

**Microsoft Veranstaltungsprogramm – didacta 2018 – Dienstag, 20. Februar 2018**

Microsoft Forum "Windows Apps, Schulgeräte und Mixed Reality" - Halle 13, Stand C113		
Zeit	Thema	Referent
10:00 - 10:30	<b>Moderne Lernumgebungen einrichten, verwalten und nutzen</b> In diesem kurzen Vortrag zeigen wir Ihnen, wie Sie ohne Vorkenntnisse in kurzer Zeit mit Hilfe von modernen Windows 10 Geräten, Intune for Education, dem Microsoft Store für Bildungseinrichtungen, Office 365 und Lern-Apps Ihre eigene Lernumgebung aufsetzen und managen können.	Radoslaw Musielak
11:00 - 11:30	<b>Digitale Schultasche mit Microsoft OneNote: Praxis-Tipps für Lehrer</b> Microsoft OneNote ist die perfekte Software für Lehrer und Dozenten, die ihr Unterrichtsmaterial effizient organisieren und kreativ gestalten wollen. Das digitale Notizbuch ist kostenlos und spart im Schulalltag Zeit, Geld und Nerven. Auf der „didacta 2018“ stellt Stefan Malter die Möglichkeiten von OneNote in Schule und Unterricht vor – mit praktischen Beispielen und vielen Tipps für den Lehrertag. Stefan Malter ist u. a. Medientrainer, Dozent an der TU Dortmund und Fachbuch-Autor („OneNote für Lehrer“, „OneNote für Einsteiger“).	Stefan Malter
13:00 - 13:30	<b>Vom Arbeitsauftrag zum digitalen Lernauftrag – Heterogenität im Lernkontext. Ein Beispiel mit der Sensavis App und Office 365</b> Aufträge prägen den Alltag eines jeden Menschen. Fragen sollen bei der Bearbeitung der Lernaufträge entstehen!	Jonny Rabe
14:00 - 14:20	<b>Die neue Windows-App von Brockhaus - Lebendiges Wissen für Ihre Schule</b> Wie vermitteln Sie die im Bildungs- bzw. Lehrplan geforderte Recherchekompetenz an Ihre Schülerinnen und Schüler? Sind Ihnen geprüfte Quellen für die Wissensaneignung dabei genauso wichtig wie bei den sonstigen Lehr- und Lernmitteln? Mit der neuen Windows-App von Brockhaus haben Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler den perfekten Start in eine gesicherte Recherche.	Valerie Bader
Microsoft Forum "Coding, Minecraft & Learning Tools" - Halle 13, Stand C113		
Zeit	Thema	Referent
09:30 - 11:00	<b>Code Your Life Workshop mit N21 Schulen</b> Die Bildungsinitiative Code your Life lädt gemeinsam mit Microsoft Schülerinnen und Schüler zu einem 90-minütigen Schnupperworkshop zum Thema Coding ein. Die Kinder lernen spielerisch grundlegende Programmierprinzipien kennen und schreiben mithilfe der Programmiersprache Logo ihre ersten Skripte und Programme. Am Ende entstehen dabei kleine grafische Kunstwerke. Die Aufgaben sind niedrigschwellig, aber immer mit einer gewissen Portion Herausforderung und erzeugen bei den Kindern Wow-Effekte.	Jacqueline Graf, Stefan Deumer
11:30 - 13:00	<b>Code Your Life Workshop mit N21 Schulen</b> Die Bildungsinitiative Code your Life lädt gemeinsam mit Microsoft Schülerinnen und Schüler zu einem 90-minütigen Schnupperworkshop zum Thema Coding ein. Die Kinder lernen spielerisch grundlegende Programmierprinzipien kennen und schreiben mithilfe der Programmiersprache Logo ihre ersten Skripte und Programme. Am Ende entstehen dabei kleine grafische Kunstwerke. Die Aufgaben sind niedrigschwellig, aber immer mit einer gewissen Portion Herausforderung und erzeugen bei den Kindern Wow-Effekte.	Jacqueline Graf, Stefan Deumer
