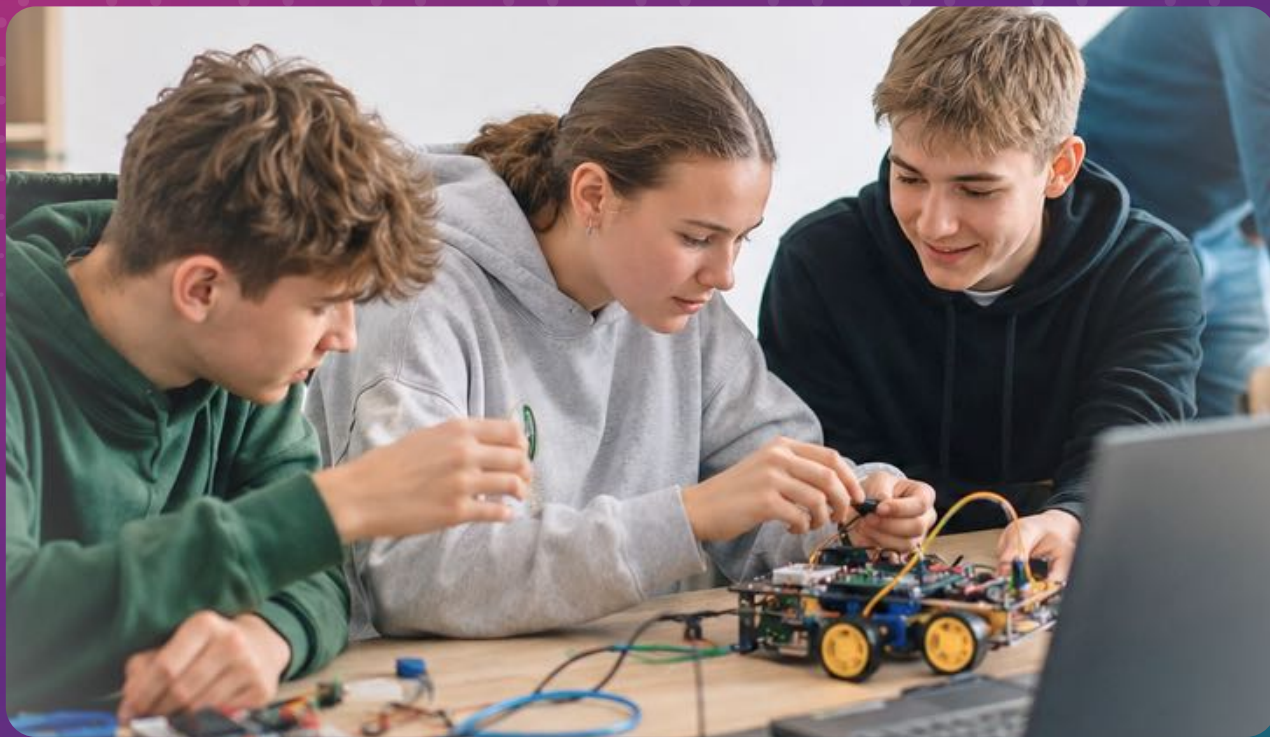


START  IT SMART

powered by **JOBBLINGE**

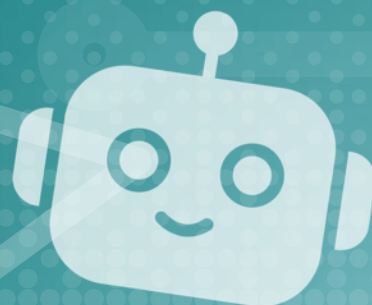


Schuljahr 2026/27

BILDUNGSANGEBOTE FÜR SACHSEN

Praxisnahe digitale Bildung und
Berufsorientierung für Oberschule
und Gymnasium

STAND 09/2026



WER WIR SIND

Digitale Bildung für Sachsen

Liebe Schulleitungen, liebe Lehrkräfte,

mit START IT SMART bringen wir praxisnahe digitale Bildung an weiterführende Schulen in Sachsen. Ausgehend von unserer Bildungsinitiative TechTeens unterstützen wir Schülerinnen und Schüler dabei, digitale Technologien zu verstehen, kreativ anzuwenden und berufliche Perspektiven in IT-nahen Bereichen zu entdecken.

Unsere Formate ergänzen den schulischen Unterricht. Sie reichen von Programmierung, KI, Robotik und Mediengestaltung bis hin zu Berufsorientierung, digitalen Praktika und Schulentwicklung. Sie knüpfen an bestehende Themen an, bringen die nötige Technik mit und schaffen Freiräume für projektorientiertes, eigenständiges Arbeiten.

Alle Angebote werden gemeinsam mit den Schulen geplant, altersgerecht umgesetzt und durchgehend von unserem Team begleitet. So entsteht digitale Bildung, die zur Schule passt, nicht umgekehrt.

Wir freuen uns darauf, gemeinsam mit Ihnen passende Formate für Ihre Schule zu entwickeln.

