|  |
| --- |
| Programmieraufgabe  für 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. 194  Idee 3:  Eigene Ideen dürfen auch gerne eingebracht werden. Z.B. ein Spiel zu programmieren. Bitte vorher mit mir absprechen. |
| Dokumentation  Folgende 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** |