

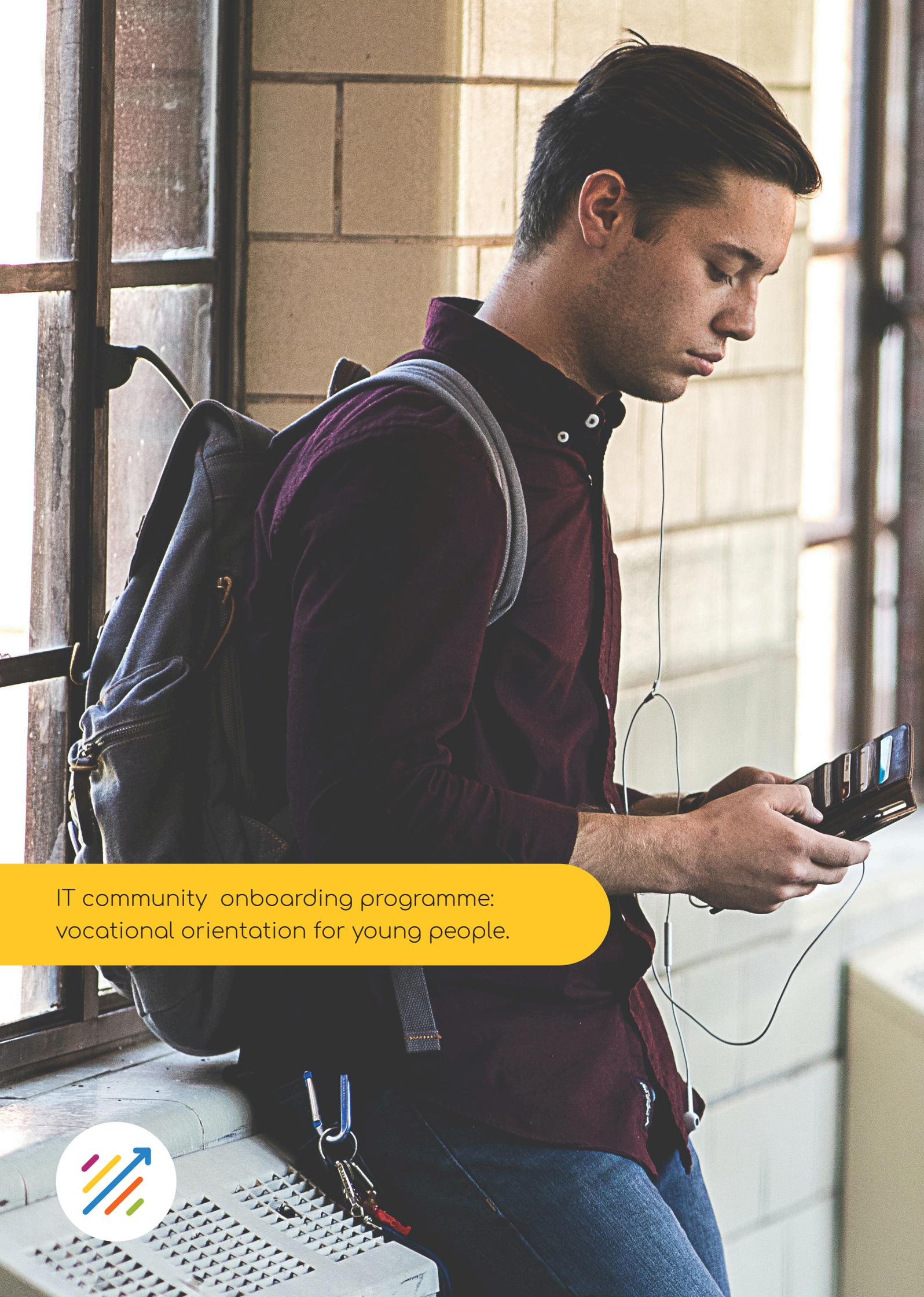


ITonboard

IT community onboarding programme:
vocational orientation for young people.



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



IT community onboarding programme:
vocational orientation for young people.



Was ist ITONBOARD?

ITONBOARD führt junge Menschen an Möglichkeiten der IT-Berufsorientierung mit Fokus auf Open-Source-Software-Communities heran.

Die Projektbausteine greifen nahtlos ineinander & führen Schüler:innen vom ersten spielerischen Kontakt mit IT-Themen bis hin zum abschließenden Community-Onboarding.

Für Schüler:innen, Lehrkräfte & IT-Firmen

Schüler:innen werden zunächst spielerisch mit den Grundlagen von Berufen in der IT-Branche vertraut gemacht & können E-Learning nutzen, um weitere Informationen zu erhalten.

