

Kompetenzraster:
Algorithmische Grundstrukturen mit Robot Karol

		1	2	3	4	5	6
	Bedienung der Programmierumgebung	Ich kann eine Welt festlegen, speichern und öffnen.	Ich kann Karol konfigurieren und von Hand steuern.	Ich kann die Hilfe aufrufen und durchsuchen. Ich kann im Handbuch lesen.	Ich kann die Beispielprogramme laden und starten.	Ich kann die Bedeutung der aller Schaltflächen der Benutzeroberfläche erklären.	Ich kann die weiteren Hilfsmittel über das Menü aufrufen.
	Karol Programmieren	Ich kann die Bedeutung der vordefinierten Anweisungen erläutern.	Ich kann Programme schreiben, die nur aus einer Abfolge von Anweisungen bestehen. Ich kann diese Programme speichern.	Ich kann eigene Anweisungen schreiben und diese in einem Hauptprogramm verwenden.	Ich kann eigene Anweisungen in einer Bibliothek ablegen und Anweisungen aus Bibliotheksdateien verwenden.	Ich kann Programme übersichtlich formatieren und mit Kommentaren versehen.	
	Schleifen/ Wiederholungen	Ich kann eine bestimmte Anweisungsfolge durch eine Schleife wiederholt ausführen lassen.	Ich kann vorprüfende und nachprüfende Schleifen unterscheiden.	Ich kann bei Schleifen die Bedingungen korrekt anwenden.	Ich kann die verschiedenen Schleifen sachgerecht einsetzen.	Ich kann mit geschachtelten Schleifen umgehen.	
	Bedingungen/ Verzweigungen	Ich kann die Bedeutung der vordefinierten Bedingungen erläutern.	Ich kann einfache bedingte Anweisungen verwenden.	Ich kann zweiseitige bedingte Anweisungen verwenden.	Ich kann verschachtelte bedingte Anweisungen verwenden.	Ich kann eigene Bedingungen erstellen und sinnvoll einsetzen.	Ich kann die logischen Verknüpfungen "und" und "oder" realisieren.
	Algorithmen/ Problemlösungen	Ich kann Handlungsabläufe sprachlich formulieren.	Ich kann sprachlich formulierte Handlungsabläufe prüfen.	Ich kann einfache sprachlich formulierte Handlungsabläufe in Programme umsetzen.	Ich kann Voraussetzungen und Ergebnisse von Handlungsabläufen erkennen.	Ich kann komplexe Handlungsabläufe in selbständige Teile gliedern.	Ich kann wiederverwendbare Handlungsabläufe erkennen und verwenden.
	Testen	Ich kann einfach Anweisungsfolgen von Hand nachvollziehen.	Ich kann Anweisungsfolgen mit Verzweigungen und Wiederholungen von Hand nachvollziehen.	Ich kann ein Programm mit verschiedenen Anfangsbedingungen und Welten testen.	Ich kann durch Tests Fehler in Programmen finden.	Ich kann durch Tests die Voraussetzungen und Ergebnisse von Programmen prüfen.	Ich kann prüfen, ob Programme die gestellten Anforderungen erfüllen.