



Kinder auf die **digitale Zukunft** vorbereiten

IT-Bildung in Deutschland

In Deutschland fehlen einheitliche Digitalisierungskonzepte.

Schule:

Fehlende Erfahrung
Berührungängste
Wenig Unterstützung



IT-Bildung in Deutschland

In Deutschland fehlen einheitliche Digitalisierungskonzepte.

Schule:

Fehlende Erfahrung
Berührungängste
Wenig Unterstützung

IT4Kids:

7 Jahre MINT-Bildung
> 50 Schulen
> 250 Kursleitungen

Schuljahr 21/22 mit IT4Kids in Aachen

Wir konnten in Aachen **sofort** Zugang zu digitaler Bildung geben. Mit unserem Konzept lassen sich alle Kinder und Grundschulen erreichen.

24
12-wöchige
IT-Kurse

10
Projekt
wochen

9.837
Stunden
IT-Unterricht

38.000€
Effiziente
Verwendung

589
Schülerinnen
und Schüler

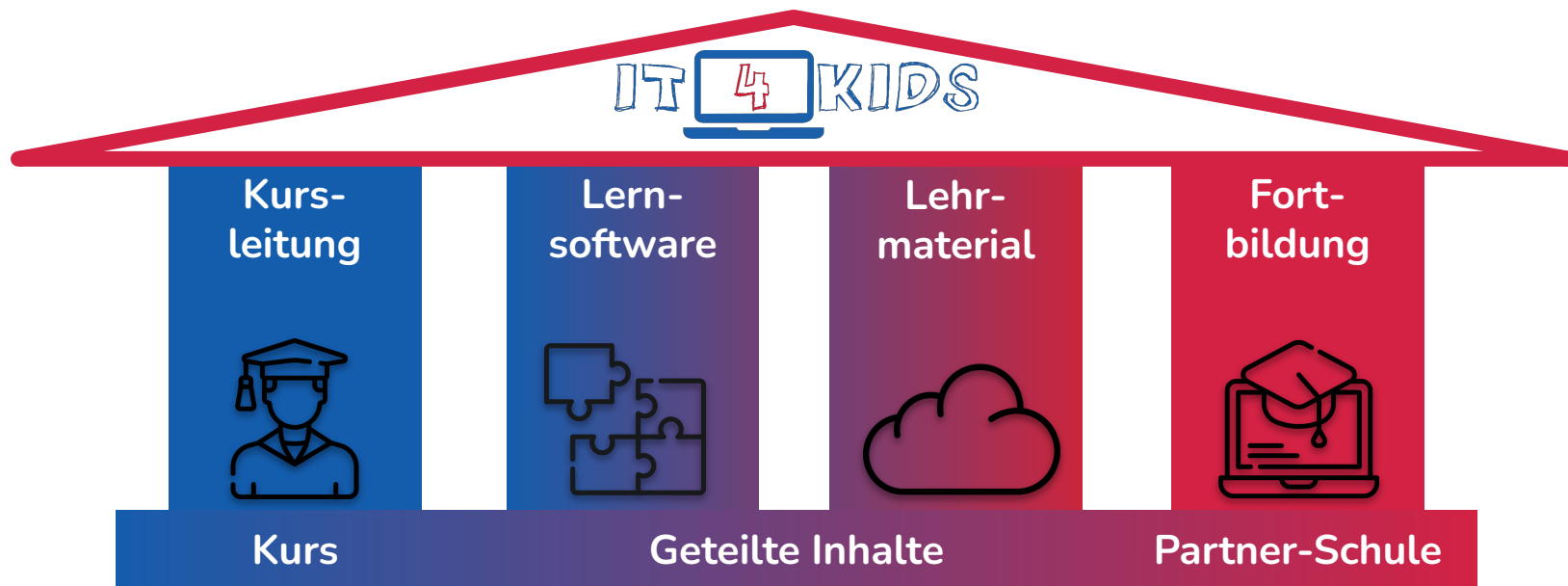
50
Studierende

“Ich kann mir noch nicht vorstellen, was ich mit Programmieren mache, aber ich denke, ich mache irgendwann mal was mit Programmieren.”

