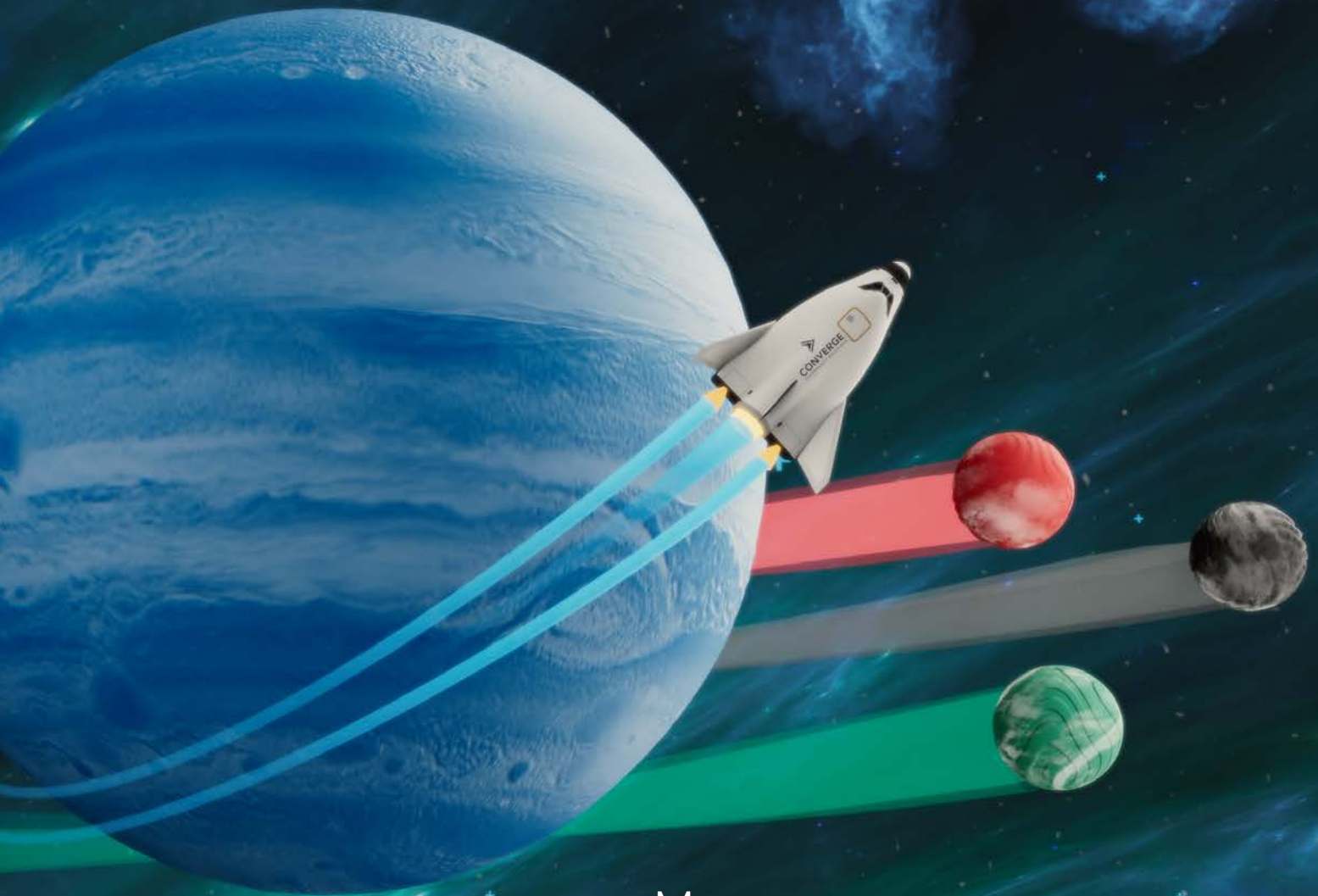


Digitale Bildungswelten entdecken



Messeprogramm
20. bis 24. Februar 2024
didacta Köln

didacta 2024



Liebe didacta-Besucher*innen,

entdecken Sie mit uns neue, digitale Bildungswelten. Converge Germany bietet Ihnen ein ganzheitliches IT-Leistungsportfolio, das speziell auf die Bedürfnisse von Bildungsinstitutionen zugeschnitten ist. Zu Converge Germany gehören die IT-Spezialisten REDNET, Gesellschaft für digitale Bildung und DEQSTER. Gemeinsam mit unseren starken Markenpartnern präsentieren wir Ihnen auf der diesjährigen didacta nachhaltige IT-Komplettlösungen. Außerdem finden an unseren Messeständen zahlreiche praxisnahe Veranstaltungen zum Thema Digitalisierung an Schulen statt. Die Kurzworkshops sind für digitale Anfänger*innen und Fortgeschrittene geeignet.