Ihr START IT SMART Team



Ausgezeichnete Bildungsarbeit

Unsere Arbeit wurde 2025 mit dem **startsocial-Sonderpreis des Bundeskanzlers** ausgezeichnet



Unser Beitrag zum Bildungsland Sachsen 2030

Mit START IT SMART leisten wir einen aktiven Beitrag zum Bildungsland Sachsen 2030:

- ✓ **Online-Unterricht etablieren, live und ortsunabhängig**
- ✓ **Zukunftskompetenzen durch Berufsorientierung im IT-Bereich**
- ✓ **Professionalisierung der Lehrkräfte durch Co-Teaching**
- ✓ **Bildungsgerechtigkeit durch kostenfreien Zugang für alle Schulen**
- ✓ **Nachhaltige Verankerung digitaler Bildung an der Schule**



Das Team hinter START IT SMART verbindet pädagogische Erfahrung, digitale Praxis und viel Leidenschaft für zeitgemäße Bildung.

UNSER MEHRWERT

Digitale Bildung, die ankommt. Flexibel, praxisnah und kostenfrei für Ihre Schule

Digitale Bildung scheitert im Schulalltag oft an Zeit, Technik oder Personal. Genau hier setzen wir an. Wir bringen Konzept, Ausstattung und Fachwissen mit und richten den Umfang nach Ihnen aus: Fehlt die Zeit, übernehmen wir den Unterricht vollständig. Für einen nachhaltigen Kompetenzaufbau gestalten Ihre Lehrkräfte im Co-Teaching mit. So werden aktuelle Themen wie Programmierung, KI und Robotik für Schülerinnen und Schüler greifbar.



Praxisnah & Altersgerecht

Digitale Themen werden verständlich, kreativ und anwendungsorientiert vermittelt. Die Inhalte passen wir an Jahrgang und Vorwissen an, sodass sie an den Unterricht anknüpfen.



Ohne Mehraufwand

Technik, Material und Konzept bringen wir mit. Sie nennen uns Thema und Termin, die Vorbereitung und Durchführung übernehmen wir.



Aktuelle Zukunftsthemen

Von KI über Robotik bis 3D-Druck. Wir bringen Themen in den Unterricht, die im Schulalltag oft zu kurz kommen, und machen sie für Schülerinnen und Schüler greifbar.



Kostenfrei & gefördert

Alle Angebote sind durch unsere Förderpartner finanziert und für Ihre Schule vollständig kostenfrei. So entsteht chancengerechter Zugang, unabhängig von Ausstattung oder Wohnort.



So wird digitale Bildung an Ihrer Schule möglich, ohne zusätzlichen Aufwand für Ihr Kollegium.

IHR WEG MIT UNS

In drei Stufen zur Berufsperspektive

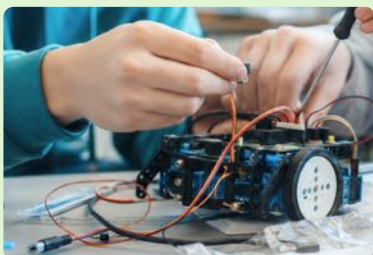
In drei aufeinander aufbauenden Stufen begleiten wir Schülerinnen und Schüler vom ersten Impuls bis zur Berufsperspektive. Wir kombinieren Präsenzformate vor Ort und Online-Formate, die wir ortsunabhängig live ins Klassenzimmer oder ins Homeschooling bringen. Wie stark dabei Lehrkräfte mitwirken, entscheiden Sie: Wir übernehmen die Formate entweder komplett oder gestalten sie im Co-Teaching gemeinsam, wodurch digitale Kompetenzen langfristig an Ihrer Schule aufgebaut werden.



1

Begeisterung

MakerDays & Uni to Go



Zwei Formate für den Einstieg, die Lust auf digitale Themen machen, kompakt, praxisnah und altersgerecht.

- **Format:** MakerDays 1-2 Tage, Uni to Go 90 min.
- **Klassenstufen:** 5-10
- **Ort:** an Ihrer Schule, auch parallele Gruppen möglich
- **Ausstattung:** Technik und Material bringen wir mit
- **Lehrkräfte:** aktive Einbindung im Co-Teaching möglich

» Ideal für Projekttag und erste Begeisterung

2

Vertiefung

Online-Unterricht



Wir schalten uns live in den Klassenraum oder ins Homeschooling und übernehmen den Unterricht digital.

- **Format:** 5 UE
- **Klassenstufen:** 8-9
- **Einsatz:** ideal für Projektarbeit oder als Ergänzung zum Informatikunterricht
- **Lehrkräfte:** aktive Einbindung im Co-Teaching möglich
- **Betreuung:** durchgängig durch unser Projektteam
- **Abschluss:** Teilnahmezertifikat

» Nachhaltiger Kompetenzaufbau

3

Perspektive

Digitales IT-Praktikum



Zweiwöchiges Praktikum mit echten Einblicken in IT-Berufe – ortsunabhängig und digital begleitet.

- **Format:** 2 Wochen
- **Klassenstufen:** 8-9
- **Ort:** digital an der Schule oder im Homeoffice
- **Inhalte:** praxisnahe Aufgaben aus Softwareentwicklung, Mediengestaltung oder IT-Systembetreuung
- **Begleitung:** durch Projektteam + Partnerunternehmen
- **Abschluss:** qualifiziertes Zeugnis

» Echte Berufsorientierung mit Wirkung

UNI TO GO

Große Bühne für Zukunftsthemen

Mit der Uni to Go bringen wir digitale Zukunftsthemen im Vorlesungsformat auf die Bühne Ihrer Schule. Unser Team macht ein Thema verständlich und lebendig, mit Fragen, Mitmach-Momenten und Raum für eigene Gedanken. Das Format ist klassen- und jahrgangsübergreifend und braucht einen großen Raum wie Aula, Hörsaal oder Turnhalle. Welches Thema die Bühne bekommt, wählen Sie aus.

