

**EVALUATION UND
ABSCHLUSS
INITIATIVE IT-FITNESS
2010**

DURCH DAS ISW INSTITUT FÜR
STRUKTURPOLITIK UND
WIRTSCHAFTSFÖRDERUNG
GEMEINNÜTZIGE GESELLSCHAFT MBH
HALLE / SAALE

EVALUATION & ABSCHLUSS INITIATIVE IT-FITNESS 2010

INHALT

1.	Zielsetzung der Initiative IT-Fitness	1
1.1	Quantitative Ziele / Qualitative Ziele	1
1.2	Methodischer Ansatz und dessen Ergebnisse	2
1.3	Träger und Einbindung von Partnern / Netzwerke	2
2.	Umsetzung der Initiative IT-Fitness	3
2.1	Projekte der Initiative	3
2.2	Erreichte Zielgruppen	4
3.	Wirkungen der Initiative IT-Fitness	5
3.1	Erreichte Ergebnisse in vier Jahren IT-Fitness	5
3.2	Nutzen für die Gesellschaft	6
4.	Schlussfolgerungen der Initiative und Perspektiven / Ausblick	7
5.	ANHANG	8

1. ZIELSETZUNG DER INITIATIVE IT-FITNESS

1.1 QUANTITATIVE ZIELE / QUALITATIVE ZIELE

Das Ziel der Initiative IT-Fitness ist es, Menschen mit modernen Informationstechnologien vertraut zu machen und ihre Chancen am Arbeitsmarkt nachhaltig zu verbessern. Dazu hat Microsoft gemeinsam mit Partnern aus Wirtschaft und Industrie „IT-Fitness“ ins Leben gerufen als deutsche Umsetzung des europäischen Programms „eSkills for Employability“. Quantitative Vorgabe von IT-Fitness in Deutschland war, im Zeitraum von 2006 bis 2010 vier Millionen Menschen dabei zu helfen, ihre Kompetenzen und Fähigkeiten im Umgang mit Computern und dem Internet zu verbessern sowie ihre Berufschancen mit gezielten Qualifizierungsmaßnahmen zu erhöhen. Per 28.12.2010 haben 4.004.567 Menschen per Teilnahme am Online-Test der Initiative IT-Fitness ihre IT-Basiskompetenz (IT = Informationstechnologie) nicht nur überprüft, sondern auch aktiv an deren Steigerung gearbeitet. Die Initiative verkörpert die Idee, dass die Wirtschaft aktiv in Bildungsprozesse eingreifen kann und darf, um eine Fehlanpassung zwischen Bildung und Wirtschaft zu vermeiden oder zu korrigieren. Es geht dabei sowohl um eine Erhöhung der Beschäftigungsfähigkeit der (potentiellen) Arbeitnehmer als auch der nationalen wie internationalen Wettbewerbsfähigkeit der Unternehmen. So versteht sich IT-Fitness auch als eine Bildungsinitiative, verbindet zugleich aber durch die Stärkung der Fachkräftequalifizierung und die Steigerung von Kompetenzen und Fertigkeiten im Umgang mit modernen Informationstechnologien das gesamtgesellschaftliche Ziel, den Wirtschaftsstandort Deutschland zu befördern. Dieses spiegelt sich z.B. auch im Namen der von IT-Fitness zur Verfügung gestellten Lernplattform „Fit für den Aufschwung“ wider. Dieser Titel umreißt den positiven Impetus der Initiative, der das persönliche Lernen als einen wesentlichen Bestandteil des individuellen Erfolgs, als Basis zur wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Partizipation in der modernen Informationsgesellschaft und als Garant des wirtschaftlichen Aufschwungs versteht.

Dieses Selbstverständnis zieht sich als roter Faden durch sämtliche Maßnahmen, Projekte und Aktivitäten der Initiative IT-Fitness. Die Initiative strebte dabei an, neue Wege in der individuellen Aus- und Weiterqualifizierung zu beschreiten und aufzuzeigen. Dabei erfolgte zum möglichst sinnvollen Einsatz der begrenzten Ressourcen eine Beschränkung auf modellhafte Umsetzungen. Die Ergebnisse dieser vierjährigen Arbeit zeigen zahlreiche Möglichkeiten auf, wie privatwirtschaftliches und unternehmerisches Engagement erfolgreich Bedürfnisse der modernen Gesellschaft, aber auch der Arbeitswelt, in die Bildungsarbeit der verschiedenen Institutionen und Träger der Gesellschaft integrieren kann, ohne davon einen direkten, unmittelbaren Nutzen für sich selbst zu erwarten.

Das Spektrum der Projekte, Maßnahmen und Aktionen der Initiative war sehr komplex, differenziert und diversifiziert zugleich. Zu unterscheiden gilt es sicherlich zwischen Maßnahmen der Öffentlichkeitsarbeit, Aktionen zur Steigerung der Beteiligung an Qualifizierungsmaßnahmen und Projekten mit unmittelbarer Zielgruppenarbeit.

