

Messinstrument mit Sets aus selbsteinschätzungsbasierter und aufgabenbasierter Komponente für informatische Fachkompetenzen

Hinweis: Alle Items zur Selbsteinschätzung werden mit 5-stufiger Likert-Skala (5 = trifft zu, 1 = trifft nicht zu) erhoben.

Informatikspezifische Selbsteinschätzungsitems (orientiert an den Empfehlungen der Gesellschaft für Informatik für den Primarbereich (Best et al., 2019) den CSTA K-12 Computer Science Standards (Computer Science Teachers Association, 2017) und dem Lernbereich 3, Klasse 4, im aktuellen sächsischen Grundschullehrplan des Fachs Werken (Staatsministerium für Kultus Freistaat Sachsen, 2019, S. 14 f))

	Selbsteinschätzungsitem zur Fachkompetenz	Aufgabe zur Anwendung der Fachkompetenz
Daten codieren	Ich kann Information in Daten transformieren.	<p>Um ihren neuen Computer einzuweihen, erstellt Alice als allererstes immer eine txt-Datei mit dem Inhalt:</p> <p><i>HELLO WORLD!</i></p> <p>Diesen speichert ihr Computer in binärer Form ab. Dabei wird die folgende 60 Stellen lange Bitfolge gespeichert:</p> <p><i>010000010101100011000111100000101110111110010011000010011011</i></p> <p>Erstellen Sie nun nach derselben Codierung die Bitfolge zum Text:</p> <p><i>OH!</i></p> <p>Tragen Sie hier die Bitfolge zum Text OH! ein:</p> <input data-bbox="600 1150 1563 1193" type="text"/> <p>Falls Sie die Antwort nicht herausfinden, geben Sie bitte „Weiß nicht“ in das Textfeld ein.</p>

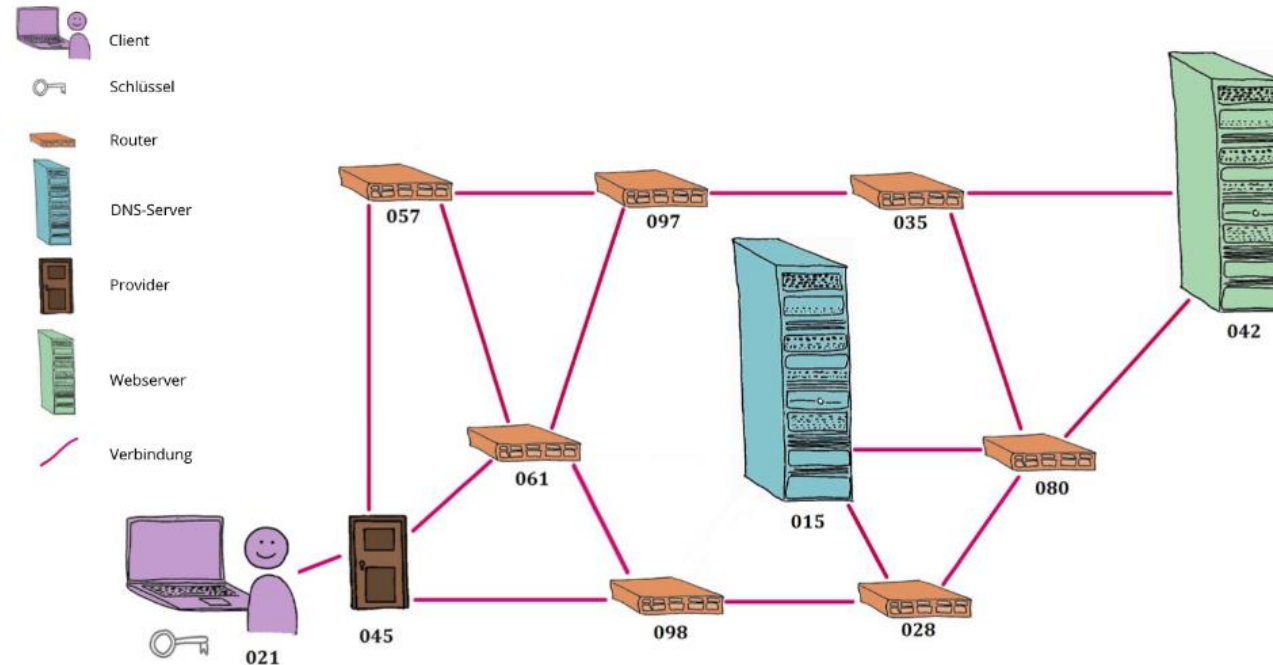
Informatiksysteme in der Lebenswelt	Ich kann Informatiksysteme als solche erkennen.	Beurteilen Sie für die folgenden Geräte, ob es sich um ein Informatiksystem handelt oder nicht.			
			Ja.	Nein.	Weiß nicht.
			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		