13:00 - 15:00	<b>Code Your Life Lehrerfortbildung mit N21</b> In Kooperation mit n21: Schulen in Niedersachsen e.V. unterstützt die Initiative Code your Life das Thema Programmieren in der Grundschule. Im Schuljahr 2017/2018 lassen sich erneut Lehrkräfte aus 100 niedersächsischen Grundschulen zu Code Trainern ausbilden. Bei der kurzweiligen Lehrerfortbildung auf der didacta bekommen die Lehrkräfte einen ersten Einblick und lernen, wie sie Kindern mithilfe der Programmiersprache Logo grundlegende Programmierprinzipien anschaulich und kreativ näherbringen können.	Jacqueline Graf, Thomas Schmidt
15:30 - 17:00	<b>Präsentationen Learning Tools</b> Technologien unterstützen barrierefreie Teilhabe am Unterricht Auf der didacta 2018 stellt Microsoft digitale Anwendungen vor, die sich für barrierefreies Lernen und im Unterricht nutzen lassen. So erklärt etwa die intelligente Smartphone-App Seeing AI visuell eingeschränkten Menschen ihre unmittelbare Umgebung. Die Plattformen Windows 10 und Office 365 unterstützen schon von Haus aus barrierefreies Lernen und Arbeiten. Zudem präsentiert Microsoft erstmals viele kleine Lerntools für OneNote, Word, Edge oder Outlook, die Schüler beim Lernen helfen können. Highlight ist beispielsweise der Plastische Reader, der Legasthenikern hilft – durch Hervorhebungen, gut sichtbare Silbentrennungen, größere Zeilenabstände und kürzere Zeilen.	Thomas Schmidt, Gerhard Seiler
BfB - Forum - Halle 13, Stand C111		
Zeit	Thema	Referent
10.00 - 10.30	<b>Programmieren mit Minecraft Education Edition</b> Mit Minecraft EDU und MakeCode gibt es einfache und attraktive Möglichkeit in einer 3D-Spielwelt zu programmieren. Agenten durchstöbern die Klötzchenwelt und werfen Blumen hinter sich, ein Kompass zeigt die Richtung im Koordinatensystem und Bauwerke entstehen wie von Geisterhand - Gamification ganz praktisch im Unterricht.	Thomas Schmidt
10.45 - 11.15	<b>Vom Arbeitsauftrag zum digitalen Lernauftrag – Heterogenität im Lernkontext. Ein Beispiel mit der Sensavis App und Office 365</b> Aufträge prägen den Alltag eines jeden Menschen. Fragen sollen bei der Bearbeitung der Lernaufträge entstehen!	Jonny Rabe
Didacta DIGITAL Forum - Halle 13, Stand C124		
Zeit	Thema	Referent
10.00 - 10.45	<b>„DSGVO – wie denn, wo denn, was denn“</b> Mehr Sicherheit durch die Datenschutz-Grundverordnung für alle Bildungsakteure	Manfred Sommerer

**Dienstag,  
20. Februar 2018**

**Microsoft Veranstaltungsprogramm – didacta 2018 – Mittwoch, 21. Februar 2018**

Microsoft Forum "Windows Apps, Schulgeräte und Mixed Reality" - Halle 13, Stand C113		
Zeit	Thema	Referent
10:00 - 10:20	<b>Die neue Windows-App von Brockhaus - Lebendiges Wissen für Ihre Schule</b> Wie vermitteln Sie die im Bildungs- bzw. Lehrplan geforderte Recherchekompetenz an Ihre Schülerinnen und Schüler? Sind Ihnen geprüfte Quellen für die Wissensaneignung dabei genauso wichtig wie bei den sonstigen Lehr- und Lernmitteln? Mit der neuen Windows-App von Brockhaus haben Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler den perfekten Start in eine gesicherte Recherche.	Valerie Bader
11:00 - 11:30	<b>Moderne Lernumgebungen einrichten, verwalten und nutzen</b> In diesem kurzen Vortrag zeigen wir Ihnen, wie Sie ohne Vorkenntnisse in kurzer Zeit mit Hilfe von modernen Windows 10 Geräten, Intune for Education, dem Microsoft Store für Bildungseinrichtungen, Office 365 und Lern-Apps Ihre eigene Lernumgebung aufsetzen und managen können.	Radoslaw Musielak