KI und Robotik

Wenn Maschinen denken lernen

Wie lernen Maschinen, eigenständig zu handeln, und wo stoßen sie an Grenzen? An konkreten Beispielen vom Sprachassistenten bis zum autonomen Roboter wird greifbar, wie KI und Robotik zusammenwirken und was hinter der Technik steckt.

90min

Klasse 5-7

Arbeitswelt 2035

Die Berufe von übermorgen

Welche Berufe wird es in zehn Jahren noch geben, und welche entstehen neu? Der Blick in die nahe Zukunft zeigt, wie Digitalisierung und KI Arbeit, Schule und Ausbildung verändern und welche Fähigkeiten morgen wirklich zählen.

90min

Klasse 8-10

Stadt von morgen

Vernetzt, mobil, lebenswert

Wie sieht das Leben in einer Stadt aus, die digital, vernetzt und nachhaltig gedacht ist? Von der Wohnung über den Verkehr bis zur Verwaltung wird sichtbar, wie Technik den Alltag in unseren Städten prägt und lebenswerter machen kann.

90min

Klasse 5-7

Technik und Nachhaltigkeit

Fortschritt mit Verantwortung

Kann Technik die großen Herausforderungen unserer Zeit lösen, oder schafft sie neue Probleme? An realen Beispielen wird deutlich, wo digitale Technik Ressourcen spart, wo ihre Grenzen liegen und warum Fortschritt bewusste Entscheidungen braucht.

90min

Klasse 8-10



ONLINE- UNTERRICHT

Digitale Praxis im Stundenplan

Unser Online-Unterricht findet live mit Ihrer Klasse statt und passt sich Ihrem Stundenplan an. Unsere Auswahlmodule laufen über fünf Unterrichtseinheiten, eingebettet im regulären Informatikunterricht oder kompakt als Online-Projekttag. Am Ende entsteht ein konkretes Ergebnis, vom Medienpaket über den App-Prototyp bis zum Produktkonzept mit KI-Werkzeugen.



Mediengestaltung

Ein eigenes Design-konzept entwickeln

Mit Schrift, Farbe und Bild Wirkung erzeugen

Für eine Schulveranstaltung entwickeln die Schülerinnen und Schüler mit Canva ein zusammenhängendes Medienpaket aus Plakat, Flyer und Social-Media-Beitrag. Damit alles wie aus einer Hand wirkt, treffen sie bewusste Entscheidungen zu Layout, Schrift, Farbe und Bildauswahl und behalten die Wirkung auf die Zielgruppe im Blick. So entsteht ein stimmiger Auftritt, der die einzelnen Materialien sichtbar verbindet.

5 UE

Klasse 8-9

Programmieren

Eine Lieblingsorte-App gestalten

Von der Idee zum App-Prototyp

Live begleitet, bauen die Schülerinnen und Schüler über mehrere Einheiten mit dem App-Baukasten „Thunkable“ einen klickbaren Prototyp für eine Lieblingsorte-App. Am eigenen Bildschirm gestalten sie ein Corporate Design, legen mehrere Seiten an und verbinden sie über Buttons und Navigation. Am Ende wird die fertige App auf dem Smartphone getestet und Schritt für Schritt verbessert.

5 UE

Klasse 8-9

Künstliche Intelligenz

Ein Produktdesign mit KI entwickeln

KI-Ergebnisse gezielt steuern und bewerten

Über mehrere Online-Einheiten entwickeln die Schülerinnen und Schüler mit verschiedenen KI-Werkzeugen ein eigenes Produktdesign. Sie lernen, Text- und Bild-KI gezielt einzusetzen und mit präzisen Prompts zu steuern, und entwickeln so Produktidee, Name, Logo und Produktbild. Dabei prüfen sie kritisch, welche Ergebnisse überzeugen und wo die KI an Grenzen stößt, und verbessern ihre Prompts so lange, bis das Ergebnis zur eigenen Idee passt.

5 UE

Klasse 8-9

Rolle als Lehrkraft

Vorher

Im Technik-Check klären wir Rahmenbedingungen. Handouts für Lehrkräfte sowie für Schülerinnen und Schüler stellen wir bereit.

Während

Wir führen live durch. Die Lehrkraft begleitet die Klasse vor Ort und unterstützt bei Organisation und Rückfragen.

Danach

Sie erhalten Anknüpfungspunkte für den Unterricht. Auf Wunsch besprechen wir, wie sich das Thema weiterführen lässt.

DIGITALES IT-PRAKTIKUM

10 Tage im digitalen Unternehmen

Das Digitale IT-Praktikum macht die Arbeitsweise eines digitalen Unternehmens erfahrbar. Die Schülerinnen und Schüler durchlaufen verschiedene Rollen, entwickeln im Team ein eigenes digitales Produkt und erleben, wie aus einer Idee ein präsentierbarer Prototyp entsteht. Dabei verbinden sich Berufsorientierung, Projektarbeit und digitale Praxis zu einem zusammenhängenden Lernweg.

Eckdaten



Zeitraum: 2 Schulwochen

Teilnahme digital an der Schule oder im Homeoffice.



