

# f **I** **T** BOX 2.0

Eine Handreichung für Tutoren, Lehrerinnen und Lehrer  
zur Einführung von IT-Fitness an Schulen von HELLIWOOD media & education



## IT-Fitness – fIT-Box 2.0

---

### Curriculum: Beruf und IT

Die Inhalte des Curriculums fördern die Auseinandersetzung mit dem Thema Beruf und IT – wie viel IT steckt in verschiedenen Berufen. Die strukturelle Ausgestaltung der Module des Curriculums unterstützt dabei eine Umsetzung insbesondere im Schulalltag.

### Inhalt

- Einführung
- Modul 01: fIT-Box 2.0 Einführungsstunde
- Modul 02: Selbstlernen / Aktivität
- Modul 03: Präsentation
- Modul 04: IT-Fitness Test

### Anlage

- Spielanleitung

## Einführung

---

### Ziele und Kompetenzen

Die folgende Einführung informiert über die Zielstellungen des Curriculums „Berufe und IT“, den zeitlichen Ablauf und hält Informationen zur organisatorischen Vorbereitung des Angebots bereit.

Ziel des IT-Fitness Angebots „Beruf und IT“ ist die Förderung und Weiterentwicklung vorhandener Medienkompetenz bei Jugendlichen. Insbesondere erweitern sie ihr Wissen darüber, welche spezifischen IT-Kenntnisse für verschiedene Berufsbilder notwendig sind, während eigene IT-Kenntnisse vor einem beruflichen Hintergrund überprüft werden.

Mit dem Angebot „Beruf und IT“ wird die Stärkung bzw. Förderung insbesondere der folgenden Kompetenzen unterstützt:

- Medienkompetenz  
selbständiger Umgang mit Medien (z.B. PC, Drucker, Software,...);  
Grund- bzw. vertiefte Kenntnisse zu verschiedenen Anwendungen (z.B. Office-Paket, Grafikprogramme, Fotobearbeitung)  
Verantwortungsvoller Umgang mit dem Internet (z.B. Recherchefähigkeit);  
Zuordnung von IT-Kenntnissen zu einzelnen Berufsbildern;
- Selbstlernkompetenz  
eigenständiges Arbeiten an den Aufgaben sowie Umgang mit den Materialien und Medien;  
eigene (Lern-)Ziele festlegen und verfolgen;  
selbständiger Lernerfolgskontrolle;
- Soziale und Kommunikationskompetenz  
gemeinsam in Gruppen arbeiten und Lösungen finden;  
eigene Erfahrungen einbringen und diskutieren;  
Ergebnisse vor der Gruppe präsentieren

## Einführung

---

### Stundenplan und Verlauf

Das Curriculum „Berufe und IT“ umfasst insgesamt 4 Module, die unterschiedliche zeitlichen Ressourcen benötigen.

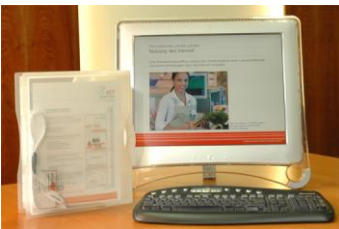
Modul 01: fIT-Box 2.0 Einführungsstunde, max. 45 min

Modul 02: Selbstlerneinheit, max. 120 min

Modul 03: Präsentation,, max. 60 min

Modul 04: IT-Fitness Test, max. 45 min

Die Inhalte der einzelnen Module können sowohl als Ganztagsangebot an einem Tag, als auch verteilt auf 2 oder 3 Tage umgesetzt werden.



## Modul 01: fIT-Box 2.0 Einführungsstunde

### Überblick

Der erste Modul des Curriculums dient der Einführung in das Thema IT-Fitness. Die Jugendlichen werden dafür sensibilisiert, dass für eine erfolgreiche berufliche Karriere umfangreiche und vor allem strukturierte IT-Kenntnisse Voraussetzung sind: Auch in Berufsfeldern, wo dies oft nicht erwartet wird.