In den über 100 Kurzworkshops erfahren Sie mehr über die moderne Gestaltung des Schulalltags. Wir geben Ihnen Tipps rund um barrierefreies Arbeiten und digitale Achtsamkeit. Sie lernen, wie Sie KI und VR in Ihren Schulalltag integrieren, und wir zeigen Ihnen die Handhabung von digitalen Endgeräten wie dem iPad. Sie möchten gerne Edu-Breakouts erstellen, mit Ihren Schüler*innen programmieren und mit Keynote oder iMovie multimedial und interaktiv Ihren Unterricht gestalten? Unsere Expert*innen stellen Ihnen die wichtigsten Programme vor, mit denen Sie an Ihrer Schule zeitgemäß arbeiten können. Unsere Kurzworkshops werden von unseren Referent*innen an unseren Messeständen Halle 7 D18/E19 durchgeführt.

Als zertifizierter Fachhändler im Bildungsbereich sind wir auch auf der didacta bei den digitalen Bildungswochen der Apple Authorised Education Specialists (AAES) von Apple zertifizierten Fachhandelspartnern im Bildungsbereich mit dabei und wir führen dort Kurzworkshops zu der Nutzung von Apple Produkten im Unterricht durch. Die Veranstaltungen der digitalen Bildungswochen finden am mobile.schule Stand in Halle 7 B60/C60 statt.

Besuchen Sie uns an unseren **Converge Germany Messeständen Halle 7 D18 | E19**, nehmen Sie an einem unserer Kurzworkshops teil und kommen Sie mit unseren Expert*innen ins Gespräch. Wir freuen uns darauf, gemeinsam mit Ihnen digitale Lösungen zu realisieren.


Jonas Paul
Leitung Digitalakademie



Converge Germany



Digitale Bildungswelten entdecken

Unter dem Dach der Converge Germany sind die deutschen IT-Spezialist*innen REDNET und Gesellschaft für digitale Bildung vereint. REDNET und die Gesellschaft für digitale Bildung verfügen über eine langjährige IT-Expertise und haben bereits zahlreiche Kund*innen sehr erfolgreich auf ihrem Weg der Digitalisierung begleitet. Komplettiert wird das Know-how der beiden Firmen durch das internationale Netzwerk der Converge Technology Solutions. Die Unternehmensgruppe Converge Technology Solutions ergänzt das Portfolio der Converge Germany in den Bereichen Zukunftstechnologien

wie Cybersecurity und Cloud-Lösungen sowie Nachhaltigkeit. Gemeinsam mit starken Markenpartnern bieten wir unseren Kund*innen einen 360°-Ansatz und schaffen so IT-Komplettlösungen für unsere Kund*innen, die alle Aspekte der Digitalisierung berücksichtigen.

Converge Germany ist an zehn Standorten in Deutschland vertreten und bietet alles aus einer Hand. Unsere Expert*innen entwickeln gemeinsam mit Kund*innen ganzheitliche Digitalisierungskonzepte und übernehmen die Beschaffung und Ausstattung mit Hard- und

Software. Bei Bedarf wird der Auf- und Ausbau der IT-Infrastruktur unterstützt und wir helfen mit umfangreichen Service- und Supportdienstleistungen rund um die Digitalisierung. Damit die Investitionen unserer Kund*innen mittelfristig gesichert werden, qualifizieren wir Interessierte in zahlreichen Fortbildungen und technischen Schulungen. Auch das Thema Nachhaltigkeit nimmt einen hohen Stellenwert bei Converge Germany ein. Converge Germany arbeitet klima- und ressourcenschonend und bietet Kund*innen innovative Recyclingkonzepte und ein nachhaltiges Lifecycle-Management-System.



