Beobachtungsbogen

Unterrichtsgegenstand	**Zeitraum**	**Zentrale Bezüge zum LP Sachunterricht** Technik, digitale Technologie und Arbeit ‚Bauen und Konstruieren' und ‚Technische und digitale Entwicklungen' Natur und Umwelt ‚Energie und Ressourcen'
Programmieren lernen mit dem Calliope mini		**Zentrale Bezüge zum Medienkompetenzrahmen** 6. Problemlösen und Modellieren (6.1 – 6.4)

Kompetenzen	**Sach- und Methodenkompetenz**								**Selbst- und Sozialkompetenz**					**Kommentar**
Verhaltensweisen und Deskriptoren	Code nachprogrammieren	Code (kreativ) variieren	Code selbstständig fertig programmieren	Korrekte Verwendung der sprachlichen Mittel (z.B. Befehle, Sequenz, Schleife)	Erprobung der Smart-home-Szene (Übertragen auf den Calliope mini)	Dokumentation ((Planungsblatt)	Mündliche Mitarbei (Fragen stellen und vermuten)	Mündliche Mitarbeit (erläutern und begründen)	Selbstorganisation bezüglich der verwendeten Medien	Kooperation (echte Zusammenarbeit im Hinblick auf gemeinsame Ideenfindung und -umsetzung	Anstrengungs-bereitschaft	Kritische Reflexion der eigenen Arbeit –	Sonstiges	
Name 1														
Name 2														
…														