13:00 - 13:30	<b>Vom Arbeitsauftrag zum digitalen Lernauftrag – Heterogenität im Lernkontext. Ein Beispiel mit der Sensavis App und Office 365</b> Aufträge prägen den Alltag eines jeden Menschen. Fragen sollen bei der Bearbeitung der Lernaufträge entstehen!	Jonny Rabe
15:00 - 15:30	<b>Digitale Schultasche mit Microsoft OneNote: Praxis-Tipps für Lehrer</b> Microsoft OneNote ist die perfekte Software für Lehrer und Dozenten, die ihr Unterrichtsmaterial effizient organisieren und kreativ gestalten wollen. Das digitale Notizbuch ist kostenlos und spart im Schulalltag Zeit, Geld und Nerven. Auf der „didacta 2018“ stellt Stefan Malter die Möglichkeiten von OneNote in Schule und Unterricht vor – mit praktischen Beispielen und vielen Tipps für den Lehrertag. Stefan Malter ist u. a. Medientrainer, Dozent an der TU Dortmund und Fachbuch-Autor („OneNote für Lehrer“, „OneNote für Einsteiger“).	Stefan Malter
Microsoft Forum "Coding, Minecraft & Learning Tools" - Halle 13, Stand C113		
Zeit	Thema	Referent
09:30 - 11:00	<b>Code Your Life Workshop mit N21 Schulen</b> Die Bildungsinitiative Code your Life lädt gemeinsam mit Microsoft Schülerinnen und Schüler zu einem 90-minütigen Schnupperworkshop zum Thema Coding ein. Die Kinder lernen spielerisch grundlegende Programmierprinzipien kennen und schreiben mithilfe der Programmiersprache Logo ihre ersten Skripte und Programme. Am Ende entstehen dabei kleine grafische Kunstwerke. Die Aufgaben sind niedrigschwellig, aber immer mit einer gewissen Portion Herausforderung und erzeugen bei den Kindern Wow-Effekte.	Jacqueline Graf, Rosalinde Griebel
11:30 - 13:00	<b>Code Your Life Workshop mit N21 Schulen</b> Die Bildungsinitiative Code your Life lädt gemeinsam mit Microsoft Schülerinnen und Schüler zu einem 90-minütigen Schnupperworkshop zum Thema Coding ein. Die Kinder lernen spielerisch grundlegende Programmierprinzipien kennen und schreiben mithilfe der Programmiersprache Logo ihre ersten Skripte und Programme. Am Ende entstehen dabei kleine grafische Kunstwerke. Die Aufgaben sind niedrigschwellig, aber immer mit einer gewissen Portion Herausforderung und erzeugen bei den Kindern Wow-Effekte.	Jacqueline Graf, Rosalinde Griebel
13:00 - 15:00	<b>Code Your Life Lehrerfortbildung mit N21</b> In Kooperation mit n21: Schulen in Niedersachsen e.V. unterstützt die Initiative Code your Life das Thema Programmieren in der Grundschule. Im Schuljahr 2017/2018 lassen sich erneut Lehrkräfte aus 100 niedersächsischen Grundschulen zu Code Trainern ausbilden. Bei der kurzweiligen Lehrerfortbildung auf der didacta bekommen die Lehrkräfte einen ersten Einblick und lernen, wie sie Kindern mithilfe der Programmiersprache Logo grundlegende Programmierprinzipien anschaulich und kreativ näherbringen können.	Jacqueline Graf, Thomas Schmidt
15:30 - 17:00	<b>Präsentationen Learning Tools</b> Technologien unterstützen barrierefreie Teilhabe am Unterricht Auf der didacta 2018 stellt Microsoft digitale Anwendungen vor, die sich für barrierefreies Lernen und im Unterricht nutzen lassen. So erklärt etwa die intelligente Smartphone-App Seeing AI visuell eingeschränkten Menschen ihre unmittelbare Umgebung. Die Plattformen Windows 10 und Office 365 unterstützen schon von Haus aus barrierefreies Lernen und Arbeiten. Zudem präsentiert Microsoft erstmals viele kleine Lerntools für OneNote, Word, Edge oder Outlook, die Schüler beim Lernen helfen können. Highlight ist beispielsweise der Plastische Reader, der Legasthenikern hilft – durch Hervorhebungen, gut sichtbare Silbentrennungen, größere Zeilenabstände und kürzere Zeilen.	Thomas Schmidt, Gerhard Seiler