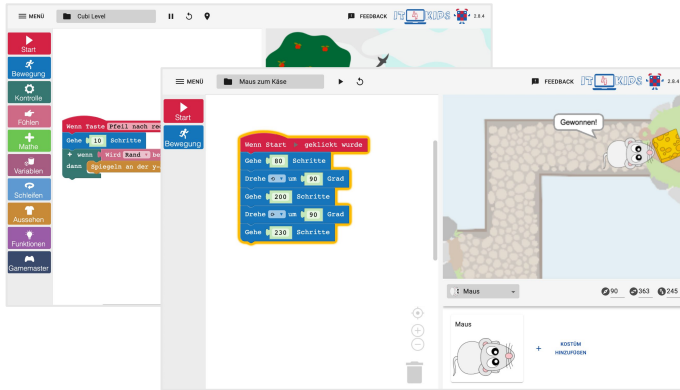
“Wir sehen, wie motiviert und eigenständig sich die Schülerinnen und Schüler jede Woche mit dem Thema Programmieren auseinandersetzen.”

Zwei Angebote, Eine Basis

Unsere Lernsoftware und Lehrmaterialien sind die geteilte Basis, um jeder Schule das optimale Angebot zu liefern.

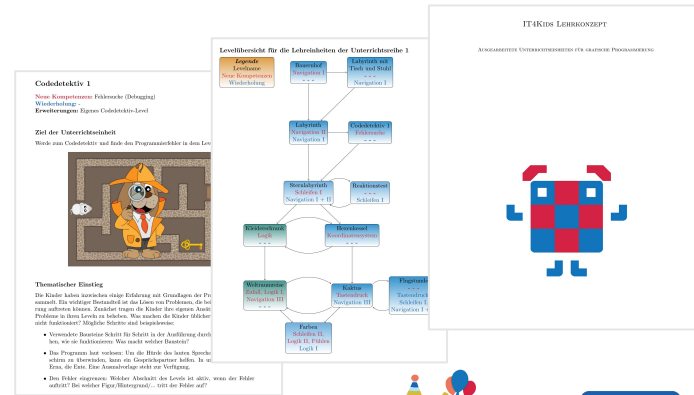


Was lernt man bei IT4Kids?



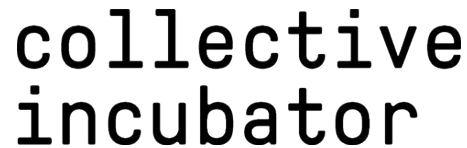
Cubi ist eine Lernsoftware für grafische Programmierung mit über 30 Leveln, die einen einfachen Einstieg im Klassenverband ermöglicht.

Das IT4Kids-Lehrkonzept bietet ganzjährige Unterrichtsreihen für die 3. und 4. Klasse mit fertigem Unterrichtsentwurf zu jedem Level.



Gut integriert - unsere Aachen-Area

Neben den Schulen haben wir viele Partner, die die Vision von IT4Kids unterstützen.

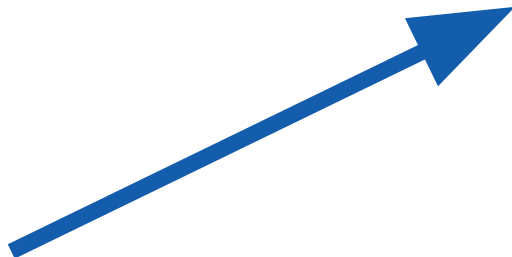


Wir wollen, dass es weitergeht!

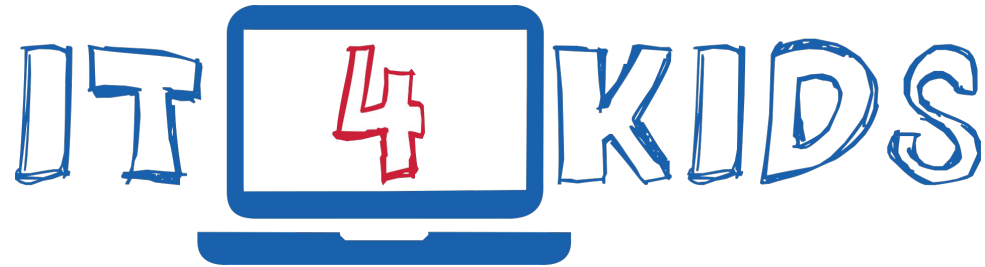
Gemeinsam machen wir die Stadt Aachen zum Musterbeispiel.