Aufbau von Informatiksystemen	Ich kann das Prinzip von Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe anhand von Beispielen nachvollziehen.	<p>Bitte ordnen Sie die Beispiele jeweils der Eingabe, Verarbeitung oder Ausgabe eines Informatiksystems zu!</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Eingabe</th> <th>Verarbeitung</th> <th>Ausgabe</th> <th>Weiß nicht.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Das Smartphone vibriert.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Nutzer:in wählt am Display des Geldautomaten die Währung aus.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Aufgabe „3,5 + 12“ wird berechnet.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Der Temperaturfühler misst 25°C.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Nutzer:in sagt: „Hey digitaler Assistent, brauche ich heute einen Regenschirm?“</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Die Fußgängerampel zeigt rot.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Der Bewegungsmelder registriert eine Katze und löst einen Alarm aus.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Eingabe	Verarbeitung	Ausgabe	Weiß nicht.	Das Smartphone vibriert.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nutzer:in wählt am Display des Geldautomaten die Währung aus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Die Aufgabe „3,5 + 12“ wird berechnet.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Der Temperaturfühler misst 25°C.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nutzer:in sagt: „Hey digitaler Assistent, brauche ich heute einen Regenschirm?“	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Die Fußgängerampel zeigt rot.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Der Bewegungsmelder registriert eine Katze und löst einen Alarm aus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Eingabe	Verarbeitung	Ausgabe	Weiß nicht.																																						
Das Smartphone vibriert.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																						
Nutzer:in wählt am Display des Geldautomaten die Währung aus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																						
Die Aufgabe „3,5 + 12“ wird berechnet.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																						
Der Temperaturfühler misst 25°C.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																						
Nutzer:in sagt: „Hey digitaler Assistent, brauche ich heute einen Regenschirm?“	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																						
Die Fußgängerampel zeigt rot.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																						
Der Bewegungsmelder registriert eine Katze und löst einen Alarm aus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																						
Funktionsweise von Informatiksystemen	Ich kann grundlegende Fachbegriffe der Informatik (z. B. Binärsystem, Programmcode, Netzwerk) korrekt verwenden.	<p>Füllen Sie den Lückentext aus.</p> <p>Bei einem Informatiksystem werden zwei grundsätzliche Bestandteile unterschieden: Der eine Bestandteil ist die <input type="text"/>, die die elektronischen, physisch anfassbaren Teile des Informatiksystems beschreibt. Die zugrundeliegenden elektronischen Bauteile sind <input type="text"/>. Der zweite Bestandteil ist die <input type="text"/>, die mittels <input type="text"/> die Funktionalität des Informatiksystems bestimmt. Viele miteinander verbundene Informatiksysteme nennt man <input type="text"/>. Das Größte ist das <input type="text"/>. Aufgrund der Tatsache, dass in der Digitaltechnik <input type="text"/>, durch elektrische Zustände (<input type="text"/> und <input type="text"/>) dargestellt werden, erfolgt die Datenspeicherung mittels <input type="text"/>. Dieses arbeitet mit <input type="text"/> komplementären Zuständen. Das bedeutet, dass Informatiksysteme, um Daten zu verarbeiten, diese zunächst <input type="text"/> und anschließend, um sie für uns wieder passend darstellen zu können, <input type="text"/>.</p>																																								

Funktionsweise des Internets


Ich kann bezogen auf Komponenten und Struktur des Internets erkennen, wo es bei der Datenübertragung zu Problemen kommen kann.




