

Hessischer und Rheinland-Pfälzischer Schulinformatiktag 2022

16. Landestagung der Fachgruppe GI-HRPI

Der 16. Hessische und Rheinland-Pfälzische Schulinformatiktag findet am 22. September 2022 in Koblenz statt. Mitglieder der GI-HRPI, Informatiklehrkräfte und professionell mit Schulinformatik befasste Personen sind herzlich eingeladen!

Ort: **Universität Koblenz-Landau, Campus Koblenz**
 Universitätsstraße 1, 56070 Koblenz
 Gebäude D, Raum D 239

Datum: **Donnerstag, 22.09.2022**

Zeit: **10:00 bis 16:00 Uhr**

Tagungsprogramm: (eine Beschreibung der Workshops finden Sie im Anhang)

Zeit	Thema	Referent / Organisator
10:00 – 10:15	Begrüßung , Vorstellung der Tagesordnung	Dr. M. Wendlandt, Dr. H. Schauer
10:15 – 11:45	Digitale Welt Unplugged (Abstract im Anhang) mit Diskussion	Prof. Dr. Andreas Dengel (Goethe-Universität Frankfurt)
11:45 – 12:15	Kaffeepause	
12:15 – 13:00	Mitgliederversammlung Aktuelles, Rechenschafts- und Tätigkeitsbericht	Dr. M. Wendlandt, O. Wehrheim, Dr. H. Schauer, S. Habenberger
13:00 – 14:00	Mittagspause	
14:00 – 15:30	Workshop-Schiene siehe folgende Übersicht und Abstracts	
15:30 – 16:00	Abschlussbesprechung	Dr. M. Wendlandt, O. Wehrheim, Dr. H. Schauer, S. Habenberger

Teilnahmegebühr:	Nichtmitglieder:	15 Euro
	GI-Mitglieder:	frei
	Referendare und Studierende:	frei

(Fahrt- und Verpflegungskosten können vom Veranstalter nicht übernommen werden.)

Anmeldung

Bitte melden Sie sich bis spätestens **16. September 2022** unter folgender Adresse für die Veranstaltung an:

<https://www.uni-koblenz-landau.de/de/koblenz/zfl/veranstaltungen/tagungen/anmeldung-schulinformatiktag>

Nach erfolgreicher Anmeldung erhalten Sie (mit Klick auf „Anmelden“) eine automatisierte Bestätigungsmail an die angegebene Emailadresse.

Mittagessen:

Das Mittagessen kann auf eigene Kosten in der Mensa oder Cafeteria der Universität eingenommen werden. Ein warmes Mensa-Menü kostet bspw. 5,80 € für Gäste. Bitte beachten Sie, dass eine Bar- oder Kartenzahlung hier nicht möglich ist. Sie müssen eine Gästekarte beziehen und aufladen. Weitere Informationen zur Mensa, zum Bezug von Gästekarten sowie zur Rückgabe der Karte finden Sie hier:

<https://www.studierendenwerk-koblenz.de/de/essen/bezahlen>.

Corona:

Die Veranstaltung findet unter den Corona-Regelungen der Universität statt. Zur Drucklegung dieses Dokuments galt in allen Räumen Maskenpflicht. Die jeweils aktuellen Regelungen finden Sie hier:

<https://www.uni-koblenz-landau.de/de/coronavirus/corona-infos-koblenz>

Akkreditierung:

Hessen:

Die Akkreditierung der Veranstaltung wurde bei der Hessischen Lehrkräfteakademie beantragt.

Rheinland-Pfalz:

Die Veranstaltung ist gem. Nr. 5.4 der Verwaltungsvorschrift des Ministeriums für Bildung vom 14.07.2020 (Amtsblatt Nr. 9/2020, S. 199 ff) als dienstlichen Interessen dienend anerkannt.

Az.: 22ST027501

Veranstalter:

Der Schulinformatiktag wird in Kooperation mit dem Zentrum für Lehrerbildung (ZfL) der Universität in Koblenz gestaltet. Die Gesellschaft für Informatik bedankt sich herzlich für die professionelle, umsichtige und überaus freundliche Unterstützung durch das ZfL.



