

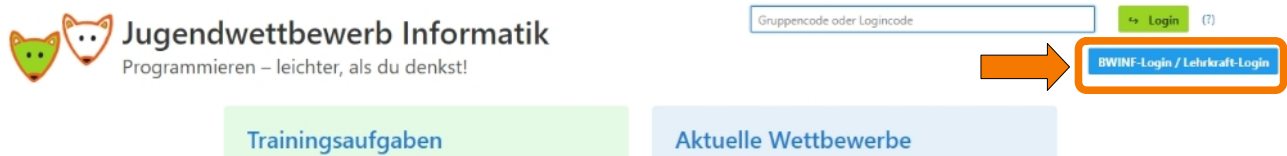


Anleitung für Lehrkräfte zur Teilnahme am Jugendwettbewerb Informatik

Mit Schülerinnen und Schülern am JwInf teilnehmen

Um Ihre Schülerinnen und Schüler für den Jugendwettbewerb anzumelden, benötigen Sie einen BWINF-Lehrkraftaccount. Dafür müssen Sie sich in der BWINF-Account-Verwaltung (login.bwinf.de) registrieren.

Mit ihrem BWINF-Lehrkraftaccount müssen Sie sich auf der Wettbewerbsplattform (jwinf.de) über den Button "BWINF-Login / Lehrkraft-Login" als Lehrkraft einloggen.



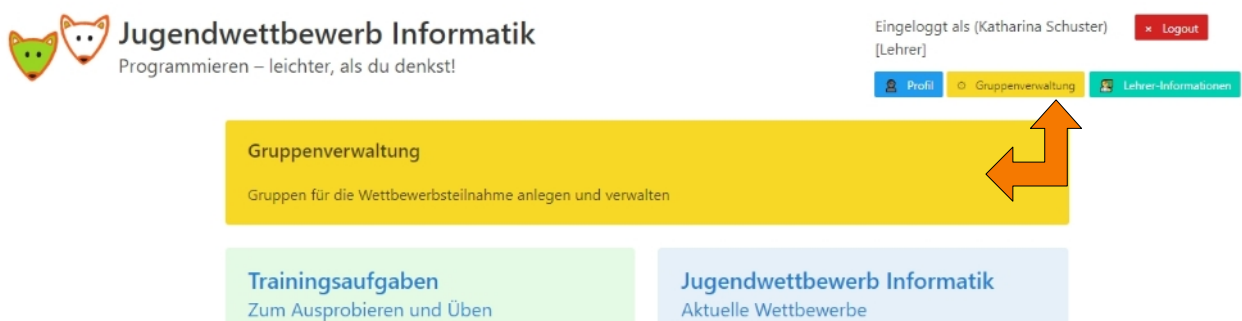
Gruppen anlegen

Sie müssen eine Gruppe anlegen, um mit Ihren Schülerinnen und Schülern am Jugendwettbewerb teilzunehmen. Sie haben zwei Möglichkeiten:

1. Gruppe mit Gruppencode
2. Gruppe mit Datei-Upload

Gruppe mit Gruppencode

Klicken Sie auf den gelben Button "Gruppenverwaltung".





Geben Sie nun einen **Gruppennamen** ein. Wenn Sie mehrere Gruppen anlegen, empfehlen wir die Kursbezeichnung im Feld „**Klassen-/Kursbezeichnung**“ anzugeben. Diese Bezeichnung wird klein auf die Urkunden gedruckt und danach sortiert. So können Sie die Urkunden später schneller zuordnen. Klicken Sie auf „Neue Gruppe anlegen“.



Eingeloggt als (Katharina Schuster) Logout
[Lehrer]

[Profil](#) [Gruppenverwaltung](#) [Lehrer-Informationen](#)

[/ Startseite](#) / [Gruppenübersicht](#)

Gruppen

Gruppen anlegen

Gruppenname

Klassen-/Kursbezeichnung

optional

[Neue Gruppe anlegen](#)

Die Klassen-/Kursbezeichnungen werden auf die Urkunden gedruckt. Die Urkunden werden danach sortiert.

Wettbewerbsergebnisse einsehen

[Wettbewerbsergebnisse meiner Gruppen](#)

Sie erhalten einen Gruppencode. Diesen müssen Sie an die Schülerinnen und Schüler weiter geben. Sobald sie sich mit dem Gruppencode registriert haben, sehen Sie diese in ihrer Gruppenübersicht.



Eingeloggt als (Katharina Schuster) Logout
[Lehrer]

[Profil](#) [Gruppenverwaltung](#) [Lehrer-Inf](#)

[/ Startseite](#) / [Gruppenübersicht](#) / [Gruppe BWINF](#)

Gruppe *BWINF*

Klassen-/Kursbezeichnung: Klasse 6

Gruppencode: **gDMWgAS**

Der Gruppencode dient zum Einloggen und erzeugt dabei neue Accounts. Dabei erhalten die Teilnehmer einen Logincode, mit dem sie sich erneut einloggen können. Den Logincode können Sie auch im Nachhinein unten in der Mitgliederliste einsehen.

