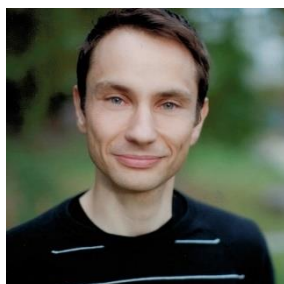


Programm 06.07.2022

08:45 – 10:00 Uhr [Begrüßung und Impulsvortrag](#)



Steffen Jauch und Schüler/-innen - Motivieren statt (nur) programmieren...

Frei nach Seneca sind Coding und Programmieren nicht zum reinen Selbstzweck Teil einer Allgemeinbildung im 21. Jh. In Coding und Programmieren steckt so viel mehr für Schüler/-innen, wenn man sie mit Challenges und Projekte herausfordert. Von der IdeenExpo Hannover berichten drei Schüler/-innen und Steffen Jauch mit ihren motivierenden Programmierprojekten im vergangenen Schuljahr.

Virtueller Ort (Meetingnummer, PIN)	10:15 – 11:45 Uhr Interaktiver Workshop 1 (Referent/-in – Workshoptitel – Einstufung)	12:00 – 13:00 Uhr Inputphase (Referent/-in – Workshoptitel – Einstufung)
Stuttgart (121 373 2742, 8718)	Nataliya Levytska – Digitales Erzählen mit ScratchJR – Einsteiger/-in	Christin Grüne – Unterrichten mit LEGO Ev3 – ein Praxisbericht – keine Erfahrungen erforderlich
Mannheim (121 859 0638, 7882)	Steffen Jauch – Aus der Schule ins Weltall – Raspberry Pi und Python für Anfänger – Einsteiger/-in	Thorsten Leimbach – Programmierung Künstlicher Neuronaler Netze mit dem Open Roberta Lab– keine Erfahrungen erforderlich
Freiburg (121 052 6556, 2620)	Katja Heinisch – Programmieren zum Anfassen - durch Augmented Reality und physische Spielsteine virtuelle Konzepte intuitiv kennenlernen und verstehen – keine Erfahrungen erforderlich	
Albstadt (121 881 7313, 6650)	Hannah Schwaß – Programmieren für alle - Einführung in die Basics mit Snap! – keine Erfahrungen erforderlich	

13:00 – 14:00 Uhr Mittagspause

Wichtige Hinweise zum Programm:

1. Sie haben Fragen zum Fortbildungstag? Wollen Sie Feedback abgeben? Brauchen Sie Hilfe zur Technik? Dann kommen Sie zum [Haupt-, Hilfe- und Informationsraum](#) (Meetingnummer: 121 308 5842, PIN: 1930).
2. Sie können sich in jeden Workshop zur jeweiligen Zeit durch Anklicken des virtuellen Ortes (Link zum Raum) einwählen.
3. Sollte ein Workshop mit einem * gekennzeichnet sein, so gibt es in den Workshopbeschreibungen eine Nachricht der Referentin/ des Referenten.

14:00 – 15:00 Uhr [Impulsvortrag](#)



Dennis Kogel - Game-Design: Was es uns über die Welt beibringt und wie wir es in der Schule integrieren können

In diesem Vortrag geht es darum, an welcher Stelle uns Game-Design begegnet, was wir mit Game-Design über die Welt lernen können und mit welchen vielfältigen Tools und Herangehensweisen wir uns der Welt des Game-Designs nähern können.

Virtueller Ort (Meetingnummer, PIN)	15:15 – 16:45 Uhr Interaktiver Workshop 2 (Referent/-in – Workshoptitel – Einstufung)
Stuttgart (121 373 2742, 8718)	Marion Meyer – Physical Programming mit NEPO und dem Calliope mini – keine Erfahrungen erforderlich
Mannheim (121 859 0638, 7882)	Sebastian Eisele – Cospaces: Programmieren in 3D – Einsteiger/-in
Freiburg (121 052 6556, 2620)	Benjamin Eugster – Machine Learning entdecken und in eigene Scratch-Projekte einbinden - Fortgeschrittene/-r
Albstadt (121 881 7313, 6650)	Markus Mauch – Klassische Computerspiele "mit dem zweiten Blick" in Scratch programmieren - Mehr Möglichkeiten als man denkt. – Einsteiger/-in

16:45 Uhr [Gemeinsamer Abschluss](#)

Wichtige Hinweise zum Programm:

1. Sie haben Fragen zum Fortbildungstag? Wollen Sie Feedback abgeben? Brauchen Sie Hilfe zur Technik? Dann kommen Sie zum [Haupt-, Hilfe- und Informationsraum](#) (Meetingnummer: 121 308 5842, PIN: 1930).
2. Sie können sich in jeden Workshop zur jeweiligen Zeit durch Anklicken des virtuellen Ortes (Link zum Raum) einwählen.
3. Sollte ein Workshop mit einem * gekennzeichnet sein, so gibt es in den Workshopbeschreibungen eine Nachricht der Referentin/ des Referenten.