

Das Projekt IT2School – Gemeinsam IT entdecken



**Für alle Lehrkräfte
geeignet**
Material kostenfrei!

Worum geht es bei „IT2School - Gemeinsam IT entdecken“?

Informationstechnologie und künstliche Intelligenz sind für viele eine Blackbox. Oftmals merkt man nicht einmal, wenn man mit einer KI in Berührung kommt. Welche Technik steckt also dahinter? Wie funktioniert das Internet? Was liest der Scanner aus dem Strichcode? Und wie programmiere ich selbst eine App? Mit „IT2School - Gemeinsam IT entdecken“ werden Kinder und Jugendliche auf die digitale Welt vorbereitet, verstehen die Prozesse hinter dem Bildschirm und lernen, digitale Medien nicht nur zu nutzen, sondern auch aktiv zu gestalten.

Deshalb geht es bei IT2School um mehr als die Nutzung von Smartphone, Tablet und Laptop! Das Projekt eröffnet andere Perspektiven auf die im täglichen Leben verwendete Informationstechnologie, sodass Schülerinnen und Schüler an der digitalen Gesellschaft nicht nur teilnehmen, sondern diese aktiv mitgestalten können. Behandelt werden dabei grundlegende Themen wie Kommunikation, Daten und Programmiersprache.

Die Ziele von IT2School

Mit spannenden und erlebnisreichen Modulen lernen die Schüler/-innen, die IT spielend zu entdecken.

Die Schülerinnen und Schüler

- verstehen die Grundlagen der Informationstechnologie, können sie kompetent nutzen und kreativ gestalten.
- bekommen relevante Kompetenzen für die Arbeitswelt von morgen vermittelt.
- können am gesellschaftlichen Diskurs teilnehmen.
- reflektieren die Bedeutung der Digitalisierung im persönlichen und beruflichen Bereich.
- lernen IT-bezogene Berufsbilder kennen und können ihre Leidenschaft für IT entdecken.

Wie kommt das Projekt an die Schulen?

Wie unterstützen IQSH und Wissensfabrik?

Um die Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler in Schleswig-Holstein in der informatischen Grundbildung zu erweitern, hat das IQSH im Auftrag des Bildungsministeriums eine Kooperationsvereinbarung mit dem gemeinnützigen Verein Wissensfabrik - Unternehmen für Deutschland e. V. geschlossen.

Dadurch kann das von der Wissensfabrik mit wissenschaftlichen Partnern entwickelte Projekt IT2School flächendeckend in Schleswig-Holstein eingesetzt werden.

Das heißt für die Schulen konkret:

- Jede Schule kann sich um eine Teilnahme bewerben.
- Das Projekt wendet sich explizit an **fachfremde Lehrkräfte**.
- Bei einer Online-Fortbildung werden die Lehrkräfte in das Projekt eingeführt und lernen drei Basismodule von IT2School kennen. Buchung online in formix unter:
<https://formix.info/FFB0099>
- Wenn mindestens 3 - 5 Lehrkräfte einer Schule diese Fortbildung besucht haben, wird die Schule zu einer Präsenzveranstaltung eingeladen, bei der weitere Module vorgestellt werden.
- Mit der Einladung zur Präsenzveranstaltung qualifiziert sich die Schule für den Erhalt des vollständigen Materialpakets.
- Die Projektmaterialien sind für die Schulen **kostenfrei**. Die Kosten werden durch ein Mitglied der Wissensfabrik getragen.

Welche Materialien beinhaltet das Projekt?

Die Inhalte zu den einzelnen Modulen, zum Beispiel Unterrichtsvorlagen, können kostenlos online heruntergeladen werden. Wird das Projekt in einer Bildungspartner-schaft mit einem Unternehmen durchgeführt, erhält die Schule zusätzlich haptische Materialien, beispielsweise Pappkartons oder Grundelemente zum Bau eines Morseapparats, und auch digitale Medien, wie zum Beispiel ein LED-Band oder den Mikrocontroller Calliope.

Das sagen Teilnehmer von IT2School

„Als Modellschule für digitales Lernen bemühen wir uns, den Einsatz digitaler Medien im Fachunterricht systematisch weiterzuentwickeln. Das Projekt IT2School gibt uns nun zusätzlich die Möglichkeit, den Kindern einen Blick hinter die Kulissen zu verschaffen und das Verständnis über die Funktionsweise und die Prozesse von Internet, Mail und Co zu verstehen, aber auch digitale Medien selbst zu gestalten. Die ansprechend aufbereiteten Unterrichtsmaterialien der Wissensfabrik ermöglichen unseren Schülerinnen und Schülern einen handlungsorientierten und motivierenden Zugang zu den jeweiligen Unterrichtsschwerpunkten – ein gelungenes Konzept.“

Torsten Hardt, Schulleiter
der Elisabeth-Selbert-
Gemeinschaftsschule, Bad Schwartau

Interesse geweckt oder weitere Fragen?

Hier finden Sie weitere Informationen sowie die FAQ zum Projekt: www.it2school.de

Hier finden Sie weitere Informationen zum Teilnahme- und Fortbildungsprozess:

<https://fachportal.lernnetz.de/sh/faecher/informatik/fortbildungen/it2school.html>

Kontakt

IQSH

Philipp Möller,
Landesfachberater Informatik
E-Mail: philipp.moeller@iqsh.de

Wissensfabrik - Unternehmen für Deutschland e. V.

Joachim Frank,
Projektmanager Bildung
E-Mail: joachim.frank@wissensfabrik.de

September 2022

Herausgeber: Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein **IQSH**

Schreiberweg 5 | 24119 Kronshagen | Tel. 0431 5403-0 | Fax 0431 988-6230-200

www.iqsh.schleswig-holstein.de | https://twitter.com/_IQSH | info@iqsh.landsh.de

Bildnachweis: © Wissensfabrik - Unternehmen für Deutschland e. V. | Gestaltung: Meike Voigt Grafikdesign, Preetz

Das IQSH ist laut Satzung eine dem Bildungsministerium unmittelbar nachgeordnete, nicht rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts.