



IT2School

Gemeinsam IT entdecken!

Das Projekt und der Ablauf:

- *IT2School – Gemeinsam IT entdecken* ist ein Projekt der Wissensfabrik, es ermöglicht Kindern und Jugendlichen IT an ihrer Schule spielerisch zu erleben.
- Machen Sie mit: Schaffen Sie MINT*-Berührungspunkte, begeistern Sie Ihre Schülerinnen und Schüler für IT und unterstützen Sie die Jugendlichen dadurch bei ihrer künftigen Berufswahl.
- Informieren Sie sich über unsere kostenlosen Online-Infoveranstaltungen und Projekt-Fortbildungen bei Ihrer ING-Kontaktperson.
- Bewerben Sie sich mit Ihrer Schule für eine Bildungspartnerschaft und lassen Sie sich mit der ING vernetzen:
<https://meine.wissensfabrik.de/Bewerbung/>
(bitte die ING bei „Bewerberskommentar“ angeben)
- Nehmen Sie die Projekte in die Jahresplanung Ihrer Schule auf.

* MINT steht für Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik

Vorteile für Ihre Schule:

- Kostenloses Projektmaterial – gemeinsam mit renommierten Universitäten entwickelt.
- Alle Projekt-Module sind individuell und fächerübergreifend einsetzbar.
- Kostenlose Fortbildungen und Vertiefungsworkshops für Ihre Lehrkräfte geben Impulse für eine nachhaltige Umsetzung.
- Vernetzung mit einem regionalen Unternehmen, um den Bezug zur Praxis herzustellen und dadurch bei der Berufsorientierung zu unterstützen.
- Regionale und persönliche Betreuung.

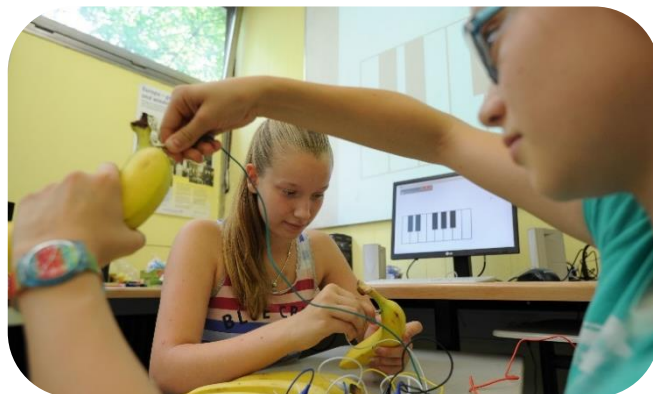


Bild: IT2School in Aktion; das Bananenklavier (Modul B6 – Mein Anschluss).

Wer steckt dahinter?

IT2School ist ein Projekt der Wissensfabrik – Unternehmen für Deutschland e.V.; eine bundesweite Initiative zur Förderung der Innovationskraft Deutschlands. Der gemeinnützige Unternehmensverband mit rund 130 Mitgliedern aller Branchen und Größen engagiert sich für MINT-Bildung von Kindern und Jugendlichen sowie für Startup-Förderung. Die ING ist ein Mitglied der Wissensfabrik (www.wissensfabrik.de)

Sie wollen MI(N)T MACHEN?

Ihre ING-Kontaktperson:

Daniel Kreutz
daniel.kreutz@ing.com



Ansprechpartnerin der Wissensfabrik:

Katharina Missling
Katharina.missling@wissensfabrik.de

IT2School

Gemeinsam IT entdecken!



Bild: Das Internet unplugged im Rollenspiel (Modul B2 – die Internetversther).

Mit *IT2School – Gemeinsam IT entdecken* erleben Kinder und Jugendliche IT spielerisch. Sie werden selbst kreativ und erforschen, hinterfragen, lösen und gestalten ihre Projekte eigenständig. *IT2School* wurde gemeinsam mit Prof. Dr. Ira Diethelm (Universität Oldenburg) entwickelt. Es ist modular aufgebaut und kann individuell in den Schulklassen 4 bis 13 umgesetzt werden. Das Projekt fördert die IT-Kompetenz, wodurch Schülerinnen und Schüler mehr Sicherheit im Umgang mit Informationstechnologien erlangen. Zusätzlich verbessert es das Geschlechtergleichgewicht in der IT-Bildung – bei Schülerinnen und Schülern, aber auch bei Lehrkräften ([Evaluation IT2School, Fachhochschule Südwestfalen, 2022](#)).

- Video und Projekt-Infos: www.wissensfabrik.de/it2school
- *IT2School* und die KI-Module wurde entwickelt von der Wissensfabrik in Kooperation mit:

IT2School Projektziele:

- Mit *IT2School* blicken Schülerinnen und Schüler hinter die Kulissen der digitalen Welt. Sie lernen Grundlagen der Informations- und Kommunikationstechnologie sowie der Künstlichen Intelligenz kennen und neue Perspektiven in der digitalen Bildung einzunehmen.
- Schülerinnen und Schüler lernen Schlüsselkompetenzen auf spielerische Art und Weise, z. B. anhand von Rollenspielen, Brettspielen und blockbasierten Programmiersprachen.
- Schülerinnen und Schüler lernen Informatiksysteme zu verstehen, zu hinterfragen, aktiv zu gestalten und selbstbewusst mit ihnen zu interagieren.
- Optionale Erweiterung um KI-Module: Diese ermöglichen Schülerinnen und Schülern Künstliche Intelligenz zu verstehen und mit der Technologie mündig umzugehen.



MI(N)T MACHEN?

Weitere Informationen zum Projekt *IT2School* unter:



Bild: Brettspiel zu maschinellen Lernverfahren (KI-Modul – Schlag den Roboter)