1.2 METHODISCHER ANSATZ UND DESSEN ERGEBNISSE

Generell verfolgte die Initiative IT-Fitness einen innovativ experimentellen Ansatz. Pilotprojekte ermöglichten die spezifische Arbeit mit einzelnen Zielgruppen und die Konzentration auf Schwerpunkte. Über Netzwerkarbeit und den Ausbau von Kooperationsbeziehungen wurden unterschiedliche Wege und Instrumente über eine Dauer von stets mehreren Monaten bis Jahren erprobt, ausgebaut, angepasst und/oder verfeinert. Dieses betrifft die Zusammenarbeit der Partner, die Arbeit des Initiativen-Projektbüros, die Entwicklung und Verbesserung von Maßnahmen und Lernmaterialien, die Einführung eines Monitorings sowie insgesamt die ständige Überarbeitung von Schwerpunktaufgaben und der Fokussierung auf ausgewählte Zielgruppen (vgl. auch die Evaluationen ISW 2007 und 2008).

1.3 TRÄGER UND EINBINDUNG VON PARTNERN / NETZWERKE

Träger der Initiative IT-Fitness ist der IT-Bildungsnetz e.V., der als gemeinnütziger Verein im Bereich der IT-Bildung mit seinem Erfahrungshintergrund als Cisco Networking Academy Training Center (CATC) für die Projektkoordination und -umsetzung steht. Der Verein sichert den gemeinnützigen Ansatz der Initiative IT-Fitness und steht für die Qualitätssicherung und Nachhaltigkeit der im Rahmen der informatorischen Bildung in schulischen und berufsbezogenen Kontexten angebotenen Lerninhalten und -maßnahmen.

Die neun Partner und finanziellen Träger der Initiative sind Microsoft Deutschland, Cisco Systems, State Street Bank, Deutsche Bahn, Randstad Deutschland, SIGNAL IDUNA Gruppe, der Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. (BITKOM), der Zentralverband des Deutschen Handwerks (ZDH) sowie die Bundesagentur für Arbeit. Die Umsetzung von Projekten, Maßnahmen und Aktionen der Initiative IT-Fitness erfolgt über ein Projektbüro, welches zugleich als Dienstleister den Partnern unterstützend zur Verfügung steht.

2. UMSETZUNG DER INITIATIVE IT-FITNESS

2.1 PROJEKTE DER INITIATIVE

IT-Fitness hat vom Start der Initiative an auf drei Ebenen agiert:

- Entwicklung von Instrumenten, Anpassung von Lerninhalten und Bereitstellung dieser Materialien insbesondere über die Online-Plattform der Initiative für alle Interessierten
- Durchführung von Maßnahmen zur Weiterbildung und Qualifizierung ausgewählter Zielgruppen mittels direkter und aktiver Zielgruppenarbeit
- Bewußtseinsschaffung für die Bedeutung von IT-Basiskonntnissen durch Medien- und Öffentlichkeitsarbeit sowie die Teilnahme an Veranstaltungen, Ausstellungen und Messen

Klar kommunizierte Kennzahl für die Initiative war das zu Beginn verkündete Ziel, innerhalb von vier Jahren vier Millionen Menschen in Deutschland zu erreichen, ihre IT-Kenntnis zu adressieren und sie zu einer Qualifizierung zu motivieren. Die Erreichung dieses Ziel war nur möglich, indem onlinebasierte Lernprozesse, skalierbare Projekte und differenzierte Zielgruppenansprachen initiiert wurden. Herausragendes Instrument der Initiative wurde der IT-Fitness-Test, ein für Nutzer kostenfreier Online-Test basierend auf dem IC³-Zertifizierungsprogramm (IC³ = Internet and Computing Core Certification). Der IT-Fitness-Test als Instrument der Sensibilisierung und als eine erste Übung zum Beginn eines Lernprozesses wurde auf dem Internetportal www.it-fitness.de bereitgestellt. Ergänzend und anschließend an den Test wurde weitere Lernmaterialien mit den Schwerpunkten auf den klassischen Büroanwendungen und dem Umgang mit dem PC und dem Internet online bereitgestellt. Hierdurch wurde jedem, der sich auf den IT-Fitness-Seiten bewegte, eine Möglichkeit zur individuellen Weiterbildung geboten, unabhängig zu den von der Initiative selber initiierten Zielgruppenaktivitäten. Zugleich waren die Materialien auch freigegeben für die kostenfreie Nutzung durch Multiplikatoren der schulischen und beruflichen Bildung.