Workshop-Programm

Apple Produkte und Lösungen im Bildungsbereich

Dienstag_20. Februar 2024

9.30 - 9.50 Uhr Kreativität fördern mit gezeichneten Videos	10.00 - 10.20 Uhr Erasmus+ als Schlüssel zur digitalen Unterrichtsentwicklung	10.30 - 10.50 Uhr Barrierefreier Einsatz des iPads im Unterricht (Hören)	11.00 - 11.20 Uhr Zeitspartipps und effizientes Arbeiten mit dem iPad
12.00 - 12.20 Uhr Digitale Mappenführung mit GoodNotes	13.30 - 13.50 Uhr Barrierefreier Einsatz des iPads im Unterricht (Sehen)	14.00 - 14.20 Uhr Erasmus+ als Schlüssel zur digitalen Unterrichtsentwicklung	14.30 - 14.50 Uhr Unterrichtstools mit der App Kurzbefehle erstellen
15.00 - 15.20 Uhr AR-Szenen mit Reality Composer erstellen	15.30 - 15.50 Uhr Spielerisches Programmieren mit LEGO® SPIKE™ Essential	16.00 - 16.20 Uhr Spielerisches Programmieren mit LEGO® SPIKE™ Prime	



Mittwoch_21. Februar 2024

9.30 - 9.50 Uhr Unterrichtstools mit der App Kurzbefehle erstellen	10.00 - 10.20 Uhr Digitale Mappenführung mit GoodNotes	10.30 - 10.50 Uhr Barrierefreier Einsatz des iPads im Unterricht (Mobilität/Kognition)	11.00 - 11.20 Uhr EdSnacks - Einfach digital unterrichten
11.30 - 11.50 Uhr Apps designen: Prototyping mit Keynote	12.00 - 12.20 Uhr Einstieg ins Programmieren mit Swift Playgrounds	13.30 - 13.50 Uhr AR-Szenen mit Reality Composer erstellen	14.00 - 14.20 Uhr Erasmus+ als Schlüssel zur digitalen Unterrichtsentwicklung
14.30 - 14.50 Uhr Klassenraum-Management mit Classroom	15.00 - 15.20 Uhr Klassenraum-Management mit Jamf Teacher	15.30 - 15.50 Uhr Escape Rooms mit Keynote erstellen	16.00 - 16.20 Uhr Hörspiele mit GarageBand erstellen



Donnerstag_22. Februar 2024

9.30 - 9.50 Uhr Kompatibles Arbeiten zwischen Mac und iPad	10.00 - 10.20 Uhr Lern- und Erklärvideos mit iMovie erstellen	10.30 - 10.50 Uhr Digitale Mappenführung mit GoodNotes	11.00 - 11.20 Uhr Barrierefreier Einsatz des iPads im Unterricht (Hören)
11.30 - 11.50 Uhr Kreativität fördern mit gezeichneten Videos	12.00 - 12.20 Uhr Erasmus+ als Schlüssel zur digitalen Unterrichtsentwicklung	13.30 - 13.50 Uhr Barrierefreier Einsatz des iPads im Unterricht (Sehen)	14.00 - 14.20 Uhr KI im Unterricht - Einfach mit den EdSnacks!
14.30 - 14.50 Uhr Escape Rooms mit Keynote erstellen	15.00 - 15.20 Uhr Erasmus+ als Schlüssel zur digitalen Unterrichtsentwicklung	15.30 - 15.50 Uhr Spielerisches Programmieren mit LEGO® SPIKE™ Essential	16.00 - 16.20 Uhr Spielerisches Programmieren mit LEGO® SPIKE™ Prime

