Beobachtungsbogen

Unterrichtsgegenstand	**Zeitraum**	**Zentrale Bezüge zum LP Sachunterricht** 3.2. Technik und Arbeitswelt 'Werkzeuge und Materialien'
Offline Coding		**Zentrale Bezüge zum Medienkompetenzrahmen** 6.1 Problemlösen und Modellieren

Kompetenzen	**Sach- und Methodenkompetenz**						**Selbst- und Sozialkompetenz**					**Kommentar**
Verhaltensweisen und Deskriptoren	Schreiben eines Programms	Korrekte Verwendung der sprachlichen Mittel (z.B. Befehle)	Verwendung verschiedener Möglichkeiten zur Verkürzung eines Programms	Überprüfen von Programmen und beheben von 'bugs'.	Dokumentieren (AB) und präsentieren der Funktionsweise eines programmierten Geräts aus dem Alltag.	Mündliche Mitarbeit	Selbstorganisation bezüglich der benötigten Befehle	Kooperation in GA - z.B. Regel 'Wir arbeiten gemeinsam an unserem Programm.'	Kooperation GA/PA bei der Durchführung und Erprobung des Programms	Anstrengungs-bereitschaft	Kritische Reflexion der eigenen Arbeit – Suchen und lösen von 'bugs'.	
Name 1												
Name 2												
...												