

MAP

Mapping Digital Methods Applied in Adult Education in Partnership

Brochure of Best Practices

2023.



Die Broschüre wurde im Rahmen von Erasmus+ Projekts “MAP – Partnerschaft für digitale Methoden in der Erwachsenenbildung” (Strategische Partnerschaft) entwickelt.

Projektnummer: 2021-1-HU01-KA220-ADU-000033642

Erstellt von:

Government Office of Békés County, Ungarn
Gál Ferenc University, Ungarn
Kodolányi János University, Ungarn
EFCC ESTONIAN FIELDBUS COMPETENCY CENTRE OÜ, Estland
TALLINNA POLÜTEHNIKUM, Estland
Volkshochschule im Landkreis Cham e. V., Deutschland
AJOFM COVASNA, Rumänien
Universidad de Valladolid, Spanien

Übersetzt ins Deutsche von:
Volkshochschule im Landkreis Cham e.V.

2023

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.



Inhalt

I. Beschreibung des Projekts und Zusammensetzung der Partnerschaft.....	5
II. Allgemeiner Überblick über die nationale Situation der Erwachsenenbildung in Partnerländern.....	6
Estland	6
Deutschland	8
Ungarn	10
Rumänien.....	12
Spanien	13
III. Gute und bewährte Verfahren im Bereich der Entwicklung digitaler Kompetenzen von Erwachsenen.....	14
Estland	14
1. Baltisches Computersystem „Koolitus - Basic Digital skills for building Digital Society“ (dt. Koolitus – Digitale Gesellschaft für den Aufbau grundlegender digitaler Kompetenzen)	14
2. Zentralbibliothek Tallinn (Tallinna Keskraamatukokku)	15
3. Tallinna Rahvaülikool	21
4. EFCC Estonian Fieldbus Competency Centre	22
Deutschland	27
1. Digitalisation in Volkshochschulen (adult education centres).....	27
2. Technologiecampus, Institution for digitalisation	31
3. Digitalisation for young adults in vocational.....	33
4. Internationale Projekte an der VHS Cham zum Thema Digitalisierung für bestimmte Zielgruppen.....	36
Ungarn	39
1. Kinder in die Welt der Digitalisierung einführen – RoboKaland – Der Workshop für eine umweltbewusste digitale Gemeinschaft	39
2. Vorstellung des „Digital Welfare“-Programms	42
3. Schulung von unterqualifiziertem Personal und Angestellten im Öffentlichen Dienst	45
4. Modern Enterprises Program – bringen Sie Ihr Unternehmen auf die Ebene der Digitalisierung!.....	48
Rumänien.....	51
1. GRÜMAN CONSULTING SRL – Startup HUB – Zentrum für Geschäftsentwicklung, Erwachsenenbildung und Berufsausbildung	51
2. Business Incubator	53
3. Development of digital knowledge skills among adults - HAMOR Soft SRL	55



4. Die Beziehung zwischen PES (Public Employment Service) und Arbeitgebern – eSPOR – Single Service Delivery Platform (PULS) – AJOFM COVASNA	57
Spanien	61
1. CYL Digital.....	61
2. Lehrinnovation und digitale Transformation der Universität Valladolid	62
3. Fundación Secretariado Gitano.....	64
4. Fundación Rondilla	67
IV. Nachwort und Kontaktdaten der Projektpartner	69

I. Beschreibung des Projekts und Zusammensetzung der Partnerschaft

Beim Projekt "Mapping Digital Methods Applied in Adult Education in Partnership" (dt. Partnerschaft für digitale Methoden in der Erwachsenenbildung, kurz: MAP) handelt es sich um eine internationale Zusammenarbeit, die die Herausforderungen der vierten industriellen Revolution und der Digitalisierung in der Erwachsenenbildung in Europa thematisiert. Darüber hinaus hat auch die COVID-19-Pandemie den dringenden Bedarf zur Verbesserung digitaler Kompetenzen für Bildungspersonal und Trainer/-innen noch weiter in den Mittelpunkt gerückt; nur durch entsprechende digitale Kompetenz können Fertigkeiten, die für den Arbeitsmarkt und die aus- und Weiterbildung erworben werden.