Freitag_23. Februar 2024

Apple Produkte und Lösungen im Bildungsbereich

9.30 - 9.50 Uhr Zeitspartipps und effizientes Arbeiten mit dem iPad	10.00 - 10.20 Uhr Barrierefreier Einsatz des iPads im Unterricht (Hören)	10.30 - 10.50 Uhr Lern- und Erklärvideos mit iMovie erstellen	11.00 - 11.20 Uhr Hörspiele mit GarageBand erstellen
11.30 - 11.50 Uhr EdSnacks - Einfach digital unterrichten	12.00 - 12.20 Uhr Barrierefreier Einsatz des iPads im Unterricht (Sehen)	13.30 - 13.50 Uhr Klassenraum-Management mit Classroom	14.00 - 14.20 Uhr Klassenraum-Management mit Relation Teacher
14.30 - 14.50 Uhr Einstieg ins Programmieren mit Swift Playgrounds	15.00 - 15.20 Uhr Erasmus+ als Schlüssel zur digitalen Unterrichtsentwicklung	15.30 - 15.50 Uhr Kompatibles Arbeiten zwischen Mac und iPad	16.00 - 16.20 Uhr AR-Szenen mit Reality Composer erstellen

Samstag_24. Februar 2024

9.30 - 9.50 Uhr Barrierefreier Einsatz des iPads im Unterricht (Mobilität/Kognition)	10.00 - 10.20 Uhr Klassenraum-Management mit Classroom	10.30 - 10.50 Uhr Apps designen: Prototyping mit Keynote	11.00 - 11.20 Uhr Einstieg ins Programmieren mit Swift Playgrounds
11.30 - 11.50 Uhr Kreativität fördern mit gezeichneten Videos	12.00 - 12.20 Uhr Escape Rooms mit Keynote erstellen		

Von Apple entwickelt. Gemacht fürs Lernen.

Eine bessere Welt beginnt im Klassenzimmer mit flexiblen, benutzerfreundlichen Tools, in die Datenschutz, Bedienungshilfen und Nachhaltigkeit direkt integriert sind. Apple Produkte und Ressourcen wurden entwickelt, um das Lernen persönlich, kreativ und inspirierend zu gestalten.

iPad

Egal welche Aufgabe - mit dem iPad als leistungsstarkes, tragbares Gerät wird sie erledigt. Seine Vielseitigkeit ermöglicht es den Schüler*innen, auf die Weise zu lernen, die für sie am besten funktioniert. Es kann zu einem Notizblock, einem Skizzenbuch, einer Kamera, einem Produktionsstudio oder sogar einem Fenster in eine andere Welt mit Augmented Reality werden. Dank der schnellen drahtlosen Konnektivität bietet das iPad schnellen Zugriff auf das Internet. Und mit nativen Apps können Schüler*innen auch ohne Internet sehr viel machen. Es ist kompatibel mit Apps und Tools,

die Lehrkräfte und Schüler*innen täglich nutzen, auch von Google und Microsoft. Und mit 10 Stunden Batterielaufzeit sowie einem dünnen und leichten Design kann das Lernen und Lehren mit dem iPad den ganzen Tag lang und überall stattfinden.

Mac

Der Mac ist der ideale Computer für den Bildungsbereich. Er ist ein leichter, schneller und leistungsstarker Begleiter mit einer unglaublichen Batterielaufzeit für den ganzen Tag, im Unterricht oder unterwegs. Der Mac wurde so konzipiert, dass er einfach zu bedienen ist und genügend Leistung bietet, um große

Projekte zu bewältigen und in allen möglichen Apps gleichzeitig zu arbeiten. Er ist mit den Apps und Tools kompatibel, die Lehrkräfte und Schüler*innen täglich nutzen, einschließlich der Apps von Google und Microsoft. Durch die Kombination aus robusten, hochwertigen Materialien und fortlaufenden Betriebssystem-Updates ist der Mac besonders langlebig. Der Mac ermöglicht eine Art des Lernens, mit der Schüler*innen die Fähigkeiten entwickeln und die relevanten Lernerfahrungen sammeln können, die sie für die Welt benötigen, die sie nach ihrem Abschluss erwartet.



Inhaltsübersicht Kurzworkshops: iPad Geräte im Schulalltag - Handhabung, Programme und Unterrichtsgestaltung

Apps designen: Prototyping mit Keynote

Am Anfang des Weges zur eigenen App steht die Idee, die in einem ersten Prototypen zum Leben erweckt werden soll. Dabei wird eine App skizziert und unter anderem festgelegt, wie sie aussieht und an welchen Stellen welche Funktionen benutzbar sind. Die Teilnehmenden lernen in diesem Kurzworkshop, wie mit der Präsentationsapp Keynote App-Prototypen ohne Programmierkenntnisse erstellt werden können, die nicht nur anschaulich sind, sondern auch einen gewissen Grad an Interaktivität bieten.

