

ABSTRAKT

Práce se zabývá úvodem do problematiky vývoje mobilních aplikací u středoškolských či vysokoškolských studentů pomocí vývojového prostředí MIT App Inventor. V teoretické části popisuje architekturu Android platformy a aplikací. Následně obsahuje volbu daného IDE a jeho stručný popis. Praktická část se skládá z vytvoření adekvátních lekcí a metodiky pro učitele a jejich následného ověření ve výuce. Každá lekce obsahuje metodiku, harmonogram, zadání a řešení úlohy a domácího úkolu. Vyhodnocení probíhá na základě pozorování v hodinách a analýzy splněných domácích úkolů.

KLÍČOVÁ SLOVA

blokové programování, MIT App Inventor, mobilní aplikace, Android