<p><b>Technische Voraussetzungen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Laptop oder PC</li> <li>▪ Internetzugang</li> <li>▪ Aktueller Browser mit Silverlight Plugin</li> <li>▪ begleitende Präsentation (fIT-Konfigurator)</li> <li>▪ Beamer</li> <li>▪ Projektionsfläche</li> <li>▪ Lautsprecher</li> </ul>	<p><b>Dauer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 45 min</li> </ul> <p><b>Material</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Spielkarten für IT-Teamspiel</li> </ul>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Die fIT-Box 2.0 unterstützt diese thematische Einführung durch vielfältige Materialien für die Gestaltung einer Einführungsstunde. Mit dem fIT-Konfigurator\* der fIT-Box 2.0 kann eine solche Stunde einfach, schnell und ganz individuell vorbereitet werden.

Idealer Weise sollte diese einführende Unterrichtsstunde (ca. 45 min) aus drei Teilen bestehen:

- Wie viel IT- brauchen wir?  
Vorstellung der Initiative IT-Fitness und des Angebots „Beruf und IT“
- Wie viel IT steckt in Berufen?  
Präsentation von Berufsbildern und Beispielen aus der Arbeitswelt
- Wie viel IT-Fitness steckt hier im Raum?  
Teamspiel IT-Fitness und Vorstellung Fitness Test

Für jeden dieser drei Schritte bietet die fIT-Box 2.0 dem jeweiligen Lernbegleiter (Lehrerinnen und Lehrer, Coach, Trainerinnen und Trainer, Multiplikatoren...) multimedial aufbereitete Informationen, die den Ablauf der Stunde methodisch unterstützen. In Vorbereitung sollte aus den Materialien der FIT-Box 2.0 entsprechend des gewünschten Ablaufs eine unterstützende Präsentation zusammengestellt werden (mit Nutzung des Konfigurators\*).

\*)Mit dem fIT-Box Konfigurator kann eine unterrichtsbegleitende interaktive Präsentation erstellt werden. Diese funktioniert plattformübergreifend und benötigt lediglich einen aktuellen Webbrowser sowie ein Silverlight Plugin.

## Teil 1: Wie viel IT brauchen wir?

Zu Beginn der Einführungsstunde werden die Jugendlichen an das Thema Beruf und IT herangeführt.

In Form eines Kurzinputs erfahren sie Grundsätzliches über die Initiative IT-Fitness:

IT-Fitness schafft Angebote, die den beruflichen Umgang mit Computer, E-Mail und Internet trainieren. Ziel ist vor allem, Schülerinnen und Schülern den Einstieg ins Berufsleben zu erleichtern.

Die Materialien des fIT-Box Konfigurators unterstützen die Vorbereitung einer Einführungsstunde.



Zur Unterstützung dieses Inputs kann der Lernbegleiter ein informatives Video zur IT-Fitness Initiative bzw. eine einführende Informationsgrafik aus den Materialien der fIT-Box auswählen und in die Präsentation einbinden.

Darüber hinaus, werden die Jugendlichen über den weiteren Ablauf der Einführungsstunde sowie über das Angebot „Beruf und IT“ informiert.

## Teil 2: Wie viel IT steckt in Berufen?

Ziel dieses Abschnitts der Einführungsstunde ist es, mit den Jugendlichen den Anteil von IT-Kenntnissen in verschiedenen Berufsbildern beispielhaft zu erarbeiten. In Form eines Unterrichtsgesprächs diskutieren sie eigene Erfahrungen und setzen sie in Bezug zu den vorgestellten Beispielen.

Aus den Materialien fIT-Box 2.0 werden hierfür durch die Lernbegleitung in Vorbereitung der Einführungsstunde entsprechende Berufsbilder ausgewählt, die der jeweiligen Zielgruppe entsprechen und eine interessante Diskussionsgrundlage bieten können.

