

# IT2School

Gemeinsam IT entdecken



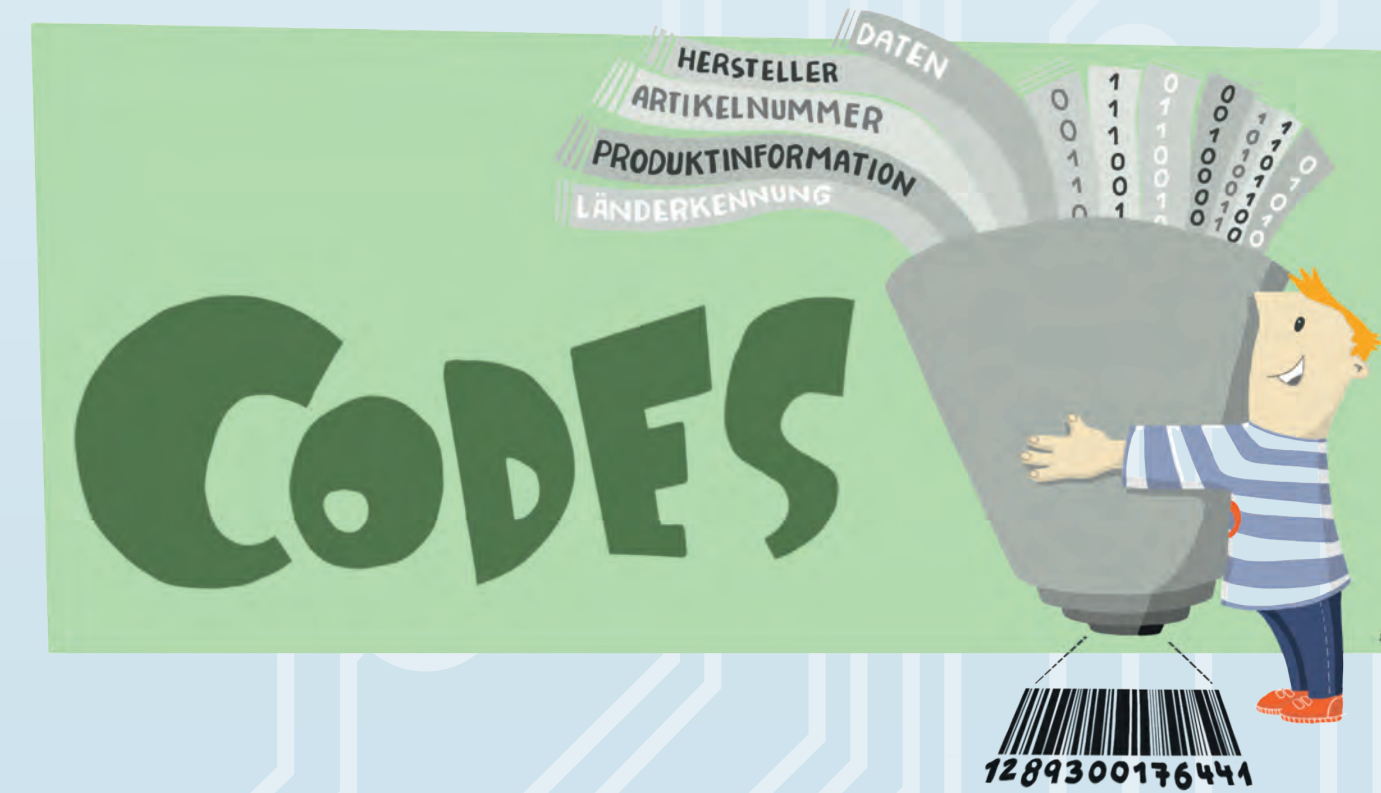
In dem Bildungsprojekt IT2School entdecken, erforschen und erlernen Schülerinnen und Schüler Informationstechnologie auf spielerische Weise. IT2School besteht aus verschiedenen Modulen mit erprobten Unterrichtsplänen für die Klassen 4 bis 10. Die hier aufgelisteten Basismodule sind flexibel einsetzbar und erlauben einen Einstieg auch für Lehrkräfte ohne IT-Fachkenntnisse.