1 Jahr (38.000 € p.a.)



2 Jahre: (52.000 € p.a.)

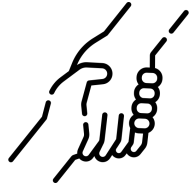
The logo for 'IT 4 KIDS' features the words 'IT' and 'KIDS' in a blue, hand-drawn, blocky font. The number '4' is positioned inside a blue-outlined laptop screen, which is also drawn in a hand-drawn style. The number '4' itself is red with a white outline.

IT 4 KIDS

Kinder auf die **digitale Zukunft** vorbereiten

Digitalisierungsstrategie

Unser Ziel ist es **Schulen** zu begleiten und so auszubilden, dass sie Kurse selbstständig fortführen können, um somit jedes Jahr aufs neue Kindern den **Zugang zu digitaler Bildung** zu ermöglichen.



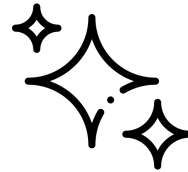
Überzeugen

IT4Kids hilft, mit digitaler Bildung zu starten.



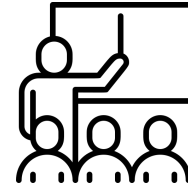
Verfestigen

Ein Kurs oder eine Projektwoche unterstützen beim Verfestigen des Verständnisses der Schule.



Begeistern

IT4Kids sucht Lehrkräfte aus dem Kollegium, die bereit wären, die Inhalte selbstständig fortzuführen.



Ausbilden

Die Fortbildung führt das gesamte Kollegium in grafische Programmierung und Lehrmaterialien ein.



Selbständigkeit

Die Schule integriert selbstständig digitale Bildung in den Unterricht. IT4Kids bleibt weiterhin Ansprechpartner für Lernsoftware und Lehrmaterial.

IT4Kids-Kompetenzübersicht



Code-Entdecker
Kompetenzstufe 1



Algorithmus-Kenner
Kompetenzstufe 2



Programmier-Profi
Kompetenzstufe 3

IT4Kids-Medienkompetenzen

1. Bedienen und Anwenden

1.1 Medienausstattung:
Umgang mit Desktop-PCs und Maus bzw. Tablets

1.2 Digitale Werkzeuge:
Grafische Programmierung

1.3 Datenorganisation:
Speichern und Öffnen von Level-Dateien

4. Produzieren und Präsentieren

4.1 Medienproduktion und Präsentation:
Erstellen von kreativen und interaktiven Spielen

5. Analysieren und Reflektieren

5.3 Identitätsbildung:
Computer als aktives Gestaltungswerkzeug für unterschiedliche Aufgaben

6. Problemlösen und Modellieren

6.1 Prinzipien der digitalen Welt:
Grundlegende Programmierkonzepte

6.2 Algorithmen erkennen: Fehlersuche (Debugging)


6.3 Modellieren und Programmieren: Planen und Implementieren von algorithmischen Sequenzen

*Kapitel nach [Medienkompetenzrahmen NRW](#)

IT4Kids-Lernplattform für Lehrkräfte

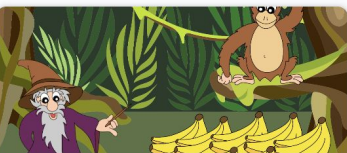
Suche for courses

Collections 1




IT4Kids-Materialien
4 Kurse

Kurse 4




Schulung für Lehrkräfte
2

Zum Kurs




Erste Schritte
4

Zum Kurs



IT4Kids Medienkonzept
1

Zum Kurs




Wichtige Links
9

Zum Kurs

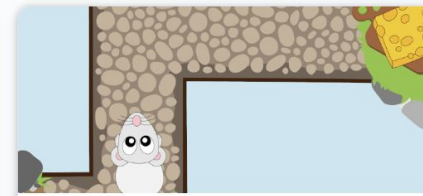
Kurse / Collections / IT4Kids-Materialien

IT4Kids-Materialien 4




Kopiervorlagen für den IT4Kids-Unterricht
3

Zum Kurs



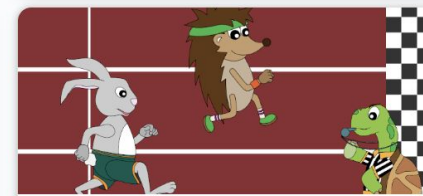
Lehrkonzept für den IT4Kids-Unterricht
1

Zum Kurs



Arbeitsblätter für analoge IT4Kids-Unterrichtsstunden
3

Zum Kurs



Beispiele: Arbeitsblätter für Cubi-Level
9

Zum Kurs

13 von 19 in Zusammenstellung

Das Team hinter IT4Kids



25 Teammitglieder
-> 1 Vollzeitstelle
-> 6 Werkstudenten
-> 8 Vollzeit-Equivalent Stellen

+ 35 Kursleitungen



...und weitere ehrenamtliche Mitglieder!

