






Messinstrument mit Sets aus selbsteinschätzungsbasierter und aufgabenbasierter Komponente für fachwissenschaftliche Informatikkompetenzen

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

Informatikspezifische Selbsteinschätzungsitens (orientiert an den Empfehlungen der Gesellschaft für Informatik e. V. für den Primarbereich (Gesellschaft für Informatik e. V. (GI), 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))

	Selbsteinschätzungsitens	Aufgabe zur Anwendung
Daten codieren	Ich kann Information in Daten transformieren.	<p>Alice erstellt eine Textdatei mit dem Inhalt: <i>HELLO WORLD!</i></p> <p>Diesen Text legt der Computer im Speicher in binärer Form ab. Dabei wird die folgende 60 Stellen lange Bitfolge gespeichert:</p> <p><i>010000010101100011000111100000101110111110010011000010011011</i></p> <p>Geben Sie die Bitfolge zum Text <i>HE!</i> ein:</p> <div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%;"></div> <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. Bitte beachten Sie: Es ist die abgebildete Ausprägung der Geräte gemeint.			
			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"/>		

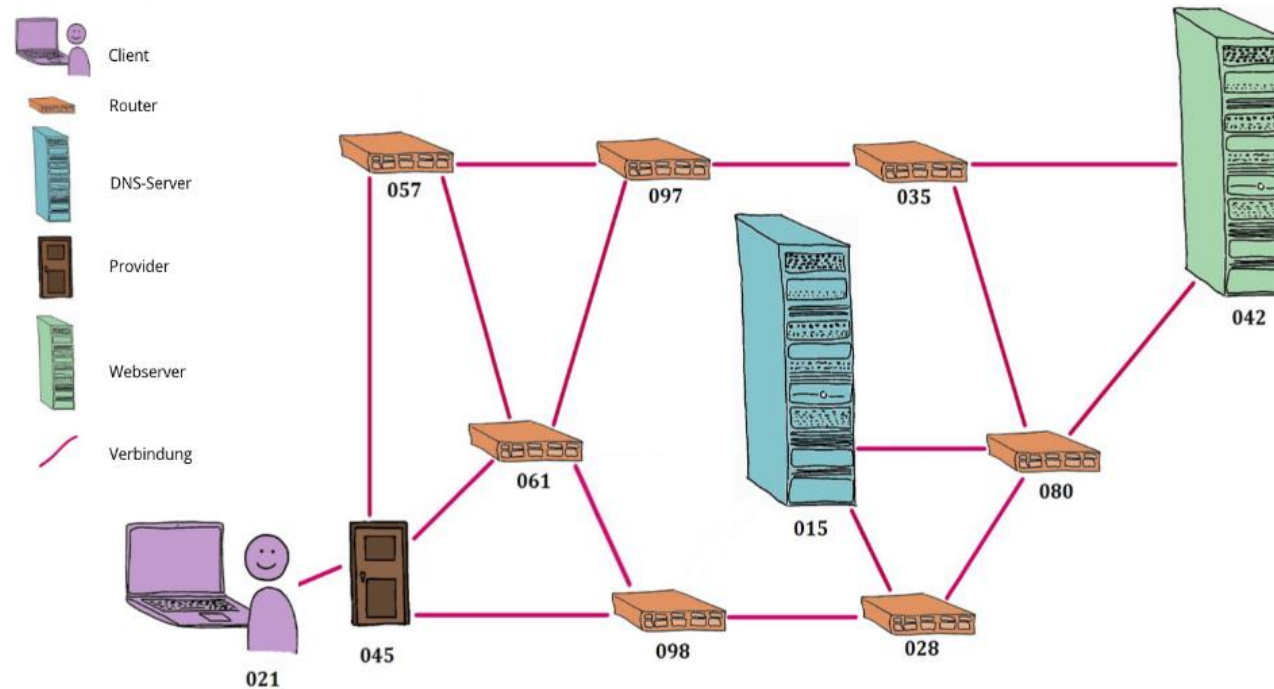
		Ja. <input type="radio"/>	Nein. <input type="radio"/>	Weiß nicht. <input type="radio"/>
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
		<input 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"/>

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! Bitte beachten Sie: Es ist sowohl Einzel- als auch Mehrfachauswahl möglich.</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>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>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>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>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>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> <tr> <td>Ein Temperaturfühler einer Heizung misst die aktuelle Raumtemperatur.</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"/>	Die Aufgabe „3,5 + 12“ wird berechnet.	<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"/>	Nutzer:in wählt am Display des Geldautomaten die Währung aus.	<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"/>	Der Bewegungsmelder registriert eine Katze und löst einen Alarm aus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ein Temperaturfühler einer Heizung misst die aktuelle Raumtemperatur.	<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"/>																																						
Die Aufgabe „3,5 + 12“ wird berechnet.	<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"/>																																						
Nutzer:in wählt am Display des Geldautomaten die Währung aus.	<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"/>																																						
Der Bewegungsmelder registriert eine Katze und löst einen Alarm aus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																						
Ein Temperaturfühler einer Heizung misst die aktuelle Raumtemperatur.	<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 mit einem Wort pro Lücke 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 heißen <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 Daten, 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.

