

Call for Steckbriefe & Paper für den Workshop „Informatik-Begeisterung“

Abstract (5-10 Zeilen):

Interesse, Neugier und Begeisterung spielen im Lernprozess von Kindern und Jugendlichen eine wichtige Rolle und können die gesamte Bildungsbiografie, von der Wahl des Leistungskurses bis hin zur Studienwahl, beeinflussen. Begeisterung für ein Fach kann auf vielfältige Weise geweckt werden - ein Patentrezept gibt es nicht. Umso wichtiger ist es, sich über Maßnahmen, die zu diesem Zweck bereits ergriffen wurden, und die in der Praxis gesammelten Erfahrungen auszutauschen. Der Workshop "Für Informatik begeistern - vom Kindesalter bis zum Abitur" schafft ein Forum für unterschiedliche Initiativen und Projekte, die bei Kindern und Jugendlichen Begeisterung für die Informatik schaffen (wollen). Das Ziel des Workshops ist, einen breiten Austausch von existierenden und erfolgreichen Konzepten zu ermöglichen. Es wird ein Überblick über Initiativen gesammelt, zugehöriges Material geteilt und eine Diskussionsplattform geboten, um zu reflektieren und zukünftige Entwicklungen zu forcieren. Eine Anbahnung weiterer Kooperationen (zu Hochschulen und auch zur Wirtschaft) wird innerhalb des Workshop aktiv unterstützt.

Abruf zur Einreichung:

Interesse, Neugier und Begeisterung spielen im Lernprozess von Kindern und Jugendlichen eine wichtige Rolle und können die gesamte Bildungsbiografie, von der Wahl des Leistungskurses bis hin zur Studienwahl, beeinflussen. Begeisterung für ein Fach kann auf vielfältige Weise geweckt werden - ein Patentrezept gibt es nicht. Umso wichtiger ist es, sich über Maßnahmen, die zu diesem Zweck bereits ergriffen wurden, und die in der Praxis gesammelten Erfahrungen auszutauschen. Der Workshop "Für Informatik begeistern - vom Kindesalter bis zum Abitur" schafft ein Forum für unterschiedliche Initiativen und Projekte, die bei Kindern und Jugendlichen Begeisterung für die Informatik schaffen (wollen). Das Ziel des Workshops ist, einen breiten Austausch von existierenden und erfolgreichen Konzepten zu ermöglichen. Es wird ein Überblick über Initiativen gesammelt, zugehöriges Material geteilt und eine Diskussionsplattform geboten, um zu reflektieren und zukünftige Entwicklungen zu forcieren. Eine Anbahnung weiterer Kooperationen (zu Hochschulen und auch zur Wirtschaft) wird innerhalb des Workshop aktiv unterstützt.

Zielgruppe:

- Akteure in schulischen und außerschulischen Initiativen zur Informatikbildung
- Zielgruppe der Initiativen: Kinder und Jugendliche von der Kita bis zum Abitur

Einreichungen

Die Einreichungen zu diesem Workshop erfolgen in zwei Stufen:

1. Steckbriefe der Initiativen und Projekte bitte unter <https://bildungsportal.sachsen.de/umfragen/limesurvey/index.php/149941?lang=de>
2. Optional können zusätzlich 2-4 Seiten Beschreibung der Initiative bzw. des Projektes eingereicht werden, die dann im Tagungsband der INFORMATIK 2022 veröffentlicht werden. Bitte beachten Sie hierzu die Vorgaben bzgl. [LNI-Format](#) (unter den Richtlinien für Autoren).

Proceedings

Alle angenommenen Steckbriefe der Initiativen und Projekte werden anschließend auf der Webseite <https://www.einstieg-informatik.de/> dauerhaft verfügbar gemacht (bzw. für Initiativen, die dort bereits vertreten sind, kann der individuelle Auftritt angepasst werden).

Abstracts der akzeptierten Einreichungen, die in den Workshops vorgestellt und diskutiert werden, erscheinen im Vorfeld der Tagung zunächst im Programmheft. Die finalen Einreichungen werden im Tagungsband veröffentlicht, der als Band der

Veröffentlichungsreihe GI-Edition: [Lecture Notes in Informatics \(LNI\)](#) erscheinen wird. Die Formatvorlagen finden Sie [hier](#) (unter den Richtlinien für Autoren). Der Tagungsband wird ausschließlich digital zur Verfügung stehen. Tagungssprachen sind Deutsch und Englisch.

Ablauf des Workshops

- Kurzvorstellung der Projekte in vrsl. vier Sessions (vrsl. 90 min je Session, Vorträge 5 min.), Demonstration und Erprobung der Projekte/Materialien (online in Breakout Rooms oder bei Gather).
- Bei hoher Anzahl an Einreichungen: 1-2 Min Madness aller Projekte zu Beginn und einige ausgewählte Langvorträge.
- Alle angenommenen Steckbriefe werden allen Teilnehmenden verfügbar gemacht.

Deadlines

- 27.05.2022 Einreichungsfrist für Steckbriefe
- 10.06.2022 optional zusätzlich Beschreibung (2-4 Seiten) für Tagungsband
- 24.06.2022 Mitteilung über die Annahme des Workshopbeitrags