

ZIN2 – 2020/21 Anforderungsdefinition

Ein eigenes Projekt mit Scratch programmieren, dokumentieren und präsentieren

Mini-Projekt Scratch

Entwickle eine Idee für ein Mini-Projekt in Scratch und setze diese um. Das Projekt kann in Partnerarbeit oder Einzelarbeit realisiert werden. Das Ergebnis wird im Kurs und am Tag der offenen Tür präsentiert.

Zum Projekt gehören neben dem **Softwareprodukt** auch eine **schriftliche Ausarbeitung** sowie eine **Abschlusspräsentation** vor der Lerngruppe.

Das Projekt geht insgesamt zu 25 % in die Gesamtnote des Halbjahres ein, davon fallen auf das Produkt 50%, auf die schriftliche Ausarbeitung 25 % und auf die Präsentation 25 %. Die Präsentation dauert ca. 15 Minuten.

Zeitplan

Mi. 9.9. *Ausgabe der Aufgabe*

Fr. 11.9. Kurzpräsentation der Projektidee (4 Min.)

Mi. 16.9. Umsetzung und Beratung I

Fr. 18.9. Umsetzung und Beratung II

Mi. 23.9. Umsetzung und Beratung III

Fr. 25.9. Umsetzung und Beratung IV

In den zwei Wochen zwischen dem 11.9. und dem 25.9. ist zusätzlich selbstständige *häusliche Arbeit im Umfang von insgesamt 2-3 Stunden* vorgesehen.

saLzH-Woche vom 28.09.2020 bis 02.10.2020: Fertigstellung des Projekts incl. schriftlicher Ausarbeitung und Präsentation; Online-Beratung per E-Mail sowie am Mi. 30.09. in der Schule und am Fr. 02.10. per Videokonferenz zu den Unterrichtszeiten mit persönlichen Zeitslots.

Mi. 7.10. und Fr. 9.10. *Ergebnispräsentation / Abgabe*

Kriterien für die Projektidee

Die Grundidee sollte so einfach sein, dass sie mit den persönlichen Fähigkeiten problemlos im vorgegebenen Zeitrahmen bewältigt werden kann. Außerdem sollen konkrete Erweiterungsideen beschrieben werden, die je nach Projektfortschritt noch eingebaut werden können.

Kurzpräsentation der Projektidee

Erläutere die Grundidee Deines Projekts und beschreibe, welche die Deiner Ansicht nach am schwierigsten umzusetzenden Aspekte sind. Stelle anschließend Erweiterungsmöglichkeiten in der Reihenfolge vor, in der Du sie dem Projekt hinzufügen würdest wenn noch ausreichend Zeit ist.

Umsetzung und Beratung

Die Arbeit am Projekt muss auch zu Hause erfolgen. Die Arbeitszeit im Unterricht soll vor allem dem algorithmischen Problemlösen und der Fehlersuche vorbehalten sein, damit evtl. Beratung in Anspruch genommen werden kann. Arbeiten wie das Erstellen von Grafiken, Internetrecherchen o.ä. sollten, so sie denn nötig sind, zu Hause durchgeführt werden.

Ergebnispräsentation / Abgabe

Abzugeben (im IServ Aufgabenmodul hochzuladen) bis Mo. 5.10. 18 Uhr:

1. Präsentationsfähige Version des Projekts als Scratch-Datei (.sb3)

2. Schriftliche Ausarbeitung

Umfang der Arbeit: min. 3, max. 8 Seiten alles incl.

Formalia

- Deckblatt, Inhaltsverzeichnis, Quellenverzeichnis
- Fließtext, erkennbare Gliederung / Struktur muss vorhanden sein
- Seitenformat: DIN A4
- Zeichenformat: Schriftgröße 11 (Arial) oder 12 (Times New Roman), 1.5-facher Zeilenabstand, Seitenränder normal (2,5 cm oben, links, rechts; 2 cm unten)
- Seitenzahlen auf jeder Seite in der Fußzeile

Textteil

- **Einleitung**
 - Kurze Zusammenfassung des Projektthemas, knappe Begründung der Themenwahl, persönliche Bezug zum Thema
- **Hauptteil**
 - Darstellung und Reflexion des Arbeitsprozesses, z. B. Projekt-Logbuch mit einem kurzen Eintrag für jede Arbeitseinheit (Datum, Dauer, Was habe ich gemacht? Welche Probleme gab es?)
 - Dokumentation des Programmtextes
 - ggf. Anleitungen / Benutzerhandbuch
- **Fazit / Ausblick**
 - Darstellung der nicht erreichten Ziele mit Begründung
 - ggf. Ausblick auf weitere nicht berücksichtigte Aspekte

Quellen

Internetquellen dürfen als Faktengrundlage herangezogen werden.

Format der Quellenangabe:

Nummer: URL, Datum der letzten Betrachtung