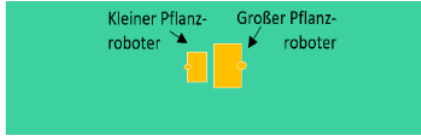
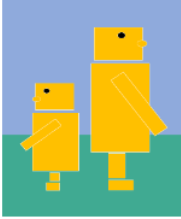






Das Schema stellt ein Netzwerk dar.



Entscheiden Sie für die jeweilige Ausfallsituation in diesem Netzwerk, ob die Webseite <https://tu-dresden.de/> 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.
Beim Provider wird ein falsches Passwort eingegeben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Die Router 080 und 097 fallen 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"/>
Der Provider fällt 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 DNS-Server 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 eine Vierteldrehung in beide Richtungen drehen.</p> <p>Hier wird das Szenario visualisiert:</p>  <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> <p>Wiederhole 5 mal: Gehe 1 Feld nach vorn. <input type="button" value="ausführbar"/> <input type="button" value="eindeutig"/> <input type="button" value="endlich"/> <input type="button" value="Weiß nicht."/></p> <p>Gehe ein Feld nach vorn. <input type="button" value="ausführbar"/> <input type="button" value="eindeutig"/> <input type="button" value="endlich"/> <input type="button" value="Weiß nicht."/></p> <p>Gehe zum Ziel. <input type="button" value="ausführbar"/> <input type="button" value="eindeutig"/> <input type="button" value="endlich"/> <input type="button" value="Weiß nicht."/></p> <p>Wiederhole mehrmals: Drehe dich um eine Vierteldrehung nach rechts. <input type="button" value="ausführbar"/> <input type="button" value="eindeutig"/> <input type="button" value="endlich"/> <input type="button" value="Weiß nicht."/></p> <p>Drehe dich um eine Vierteldrehung nach links. <input type="button" value="ausführbar"/> <input type="button" value="eindeutig"/> <input type="button" value="endlich"/> <input type="button" value="Weiß nicht."/></p> <p>Drehe dich immer weiter nach rechts. <input type="button" value="ausführbar"/> <input type="button" value="eindeutig"/> <input type="button" value="endlich"/> <input type="button" value="Weiß nicht."/></p>
-------------------------------	---	--

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 Arme 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 in der Mitte des Rasens und schauen in entgegengesetzte Richtungen wie in der Abbildung. Dann bewegen sich beide nach diesen Anweisungen:</p> <p>wiederhole zwei Mal: pflanze eine Blume rechts vor dir gehe einen Schritt vorwärts pflanze eine Blume links vor dir gehe einen Schritt vorwärts</p> <p>Wie sieht anschließend der Rasen aus?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p style="text-align: right; font-size: small;">angelehnt an © 2012 BWINF – GI e.V. Lizenz: CC BY-SA 4.0</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <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: 20px;"> <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 style="margin-top: 20px;"><input type="radio"/> Weiß nicht.</p>
----------------------------	---	--

Algorithmen formulieren	Ich kann einen Algorithmus zu einem vorstrukturierten Sachverhalt selbst formulieren.	Szenario: Kinder stehen in der Schlange der Schulmensa. Auf der Mensakarte ist gespeichert, ob für das Kind Essen bestellt ist. Formulieren Sie die Anweisungen für die Mensakraft. Bringen Sie dazu die Items in die richtige Reihenfolge. Hinweis: Sie können die Karten per Drag and Drop an die passenden Stellen ziehen.		
		1	WENN	Kinder anstehen
		2	WENN	Gib Kind Schweinshaxe
		3		
		4	„Hast du eine Mensakarte?“	SOLANGE
		5	Kind hat keine Mensakarte	SONST
		6	Schicke Kind zum Betreuungspersonal	Wünsche Guten Appetit!
		7		
		8	Gib Kind Salat	DANN
		9	Kind möchte vegetarisch	SONST
		10		
		11	„Möchtest du vegetarisch?“	Frage vorderstes Kind:
		12	Frage vorderstes Kind:	DANN
		13		
		14		
		15		
		16		
		17		
18				

