

Editorial

Liebe Leserinnen und Leser,

zur ersten Ausgabe der der Zeitschrift „Informatische Bildung in Schulen – *ibis*“ haben wir im allgemeinen viel positives aber auch kritisches Feedback erhalten, das wir nutzen um insbesondere unsere Prozesse weiterzuentwickeln. Dafür vielen Dank!

Mittlerweile ist die *ibis* in einigen der relevanten Onlineportale indiziert und somit gut auffindbar, was einerseits für uns ein gutes Zeichen ist und die Akzeptanz der Zeitschrift erhöht, insbesondere aber auch für alle Autorinnen und Autoren sicherlich ein Zeichen der Wertschätzung ist, da so ihre Arbeit möglichst gut sichtbar wird. Alle Beiträge werden derzeit mindestens in der Zeitschriftenbibliothek zlb, bei Google Scholar, im Fachportal Pädagogik und der DBLP indiziert sowie über unsere Webseite, die GI Digital Library, die Deutsche Nationalbibliothek und seit kurzem über das offene Medienportal der Länder „MUNDO“ und somit auch in vielen Medienportalen der deutschen Bundesländer bereitgestellt.

Nun heissen wir Sie herzlich willkommen zur zweiten Ausgabe der *ibis*. In dieser Ausgabe präsentieren wir eine Auswahl an Artikeln, die die Vielfalt und Tiefe der informatischen Bildung in der Schullandschaft widerspiegeln. Von der praktischen Anwendung von Python und Jupyter-Notebooks im Unterricht über kritische Reflexionen zur Tradition des Informatikunterrichts bis hin zu innovativen Ansätzen in der Vermittlung generativer künstlicher Intelligenz – diese Ausgabe bietet Einblicke in aktuelle Entwicklungen und Methoden, die Lehrkräfte inspirieren und Schülerinnen und Schüler begeistern sollen.

K. Bovermann führt uns durch die Welt der Graphen, indem er zeigt, wie diese mithilfe von Python und Jupyter-Notebooks für Schülerinnen und Schüler erfahrbar gemacht werden können. T. Michaeli regt mit seiner polemischen Grabrede zu Robot Karol zum Nachdenken über Traditionen des Informatikunterrichts an. J. Mönig nimmt uns mit auf eine Reise in die Welt der generativen künstlichen Intelligenz mit Snap!GPT, während das Team um Özkaya, Witte, Bartoschek und Pesch die senseBox vorstellt, die Physical Computing auf innovative Weise vermittelt. D. Andres, S. Joachim und M. Hennecke stellen uns anhand eines Beispieldatensatzes ein Konzept vor, den K-Means-Algorithmus unplugged und plugged zu thematisieren. T. Rau erklärt Schritt für Schritt die Einführung in Reinforcement Learning in Schulprojekten, und Braune sowie Mühling erläutern, wie Programmieren mit einem genetischen Ansatz erlernt werden kann. Im letzten Beitrag dieser Ausgabe gibt uns D. Komm einen beispielorientierten Einblick in die Informatik am Schweizer Gymnasium sowie in dortige aktuelle Entwicklungen.

Wir freuen uns bereits auf die nächste Ausgabe im Sommer und laden Sie herzlich ein, sich mit Ihren Beiträgen zu beteiligen. Besonders interessiert sind wir an weiteren Beiträgen in der Kategorie „Aus der Wissenschaft für die Praxis“, die den Brückenschlag zwischen theoretischer Forschung und praktischer Anwendung im Schulalltag suchen. Alle Informationen zur Beitrags-einreichung sind auf der Webseite www.informatischebildung.de verfügbar - gerne stehen wir auch für Fragen per E-Mail unter info@informatischebildung.de zur Verfügung.

Wir danken allen Autorinnen und Autoren für ihre wertvollen Beiträge, allen Mitgliedern unseres Beirates für ihre Arbeit und die wertvollen Hinweise zu den Beiträgen und Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, für Ihr Interesse und Engagement.

Viel Freude beim Lesen wünschen

*Andreas
Peer
Sandra
Tilman*