Lehrkräfte erhalten die Werkzeuge, die sie benötigen, um IT-Berufsorientierungsinitiativen mit innovativen und ansprechenden Methoden durchzuführen.

Europäische IT-Firmen werden ermutigt, Praktika anzubieten. Über eine Online-Praktikumsbörse wird der Kontakt zwischen IT-Unternehmen, die Praktika anbieten, und jungen Menschen, die Praktika suchen, vermittelt.



Escape games in Schulen

Wir haben ein Escape Game entwickelt, das in der Berufsorientierung für Schüler von 12 bis 16 Jahren eingesetzt wird. Im Spiel können typische Berufssituationen und Wissen über IT-Berufe erlebt und erworben werden. Berufe in der Webentwicklung sowie das Konzept von Open Source werden den Spielern vorgestellt.

Ziele und Zielgruppen

Das Escape Game ist der Türöffner ins ITONBOARD Programm.

Wir wollen durch ein niederschwelliges Erlebnisformat einen spielerischen Zugang (Gamification) zum Berufsfeld IT ermöglichen. Primäre Zielgruppe sind Lehrkräfte an allgemeinbildenden Schulen (Sekundarstufe I und II).

Unser Ziel ist es, mit dem Escape Game eine besonders motivierende Lehrmethode (bekannt als „Digital Breakout“ oder „Edu Breakout“) zu schaffen, bei der die Förderung von Fähigkeiten in sozialen und kommunikativen Bereichen im Vordergrund steht. Das Spiel soll die Selbstinformationsfähigkeit der Teilnehmer fördern, anstatt ihnen reine Berufsinformationen zu präsentieren.

Wie funktioniert das Escape Game?

Innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits (60 Minuten) entschlüsseln Ihre Schüler Codes für (digitale oder echte) Schlösser mit digitalen und realen Rätseln im Klassenzimmer.

Der Schlüssel zum Erfolg im Spiel: gute Kommunikation und Arbeitsteilung im Team.

Das Spiel kann mit Gruppen von 10 bis 30 Teilnehmern mit minimalem Ressourceneinsatz durch die organisierenden Lehrer:innen gespielt werden.

Neben der digitalen Escape Game-App, die Lehrer durch die Organisation des Spiels führt und digitale Puzzles und Videoclips enthält, gibt es auch einiges an analogem Spielmaterial (Schlösser, Puzzlematerial usw.). Sie wollen mehr darüber wissen?

Kontaktieren Sie uns: info@itonboard.eu

itonboard.eu



Projektwochen in Schulen

Die Projektwoche richtet sich an die Zielgruppe der 13- bis 16-Jährigen. Ziel dieses Moduls ist es, sie auf niedrigem Einstiegsniveau für den Themenbereich zu interessieren. Aber auch vermeintliche Experten können hier noch etwas über das IT-Umfeld lernen.

Ziele und Zielgruppen

Mit Durchführung der Projektwoche werden Schüler:innen nämlich nicht nur spielerisch Berufe in der IT-Branche nähergebracht, sondern auch Elemente des täglichen Arbeitens in jenem Feld. In explorativen Einheiten gelingt es so, praxisnahe Berufsorientierung stattfinden zu lassen.

Lehrer:innen werden entlastet, da das Konzept der Woche vorliegt und sie nicht die direkten Vermittler der Lerninhalte sind. Das erforderliche Wissen wird eigenverantwortlich, aber begleitet angeeignet.

Das Konzept kann an jeder Schule im Rahmen von Projektwochen angewendet werden.

Wie funktioniert die Projektwoche?

Innerhalb von fünf Projekttagen durchwandern die Schüler:innen einen festgelegten Wochenplan. Beginnend mit einer Vorstellung des Bereiches IT, welche eine intensive Arbeitsblattrecherche zu vier tragenden Berufsfeldern mit Bezug zu Projektmanagement, Development und Design beinhaltet, werden die gesammelten Informationen zu einer Präsentation fertiggestellt. Des Weiteren werden IT-Fachbegriffe näher erklärt und die Herausforderungen einer Projektplanung beispielhaft geübt. Bei dem Projekt, welches es schließlich tatsächlich zu planen gilt, handelt es sich um die Gestaltung einer Homepage zu einem relevanten Thema für jene Kohorte. Abschließend wird trainiert, wie eine Präsentation in der IT-Branche, der sogenannte Pitch aussehen kann.



E-Learningkurse

Wir entwickeln Online-Kurse (MOOCs), als eine alternative Methode der Berufsorientierung. Der Ansatz innerhalb der E-Learningkurse unterscheidet sich völlig von den klassischen und eher theoretischen Informationsmaterialien (Flyer, Texte, etc.). Die E-Learningkurse werden für jeden von überall und zu jeder Zeit verfügbar sein.

