

Montag 11.03.2019

Pre- Workshop (09:00 -10:15 Uhr)		Workshop Montag 1 (11:15 -12:30 Uhr)		Talk Montag 2 (13:30 -14:15 Uhr)		Talk: Montag 3 (14:30 - 15:15 Uhr)		Workshop Montag 4 (16:00 -17:15 Uhr)		
1	Benedikt Heitmann	Absolute Beginners - Eine technische Einführung in die Tabletnutzung	Reder/ Rudel	Kreative Filmarbeit	Simon Maria Hassemer	Play the Game - Gamification und der homo ludens	Jan Hamsch	MiFd 4.0 Modell individuelle Förderung digital - das Update. Digitale Medien mit Konzept einsetzen	Frauke Hohberger	WarmApps - musikalische bewegte WarmUps in der Grundschule
2	Daniel Sawahn	Absolute Beginners - Eine technische Einführung in die Tabletnutzung	Stefan Spohn (+ Schüler)	Legu Wedo 2.0: Kleine Roboter werden lebendig!	Tobias Raue	Kollaborative und Kommunikative Projektarbeit in Teams - digital gestützt	Yvonne-Wiebke Kramer	Einsatz von Padlet in Fachenglich "Dealing with complaints on the phone"	Bernd Wöhlbrandt	Unterrichtsprojekte „3-D-Welten bauen, darin Geschichten erzählen oder Spiele gestalten“
3	Jan Säfken	Absolute Beginners - Eine technische Einführung in die Tabletnutzung	Thorsten Puderbach	Unterrichtsentwicklung im Biologieunterricht mit der "Design Thinking-Methode"	Andreas Hofmann	Vom Ende der Leuchttürme und der Notwendigkeit einer Strategie	Ira Diethelm	Prinzipien der digitalen Welt fachfremd mit IT2School unterrichten	Christian Wetteke	Verschiedene Gamificationplattformen und deren Alltagstauglichkeit
4	Karsten Maschinek	Absolute Beginners - Eine technische Einführung in die Tabletnutzung	Sabine & Michael Schillings	Comics erstellen mit dem Tablet	Carsten Bertram/ Kai Milde	Digitale Grundschule - nachhaltig und für alle	Steffen Look	Mobiles Lernen im Unterricht - rechtliche Grauzone?	Marc Seegers	Interaktive Lernpöppchen gestalten mit learningsnacks
5	Cord Gerken	Absolute Beginners - Eine technische Einführung in die Tabletnutzung	Uwe Vogel	Digitale Lehr- und Lernarrangements mit dem Tablet	Steffen Look	Cybermobbing - auch ein Thema an meiner Schule?!	Lea Schulz	#DiKlusion: Inklusion und Digitale Medien - Erfolgskonzepte für die inklusive Schule	Thomas Cleesattel	Der APP-Werkzeugkasten - die digitalen Helfer für die Lehrkraft
6	Einar Huschitt	Absolute Beginners - Eine technische Einführung in die Tabletnutzung	Frauke Hohberger	Musikkaps zur einfachen Liedbegleitung	Jan Hamsch	Wie kommen Lehrende und Lernende aus der Kuschelecke?	Thomas Cleesattel	Schulentwicklung en vogue - Wie werden Lehrkräfte fit gemacht für zeitgemäßen Unterricht?	Steffen Schwabe/ Tim Krumkühler	#MethodenGuide - LERNEN DIGITAL
7	Dirk Neumann	Absolute Beginners - Eine technische Einführung in die Tabletnutzung	Torsten Traub	Mobile Seamless Learning - Ein Konzept für die Schule	Katja Bröckl-Bergner	Erstellung einer Digitalen Schnittzeiged für Senioren im P Seminar	Mona Aykul	Das 4K-Modell durch digitale Projekte fördern	Jan Weber	Erklärvideos für den FlippedClassroom erstellen
