

Donnerstag

Kennzahl PW	Pre Workshop (08:45 - 09:45)	Kennzahl S1.1.	Slot 1 (11:15 - 12:30)/ S1.1.	Kennzahl S2.1.	Slot 2 (13:30 - 14:30)	Kennzahl S3.1	Slot 3 (14:45 - 15:45)	Kennzahl S4.1.	Slot 4 (16:30 - 17:45)
PW01	Christian Haake - Tablets im Unterricht - eine Einführung für Anfänger	S1.1.01	Sebastian Staack - Kompetenzentfaltung mithilfe von Bookcreator und Eduscum in Geschichte	S2.1.01	Sebastian Staack - Wettbewerbe als Einstieg in eine informatische Projektkultur	S3.1.01	Elena Gerstenecker - Schaubilder analysieren und visualisieren mit dem Tablet im Fach Deutsch	S4.1.01	Fabian Karg - Nachhaltige Medienentwicklungsplanung als Schulentwicklungsprozess - neue Formate braucht das Land
PW02	Dirk Neumann - Tablets im Unterricht - eine Einführung für Anfänger	S1.1.02	Michael Jäkel / Nils Schäfer - Schüleraktivierender Mathematik- und Physikunterricht mit Tablets	S2.1.02	Andreas Hofmann - DigitalPaktPanik: Jetzt nur nicht den Kopf verlieren!	S3.1.02	Georg Schlamp - Zeitgemäßer digitaler Fremdsprachenunterricht TROTZ Lehrbuch	S4.1.02	Marc Seegers - Digitale Lern und Ergebnisportfolios mit dem tollen Book Creator
PW03	Cord Gudegast - Tablets im Unterricht - eine Einführung für Anfänger	S1.1.03	Torsten Traub - Mathe macht mobil	S2.1.03	Saskia Ebel - Digitale Umsetzungsstrategien in der (beruflichen) Bildung	S3.1.03	Elke Noah - Edubreakout: Spannende Teamarbeit	S4.1.03	Silke Müller - Digitale Ethik im Fokus
PW04	Matthias Ottmann - Tablets im Unterricht - eine Einführung für Anfänger	S1.1.04	Thomas Kieckbusch - Von Aktivierung bis Digitalisierung: Der QR-Code im Unterricht	S2.1.04	Christian Reiff - Erste Schritte zur iPad-Administration in der Schule	S3.1.04	Claus-Dieter Meier-Kybranz - Live-Elektronik mit iPads	S4.1.04	Marc Straußfeld - AR/VR-Storytelling am Beispiel von Edubreakouts
PW05	Sebastian Houben - Tablets im Unterricht - eine Einführung für Anfänger	S1.1.05	Steffen Jauch - Virtual & Augmented Reality im GSW-Unterricht	S2.1.05	Tobias Raue - BYOD funktioniert: Ein Blick in die Geräte der G11B (mit SuS)	S3.1.05	Sonja Hennig - Let's play Literaturunterricht! Narrative Computerspiele als Lektüre2.0	S4.1.05	Dirk Neumann - Hast du etwas gelernt? Ja 0 - Nein 0 - Vielleicht 0
PW06	Peter Scholz - Tablets im Unterricht - eine Einführung für Anfänger	S1.1.06	Ronny Röwert - Unterrichtsansätze digital entdecken und teilen	S2.1.06	Carolin Aschemeier - Chancen und Möglichkeiten der Digitalisierung im Fremdsprachenunterricht	S3.1.06	Ronny Röwert - Freie Bildungsmaterialien (OER) mobil entdecken und teilen	S4.1.06	Martin Janik - Was ist Infrastruktur? Ich will doch mit Tablets arbeiten!
