



Invitationer til oplæg med internationale EdTech virksomheder Lokale 25, Bella Centret

Mød canadiske Showbie

Du inviteres til en eksklusiv præsentation og netværksarrangement under Læringsfestivalen, onsdag den 13. marts Kl. 13:15-14:00.


Showbie er en workflowapp, der gør det muligt for lærere at dele opgaver digitalt og give feedback til studerende – uden brug af papir. Showbie gør det nemt at give personlig feedback tilpasset hver elevs behov. Den er tilgængelig på 14 sprog og anvendes i over 130 lande rundt om i verden.

Til denne præsentation vil to lokale pædagoger, lærer Johnny Christensen fra Ingrid Jespersens Gymnasieskole og rektor Søren Wadt fra Ny Holte Skole & Skovlyskolen forklare, hvordan de på deres skoler har haft gavn af Showbie samt dele tips om, hvordan man med succes kan implementere Showbie - herunder træning - i sin skole.

Efter præsentationen vil der være tid til netværk og stille spørgsmål.

Tid: 13. marts kl. 13:15-14:00

Sted: Lokale 25



Mød canadiske Krispii

Du inviteres til en eksklusiv præsentation og netværksarrangement under Læringsfestivalen, torsdag den 14. marts Kl. 14:15-15:00.

Vær med når Donna Sinclair, Co-Founder & Chief Executive Officer kommer helt fra Québec, Canada, for at præsentere deres undervisningsplatform Krispii.

Krispii er en undervisnings- og læringsplatform, der sigter mod at forenkle den brede vifte af dagligdagsudfordringer, som lærere står overfor. Med Krispii bruger lærerne mere tid på at undervise og eleverne bruger mere tid fokuseret på at lære. Krispii giver mulighed for, at eleverne forstår sig selv som elever, mens de bliver udfordret med individuelle og / eller gruppe-multimodale aktiviteter, der imødekommer en bred vifte af læringsstile. Samtidig kan lærerne interagere med eleverne samtidig med at de kan opmuntre og spore elevvækst mod succes.

Platformen er udviklet af en lærer med mange års erfaring fra undervisningsverdenen og som har haft didaktikken som hovedfokus. Krispii 's design er så intuitivt, at lærermidlet har været benyttet med stor succes i nordlige landområder i Canada, hvor den digitale parathed ellers er minimal.

Efter præsentationen vil der være Q&A med Donna Sinclair og tid til at netværke.

Tid: 14. marts kl. 14:15-15:00

Sted: Lokale 25



Mød engelske Mangahigh

Du inviteres til en eksklusiv præsentation og netværksarrangement under Læringsfestivalen, onsdag den 13. marts kl. 14:15-15:00.

Vær med når Chris Green, product owner hos Mangahigh, kommer fra England for at præsentere deres produkt.

Mangahigh er en onlineplatform der tilbyder matematikspil. Gennem små spil og quizzer lærer eleverne matematik på alle niveauer. Produktet er ikke tilpasset danske lærerplaner, men lærere kan gå ind og vælge spil, der passer til det emne, de underviser i. Mangahigh er at finde i 55 lande og produktet er blevet matchet til 15 landes nationale læreplaner, her bl.a. USA, Storbritannien, Australien og Brasilien.

Produktet er udviklet i et samarbejde med professor Marcus du Sautoy fra Oxford University og skaberen af spillet Candy Crush.

Præsentation er opdelt i to, først en demonstration af Mangahigh og hvordan deres produkt er forskelligt fra andre online matematikprodukter. Dernæst sættes der fokus på hvordan undervisere kan inddrage digitale ressourcer i deres undervisning (ikke direkte relateret til Mangahigh).

Efter præsentationen vil der være Q&A med Chris Green og tid til at netværke.

Tid: 13. marts kl. 14:15-15:00

Sted: Lokale 25



Mød franske Marbotic

Du inviteres til en eksklusiv præsentation og netværksarrangement under Læringsfestivalen, onsdag den 13. marts kl. 15:15-16:00.