8	Clemens Lange	Absolute Beginners - Eine technische Einführung in die Tabletnutzung	Josef Buchner	Vom Video zum Lernvideo	Matthias Kostrzewa	Mehr als 4K - die vier Dimensionen der Bildung	Simon Maria Hassemer	Ready Pupil One - Individuelle Förderung durch VR in der Schule	Dirk Neumann	Mensch oder Monster - Digitale Medien zum Differenzieren
9			Thomas Cleesattel	Binnendifferenzierung mit dem Tablet im BWL - Unterricht: Wie das geht und was das bringt!	Josef Buchner/ Arkadi Jeghiazaryan	Das nicht Sichtbare sichtbar machen mit AR und VR	Maik Riecken	Och nö - noch ein Konzept! Ein Medienbildungskonzept realistisch angehen.	Georg Schlamp	Digitalisierung konkret - Fremdsprachenunterricht mit dem Tablet
10			Daniela Knapp (WBF)	WBF-Medien für Ihren digitalen Unterricht	Karin Schüttendiebel	Film in Niedersachsen	Stefanie Wendeburg	Datenschutz-GVO mit Herz und Verstand managen!	Volker Honkomp (Texas Instruments)	Mathematikunterricht mit der TI-Nspire™ CAS-App für iPad® auf dem iPad
11			Sabine Neumann	Das iPad im Mathematikunterricht der Sekundarstufe 1	Saskia Ebel	Tabletgestützter Unterricht in der beruflichen Ausbildung	Juliane Richter	Digitale Medien im Unterricht - eine Forschungsperspektive	Mona Aykul	Das 4K-Modell durch digitale Projekte fördern
12			Tobias Raue	2 x 3 macht 4 - Lerner dokumentieren ihre Lernprozesse mit Hilfe der Videapp Flipgrid	Martin Janik	Wieviel WLAN braucht eine Schule? (...und was noch dazu gehört). Ein Erfahrungsbericht aus 10 Jahren mobilem Lernen an einer BBS	Adriane Langela Bickenbach	Videokonferenz und digitale Vernetzung mit externen Partnern: zeitgemäße Kommunikation am Beispiel des #GLAS-Konzepts	Jan Vedder	Kommunikation & Kooperation mit digitalen Endgeräten
13			Timo Münzing	Mathematische Appschlacht	Parick Schmidt (Brainyoo)	Bring your own device Szenario mit digitalen Karteikarten und Live Gaming im Klassenzimmer.	Jan Ertmann (EF Class)	Digitaler Englischunterricht - zeitsparend, gesellschaftsrelevant, unterhaltsam und kollaborativ	Louisa Bernard	Tableteinsatz im Bio- und Chemieunterricht
14			Constanze Lotter	Must-haves für Newbies - digitale Werkzeuge für Neueinsteiger	Adriane Langela Bickenbach / Nina Bücken	Vernetzen - aber wie? Die Bedeutung der #4K und des #PLN in einer zeitgemäßen Lehreraus- und Weiterbildung	Christian Schlöndorf	Digitalpaket#D - Mein Stück vom Kuchen	Olaf Müller/ Thomas Rohde	Online kooperieren im Unterricht
15			Philipp Wartenberg	Stop-Motion-Filme erstellen	Fabian Karg	„Was machst du da eigentlich?“ Fortnite, Instagram und YouTube (wirklich) verstehen	Jörg Steinemann	Argumente gegen das Digitale in der Schule	Norbert Thien	Escape Room - Edu
16			Holger Jessen-Thiesen	Stationenlernen digital aufgepeppt oder echt erweitert?	Dirk Hetterich (Lancorn)	LAN in der Schule - Leitfaden für den Auf- und Ausbau von Netzwerk-Infrastrukturen an Schulen	Lale Özren (GföB)	GYOD - BYOD: Wer bezahlt das? Möglichkeiten der Finanzierung von Tablets im Unterricht	Sabine Meyer	Tableteinsatz in der Grundschule - Praxisbeispiele