PD Dr. Matthias Wendlandt,
Sprecher der GI-HRPI



Dr. Hanno Schauer,
Vertreter für Rheinland-Pfalz

Gastvortrag (10:15 bis 11:34 Uhr)

Digitale Welt Unplugged

Prof. Dr. Andreas Dengel, Goethe-Universität Frankfurt

Es ist absehbar, dass Informatik in Rheinland-Pfalz als Pflichtfach in Klasse 5 sowie als Wahlpflichtfach bis zur Klasse 10 schrittweise eingeführt wird. Der didaktische Ansatz „Computer Science Unplugged“ ist im bisherigen Informatikunterricht in den höheren Klassen weit verbreitet und bei Schüler*innen wie Lehrpersonen beliebt. Im Rahmen des Vortrags soll erörtert werden, wie sich bestehende „Unplugged“-Ansätze in den Unterricht in den jüngeren Klassen integrieren lassen und wie sie adaptiert werden können, um auch weitere, über die informatische Perspektive hinausgehende Aspekte zu beleuchten. Hierfür wird das Dagstuhl-Dreieck mit den technologischen, gesellschaftlich-kulturellen und anwendungsbezogenen Perspektiven als Grundlage der Analyse genommen.

Workshops (14:00 bis 15:30 Uhr)

Workshop 1 Theo. Informatik mit FLACI Dr. Matthias Wendlandt	Workshop 2 Webdatenbankprojekt mit Python und Flask Andreas Siebel	Workshop 3 Platinencomputer und Robotikhardware für den Informatikunterricht Dr. Hanno Schauer
--	--	--

Workshop 1: Theoretische Informatik mit FLACI

Dr. Matthias Wendlandt, Universität Gießen

FLACI ist eine webbasierte Lernplattform, um Simulationen, Transformationen und Konvertierungen auf formalen Grammatiken, regulären Ausdrücken und abstrakten Automaten durchzuführen und deren Funktionsweisen zu erlernen. Der Name FLACI steht für Formal Languages, Compilers and Interpreters. Die Lernplattform bietet einerseits ein reichhaltiges Angebot an Lernmaterialien mit Beispielen und andererseits gibt es die Möglichkeit, Automaten zu minimieren oder auch Eingaben auf Automaten zu simulieren. Ziel des Workshops ist es, die Lernplattform FLACI kennenzulernen und grundlegende Übungen durchzuführen. Bitte bringen Sie ein Notebook mit. Es wird keine zusätzliche Software benötigt.

Workshop 2: Webdatenbankprojekt mit Python und Flask

Andreas Siebel, Christian-Wirth-Schule, Usingen

Python ist die verbreitetste Programmiersprache weltweit und wird international zunehmend zum Standard im Bildungsbereich. Flask ist ein simples Python Webframework mit einer flachen Lernkurve, welches von Schülern leicht erlernt werden kann. Gleichzeitig ermöglicht flask aber auch komplexe Anwendungen an denen erfahren werden kann, wie moderne Webanwendungen aufgebaut sind.

In dem Workshop werden die Grundlagen der Programmiersprache Python sowie des Frameworks Flask gemeinsam erarbeitet und es wird eine kleine Webanwendung mit Datenbankanbindung programmiert. Es wird diskutiert wie das Framework für ein Webdatenbankprojekt im Unterricht genutzt werden kann.

Voraussetzungen:

Es wird ein Notebook benötigt auf dem *python3* und *flask* installiert sind. Empfohlen wird die IDE *Thonny* (<https://thonny.org/>) zu installieren und anschließend unter *Extras->Verwalte Pakete* das Paket *flask* zu installieren.

Der Workshop richtet sich an Anfänger – Es sind keine Python-Vorkenntnisse nötig.

Workshop 3: Platinencomputer und Robotikhardware für den Informatikunterricht

Hanno Schauer, Mons-Tabor-Gymnasium Montabaur

Platinencomputer und Robotik-Systeme bergen ein hohes Motivationspotential und versprechen einen schüleraktiven sowie kreativen Informatikunterricht. Voraussetzung hierfür ist, dass die Systeme sich gut in den eigenen Unterrichtsgang integrieren, sowie dass die eigenen Rüstzeiten und die der Schüler*innen akzeptabel sind.

Im Workshop präsentieren Ihnen Schüler*innen des Mons-Tabor-Gymnasiums an verschiedenen Stationen Unterrichtsbeispiele für den Calliope, für Lego-Roboter, Tello-Drohnen sowie weitere haptische Hardware. Sie erhalten einen Hands-on-Zugang und eine unparteiische Präsentation der Geräte sowie der zugehörigen Bediensoftware.