Das zweijährige Projekt erkennt den Bedarf an neuen Wegen zur Aus- und Weiterbildung an und unterstützt die beteiligten Organisationen dabei, ihre Methoden und Tools zur Entwicklung digitaler Kompetenzen und des digitalen Bewusstseins von Erwachsenen zu verbessern. Des Weiteren profitieren auch Netzwerkorganisationen, die Interesse an der Aus- und Weiterbildung von Erwachsenen, sowie Beschäftigung im Allgemeinen, haben, von dem Projekt.

Folgende Einrichtungen sind an der Partnerschaft beteiligt:

- Békés Megyei Kormányhivatal Gál Ferenc Egyetem (Ungarn): Behörde in der Region Békes, Ungarn.
- Technikum, Szakképző Iskola, Gimnázium és Kollégium (Ungarn): eine Bildungseinrichtung für Sekundärbildung mit Programmen zur beruflichen Aus- und Weiterbildung
- Kodolanyi Janos Egyetem (Ungarn): Hochschuleinrichtung
- EFCC Estonian Fielbus Competency Centre OÜ (Estland): Unternehmen im Bereich der Aus- und Weiterbildung
- Tallina Polütehnikum (Estonia): Hochschuleinrichtung
- Volkshochschule im Landkreis Cham e.V. (Deutschland): Einrichtung für Erwachsenenbildung.
- AJOFM COVASNA (Rumänien): Einrichtung, die Teil der Arbeitsagenturen der Region ist
- University of Valladolid (Spanien): Hochschuleinrichtung

Mit Umsetzung des Projekts möchten Arbeitsagenturen ihre Fähigkeiten verbessern, auf den Bedarf des Arbeitsmarktes zugeschnittene Angebote zu entwickeln, indem sie das Personal weiterbilden, bestehende Methodologien aktualisieren und innovative Ansätze in ihr Tagesgeschäft integrieren. Dazu gehört, sich auf die Verbesserung digitaler Kompetenzen zu fokussieren wozu spezifische Lehrkompetenzen und Vorbereitung notwendig ist. Die Projektpartner möchten die methodologische Aus- und Weiterbildung ihres Lehrpersonals fördern, und zwar hinsichtlich der Verbesserung von Kenntnissen in Bezug auf die Entwicklung digitaler Kompetenzen und dem Bewusstsein für "Digitales" unter Erwachsenen. Bei den Einrichtungen aus Ungarn, der deutsche Organisation, sowie der spanischen und estnischen Projektpartner handelt es sich um Anbieter von Erwachsenenbildung, die ein gemeinsames Ziel haben, nämlich die Qualität ihres Angebots zu verbessern, indem digitale Technologie zum Einsatz kommt. Sie möchten außerdem ihr methodologisches Wissen bezüglich Beschäftigter in der Erwachsenenbildung verbessern, um so die Vorteile von Innovation bestmöglich nutzen zu können.

Im Laufe der zwei Projektjahre wurden kontinuierliche Weiterbildungsmöglichkeiten für die Beschäftigten in diesen Einrichtungen angeboten, die durch den Austausch der beruflichen Erfahrungen im Rahmen von transnationalen Projekttreffen abgerundet wurden. Im Rahmen dieser fünf Zusammentreffen wurden verschiedene Aktivitäten durchgeführt: Aufgaben des Projektmanagements wurden besprochen, die Teilnehmenden erhielten Einblicke in gute Praktiken, wodurch der Wissenstransfer vorangebracht wurde.