BfB - Forum - Halle 13, Stand C111		
Zeit	Thema	Referent
10.00 - 10.30	<b>Einfach Programmieren in der Schule?!</b> Digitalisierung ist ein großes Schlagwort, das mittlerweile in aller Munde ist. Aber die wenigsten wissen, was hinter der Technologie steckt. Codingangebote - also das Programmieren in der Schule - kann hier wertvolle Unterstützung bieten. Aber müssen wir das überhaupt wissen?	Thomas Schmidt
10.45 - 11.15	<b>Digitale Schultasche mit Microsoft OneNote: Praxis-Tipps für Lehrer</b> Microsoft OneNote ist die perfekte Software für Lehrer und Dozenten, die ihr Unterrichtsmaterial effizient organisieren und kreativ gestalten wollen. Das digitale Notizbuch ist kostenlos und spart im Schulalltag Zeit, Geld und Nerven. Auf der „didacta 2018“ stellt Stefan Malter die Möglichkeiten von OneNote in Schule und Unterricht vor – mit praktischen Beispielen und vielen Tipps für den Lehrertag. Stefan Malter ist u. a. Medientrainer, Dozent an der TU Dortmund und Fachbuch-Autor („OneNote für Lehrer“, „OneNote für Einsteiger“).	Stefan Malter

**Mittwoch,  
21. Februar 2018**

## Microsoft Veranstaltungsprogramm – didacta 2018 – Donnerstag, 22. Februar 2018

Microsoft Forum "Windows Apps, Schulgeräte und Mixed Reality" - Halle 13, Stand C113		
Zeit	Thema	Referent
10:00 - 10:30	<b>Moderne Lernumgebungen einrichten, verwalten und nutzen</b> In diesem kurzen Vortrag zeigen wir Ihnen, wie Sie ohne Vorkenntnisse in kurzer Zeit mit Hilfe von modernen Windows 10 Geräten, Intune for Education, dem Microsoft Store für Bildungseinrichtungen, Office 365 und Lern-Apps Ihre eigene Lernumgebung aufsetzen und managen können.	Radoslaw Musielak
11:00 - 11:30	<b>Vom Arbeitsauftrag zum digitalen Lernauftrag – Heterogenität im Lernkontext. Ein Beispiel mit der Sensavis App und Office 365</b> Aufträge prägen den Alltag eines jeden Menschen. Fragen sollen bei der Bearbeitung der Lernaufträge entstehen!	Jonny Rabe
14:00 - 14:20	<b>Die neue Windows-App von Brockhaus - Lebendiges Wissen für Ihre Schule</b> Wie vermitteln Sie die im Bildungs- bzw. Lehrplan geforderte Recherchekompetenz an Ihre Schülerinnen und Schüler? Sind Ihnen geprüfte Quellen für die Wissensaneignung dabei genauso wichtig wie bei den sonstigen Lehr- und Lernmitteln? Mit der neuen Windows-App von Brockhaus haben Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler den perfekten Start in eine gesicherte Recherche.	André Dütter
14:30 - 15:00	<b>Moderne Lernumgebungen einrichten, verwalten und nutzen</b> In diesem kurzen Vortrag zeigen wir Ihnen, wie Sie ohne Vorkenntnisse in kurzer Zeit mit Hilfe von modernen Windows 10 Geräten, Intune for Education, dem Microsoft Store für Bildungseinrichtungen, Office 365 und Lern-Apps Ihre eigene Lernumgebung aufsetzen und managen können.	Radoslaw Musielak