Mitglieder

Mitgliederdaten herunterladen: [BWINF.csv](#)

Name	Logincode	Jahrgangstufe	
Cornelia Schneider	unwphNbxP	6	Bearbeiten ...

Wenn sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Gruppencode registrieren, müssen sie ihre Daten eingeben und erhalten einen Logincode. Mit diesem Logincode melden sich die Schülerinnen und Schüler für die Teilnahme an den Wettbewerben (Probewettbewerb, 1. Runde, 2. Runde) an.



Gruppe mit Datei-Upload

Sie haben auch die Möglichkeit ihre Gruppe per CSV-Datei anzulegen. Eine Beschreibung dazu finden Sie auf jwinf.de/group/csv. Wenn Sie diese Funktion nutzen, generiert das System für jede Schülerin/jeden Schüler einen Logincode. Geben Sie dann den individuellen Logincode an die Schülerinnen und Schüler weiter.

Jugendwettbewerb Informatik
Programmieren – leichter, als du denkst!

Eingeloggt als (Katharina Schuster) [Lehrer] Logout

[Profil](#) [Gruppenverwaltung](#) [Lehrer-Info](#)

/ Startseite / Gruppenübersicht / Gruppe *BWINF*

Gruppe *BWINF*

Klassen-/Kursbezeichnung: Klasse 6
Gruppencode: **gDMWgAS**

Der Gruppencode dient zum Einloggen und erzeugt dabei neue Accounts. Dabei erhalten die Teilnehmer einen Logincode, mit dem sie sich erneut einloggen können. Den Logincode können Sie auch im Nachhinein unten in der Mitgliederliste einsehen.

Mitglieder

Mitgliederdaten herunterladen: [BWINF.csv](#)

Name	Logincode	Jahrgangstufe	
Cornelia Schneider	unwphNbxP	6	Bearbeiten ...

In der Gruppenübersicht können Sie jederzeit die Daten Ihrer Schülerinnen und Schüler anpassen, sowie die individuellen Logincodes einsehen. Ein Herunterladen der Gruppenübersicht als CSV-Dateien ist jederzeit möglich.

Gruppenergebnisse einsehen

Um die Ergebnisse zu einem Wettbewerb einzusehen, klicken Sie in der Gruppenverwaltung auf den Button "**Wettbewerbsergebnisse meiner Gruppen**". Wählen Sie anschließend den entsprechenden Wettbewerb aus, dann werden Ihnen die Ergebnisse des Wettbewerbs angezeigt. Sie können auch die Ergebnisse der Trainingsaufgaben einsehen. Dazu müssen die Schülerinnen und Schüler beim Bearbeiten der Aufgaben mit dem persönlichen Logincode im System eingeloggt sein.

Jugendwettbewerb Informatik
Programmieren – leichter, als du denkst!

Eingeloggt als (Katharina Schuster) [Lehrer] Logout

[Profil](#) [Gruppenverwaltung](#) [Lehrer-Informationen](#)

/ Startseite / Gruppenübersicht

Gruppen

Gruppen anlegen

Gruppenname

Klassen-/Kursbezeichnung

Wettbewerbsergebnisse einsehen

[Wettbewerbsergebnisse meiner Gruppen](#)



Sie können die Ergebnisse der Wettbewerbe auch als CSV-Datei runterladen.



Jugendwettbewerb Informatik

Programmieren – leichter, als du denkst!

Eingeloggt als (Katharina Schuster)

[Logout](#)

[Lehrer]

[Profil](#)

[Gruppenverwaltung](#)

[Lehrer-Informationen](#)

/ Startseite / Wettbewerbsübersicht / JwInf 2020 Runde 1: Jgst. 3 – 6 / Gruppenergebnisse

Ergebnisse in JwInf 2020 Runde 1: Jgst. 3 – 6

Ergebnisse herunterladen: JwInf 2020 Runde 1: Jgst. 3 – 6.csv



Gruppe	Teilnehmer	Gesamtpunkte	Murmeln aufräumen	Treppenstufen	Kerzen anzünden	Sokoban	Lücken finden	Weg folgen
Testgruppe								
	Theresa Schneider (5)	21	4	4	4	4	3	2

Wichtig

Aus Datenschutzgründen werden wir die angelegten Gruppen und somit auch die Logincodes und alle Ergebnisse nach dem Ende der 3. Runde des Jugendwettbewerbs im Dezember löschen. Nicht gelöscht werden Accounts, die in den letzten 6 Monaten genutzt wurden. Sie müssen dann für den aktuellen Wettbewerb neue Gruppen anlegen. Die Ergebnisse können Sie durch einen CSV-Download sichern.