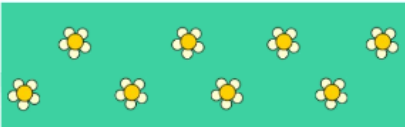

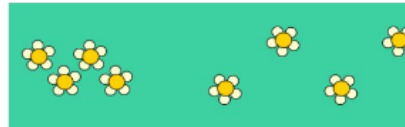
Das Schema stellt ein kleines Netzwerk dar.

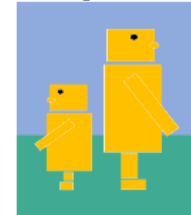


Entscheiden Sie für die jeweilige Ausfallsituation in diesem Netzwerk, ob eine Webseite noch vom Client aufgerufen werden kann. Wenn Sie unsicher sind, klicken Sie bitte die Option „Weiß nicht“ an.

	Die Webseite kann aufgerufen werden.	Die Webseite kann nicht aufgerufen werden.	Weiß nicht.
Die Router 080 und 097 fallen aus.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Der DNS-Server fällt aus.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Die Verbindungen zwischen 098 und 028 und von 035 zum Webserver fallen aus.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Die Router 061 und 028 fallen aus.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Der Provider fällt aus.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Eigenschaften von Algorithmen	<p>Ich kann die Eigenschaften von Algorithmen an Beispielen prüfen.</p>	<p>Beurteilen Sie für die folgenden Anweisungen, ob sie für das vorgegebene Szenario die Eigenschaften von Algorithmen erfüllen.</p> <p>Kreuzen Sie alle erfüllten Eigenschaften für das Szenario an: Die Figur kann sich nur auf der gezeigten Fläche bewegen. Die Figur bewegt sich feldweise in Blickrichtung und kann sich um 90° in beide Richtungen drehen.</p> <p>Hier wird das Szenario visualisiert:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>---</p> <p>ausführbar: die Figur kann die Anweisung(en) in dem Szenario umsetzen. eindeutig: die Anweisungen werden ohne zusätzliche Information immer exakt gleich ausgeführt. endlich: die Figur kann in endlicher Zeit die Anweisung(en) vollständig abarbeiten.</p> <table style="width: 100%; margin-top: 20px;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Wiederhole 5 mal: Gehe 1 Feld nach vorn.</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> ausführbar</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> eindeutig</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> endlich</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> Weiß nicht.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Wiederhole ein paar mal: Drehe dich um eine Vierteldrehung nach rechts.</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> ausführbar</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> eindeutig</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> endlich</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> Weiß nicht.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Drehe dich um eine Vierteldrehung nach links.</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> ausführbar</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> eindeutig</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> endlich</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> Weiß nicht.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Gehe zum Ziel.</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> ausführbar</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> eindeutig</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> endlich</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> Weiß nicht.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Drehe dich immer weiter nach rechts.</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> ausführbar</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> eindeutig</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> endlich</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> Weiß nicht.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Gehe ein Feld nach vorn.</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> ausführbar</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> eindeutig</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> endlich</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> Weiß nicht.</td> </tr> </table>	Wiederhole 5 mal: Gehe 1 Feld nach vorn.	<input type="checkbox"/> ausführbar	<input type="checkbox"/> eindeutig	<input type="checkbox"/> endlich	<input type="checkbox"/> Weiß nicht.	Wiederhole ein paar mal: Drehe dich um eine Vierteldrehung nach rechts.	<input type="checkbox"/> ausführbar	<input type="checkbox"/> eindeutig	<input type="checkbox"/> endlich	<input type="checkbox"/> Weiß nicht.	Drehe dich um eine Vierteldrehung nach links.	<input type="checkbox"/> ausführbar	<input type="checkbox"/> eindeutig	<input type="checkbox"/> endlich	<input type="checkbox"/> Weiß nicht.	Gehe zum Ziel.	<input type="checkbox"/> ausführbar	<input type="checkbox"/> eindeutig	<input type="checkbox"/> endlich	<input type="checkbox"/> Weiß nicht.	Drehe dich immer weiter nach rechts.	<input type="checkbox"/> ausführbar	<input type="checkbox"/> eindeutig	<input type="checkbox"/> endlich	<input type="checkbox"/> Weiß nicht.	Gehe ein Feld nach vorn.	<input type="checkbox"/> ausführbar	<input type="checkbox"/> eindeutig	<input type="checkbox"/> endlich	<input type="checkbox"/> Weiß nicht.
Wiederhole 5 mal: Gehe 1 Feld nach vorn.	<input type="checkbox"/> ausführbar	<input type="checkbox"/> eindeutig	<input type="checkbox"/> endlich	<input type="checkbox"/> Weiß nicht.																												
Wiederhole ein paar mal: Drehe dich um eine Vierteldrehung nach rechts.	<input type="checkbox"/> ausführbar	<input type="checkbox"/> eindeutig	<input type="checkbox"/> endlich	<input type="checkbox"/> Weiß nicht.																												
Drehe dich um eine Vierteldrehung nach links.	<input type="checkbox"/> ausführbar	<input type="checkbox"/> eindeutig	<input type="checkbox"/> endlich	<input type="checkbox"/> Weiß nicht.																												
Gehe zum Ziel.	<input type="checkbox"/> ausführbar	<input type="checkbox"/> eindeutig	<input type="checkbox"/> endlich	<input type="checkbox"/> Weiß nicht.																												
Drehe dich immer weiter nach rechts.	<input type="checkbox"/> ausführbar	<input type="checkbox"/> eindeutig	<input type="checkbox"/> endlich	<input type="checkbox"/> Weiß nicht.																												
Gehe ein Feld nach vorn.	<input type="checkbox"/> ausführbar	<input type="checkbox"/> eindeutig	<input type="checkbox"/> endlich	<input type="checkbox"/> Weiß nicht.																												