Insgesamt stehen in der fIT-Box 2.0 10 multimedial aufbereitete Berufsbilder zu Verfügung, mit einer durchschnittlichen Länge von 5 – 6 min. Diese Berufsbilder werden mit ihrem spezifischen Nutzungsanteil neuer Medien vorgestellt und erläutert.

Die Vorstellung dieser multimedialen Berufsbilder in der Einführungsstunde dient als Grundlage einer vertiefenden gemeinsamen Diskussion der Jugendlichen. Im Rahmen eines solchen Unterrichtsgesprächs zur Nutzung von IT in den jeweiligen Berufen werden die Jugendlichen motiviert, ihre Erfahrungen und Sichten selbst einzubringen.

## Teil 3: Wie viel IT steckt in diesem Raum?

Die bis hierher erfolgte Auseinandersetzung mit dem Thema Beruf und IT wird nun mit einer spielerischen Prüfung der eigenen IT-Fitness durch die Jugendlichen beendet: In einem gemeinsamen Wettkampf erproben sie, wie viel IT-Kompetenz wirklich vorhanden ist.

Das dazu notwendige Spiel „IT-Wettkampf“ ist Bestandteil der fIT-Box 2.0 und kann in Vorbereitung der Einführungsstunde mit Hilfe des fIT-Konfigurators in die begleitende Präsentation eingebunden werden.

Der Teamwettkampf um die eigene IT-Fitness sorgt für Abwechslung und Spaß in der Unterrichtsstunde. Der Wettkampf erfordert in Anlehnung an das Spiel „Wer wird Millionär?“ schnelles Reagieren auf Fragen zum Thema Computer und Internet.

## Abschluss der Einführung

Nach Spielende und gebührender Würdigung des Spielsiegers werden der IT-Fitness Test und seine Möglichkeiten vorgestellt. Die Jugendlichen werden über den weiteren Fortgang, z.B. die Selbstlernphase, individuelle Trainings oder die Durchführung des IT-Fitness Tests informiert.

## Modul 02: Selbstlernen und Aktivität

Modul | 02

### Überblick

Im spannungsvollen Wechsel von Information, Phasen des Selbstlernens und aktiver Gestaltung entdecken die Jugendlichen den Zusammenhang von IT-Kenntnissen und ausgewählten Berufsbildern. Hierzu arbeiten sie mit den Lernmodulen auf: [www.innovative-students.de](http://www.innovative-students.de).

<p><b>Technische Voraussetzungen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Laptop oder PC</li> <li>▪ Internetzugang,</li> <li>▪ Aktueller Browser mit Silverlight Plugin</li> <li>▪ Textverarbeitungsprogramm</li> <li>▪ Präsentationsprogramm</li> <li>▪ Bildbearbeitungsprogramm</li> <li>Soundkarte, evtl. Kopfhörer</li> <li>Farbdrucker</li> </ul>	<p><b>Dauer</b></p> <p>90 - 120 Min</p> <p><b>Material</b></p> <p>Papier DIN A4 Plakatkarton DIN A2 Klebestifte, Filzstifte</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Die IT-Kenntnisse sind jeweils anhand von Situationen beschrieben, wie sie den Jugendlichen aus dem eigenen Umgang mit dem Rechner bekannt sind.

Webcasts greifen diese Szenarien auf und stellen ihre zunehmende Bedeutung für immer mehr Berufe anschaulich an einzelnen Berufsbildern dar. Es kommen Video, Audio und Textinformationen zum Einsatz, so dass die Jugendlichen vielfältig und ihrem jeweiligen Lerntyp gemäß angesprochen werden.

Eine Selbsteinschätzung rundet die Auseinandersetzung mit dem Zusammenhang von IT-Kenntnissen und Berufsbildern ab.

