|  |
| --- |
| Programmieraufgabefür den Mathe LK |
| Programm: Schreibt ein Programm und eine zugehörige Dokumentation, das auf dem Taschenrechner läuft. Das Programm soll folgendes leisten: Idee1: Das Programm erzeugt per Zufallsgenerator Aufgaben, welche die Schüler ausrechnen sollen. Sobald der Schüler 10 richtige Aufgaben hat, ist das Programm fertig und der Schüler erhält eine Rückmeldung!Idee2:Das Programm berechnet numerisch Nullstellen oder Steigung oder den Flächeninhalt. Siehe Buch S. 116 oder S. 194Idee 3: Eigene Ideen dürfen auch gerne eingebracht werden. Z.B. ein Spiel zu programmieren. Bitte vorher mit mir absprechen.  |
| DokumentationFolgende Punkte sollen in der Dokumentation bearbeitet werden: * Beschreibung des Programms (Ziel und Zweck)
* Erklärung der einzelnen Programmzeilen (Copy & Paste und stichwortartig!)
* Bewertung des Programms hinsichtlich des Ziels
* Ausblick
 |
| Kriterien zur Notenfindung: * Mathematischer Anspruch
* Programmiertechnischer Anspruch
* Pädagogische Zweckmäßigkeit
* „Elegante“ Programmierlösung
* Form und Inhalt der Dokumentation (Vollständig, Übersichtlich, Reflektiert)
* Einsetzbarkeit des Programms im Unterricht.
 |
|  |
| **Viel Spaß** |