Praxisnahe Aufgaben

Aus echten IT-Berufsfeldern, angeleitet durch Fachkräfte aus den Partnerunternehmen.



Digitale Begleitung

Feste Ansprechpersonen aus unserem Team während des gesamten Praktikums.



Abschluss

Präsentation der Ergebnisse, Reflexion und qualifizierte Bestätigung der Teilnahme.

Die 2 Wochen im Überblick

Tag 1: Willkommen im Unternehmen

Team bilden, Auftrag verstehen und in das digitale Unternehmen einsteigen

Tag 2: IT-Support erleben

Technische Infrastruktur kennenlernen, Supportfälle bearbeiten und Tickets dokumentieren

Tag 3: Systeme einrichten

Zugänge, Berechtigungen und Sicherheitsregeln für neue Mitarbeitende vorbereiten

Tag 4: Produktidee entwickeln

Zielgruppe klären, Problem beschreiben und eine erste Produktidee pitchen

Tag 5: Prototyp bauen

Funktionen planen, erste Ansichten umsetzen und die Anwendung testen

Tag 6: Feedback einholen

Personas nutzen, Produkttests durchführen und Verbesserungen priorisieren

Tag 7: Kunden überzeugen

Kundenprofil, FAQ und Beratungsgespräch für das Produkt vorbereiten

Tag 8: Marketing gestalten

Marke, Kampagne und Inhalte für die Produktpräsentation entwickeln

Tag 9: Unternehmen planen

Geschäftsmodell, Teamrollen, Zeitplan und Finanzierung durchdenken

Tag 10: Demo Day

Produkt präsentieren, Feedback auswerten und nächste Schritte festhalten

Berufsfelder und Ergebnisse

Fachinformatik

IT-Support

IT-Sicherheit

UX/UI-Design

Marketing

Vertrieb

Projektmanagement

Unternehmertum

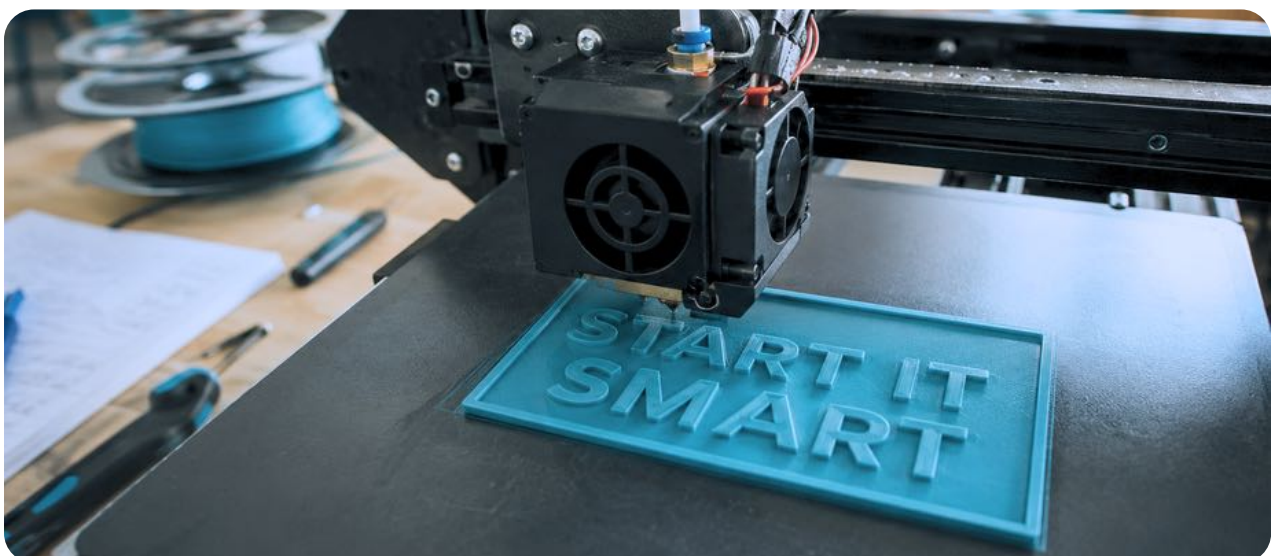
Im Team entwickeln sie ein digitales Produkt für eine konkrete Zielgruppe: eine App, Plattform, digitale Dienstleistung oder ein KI-gestütztes Tool. Dazu entstehen Produktidee, Name, Logo, Nutzenversprechen, erster Prototyp, Kundenfeedback, Marketingmaterial und Abschlusspräsentation.

THEMENÜBERSICHT

Unsere Inhalte für die MakerDays

Unsere MakerDays sind praxisnahe Thementage vor Ort an Ihrer Schule. Die Empfehlungen zu Klassenstufe und Dauer sind Teil unseres didaktischen Konzepts und auf Ablauf, Vorwissen und Arbeitsergebnis abgestimmt. Bitte nutzen Sie die Angaben als Orientierung für die Planung. Gemeinsam klären wir anschließend, welches Thema zu Jahrgang, Ziel und Rahmen Ihrer Schule passt.

