

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Methodenkarte: App Inventor

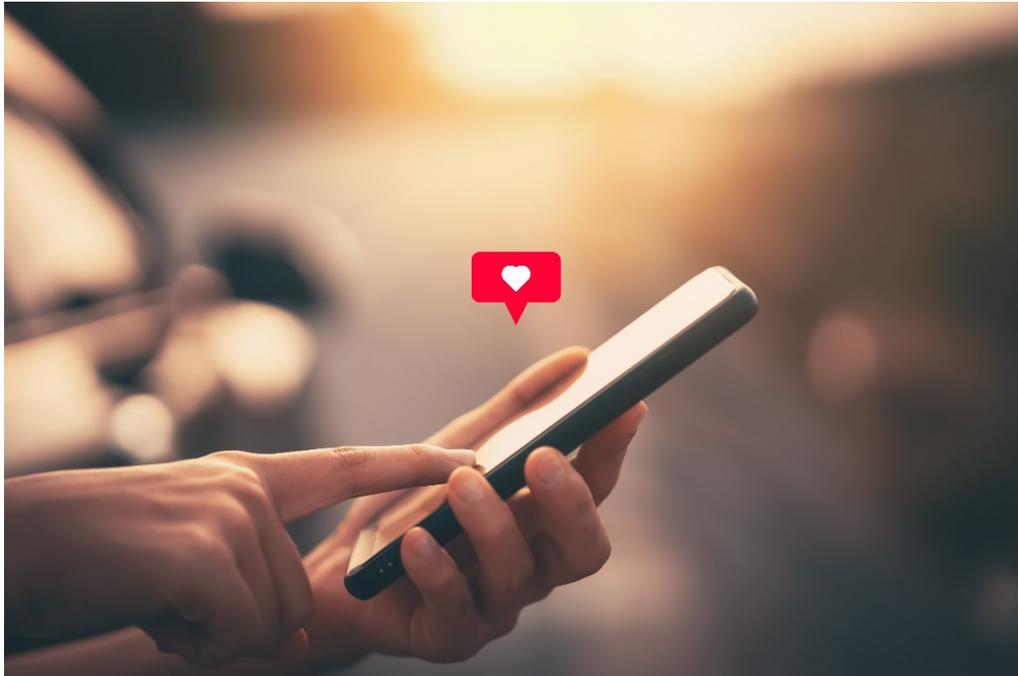
Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



Methodenkarte: *App Inventor* – Grafische Programmierung eigener Apps

Ein Beitrag von Dr. Yvonne Heilemann, Redaktion Informatik & Medienbildung



Die webbasierte Anwendung *App Inventor* bietet einen erleichterten Einstieg in die Programmierung von Apps für das Smartphone. Die Lernenden arbeiten darin mit einer grafischen Programmiersprache, mit der man per Drag & Drop grafische Blöcke zu einer Smartphone-App erstellen kann. Die Schülerinnen und Schüler können sie erste Programmierkenntnisse in einem motivierenden Umfeld einsetzen und direkt das Programmierergebnis an ihrem eigenen Smartphone austesten. Projektideen sind hier fast keine Grenzen gesetzt.

METHODIK & DIDAKTIK

Klassenstufe:	5–10
Thematische Bereiche:	App, <i>App Inventor</i> , Programmieren, Programmierunterricht
Kompetenzbereiche:	Implementieren, Analysieren und Reflektieren, Kooperieren und Kommunizieren
Methodischer Ansatz:	<i>App Inventor</i>
Sozialform:	Verschiedene Sozialformen möglich

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Methodenkarte: App Inventor

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

