

Introducció a la programació de mòbils amb Appinventor2

A partir de 6 mini-projectes, el curs mostra com aprofitar continguts transversals (Ciències Experimentals, Tecnologia, Música, Plàstica, Llengües, Idioma, Matemàtiques, etc) per generar anàlisi, disseny i desenvolupament de solucions sota una plataforma de programació com és [Appinventor](#), generant com a resultat 6 apps's Android creades pels propis usuaris i que a la vegada hauran servit per adquirir els coneixements i aprenentatges suficients per afrontar reptes ja més ambiciosos.

Està orientat tant a docents que imparteixin l'optativa d'Informàtica com a aquells docents de qualsevol especialitat interessats a conèixer com crear apps per a Android i a partir d'aquí generar activitats i recursos per als seus alumnes.

[Matrícula online](#)

Continguts

1. Projecte d'iniciació
2. Projecte Joc Bàsic
3. Projecte WebMobile
4. Projecte Base de Dades local
5. Projecte Multimèdia
6. Projecte Final

Objectius

En finalitzar el curs l'alumne/a ha de saber:

1. Com funciona la plataforma AppInventor
2. Identificar les fases de creació d'una app amb la plataforma AppInventor
3. Treballar amb els alumnes emprant recursos al nuvol fent servir Google Drive
4. Reconèixer el funcionament i aportacions dels principals elements de la plataforma AppInventor
5. Resoldre petites apps elementals per a l'aprenentatge de la plataforma AppInventor
6. Plantejar l'estructura algorítmica bàsica de les apps més elementals
7. Crear el seu propi espai sindicat a Symbaloo afegint els recursos per treballar amb la plataforma a l'aula
8. Elaborar el material didàctic per aplicar la plataforma a l'aula amb els propis alumnes
9. Aplicar rúbriques específiques per avaluar les apps presentades pels alumnes

Professor/a

Mas Lazaro, Ferran

Matas Jaime, Carme

From:

<https://secundaria.info/docu/> - **Sindicat Professors de Secundària (aspepc-sps)**

Permanent link:

<https://secundaria.info/docu/formacio:cursos:appinventor>

Last update: **11/04/2016 19:58**

