

## Beispielablauf für **StartApp group**

Die Start- und Endzeit sowie die Pausenzeiten können an die Ablaufzeiten der jeweiligen Schule angepasst werden. Die optimale Gruppengröße liegt bei 20 Schüler/innen.

### **TAG 1**

8.00 Uhr	Vorstellung der Referent/innen, Vermittlung der Projektziele
8.05 Uhr	Abfrage der Lieblingsapps und Reflexion von deren Nutzung
8.20 Uhr	Versteigerung von Appfunktionen Welche Funktionen sind den Schüler/innen wichtig? Was stört sie? Was wollen sie besser machen? Wofür werden Apps genutzt?
8.40 Uhr	Interaktiver Vortrag „Wie entsteht eine App“
9.00 Uhr	MIT App Inventor Jede Gruppe ist eine Agentur und entwickelt mit dem MIT App Inventor eine App
9.30 Uhr	Pause
9.50 Uhr	MIT App-Inventor: Wie funktioniert das AppDesign? Programmierung oder Design einer Lieblingsapp in Kleingruppen
11.20 Uhr	Pause
11.35 Uhr	Zwischenpräsentation, Feedbackrunde
12.50 Uhr	Abschluss mit gemeinsamen Spiel
13.00 Uhr	Ende

### **TAG 2**

8.00 Uhr	Start mit dem Spiel WOOOORK
8.10 Uhr	MIT App Inventor: Projekte fertigstellen
8.50 Uhr	Präsentation
9.30 Uhr	Pause
9.50 Uhr	Feedback MIT App Inventor
10.00 Uhr	Actionbound Vorstellung des Tools, spielen und entwickeln eines Bounds
11.20 Uhr	Pause
11.35 Uhr	Actionbound: aktive Medienarbeit mit Smartphones oder Tablets
12.50 Uhr	Abschluss mit gemeinsamen Spiel: Blind Pong
13.00 Uhr	Ende

### **TAG 3**

8.00 Uhr	Start mit dem Spiel Turte Wushu
8.10 Uhr	Actionbound: Bound fertigstellen
10.20 Uhr	Testphase
10.50 Uhr	Feedback
11.20 Uhr	Pause
11.35 Uhr	Actionbound: Anpassung des Bounds, Werbung/Hinweiszettel gestalten
12.50 Uhr	Abschluss mit einem gemeinsamen Spiel
13.00 Uhr	Ende