

## **erlebe IT**

### **Digitale Kompetenz für Schulen**

#### **Medienkompetenz und Programmieren als Kernkompetenzen für die digitale Welt**

erlebe IT hat sich zum Ziel gesetzt, digitale Kompetenz bei Kindern und Jugendlichen zu fördern. Unter digitaler Kompetenz verstehen wir einerseits den kompetenten Umgang mit digitalen Medien und andererseits ein grundlegendes IT-Verständnis. Zu wissen wie ein Algorithmus funktioniert wird immer wichtiger, wenn man die digitale Zukunft mitbestimmen möchte. Eine breit angelegte digitale Grundbildung ist essentiell, um digitale Spaltung – sowohl beruflich als auch privat – zu verhindern. erlebe IT unterstützt Schulen dabei, Kindern und Jugendlichen grundlegende IT- Kompetenzen zu vermitteln. Nur wer versteht, was hinter Apps und smarten Daten steckt, kann sich kritisch mit Herausforderungen und Möglichkeiten der Digitalisierung auseinandersetzen. erlebe IT setzt sich mit digitalen Projekttagen in ganz Deutschland dafür ein, dass alle Schülerinnen und Schüler souveräne Mitglieder einer digitalen Gesellschaft werden.

erlebe IT ist die Schulinitiative der Digitalwirtschaft. Seit 2009 haben über 33.000 Schülerinnen und Schüler und mehr als 6.500 Lehrkräfte und Eltern an unseren Workshops und Fortbildungen teilgenommen. Abgeordnete aus dem Deutschen Bundestag unterstützen die Initiative als Schirmherren in ihren Wahlkreisen.

Die Angebote sind für Schulen kostenlos. Die Initiative wird gefördert von arvato Systems, Cisco Systems, Datev eG, der Deutschen Post AG, der Deutschen Telekom AG und SAP. Mehr Infos unter [www.erlebe-it.de](http://www.erlebe-it.de).

#### **Hintergrund**

Die Digitalisierung verändert unsere Lebens- und Arbeitswelt und macht neue Kompetenzen erforderlich. Die EU-Kommission prognostiziert, dass 90 Prozent aller Berufe digitale Kompetenzen benötigen werden. Gleichzeitig sind viele deutsche Schulen die letzten analogen Inseln: Nur 1 Prozent der deutschen Schülerinnen und Schüler nutzt täglich im Unterricht einen Computer. Im internationalen Vergleich liegt Deutschland damit im hinteren Drittel.<sup>1</sup>

In ihrer Freizeit dagegen sind Kinder und Jugendliche online: Im Jahr 2017 waren 97 Prozent der Kinder im Alter von 12-19 Jahren im Internet unterwegs.<sup>2</sup> 68 Prozent der 14-Jährigen sind in sozialen Netzwerken wie Instagram aktiv. Der Messaging-Dienst WhatsApp ist aktuell für 94 Prozent der 12-Jährigen der meist genutzte Online-Kommunikationsdienst.<sup>3</sup> Dabei wünschen sich Schüler\*innen jedoch mehr Unterstützung: 82 Prozent sagen, dass der richtige Umgang mit digitalen Medien stärker im Unterricht vermittelt werden sollte. Diese Einschätzung teilen 89 Prozent der Lehrer.<sup>4</sup> Allerdings wird das Smartphone nur von einem kleinen Teil (13%) der Schülerinnen und Schüler regelmäßig im Unterricht genutzt.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> <https://www.bmbf.de/de/icils-international-computer-and-information-literacy-study-921.html>

<sup>2</sup> [http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM\\_2017\\_PDF\\_fuer\\_Website.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM_2017_PDF_fuer_Website.pdf)

<sup>3</sup> [http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM\\_2017\\_PDF\\_fuer\\_Website.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM_2017_PDF_fuer_Website.pdf)

<sup>4</sup> <https://www.bitkom.org/Publikationen/2015/Studien/Digitale-SchulevernetztesLernen/BITKOM-Studie-Digitale-Schule-2015.pdf>

<sup>5</sup> [http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM\\_2017\\_PDF\\_fuer\\_Website.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM_2017_PDF_fuer_Website.pdf)