17			Michel Smidt (Univenton)	Apple School Manager mit UCS@school datenschutzkonform zentral managen - Großfächiger Einsatz von Tablets über Schulträger	Jan Weber	Prüfungsformate als Indikator der Schulentwicklung	Nele Hirsch	Lernen im offenen Internet (und für das offene Internet)	Stefanie Wendeburg	Das iPad im gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht - kreativ und kooperativ eingesetzt
18			Fabian Karg	Analog trifft digital: Geschichten visualisieren mit Lego und dem iPad	Daniela Albrecht-Frommann	Unterrichten im digitalen Klassen[RAUM]	Rudel & Reder	Analog vs Digital in der Grundschule	Arne Brix	Kollaboratives Arbeiten mit digitalen Endgeräten
19			Eyk Franz	Mit digitalem Storytelling und Erklärfilmen zum Lernerfolg: Adobe Spark im Unterricht	Thomas Neubauer (Adobe)	Adobe Spark an der Schule: zentrale Zugriffsverwaltung und Deployment (Named User Deployment)	Thomas Neubauer (Adobe)	Adobe Spark an der Schule: zentrale Zugriffsverwaltung und Deployment (Named User Deployment)	Eyk Franz	Die 4 K und der Marshmallow: Kompetenzentwicklung mit Adobe Spark
20			Cornelia Schneider-Pungs (Microspunkt)	Schulentwicklung im Digitalen Wandel: Von der Vision bis zur Praxis	Felix Müller (Microsoft)	Schützen & Sicher agieren: Digitale Bildung als Chance für mehr Datenschutz	Thomas Jordans (AIX Concept)	Die serverlose Schule: IT-Management und Lernen auf einer Plattform	Cornelia Schneider- Pungs	Assistive Tech in der Sprachbildung
21			Leonardo Quintero	Everyone Can Create - In jedem steckt ein Videoprofi	Kirsten Visscher (Zulu)	Intuitiver Workflow mit ZuluDesk Teacher und Apple Classroom	Leonardo Quintero	Everyone Can Create - Entdecke den Künstler in dir!	Peter Patten	Everyone Can Create - Erstelle dein erstes eigenes Musikstück
22			Jan Vedder	Tablets im Sportunterricht	Roman Rüdiger (Initiative Pacemaker)	Schulentwicklungsdruck von außen - Aber was sind Gelingensbedingungen für eine gute Schulentwicklung im Inneren?	Bernd Wöhlbrandt	Erfahrungsbericht „Vorbereitung und Umsetzung eines Schulprojektes elternfinanzierte 1:1-Tablet-Lösung“	Joachim Oest	Design Thinking - Innovation in 60 Minuten
23			Rymes/ Reichel	Gönn dir Heterogenität! - Differenzierung mit iPads in der Grundschule	Johannes Stangassinger (Schulmanager Online)	Schulmanager Online: Digitales Klassenbuch und mehr	Matthias Kostrzewa	REMIX IT! Einführung in die Welt der offenen Bildungsmaterialien (OER)	Jonas Paul / Arkadi Jeghiazaryan	Erlebnisraum Augmented Reality
24			Elke Noah	Edubreakout - Einfacher Start	Jens Lindström	Aufbruchstimmung erzeugen - Kolleg(innen) mitnehmen	Julia Hastädt	QR-Codes im Unterricht vielseitig nutzen	John Warkentin	Ein Crashkurs in digitaler Kreativität mit Adobe Apps Mix, Fix, Draw, Sketch.
25			Dejan Mihajovic	World of Lehrkraft 2050	Arne Sorgenfrei	OER Unterrichtsbausteine - digital.learning.lab	Oliver Killgus	Kollaboration in kreativen Prozessen	Kay Sturzwege	Interaktive Apps und Online-Tools im Unterricht
Hörsaal			Norbert Thien	Escape Room - Edu					Julia Frei / Anika Kirsch	Keine 1:1 Ausstattung? Kein Problem! Praxisbeispiele aus 1:n Unterrichtssituationen.