IT4Kids im Überblick

Für eine erfolgreiche Digitalisierung gibt es zu wenig kompetentes Personal und Unterstützung für Schulen und Lehrkräfte.

Herausforderungen



Wissensmangel



Berührungspunkte
Überforderung

Unser Ansatz

Wir bieten ein **spielerisches Lehrkonzept** für zwei Schuljahre inkl. **Lernsoftware**, um Logik- und Prozessdenken zu stärken.

Wir bieten **betreute, wöchentliche IT-Kurse** durch ehrenamtliche Studierende. Zusätzlich bieten wir **Fortbildungen** an, damit Schulen digitale Bildung **selbstständig fortführen** können.
So legen wir den Grundstein für alle Kinder im Bildungssystem.

Unsere Kursleitungen

Studierende übernehmen die **Kursleitung**, welche von uns **ausgewählt, ausgebildet** und **zugeteilt** werden.



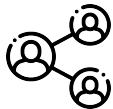
Rekrutieren

- Persönliches Vorgespräch
- Führungszeugnis



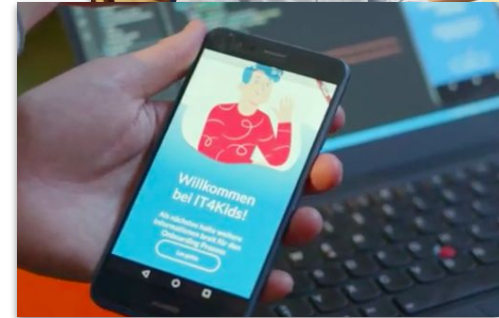
Ausbilden

- IT4Kids-Schulung
- Online-Selbstlernkurs



Zuteilen

- Individuelle Betreuung
- Organisation & Abrechnung
- Eigene App



Unsere Lernsoftware

IT4Kids Lernsoftware “Cubi” wurde extra für Kinder für den Einsatz mit Lehrkräften entwickelt.



Spielerisch

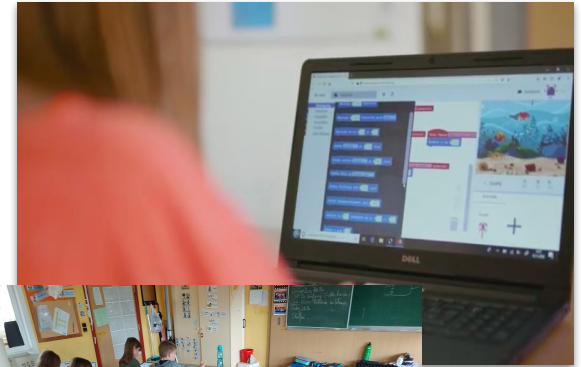


Kindgerecht



Individuell

- ❑ Von Windows XP bis iPadOS
- ❑ Spielerischer Einstieg in die graphische Programmierung
- ❑ Einfacher Start, einfaches Layout
- ❑ Weitere Funktionen (z.B. Lernkontrollen)
- ❑ Auf die Klasse anpassbar



Unser Lehrmaterial

Lehrmaterial für den Einstieg in die **graphische Programmierung** ganz ohne Vorkenntnisse.



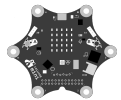
Lehrkonzept

- Fertiges Unterrichtskonzept
- Von analogen Einheiten bis komplexen Spielen



Arbeitsmaterialien

- Arbeitsblätter und Tutorials zu jedem Level



Projekte

- Projektstage, Projektwochen und Ferienspiele (z.B. "Smart City")



Lehrfortbildung

IT4Kids Fortbildung ermöglicht einen **erfolgreichen Einstieg** in die graphische Programmierung für das gesamte Kollegium.



- ❑ Grundverständnis
- ❑ Überwindung der Berührungsängste



- ❑ Digital und flexibel, < 4h
- ❑ Nutzung der Lernsoftware und des Lehrmaterials



- ❑ Anregung der Kreativität
- ❑ Fragen klären

