



Computerwissen qualifiziert  
für die Zukunft.

# 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 Mediennutzung im Alltag

Die Inhalte des Curriculums fördern Medienkompetenz durch die strukturierte Mediennutzung in Alltag. Die Ausgestaltung der Module dieses Curriculums unterstützt dabei eine Umsetzung insbesondere im Rahmen von Projekttagen oder in Freizeitangeboten.

### Inhalt

- Einführung
- Modul 01: fIT-Box 2.0 Einführungsstunde
- Modul 02: Mediennutzung im Alltag
- Modul 03: Reflexion
- Modul 04: IT-Fitness Test

### Anlage

- Spielanleitung

## Einführung

---

### Ziele und Kompetenzen

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

Ziel des IT-Fitness Angebots „Mediennutzung im Alltag“ ist die Förderung und Weiterentwicklung vorhandener Medienkompetenz bei Jugendlichen. Insbesondere erweitern sie ihr (Anwendungs-)Wissen darüber, welche Medien im Alltag genutzt werden bzw. zunehmend eine Rolle spielen und überprüfen durch eigene Aktivitäten ihre individuellen alltäglichen IT-Kompetenzen.

Mit dem Angebot „Mediennutzung im Alltag“ 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.

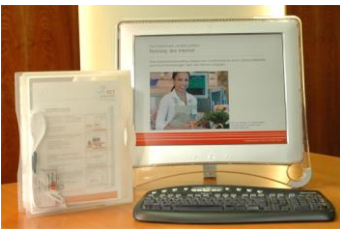
Modul 01: fIT-Box 2.0 Einführungsstunde, max. 45 min

Modul 02: Medienprojekt, max. 120 min

Modul 03: Reflexion, 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

Das erste Modul des Curriculums dient der Einführung in das Thema IT-Fitness. Die Jugendlichen werden dafür sensibilisiert, dass auch die Mediennutzung im Alltag vielfältige Medienkompetenzen voraussetzt bzw. diese fördern kann. Letztlich können Erfahrungen aus der alltäglichen Mediennutzung eine individuelle Professionalisierung des Medieneinsatzes bewirken und somit eine erfolgreiche berufliche Karriere vorbereiten.

<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</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>
--	--

\*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.

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 Einführungsstunde (ca. 45 min) aus drei Teilen bestehen:

- Wie viel IT brauchen wir?  
Vorstellung der Initiative IT-Fitness und des Angebots „Mediennutzung im Alltag“
- Wie viel IT steckt im Alltag?  
Präsentation von Alltagsszenarien der Mediennutzung
- 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).

## Teil 1: Wie viel IT brauchen wir?

Zu Beginn der Einführungsstunde werden die Jugendlichen an das Thema Mediennutzung im Alltag 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 „Mediennutzung im Alltag“ informiert.

## Teil 2: Wie viel IT steckt im Alltag?

Ziel dieses Abschnitts der Einführungsstunde ist es, gemeinsam mit den Jugendlichen zu entdecken, welche Rolle Medien im Alltag spielen können, wo sie vorkommen und genutzt werden. 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 Alltagsszenarien ausgewählt, die der jeweiligen Zielgruppe entsprechen und eine interessante Diskussionsgrundlage bieten können.

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

Das IT-Fitness  
Teamspiel sorgt für  
Spaß und Abwechslung  
in der Einführungs-  
stunde.



Die Vorstellung dieser multimedialen Alltagsszenarien in der Einführungsstunde dient als Grundlage einer gemeinsamen vertiefenden Diskussion der Jugendlichen. Im Rahmen eines solchen Unterrichtsgesprächs zur Mediennutzung im Alltag 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 Mediennutzung im Alltag 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 Einführungsstunde. 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: Mediennutzung im Alltag

### Überblick

Das zweite Modul des Curriculums „Mediennutzung im Alltag“ umfasst praktische Aufgaben oder Medienprojekte, die die Jugendlichen unter Nutzung unterschiedlicher Medien selbständig durchführen. Ziel ist die Förderung einer strukturierten Medienkompetenz, z.B. durch die Planung des eigenen Medieneinsatzes für die Lösung bestimmter Aufgaben sowie die praktische Anwendung dieser Medien.