Algorithmen nachvollziehen	<p>Ich kann Algorithmen Schritt für Schritt nachvollziehen.</p> <p>Ein großer und ein kleiner Pflanzroboter pflanzen Blumen im Garten. Der kleine Pflanzroboter hat kürzere Arm und kürzere Beine als der große Pflanzroboter. Deshalb macht der kleine Pflanzroboter auch kürzere Schritte als der große Pflanzroboter, und er pflanzt auch die Blumen näher beieinander. Am Anfang stehen sie Rücken an Rücken auf dem Rasen und schauen in entgegengesetzte Richtungen. Dann bewegen sich beide nach diesen Anweisungen:</p> <pre>wiederhole zwei Mal: pflanze eine Blume rechts vor dir gehe einen Schritt vorwärts pflanze eine Blume links vor dir gehe einen Schritt vorwärts</pre> <p>Wie sieht anschließend der Rasen aus?</p> <p style="text-align: right;"><small>angelehnt an © 2012 BWINF – GI e.V. Lizenz: CC BY-SA 4.0</small></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <input type="radio"/>  </div> <div style="text-align: center;"> <input type="radio"/>  </div> <div style="text-align: center;"> <input type="radio"/>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <input type="radio"/>  </div> <div style="text-align: center;"> <input type="radio"/>  </div> <div style="text-align: center;"> <input type="radio"/>  </div> </div> <p><input type="radio"/> Weiß nicht.</p>
----------------------------	---



Algorithmen formulieren	Ich kann einen Algorithmus zu einem vorstrukturierten Sachverhalt selbst formulieren.	Bitte formulieren Sie einen Algorithmus für das beschriebene Szenario: Kinder stehen in der Schlage vor der Mensa. Formulieren Sie die Anweisungen für die Mensakraft. Bringen Sie dazu die Items in die richtige Reihenfolge.		
		1	SONST	DANN
		2	SOLANGE	Kind hat keine Mensakarte
		3		
		4	„Möchtest du vegetarisch?“	Kind setzt sich an Tisch.
		5	Frage vorderstes Kind:	„Hast du eine Mensakarte?“
		6		
		7	Kind sagt vegetarisch	Kind bekommt Schweinshaxe
		8	Kinder anstehen	schicke Kind zur Schulleitung
		9		
		10	SONST	Kind bekommt Salat
		11	WENN	DANN
		12	WENN	Frage vorderstes Kind:
		13		
		14		
		15		
		16		
		17		
18				