		S1.1.07	Stefan Schmidt (Aixconcept) - Die serverlose Schule: IT-Management und Lernen auf einer Plattform	S2.1.07	Eva Maria Krause - Computational Thinking	S3.1.07	Uta Eichborn - Agiler Unterricht mit Scrum	S4.1.07	Jan Hamsbch - Learn-Create-Communicate
		S1.1.08	Constanze Lotter - Must-haves für Newbies: Digitale Werkzeuge für Neueinsteiger	S2.1.08	Daniel Zacharias (SDUJ) - Machen, Erfahrungen, Lernen: Startup-Philosophie 2.0 für den Unterricht	S3.1.08	Dennis Korte (Wacom) - Einsatzmöglichkeiten interaktiver Wacom Stift-Displays im Unterricht	S4.1.08	Thomas Breig - Pimp up your E-Books!!!
		S1.1.09	Markus Neubauer - Design Thinking und Tun	S2.1.09	Die Koch - Mit Kopf, Herz, Hand und Tablet. Projektorientierter Unterricht unter den Bedingungen der Digitalität	S3.1.09	Sabine Meyer - Workflow mit Tablets in der Grundschule - Schwerpunkt Dokumentieren und Präsentieren mit dem BookCreator	S4.1.09	Carolin Aschemeier - Deutsch als Zweitsprache und individuelle Sprachförderung mit Deutschfuchs
		S1.1.10	Corinna Bertermann und Janina Dierker - Creative Language Learning: Film- und Videoeinsatz im Sprachenunterricht	S2.1.10	Timo Münzing - Digitale Schnitzeljagd mit Action Bound	S3.1.10	Thomas Cleesattel / Tobias Erles - Tobi und Thomas öffnen den App-Werkzeugkasten und drehen am Rad (des Lernens)	S4.1.10	Thomas Cleesattel / Tobias Erles - Tobi und Thomas zeigen digitale Feedbacktools
		S1.1.11	Jan Stapel - Tableteinsatz im Fremdsprachenunterricht 1: Wortschatz und Grammatik im Alltag	S2.1.11	Jan Stapel - Tableteinsatz im Fremdsprachenunterricht 2 - kreative Projekte	S3.1.11	Ole Koch - NW-Unterricht digital, aktiv und kreativ	S4.1.11	Sebastian Houben - Wie würde Greta ihr Tablet in der Schule einsetzen wollen? Unterrichtsideen zu den Themenbereichen Globale Entwicklung und Nachhaltigkeit!
		S1.1.12	Daniel Sawahn / Alexander Niermann - Drohnen im Mathematik-Unterricht	S2.1.12	Patrick Schmidt (Brainyoo) - Digitale Karteikarten und Quiz- Games im Klassenzimmer	S3.1.12	Saskia Ebel / Steffen Jauch - Coding Dojo: Programmierung von der Grundschule bis zum Abitur	S4.1.12	Jan Säfken - Sprechen und Zuhören im Deutschunterricht
		S1.1.13	Bernhard Stüber (Stüber Systems) - Kabelloses Präsentieren im Unterrichtsraum mit dem EZCast Pro II Stick	S2.1.13	Matte Clemens (Stadt Hannover) - Eine neue Rolle: Digitalisierung bringt neue Anforderungen an Schulträger mit sich	S3.1.13	Franz Albers - Das digitale Versuchsprotokoll	S4.1.13	Michael Drabe - Selbstevaluation: Wichtiger Baustein bei der Umsetzung des Digitalpakts
		S1.1.14	Verena Knoblauch - #BreakoutEdu - der Escape Room im Klassenzimmer	S2.1.14	Nina Ulrich - Grundlagen der iPad-Bedienung: ein Stationenlernen	S3.1.14	Mona Aykul - Digitale Evaluation & Rückmeldung	S4.1.14	Maika Marggraf - Digital zum Abitur: Der Bildungsgang "abi-online-niedersachsen"
		S1.1.15	Bernd Wöhlbrandt - Frei zugängliche Lernumgebungen und ihre Nutzung im Unterricht	S2.1.15	Jörg Steinemann - Medienbildungskonzept und Medienentwicklungsplan - nur gemeinsam kann es gelingen	S3.1.15	Tobias Raue - Hintern Horizont geht's weiter: BeYOnD Learningapps, Kahoot & Co.	S4.1.15	Mirko Boldt - Ein Kollegium nachhaltig mitnehmen