15:30 - 16:00	<b>Digitale Schultasche mit Microsoft OneNote: Praxis-Tipps für Lehrer</b> Microsoft OneNote ist die perfekte Software für Lehrer und Dozenten, die ihr Unterrichtsmaterial effizient organisieren und kreativ gestalten wollen. Das digitale Notizbuch ist kostenlos und spart im Schulalltag Zeit, Geld und Nerven. Auf der „didacta 2018“ stellt Stefan Malter die Möglichkeiten von OneNote in Schule und Unterricht vor – mit praktischen Beispielen und vielen Tipps für den Lehralltag. Stefan Malter ist u. a. Medientrainer, Dozent an der TU Dortmund und Fachbuch-Autor („OneNote für Lehrer“, „OneNote für Einsteiger“).	Stefan Malter
Microsoft Forum "Coding, Minecraft & Learning Tools" - Halle 13, Stand C113		
Zeit	Thema	Referent
09:30 - 11:00	<b>Code Your Life Workshop mit N21 Schulen</b> Die Bildungsinitiative Code your Life lädt gemeinsam mit Microsoft Schülerinnen und Schüler zu einem 90-minütigen Schnupperworkshop zum Thema Coding ein. Die Kinder lernen spielerisch grundlegende Programmierprinzipien kennen und schreiben mithilfe der Programmiersprache Logo ihre ersten Skripte und Programme. Am Ende entstehen dabei kleine grafische Kunstwerke. Die Aufgaben sind niedrigschwellig, aber immer mit einer gewissen Portion Herausforderung und erzeugen bei den Kindern Wow-Effekte.	Jutta Schneider, Inga Bartl
11:30 - 13:00	<b>Code Your Life Workshop mit N21 Schulen</b> Die Bildungsinitiative Code your Life lädt gemeinsam mit Microsoft Schülerinnen und Schüler zu einem 90-minütigen Schnupperworkshop zum Thema Coding ein. Die Kinder lernen spielerisch grundlegende Programmierprinzipien kennen und schreiben mithilfe der Programmiersprache Logo ihre ersten Skripte und Programme. Am Ende entstehen dabei kleine grafische Kunstwerke. Die Aufgaben sind niedrigschwellig, aber immer mit einer gewissen Portion Herausforderung und erzeugen bei den Kindern Wow-Effekte.	Jutta Schneider, Inga Bartl
13:00 - 15:00	<b>Offenes Angebot von Code Your Life</b> Die Bildungsinitiative Code your Life lädt gemeinsam mit Microsoft Schülerinnen und Schüler zu einem 90-minütigen Schnupperworkshop zum Thema Coding ein. Die Kinder lernen spielerisch grundlegende Programmierprinzipien kennen und schreiben mithilfe der Programmiersprache Logo ihre ersten Skripte und Programme. Am Ende entstehen dabei kleine grafische Kunstwerke. Die Aufgaben sind niedrigschwellig, aber immer mit einer gewissen Portion Herausforderung und erzeugen bei den Kindern Wow-Effekte.	Jutta Schneider, Inga Bartl
15:30 - 17:00	<b>Präsentationen Learning Tools</b> Technologien unterstützen barrierefreie Teilhabe am Unterricht Auf der didacta 2018 stellt Microsoft digitale Anwendungen vor, die sich für barrierefreies Lernen und im Unterricht nutzen lassen. So erklärt etwa die intelligente Smartphone-App Seeing AI visuell eingeschränkten Menschen ihre unmittelbare Umgebung. Die Plattformen Windows 10 und Office 365 unterstützen schon von Haus aus barrierefreies Lernen und Arbeiten. Zudem präsentiert Microsoft erstmals viele kleine Lerntools für OneNote, Word, Edge oder Outlook, die Schüler beim Lernen helfen können. Highlight ist beispielsweise der Plastische Reader, der Legasthenikern hilft – durch Hervorhebungen, gut sichtbare Silbentrennungen, größere Zeilenabstände und kürzere Zeilen.	Gerhard Seiler, Jutta Schneider
BfB - Forum - Halle 13, Stand C111		
Zeit	Thema	Referent