Foyer oben			Peter Patten	Everyone Can Create - Ideen mit Hilfe von Fotos kommunizieren	Ole Koch	Das iPad - der perfekte Ausgangspunkt, um Programmieren zu lernen	Ole Koch	Kreatives Storytelling in Pages	Nadine Klein	Calliope@iPad - kreativ und intuitiv Programmieren lernen

Dienstag 12.03.2019

Workshop Dienstag 1 (10:45 -12:00 Uhr)			Workshop Dienstag 2 (13:00 -14:15 Uhr)			Workshop Dienstag 3 (14:45 -16:00 Uhr)		
1	Michael Niehaus	Life is strange - ein Spiel rund um ethische Fragen als Thema im Religionsunterricht	Fabian Fuge (IServ)	IServ - der digitale Dreh und Angelpunkt Ihrer Schule	Wolfgang Schröder	Auf dem Weg zu einem kommunalen Medienentwicklungsplan		
2	Saskia Ebel / Steffen Jauch	Makerspace 24/7 (Coding, Roboting und co.)	Matthias Christel	Stationenlernen einmal anders - digitale Lernzirkel im Schulgebäude mit Actionbound konzeptionieren und erstellen	Michael Niehaus / Stephan Hegemann	sternwelderbergnews.de - eine digitale Online-Schülerzeitung als Beispiel zur Förderung der Medienkompetenz		
3	Nils Lion (plus SuS)	Tablet & Co. in Förderschule und Inklusion (Hospitalität mit Praxis)	Julia Frei / Anika Kirsch	Innovation ist keine Magie - Design Thinking mit Schülern	Thorsten Puderbach	Projektlernen mit agilen Methoden		
4	Carsten Bertram	Unterrichtsszenarien mit iPads an der Grundschule mit Schwerpunkt Mathematik und Sachunterricht	Timo Münzing	Actionbound - interaktive Schnitzeljagden	Marc Seegers	Feedback und Evaluation im Unterricht - live und in Farbe		
5	Kai Milde	Coding für die Grundschule	Christopher Klöffer (CampusLAN)	Fir - Unsere private Cloud, damit niemand unsere Daten klagt!	Lea Schulz	#DiKlusion: Die digital-inklusive Schule - Chancen Schule neu zu denken!		
6	Andreas Ott	Interaktive Lernszenarien mit H5P	Christian Wetteke	„Now that's too much!“ - Apps und Wege, eine Überforderung zu erleben und zu vermeiden	Jens Lindström	Lernvideos hochwertig, günstig und zeiteffizient selbst erstellen		
7	Karin Schüttendiebel	Filmproduktion mit Tablets	Valerie Bader (Brockhaus)	Kompetent mit digitalen Medien umgehen	Oliver Stein (Relution)	Tablets im Schulsatz managen		
8	Katzer-Diekmann/ Meyer/ Ottmann (plus SuS)	Mappenführung, Erklärfilme und Datentransfer, Workshop zu Notability und ExplainEverything aus Schülerhand	Philipp Wartenberg	Nachrichtenstudio mit GreenScreentechnik	Julia Hastädt	Medienprävention durch "Medienscouts" mit digitaler Interaktion		
9	Dirk Neumann	Hast du was gelernt? Ja/Nein/Vielleicht: Formatives Feedback und Assessment im Unterricht	Holger Jessen-Thiesen	Mathematik dreidimensional - Digitale Helfer oder nur nette Ergänzung?	Matthias Christel	Digitale Unterrichtsvorbereitung und Organisation als Lehrer effektiv mit Onenote gestalten		
10	Torsten Traub	Gapminder - eine Impfung gegen Fakenews	Nele Hirsch	Digitale Souveränität: eigene Website Gestaltung für Schülerinnen und Schüler	Timo Ihrke	Radiofeatures im Fachunterricht		
11	Julie Dannheim	Greenscreen im DaZ-Unterricht	Sarah Kecke	Ein einfacher Weg zur Digitalisierung von Methoden	Sabine Meyer / Martin Bühler	Es geht mir gut mit Garage Band - einfach Songs erstellen auf dem iPad		
12	Arne Sorgenfrei	Gestaltung der Präsenzphase im Flipped Classroom	Jan Weickardt	Tableteinsatz im Erdkundeunterricht	Torben Mahler (Büro Albers)	Neue Interaktive Lösungen für den Unterricht von SMART		
13	Wibke Tiedmann	Let's Play Sketchnoting	Georg Schlamp	Fremdsprachlicher Literaturunterricht mit dem Tablet - Digitalisierung kreativ und binnendifferenzierend	Benedikt Heitmann	Tablets als digitale Lehrertasche		
14	Marcel Kaufmann	Multimediale Stories - mehr als einfach eine Geschichte	Marcel Kaufmann	Film abl. Mit Smartphone, Tablet und co.	Cord Gudogast	Energie! Digitale Unterrichtseinheiten erstellen		
15	Felix Kolewe	Videos in fächerübergreifenden Unterrichtsszenarien	Wibke Tiedmann	Sketchmotion - Sketchnotes in Motion	Steffen Jauch	Wissen kommt von Mächen - naturwissenschaftlicher Unterricht im digitalen Zeitalter		
16	Dirk Hildebrand (CERTNET GmbH)	Zertifizierte Medienkompetenz für alle - mit der Microsoft Imagine Academy	Jutta Schneider (Code your Life)	Mit der Turtle zu mehr Teilhabe: Programmieren in inklusiven Lernsettings	Tim Krieger	QR-Codes im sprachsensiblen Unterricht		
17	Leonardo Quintero	Everyone Can Create - In jedem steckt ein Videoprofi	Peter Patten	Everyone Can Create - Erstelle dein erstes eigenes Musikstück	Leonardo Quintero	Everyone Can Create - Entdecke den Künstler in dir!		