		S1.1.16	Schloesser, Dörfler, Spak (Scorbees) - Best-practice Beispiel für das Leben und Erleben neuer Lernkultur mit einem digitalen Logbuch	S2.1.16	Julia Frei - Punkt Punkt Komma Strich - So schwierig ist Sketchnotizen nicht	S3.1.16	Lars Zubansen - Von und mit Games lernen: Immersive (Spiel-)Räume erleben, verstehen und gestalten	S4.1.16	Fatih Uzuner - Workflow und Lernsettings in der Oberstufe
		S1.1.17	Ina Schönfelder-Gelinski (Microsoft) - Schüler dort abholen, wo sie sind: Binnendifferenzierung & Personalisiertes Lernen unter Bedingungen der Digitalität	S2.1.17	Steffen Janitzka (Microsoft) - Vielfältige IT, ein EDM: Alle Schulgeräte einfach & sicher verwalten mit Intune for Education	S3.1.17	Cornelia Schneider-Pungs (Microsoft) - Kreativität im Unterricht fördern: Vom Konsumenten zum Produzenten	S4.1.17	Anja Böckmann - Die kleine Alternative zum Lesetagebuch im Sprachunterricht: Leseeindrücke und Textverständnis als Booksnaps visualisieren
		S1.1.18	Stefan Helge Kern - „Sowohl - als auch“ statt „entweder - oder“: Lesen und Textbearbeitung analog und digital	S2.1.18	Felix Schoppe - Nachhaltig, offen und frei: Mobiles Lernen mit Linux	S3.1.18	Thomas Breig / Barbara Münch - Der Muffin Code: Vom Alltagsalgorithmus zum ersten Programm	S4.1.18	Caroline Sindern - GoTalkNow: Die eierlegende Wollmilchschau
		S1.1.19	Julia Frei / Anika Kirsch (Westermann) - Herausforderung "Medienkompetenz" im Unterrichtsalltag: "Wann soll ich das denn noch machen?"	S2.1.19	Stephanie Wössner - Beyond Reality: Extended Reality (XR) selbst gestalten	S3.1.19	Lea Schulz - Formative Evaluation: Diagnostik im inklusiven (digital-inkluisiven) Unterricht	S4.1.19	Lea Schulz - Der Weg zu einer #inkluisiven (digital-inkluisiven) Schule
		S1.1.20	Heike Katzer-Diekmann / Christina Meyer / Matthias Ottmann - Mappenführung, Erklärfilme und Datentransfer (mit SuS)	S2.1.20	Stefan Zeman (ACS) - Schulen bei der Implementierung von iPad und Mac mit iOS, macOS und tvOS auf Erfolgskurs bringen	S3.1.20	Dominik Schöneberg - Demokratie lernen - on- und offline	S4.1.20	Edgar Sauerbier - Palliative Digitalisierung: Infusion Inklusion
		S1.1.21	Markus Bledowski (Adobe) - Blogs bunt und gesund	S2.1.21	Veith Rühling - Digital Storytelling im und für den Unterricht	S3.1.21	Veith Rühling - Kreativ mit Adobe Spark - Der professionelle Auftritt für die Schüler*innen-Firma	S4.1.21	Julia Kruse - Rollenveränderung im Lernen unter den Bedingungen der Digitalität
		S1.1.22	Maik Riecken - Informatische Bildung und Technik in der Grundschule: Vorstellung eines Grundschulprojektes	S2.1.22	Richard Heinen - Wie kommt die Schule ins Digitale? (Ein Schulentwicklungsworkshop für Schulleitungen - Achtung: Workshop umfasst den zeitlichen Rahmen von zwei Slots!)	S3.1.22	Stefan Spohn - Ab in die Zukunft: Kollaboratives Arbeiten mit allem Drum und Dran	S4.1.22	Barbara Münch - Bridging the Gap: Träger und Schulen auf Augenhöhe
		S1.1.23	Andreas Kalt - Die Welt in die Schule holen: Digitale Daten und Modelle im Geographieunterricht	S2.1.23	Johannes Stanggasinger (Schulmanager online) - Klassenbuch und Noten digital verwalten mit Schulmanager Online	S3.1.23	Stefan Spohn - Ab in die Zukunft: Kollaboratives Arbeiten mit allem Drum und Dran	S4.1.23	Sebastian Neumann (SoMe) - Gehört sozial Media in den Unterricht?