AR-Szenen mit Reality Composer erstellen

Mit der App Reality Composer können auf dem iPad eigene Augmented-Reality-Szenen erstellt werden, die analoge Inhalte zum Leben erwecken können. Dabei können auch Lernspiele oder nach dem Edu-Breakout-Gedanken Escape Rooms ins Klassenzimmer geholt werden. In diesem Kurzworkshop lernen die Teilnehmenden den Reality Composer an einem einfachen Beispiel kennen und können Inspiration für ihren Unterricht sammeln.

Barrierefreier Einsatz des iPads im Unterricht

In der heutigen digitalen Welt sind mobile Endgeräte zu unverzichtbaren Werkzeugen geworden, die uns in unserem beruflichen, schulischen und privaten Alltag in der Kommunikation und Organisation unterstützen. Doch viele Menschen mit körperlichen und geistigen Einschränkungen stoßen auf Barrieren, wenn es darum geht, diese Geräte effektiv zu nutzen. In diesem Kurzworkshop lernen die

Teilnehmenden eine Auswahl an Bedienungshilfen kennen, welche digitale Inklusion fördern und mobile Technologie für alle zugänglich machen.

Brücken bauen in der digitalen Welt: Fortbildungen als Schlüssel zur Nachhaltigkeit

Der Vortrag beleuchtet die aktuellen Herausforderungen im Bildungsbereich, von ungenutzten Geräten bis zu den Wünschen und Sorgen der Lehrkräfte. Wir zeigen, warum Fortbildungen für eine nachhaltige Digitalisierung dringend notwendig sind. Im Fokus stehen nicht nur Fortbildungen im Allgemeinen, sondern die Frage, was gute Fortbildungen ausmacht. Anhand von Beispielen verdeutlichen wir als Apple Professional Learning Provider, wie gezielte Qualifizierungen die pädagogische Praxis nachhaltig verändern können.

Digitale Mappenführung mit GoodNotes

GoodNotes ist ein vielseitiges Notizbuch-Programm, welches sich im Schulkontext großer Beliebtheit erfreut. Mithilfe dieser App können Ihre Schüler*innen digitale Arbeitshefte erstellen. Auch als digitale Tafel lässt sich diese App wunderbar einsetzen. In diesem Kurzworkshop zeigen wir Ihnen die wichtigsten Funktionen von GoodNotes.

EdSnacks - Einfach digital unterrichten

Sie würden gerne mehr digital unterrichten und suchen etwas, was Sie einfach und schnell einsetzen können? Perfekt, dann haben wir genau das Richtige für Sie. Mit den EdSnacks können Sie Ihre Schüler*innen mit spannenden und motivierenden Lernsettings überraschen - interaktiv,

kompetenzorientiert, abwechslungsreich, ohne aufwändige Vorbereitung.

Einstieg ins Programmieren mit Swift Playgrounds

Swift Playgrounds ist die Entwicklungsumgebung für die von Apple entwickelte Programmiersprache Swift und ermöglicht es Schüler*innen, Erfahrungen im textbasierten Coding zu sammeln. Beginnend mit spielerischen, interaktiven Rätseln und geführten Kursen, die sukzessive Programmierkonzepte einführen, können auch leere Umgebungen gestartet werden, um bspw. eine App zu programmieren. Die Teilnehmenden lernen in diesem Kurzworkshop die Oberfläche von Swift Playgrounds sowie erste geführte Startprojekte kennen.

Erasmus+ als Schlüssel zur digitalen Unterrichtsentwicklung

Sie wollen Ihre digitalen Kompetenzen oder die Ihrer Kolleg*innen fördern und dabei auch einen kulturellen und professionellen Austausch ermöglichen? Erasmus+ ermöglicht eine internationale Vernetzung von Lehrkräften und die Erweiterung Ihrer Expertise. In unserem Vortrag erfahren Sie alle wichtigen Informationen über die drei verschiedenen Möglichkeiten, mit Erasmus+ Ihren digitalen Unterricht auf ein neues Level zu heben.