10.00 - 10.30	<b>Ein digitales Lernlabor für alle</b> Seit dem IT-Gipfel 2016 in Saarbrücken ist das digitale Lernlabor des 21st Century Competence Center on Tour und zeigt ganz praktisch, wie Bildung mit digitalen Medien funktionieren kann. Eine Einführung in die Bedingungen das neues Lernen erfolgreich umgesetzt wird zeigt Gerhard Seiler.	Gerhard Seiler
10.45 - 11.15	<b>Digitale Schultasche mit Microsoft OneNote: Praxis-Tipps für Lehrer</b> Microsoft OneNote ist die perfekte Software für Lehrer und Dozenten, die ihr Unterrichtsmaterial effizient organisieren und kreativ gestalten wollen. Das digitale Notizbuch ist kostenlos und spart im Schulalltag Zeit, Geld und Nerven. Auf der „didacta 2018“ stellt Stefan Malter die Möglichkeiten von OneNote in Schule und Unterricht vor – mit praktischen Beispielen und vielen Tipps für den Lehralltag. Stefan Malter ist u. a. Medientrainer, Dozent an der TU Dortmund und Fachbuch-Autor („OneNote für Lehrer“, „OneNote für Einsteiger“).	Stefan Malter
Didacta DIGITAL Forum - Halle 13, Stand C124		
Zeit	Thema	Referent
13:00 - 13:45	<b>Podiumsdiskussion: Digitale Inhalte und Technologien im Unterricht! Warum, wozu und wie?</b> Weiterhin ist die Digitalisierung von Schule in Deutschland ein Wust an Einzelaktivitäten, Ländersinitiativen, Leuchttürmen und ungelösten Bedingtheiten (fehlende Hardware, schlechte Netzanbindung, wenig Lehrerfortbildung, frustrierte Schüler*innen, wenige stringente Umsetzungskonzepte). Eine Kernfrage gerät bei der Lösung dieser Aufgaben weitgehend aus dem Blick: Was machen wir mit digitalen Medien eigentlich im Unterricht und für das Lernen? Weitere Fragen schließen sich an: Reicht das Erlernen von Officeprodukten und Webkommunikation? Welche Potenziale bergen medienadäquat umgesetzte digitale Lerninhalte und Unterrichtshilfen? Wie ändern sich Lehren und Lernen dadurch? Was fehlt alles noch, um das Potenzial digitaler Lehr- und Lernmedien zur Wirkung kommen zu lassen? Eine vielseitig besetzte Expertenrunde diskutiert diese Themen und versucht Antworten zu geben und auch offene Fragen klar zu adressieren.	u.a. mit Stefan Malter, Dr. Lutz Goertz, Beth Havinga, Dr. Tobias Unger, Monika Steinhauer Moderation: Harald Melcher

**Donnerstag,  
22. Februar 2018**

## Microsoft Veranstaltungsprogramm – didacta 2018 – Freitag/Samstag, 23./24. Februar 2018

Microsoft Forum "Windows Apps, Schulgeräte und Mixed Reality" - Halle 13, Stand C113		
Zeit	Thema	Referent
10:00 - 10:20	<b>Die neue Windows-App von Brockhaus - Lebendiges Wissen für Ihre Schule</b> Wie vermitteln Sie die im Bildungs- bzw. Lehrplan geforderte Recherchekompetenz an Ihre Schülerinnen und Schüler? Sind Ihnen geprüfte Quellen für die Wissensaneignung dabei genauso wichtig wie bei den sonstigen Lehr- und Lernmitteln? Mit der neuen Windows-App von Brockhaus haben Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler den perfekten Start in eine gesicherte Recherche.	André Düdder
11:00 - 11:30	<b>Moderne Lernumgebungen einrichten, verwalten und nutzen</b> In diesem kurzen Vortrag zeigen wir Ihnen, wie Sie ohne Vorkenntnisse in kurzer Zeit mit Hilfe von modernen Windows 10 Geräten, Intune for Education, dem Microsoft Store für Bildungseinrichtungen, Office 365 und Lern-Apps Ihre eigene Lernumgebung aufsetzen und managen können.	Radoslaw Musielak