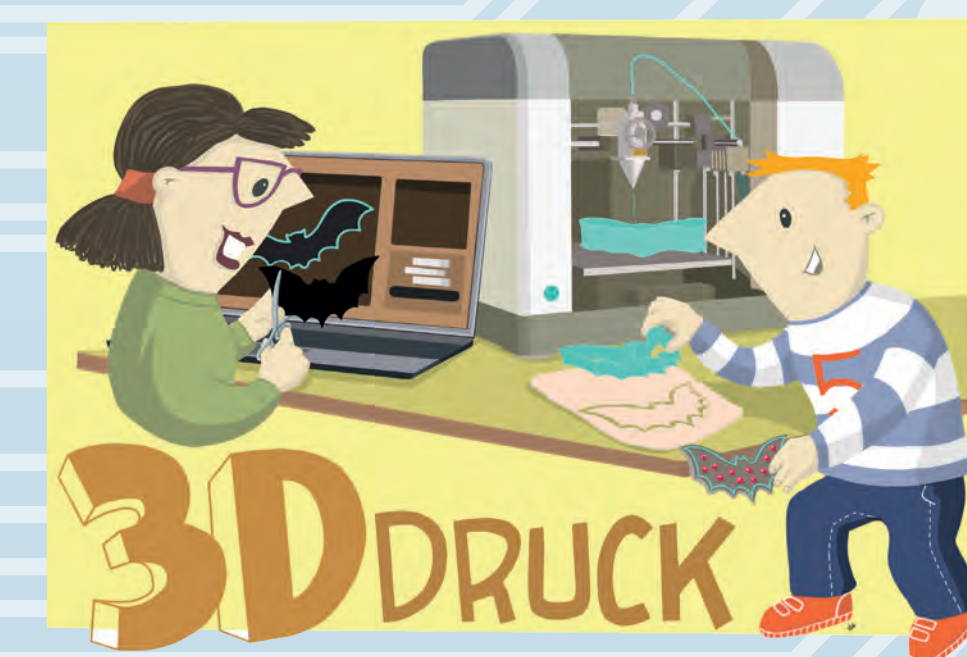
Vom Blinzeln zum Verschlüsseln: Die analogen Wurzeln der IT entdecken, einen Morseapparat bauen und andere Datenübertragungswege kennenlernen



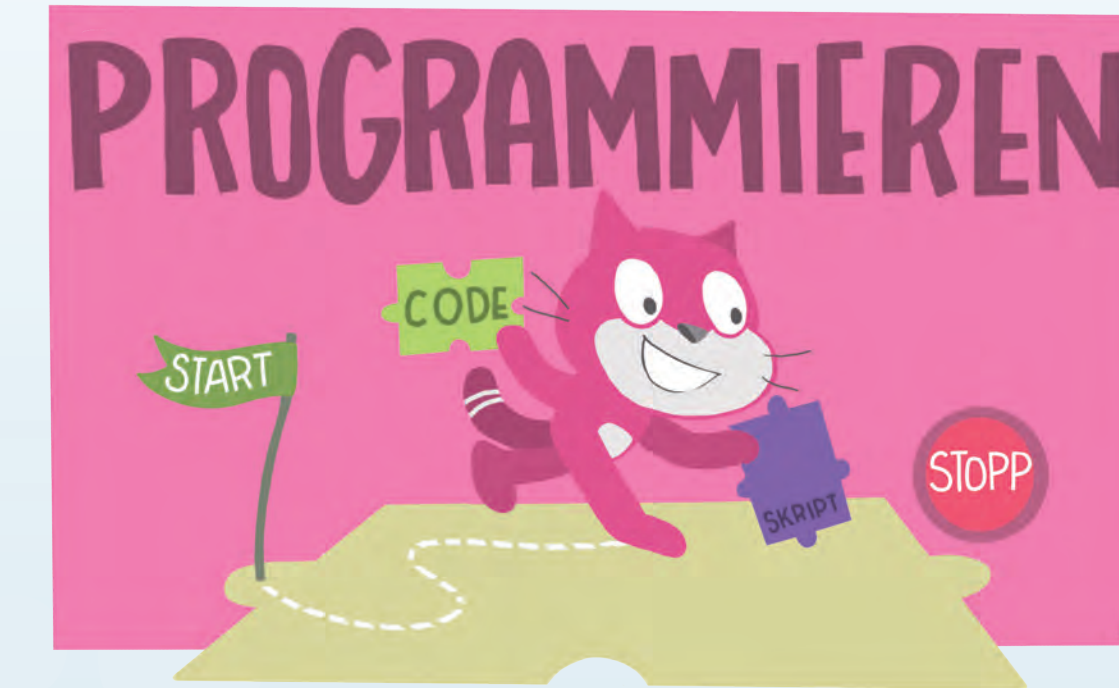
Das Internet und wie es funktioniert mit Pappmodellen nachbauen und in einem Rollenspiel mit der ganzen Klasse inszenieren



Barcodes und QR-Codes kennenlernen und selbst erstellen. Bei einem Besuch in einem Unternehmen oder Supermarkt mehr darüber erfahren, wie sie eingesetzt werden



Die Möglichkeiten des 3D-Drucks kennenlernen, die Funktionsweise eines 3D-Druckers verstehen, eigene Formen modellieren und Figuren drucken



In die Programmierumgebung Scratch einsteigen, die speziell für Kinder und Jugendliche entwickelt wurde; erste Programmierprojekte verwirklichen



Computereingabe über eine Banane oder den Mitschüler? Mithilfe eines Controllers Eingabegeräte kreativ selbst gestalten und dafür Programme entwickeln



Eine eigene App programmieren und auf dem Smartphone oder dem Computer ausprobieren



Es gibt noch mehr zu entdecken: Informationen zu Aufbau-, Erweiterungs- und Methodenmodulen gibt es unter [www.it2school.de](http://www.it2school.de)

Ein Projekt der Wissensfabrik – Unternehmen für Deutschland e.V. entwickelt von