

# Programmieren von Mikro-Computern unterrichten

Beitrag von „goeba“ vom 7. Juni 2019 12:19

Ich sagte ja nicht "nicht", sondern "der verpflichtende Anteil soll geringer sein".

Eine lineare Entscheidungsfolge Algorithmus zu nennen ist schon sehr optimistisch, ehrlich gesagt.

Ein typisches Beispiel für die Mittelstufe wäre z.B. das gute alte "Zahlenraten".

Der Computer wählt eine Zufallszahl, der Nutzer muss diese Zahl erraten, und bekommt Hinweise "zu groß" , "zu klein". Der Computer zählt mit, wie oft der Nutzer geraten hat. Das bekommt schon nicht jeder Schüler ohne Hilfe hin (aber die meisten mit wenig Hilfe).

Oder, etwas ambitionierter (eher in Scratch gut zu programmieren als in einer Schriftsprache ,das wäre zu schwer für die Mittelstufe): 4 Formen (Kreis, Quadrat, Dreieck, Rechteck) sind gegeben. Das Programm muss diese erkennen (die konkreten Grafiken sind dabei immer die gleichen, keine beliebigen Kreise).

Nenn mir doch auch mal ein paar Beispiele.