Escape Rooms mit Keynote erstellen

Mit dem Edu-Breakout holt man die Idee des Escape Rooms ins Klassenzimmer. Das neugierige Rätseln und gemeinsame Entwickeln von Lösungsstrategien steht im Vordergrund. Die Methode des Edu-Breakouts fördert auf sehr motivierende Weise die Teamarbeit und schult spielerisch die Nutzung digitaler



Werkzeuge im Unterricht. Die Teilnehmenden lernen in diesem Kurzworkshop, wie sie mit der Präsentationsapp Keynote eigene Escape Rooms erstellen können.

Hörspiele mit GarageBand erstellen

Mit GarageBand bietet Apple eine Software zur Produktion und Bearbeitung von Tonaufnahmen. Die Nutzung, insbesondere im schulischen Kontext, beschränkt sich aber nicht nur auf den Bereich Musik. Sprachdialoge im Fremdsprachenunterricht, Geschichten nach- und weitererzählen im Deutschunterricht oder naturwissenschaftliche Themen in einem Podcast diskutieren: Schaffen Sie Sprachanlässe für Ihre Schüler*innen und verstärken Sie die Lernerfahrung. Die Teilnehmenden lernen in diesem Kurzworkshop die Grundlagen von GarageBand kennen und sprechen eine kleine Geschichte ein.

Kein Budget übrig? Durch kluge Eltern-Partnerschaft wird die iPad-Finanzierung leichter gemacht.

Wir stellen Ihnen unsere Lösung einer elternfinanzierten iPad-Beschaffung vor. Als erfahrener Full-Service-Partner bieten wir Ihnen alle Services aus einer Hand - von der Aufstellung individueller iPad Pakete über ein digitales Bestelltool für Eltern, einen Reparatur-Service bis hin zur Bereitstellung der benötigten Logistik.

KI im Unterricht - Einfach mit den EdSnacks!

KI im Unterricht: Lernen Schüler*innen wirklich dabei? Ganz klar JA! Denn neben fachlichem Wissen erwerben sie auch wichtige Kompetenzen im Umgang mit KI. Das WIE zeigen wir Ihnen mithilfe der EdSnacks - fertige Inhalte inklusive DSGVO-konformen KI-Tools, die Sie einfach und schnell einsetzen können. So wird Ihr Unterricht kom-

petenzorientiert, interaktiv und abwechslungsreich!

Klassenraum-Management mit Classroom

Classroom ist eine leistungsstarke App für Ihr iPad, die Ihnen Sicherheit beim Moderieren und Anleiten Ihrer iPad-Klasse gibt. Mithilfe von Classroom können Sie eine bestimmte App auf allen Geräten gleichzeitig öffnen, Aufgaben verteilen oder die Geräte von Ihren Schüler*innen verwalten. Wir zeigen Ihnen in diesem Kurzworkshop, was die Classroom-App alles kann und wie Sie sie sicher in Ihrem Unterricht einsetzen.

Klassenraum-Management mit Jamf Teacher

Neben Apple Classroom ist Jamf Teacher ein hilfreiches Tool, um den Lernfortschritt der Schüler*innen mit den iPads zu begleiten. Dabei ergänzen sich beide Anwendungen

und können parallel verwendet werden. Die Teilnehmenden lernen in diesem Workshop die Lehrer*innenkonsole von Jamf kennen, die unter anderem das Ausblenden von Apps oder das Einschränken von Gerätefunktionen wie der Kamera oder AirDrop bietet.

Klassenraum-Management mit Relation Teacher

Neben Apple Classroom ist Relation Teacher ein hilfreiches Tool, um den Lernfortschritt der Schüler*innen mit den iPads zu begleiten. Dabei ergänzen sich beide Anwendungen und können parallel verwendet

werden. Die Teilnehmenden lernen in diesem Workshop die Lehrer*innenkonsole von Relation kennen, die unter anderem das Ausblenden von Apps oder das Einschränken von Gerätefunktionen wie der Kamera oder AirDrop bietet.

Kompatibles Arbeiten zwischen Mac und iPad

Beim parallelen Verwenden können Mac und iPad weitaus mehr als nur Dateien über AirDrop auszutauschen. Das Spiegeln der Geräte, die universelle Steuerung und weitere nützliche Funktionsweisen können den Schul- und Unterrichts-

alltag produktiver gestalten lassen. In diesem Kurzworkshop erhalten Sie einen Einblick in das kompatible Arbeiten mit dem iPad und dem MacBook.