<p><b>Technische Voraussetzungen</b></p> <p><i>Fotoshow:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ mehrere Digitalkameras oder Handykameras,</li> <li>▪ Laptop oder PC,</li> <li>▪ Bildbearbeitungsprogramm, Präsentationsprogramm,</li> <li>▪ evtl. (Farb-)Drucker</li> </ul> <p><i>Podcast:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ digitale Diktiergeräte oder Handys mit Aufnahmefunktion,</li> <li>▪ Laptop oder PC, Lautsprecher,</li> <li>▪ Tonbearbeitungsprogramm,</li> </ul> <p><i>Blog:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Laptop oder PC, Internet,</li> <li>▪ digitale Kamera oder Handykamera,</li> <li>▪ Bild- bzw. Videobearbeitungsprogramm,</li> </ul>	<p><b>Dauer</b></p> <p>90 - 120 min (je nach Aufgabenstellung, kann die Umsetzung an einem Tag, aber auch punktuell verteilt in einem längeren Zeitraum stattfinden, z.B. in 1 Woche)</p> <p><b>Material</b></p> <p><i>Fotoshow:</i> Papier DIN A4 (evtl. Fotopapier), Stifte, Papier, Klebestifte, Scheren</p> <p><i>Podcast:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Stifte,</li> <li>▪ Papier,</li> <li>▪ CDs</li> </ul>
--	--

### Erste Schritte

Die Jugendlichen erhalten die Aufgabe, für deren Realisierung sie (Alltags-)medien nutzen. So können sie z.B. im Rahmen eines kleinen Medienprojekts eigene Freizeitaktivitäten dokumentieren. Sie verwenden für die Dokumentation einer bestimmten Aktivität verschiedene Medien.

Beispiele und Schritt-für-Schritt Anleitungen für alltägliche Mediennutzungen finden sich u.a. auf [www.innovative-students.de](http://www.innovative-students.de):

<b>IT-Kenntnisse</b>	<b>Mediennutzung</b>
Computer als Gerät und Werkzeug	Kopieren von Daten auf einen USB-Stick
Lesen, Schreiben, Rechnen am Computer	Erstellen einer Broschüre mit Microsoft Word
Bild und Text als Träger von Informationen	Erstellen einer Präsentation mit Microsoft PowerPoint
Verfahren und Techniken in Anwendungen	Daten erfassen und grafisch darstellen
Recherche und kritische Beurteilung von Informationen	In Live Search eine Anschrift finden
Vernetzung in Theorie und Praxis	Einrichtung und Sichern eines WLANs
Kommunikation und Austausch mit Medien	Kommunikation per Windows Live Messenger
Wissen verwenden und darstellen	Aufbau einer Präsentation
Nutzung des Internets	Eigene Bilder in der Windows Live Fotogalerie veröffentlichen
Fachwissen	Elektronisches Notizbuch einrichten

## Aufgabenstellung und Umsetzung

Die Jugendlichen wählen eine eigene Freizeitaktivität aus – diese sollte zeitnah stattfinden – und entscheiden sich für Medien, die zur Lösung der Aufgabe passende. Die Zielstellung und Form der jeweiligen Dokumentation kann von den Jugendlichen selbst erarbeitet werden, Einzel- oder Gruppenarbeit ist möglich.

### **Beispiel Medienprojekt Fotoshow**

Die Jugendlichen dokumentieren z.B. eine sportliche Aktivität ihrer Wahl, mit dem Ziel, anderen von dieser Sportart zu berichten, ihre Besonderheiten vorzustellen etc.

Sie nutzen digitale oder auch Handykameras zur Erstellung von aussagekräftigen Fotografien. Diese Fotos verdeutlichen beispielsweise die besonderen Abläufe einer jeweiligen Sportart oder die konkreten Aktivitäten der Sportler.