		S1.1.24	Matthias Mertens (mit SuS) - Alternative Präsentationstechniken	S2.1.24	Julia Kruse - Willkommen im #twitterlehrerzimmer! Die Basics für ein persönliches Lernnetzwerk	S3.1.24	Andreas Schur (Acer) - Acer for education: kostengünstige, robuste und leicht bedienbare Produkte für die digitale Lernumgebung - Ihre Vorteile im Windows-Klassenzimmer	S4.1.24	Elke Noah - Vernetzung für die Schulentwicklung: Von Twitter bis Barcamp & co.
		S1.1.25	Phong Ngo (Legu) - Praxisorientiertes Lernen fördert das Selbstvertrauen	S2.1.25	Phong Ngo (Legu) - Kompetenzen für das 21. Jahrhundert: Mit LEGO Education WeDo mehr als nur Programmieren lernen in der Grundschule!	S3.1.25	Phong Ngo (Legu) - „Das sind Lösungen für richtig echte Fragen!“ - Mehr als einfach nur Programmieren lernen in Naturwissenschaften und Technik mit LEGO Education SPIKE Prime	S4.1.25	Hanno ter Haseborg - Niedersächsische Bildungscoud: Die kollaborative, schulübergreifende und sichere Arbeitsumgebung
		S1.1.26	Alexander Haack plus SuS (Seminarfach Digitalisierung GAG Oldenburg - #Schülermeinung, Sechs Monate intensive Social Media Arbeit (Twitter) mit Schüler_innen. Ein Bericht.	S2.1.26	Apple Education - Strategiebriefing für Schulträger (Entscheidungsträger aus Stadt und Kommune) Achtung: Workshop umfasst den zeitlichen Rahmen von zwei Slots!	S3.1.26	Apple Education - Strategiebriefing für Schulträger (Entscheidungsträger aus Stadt und Kommune) Achtung: Workshop umfasst den zeitlichen Rahmen von zwei Slots!	S4.1.26	Malte Clemens (Stadt Hannover) - 1:1 Ausstattung möglich machen
		S1.1.27	Norbert Hillebrecht - Projekte in der Schule mit Trello und Mastertask steuern	S2.1.27	Tobias Erles / Thomas Cleesattel - Tobi und Thomas zeigen Tools zum kollaborativen Arbeiten	S3.1.27	Norbert Hillebrecht - Lernkultur mit Digitalisierung entwickeln	S4.1.27	Hanna Jarmatz - Außenauftritt von Schulen durch Social Media kreativ begleiten
		S1.1.28	Norbert Hillebrecht - Projekte in der Schule mit Trello und Mastertask steuern	S2.1.28	Nicole Hövelmeyer - Digitalisierung und die Zeit	S3.1.28	Norbert Hillebrecht - Lernkultur mit Digitalisierung entwickeln	S4.1.28	Tobias Schlör - „Menschine - Mein digitales Ich“

Die Kennzahlen findet Ihr bei der Anmeldung wieder: „S“ steht für Slot - Die erste Ordnungszahl für den jeweiligen Slot - Die zweite Ordnungszahl für den jeweiligen Tag