Vær med når Michaël Turbé, COO hos Marbotic, kommer fra Frankrig for at præsentere deres produkt.

Marbotic producerer interaktive træbrikker i form af bogstaver og tal. De kan bruges direkte på tablets i samspil med forskellige apps som virksomheden også har udviklet. Formålet er at øge børns talforståelse og læse/stave færdigheder, og det er udviklet med henblik på at gøre læring lettere og mere engagerende for eleverne.

Marbotic har haft særlig stor succes i Holland hvor de i samarbejde med det hollandske firma EduCo har udviklet "Keine Klanken". Det er bygget på samme principper som Marbotics egne produkter, men er specifikt udviklet til forståelse af det hollandske sprog og bliver nu brugt på 50% af hollandske skoler. Marbotic samarbejder med Apple og har netop tilføjet nordiske bogstaver til deres sortiment af træbrikker.

Efter præsentationen vil der være Q&A med Michaël Turbé og tid til at netværke.

Tid: 13. marts kl. 15:15-16:00

Sted: Lokale 25



Mød finske Seppo

Du inviteres til en eksklusiv præsentation og netværksarrangement under Læringsfestivalen, onsdag den 13. marts kl. 12:15-13:00.

Vær med når Mira Kekarainen, ansvarlig for forretningsudvikling og internationalt salg hos Seppo kommer fra Helsinki i Finland for at præsentere deres produkt og deres koncept med at bruge Gamification i undervisningen.

Seppo er en global online Gamification platform for læring. Den er designet sammen med verdensberømte finske pædagogiske eksperter til at hjælpe lærere og undervisere til at skabe engagerende og interaktiv undervisning, både indendørs og udendørs. Her kombineres Gamification, social læring, digital storytelling, kreativitet og fysisk bevægelse. Det kan bruges til ethvert skolefag på alle skolens niveauer.

Seppo spil er skabt af undervisere og spilles med mobiltelefoner eller tablets. Øvelserne kan besvares ved hjælp af video, lyd, tekst og fotos. De udendørs spil kan spilles på et live GPS-kort, hvor øvelserne kun åbnes på et bestemt sted.

Den succesfulde platform har brugere i over 40 lande på fire kontinenter og beviser derved at konceptet fungerer universelt. Seppo anvendes ikke kun på skoler, men også i forskellige organisationer som WWF og Røde Kors og i en række virksomheder ifm. forskellige medarbejderuddannelser. Fx benytter 'Ayrton Senna Institute' i Brasilien Seppo i deres læreruddannelser. Instituttet uddanner 80.000 brasilianske lærere om året.

Efter præsentationen vil der være Q&A med Mira Kekarainen og tid til at netværke.

Tid: 13. marts kl. 12:15-13:00

Sted: Lokale 25



Mød russiske Euclidea

Du inviteres til en eksklusiv præsentation og netværksarrangement under Læringsfestivalen, torsdag den 14. marts kl. 15:15-16:00.

Vær med når Mikhail Koroteev fra Horis International Limited kommer helt fra St. Petersborg, Rusland for at præsentere deres populære produkt Euclidea.

Euclidea er en geometri app der tilbyder interaktive geometriske puslespil hvor elever og andre interesserede lærer at lave geometriske konstruktioner med lineal og passer. Spillet værdsætter enkelhed og matematisk skønhed, den mest elegante løsning giver den højeste pointsum. Euclidea er tilgængeligt online, til iOS og Android. Det har en "freemium model" og kan bruges overalt af alle.

Horis International Limited er grundlagt af en gruppe professionelle programmører og undervisere som alle brænder for matematik. De har skabt en hel familie af matematik- og geometribaserede apps, der udover Euclidea b.la. inkluderer Pythagorea, XSection og Tchisla. Disse populære produkter er blevet downloadet mere end 3,5 millioner gange med en gennemsnitlig bedømmelse på 4.8.

Efter præsentationen vil der være Q&A med Mikail Koroteev og tid til at netværke.