Anschließend entwerfen die Jugendlichen selbst das Berufsbild ihres „Traumberufs“. Der zuvor erschlossene Zusammenhang von IT-Kenntnissen und Beruf bildet die Grundlage für die eigene aktive Gestaltung und Präsentation in Text und Bild.

## Registrierung und Login

Um die Lernmodule auf [www.innovative-students.de](http://www.innovative-students.de) nutzen zu können, muss sich jede/r Jugendliche einmalig registrieren. Hierzu werden keine persönlichen Daten erfasst.

- Den Button „Registrieren“ anklicken und auf der Folgeseite diese Optionen wählen:
- „Ich möchte einen neuen Zugangscode erstellen“ markieren
- Einen Bereich auswählen, z.B. Oberstufe Klasse 9-12
- Den Sicherheitsschlüssel abtippen
- „Zugangscode erstellen“ anklicken



Die Registrierung muss nur einmal erfolgen. Der unmittelbar angelegte Zugangscode wird bei den nächsten Logins sofort eingegeben.

Danach wird sofort ein Zugangscode angelegt.

- Mit „Ich möchte mich jetzt anmelden“ werden die Lernmodule sofort freigeschaltet.
- Um den Zugangscode zur eigenen Erinnerung abzuspeichern, kann der Code zuvor an die eigene E-Mail-Adresse gesendet werden.

Bei jeder weiteren Nutzung der Lernmodule reicht das Login mit dem persönlichen Code.

## Erste Schritte

Nach dem Login erhalten die Jugendlichen eine Übersicht von 10 Situationen, in denen IT-Kenntnisse unterschiedlicher Art beschrieben sind und denen beispielhaft ein Berufsbild zugeordnet ist, wie die folgende Übersicht zeigt:

<b>IT-Kenntnisse</b>	<b>Berufsbilder</b>
Computer als Gerät und Werkzeug	Fahrzeuglackiererin
Lesen, Schreiben, Rechnen am Computer	Fitnesskauffrau
Bild und Text als Träger von Informationen	Kfz-Servicemechaniker
Verfahren und Techniken in Anwendungen	Kauffrau für Bürokommunikation
Recherche und kritische Beurteilung von Informationen	Medizinische Fachangestellte
Vernetzung in Theorie und Praxis	IT-Systemelektroniker
Kommunikation und Austausch mit Medien	Fachkraft für Logistik
Wissen verwenden und darstellen	IT-Systemkauffrau
Nutzung des Internets	Einzelhandelskauffrau
Fachwissen	Fachmann für Sanitär-, Heizungs- und Klimatechnik

Nach der Durchsicht aller Situationen und Berufe entscheidet sich jede/r Jugendliche für ein bestimmtes Berufsbild, mit dem sie/er sich im Laufe des Workshops näher befassen will.

Um den Zusammenhang von IT-Kenntnisse und Berufen zu erschließen, arbeiten die Jugendlichen entlang dreier Fragestellungen, die sie von einer allgemeinen Betrachtung zur Selbsteinschätzung ihrer IT-Kompetenzen führen und so auf die eigene Berufsorientierung hin vorbereiten.

- Was sind die besonderen Merkmale des Berufes und in welchen Arbeitsfeldern sind IT-Kenntnisse erforderlich?
- Welche situationsspezifischen IT-Kenntnisse sind in dem gewählten Beruf gefordert, was umfassen sie und bei welchen Aufgaben werden sie eingesetzt?
- Wie schätzt der Jugendliche selbst seine IT-Kenntnisse für diese Situation ein?

