|  |
| --- |
| **Unterrichtseinheit Bee-Bot**  **Beurteilen und Fördern im Kindergarten** |

**Individualnorm:**

Bei dieser formativen Beurteilung mit zwei Lernstanderfassungen steht der individuelle Lernzuwachs jedes einzelnen Kindes im Zentrum. Je grösser der Lernzuwachs ist, desto erfolgreicher war der Lernprozess.

**Im 1. Kindergartenjahr:**

1. Lernstanderfassung anschliessend an eine Unterrichtseinheit «Programmieren» z.B. mit Posten aus der Lernumgebung Algorithmen, GMZ1 PHZG.

**Im 2. Kindergartenjahr:**

2. Lernstanderfassung vor einer Unterrichtseinheit «Programmieren» sofern während dem 1. Kindergartenjahr bereits dahingehend gearbeitet wurde.

🡺 **Hinweis:** Lernstanderfassung findet mit einem Bee-Bot und im Raum statt, nicht in Papierform.

**Auswahl der Lernziele der Unterrichtseinheit «Programmieren»**.

Je nach Lernstanderfassung werden die Lernziele gegebenenfalls individualisiert und differenzierte Lernarrangements bereitgestellt und durchgeführt. Es kann beispielsweise in Niveaugruppen gearbeitet werden.

* Ich kann den Bee-Bot ein- und ausschalten.
* Ich kann die Lösch- und Go-Taste erkennen, benennen und verwenden.
* Ich kann den Bee-Bot mit den Tasten «gerade» und «drehen» programmieren.
* Ich kann die Befehlskarten anwenden und verstehe die abgebildeten Symbole wie «Pfeil gerade», «Pfeil drehen» und «Go».

|  |
| --- |
| **Name des Kindes:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

**1. Lernstanderfassung am** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2. Lernstanderfassung am** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aufgabe Nr. 1** | * deutlich erkennbar * ausreichend erkennbar * teilweise erkennbar * noch nicht erkennbar | | Aufgabenstellung: Programmiere den Bee-Bot zur Figur. | | | |
| **Aufgabe Nr. 2** | * deutlich erkennbar * ausreichend erkennbar * teilweise erkennbar * noch nicht erkennbar | | Aufgabenstellung: Programmiere den Bee-Bot zur Figur. | | | |
| **Aufgabe Nr. 3** | * deutlich erkennbar * ausreichend erkennbar * teilweise erkennbar * noch nicht erkennbar | | Aufgabenstellung: Programmiere den Bee-Bot zur Figur. | | | |
| **Aufgabe Nr. 4** | * deutlich erkennbar * ausreichend erkennbar * teilweise erkennbar * noch nicht erkennbar | | Aufgabenstellung:  Programmiere den Bee-Bot nach den Befehlskarten. | |  | |
| **Aufgabe Nr. 5** | * deutlich erkennbar * ausreichend erkennbar * teilweise erkennbar * noch nicht erkennbar | | Aufgabenstellung:  Überlege, wohin der Bee-Bot fährt, wenn du ihn nach den Befehlskarten programmierst. Stelle die Figur auf das richtige Feld. | |  | |
| **Selbsteinschätzung:** Wie gut kannst du den Bee-Bot programmieren? | | | | | | |
| 🞎 | | 🞎 | | 🞎 | | 🞎 |

|  |
| --- |
| **Formative Beurteilung: Verortung in den Entwicklungsorientierte Zugängen** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Entwicklungsorientierte Zugänge | deutlich erkennbar  SuS… | ausreichend erkennbar  SuS… | teilweise erkennbar  SuS… | noch nicht erkennbar  SuS… |
| 4. Räumliche Orientierung:  Kann Raumlagen wahrnehmen und dementsprechend programmieren | …programmiert bei komplexen Aufgaben den Bee-Bot beim ersten Versuch zum Ziel. | … benötigt zwei Versuche, um den Bee-Bot ins Ziel zu bringen. | …benötigt mehrere Versuche, um den Bee-Bot zum Ziel zu programmieren. | …kann den Bee-Bot nicht allein zum Ziel programmieren. |
| 5. Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten:  Kann vorwärts zählen sowie eine entsprechende Anzahl programmieren | …programmiert bei komplexen Aufgaben den Bee-Bot beim ersten Versuch zum Ziel. | … benötigt zwei Versuche, um den Bee-Bot ins Ziel zu bringen. | …benötigt mehrere Versuche, um den Bee-Bot mit der richtigen Schrittzahl zum Ziel zu programmieren. | …kann den Bee-Bot nicht allein zum Ziel programmieren. |
| 7. Lernen und Reflexion:  Tun und Lernen vorausschauend planen | …programmiert den Bee-Bot beim ersten Versuch zum Ziel, ohne mit den Fingern oder dem Bee-Bot den Weg abzugehen. | …programmiert den Bee-Bot beim ersten Versuch zum Ziel, indem es mit den Fingern oder dem Bee-Bot den Weg abgeht. | …programmiert den Bee-Bot beim zweiten oder dritten Versuch zum Ziel, indem es mit den Fingern oder dem Bee-Bot den Weg abgeht. | …kann den Bee-Bot nicht allein zum Ziel programmieren. |
| 7. Lernen und Reflexion: Kann Neues mit Bekanntem verknüpfen und Fehlprogrammierungen beim nächsten Durchgang verbessern | …erkennt Fehler und kann diese beim nächsten Durchgang verbessern. | …erkennt Fehler und kann diese nach 2 -3 Durchgängen verbessern. | …erkennt Fehler, kann diese jedoch nicht verbessern. | …erkennt den Fehler nicht und kann daher auch keine Korrektur vornehmen. |
| 7. Lernen und Reflexion:  Kann über seine Spiel- und Lernprozesse reflektieren und sich einschätzen | …kann sein Können reflektieren und realistisch einschätzen. | …kann sein Können teilweise reflektieren und realistisch einschätzen. | … über- oder unterschätzt sich ausgeprägt. | …versteht die Aufgabenstellung nicht. |
| 8. Sprache und Kommunikation:  Versteht bildnerische Ausdrucksformen wie die Befehlskarten (u.a. Pfeile) | …versteht die Befehlskarten und programmiert den Bee-Bot beim ersten Versuch zum Ziel. | …versteht die Befehlskarten und programmiert den Bee-Bot beim zweiten oder dritten Versuch zum Ziel. | …versteht die Befehlskarten und programmiert den Bee-Bot nach mehr als zwei Versuchen zum Ziel. | …versteht die Befehlskarten nicht und programmiert den Bee-Bot nicht allein zum Ziel. |
| 9. Eigenständigkeit und soziales Handeln:  Vertraut in eigene Fähigkeiten und Fertigkeiten und gibt bei Schwierigkeiten nicht auf. | …versucht den Bee-Bot mehrmals neu zu programmieren, auch bei komplexen Aufgaben. | …versucht den Bee-Bot ein bis zweimal neu zu programmieren, auch bei komplexen Aufgaben. | …versucht den Bee-Bot einmal neu zu programmieren, auch bei komplexen Aufgaben. | …gibt nach dem ersten Fehlversuch auf und programmiert den Bee-Bot nicht ein zweites Mal neu. |