17. Informatiktag NRW 2018 - Veranstaltungen

Die Jährliche stattfindende Informatiktag NRW ist ein Fortbildungstag für alle Informatiklehrer in Nordrhein-Westfalen. Er wird ausgerichtet von der Fachgruppe Informatiktag Nordrhein-Westfalen (Informatiktag NRW) in Zusammenarbeit mit der Bezirksregierung Arnsberg.
Der 17. Informatiktag findet am Montag, dem 19. Mai 2018, in Kooperation mit dem Heinz Nixdorf MuseumForum und der Fachgruppe Didaktik der Informatik an der Universität Paderborn statt.

Twitter Account der Fachgruppe Informatiktag Nordrhein-Westfalen: @informatiktagnrw
Twitter-Hashtag für den 17. Informatiktag NRW wird #ik17nrw

Die Anmeldung ist 09:01 Uhr bis zum 01.05.2018 möglich.

Das Tagungsprogramm finden Sie unter: informatiktag-nrw.de/veranstaltungen/ik17/
Rückfragen richten Sie bitte an: info@informatiktag-nrw.de

Ein Entwicklungstag und ein Schulbesuch

Workshop

W01: Spiel den Informatik 1
Informatik 1 mit Spielen und Aufgaben, 1. Teil: Grundlichkeiten
W02: Caesar und die 8 Pfeil
Informatik 1 mit Spielen und Aufgaben
W03: Die kreative Erzählung in die visuelle Programmierung für Kinder ab 8 Jahren
W04: Robotor in der Grundschule - Ein vielfältiger Einstieg in die Programmierung
W05: Informatikbezogene Medienkompetenzförderung
W06: Spielend Informatik lernen
W07: Kopf, Herz und Hand. Einstieg in die Programmierung in der Sekundarstufe I
W08: Robotor in der Grundschule - Ein vielfältiger Einstieg in die Programmierung
W09: Robotor im Informatikunterricht - mit ostwestfalen-Tangible
W10: Einsatz von Robotern im Unterricht und als AG Angebot
W11: Informatik Unplugged - Informatik ohne Computer kennenlernen mit edbat programmieren (AT-Messeplatzen nessen
W12: Kein Fleiss Kreiland der Zukunft - ein interaktiveszenario
W13: CS Unplugged
W14: Informatik Unplugged - Informatik ohne Computer
W15: If and for mit physical fly, ein, ans ihre product - Privacy Bildung und die Rolle der Informatik
W16: Informatik Unplugged - Informatik ohne Computer
W17: Spielend Informatik - mit kostenlosen Studio
W18: Informatik Unplugged
W19: Kreiland Kreiland und Kreiland Kreiland in der Sekundarstufe II
W20: Webdesignern
W21: Informatik Unplugged - Jan Wörlein(ing) arrangiert. Ein Unterrichtsmaterialien zu (MS)
W22: Ein Roeflog in der Grundschule
W23: Mobilfunkt und Implementieren von Grafik Spielen im Informatikunterricht mit Skupea und Syntax
W24: Spielend Informatik - Ein Einstieg in die Programmierung mit Scratch und Lego Mindstorms
W25: Datenbank Anfragen mit SQL und einem elektronischen Schulbuch
W26: Entwicklung von Smartphone Apps
W27: Informatik Unplugged
W28: Grundlichkeiten erklärt lauen und Einstieg in die Programmierung von Microcontrollern

Zur Online Anmeldung .

W01: Spiel den Informatik 1

Workshop

Informatik 1 mit Spielen und Aufgaben

Dr. Kerstin Fröhlich, Fritz Bender Realschule

Die historische Reise durch die Datenverarbeitung des HNF führt die Geschichte der Informatik und legend der nicht mechanischen und mechanischen Rechenmaschinen und Computer. Dabei werden die Grundlagen der Informatik, wie Binärsystem, Boolsche Algebra, Speicherung von Daten und Programmierung, mit Spielen und Aufgaben erlernt. Die Teilnehmer erhalten einen Einblick in die Informatik und erlernen die Grundlagen der Informatik mit Spielen und Aufgaben.

Informatikbezug: Informatik 1 mit Spielen und Aufgaben

Kategorie: Informatik, Gesellschaft, Technik, Sekundarstufe I, Sekundarstufe I - Informatik, Informatik und Gesellschaft, Informatik und Informatik Kompetenzen, Informatik und Informatik Kompetenzen, Informatik und Informatik Kompetenzen