

Mobilių aplikacijų kūrimas

Pavadinimas	Darbas su code.org programavimo aplinka mobilioms aplikacijoms kurti
Tema	Mobiliųjų aplikacijų kūrimas, naudojant aplinką code.org
Klasės lygis	6 klasė. Lygis – aukštesnysis.
Trukmė	2 val.
Uždaviniai	Naudojantis programavimo blokeliais aplinka code.org sukurti mobiliąją aplikaciją pasirinkta tema.
Pedagoginiai metodai	Darbas porose.
Struktūra	Mokytoja paaiškina aplinkos (įrankio) struktūrą, galimybes, o mokiniai dirbdami porose ir analizuodami temos problemas sprendimą, sukurs mobiliąją aplikaciją mažiausiai iš trijų ekranų.
Medžiagos/Ištekiai	Mobilusis telefonas, aplinka code.org
Išankstiniai reikalavimai	Mokėti pasirinkti tinkamą temą, analizuoti problemą.
Veiklos ir vykdymo eiga	<ul style="list-style-type: none"> • Atsidaryti aplinką code.org • Prisijungti siūlomomis galimybėmis • Pasirinkti paskyros paskirtį „mokyti“ • Pasirinkti kursą pagal amžiaus grupę • Pasirinkus kursą, pažiūrėti mokomąją medžiagą, išbandyti užduotis • Kurrti projektą – app lab. • Atsivėrusiame lange naudojant blokeliu kuriame projektą. • Sukuriamas dizainas • Programuojame blokeliais • Atsisiunčiame apps‘ą „App inventor“. • Atlikus projektą, spaudžiame dalintis, nuskanuojame QR kodą • Išbandome mobiliąją aplikaciją telefone.



Užduočių vertinimas / Įvertinimas	Refleksija, nurodyti vertinimo kriterijai. Nuorodos, dizainas, elementų išdėstymo tvarka, apimtis.
Plėtra/Pritaikymas	SUP mokiniams leidžiama sukurti vieną paprastą ekraną.
Papildomos pastabos	Galima kurti ir daugiau ekranų.
Priedai / Nuorodos	