

Evaluations-Formular

Bitte senden Sie uns dieses Formular per Email an kodeieren@men.lu

1**THEMA:**

Welches war das Ziel der Aktivität/des Projektes?

Die Aktivität/das Projekt baute auf dem Vorwissen der SchülerInnen auf.

TRIFFT NICHT ZU

TRIFFT ZU

Auf welchem Vorwissen der SchülerInnen baute die Aktivität/das Projekt auf?

Welchen Bezug hatte die Aktivität/das Projekt zum Lebensalltag der Schüler?

2**DURCHFÜHRUNG:**

Die Durchführung der Aktivität/des Projektes war an den Schwierigkeitsgrad der Klasse angepasst.

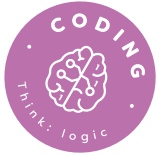
TRIFFT NICHT ZU

TRIFFT ZU

Die SchülerInnen waren motiviert.

TRIFFT NICHT ZU

TRIFFT ZU



Motivation, Ausdauer, Spaß am Tüfteln und die Freude am Ausprobieren sind wichtige Eigenschaften. Geben Sie hierzu zwei bis drei konkrete Beispiele aus ihrer Aktivität/ihrem Projekt.

3

EINSATZ DER TECHNOLOGIEN:

Technologien wurden zielführend eingesetzt.

TRIFFT NICHT ZU

TRIFFT ZU

Welche Technologien (Hardware, Software, ...) wurden im Rahmen der Aktivität/des Projektes von den SchülerInnen benutzt?

Beschreiben Sie kurz, wie die SchülerInnen mit diesen Technologien zurechtkamen.

4

GEFÖRDERTE KOMPETENZEN:

Computational Thinking kann anhand folgender acht Kompetenzen beschrieben werden: Mustererkennung, Verallgemeinerung, Zerlegung, Abstraktion, Algorithmisches Denken, Iteration, Debugging und Evaluation (siehe <https://www.educoding.lu/konzept/kompetenzen/>).

Kreuzen Sie an, welche Kompetenzen bei dieser Aktivität/diesem Projekt gefördert wurden.

Mustererkennung

Algorithmisches Denken

Verallgemeinerung

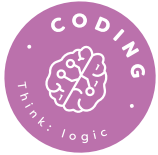
Iteration

Zerlegung

Debugging

Abstraktion

Evaluation



Erläutern Sie kurz wie einige (mindestens drei) dieser Kompetenzen durch diese Aktivität/dieses Projekt gefördert wurden.

Die 4K Skills Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und Kritisches Denken spielen in der heutigen Gesellschaft eine wichtige Rolle. Zeigen Sie kurz auf, wie diese vier Kompetenzen in dieser Aktivität/diesem Projekt gefördert wurden.