

Freitag

Kennzahl S1.2	Slot 1 (11:30 - 12:45)	Kennzahl S2.2	Slot 2 (13:45 - 15:00)
S1.2.01	Nils Lion - Tablet & Co in Förderschule und Inklusion (Hospitation)	S2.2.01	Veronika Gruber (Brockhaus) - Multimedial und kompetenzorientiert Naturwissenschaften unterrichten
S1.2.02	Verena Knoblauch - Können die das überhaupt? (Tablets in der Grundschule)	S2.2.02	Sascha Lesum - Lehrerleben im digitalen Zeitalter
S1.2.03	Sebastian Voß - Elektronik und Informatik mit dem Arduino unterrichten	S2.2.03	Olaf Müller - Förderung digitaler Kompetenzen in der Lehrerausbildung (am Bsp. der Osnabrücker Studienseminare)
S1.2.04	Georg Schlamp - EduBreakout: Der Escape Room fürs Klassenzimmer (Sek. 1+2)	S2.2.04	Jan Hamsch - Digitale Medien wirksam einsetzen: Das Modell individualisiertes Lernen digital (MiLd) in der Praxis
S1.2.05	Steffen Loock - Medien-Sucht-Gesundheit	S2.2.05	Timo Ihrke / Tim Krieger - Sprachbildung mit digitalen Medien
S1.2.06	Heiko Idensen - Micro-Fiction: TextAdventures in Twine entwickeln	S2.2.06	Udo Hilwerling - TeacherTool: Grundlagen der Software und des Datenschutzes
S1.2.07	Thomas Vatheuer - Gelingende Kommunikation im Kollegium bei digitaler Schulentwicklung	S2.2.07	Thomas Vatheuer - „Eine Frage hätte ich noch - wie rede ich mit dem Schulträger?“
S1.2.08	Philipp Wartenberg - Mit Greenscreen das Nachrichtenstudio in der Schule	S2.2.08	Katja Anokhina - Wie nachhaltig ist #digitalebildung?
S1.2.09	René Winkelmann - Der IServ Schulserver: Die perfekte Grundlage für das pädagogische Netzwerk Ihrer Schule	S2.2.09	Daniela Albrecht-Frommann - Spielerischer Einstieg ins Programmieren mit den Bee-Bots
S1.2.10	Andreas Kalt - Nach den Anschaffung gehts weiter – Kooperations- und Supportsysteme für einen erfolgreichen Betrieb digitaler Geräte in der Schule	S2.2.10	Torben Mahler (Büro Albers) - Neue Interaktive Lösungen für den Unterricht von SMART
S1.2.11	Stefanie Wendeburg / Danisca Mahjoub - Influencer Werkstatt und Berufswunsch YouTuber	S2.2.11	Christian Meier - Tablets, Fotos und Starbucks im Matheunterricht
S1.2.12	Christian Burrichter - Praktische Experimente mit digitaler Messwerterfassung	S2.2.12	Matthias Wysocki / Eike Völker / Birte Güting - Mitbestimmung auf dem Weg zur Tablet-Schule!
S1.2.13	Timo Münzing - Project Analysium: Ein mathematisches Alternate Reality Game	S2.2.13	Sönke Mißfeld (Onilo) - Sprach- Lese & Lernförderung mit animierten Kinderbüchern
S1.2.14	Helge Kletti plus SuS - Konzeption einer "zeitgemäßen" Schülerinnen IT AG	S2.2.14	Johanna Uhl - Don't open your books, please...
S1.2.15	Dirk Schulze (Texas Instruments) - Einsatz der TI-Nspire™ CAS-App für iPad® im Mathematikunterricht: Schwerpunkt Analysis und Stochastik	S2.2.15	Kathrin Koch (Mastersolution) - Unterricht mit neuen Medien in der Praxis realisieren
S1.2.16	Sascha Lesum - Nachteilsausgleich leicht gemacht: Wie der Einsatz von Tablets im Unterricht zu mehr Chancengleichheit führen kann	S2.2.16	Torsten Traub - Medienethik an Schulen: Herausforderungen Big Data und Cybermobbing
S1.2.17	Cornelia Schneider-Pungs (Microsoft) - Teams als Instrument der Schulentwicklung: Eine Kultur der Kollaboration etablieren	S2.2.17	Olaf Nennker (Microsoft) - Die Schule der Zukunft: Zeitgemäßes Lernen & digitale Schulverwaltung mit über 1.500 Geräten
S1.2.18	Steffen Jauch - Coding Mini-Golf-Parcours	S2.2.18	Sandy Musch - Umsetzungsszenarien von Edubreakouts (an Beispielen aus der beruflichen Schule)
S1.2.19	Anja Böckmann - Kollaboratives Arbeiten mit Google Slides, Padlet etc. ... ein Austausch zu Ideen, Tools und Grenzen	S2.2.19	Gerhard Tumforde (GföB) - BYOD - und wer soll das Bezahlen?
S1.2.20	Sylke Pundt - Die Digitalisierung erfolgreich managen - Impulse für die Umsetzung des MEP	S2.2.20	Daniela Finkmann - Mehr Schüleraktivierung und Differenzierung durch Blended Learning
S1.2.21	Veith Rühling - Digital Storytelling im und für den Unterricht	S2.2.21	Markus Bledowski (Adobe) - Einsatz von Videos in weiterführenden Schulen
S1.2.22	Julian Michels / Kolja Brandstedt - Digital Booster: Digitale Schulentwicklung ganzheitlich denken	S2.2.22	Klaus-Dieter Färber (Klett) - Digital unterrichten mit rotem Faden
S1.2.23	Jan Ertmann (EF Class) - Zeitgemäßer Englischunterricht – gesellschaftsrelevant, unterhaltsam und kollaborativ	S2.2.23	Kolja Brandstedt / Julian Michels - „Einfach mal machen! Schulentwicklung in der Praxis“: Ein Werkstattbericht aus dem Netzwerk „Schule in der digitalen Welt“
S1.2.24	Sandra Hestermann / Anne Schliebs (Cornelsen): ChatClass - Der digitale Chatpartner für den Englischunterricht	S2.2.24	Basti Hirsch - Schulbau trifft Schulcloud: Pädagogische Architektur im digitalen Wandel
S1.2.25	Phong Ngo (Lego) - Handlungsorientiert Programmieren lernen im Mathematikunterricht mit LEGO Education SPIKE Prime	S2.2.25	Phong Ngo (Lego) - Praxisorientiert Programmieren lernen im Informatikunterricht mit LEGO Education SPIKE Prime
S1.2.26	Apple Education - Strategiebriefting für Medienpädagogen (Multiplikatoren der Landesinstitute + Fortbildner an Medienzentren) - Achtung: Workshop umfasst den zeitlichen Rahmen von zwei Slots!		
S1.2.27	Joachim Oest - Design Thinking im Unterricht	S2.2.27	Jonas Paul - Personal- und Unterrichtsentwicklung mit dem iPad