Seit November 2009 bietet IT-Fitness mit der Lernplattform „Fit für den Aufschwung“ (www.fit-fuer-den-aufschwung.de) zusätzlich ein in sich geschlossenes Lernprogramm an. Dieses führt von kurzen Basismodulen von rund zehn bis 20 Minuten Dauer über ergänzende interaktive Übungen bis zu deutlich anspruchsvolleren Fortgeschrittenenmodulen. Die Gestaltung der Lernplattform mit kleinen Lerneinheiten und einer Mischung aus Text, Präsentation und Video sowie virtueller Begleitung spiegelt dabei den Einfluss von Web 2.0-Elementen wider und spricht damit auch ein jüngeres, Social Community-affines Publikum an.

Zusätzlich wurden Pilotprojekte mit ausgewählten Zielgruppen gestartet mit der Absicht, Best practice-Beispiele für die Einbindung der angebotenen IT-Lernmaterialien und die Vermittlung von IT-Kompetenz an in erster Linie benachteiligte Zielgruppenzugehörige zu geben. Die Benachteiligtenförderung umfaßte dabei in den ersten beiden Jahren der Initiative insbesondere Förder- und Unterstützungsangebote für junge Menschen im Übergang zwischen Schule und Ausbildung/Lehre bzw. Ausbildung/Lehre und Beruf. Im dritten und vierten Jahr wurde ein großer Schwerpunkt gelegt auf den Wiedereinstieg in das Berufsleben nach Mutterschutz/Elternzeit, Arbeitslosigkeit und ähnlich einschneidenden persönlichen Ereignissen. Eine Auswahl unterschiedlicher Zielgruppenprojekte ist im Anhang wiedergegeben.

Vom Anfang an wurde Wert darauf gelegt, das Thema „IT-Fitness“ in Deutschland bekannt zu machen. Hintergrund war die Annahme, dass nur eine breite Öffentlichkeit Änderungen in der deutschen Bildungslandschaft bewirken kann und nur durch eine häufige Konfrontation mit dem Thema die Bedeutung einer ausreichenden individuellen IT-Kompetenz für die persönliche und gesellschaftliche Teilhabe verdeutlicht wird. Neben Maßnahmen der Öffentlichkeitsarbeit, einem mehrfach jährlich erscheinenden Newsletter der Initiative, regelmäßigen Pressemeldungen, Vorträgen, Teilnahmen an Messen und Veranstaltungen wurden auch gezielt die politischen und gesellschaftlichen Entscheidungsträger über die Ziele, Ansätze und Ergebnisse der Initiative IT-Fitness informiert. Die Einbindung des Zentralverbandes des Deutschen Handwerks, des ITK-Branchenverbandes BITKOM sowie der Agentur für Arbeit als Partner der Initiative IT-Fitness hatte zudem den positiven Effekt, dass viele Arbeitgeber die Initiative kennenlernten und mit dem Begriff „IT-Fitness“ nun das Vorhandensein wichtiger Computerkompetenzen verbinden. Projektaktivitäten zur Einbindung weiterer Verbände aus dem Arbeitgebersektor und der Gewerkschaften unterstützten diesen Ansatz der Verbreitung.

2.2 ERREICHTE ZIELGRUPPEN

Zentrale Bedeutung hatte für die Aktivitäten der Initiative die Stärkung von IT-Kompetenzen bei benachteiligten Menschen. Die Breite des Spektrums der durchgeführten Maßnahmen wird deutlich bei der Betrachtung der insgesamt fokussierten Zielgruppen:

- Jugendliche in der Berufsvorbereitung (Schüler, Lehrlinge, Auszubildende)
- Menschen, die sich beruflich verändern wollen und berufliche Wiedereinsteiger/Berufsrückkehrer
- „Generation 50plus“
- Menschen mit Migrationshintergrund
- Menschen aus sozial benachteiligten Milieus
- Multiplikatoren der schulischen und beruflichen Bildung

Insgesamt wurden über die verschiedenen Instrumente gut acht Millionen Menschen mit dem Thema IT-Fitness erreicht: Bis Ende Dezember 2010 haben vier Millionen Menschen den IT-Fitness-Test absolviert, rund 2,7 Millionen Menschen wurden über gezielte Aktionen, Wettbewerbe oder Veranstaltungen direkt angesprochen. Die Reichweite der Medienarbeit ist schwierig einzuschätzen, dürfte jedoch wesentlich höher liegen als die hier angenommenen 1,3 Millionen Menschen, da diverse, auch bundesweit publizierte, Zeitungen über die Initiative und verschiedenen Ereignisse in diesem Zusammenhang berichtet haben, unter anderem auch als „Aufmacher“ auf Seite 1. Darüber hinaus wurden in den vergangenen vier Jahren rund 6.500 Multiplikatoren der schulischen und beruflichen Bildung über die Notwendigkeit von grundlegender IT-Kompetenz als Basiskompetenz in der modernen Berufswelt analog zu den Kompetenzen Lesen, Schreiben, Rechnen aufgeklärt, mit den Lernmaterialien von IT-Fitness vertraut gemacht und zur Nutzung und im Umgang mit den Materialien trainiert. Mit der Schulung der Multiplikatoren und der Integration der Lehrmaterialien von IT-Fitness in die Curricula zahlreicher Träger der schulischen und beruflichen Bildung ist in den nächsten Jahren mit der weiteren Betreuung der Zielgruppen durch diese geschulten Multiplikatoren in relevanter Höhe auszugehen.