Programmieren I

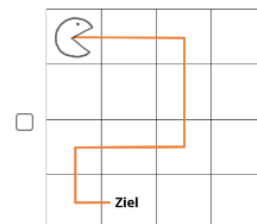
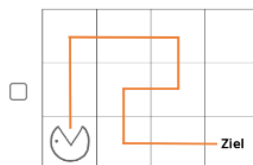
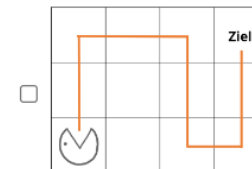
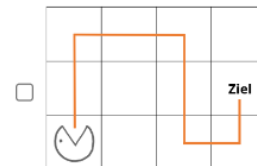
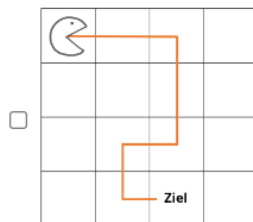
Ich kann einen vorgegebenen Programmcode in einer (blockbasierten) Programmiersprache nachvollziehen.

Kreuzen Sie die zu folgendem Algorithmus passenden Ablaufbilder an:

```

gehe 1 er Schritt
gehe 1 er Schritt
drehe dich um 90 Grad
gehe 1 er Schritt
gehe 1 er Schritt
drehe dich um 90 Grad
gehe 1 er Schritt
gehe 1 er Schritt
drehe dich um 90 Grad
gehe 1 er Schritt
drehe dich um 90 Grad
gehe 1 er Schritt
  
```

Sollten Sie sich unsicher sein, kreuzen sie die Option „Weiß nicht“ an.



Weiß nicht.