Tid: 14. marts kl. 15:15-16:00

Sted: Lokale 25



Mød CodeMonkey – en israelsk startup succeshistorie

Du inviteres til en eksklusiv præsentation og netværksarrangement under Læringsfestivalen, torsdag den 14. marts kl. 09:15-10:00.

Vær med når Itai Cohen, Chief Revenue Officer fra CodeMonkey Studios kommer fra Israel for at præsentere deres produkt.

CodeMonkey er en spilbaseret pædagogisk platform, hvor elever helt ned til 8-årsalderen kan lære at kode i rigtige programmeringssprog som CoffeeScript og Python. CodeMonkey tilbyder en række projekt-og spilbaserede kodnings kurser, der spænder fra at hjælpe en abe fange bananer ved at skrive tekstbaseret kode til at opbygge spil og chatbots. Kurserne er udviklet således, at undervisere uden nogen viden om kodning nemt kan bruge det med hjælp fra bl.a. videoforklaringer. Platformen tilpasser sig desuden den enkelte elevs niveau, for at holde alle udfordrede og engagerede.

CodeMonkey har vundet adskillige priser og oplever stor succes i flere dele af verden, herunder i sit hjemland Israel, flere europæiske lande og i USA, hvor de har endnu en afdeling. Det israelske undervisningsministerium har gjort produktet tilgængeligt for alle israelske skoleelever fra 8-årsalderen og op.

Efter præsentationen vil der være Q&A med Itai Cohen og tid til at netværke.

Tid: 14. marts kl. 09:15-10:00

Sted: Lokale 25



Mød finske Four Ferries

Du inviteres til en eksklusiv præsentation og netværksarrangement under Læringsfestivalen, torsdag den 14. marts kl. 12:15-13:00.

Vær med når Ida Rönnlund, Chief Operating Officer hos Four Ferries, tager turen fra Finland til Danmark for at præsentere deres produkt.

Four Ferries tilbyder automatisk kontrol af matematikopgaver. "Kontrollen" verificerer elevernes beregninger trin for trin uafhængigt af, hvordan de vælger at løse problemet, og giver eleverne øjeblikkelig tilbagemelding om deres løsning. Samtidig får lærerne en chance for at se hvad eleverne kæmper med og måle hvordan de forbedrer sig. Personlig læring understøttes effektivt af eMath-serien med 10 interaktive lærebøger til "High School Math" og "eMath Studio", et digitalt kursusmiljø.

Four Ferries vil forklare lidt om hvordan automatisk kontrol forbedrer de studerendes motivation og lærerens tillid, samt hvordan det kan bruges sammen med formative vurderinger og hvordan det giver et effektivt grundlag for nationale matematiske eksaminer.

Efter præsentationen vil der være Q&A med Ida Rönnlund og tid til at netværke.

Tid: 14. marts kl. 12:15-13:00

Sted: Lokale 25



Mød Belgiske crowdbeamer

Du inviteres til en eksklusiv præsentation og netværksarrangement under Læringsfestivalen, torsdag den 14. marts kl. 11:15-12:00.

Vær med når Hans Romaen, medstifter og direktør hos Roryco, tager turen fra Belgien for at præsentere deres produkt crowdbeamer.

Crowdbeamer er det første præsentationssystem, der streamer indhold trådløst til alle bærbare enheder der tilsluttes via en app. Den er udviklet med visionen om at gøre præsentation sjovt og interaktivt gennem løsninger der muliggør informationsdeling hvor som helst, når som helst og uanset størrelsen af ens publikum. Undervisere får med crowdbeamer mulighed for nemt at dele indhold med deres studerende. Ved hjælp af dens indbyggede WIFI og batteri kan crowdbeamer gøre ethvert sted til et klasseværelse.

Crowdbeamer er blevet kaldt en "gamechanger" og har siden sin lancering i 2017 modtaget flere priser. "Uanset hvor folk kommunikerer, kan crowdbeamer implementeres"
- *Hans Romaen*.

Efter præsentationen vil der være Q&A med Hans Romaen og tid til at netværke.

Tid: 14. marts kl. 11:15-12:00

Sted: Lokale 25