3. WIRKUNGEN DER INITIATIVE IT-FITNESS

3.1 ERREICHTE ERGEBNISSE IN VIER JAHREN IT-FITNESS

Das Arbeiten mit Computer und Internet prägt mittlerweile entscheidend Alltag und Berufswelt. IT-Kenntnisse als „vierte Kulturtechnik“ neben Lesen, Schreiben und Rechnen sind Grundvoraussetzung für den Erfolg im Arbeitsleben sowie für die Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen. Wer heute die Schule ohne Computer- und Internetkenntnisse verlässt, hat kaum Chancen auf einen guten Ausbildungsplatz und berufliches Fortkommen. IT-Fitness hat dieses als Bildungsauftrag angenommen.

- Der IT-Fitness-Test hat über vier Millionen Menschen eine Einschätzung ihrer Fähigkeiten im Office-Bereich ermöglicht und sie gleichzeitig für das Thema IT-Kompetenz sensibilisiert.
- Die Bedeutung ausreichender Computerkompetenzen ist von vielen Menschen, vor allem aber Entscheidern in Politik, Verwaltung und Gesellschaft, wahrgenommen worden.
- Wichtige Institutionen, Verbände und Organisationen kümmern sich mittlerweile intensiv um die Verbesserung der Computerfähigkeiten ihrer Schüler, Auszubildenden und sonstigen Schutzbefohlenen.
- Allgemeinbildende Schulen nutzen die bereitgestellten IT-Fitness-Instrumente (Test, fIT-Box,

Lernplattform) in ihrer täglichen Arbeit zur Sensibilisierung und Ausbildung ihrer Schüler.

- Über 6.500 Multiplikatoren haben sich durch die Initiative IT-Fitness direkt mit der Förderung der IT-Kompetenz auseinandergesetzt und stehen in ihrer pädagogischen Arbeit für eine Steigerung der IT-Fertigkeiten ihrer Zielgruppen.
- Benachteiligten Zielgruppen wurde von IT-Fitness besonderes Lehrgangsmaterial zur Verfügung gestellt, welches ihnen uneingeschränkt und kostenfrei zur Verfügung steht.

„Lernen“ als Chance zur Verbesserung der eigenen beruflichen Perspektiven wurde von allen angesprochenen Zielgruppen verstanden – auch wenn hieraus nicht zwangsläufig immer die Erkenntnis erwächst, diese Chance auch wahrzunehmen.

3.2 NUTZEN FÜR DIE GESELLSCHAFT

Nach dem Investitionsstau in den Unternehmen, der Kurzarbeit in vielen Branchen und den anderen Beschäftigungshemmnissen durch die globale Finanzkrise 2008/09 und 2010 wird nach vielen Prognosen nun ein „Jobwunder“ erwartet. Davon profitieren erfahrungsgemäß die besser ausgebildeten, die engagierten und fortbildungswilligen Menschen. Wer die Intention der Initiative verstanden hat, wird sich in dem Prozess, in dem Aufschwung platzieren können und den neuen Anforderungen in seinem Beruf durch selbständiges Lernen und Fortbildungsbereitschaft behaupten und entwickeln können. Für den Bereich der informatorischen Grundbildung hat die Initiative IT-Fitness eine Basis geschaffen, die individuell aber auch angeleitet genutzt werden kann. Noch immer gibt es viele Menschen, die den Herausforderungen der globalisierten und wettbewerbsorientierten Arbeits- und Berufswelt skeptisch und unsicher gegenüber stehen. Diesen wird mit den Lernmaterialien der Initiative IT-Fitness eine umfangreiche Sammlung an kostenfrei nutzbaren Trainings- und Weiterbildungsmöglichkeiten ohne jede Zugangsbeschränkung gegeben.

Positiv hervorzuheben und keineswegs zu unterschätzen ist das intensive Engagement der neun Partner und des Trägers der Initiative IT-Fitness, die sich über einen vergleichsweise langen Zeitraum von vier Jahren ohne juristisch und vertraglich festgeschriebene Bindung und in wirtschaftlich nicht nur leichten Zeiten gemeinsam und geschlossen für das Ziel der Förderung der IT-Grundlagenkompetenz in Deutschland eingesetzt haben.

