

19. Informatiktag NRW der Fachgruppe Informatische Bildung Nordrhein-Westfalen

Monday, 27 March 2023

Workshop-Schiene II (15:00 - 16:30)

| time | [id] title | presenter |
|-------|---|--|
| 15:00 | [28] Die Materialsammlung und das Schule-Paket | PIEPER, Johannes |
| 15:00 | [19] Das Inhaltsfeld „Informatik, Mensch und Gesellschaft“: Perspektiven und Methoden | ROTH, Benedikt |
| 15:00 | [21] Informatik im Kontext Eisenbahn mit Ausblick auf Landwirtschaft | THOMAS, Marco |
| 15:00 | [43] Fehlerkultur im Informatikunterricht | Dr MESSING, Barbara |
| 15:00 | [34] Einsatzes eines interaktiven online-Lehrbuchs in der Oberstufe | HEUSEL, Hannes SCHNEIDER, Oliver DIEWALD, U. |
| 15:00 | [15] Datenbewusstsein: Daten, Individuum und Gesellschaft | HÖPER, Lukas |
| 15:00 | [30] Social Media im Informatikunterricht | ASSCHOFF, André |
| 15:00 | [31] Kodierungstheorie im inklusiven Unterricht!? - Interaktives kollaboratives Lernen durch Scannen von Barcodes | Dr AKAO, Kensuke |
| 15:00 | [46] Den Übergang von der blockbasierten Programmierung in Scratch zur textbasierten Programmierung in Java gestalten am Beispiel von Scratch for Java | BARKMIN, Mike |
| 15:00 | [40] Mathematik in der Schule -- geht das noch ohne Informatik? | PASTERNAK, Arno |
| 15:00 | [41] Informatik entdecken mit dem Informatik-Biber | Dr POHL, Wolfgang |
| 15:00 | [42] Algorithmik-Einstieg mit dem Jugendwettbewerb Informatik | Mrs RAUTERBERG, Hannah |
| 15:00 | [44] Spielkonsolen im Unterricht | GIRNTH, Oliver MAY, Michael |
| 15:00 | [45] Das Von-Neumann-Modell im Schulunterricht – eine Unterrichtsreihe mit einem Simulator | KRONE, Hendrik WEINERT, Martin |
| 15:00 | [47] „If you're not paying for it you are the product“ - Gesellschaftliche, politische und rechtliche Implikationen der Datenauswertung via Data Mining | DETTMAR, Gebhard |
| 15:00 | [39] KI mit neuronalen Netzen - Erkennung handgeschriebener Ziffern | Mr RÖHNER, Gerhard |
| 15:00 | [48] Wie lässt sich das Leseverstehen informatischer Modellierungen messen? | ANTHES, Jacqueline |
| 15:00 | [50] Gestaltung und Programmierung einer 3D Szenerie mithilfe einer webbasierten Entwicklungsumgebung | KEMPER, Tobias |
| 15:00 | [26] Welche Anknüpfungspunkte bieten beliebte digitale Spiele für den Informatikunterricht? | BATUR, Fatma |