Kategorie	Thema	Klasse	Dauer	Seite
Robotik	Eine Roboter-Stadt programmieren	5-7	1 Tage	9
Robotik	Industrieroboter programmieren	8-10	1-2 Tage	9
Hardware	Eine Wetterstation bauen	5-7	1 Tag	10
Hardware	Ein Smart Home bauen	8-10	1-2 Tage	10
Künstliche Intelligenz	KI und ihre Folgen durchschauen	9-10	1 Tag	11
Datenanalyse	Einen Fitness-Tracker mit KI trainieren	8-10	1 Tag	11
Konstruieren	Mit 3D-Druck und Lasercutter gestalten	7-10	1-2 Tage	11
Minecraft	Die Stadt der Zukunft in Minecraft bauen	7-10	1-2 Tage	11
Datensicherheit	Sich vor Cyberangriffen schützen	7-10	1 Tag	12
Berufsorientierung	IT-Berufe entdecken	8-10	1 Tag	12

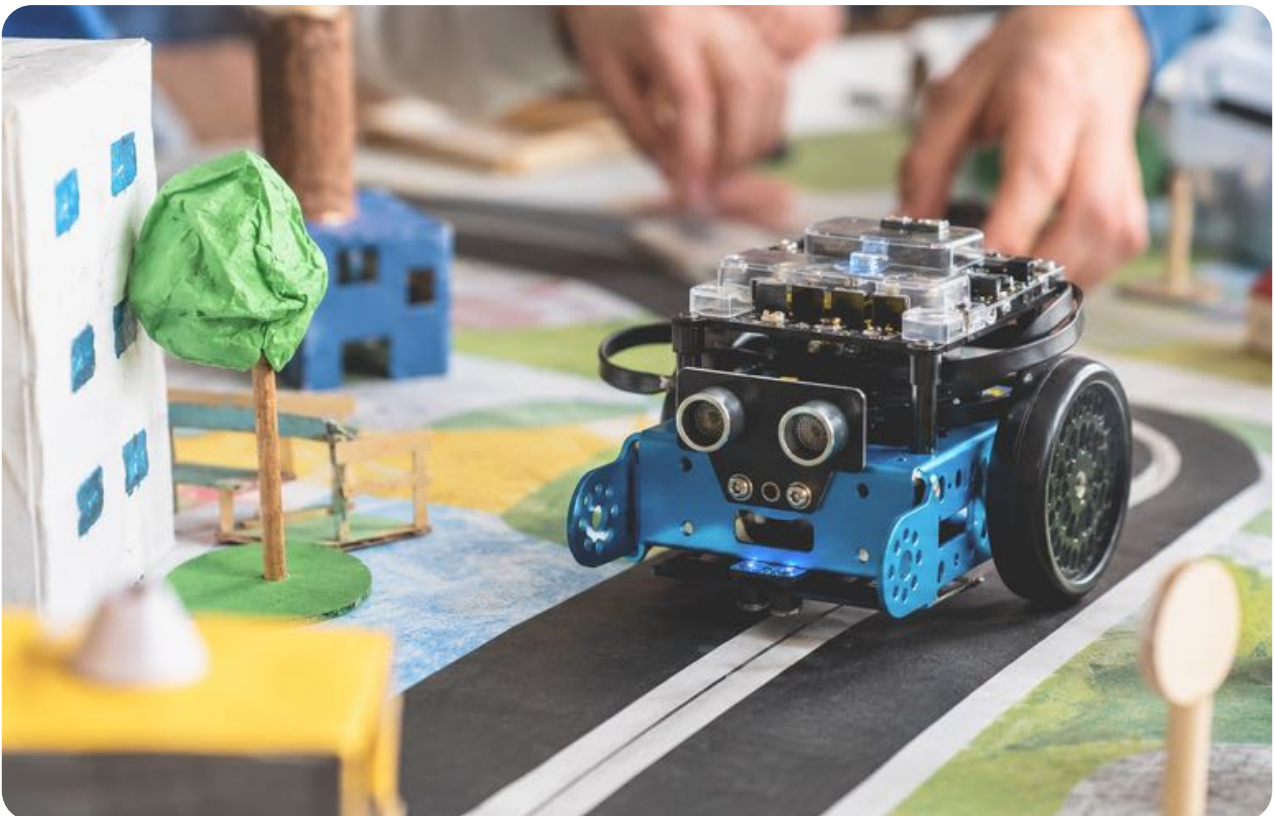


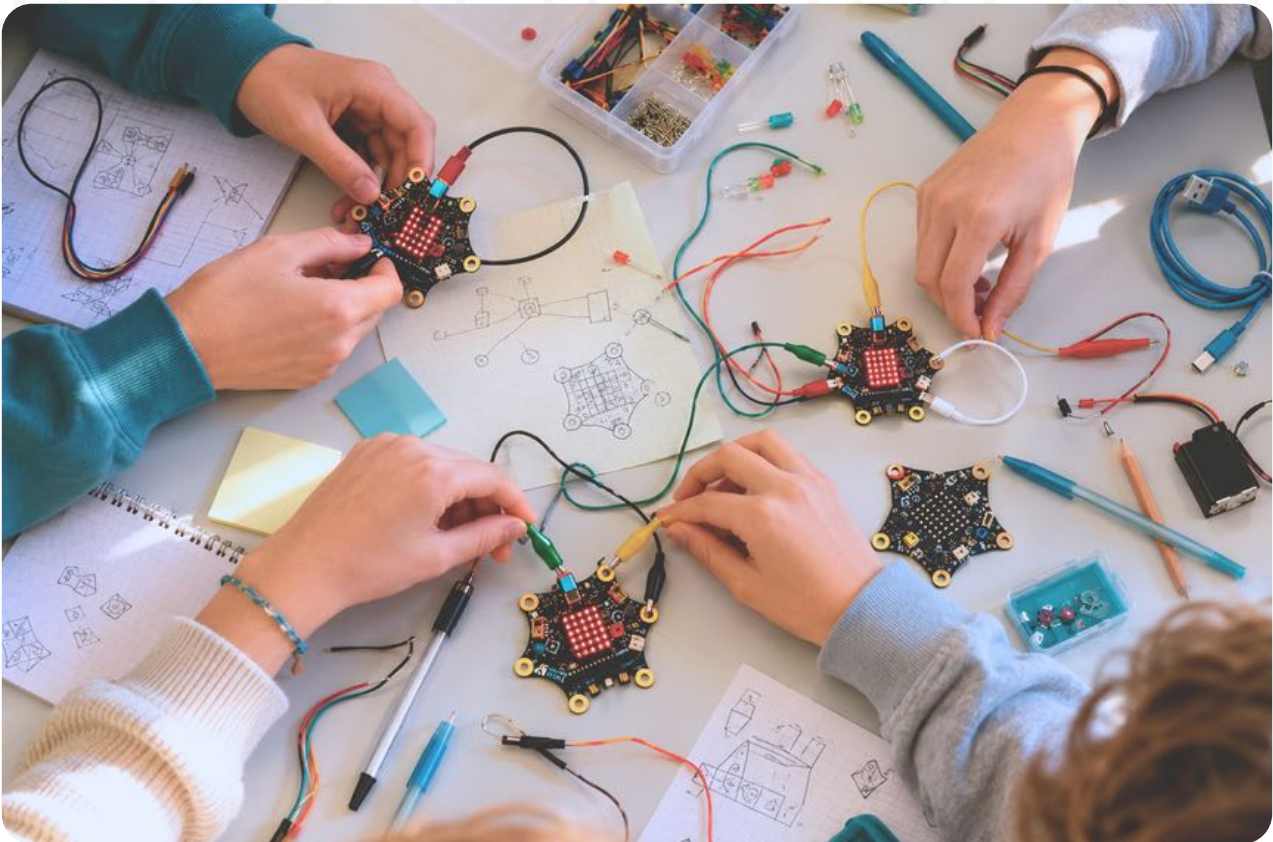
Robotik**Eine Roboter-Stadt programmieren****Spielerischer Einstieg in Robotik und Programmierung**

In einer mitgebrachten Modellstadt mit Straßen, Hindernissen und Stationen lösen die Schülerinnen und Schüler mit dem Bildungsroboter „mBot2“ konkrete Aufgaben. Sie programmieren ihn so, dass er Hindernissen ausweicht, an der richtigen Stelle das Licht einschaltet und seine Wege zuverlässig zurücklegt. Schritt für Schritt wird sichtbar, wie Roboter Befehle verarbeiten und wie aus kleinen Programmschritten ein steuerbares Verhalten entsteht.

Klasse 5-7**1 Tag****Robotik****Industrieroboter programmieren****Robotersysteme der echten Arbeitswelt und die Berufe dahinter**