Programme nachvollziehen

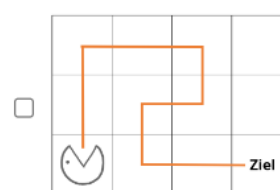
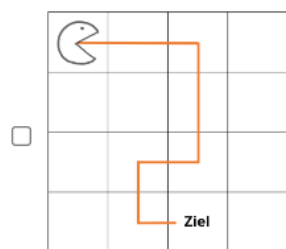
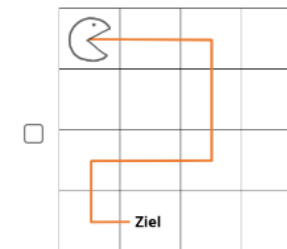
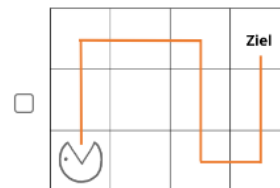
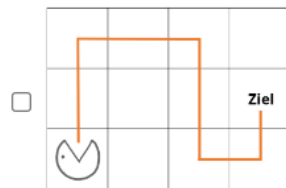
Ich kann einen vorgegebenen Programmcode in einer (blockbasierten) Programmiersprache nachvollziehen.

Kreuzen Sie alle zu folgendem Programmcode passenden Ablaufbilder an:

```

Wenn diese Figur angeklickt wird
setze i auf 2
wiederhole i mal
  gehe 2 er Schritt
  drehe dich um 90 Grad
gehe 2 er Schritt
wiederhole i mal
  drehe dich um 90 Grad
  gehe 1 er Schritt
  
```

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



Weiß nicht.

Algorithmische Grundbausteine	Ich kann algorithmische Grundbausteine zur Umsetzung einer vorgegebenen Programmidee auswählen.	<p>Wählen Sie für die folgenden Problemstellungen die algorithmischen Grundbausteine aus, die für die Umsetzung geeignet sind. Es ist Einzel- und Mehrfachauswahl möglich. 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: 60%;"></th> <th style="width: 15%;">Verzweigung</th> <th style="width: 15%;">Wiederholung</th> <th style="width: 10%;">Weiß nicht.</th> </tr> </thead> <tbody> <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>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> <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> <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> </tbody> </table>		Verzweigung	Wiederholung	Weiß nicht.	Gehe solange geradeaus, bis vor dir eine Wand erscheint.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	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"/>	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"/>	Deine Figur soll 18 Schritte nach vorn gehen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																												
	Verzweigung	Wiederholung	Weiß nicht.																																															
Gehe solange geradeaus, bis vor dir eine Wand erscheint.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																															
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"/>																																															
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"/>																																															
Deine Figur soll 18 Schritte nach vorn gehen.	<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: 60%;"></th> <th style="width: 15%;">Trifft zu</th> <th style="width: 15%;">Trifft nicht zu</th> <th style="width: 10%;">Weiß nicht.</th> </tr> </thead> <tbody> <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>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 style="background-color: #e6f2ff;"> <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> <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> <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>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>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>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>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> <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 zur Benutzer:innenfreundlichkeit 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> </tbody> </table>		Trifft zu	Trifft nicht zu	Weiß nicht.	Höchste Priorität hat, dass die Entwickler:innen mit der Software zufrieden sind.	<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"/>	Charakteristisch für den Prozess ist das Zerlegen in Teilprobleme.	<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"/>	Der Prozess startet mit der Programmierung.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Der Prozess endet mit der Programmierung.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beim Prozess findet jede Phase genau einmal statt.	<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"/>	Die Schritte des Prozesses werden mehrfach durchlaufen.	<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 zur Benutzer:innenfreundlichkeit sollten mit späteren Anwender:innen stattfinden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Trifft zu	Trifft nicht zu	Weiß nicht.																																															
Höchste Priorität hat, dass die Entwickler:innen mit der Software zufrieden sind.	<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"/>																																															
Charakteristisch für den Prozess ist das Zerlegen in Teilprobleme.	<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"/>																																															
Der Prozess startet mit der Programmierung.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																															
Der Prozess endet mit der Programmierung.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																															
Beim Prozess findet jede Phase genau einmal statt.	<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"/>																																															
Die Schritte des Prozesses werden mehrfach durchlaufen.	<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 zur Benutzer:innenfreundlichkeit sollten mit späteren Anwender:innen stattfinden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																															

Literatur

Computer Science Teachers Association. (2017). *CSTA K-12 Computer Science Standards*. <http://www.csteachers.org/standards>

Gesellschaft für Informatik e. V. (GI) (Hrsg.). (2019). *Kompetenzen für informatische Bildung im Primarbereich. Empfehlungen der Gesellschaft für Informatik e. V. erarbeitet vom Arbeitskreis »Bildungsstandards Primarbereich« – Beschluss des GI-Präsidiums vom 31. Januar 2019 – veröffentlicht als Beilage zu LOG IN 39 (2019) Heft 191/192*. <https://t1p.de/guiq>

Staatsministerium für Kultus Freistaat Sachsen (Hrsg.). (2019). *Lehrplan Grundschule Werken*.