4. SCHLUSSFOLGERUNGEN DER INITIATIVE UND PERSPEKTIVEN / AUSBLICK

Die Initiative IT-Fitness hat ihre quantitativen Ziele erreicht und sogar deutlich übertroffen. Die qualitative Zielerreichung ist differenzierter zu betrachten. Mit großem Einsatz der beteiligten Partner, auch in finanzieller Hinsicht, wurden viele Wege und Instrumente getestet. Die Wirkungen lassen sich jedoch nicht immer kurzfristig ermitteln. So wird z. B. die seit Dezember 2009 geschlossene Kooperation mit dem Deutschen Caritasverband erst ab Sommer 2011 erste „Früchte“ tragen, wenn für Teilnehmer in schulischen und berufsvorbereitenden Maßnahmen der Übergang auf den Arbeitsmarkt ansteht und sich so die Wirksamkeit der Maßnahmen objektiv bewerten lässt. Im Rahmen der Organisationsentwicklung des Deutschen Caritasverbandes war jedoch die Intervention von IT-Fitness ein wesentlicher Schritt zur Anpassung vorhandener Strukturen an die Erfordernisse des modernen Arbeitsmarktes. Ähnlich sind auch frühere Großprojekte der Initiative, wie beispielsweise der Schulwettbewerb „IT-Fitness macht Schule“ als Modernisierung des Bildungswesens oder die Ausbildungsbegleitung mit dem Projekt „Lehrlinge gehen online“, zu bewerten.

Zum Abschluss der Initiative IT-Fitness haben sich die Partner auf ein „Manifest“ verständigt (vgl. Anhang), welches als eine Art „Staffelstab“ übergeben wird an Vertreter aus Politik und Wirtschaft. Dieses symbolhafte Bild steht für die weiterhin dringliche Aufgabe, an der Entwicklung und Ausbildung der IT-Kompetenz in Deutschland arbeiten zu müssen. Nach vier Jahren IT-Fitness, in denen beispielhaft belegt wurde, wie die Grundlagenkompetenz im Umgang mit PC und Internet befördert werden kann, muss dieses Thema nun auf einer breiteren Ebene weiterverfolgt werden. Das Manifest und die darin enthaltenen Thesen beschreiben, dass gemäß dem Ansatz des lebenslangen Lernens die Maßnahmen von allen gesellschaftlichen Kräften weitergeführt werden müssen. IT-Fitness hat eine Basis an Instrumenten, Materialien und Strukturen geschaffen, die dazu geführt hat, dass viele Menschen ihre digitalen Kompetenzen ausgebaut haben. Darüber hinaus müssen aber Wirtschaft, Politik und Gesellschaft gemeinsam agieren, um die Weiterbildung der IT-Kompetenzen der Menschen in Deutschland zeitgemäß zu modernisieren und in die „normale Bildungsarbeit“ zu integrieren.

IT-Fitness ist ein eigener Begriff und eine eigene „Marke“ geworden und hat Eingang in den allgemeinen Sprachgebrauch innerhalb der Bildungslandschaften in Europa gefunden. Nun bleibt es abzuwarten, inwieweit auch die Idee der Initiative Eingang in das Lehren und Lernen der Zukunft gefunden hat. Dieses werden die kommenden Jahre zeigen.

5. ANHANG

ZUSAMMENARBEIT MIT ANDEREN INSTITUTIONEN, VERBÄNDEN UND VEREINEN (AUSWAHL):

- Bundesministerium für Familie, Frauen, Senioren und Jugend
- verschiedene Landesministerien
- Stiftung Digitale Chancen; Berlin
- Kompetenzzentrum Technik, Diversity, Chancengleichheit; Bielefeld
- Projektverbund Praxislernen; Potsdam
- Sächsisches Technologiezentrum Zwickau (STZ); Zwickau
- Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH (ehemals tjfbv); Berlin
- Stiftung Barrierefreies Internet; Berlin
- Stiftung Partner für Schulen; Köln
- Henry-Maske-Stiftung; Berlin
- Sport-, Bildungs- und Kulturzentrum NaunynRitze; Berlin
- Die Arche – Christliches Kinder- und Jugendwerk e.V.; Berlin
- Stiftung Computeria; Berlin
- Fan-Projekt Dortmund e.V.; Dortmund
- Deutscher Caritas-Verband e.V.; Freiburg
- Cisco Networking Academies Deutschland

BETEILIGUNG AN BUNDESWEITEN INITIATIVEN (AUSWAHL):

- „Infotag Wiedereinstieg“: Infobörsen für Berufsrückkehrerinnen
- „Chancengleichheit in der Informationsgesellschaft“
- „MINT“
- „Internet erfahren“
- „erlebe IT“
- „Girls‘ Day“ / Zukunftstag
- „Lehrlinge gehen Online“ der Zentralstelle für die Weiterbildung im Handwerk (ZWH)

ZIELGRUPPENARBEIT

Mit Beginn der Initiative wurden verschiedene Projekte gestartet und den Anforderungen der Zielgruppen gemäß in den Jahren 2007 bis 2010 angepasst (Beispielauswahl Kernprojekte):

