

Thema und Inhalte	Kompetenzen
Appentwicklung (z. B. MIT App Inventor) • Einführung in die Appentwicklung • Was ist eine App? • Beispiele für Apps aus dem Alltag • Entwicklungsumgebung App Inventor • Aufbau der Benutzeroberfläche (Designer) • Gestaltung von Benutzeroberflächen • Anordnung von Elementen (Buttons, Texte, Bilder) • Grundlagen des Programmierens (Wiederholung) • Schleifen zur Wiederholung von Abläufen • Programmabläufe und Logik • einfache Bedingungen (z. B. Wenn–Dann) • Testen, Fehleranalyse und Verbesserung • Erkennen und Beheben von Fehlern (Bugs)	Die Schülerinnen und Schüler... • ... können erklären, was eine App ist und wofür sie genutzt wird. • ... können die Entwicklungsumgebung App Inventor grundlegend bedienen. • ... können einfache Benutzeroberflächen für Apps gestalten. • ... können Schleifen zur Wiederholung von Programmabläufen einsetzen. • ... können ereignisgesteuerte Programme mit grafischen Blöcken erstellen. • ... können einfache Programmfehler (Bugs) erkennen und beheben. • ... entwickeln ein grundlegendes Verständnis für algorithmisches und logisches Denken.