Im Anschluss sollte die Möglichkeit bestehen, die Fotos am Computer zu bearbeiten, evtl. eine Fotoshow zu erstellen. Möglich ist z.B. die Erstellung einer PowerPoint Präsentation aus den Fotografien und ergänzenden Texten.

### **Beispiel Medienprojekt Podcast**

Die Jugendlichen erstellen einen Podcast zu einem ausgewählten Freizeitbereich, z.B. ein Interview mit Teilnehmern einer Sportgruppe. Der Podcast kann z.B. darüber informieren, was die jeweilige Aktivität ausmacht, warum die Jugendlichen daran teilnehmen, was besonderen Spaß macht.

Sie nutzen für die Interviews digitale Diktiergeräte oder die Aufnahmefunktion ihrer Handys. Sie erarbeiten einen kleinen Interviewleitfaden (ca. 5 – 8 Fragen rund um das zu dokumentierende Freizeitangebot) und erstellen ein kurzes Podcastkonzept.

Interviews mit Teilnehmern können leicht zu spannenden Podcasts zusammen gestellt werden.



Im Anschluss sollte die Möglichkeit bestehen, die Podcasts auf einen Computer zu laden, evtl. zu bearbeiten oder für eine Präsentation vorzubereiten.

### **Beispiel Medienprojekt Blog**

Die Jugendlichen dokumentieren ausgewählte Freizeitaktivitäten in Form eines „Online-Tagebuches“ – einem Blog. Sie begeistern mit ihren Blogbeiträgen andere für ihre Aktivitäten, diskutieren im Blog den Reiz unterschiedlicher Freizeitangebote bzw. informieren über neue Möglichkeiten von Sport und Freizeit.

Sie erstellen z.B. Fotos oder Kurzvideos von ihren Lieblingsbeschäftigungen in der Freizeit und schreiben dazu kurze Texte am Computer. Sie fügen Text und Fotos zusammen und publizieren ihre Dokumentationen in Form eines Blogs im Internet. Sie nehmen Blog-

Kommentare zur Kenntnis und reagieren in angemessener Form mit neuen Texten oder Informationen.

Für die Erstellung des Blogs empfiehlt sich das auf Innovative Students bereit gestellte Live@edu Angebot.

**Tipp:** Für alle drei Beispielaufgaben sind unterschiedliche Zeiträume der Realisierung vorstellbar. Die Aufgabe kann sofort nach der fIT-Box Einführungsstunde durchgeführt werden, wenn z.B. entsprechende Freizeitaktivitäten angeboten werden. Es ist aber auch möglich, für die Lösung der Aufgaben einen größeren Zeitraum, verbunden mit einem festen Endtermin, zu nutzen.

Es ist möglich, dass alle Jugendlichen der Lerngruppe die gleiche Aufgabe erhalten – so können z.B. mehre Fotoshows oder Podcasts entstehen. Es ist aber auch vorstellbar, dass in der Lerngruppe verschiedene Medienprojekte umgesetzt werden, auf diese Weise könnten z.B. eine Fotoshow, ein Podcast und ein Blog zu einem aktuellen Sportwettkampf entstehen.

Bei Bedarf und wenn die entsprechenden Voraussetzungen vorhanden sind, können die Selbstlerneinheiten auf [www.innovative-studnets.de](http://www.innovative-studnets.de) von den Jugendlichen genutzt werden, um sie bei der Lösung ihrer Aufgaben zu unterstützen.

## Modul 03: Reflexion

### Präsentationsformen

Ein drittes Modul des Curriculums „Mediennutzung im Alltag“ bietet die Möglichkeit, die Ergebnisse aus den Medienprojekten zu betrachten. Präsentation und Reflexion von Projektergebnissen oder Aufgabenlösungen fördern soziale und kommunikative Kompetenzen von Jugendlichen und erhöhen ihr Selbstwertgefühl.

