B.II.11

Algorithmen – Visuelle Programmierung

Einführung in die Programmierung einfacher Apps mit App Inventor

Kolja Markwardt

© insta_photos/iStock / Getty Images Plus

© RAABE 2024

VORANSICHT

In diesem Unterrichtsmaterial lernen Ihre Schülerinnen und Schüler auf spielerische und selbstentdeckende Weise das Programmieren und Arbeiten in einer Entwicklungsumgebung kennen. Das Unterrichtsmaterial liefert Ihnen eine ausführliche Schritt-für-Schritt-Anleitung, die mit farbigen Grafiken zur besseren Verständlichkeit anschaulich und liebevoll ausgestattet ist. Erstellen Sie mit Ihrer Klasse eine breite Palette von Apps, die die Schülerinnen und Schüler im Anschluss auf Ihren eigenen Smartphones herunterladen und nutzen können und stellen Sie damit einen direkten Bezug zur Lebenswelt der Kinder her.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	5
Dauer:	2–3 Unterrichtsstunden
Lernziele:	Die Lernenden sind in der Lage mithilfe von App Inventor® verschiedene einfache Apps zu programmieren.
Thematische Bereiche:	Programmieren in einer Entwicklungsumgebung mit vorgegebenen Bausteinen
Kompetenzbereiche:	Modellieren, Implementieren, Produzieren und Präsentieren

Inhaltsverzeichnis

1 App Inventor® 2
1.1 Start und Anmeldung 2
1.2 App ausführen 3
1.3 Designeransicht 7
1.4 Programmieren in der Blockansicht 8
1.5 Komponenten 9
1.6 Beispielprojekte 10
1.7 Fazit 21

2 Weitere Möglichkeiten 22

3 Glossar 23

4 Weiterführende Links 25

VORANSICHT

© AOL-Verlag