13:00 - 13:30	<b>Vom Arbeitsauftrag zum digitalen Lernauftrag – Heterogenität im Lernkontext. Ein Beispiel mit der Sensavis App und Office 365</b> Aufträge prägen den Alltag eines jeden Menschen. Fragen sollen bei der Bearbeitung der Lernaufträge entstehen!	Jonny Rabe
14:00 - 14:30	<b>Digitale Schultasche mit Microsoft OneNote: Praxis-Tipps für Lehrer</b> Microsoft OneNote ist die perfekte Software für Lehrer und Dozenten, die ihr Unterrichtsmaterial effizient organisieren und kreativ gestalten wollen. Das digitale Notizbuch ist kostenlos und spart im Schulalltag Zeit, Geld und Nerven. Auf der „didacta 2018“ stellt Stefan Malter die Möglichkeiten von OneNote in Schule und Unterricht vor – mit praktischen Beispielen und vielen Tipps für den Lehrerralltag. Stefan Malter ist u. a. Medientrainer, Dozent an der TU Dortmund und Fachbuch-Autor („OneNote für Lehrer“, „OneNote für Einsteiger“).	Stefan Malter
15:00 - 15:30	<b>Moderne Lernumgebungen einrichten, verwalten und nutzen</b> In diesem kurzen Vortrag zeigen wir Ihnen, wie Sie ohne Vorkenntnisse in kurzer Zeit mit Hilfe von modernen Windows 10 Geräten, Intune for Education, dem Microsoft Store für Bildungseinrichtungen, Office 365 und Lern-Apps Ihre eigene Lernumgebung aufsetzen und managen können.	Radoslaw Musielak
Microsoft Forum "Coding, Minecraft & Learning Tools" - Halle 13, Stand C113		
Zeit	Thema	Referent
09:30 - 11:00	<b>Code Your Life Workshop mit N21 Schulen</b> Die Bildungsinitiative Code your Life lädt gemeinsam mit Microsoft Schülerinnen und Schüler zu einem 90-minütigen Schnupperworkshop zum Thema Coding ein. Die Kinder lernen spielerisch grundlegende Programmierprinzipien kennen und schreiben mithilfe der Programmiersprache Logo ihre ersten Skripte und Programme. Am Ende entstehen dabei kleine grafische Kunstwerke. Die Aufgaben sind niedrigschwellig, aber immer mit einer gewissen Portion Herausforderung und erzeugen bei den Kindern Wow-Effekte.	Inga Bartl, Amelie Brucker
11:30 - 13:00	<b>Code Your Life Workshop mit N21 Schulen</b> Die Bildungsinitiative Code your Life lädt gemeinsam mit Microsoft Schülerinnen und Schüler zu einem 90-minütigen Schnupperworkshop zum Thema Coding ein. Die Kinder lernen spielerisch grundlegende Programmierprinzipien kennen und schreiben mithilfe der Programmiersprache Logo ihre ersten Skripte und Programme. Am Ende entstehen dabei kleine grafische Kunstwerke. Die Aufgaben sind niedrigschwellig, aber immer mit einer gewissen Portion Herausforderung und erzeugen bei den Kindern Wow-Effekte.	Inga Bartl, Amelie Brucker
13:00 - 15:00	<b>Offenes Angebot von Code Your Life</b> Die Bildungsinitiative Code your Life lädt gemeinsam mit Microsoft Schülerinnen und Schüler zu einem 90-minütigen Schnupperworkshop zum Thema Coding ein. Die Kinder lernen spielerisch grundlegende Programmierprinzipien kennen und schreiben mithilfe der Programmiersprache Logo ihre ersten Skripte und Programme. Am Ende entstehen dabei kleine grafische Kunstwerke. Die Aufgaben sind niedrigschwellig, aber immer mit einer gewissen Portion Herausforderung und erzeugen bei den Kindern Wow-Effekte.	Inga Bartl, Amelie Brucker