Mit dem Bildungsroboter „mBot2“ bauen die Schülerinnen und Schüler nach, wie automatisierte Abläufe in Produktion und Technik gesteuert werden. In aufeinander aufbauenden Aufgaben simulieren sie typische Industrieroboter-Anwendungen vom Transport entlang fester Routen bis zum Sortieren von Werkstücken nach Farbe. So entsteht ein praxisnaher Zugang zu Robotik, Automatisierung und den Berufsfeldern dahinter, in denen Genauigkeit, Wiederholbarkeit und Sicherheit zählen.

Klasse 8-10**1-2 Tage**



Hardware

Eine Wetterstation bauen

Umweltdaten messen und sichtbar machen

Mit dem Mikrocontroller „Calliope Mini“ und Sensoren entsteht eine einfache Wetterstation, die Umgebungsdaten erfasst und sichtbar macht. Bauteile werden verbunden, einfache Programme geschrieben und geprüft, wie Messwerte zu Temperatur oder Helligkeit digital verarbeitet werden. Am fertigen Aufbau erleben die Schülerinnen und Schüler, wie Hardware, Code und Daten zusammenspielen und wie aus einzelnen Messungen verwertbare Informationen entstehen.

Klasse 5-7

1 Tag

Hardware

Ein Smart Home bauen

Wie ein Zuhause automatisch reagiert

In ein Modellhaus zieht digitale Technik ein, die selbstständig auf ihre Umgebung reagiert. Mit dem Mikrocontroller „Calliope Mini“ und Sensoren bauen die Schülerinnen und Schüler Funktionen wie Lichtsteuerung, Alarmanlage, automatische Tür oder Pflanzenbewässerung und programmieren die passende Wenn-dann-Logik dazu. Schritt für Schritt entsteht ein ausgestattetes Haus, an dem sichtbar wird, wie Messwerte, Bedingungen und Aktoren im Smart Home und im Internet der Dinge zusammenspielen.