Kreativität fördern mit gezeichneten Videos

In diesem Kurzworkshop erhalten Teilnehmende praxisnahe Einblicke und Methoden, wie Sie durch den Einsatz von gezeichneten Videos mit der App Keynote einen inspirierenden und kreativen Lernraum schaffen und Lerninhalte spannend gestalten können. Lassen Sie sich von innovativen Ansätzen überraschen

und entdecken Sie, wie Sie durch visuelle Gestaltung die Lernfreude Ihrer Schüler*innen steigern können.

Lern- und Erklärvideos mit iMovie erstellen

Videoplattformen wie YouTube oder TikTok liegen seit Jahren voll im Trend! Auch im schulischen Kontext schauen sich viele Jugendliche häufig Erklärvideos oder Tutorials an. Mit der App iMovie lassen sich Erklärvideos oder generell umfangreichere Videoprojekte einfach umsetzen. Die Teilnehmenden lernen in diesem Kurzworkshop die Oberfläche von iMovie kennen und produzieren ein einfaches Video.

Spielerisches Programmieren mit LEGO® Education SPIKE™ Essential

LEGO® Education SPIKE™ Essential ist ein fächerübergreifendes MINT-Lernkonzept für Grundschulen. In diesem Kurzworkshop erhalten die Teilnehmenden einen grundlegenden Einblick in das Unterrichtskonzept von LEGO® Education SPIKE™ Essential. Dabei lernen die Teilnehmenden anhand eines Beispiels die Hard- und Software des SPIKE™ Essential-Sets sowie den entsprechenden Einsatz im Unterricht kennen.

Spielerisches Programmieren mit LEGO® Education SPIKE™ Prime

Das LEGO® Education SPIKE™ Prime-Set führt Schüler*innen ab der 5. Klasse spielerisch an die MINT-Fächer heran. Die Kombination aus innovativer Hardware und intuitiver Software ermutigt die Lernenden, sich mit realitätsbezogenen Aufgaben aus dem MINT-Bereich zu befassen und diese zu lösen. Dieser Kurzworkshop bietet den Teilnehmenden einen grundlegenden Einblick in das Unterrichtskonzept von LEGO® Education SPIKE™ Prime. Sie lernen anhand einer konkreten Aufgabe die Hard- und Software des SPIKE™ Prime-Sets sowie den entsprechenden Einsatz im Unterricht kennen.

Strategisch und nachhaltig - erfolgreiche Digitalisierung am Beispiel des Heinrich-Heine-Gymnasiums Dortmund

In diesem Vortrag berichtet Axel Torka, Lehrer am Heinrich-Heine-Gymnasium in Dortmund, über die Einführung einer 1:1-Ausstattung an seiner Schule. Zudem erfahren Sie, wie eine Elternfinanzierung im Detail abgewickelt wird und welche weiteren Finanzierungsmöglichkeiten wir anbieten.

Unterrichtstools mit der App Kurzbefehle erstellen

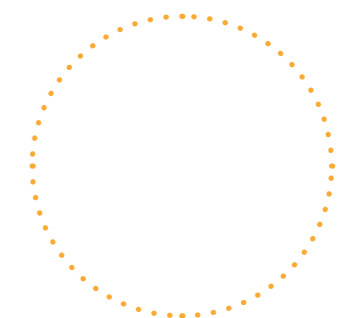
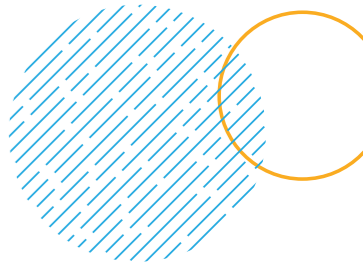
Vom Generieren von QR-Codes über Zufallsziehungen aus bspw. Schüler*innenlisten bis hin zum Konvertieren und Verkleinern von Medien; mithilfe der App Kurzbefehle können kleinere, nützliche Programme als Erleichterung für den Unterrichtsalltag gestaltet werden. Die Teilnehmenden lernen in diesem Kurzworkshop anhand einer Programmauswahl, wie sie selbstständig solche Skripte erstellen können.