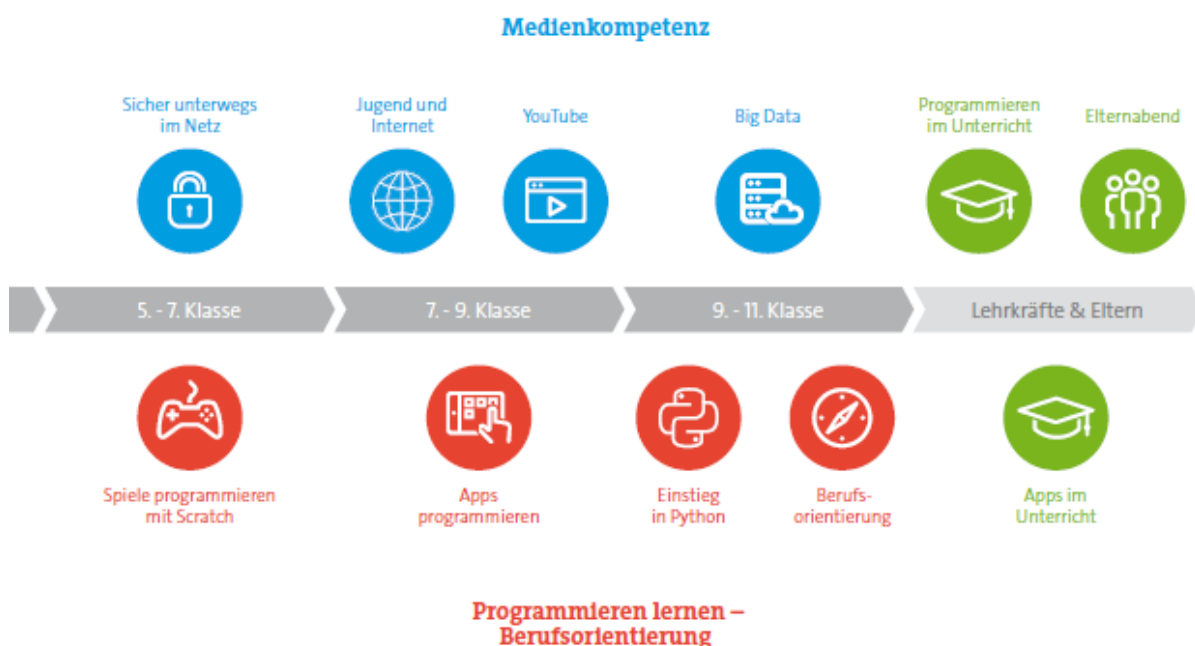
**erlebe IT im Detail**  
**digitale Projekttag für Schulen bundesweit**

**Unsere Workshops**

erlebe IT führt jährlich mehr als 100 digitale Projekttag an weiterführenden Schulen bundesweit durch. Die Workshops werden von erfahrenen Medienpädagogen angeleitet und im Rahmen unserer Qualitätssicherung evaluiert.

In unseren interaktiven Workshops zum Themenkomplex Medienkompetenz lernen die Teilnehmenden digitale Technologien zu verstehen und diese souverän zu nutzen. Unsere Angebote zum Programmieren wecken Begeisterung für IT und ermöglichen die Mitgestaltung der digitalen Welt. In unseren Ergänzungsmodulen zur Berufsorientierung helfen wir Jugendlichen herauszufinden, ob ein IT-Beruf das Richtige sein könnte.

Die Workshops richten sich an Schülerinnen und Schüler ab Klasse 5, an Lehrkräfte und Eltern. Schulen können sich online für einen Projekttag registrieren: <https://www.erlebe-it.de/fuer-schulen/projekttag-anfragen/>



**Pädagogisches Konzept**

Unsere Workshops sind interaktiv und dialogorientiert aufgebaut. Die Kinder und Jugendlichen sollen sich - am besten mittels kreativer Mediennutzung - Inhalte selbst erarbeiten und eigene Projekte umsetzen.

Die Workshops berücksichtigen folgende pädagogische Werte:

- aktive Wissenskonstruktion
- Reflexion
- Methodenvielfalt
- Kooperation
- Gendersensitivität
- Nachhaltigkeit