Klasse 8-10

1-2 Tage

Künstliche Intelligenz

KI und ihre Folgen durchschauen

Wie KI Alltag, Arbeit und Gesellschaft verändert

Längst beeinflusst Künstliche Intelligenz Entscheidungen, die über Menschen und ihre Chancen bestimmen. An einem selbst trainierten Beispiel erleben die Schülerinnen und Schüler kurz, wie eine KI lernt und wo sie an Grenzen stößt, etwa wenn einseitige Daten zu verzerrten Ergebnissen führen. Davon ausgehend untersuchen sie, wie KI Lernen und Arbeit verändert und wer dabei profitiert oder benachteiligt wird. Am Ende entwickeln sie ein eigenes Regelwerk für einen verantwortungsvollen Umgang mit KI.

Klasse 9-10

1 Tag

Datenanalyse

Einen Fitness-Tracker mit KI trainieren

Daten sammeln, auswerten und ein Modell anlernen

Wie eine KI lernt, Bewegungen zu erkennen, wird an einem Fitness-Tracker erfahrbar. Die Schülerinnen und Schüler machen den Mikrocontroller „Calliope Mini“ zu ihrem Tracker, führen Übungen aus und zeichnen die Bewegungsdaten auf. Mit diesen Daten trainieren sie ein eigenes Modell, prüfen die Aufzeichnungen, sortieren ungenaue aus und beobachten, wie sich die Erkennung verbessert. So wird greifbar, dass die Qualität der Daten über ein gutes Ergebnis entscheidet.

Klasse 8-10

1 Tag

Konstruieren

Mit 3D-Druck und Lasercutter fertigen

Vom digitalen Entwurf zum fertigen Objekt

Am Rechner entsteht ein eigenes digitales Modell, das anschließend mit 3D-Drucker und Lasercutter gefertigt wird. Ausgehend von einer eigenen Idee setzen die Schülerinnen und Schüler ihren Entwurf konstruktiv um und erleben, wie Maße, Material, Datei und Gerät zusammenhängen. So wird sichtbar, warum genaues Arbeiten, technische Planung und mehrere Überarbeitungsschritte zur digitalen Fertigung dazugehören.

Klasse 7-10

1-2 Tage

Minecraft

Die Stadt der Zukunft in Minecraft bauen

Nachhaltige Stadtplanung digital umsetzen

In Minecraft Education entsteht gemeinsam eine nachhaltige Stadt der Zukunft. Geplant werden Gebäude, Wege, Energieversorgung, Grünflächen und Lebensräume, die die Schülerinnen und Schüler digital umsetzen. Beim Bauen begründen sie Entscheidungen, verteilen Aufgaben im Team und reflektieren, welche Lösungen eine Stadt lebenswert, nachhaltig und funktional machen. So verbindet das Format digitale Gestaltung mit Fragen von Stadtentwicklung und Zukunftsplanung.

Klasse 7-10

1-2 Tage

Datensicherheit**Sich vor Cyberangriffen schützen****Phishing, Passwörter und Datenklau verstehen**

Wer online unterwegs ist, ist ständig Angriffen auf Konten und Daten ausgesetzt. An echten und nachgebauten Phishing-Mails und Fake-Webseiten markieren die Schülerinnen und Schüler die Merkmale, an denen sich Betrug erkennen lässt. Sie entwickeln ein sicheres Passwortsystem, probieren die Zwei-Faktor-Anmeldung aus und prüfen, welche Daten eine App oder ein Profil über sie preisgibt. Aus ihren Erkenntnissen stellen sie einen kurzen Sicherheits-Selbsttest für die Klasse zusammen.

1 Tag**Klasse 7-10****Berufsorientierung****IT-Berufe entdecken****Perspektiven in der digitalen Arbeitswelt**

Was Menschen in der Softwareentwicklung, der Mediengestaltung und der IT-Systembetreuung täglich tun, erleben die Schülerinnen und Schüler in einem Planspiel. Sie schlüpfen in die Rollen verschiedener IT-Berufe, lösen typische Aufgaben aus den Berufsfeldern und gleichen die Arbeitsweisen mit eigenen Interessen und Stärken ab. So entsteht Orientierung für Praktikum, Ausbildung oder weitere schulische Wege in der digitalen Arbeitswelt.

1 Tag**Klasse 8-10**

SYSTEM- UNTERSTÜTZUNG

Vom einzelnen Format zur schulischen Praxis

Digitale Bildung wirkt nachhaltiger, wenn sie zu Unterricht, Technik und Schulentwicklung passt. Deshalb unterstützen wir Sie nicht nur bei einzelnen Formaten, sondern auch bei der weiteren Verankerung an Ihrer Schule. Gemeinsam klären wir, welche Themen, Werkzeuge und nächsten Schritte für Ihre Schule realistisch sind. So entstehen passende Anschlüsse an Informatik, Medienbildung, Berufsorientierung und bestehende Schulentwicklungsvorhaben.



Co-Teaching für Lehrkräfte

Standardmäßig übernehmen wir die Durchführung komplett. Im Co-Teaching gestalten Ihre Lehrkräfte einzelne Einheiten mit und sammeln eigene Praxis.

