



Name der Aktivität: Erstellung einer wassersparenden mobilen Anwendung

	Ergebnisse	Lehr- und Lernaktivitäten	Bewertung
Blended Learning Format - Face-to-Face	Verständnis für die ökologische Bedeutung der Wassereinsparung	<i>Die Bedeutung der Wassereinsparung:</i> Die Schüler*innen werden in Kleingruppen eingeteilt, um zu diskutieren, warum es wichtig ist, mit Wasser sparsam umzugehen, und um zu erfahren, wie man im täglichen Leben Wasser sparen kann. Zusätzlich wird ein kurzes Video über den Klimawandel und die schwindenden natürlichen Wasserressourcen gezeigt.	Die Beobachtung und Bewertung im Unterricht basiert auf dem Austausch von Ideen der Schüler über die Notwendigkeit des Wassersparens.
	Identifizierung der wichtigsten Merkmale für eine wassersparende mobile Anwendung	<i>Entwicklung von App-Funktionen:</i> Die Gruppen entscheiden über die wichtigsten Funktionen, die eine wassersparende mobile App haben sollte. Beispiele sind Tipps zum Wassersparen und die Überwachung des täglichen Wasserverbrauchs. Auf der Grundlage der ausgewählten Funktionen wird ein gemeinsames App-Design erstellt.	Die Schüler*innen stellen ihre App-Entwürfe in Gruppen der Klasse vor und erhalten Feedback von anderen Gruppen.
	Codierung der Grundfunktionen der App	<i>Coding Workshop:</i> Die Schüler*innen programmieren die Hauptfunktionen der App mithilfe der blockbasierten Programmierung von App Inventor. Zum Beispiel fügen sie eine Schaltflächenfunktion für "Wasserspartipps" hinzu. Jede Gruppe erhält Anleitung und arbeitet gemeinsam an der Lösung von Programmierproblemen.	Die Gruppen testen ihre Apps mit dem "AI Companion" und stellen der Klasse die aufgetretenen Probleme vor und erhalten Vorschläge zur Verbesserung ihrer App.
	Entwurf einer Kampagne zur Sensibilisierung für den sparsamen Umgang mit Wasser	<i>Sensibilisierungskampagne:</i> Die Gruppen entwickeln eine Idee für eine Kampagne, z. B. ein Poster, ein Video oder ein Banner, um für den sparsamen Umgang mit Wasser zu werben. Jede Gruppe präsentiert ihre	Die Kampagnen werden in der Klasse vorgestellt, und die wirksamsten Ideen werden in Diskussionen in der Klasse ermittelt.



		Ergebnisse	Lehr- und Lernaktivitäten	Bewertung
			Kampagne vor der Klasse und hebt die Bedeutung des Wassersparens und die Vorteile der App hervor.	Eine kurze Selbsteinschätzung wird von den Schülern erhoben.
Interaktive Lernaufgaben, Gamification/ Nudging / Online		Lernen Sie die Website kennen, auf der die mobile Anwendung erstellt werden soll.	H5P-Aufgabe - Mehrfachauswahl	Bewertung durch interaktive Aufgaben
		Lernen wir AppInventor kennen	H5P-Aufgabe - Mehrfachauswahl	Bewertung durch interaktive Aufgaben
		Lernen Sie den Codierungsbereich von AppInventor kennen	H5P-Aufgabe - Mehrfachauswahl	Bewertung durch interaktive Aufgaben
		Lernen Sie den Designbereich von AppInventor kennen	H5P-Aufgabe - Mehrfachauswahl	Bewertung durch interaktive Aufgaben