## Auseinandersetzung mit einem Berufsbild

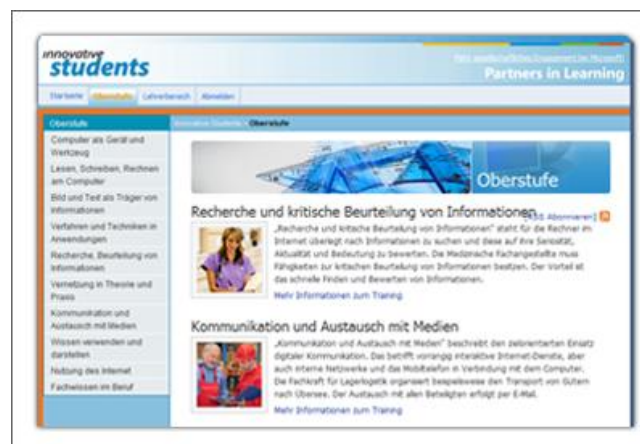
Information: Jedes Berufsbild wird in einem Webcast vorgestellt, der typische Arbeitsfelder und Aufgaben beschreibt. Anhand einer konkreten Tätigkeit wird aufgezeigt, welche spezifischen Kompetenzen im Umgang mit dem Rechner gefordert sind. Weitere Informationen, wie sie die Bundesagentur für Arbeit und das Bundesinstitut für Berufsbildung anbietet, können online abgerufen werden.

Selbstlernzeit: Die Jugendlichen können mit dieser Vielfalt an Informationen das Berufsbild in seinen wichtigsten Merkmalen beschreiben, erforderliche IT-Kenntnisse spezifizieren und einen ersten Eindruck festhalten, ob sie dieser Beruf interessiert und ob sie glauben, über die erforderlichen IT-Kenntnisse zu verfügen. Diese Anmerkungen halten die Jugendlichen in einem Dokument fest, das sie in einem Textverarbeitungsprogramm erstellen.

Gliederungsvorschlag für die Anmerkungen „Berufsbild“:

- Berufsbezeichnung, Arbeitsfelder, Aufgaben, Einsatzmöglichkeiten
- IT-Kenntnisse, Anforderungen in den genannten Arbeitsfeldern
- Erster Eindruck: (Nicht) interessant, weil...; würde ich mir (nicht) zutrauen, weil...

Jedes Berufsbild ist mit einer Vielfalt an Informationen und mit Tätigkeiten aus dem Arbeitsalltag beschrieben.



## Verständnis der situationsspezifischen IT-Kenntnisse

Information: Die IT-Kenntnisse sind in ihrer Beschreibung auf Situationen bezogen, in denen sich diese Kompetenzen in konkreten Handlungen zeigen. Das sind zum einen die Situationen bzw. Arbeitsfelder, wie sie bei den Berufsbildern beschrieben sind.

Zum anderen können die Jugendlichen Informationen abrufen, die Situationen zeigen, wie sie ihnen aus dem eigenen Alltag bekannt sind. Beispiel: Kenntnisse zur „Nutzung des Internets“ sind zum einen für Einzelhandelskaufleute im Geschäftsalltag unabdingbar; zum anderen sind es Kenntnisse wie z.B. das Anlegen einer Online Fotogalerie, die auch Information und Kommunikation der Jugendlichen prägen.

Selbstlernzeit: Zum besseren Verständnis der IT-Kenntnisse, welche Kompetenzen sie umfassen, in welchen Umgangsformen mit Rechner und Anwendungen sie sich zeigen, fassen die Jugendlichen die Informationen sowohl zu den Berufsbildern als auch zu den Situationen und alltäglichen Anwendungsszenarien zusammen. Die allgemeine Forderung nach IT-Kenntnissen kann auf diese Weise konkretisiert werden.

Diese Anmerkungen halten die Jugendlichen wiederum in einem Dokument fest, das sie in einem Textverarbeitungsprogramm erstellen

Gliederungsvorschlag für die Anmerkungen „IT-Kenntnisse“

- Beschreibung der Situation, Beispiele aus Beruf und Alltag.
- Nennen von konkreten IT-Kenntnissen, die in der Situation gefordert sind.
- Rückschluss auf Kompetenzen, die dem Verhalten zugrunde liegen.

