



## Übungsblatt 2 – Lehramt

Programmierung und Softwareentwicklung (WiSe 2019/2020)

Dieses Übungsblatt enthält eine Aufgabe für Lehramtsstudierende. Diese soll ein verwendetes, didaktisches Konzept in der Übung etwas genauer beleuchten. Sie dürfen sich für diese Aufgabe auch gerne über mehrere Teams hinweg austauschen.

**Lernziel:** Dieses Übungsblatt dient dazu, dass Sie sich mit der Idee hinter Herausforderungsaufgaben auseinandersetzen.

**Vorbereitung:** Stellen Sie sicher, dass Sie Übungsblatt 1 absolviert haben, alle Software installiert und funktionsfähig ist (BlueJ und Java 11), und Ihr WLAN richtig konfiguriert ist.

### 1 Teil L - Lehramtsaufgabe

**Aufgabe 1** Herausforderungsaufgaben – Die Idee dahinter

Auf den letzten beiden Übungsblättern waren im Präsenzteil immer Aufgaben enthalten, die “Herausforderung” markiert waren. Diese Aufgabe befasst sich mit der Idee hinter solchen zusätzlichen Aufgaben.

- (a) Diskutieren Sie mit Ihrem Team, welche Gründe bzw. Vorteile es für Herausforderungsaufgaben geben könnte.
- (b) Diskutieren Sie gemeinsam mit ihrem Team, welche Nachteile solche Herausforderungsaufgaben haben können (im Unterricht aber auch in der Vorbereitung).

**Hinweise zu den Übungen:**

- Die Abgabe erfolgt im ILIAS.
- Durch die Teilnahme am Übungsbetrieb können Sie sich für die Teilnahme an der Klausur qualifizieren.
  - Bestehen von min. 80% aller Übungsblätter.
  - Ein Übungsblatt gilt als bestanden, wenn 50% der Punkte erreicht wurden.
  - Teilnahme an min. 80% der Übungen.

**Viel Erfolg!**