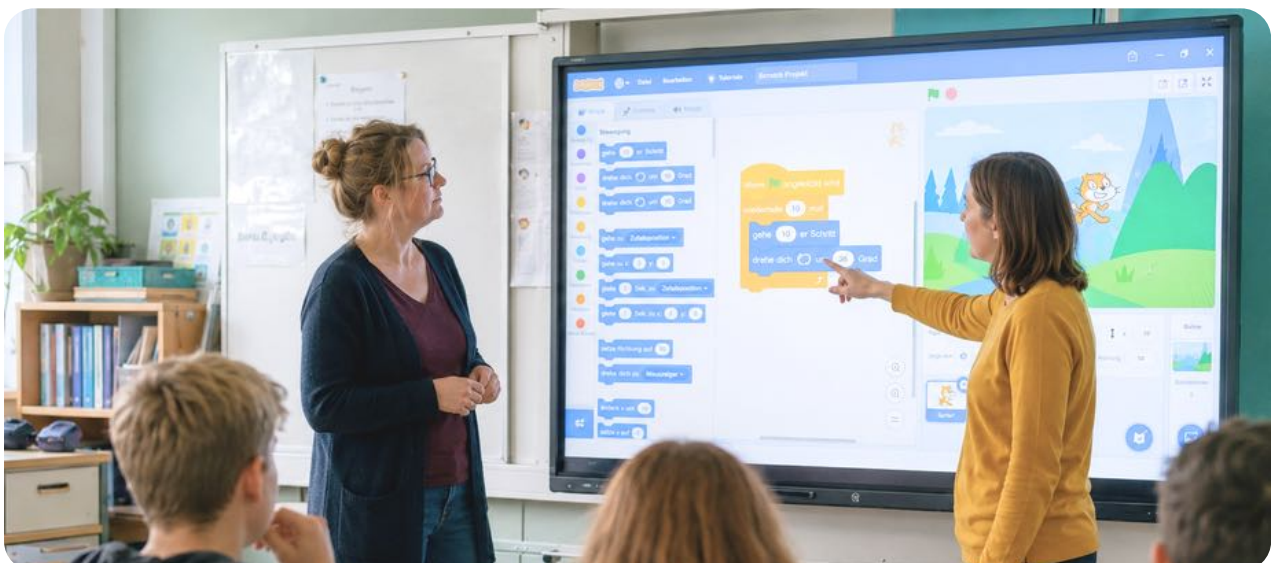
- Methoden und digitale Werkzeuge im echten Unterricht erleben
- Sicherheit für eigene digitale Stunden gewinnen
- Inhalte später selbstständig weiterführen



Schulentwicklung

Wir begleiten Schulleitungen und Steuergruppen dabei, digitale Bildung dauerhaft an der Schule zu verankern.

- Passende Formate für Ihre Schule
- Klärung technischer Voraussetzungen
- Förder- und Finanzierungsmöglichkeiten
- Aufbau digitaler Kompetenzen im Kollegium
- Konkrete nächste Schritte



SO BUCHEN SIE UNS

Für Ihre Schule komplett kostenfrei

Mit einer unverbindlichen Anfrage starten wir gemeinsam in die Planung. Wir finden das passende Format für Ihre Schule und klären, wie es sich gut in Ihren Schulalltag einfügt. Unsere Angebote sind kostenfrei. Wir übernehmen Vorbereitung, Materialien und Durchführung. Co-Teaching ist auf Wunsch möglich.

1

ANFRAGE

Sie melden sich mit Interesse, einer konkreten Idee oder einem gewünschten Zeitraum bei uns.

2

BERATUNG

Wir besprechen, welches Format zu Jahrgang und Ziel passt und ob Lehrkräfte im Co-Teaching mitwirken möchten.

3

PLANUNG

Wir stimmen Termin, Ablauf, Räume, Technik und Rolle der Lehrkräfte mit Ihnen ab.

4

DURCHFÜHRUNG

Unser Team setzt das Format mit Ihrer Klasse um, vor Ort oder live im Online-Unterricht.

5

WEITERENTWICKLUNG

Auf Wunsch besprechen wir Anschlussmöglichkeiten für Unterricht, Berufsorientierung oder weitere Formate.



Bereit für den nächsten Schritt?

Schreiben Sie uns, wir beraten Sie gern unverbindlich und finden das passende Format für Ihre Schule.

✉ start-it-smart@joblinge.de

🌐 www.start-it-smart.de

UNSERE PARTNER

Gemeinsam digitale Bildung möglich machen

Die Umsetzung unserer Bildungsangebote wäre ohne starke Partner nicht möglich. Wir danken unseren Förder- und Bildungspartnern für ihr Vertrauen und ihre Unterstützung. Sie ermöglichen es uns, digitale Bildungsangebote in hoher Qualität kostenfrei an Schulen in ganz Sachsen zu bringen.

Durch diese Zusammenarbeit schaffen wir gemeinsam mehr Chancen für junge Menschen, unabhängig von Wohnort, Ausstattung oder Vorkenntnissen.



Kofinanziert von der Europäischen Union

Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des vom Sächsischen Landtag beschlossenen Haushaltes.



Stadt Leipzig

Ferry Porsche

STIFTUNG

software

one

Sage



UNIVERSITÄT LEIPZIG



ROBO CREATORS

HEIZ HAUS



Projekträger

JOBLINGE

JOBLINGE gemeinnützige AG Leipzig
TechTeens / START IT SMART
Karl-Heine-Str. 55
04229 Leipzig
Tel.: 0341 92616710

Kontakt



start-it-smart@joblinge.de



www.start-it-smart.de

Die Abbildungen in diesem Heft wurden teilweise mit Künstlicher Intelligenz erstellt.