Programmieren II	Ich kann algorithmische Grundbausteine zur Umsetzung einer vorgegebenen Programmidee auswählen.	<p>Geben Sie für folgende Problemstellung die Kontrollstruktur an, die für die Umsetzung am geeignetsten wäre. Sollten Sie sich unsicher sein, kreuzen sie die Option „Weiß nicht“ an.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 70%;"></th> <th style="width: 10%;">Verzweigung</th> <th style="width: 10%;">Wiederholung</th> <th style="width: 10%;">Weiß nicht.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Deine Figur soll bis zur Wand geradeaus gehen. Erreicht sie zwischenzeitlich das Ziel, bleibt sie stehen.</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr style="background-color: #e6f2ff;"> <td>Deine Figur soll 18 Schritte nach vorn gehen.</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Gehe solange geradeaus, bis vor dir eine Wand erscheint.</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr style="background-color: #e6f2ff;"> <td>Wenn sich das Ziel links von deiner Figur befindet, soll sie sich nach links drehen, ansonsten nach rechts.</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Verzweigung	Wiederholung	Weiß nicht.	Deine Figur soll bis zur Wand geradeaus gehen. Erreicht sie zwischenzeitlich das Ziel, bleibt sie stehen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Deine Figur soll 18 Schritte nach vorn gehen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gehe solange geradeaus, bis vor dir eine Wand erscheint.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Wenn sich das Ziel links von deiner Figur befindet, soll sie sich nach links drehen, ansonsten nach rechts.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																												
	Verzweigung	Wiederholung	Weiß nicht.																																															
Deine Figur soll bis zur Wand geradeaus gehen. Erreicht sie zwischenzeitlich das Ziel, bleibt sie stehen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																															
Deine Figur soll 18 Schritte nach vorn gehen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																															
Gehe solange geradeaus, bis vor dir eine Wand erscheint.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																															
Wenn sich das Ziel links von deiner Figur befindet, soll sie sich nach links drehen, ansonsten nach rechts.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																															
Programme entwickeln	Ich kann Eigenschaften des Prozesses der Erstellung von Software identifizieren.	<p>Welche Aussagen treffen auf den Prozess der Erstellung einer Software zu? Kreuzen Sie entsprechend an. Wenn sie unsicher sind, klicken Sie bitte die Option „Weiß nicht“ an.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 70%;"></th> <th style="width: 10%;">Triff zu</th> <th style="width: 10%;">Triff nicht zu</th> <th style="width: 10%;">Weiß nicht.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr style="background-color: #e6f2ff;"> <td>Beim Prozess findet jede Phase genau einmal statt.</td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> </tr> <tr> <td>Charakteristisch für den Prozess ist das Zerlegen in Teilprobleme.</td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> </tr> <tr style="background-color: #e6f2ff;"> <td>Der Prozess startet mit der Programmierung.</td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> </tr> <tr> <td>Die Schritte des Prozesses werden mehrfach durchlaufen.</td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> </tr> <tr style="background-color: #e6f2ff;"> <td>Es werden Teillösungen zu einer Gesamtlösung zusammengesetzt.</td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> </tr> <tr> <td>Die Modellierung bereitet die Programmierung vor.</td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> </tr> <tr style="background-color: #e6f2ff;"> <td>Tests sollten mit späteren Anwender:innen stattfinden.</td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> </tr> <tr> <td>Vor der Modellierung findet immer eine Analysephase statt.</td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> </tr> <tr style="background-color: #e6f2ff;"> <td>Höchste Priorität hat, dass die Entwickler:innen mit der Software zufrieden sind.</td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> </tr> <tr> <td>Der Prozess endet mit der Programmierung.</td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> </tr> <tr style="background-color: #e6f2ff;"> <td>Die Anforderungen dürfen während des Prozesses nicht mehr verändert werden.</td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="radio"/></td> </tr> </tbody> </table>		Triff zu	Triff nicht zu	Weiß nicht.	Beim Prozess findet jede Phase genau einmal statt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Charakteristisch für den Prozess ist das Zerlegen in Teilprobleme.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Der Prozess startet mit der Programmierung.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Die Schritte des Prozesses werden mehrfach durchlaufen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Es werden Teillösungen zu einer Gesamtlösung zusammengesetzt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Die Modellierung bereitet die Programmierung vor.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tests sollten mit späteren Anwender:innen stattfinden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Vor der Modellierung findet immer eine Analysephase statt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Höchste Priorität hat, dass die Entwickler:innen mit der Software zufrieden sind.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Der Prozess endet mit der Programmierung.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Die Anforderungen dürfen während des Prozesses nicht mehr verändert werden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Triff zu	Triff nicht zu	Weiß nicht.																																															
Beim Prozess findet jede Phase genau einmal statt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																															
Charakteristisch für den Prozess ist das Zerlegen in Teilprobleme.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																															
Der Prozess startet mit der Programmierung.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																															
Die Schritte des Prozesses werden mehrfach durchlaufen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																															
Es werden Teillösungen zu einer Gesamtlösung zusammengesetzt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																															
Die Modellierung bereitet die Programmierung vor.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																															
Tests sollten mit späteren Anwender:innen stattfinden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																															
Vor der Modellierung findet immer eine Analysephase statt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																															
Höchste Priorität hat, dass die Entwickler:innen mit der Software zufrieden sind.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																															
Der Prozess endet mit der Programmierung.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																															
Die Anforderungen dürfen während des Prozesses nicht mehr verändert werden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																															

Literatur

- Best, A., Borowski, C., Büttner, K., Freudenberg, R., Fricke, M., Haselmeier, K., Herper, H., Hinz, V., Humbert, L., Müller, D., Schwill, A., & Thomas, M. (2019). *Kompetenzen für informatische Bildung im Primarbereich*. https://dl.gi.de/bitstream/handle/20.500.12116/20121/61-GI-Empfehlung_Kompetenzen_informatische_Bildung_Primarbereich.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Computer Science Teachers Association. (2017). *CSTA K-12 Computer Science Standards*. <http://www.csteachers.org/standards>
- Staatsministerium für Kultus Freistaat Sachsen (Hrsg.). (2019). *Lehrplan Grundschule Werken*. https://www.schule.sachsen.de/lpdb/web/downloads/15_lp_gs_werken_2019_final.pdf