Ziele und Zielgruppen

Mit diesem Projektergebnis möchten wir eine zeitgemäße, digitale und interaktive Wissensvermittlung, rund um berufliche Themen der IT- und Webtechnologie schaffen und eine ganzheitliche Berufsorientierung, frei von Stereotypen bezüglich geschlechtsspezifischer Kompetenzen anbieten.

Langfristiges Ziel ist die Ausbildung und Vorbereitung einer neuen Generation von Softwareentwicklern, DevOps, Frontend-Entwicklern und IT-Projektmanagern sowie die Vermittlung von Open Source Philosophie, Projekten und Technologien

Was beinhalten die E-Learningkurse?

Es wird vier Onlinekurse geben, die über eine spezielle Onlinelernplattform angeboten werden. Die Kurse werden tiefe Einblicke in die verschiedenen Berufswege im IT-Sektor geben:

1. Kurs: Introductory course on professional fields in the IT industry
2. Kurs: The professional field of the software developer
3. Kurs: The professional field of the front-end developer
4. Kurs: The professional field of the project manager

Sie wollen mehr über die Onlinekurse erfahren und wie Sie diese nutzen können?



Blended Remote IT Praktika

Wir entwickeln Empfehlungen und Richtlinien für Fernpraktika mit kurzen Präsenzphasen in Unternehmen mit Fokus auf eine Community-basierte Open-Source-Kultur. Das Arbeiten und Lernen aus der Ferne ist in der IT-Branche und insbesondere im Open-Source-Bereich seit Jahrzehnten tief verwurzelt.

Ziele und Zielgruppen

Dies entspricht genau den Umsetzungszielen der „Open-Source-Software-Strategie 2020-2023“ der EU-Kommission, insbesondere „Entwicklung von Fähigkeiten und Rekrutierung von Fachwissen“ und „Verstärkte Einbindung von Communities“.

Primäre Zielgruppe sind Praktikumsanbieter, wie z.B. europäische IT-Unternehmen.

Sekundäre Zielgruppe sind Praktikanten, die den Leitfaden nutzen, um sich ein Bild vom Praktikum zu machen.

Welche Wirkung erwarten wir?

Mit dem Konzept des Blended Remote Praktikums betreten wir Neuland. Im Moment sammeln wir Mosaiksteinchen aus verschiedenen Welten. Wir sammeln Erfahrungen mit digitalen Arbeitsprozessen (Remote Work) in der IT und im Bereich Free und Open Source, betrachten aber auch Prozesse und Beiträge zu In-Real-Life (IRL) Praktika und E-Learning.

Im Blended Remote Praktikum gehen wir zum einen davon aus, dass ein digitales Praktikum anders strukturiert sein muss als das reale und zum anderen, dass Präsenzphasen im Praktikum notwendig sind.

Sie wollen ein Blended Remote IT Internship anbieten, wissen aber nicht wie?



Online Praktikumsbörse

Die Praktikumsbörse vermittelt Praktikumsplätze zwischen Praktikumsgebern und Praktikant*innen. Sie stellt (technisch) gleichzeitig das Portal dar, in dem alle digitalen IOs gesamt-konzeptionell zusammengeführt werden. Im Onboarding-Prozess werden die Schüler*innen durch das Portal von IO zu IO zum Praktikumsplatz geführt.

Ziele und Zielgruppen

Das Portal mit seinem integrativen Prozess wird die Onboarder über die Praktikumsbörse zu Unternehmen und Praktikumsplätzen führen und dringend benötigte junge Menschen in die IKT-Branche bringen. Es wird erwartet, dass das Portal innerhalb und außerhalb Europas gut angenommen wird und in den nächsten Jahren auf Länder innerhalb und außerhalb der EU ausgeweitet wird.

Die Zielgruppe des Projektmoduls sind Schüler und Studenten (Onboarder), die in den vorangegangenen Projektmodulen ermutigt wurden, sich mit IT-Berufen zu beschäftigen. Dieses Projektmodul wird den letzten Schritt der praktischen Erfahrung in einem IT-Unternehmen bieten. Die Praktikumsanbieter, die die Zielgruppe des Projektmoduls 4 sind, werden informiert, angeleitet und auch ermutigt, hier Praktika anzubieten.

ITONBOARD Roadmap

Die Projektbausteine greifen nahtlos ineinander und führen Schüler:innen vom ersten spielerischen Kontakt mit IT-Themen bis hin zum abschließenden Community-Onboarding.

Escape Game

Project Week

E-Learning Courses

Blended Remote Internships

Internship Exchange Platform

Das ITONBOARD Konsortium