15:30 - 17:00	<b>Präsentationen Learning Tools</b> Technologien unterstützen barrierefreie Teilhabe am Unterricht Auf der didacta 2018 stellt Microsoft digitale Anwendungen vor, die sich für barrierefreies Lernen und im Unterricht nutzen lassen. So erklärt etwa die intelligente Smartphone-App Seeing AI visuell eingeschränkten Menschen ihre unmittelbare Umgebung. Die Plattformen Windows 10 und Office 365 unterstützen schon von Haus aus barrierefreies Lernen und Arbeiten. Zudem präsentiert Microsoft erstmals viele kleine Lerntools für OneNote, Word, Edge oder Outlook, die Schüler beim Lernen helfen können. Highlight ist beispielsweise der Plastische Reader, der Legasthenikern hilft – durch Hervorhebungen, gut sichtbare Silbentrennungen, größere Zeilenabstände und kürzere Zeilen.	Gerhard Seiler, Inga Bartl
BfB - Forum - Halle 13, Stand C111		
Zeit	Thema	Referent
10.00 - 10.30	<b>Digitale Schultasche mit Microsoft OneNote: Praxis-Tipps für Lehrer</b> Microsoft OneNote ist die perfekte Software für Lehrer und Dozenten, die ihr Unterrichtsmaterial effizient organisieren und kreativ gestalten wollen. Das digitale Notizbuch ist kostenlos und spart im Schulalltag Zeit, Geld und Nerven. Auf der „didacta 2018“ stellt Stefan Malter die Möglichkeiten von OneNote in Schule und Unterricht vor – mit praktischen Beispielen und vielen Tipps für den Lehrerralltag. Stefan Malter ist u. a. Medientrainer, Dozent an der TU Dortmund und Fachbuch-Autor („OneNote für Lehrer“, „OneNote für Einsteiger“).	Stefan Malter
10.45 - 11.15	<b>Vom Arbeitsauftrag zum digitalen Lernauftrag – Heterogenität im Lernkontext. Ein Beispiel mit der Sensavis App und Office 365</b> Aufträge prägen den Alltag eines jeden Menschen. Fragen sollen bei der Bearbeitung der Lernaufträge entstehen!	Jonny Rabe
Didacta DIGITAL Forum - Halle 13, Stand C124		
Zeit	Thema	Referent
13:00 - 13:45	<b>Podiumsdiskussion: Implementierung von IT-Infrastruktur an Schulen - DigitalPakt Schule und dann?</b> Moderner Unterricht bedarf moderner Lehr- und Lernwerkzeuge. Geeignete Werkzeuge richten sich nach den Bedürfnissen ihrer Benutzer und an erforderlichen Standards aus. Standards in der Bauindustrie sind selbstverständlich. Bei der Modernisierung von Bildung existieren pädagogische Standards, oftmals fehlen jedoch Standards der unterstützenden Lehr- und Lernwerkzeuge sowie der Infrastruktur. Wie identifizieren wir den Bedarf für IT Infrastruktur an Schulen? Wie stellen wir sicher, dass sich vorhandene Infrastruktur und neue Infrastruktur bestmöglich ergänzen? Wie erheben wir Kostenpläne für am besten geeignete Werkzeugkategorien? Wie implementieren wir die identifizierten Werkzeuge? Über diese Fragen diskutieren Schulträger, Vertreter von Bildungsministerien und Vertreter der IT Industrie.	mit Dr. Christian Büttner, Saskia Esken, Thomas Flauss, Antje Minhoff, Jan Ulmer. Moderation Dr. Sabine Huber
Didacta DIGITAL Forum - Halle 13, Stand C124		
Zeit	Thema	Referent
11:00 - 11:45	<b>Eine Schildkröte erobert Niedersachsen – Programmieren mit Code your Life und N21</b> Vor 50 Jahren haben Seymour Papert und sein Team die Programmiersprache LOGO entwickelt, mit der Kinder zusammen mit einer kleinen Schildkröte erste Programmiererfahrungen sammeln können. Die Initiative Code your Life hat diese Idee aufgegriffen, mit dem TurtleCoder ein Remake der Programmiersprache entwickelt und setzt diese gemeinsam mit der N21 in ganz Niedersachsen ein. Im Vortrag am Familientag kann man selbst zur Schildkröte werden und hautnah die faszinierende Welt des Programmierens erleben	Thomas Schmidt

**Freitag,  
23. Februar 2018**

**Samstag,  
24. Februar 2018**