## Selbsteinschätzung der eigenen IT-Kenntnisse

Selbstlernzeit: So wie sich aus der Beobachtung des Verhaltens in bestimmten Situationen Rückschlüsse auf die Kompetenz der beobachteten Person ziehen lassen, so taugt die Selbsteinschätzung dazu, eigene Kompetenzen einzuschätzen. Es geht nicht um eine Prüfung von IT-Wissen, sondern um die Reflexion des eigenen Verhaltens im Umgang mit Rechner und Anwendungen. Freiwillig, anonym und ehrlich sich selbst gegenüber – das sind die entscheidenden Bedingungen für eine aussagekräftige Selbsteinschätzung.

Es gibt zu allen 10 Situationen die Möglichkeit zur Selbsteinschätzung. Die Jugendlichen sind aufgefordert, mit der Selbsteinschätzung zu beginnen, die der Situation und dem Berufsbild zugeordnet ist, das sie ausgewählt haben. Zu jeder Verhaltensweise ist die Kompetenz genannt und eine Skalierung, auf der die Jugendlichen sich einschätzen können.

Das Anknüpfen an alltägliche Situationen und der unkomplizierte Ablauf der Selbsteinschätzung online motivieren, über sich und die eigenen IT-Kenntnisse nachzudenken. Die Selbsteinschätzung gibt den Jugendlichen eine wichtige Orientierungshilfe bei der Berufswahl und ist darüber hinaus eine Methode, die immer wieder im Verlauf lebenslangen Lernens genutzt werden kann.

## Entwurf des eigenen Traumberufs

Der Phase aus Information und Selbstlernzeit folgt die aktive Gestaltung. Um den eigenen Traumberuf zu präsentieren, gestalten die Jugendlichen jeweils ein Plakat, das die Merkmale, Arbeitsfelder und spezifischen IT-Kenntnisse für den Arbeitsalltag darstellt.

Die zuvor erarbeiteten und dokumentierten Informationen und Zusammenhänge werden wieder aufgegriffen, kombiniert und von den Jugendlichen im Kontext der eigenen Berufsorientierung eingesetzt und für eine Präsentation gestaltet.



Traumberufe:  
Architektin, Sportmanager,  
Diätassistentin oder Pilot?

Die Jugendlichen können mit Text, Bild, Foto und den entsprechenden Programmen arbeiten und auch Material aus dem Internet nutzen. Produkt- und themenbezogen werden ihre IT-Kenntnisse vertieft.

**Tipp:** Zum Umgang mit den Programmen finden sich Hinweise z.B. in den Webcasts zu „Lesen, Schreiben, Rechnen“ oder auch zu „Informationen in Bild und Text“.

Die Plakate können thematisch ausgerichtet sein, z.B.:

- Ein Alltag in meinem Traumberuf
- Wege zu meinem Traumberuf
- Profil/ Stellenanzeige für meinen Traumberuf

Die Formate richten sich nach dem gewählten Programm. So können mehrere Folien zu einem Plakat zusammen gestellt werden, aber auch nur eine Folie als Plakat gestaltet werden.

Die Textverarbeitung bietet ebenfalls mehrere Möglichkeiten, etwa das Format einer Bildgeschichte, die mit Bildern und Sprechblasen zur Wandzeitung aus mehreren kleinen Postern zusammen gestellt wird.

Die Produkte werden ausgedruckt und auf großformatigem Karton (DIN A2) befestigt.

## Modul 03: Präsentation

Moduel | 03

### Messe der Traumberufe

Die Jugendlichen präsentieren die Plakate, die aus ihrer Auseinandersetzung mit IT-Kenntnissen und Berufsbilder entstanden sind, in Form einer Messe. Hierzu werden die Plakate ausgehängt und in sog. „Poster Sessions“ von den Jugendlichen kurz vorgestellt.