You are not alone! Die Dos and Don'ts bei einer digitalen Vollausrüstung mit iPads.

Profitieren Sie von unserer Erfahrung - in diesem Vortrag stellen wir Ihnen unsere Learnings in der Ausstattung von mehr als 5.000 Schulen mit über 50.000 Schüler*innen vor. Was gilt es in welcher Phase zu beachten? Welche Stolpersteine können vermieden werden? Welche Strategien gibt es?

Zeitspartipps und effizientes Arbeiten mit dem iPad

Bei der Unterrichtsvorbereitung und im Unterricht selbst muss es oft schnell gehen. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihr iPad möglichst effizient und zeitsparend einsetzen können. Von der Spotlight-Suche über Multitasking bis hin zur praktischen Dateiverwaltung - hier lernen Sie viele Zeitspartipps kennen!



Digitale Bildungswochen

Veranstaltungen im Rahmen der digitalen Bildungswochen

Die digitalen Bildungswochen sind eine gemeinsame Veranstaltungsreihe der Apple Authorised Education Specialist (AAES), von Apple zertifizierte Fachhändler im Bildungsbereich. Erstmals sind die digitalen Bildungswochen auch auf der didacta in Köln vertreten und bieten über 100 inspirierende Sessions für den digitalen Unterricht. Fokusthemen sind die

Förderung von Lese- und Schreibkompetenz, der barrierefreie Zugang für alle Lernenden, Teacher Workflow, kreative Unterrichtsideen und der Einsatz von KI im Fachunterricht. Ziel ist es, das Lehren und Lernen mit Apple Produkten im Unterricht zu optimieren, damit das Investment von Bildungseinrichtungen in die innovative Apple Technologie um-

fassend und nachhaltig genutzt wird. Die Digitalakademie, der Fortbildungsanbieter von Converge Germany, wird bei den digitalen Bildungswochen am **mobile.schule Stand Halle 7 B60 + C60** zahlreiche Kurzworkshops abhalten.

Workshop-Programm

Apple Produkte und Lösungen im Bildungsbereich

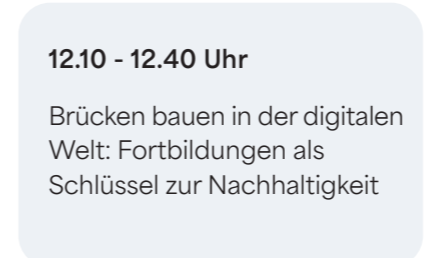
Dienstag_20. Februar 2024



Mittwoch_21. Februar 2024



Donnerstag_22. Februar 2024



Freitag_23. Februar 2024



Die Kurzbeschreibungen zu den Inhalten der Workshops finden Sie auf den Seiten 8, 9, 10 und 11.

Bleiben Sie informiert

Schoolbook Magazin

Entdecken Sie unser neues Online-Magazin. Das Magazin richtet sich an Entscheider*innen aus der Bildungsbranche: Schulträger, Schulleitungen, Lehrkräfte sowie IT-Verantwortliche/Digitalisierungsverantwortliche von Städten und Gemeinden sowie Behörden. Informieren Sie sich in unserem

Magazin Schoolbook regelmäßig über die neuesten IT-Produkte, Praxistipps für den zeitgemäßen Unterricht sowie Digitalisierungstrends im Schulumfeld.

Lesen Sie hier unser Online-Magazin **Schoolbook - das Magazin für Schulen im Wandel**



Mehr zu Converge Germany

Lernen Sie unser Leistungs-Portfolio und unseren 360°-Ansatz kennen. Gestalten Sie Ihren Schulalltag mit unserer Unterstützung - nachhaltig, innovativ und ganzheitlich.



Unsere Dienstleistungen



Unsere Produkte



Unser Unternehmen



Unser Elternfinanzierungsmodell



Unser Fortbildungsprogramm



Notizen

Folgen Sie uns hier:



Unser Newsletter:



Converge Germany – Ihr Kompetenz-Team für individuelle IT-Lösungen

Kontakt

hallo@convergetp.de
+49 (0) 40 7344861-20
www.convergetp.de