
2.	Bereid een les voor waarin je de tools aan de leerlingen presenteert, je eigen voorbeelden laat zien en ze ermee laat experimenteren.	Laat bijv. ook je collega's met nieuwe apps werken, waarin ze zichzelf aan het team voorstellen middels een app.
3.	Het is nu de beurt aan de leerlingen. Kies een werkvorm die jouw klas het best past (klassikaal, groepjes, tweetallen) en laat ze hun verhaal uitwerken waarin zij zich voorstellen. Stimuleer daarbij individuele expressie en talenten.	Maak bijv. groepjes van 3 of 4 leerlingen en laat ze kiezen met welke tool ze willen werken of deel het van te voren in. Iedere leerling ontwerpt een deel van het verhaal, bijv. binnen een klassikaal gekozen thema. Een groepje maakt bijvoorbeeld een stripverhaal/prentenboek/animatie /filmpje/game/ hoorspel/etc. waarin zijzelf als superhelden voorkomen. Klassikaal kun je een centraal probleem kiezen dat de superhelden moeten oplossen in hun verhaal.
4.	Laat ieder groepje hun digitale verhaal presenteren en bespreek na wat er leuk was aan iedere tool en hoe het hun verhaal heeft beïnvloed. Leg deze evaluatie vast.	Leuk om bij open dagen, met ouders of op de website van de school te delen.
5.	Upload jouw uitwerking naar de 'Cloud' / gezamenlijke opslag	

Juf deed het zo

Variaties (voor bijv. een andere bouw):
Kies bijvoorbeeld één eenvoudige tool voor de onderbouw. Combineer fysiek knutselen met digitale beeldbewerking voor een extra slag. Laat bovenbouw games maken met bijv. scratch.