

## Schulprojekte mit IT

# Berufsorientierung mit ITONBOARD

Es ist eine Crux: Europa ist sowohl von Jugendarbeitslosigkeit als auch von Fachkräftemangel betroffen. Daher machen Projekte, die in Europa übergreifend die berufliche Orientierung unterstützen, erst recht Sinn. Das Erasmus+ Projekt **ITONBOARD** bietet Jugendlichen in ganz Europa die Möglichkeit, in der IT und dabei vor allem in der Open Source Webentwicklung Fuß zu fassen.



## Ein Beitrag von Lars-Rosario Scarpello und Tamara Esser

Leider macht der Fachkräftemangel keinen Halt vor der IT-Branche. Hinzu kommt, dass trotz vieler Initiativen junge Frauen noch viel zu oft einen Bogen um den IT-Kosmos machen oder ihn gar ignorieren. Das ist schade, denn es würden sich ihnen – wie auch jungen Männern – viele Chancen auftun. Während einer Konferenz der „Plone Open-Source Community“ vor einigen Jahren kam die Idee auf, diese Probleme anzugehen. Zunächst war der Plan, eine Praktikumsplattform ins Leben zu rufen.

Schnell wurde aber dann klar, dass diese Plattform um weitere hilfreiche Bildungskomponenten ergänzt werden musste. Schließlich sollen Jugendliche Schritt für Schritt begleitet und mit allen notwendigen Informationen versorgt werden, damit sie sowohl die IT-Branche, als auch Open Source kennen und lieben lernen. „Die Idee für ITONBOARD war geboren!«, sagt Jörg Zell, Projektkoordinator und Geschäftsführer der Interaktiv GmbH aus Kerpen, die das Projekt leitet. Auch die Europäische Union erkannte die Bedeutung dieses Projekts und hat es mit dem ERASMUS+ Programm kofinanziert.

Die sechs verschiedenen Bildungskomponenten, die Jugendlichen, Schulen und Unternehmen in ganz Europa nun kostenlos zur Verfügung gestellt werden, verfolgen das Ziel, Schüler:innen alles zur Berufsorientierung in der IT aus einer Hand zu bieten:

- Ein **IT-Berufsinteressentest** ermöglicht den Schüler:innen die ersten Orientierungsschritte und ist für so manche:n der erste Kontakt mit dem bis dahin unbekanntem IT-Kosmos.
- Das **Escape Game** „Finding Emilia“ schafft einen spielerischen Zugang zum Berufsfeld IT und kam bei den Testspieler:innen sehr gut an. Lehrer:innen gefällt, dass sie es mit ihren Klassen ohne große Vorbereitungszeit spielen können.

- Guidelines für eine **Projektwoche** stehen als adaptierbare Vorlage zur Verfügung. Die Projektwoche wurde bereits erfolgreich mit über 200 Schüler:innen getestet und kann jederzeit überall in Europa veranstaltet werden. Neben einem Leitfaden stehen zahlreiche spannende Aufgaben zum Download zur Verfügung.
- Durch **E-Learning Kurse** erwerben Schüler:innen hilfreiches Wissen über die Berufe Software-Entwickler:in, Frontend Developer:in und Projektmanager:in. Nach einer kurzen Registrierung kann es schon losgehen – egal, ob zu Hause oder unterwegs auf dem Smartphone. Im Anschluss erhalten die Schüler:innen ein Zertifikat.
- Unternehmer:innen bietet ITONBOARD einen Leitfaden, um innovative **blended remote Praktika** erfolgreich zu organisieren. Durch die Praktika lernen Schüler:innen das Konzept „new work“ kennen.

Auf der **Praktikumsplattform** von ITONBOARD sind die Bildungskomponenten zentrales Element. Hier können Unternehmen europaweit nach Praktikant:innen suchen und sich Schüler:innen einen Praktikumsplatz sichern. Lehrer:innen können sich kostenlos für das Escape Game registrieren oder die Guidelines für die Projektwoche herunterladen. Interessierte können den IT-Berufstest machen und sich für die E-Learning Kurse registrieren.

[www.itonboard.eu](http://www.itonboard.eu)



**Lars-Rosario Scarpello ist Geschäftsführer bei der TALENTBRÜCKE GmbH in Köln. Tamara Esser ist Mitarbeiterin der Interaktiv GmbH aus Kerpen. Die Interaktiv GmbH leitet das Projekt.**