1. PROJEKTJAHR:

- Beteiligung an der CeBIT mit einem eigenen Standbereich und dem offiziellen Start des IT-Fitness-Testes
- Lernprogramm „Lehrlinge gehen online“ in Zusammenarbeit mit der Zentralstelle für die Weiterbildung im Handwerk (ZWH)
- Teilnahme an der „IdeenExpo“ mit der IT-Fitness-Laufbahn
- Beteiligung an unterschiedlichen politischen Veranstaltungen mit dem Ziel der Bewusstseinsbildung für das Thema IT-Fitness
- Einbindung von IT-Fitness in die Schulk Kooperationen der Deutschen Bahn
- Einbindung von IT-Fitness in die Arbeit der Berufsorientierungsbüros, u.a. in Nordrhein-Westfalen
- IT-Fitness-Sommercamp zur Berufsorientierung beim Sächsischen Technologiezentrum in Zwickau

2. PROJEKTJAHR:

- CeBIT: IT-Fitness ist mit einem IT-Fitness-Campus, der von 50.000 Messegästen besucht wird, in Hannover dabei
- Am Wettbewerb „IT-Fitness macht Schule“ bewerben sich 245 Schulen sowie zahlreiche Lehrer und Schüler
- Workshop-Runde „Zeugnis-Upgrade“ zu Beginn der Sommerferien für Schülerinnen und Schüler mit schlechteren Zeugnissen
- Entwicklung der „fIT-Box“ zur Stärkung der Berufsorientierung an Schulen
- Beteiligung am Microsoft Innovative Teachers Forum
- IT-Fitness-Sommercamp zur Berufsorientierung beim Sächsischen Technologiezentrum in Zwickau
- Einrichtung eines IT-Fitness-Raumes in der „PerspektivFabrik“ für sozial benachteiligte Jugendliche in Trägerschaft der Henry-Maske-Stiftung
- Schulung von Berufswahlkoordinatoren des Landes Nordrhein-Westfalen
- Entwicklung eines türkischsprachigen IT-Fitness-Kurztestes zur Unterstützung des Lernstarts von Menschen mit türkischem Migrationshintergrund

3. PROJEKTJAHR

- Kooperation mit dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und Beteiligung an den Infobörse Wiedereinstieg-Veranstaltungen zur Unterstützung des beruflichen Wiedereinstiegs von Frauen
- Schulung von Multiplikatoren verschiedener Einrichtungen
- Einbindung von IT-Fitness in Veranstaltungen der CDA – Christlich Demokratische Arbeitnehmerschaft zur Adressierung von Betriebsräten und Unternehmen
- Entwicklung einer „Deutschlandkarte“ auf Basis der Nutzerzahlen des IT-Fitness-Testes
- Ergänzung der „fIT-Box“ durch eine „fIT-Box 2.0“
- Entwicklung und Erstellung der Lernplattform „Fit für den Aufschwung“
- IT-Fitness-Sommercamp zur Berufsorientierung beim Sächsischen Technologiezentrum in Zwickau

4. PROJEKTJAHR

- Workshops für Multiplikatoren im Rahmen der Kooperation mit dem Deutschen Caritasverband
- Schulungen für Multiplikatoren der Arche
- Beteiligung an der europäisch initiierten e-Skills Week
- IT-Fitness-Ostercamp zusammen mit dem Fan-Projekt Dortmund für Schülerinnen und Schüler in Dortmund und Region
- IT-Fitness-Sommercamp zusammen mit dem Fan-Projekt Dortmund für Schülerinnen und Schüler in Dortmund und Region
- Ausbau der Lernplattform „Fit für den Aufschwung“ durch zusätzliche Lernmodule
- Wettbewerb „IT-fitteste Stadt“
- Wettbewerb „IT-Fitness-Helden gesucht“

„MANIFEST“ DER INITIATIVE IT-FITNESS

Auszug aus der Broschüre „IT-Fitness-Manifest“ – Thesen und Kommentare, Berlin 2011

THESE 1

„Mit IT-Kompetenzen gibt es mehr beruflichen Erfolg und gesellschaftliche Teilhabe“

Die Informations- und Kommunikationstechnologien sind Treiber des Wandels von der Industrie- zur Informations- und Wissensgesellschaft. Ob beruflich oder privat – das Arbeiten mit Computer und Internet prägt entscheidend unseren Alltag im 21. Jahrhundert. IT-Kenntnisse als „vierte Kulturtechnik“ – neben Lesen, Schreiben und Rechnen – sind Grundvoraussetzung für den Erfolg im Arbeitsleben sowie für die Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen. Wer heute die Schule ohne Computer- und Internetkenntnisse verlässt, hat kaum Chancen auf einen guten Ausbildungsplatz und berufliches Fortkommen.