S1.2.28	Nicole Hövelmeyer - Kreative Lernhilfen	S2.2.8	Achim Jacob - Schüler erstellen eigene Lernvideos mit der App „Clips“
---------	---	--------	---

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

Kennzahl S3.2	Slot 3 (15:30 - 16:45)
S3.2.01	Jan Säfken - Lese- und Literaturunterricht mit dem Tablet
S3.2.02	Benedikt Heitmann - Kollaboratives Arbeiten mit Tablets & Smartphones
S3.2.03	Stefan Lesch - Möglichkeiten der (Hoch-)Begabtenförderung mit Hilfe eines 3D-Druckers im regulären Unterrichtssetting
S3.2.04	Heike Katzer-Diekmann - Fachdidaktische Aspekte des iPad-Einsatzes im Biologie- und Chemieunterricht
S3.2.05	Sascha Sohn - Papierloser Unterricht mit Microsoft OneNote
S3.2.06	Barbara Feld - TERROR: „Ihr Urteil“ – Interaktive Lernbausteine im Unterricht nutzen
S3.2.07	Ilka Weber - Mit Greenscreen Videos in fremde Welten eintauchen
S3.2.08	Philipp Wartenberg - StopMotion Filme im Unterricht
S3.2.09	Uwe Vogel - Digitale Lehr- und Lernarrangements in Gesellschaftslehre (Geschichte/Politik/Erdkunde)
S3.2.10	Sebastian Houben - Sinn und Zweck des Medienbildungskonzeptes
S3.2.11	Holger Jessen-Thiessen - Ich messe selbst: Physikalische Schülerexperimente mit dem Smartphone oder Tablet
S3.2.12	Timo Ihrke - Bildanalyse im Geschichtsunterricht mit Tablets
S3.2.13	Julia Hastädt - 4K-basiertes Lehren und Lernen mit iPads im Sozialkunde- und Geschichtsunterricht
S3.2.14	Matthias Ottmann - Erklärvideos mit dem iPad in Fach Mathematik
S3.2.15	Christian Haake - Digitale Schulverwaltung
S3.2.16	Einar Huschitt - Erklärfilme im Unterricht
S3.2.17	Eyk Franz / Sylke Pundt - Medienbildungskonzept / schulisches Medienkonzept / Medienentwicklungsplan - wie geht man das nun richtig an?
S3.2.18	André Hermes - Storytelling und netzwerkbasierendes Diskutieren (nicht nur) im Erdkundeunterricht.
S3.2.19	Dorit Schröder / Matthias Wysocki - Das Online-Unterstützungsportal des Referenzrahmens Schulqualität NRW als Instrument der Schulentwicklung!
S3.2.20	Daniela Finkmann - „Flip your classroom“: Individuelle Förderung im Fremdsprachenunterricht
S3.2.21	Kerstin Raulf - Mein Handyfilm
S3.2.22	Thorsten Korfmeier - Wege zum digitalen Unterricht
S3.2.23	Jakob Erchinger - Sprache geben. Informationen geben. Zu denken geben. Wie Journalismus in der Schule wirkt und warum dies ein notwendiger Baustein für die Vermittlung einer demokratischen Wertekultur ist.
S3.2.24	Armin Schudey - Storytelling im MINT
S3.2.25	-
S3.2.26	Apple Education - Ein Apple Bildungsfachhändler informiert zum Thema: Elternfinanzierte iPad Projekte
S3.2.27	

S3.2.28

Achim Jacob - Kollaboratives / kooperatives
Arbeiten mit dem iPad: POST-IT plus, Padlet und
Co.

weite Ordnungszahl für den jeweiligen Tag