<p><b>Technische Voraussetzungen</b></p> <p><i>Fotoshow:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Laptop oder PC,</li> <li>▪ Beamer, Leinwand, Präsentationsprogramm,</li> <li>▪ alternativ: Ausstellungsmöglichkeiten für Printprodukte: Pinnwände, Leine oder Seil,</li> </ul> <p><i>Podcast:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Laptop oder PC,</li> <li>▪ Lautsprecher,</li> <li>▪ alternativ: CD-Player</li> </ul> <p><i>Blog:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Laptop oder PC,</li> <li>▪ Internet,</li> <li>▪ Beamer, Leinwand,</li> <li>▪ Lautsprecher</li> </ul>	<p><b>Dauer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 60 – 90 min</li> </ul> <p><b>Material</b></p> <p><i>Fotoshow:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Papier DIN A4 (evtl. Fotopapier),</li> <li>▪ Stifte, Papier, Klebestifte,</li> <li>▪ Scheren</li> </ul> <p><i>Podcast:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Stifte,</li> <li>▪ Papier</li> </ul>
---	--

Alle drei Beispiele der Medienprojekte bieten verschiedene Möglichkeiten der Präsentation und/oder Reflexion von Ergebnissen. Die Auswahl der entsprechenden Präsentationsform ist abhängig von den jeweils vorhandenen Ressourcen bzw. Fragestellungen:

- Welche Zielstellung wird mit der Präsentation verbunden?
- Welche Zeiträume stehen zur Verfügung?
- Wie groß ist die Lerngruppe?
- Welche Räumlichkeiten sind vorhanden und welche materiell-technischen Voraussetzungen können einbezogen werden?

### Beispiel öffentliche Präsentation

Mit Beamer und Leinwand können die Fotoshows als automatisch ablaufende Präsentationen großflächig vorgestellt werden. Als Printform aufbereitet, ist es günstig, sie in geeigneten Räumen (z.B. mit Publikumsverkehr) anzubringen und vorzustellen.

Die Wirkung wird erhöht, wenn im Rahmen einer kleinen „Vernissage“ die Jugendlichen sich und anderen ihre Produkte vorstellen.

Auch Podcasts und Blogs können sehr gut öffentlich gemacht werden: Mit entsprechender Wiedergabetechnik (PC und Lautsprecher oder CD-

Player) werden die Interviews für alle hörbar, die Blogs an öffentlich zugänglichen Monitoren oder über Beamer an große Leinwände lesbar.

Die gemeinsame Diskussion der Ergebnisse mit oder vor einem Publikum kann sowohl medien-kreative Aspekte der Aufgabenlösung zum Inhalt haben, als auch die dokumentierten sportlichen oder Freizeitaktivitäten als Thema in den Fokus stellen.

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



### Beispiel interne Reflexion

Ein anderer Ansatz ist die Betrachtung der Aufgabenlösungen ausschließlich in der eigenen Lerngruppe. Hier wird die Arbeit an den Projekten in den Mittelpunkt der auswertenden Reflexion gestellt. Die Präsentation kann über Computer erfolgen: Fotoshows in Form von PowerPoint Präsentationen, Podcasts können abgespielt und die Blogs gelesen werden. Aber auch Printversionen der Fotoshows sind natürlich möglich.

Auch im Rahmen dieser Reflexionsform kann der Blick auf medientechnische Projektaspekte im Fokus stehen, aber auch die gemeinsame Diskussion einer bestimmten Sportart und ihre Ausführung zum Thema werden.

### Hinweise zur Vorbereitung

Größere Präsentationen erfordern eine präzise Vorbereitung, entsprechende Checklisten der einzelnen Arbeitsschritte, der räumlichen Gegebenheiten bzw. der benötigten Materialien können helfen:

- räumliche Anordnung von Leinwand und Beamer, Lichtverhältnisse prüfen
- Anordnung von Fotoshows in Printform: Sichtbarkeit der Fotos prüfen, Lichtverhältnisse ausprobieren,
- Tonqualität: prüfen, ob Lautstärke ausreicht, evtl. Mikrofonanlage einplanen
- Zuschauerplätze klären: Stehplätze oder Stühle, Rundgang oder stationäre Präsentation
- PC / Laptops einrichten, Präsentationen und Materialien aufspielen,
- Teams und Verantwortlichkeiten festlegen

## 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.

## Modul 04

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.

**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.