IT-Kompetenz ist deshalb auch eine der acht Schlüsselkompetenzen, die die EU-Kommission im Rahmen des Arbeitsprogramms „Allgemeine und berufliche Bildung 2010“ bereits im Jahr 2001 als Teil der damaligen Lissabon-Strategie festgelegt hat. Bis zum Ende ihrer Ausbildung sollten alle Menschen der Mitgliedstaaten diese Schlüsselkompetenzen erwerben. Die Mehrzahl der seitens der EU für 2010 festgelegten Kennzahlen im Bereich der allgemeinen und beruflichen Bildung wurde allerdings nicht erreicht – darunter auch die umfassende Vermittlung von Computerkenntnissen. Desto dringender ist der Bildungsauftrag an Politik, Wirtschaft und Verbände, alle jungen Menschen, Arbeitssuchende und Arbeitnehmer mit ausreichend IT-Kenntnissen auszustatten.

Die Initiative IT-Fitness hat bereits einen wichtigen Beitrag hierzu geleistet. Die Initiative setzte sich bei ihrem Start in Deutschland vor vier Jahren zum Ziel, bis Ende 2010 vier Millionen Menschen hierzulande fit im Umgang mit Computern, Software und dem Internet zu machen. Mit den kostenlosen Lern- und Schulungsangeboten, Projekten und Studien von „IT-Fitness“ wurde dieses Ziel nun erreicht. Die Initiative zählt damit zu den größten E-Learning-Projekten in Deutschland.

THESE 2

„Schulen tragen eine Hauptverantwortung bei der Vorbereitung junger Menschen auf die digitale Welt“

Im Jahr 2014 wird laut einer IDC-Studie¹ in neun von zehn Berufen Computerwissen gefragt sein. Bereits heute werden bei der Bewerberauswahl für einen Ausbildungsplatz in vielen Berufen ganz selbstverständlich IT-Kenntnisse geprüft. Bildungseinrichtungen stehen somit vor der Herausforderung, jungen Menschen fundierte IT-Kompetenzen zu vermitteln, die ihnen das Lernen erleichtern und sie auf die Vielfalt der IT-Anwendungen im Berufsleben vorbereiten. Dazu muss IT-Bildung in die Lehrpläne der

Schulen aufgenommen, das Lehrpersonal ausreichend qualifiziert und die entsprechende Ausstattung der Schulen mit moderner IT vorangetrieben werden.

Die Erfahrungen, die im Laufe der IT-Fitness Initiative gesammelt wurden, haben gezeigt, dass es gerade im Schulbereich noch Handlungsbedarf gibt. Da Bildung in den Zuständigkeitsbereich der Bundesländer fällt, existieren zum Teil stark voneinander abweichende Lehrpläne mit jeweils eigenen Bildungszielen und unterschiedlichen Vorstellungen im Bereich der IT-Bildung. Zudem ist die Bildungsqualität eng mit den Fähigkeiten von Lehrern, ihrer Erstausbildung und Weiterbildung verknüpft. Damit Schüler im Fach IT auf einem einheitlichen Niveau ausgebildet werden, müssen zunächst die Multiplikatoren (Lehrer) entsprechend qualifiziert werden. Dies sollte idealer Weise nach strukturübergreifenden Standards geschehen. Ein Expertengremium könnte Fachleute aus den Bundesländern zusammenbringen, um bewährte Verfahren auszutauschen, bundesweit einheitliche Bildungsstandards zu formulieren und damit eine einheitliche IT-Ausbildung zu gewährleisten.

¹ IDC-Befragung von 1.000 europäischen Personalentscheidern im Auftrag der Microsoft Deutschland GmbH, November 2009

THESE 3

„Lebenslanges Lernen ist für den IT-Bereich unverzichtbar“

In einer sich permanent wandelnden Welt ist jeder Einzelne gefordert, seine beruflichen Kenntnisse und Fertigkeiten kontinuierlich weiter zu entwickeln. Ganz besonders gilt dies für IT-Kenntnisse – sie müssen mit dem technischen Fortschritt Schritt halten.

Eine wichtige Zielgruppe bilden junge Auszubildende. In nahezu allen Ausbildungsberufen werden heute IT-Kompetenzen benötigt: Angehende Kfz-Mechatroniker diagnostizieren per Laptop Fehler an Autos; Bäcker steuern moderne Backmaschinen über Computer, während Zimmerer ganze Holzhäuser mithilfe eines elektronischen Zeichenbretts konstruieren. Das ist auch der Grund, warum der IT-Fitness-Partner Zentralverband des Deutschen Handwerks (ZDH) das Programm „Lehrlinge gehen online“ ins Leben gerufen hat, das sich gezielt an Auszubildende im Handwerksbereich richtet. Für das Projekt wurde die E-Learning-Plattform www.lehrlingegehenonline.de geschaffen, mit der Lehrlinge die Möglichkeit erhalten, online den Umgang mit gängiger Software zu erlernen.

