

Technisch ontwerp

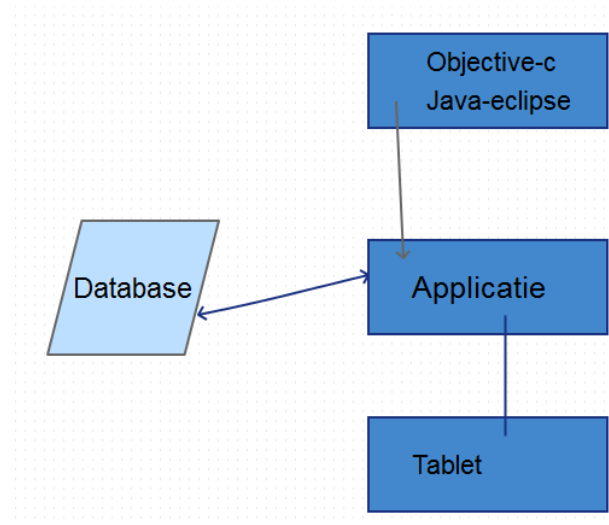
- Kosten van de tablets wanneer de school geen tablets heeft.
- Het ontwikkelen van een app.
- Hoeveel kinderen er in de klas zitten, hoe groot de groepen zijn en moeten zijn.
- De verdeling onder de kinderen qua slimheid.
- Het opnemen van de app in de lesweek.

De benodigdheden voor ons spel zijn heel minimaal. Aangezien er op veel basisscholen al tablets aanwezig zijn kunnen deze scholen onze app downloaden en gebruiken en dit aantal zal in de toekomst nog toenemen

(<http://nos.nl/video/469704-steeds-meer-basisscholen-gebruiken-tablets.html>). Door onze klassikale visie op het spel zijn er geen individuele tablets nodig maar ongeveer 5 a 6 tablets per klas. Een school kan ervoor kiezen de tablets door te schuiven door de klassen. Dit omdat wij denken dat het nodig is het spel klassikaal les te geven ongeveer 1 keer per week a 2 uur. Doordat de kinderen in groepjes moeten samenwerken kunnen ze hiervoor 1 tablet gebruiken.

De kosten voor een school die geen tablets hebben kunnen goedkope tablets aanschaffen. De kosten zijn echter heel laag aangezien de tablets voor onze app gedeeld kunnen worden tussen de verschillende klassen. Niet alleen voor onze app maar leraren kunnen ook bijvoorbeeld gebruik maken van de tablet of voor andere doeleinden.

Aan onze app zitten kosten verbonden. We zijn van mening een vaste prijs te vragen voor een 'app-pakket'. Dit houdt in dat een school onze app aanschaft en dan de mogelijkheid heeft de app op X aantal tablets te installeren door middel van een speciale code die een school ontvangt na de aanschaffing.



De klas zou in groepen van 4 verdeeld kunnen worden. Aangezien er een gemiddelde van 23 leerlingen per klas is. We hebben 4 taken in het spel en op het begin is het de bedoeling klassikaal op te letten en daarna samen te werken.

Het is naar het inzicht van de leraar de groepen van de kinderen slim in te delen als je kijkt naar 'inzicht, slimheid' van de kinderen als individu.

Ook moet er door de leraar goed gedoseerd worden. Bij langdurige gebruik en eenzijdige inzet van een app blijkt namelijk dat de leerwinst na verloop van tijd verloren gaat. Daarom bevelen we aan om 2 uur de app in te zetten per week