18	Ralph Williams (Cornelsen)	Digitaler Unterricht neu gedacht: multimedial, interaktiv, intuitiv	Müller & Schmidt	DRUM-STUDIO: Kick-Off für den Übergang in das digitale, selbstverantwortliche und projektorientierte Arbeiten mit iPads	Elke Noah	Edubreakout - Einfacher Start		
19	Müller & Schmidt	Zirkus Digital Re-Reloaded	Sibylle Bilavski, Monika Stütz, Silke Steinbach (Bechte)	Bechte Smart School: Die Digitalisierung der Schule systemisch gestalten - „Dreiklang“	Jan Weickardt	Tableteinsatz im Fach Geschichte		
20	Torben Mahler (Büro Albers) - A14 031	Neue Interaktive Lösungen für den Unterricht von SMART	John Warkentin	Mit digitalem Storytelling und Erklärfilmen zum Lernerfolg: Adobe Spark im Unterricht	John Warkentin	Ein Crashkurs in digitaler Kreativität mit Adobe Apps Mix, Fix, Draw, Sketch.		
21	Bernd Bahn (Jambo)	Schnelles und einfaches Einbinden von schuleigenen und schülereigenen Tablets mit unterschiedlichen Betriebssystemen in den Unterricht	Nils Wiedmann (Westermann)	Grundschule interaktiv	Felix Kolewe	Unterrichtsworkflow mit Explain Everything		
22	Thomas Kress plus SuS (Stüber Systems GmbH)	Kabellose Bildschirmpräsentation in Unterricht und Konferenzen am Beispiel des EZCast Pro Sticks	Reder & Rudel	Kreative Bildbearbeitung	Bernd Wilpsbäumer	Tabellenkalkulationen in Mathematikunterricht der Sek 1 - Möglichkeiten zur Einbindung in den Unterricht mit Tablets		
23	Peter Schroetter/ Jonas Winkler	Das iPad - als Einsteiger den Unterricht mit dem eigenen Gerät bereichern	Tiemo Duarte	Das iPad im Fremdsprachenunterricht	Maria Kruse	Das Tablet im Kunstunterricht (Grundschule/SEK I)		
24	Irmgard Mühlhuber	3D-erleben: Von der Idee zum Objekt - praktisches Unterrichtsbeispiel aus dem Bereich 3D-Druck	Petra Carbon (ELMO)	Einstieg und Schnittstelle für digitales Arbeiten	Katja Bröckl-Bergner	Gebastelte DIN A3 Plakate sind schön - Plakate mit dem Grafik Tool Canva können mehr!		
Foyer oben	Peter Patten	Everyone Can Create - Ideen mit Hilfe von Fotos kommunizieren	Nadine Klein	Calliope@iPad - kreativ und intuitiv Programmieren lernen	Kirsten Visscher (Zulu)	ZuluDesk und Apple School Manager - benutzerfreundliche und datenschutzkonforme Anonymisierung von Schülerdaten		