

EdTECH INTERNATIONAL

EdTech International er et særligt område i udstillingen, hvor der er lagt op til inspiration, networking og spændende kig ind i fremtiden for uddannelsesteknologier. Her får du som lærer, leder, konsulent eller leverandør mulighed for at skabe kontakt til internationale EdTech- og læremiddeleverandører og finde inspiration til egen produktudvikling eller praksis.

DEN 13. MARTS

TIDSPUNKT	OPLÆGSHOLDER	PROGRAMPUNKT	LOKATION
10:00-10:45	EdTech Brief	Intro til programmet for EdTech International	Stand 392
11:00-11:45	Itai Cohen fra CodeMonkey	EdTech Talk med Itai Cohen, CRO for CodeMonkey	Lokale 19 (1.sal)
12:15-13:00	Mira Kekarainen fra Seppo	Mød finske Seppo	Lokale 25 (1.sal)
13:15-14:00	Johnny Christensen fra Ingrid Jespersens Gymnasieskole og rektor Søren Wadt fra Ny Holte Skole & Skovlyskolen	Oplev canadiske Showbie - hør hvordan to skoler har haft glæde af systemet	Lokale 25 (1.sal)
14:15-15:00	Chris Green fra Mangahigh	Mød engelske Mangahigh	Lokale 25 (1.sal)
15:15-16:00	Michaël Turbé fra Marbotic	Mød franske Marbotic	Lokale 25 (1.sal)

CODEMONKEY

CodeMonkey er en spilbaseret pædagogisk platform, hvor elever helt ned til 8-årsalderen kan lære at kode i programmeringssprog som CoffeeScript og Python.

Israel
Stand
402

MANGAHIGH

Mangahigh er en onlineplatform der tilbyder matematikspil. Gennem små spil og quizzet lærer eleverne matematik på alle niveauer.

England
Stand
418

MARBOTIC

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.

Frankrig
Stand
410

SHOWBIE

Showbie er en workflowapp, der gør det muligt for lærere at dele opgaver digitalt og give feedback til studerende – uden brug af papir.

Canada
Stand
408

SEPPO

Seppo er en online platform for læring, der kombinerer gamification, social læring, digital storytelling, kreativitet og fysisk bevægelse.

Finland
Stand
419

EdTECH INTERNATIONAL

EdTech International er et særligt område i udstillingen, hvor der er lagt op til inspiration, networking og spændende kig ind i fremtiden for uddannelsesteknologier. Her får du som lærer, leder, konsulent eller leverandør mulighed for at skabe kontakt til internationale EdTech- og læremiddeleverandører og finde inspiration til egen produktudvikling eller praksis.

DEN 14. MARTS

TIDSPUNKT	OPLÆGSHOLDER	PROGRAMPUNKT	LOKATION
09:15-10:00	Itai Cohen fra CodeMonkey	Mød israelske CodeMonkey	Lokale 25 (1.sal)
10:00-10:45		EdTech Brief	Stand 392
11:00-11:45	Itai Cohen fra CodeMonkey	EdTech Talk med Itai Cohen, CRO for CodeMonkey	Lokale 19 (1.sal)
11:15-12:00	Hans Romaen fra Crowdbamer	Mød belgiske Crowdbamer	Lokale 25 (1.sal)
12:15-13:00	Ida Rönnlund fra Four Ferries	Mød finske Four Ferries	Lokale 25 (1.sal)
14:15-15:00	Donna Sinclair fra Krispii	Mød canadiske Krispii	Lokale 25 (1.sal)
15:15-16:00	Mikhail Koroteev fra Euclidea	Mød russiske Euclidea	Lokale 25 (1.sal)

Crowdbamer

Crowdbamer er det første præsentationssystem, der streamer indhold trådløst til alle bærbare enheder der tilsluttes via en app.

Belgien
Stand
406

Four Ferries

Four Ferries tilbyder automatisk kontrol af matematikopgaver. "Kontrollen" verificerer elevernes beregninger trin for trin uafhængigt af, hvordan de vælger at løse problemet.

Finland
Stand
403

Krispii

Krispii er en superintuitiv læringsplatform, der understøtter en række multimodale aktiviteter, som imødekommer en bred vifte af læringsstile.

Canada
Stand
416

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.

Rusland
Stand
398