<p><b>Technische Voraussetzungen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Laptop oder Rechner</li> <li>▪ Textverarbeitungsprogramm</li> <li>▪ Präsentationsprogramm</li> <li>▪ Beamer</li> <li>▪ Projektionsfläche</li> <li>▪ evtl. Mikrophon</li> <li>▪ evtl. Beleuchtung</li> </ul>	<p><b>Dauer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 45-60 Min</li> </ul> <p><b>Material</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Papier DIN A4</li> <li>▪ Plakatkarton DIN A2</li> <li>▪ Klebestifte, Filzstifte</li> </ul>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Poster Session – Vorstellen der Plakate

Präsentation und Austausch zu den erstellten Produkten bilden für die Jugendlichen eine wichtige Phase im Prozess der Auseinandersetzung mit Berufs- und Zukunftsperspektiven. Sie üben sich im freien Sprechen vor einer Gruppe, lernen ihre Argumente „auf den Punkt zu bringen“ und mit Kritik umzugehen.

Die Jugendlichen präsentieren ihre Plakate, indem sie die Auswahl des Berufes begründen und die gestalteten Informationen der Gruppe vorstellen und erläutern. Es kann auch von etwaigen Schwierigkeiten berichtet werden. Zeitlimit, je nach Gruppenstärke, mindestens 5 Minuten sollten zur Verfügung stehen.

Parallel ist die Arbeitsgrundlage – Präsentationsfolien, Textdokumente, Bildmaterial- über den Beamer zu sehen und kann ggf. ergänzend erläutert werden, z.B. zu Details, die dann deutlicher für das Publikum zu sehen sind.

## Austausch

Um den Austausch anzuregen, können die Jugendlichen vorab die Aufgabe erhalten, sich mindestens eine Frage zu überlegen, die sie zu den Präsentationen stellen wollen.

Kritik ist erwünscht, aber in respektvoller Form: sachlich, ohne die Person anzugreifen und wenn möglich konstruktiv, mit Ansatzpunkten, wie man es besser machen könnte.

## Anerkennung

Die Anerkennung der Leistungen, sowohl der einzelnen Jugendlichen als auch der gesamten Gruppe, unterstützt die im Workshop initiierten Prozesse, sich mit der beruflichen Zukunft, den eigenen IT-Kenntnissen und Berufsbildern aktiv auseinanderzusetzen. Mit einem ersten Erfolgserlebnis fällt es leichter, sich auf den nächsten Schritt einzulassen und lernbereit zu bleiben.

Die Anerkennung kann im Ablauf durch übliche Verhaltensweisen wie Beifall, Dank und Lob durch die Lernbegleitung erfolgen. Zusätzlich können z.B. Schlüsselbänder, kleine Süßigkeiten oder Ähnliches verteilt werden.



Beispiel für eine Präsentation:  
Die Fotos sind auf Fotokarton befestigt und hängen von der Decke herab.

Eine weitere Variante der Anerkennung wäre z.B. ein Foto der Jugendlichen mit ihren Präsentationen, die in eine Online-Galerie gestellt und/oder ihnen als Ausdruck überreicht werden.

**Tipp:** Wie eine Online-Galerie schnell eingerichtet wird, ist im Training „Nutzung des Internets“ zu finden.

## Hinweise zur Vorbereitung

Die Präsentation erfordert Vorbereitung, die je nach räumlichen und zeitlichen Möglichkeiten ca. 30 bis 45 Minuten benötigt. Wenn genügend Zeit vorhanden ist, können die Jugendlichen mit in die Planung von Aufbau und Ablauf einbezogen werden.

