

Dienstag, 20.02.2024

10:00	Kein Vortrag	12:00 – 12:15 PAUSE	12:15	Epson Immersive Lernräume; Quantensprung in Schule, Aus- und Weiterbildung?	14:15 – 14:30 PAUSE	14:30	Fuxam Weniger reden mehr machen! – Studenten revolutionieren das Bildungssystem!	16:30 ENDE
10:30	Kein Vortrag		12:45	Cisco Plattform macht Schule		15:00	BfB MedienLB Stadt Offenbach Medien- zentrum Wetteraukreis thinkRED Medienzentren Taktgeber für Innovation im Bildungsbereich	
11:00	betterknow Praxisaustausch: Agiles Lernen & Lehren – Was ist das und wie fühlt es sich an?		13:15	schultransform just ask! Intel Umsetzung- und Nutzungsszenarien bei einer 1:1 Ausstattung		15:30	KRAFT network engineering Die entscheidenden Schrit- te zur erfolgreichen digitalen Schule: Pädagogik und Tech- nik als sinnvolle Einheit	
11:30	Eduversum Superwahljahr 2024: Demokratiebildung in der Schule		13:45	Q&A		16:00	Lemma – Grammatip.de Grammatip.de – das digitale Lernmittel für den Grammatikunterricht.	

Mittwoch, 21.02.2024

10:00	thinkRED DigitalPakt, ChatGPT und der Standortfaktor Schule	12:00 – 12:15 PAUSE	12:15	Deutschfuchs DaZ und individuelle Sprachförderung in Willkommens- und Regelklassen	14:15 – 14:30 PAUSE	14:30	Fujitsu Vorteile eines zentralen, hochskalierbaren Identitätsmanagement-Systems effizient nutzen	16:30 ENDE
10:30	OctoGate Cybersecurity vs. pädagogische Freiheit – und wie sich beides vereinen lässt		12:45	HPE Aruba Networking Die erfolgreiche Umsetzung des DigitalPakts mit HPE Aruba Networking – Ein Erfahrungsaustausch mit Blick in die Zukunft		15:00	Telekom Digitale Schule proaktiv und integriert gestalten – ein neuer Ansatz	
11:00	BfB Bechtle Landratsamt Aschaffenburg Stadt Nürnberg Stadt Bielefeld Intel Entwicklung einer IT-Strategie		13:15	education 360° Consulting Um Content im schulischen Bildungsmarkt zu verkaufen, muss man Masochist sein		15:30	Binogi Sprachenvielfalt im Unterricht – In meiner Sprache lerne ich am besten	
11:30	Projektbüro »Mein Bildungsraum« im Auftrag des BMBF Mein Bildungsraum: Vielfalt und Vernetzung – auf dem Weg zum gemeinsamen Bildungsraum		13:45	Q&A		16:00	Univention Next stop »Bildungscloud«. Wie viel IT brauchen Schulen?	

Donnerstag, 22.02.2024

10:00	Relution Relution – Betriebsform-unabhängige und datenschutzkonforme Geräteverwaltung	12:00 – 12:15 PAUSE	12:15	Antares & Telekom KI-Baukasten für Schulen	14:15 – 14:30 PAUSE	14:30	BIRD-Projekt Den digitalen Bildungsraum prototypisch erforschen und gestalten: Einblicke in das BIRD-Projekt	16:30 ENDE
10:30	schultransform Ganzheitliche Schulentwicklung gestalten (Fokus: Schulträger)		12:45	schultransform Datengestützte Schulentwicklung gestalten (Fokus: Schulen)		15:00	MedienLB Machen 2.0 – Medien und Makerspace	
11:00	H+H Software WLAN für die Schule! Wer darf was und wann?		13:15	BfB Microsoft Acer Samsung Intel Auswahlprozess und die Beschaffung von IT-Ressourcen		15:30	NE Brockhaus KI im Unterricht – Einfach mit den EdSnacks!	
11:30	NE Brockhaus EdSnacks – Einfach digital unterrichten		13:45	Q&A		16:00	Kein Vortrag	

Freitag, 23.02.2024

10:00	KRAFT network engineering Die entscheidenden Schritte zur erfolgreichen digitalen Schule: Pädagogik und Technik als sinnvolle Einheit	12:00 – 12:15 PAUSE	12:15	Eduversum Wie steht es um die Gesundheit von Lehrkräften?	14:15 – 14:30 PAUSE	14:30	iServ Mit dem Shared-Service der KAAW digitale Schul-landschaft gestalten: Inter-kommunale Kooperation als Erfolgsfaktor für Schulträger	16:30 ENDE
10:30	MedienLB Lernen der Zukunft mit interaktiven Modulen		12:45	Lemma – Grammatip.de Grammatip.de – das digitale Lernmittel für den Grammatikunterricht		15:00	LDE Digital mal einfach – mit LDE Pädagogik und Technik vereinen	
11:00	Epson Immersive Lernräume; Quantensprung in Schule, Aus- und Weiterbildung?		13:15	schultransform Schulentwicklung gemeinsam und nachhaltig gestalten		15:30	Fuxam Wie künstliche Intelligenz den Alltag für Dozenten erleichtern kann	
11:30	INL AG Klassenraum-Management meets Mobile Device Management = snv® & Relution		13:45	itslearning Das Dynamische Curriculum		16:00	Telekom Künstliche Intelligenz (KI) in der Bildung – Navigieren in unerforschtem Terrain	