Doch nicht nur für Berufsanfänger, sondern auch für Arbeitnehmer, die im Berufsleben stehen, ist die berufliche Weiterbildung im Bereich der IT von hoher Bedeutung. Wer sich nicht fortlaufend weiterbildet, der läuft Gefahr, „abgehängt“ zu werden und Karrierechancen zu verpassen. Die Deutsche Bahn AG, Partner der Initiative IT-Fitness, zählt zu den Unternehmen, die ihren Mitarbeitern umfassende, attraktive Angebote zur Verbesserung ihrer IT-Kompetenzen zur Verfügung stellen. Im Rahmen ihrer internen Qualifizierungsstrategie schult die Deutsche Bahn ihre Mitarbeiter auch im Bereich der PC-Grundlagen. Flächendeckend bietet das Unternehmen seinen Mitarbeitern eine Lernplattform, auf der IT-Trainings für wichtige Anwendungen zur Verfügung gestellt werden.

Generell müssen die Qualifizierungssysteme der Unternehmen den modernen Herausforderungen angepasst werden. Dieses ist auch vor dem Hintergrund des sich abzeichnenden Fachkräftemangels und der sich wandelnden Altersstruktur in den Betrieben dringend geboten.

THESE 4

„Arbeitssuchende und berufliche Wiedereinsteiger: IT-Qualifizierungen erhöhen die Jobchancen“

Arbeitssuchende und berufliche Wiedereinsteiger weisen häufig Defizite in Sachen IT-Wissen auf. Schon eine Unterbrechung der Berufstätigkeit für kurze Zeit kann zu Wissenslücken führen, die den Wiedereinstieg in den alten Beruf erschweren. Das gilt für Frauen, die nach einer „Babypause“ in die Arbeitswelt zurückkehren, aber auch für alle anderen Arbeitnehmer, die aus privaten, gesundheitlichen oder anderen Gründen ihre Tätigkeit unterbrechen mussten. Durch den Einsatz von IT und den technischen Fortschritt entwickeln sich viele Berufsbilder rasant weiter. Berufliche Wiedereinsteiger sind deshalb häufig unsicher im Umgang mit Hard- und Software und haben Schwierigkeiten, in ihren Beruf zurückzufinden. So überprüft der IT-Fitness-Partner Randstad die IT-Kenntnisse seiner Bewerber mit dem IT-Fitness-Test, um gezielt Schwachstellen kompensieren zu können. Gezielte Qualifizierungsmaßnahmen helfen dabei, sich für den Arbeitsmarkt fit zu machen und die eigenen Jobchancen zu erhöhen.

Wichtiger Akteur bei der Qualifizierung von Arbeitssuchenden und beruflichen Wiedereinsteigern ist die Bundesagentur für Arbeit. Der IT-Fitness-Partner hat den IT-Fitness-Test und die IT-Fitness-Lernplattform in sein bereits bestehendes Lernangebot integriert, um Arbeitssuchenden den Ausbau von IT-Schlüsselqualifikationen zu ermöglichen.

Die IT-Fitness-Partner stellen mit ihren Bildungsangeboten und Akademieprogrammen (wie der Microsoft IT Academy und der Cisco Networking Academy) für Anfänger wie IT-Profis wertvolle Qualifizierungen zur beruflichen Entwicklung bereit. Die Materialien ermöglichen eine handlungsorientierte Ausbildung und sind als weltweite Standards anerkannt. Die Wahrnehmung von Bildungsangeboten liegt letztlich in der Verantwortung jedes Einzelnen, bedarf aber oftmals der Stärkung und Unterstützung. Niemand darf in diesem sensiblen Prozess der beruflichen Festigung allein gelassen werden.

THESE 5

„Eine digitale Spaltung in Deutschland muss verhindert werden“

Der Umstand, dass viele in unserer Gesellschaft nicht in der Lage sind, die Möglichkeiten digitaler Medien zu nutzen, ist alarmierend. Dass es immer noch einen hohen Anteil an „Offlinern“ in Deutschland gibt, liegt weniger am Desinteresse als am Grad der Verfügbarkeit kostenloser bzw. kostengünstiger Angebote zur Verbesserung der IT-Kompetenz. Mit den über vier Millionen Teilnehmern an den Qualifizierungsangeboten der Initiative IT-Fitness wird deutlich, dass bei Jung und Alt ein breites Interesse besteht, sich auf dem Gebiet der IT-Kompetenzen weiterzuentwickeln. Dieses zeigte sich auch

in den Aktivitäten der Initiative IT-Fitness, insbesondere ihrer Partner Microsoft, State Street Bank und Signal Iduna, im Bereich der Benachteiligtenförderung. Hier ging es um die Einbindung Jugendlicher aus Familien mit niedrigem Einkommen oder mit Migrationshintergrund und in der Wiedereingliederung gescheiterter Bildungsbiografien. Diese Projekte der IT-Fitness-Partner haben neue Wege aufgezeigt und verdeutlicht, dass kein Mensch in der Arbeitswelt und auf dem Weg in die Zukunft verloren gehen muss.