### Planung des Aufbaus:

- Anordnung und Befestigung der Plakate: Wände, Stellwände, Seil spannen?
- Check von Beleuchtung und Sound  
Können die Plakate gut gesehen werden?
- Sind die Vortragenden gut zu hören?
- Anordnung von Rechner, Beamer, Projektionsfläche  
Steckdosen, Kabel, Leinwand, weiße Wand?
- ggf. Anordnung von Beleuchtung, Mikrofonanlage
- Zuschauerplätze  
Stühle? Stehplätze? Rundgang?
- Upload der Präsentationen und Materialien auf den Rechner  
Wer ist verantwortlich?
- Evtl. Zusammenstellen eines Teams der Jugendlichen zur Unterstützung beim Aufbau

### Planung des Ablaufs:

- Reihenfolge der Präsentationen  
Thematisch zusammenpassend, Zufall, z.B. auslösen?
- Wird der Rechner einbezogen? Wenn ja, wer bedient ihn?
- Zeitlimit  
Je nach Gruppengröße; mind. 5 Min. Präsentieren; 5 Minuten Austausch
- Moderation  
Lernbegleitung? Eine/r der Jugendlichen? Team?
- Evtl. Zusammenstellen eines Teams der Jugendlichen zur Unterstützung beim Ablauf

## Modul 04: IT-Fitness Test

---

### Abschluss und Zertifikat

Der IT-Fitness Test ist der letzte Modul des Curriculums „Beruf und IT“. Mit diesem Test können die Jugendlichen ihre persönlichen IT-Kenntnisse auf den Prüfstein legen.

Beim IT-Fitness Test dreht sich alles um Computerkenntnisse. Aufgeteilt in die Teilbereiche PC-Grundlagen & Betriebssystem, Internet & E-Mail und Textverarbeitung & Tabellenkalkulation müssen insgesamt 42 Fragen beantwortet werden. In einer persönlichen Testauswertung erfährt jeder, in welchen Bereichen er fit ist bzw. wo noch einmal eine Trainingsrunde eingelegt werden sollte.

Wer am IT-Fitness Test teilnimmt, erhält sofort im Anschluss sein persönliches Zertifikat mit den erreichten Testwerten. Dieses Zertifikat wird gleich ausgedruckt oder per E-Mail an das eigene Postfach geschickt. Gerade von Jugendlichen kann ein solches Zertifikat als Nachweis persönlicher Kompetenzen in Bewerbungsunterlagen genutzt werden. Es dient aber auch als Ansporn, die eigenen IT-Kenntnisse weiter zu entwickeln.



Gut vorbereitet und konzentriert nehmen die Jugendlichen am IT-Fitness Test teil.

Um den Test zu absolvieren, muss sich jeder Teilnehmer anmelden unter: <https://cert1.it-fitness.de/test.asp>

Pflichtangaben sind jeweils der Vor- und Nachname. Dies ist sinnvoll, da ein persönliches Zertifikat erstellt werden soll. Der Test kann nicht auf

dieselbe Art und Weise wiederholt werden, da die Zusammenstellung der Frage über einen Zufallsgenerator erfolgt. Somit kann nicht „zielgerichtet“ auf einzelne Frage hin trainiert werden.

Die erhobenen Kontaktdaten werden nicht zu Werbezwecken genutzt oder an Dritte weitergegeben. Die Daten werden ausschließlich vom gemeinnützigen Träger der Initiative, dem IT-Bildungsnetz e.V., aufgenommen.

## Abschluss und Zertifikat

**Tipp:** Zur Durchführung des IT-Fitness Tests sind Computer mit Internetzugang notwendig. Für einen ungestörten Testverlauf sind Einzelplatzcomputer zu bevorzugen. Ausreichend Zeit sollte zur Verfügung stehen, für den eigentlichen Test werden 30 min benötigt. Der Ausdruck der Zertifikate erfordert die Bereitstellung eines Druckers (möglichst Farbdrucker) und entsprechendes Papier.

In einer Abschlussrunde sollten die Teilnehmer die Möglichkeit haben, ihre Eindrücke zum Test, zu seinen Ergebnissen und zu entsprechenden Schlussfolgerungen für die eigene IT-Kompetenz zu formulieren und auszutauschen.