Zu den Ergebnissen des Projekts gehören:

- Eine Broschüre mit guten Praktiken – sie enthält jeweils vier relevante Schulungsmethoden aus den Projektländern zur Entwicklung von Kompetenzen angepasst an das Bildungssystem des Landes
- Ein Rahmenwerk zur Schulung digitaler Kompetenzen für Fachleute zur Gewährleistung methodologischer Vorbereitung im Bildungsbereich

Im Anschluss an die Entwicklung wurden notwendige Verbesserungen aus den Partnerländern vorgeschlagen, und zwar unter Berücksichtigung des Systems der Erwachsenenbildung, organisatorischen Bedarfen, Lücken im Berufsfeld und Erfahrungen, die in der Projektumsetzung gesammelt wurden. Durch die Umsetzung des Projekts auf lokaler Ebene konnten die Projektpartner die guten Praktiken, die sie durch den Erfahrungsaustausch erworben haben, ins eigene Umfeld eingliedern. Das Nutzen innovativer Methoden kann zur Entwicklung digitaler Kompetenzen von Erwachsenen beitragen, den Zugang zu höherer Bildung verbessern, Schulungsabbrüche verhindern und die Integration in den Arbeitsmarkt unterstützen. Langfristig kann erwartet werden, dass sich das digitale Bewusstsein verbessert und die Organisationen Schulungen anbieten, die effektiver und flexibler auf individuelle Bedürfnisse abgestimmt sind.

II. Allgemeiner Überblick über die nationale Situation der Erwachsenenbildung in Partnerländern

Estland

In Estland können Erwachsene zwischen Vollzeit- und Teilzeitunterricht wählen und sowohl eine formale Bildung, d. h. eine Grundbildung, eine Sekundarbildung und eine Hochschulbildung, als auch Kenntnisse durch informelle Bildung oder Fortbildung erwerben.

Allgemeine Sekundärbildung

Erwachsene können die Grundbildung und die allgemeine Sekundarbildung in den Schulen der Sekundarstufe II für Erwachsene erwerben. Bildung kann auch in "nicht-stationären" Lernabteilungen erworben werden, die an allgemeinbildenden Schulen eingerichtet wurden. Der Erwerb von Grundbildung und allgemeiner Sekundarbildung in staatlichen und kommunalen Bildungseinrichtungen ist gebührenfrei.

Sowohl Personen, die erst vor kurzem das Alter der Schulpflicht überschritten haben, als auch ältere Menschen können an Oberschulen für Erwachsene lernen; sie können auch nach ihren



eigenen Bedürfnissen lernen – in einzelnen Fächern oder nach individuellen Lehrplänen. Die Lernenden haben das Recht, sich alle drei Jahre für ein Jahr vom Studium beurlauben zu lassen.

Berufliche Bildung

Die Schulen bieten verschiedene Lernmöglichkeiten in Präsenz und nicht in Präsenz an (verschiedene Möglichkeiten des zyklischen Lernens, das an Wochenenden oder in den Abendstunden, mit reduziertem Pensum oder über einen längeren Zeitraum stattfindet) für Erwachsene, die Beruf und Familie haben, je nach ihren Bedürfnissen und Anforderungen. Es wird daher empfohlen, sich direkt an die jeweilige Schule zu wenden, um Informationen über die Lernmöglichkeiten zu erhalten. Der Erwerb einer Berufsausbildung ist für die Lernenden in der Regel kostenlos, aber auch Privatschulen bieten kostenpflichtige Plätze für Lernende an.

Parallel zur Berufsausbildung können die Lernenden ihre noch nicht abgeschlossene Grundausbildung beenden, dies ist jedoch nicht zwingend erforderlich. Die Grundbildung kann auch nach dem Erwerb einer Berufsausbildung erworben werden.

Informationen über Berufsschulen sind über das estnische Bildungsinformationssystem oder das Berufsbildungsportal erhältlich.

Hochschulbildung

Sowohl die Fachhochschulen als auch die Universitäten bieten flexible Studienformen für erwachsene Studierende an, und es werden Vollzeit- oder Teilzeitstudiengänge oder ein Studium als Externe/-r angeboten.

Für den Erwerb von Hochschulbildung in Form von Teilzeitstudiengängen oder als Externe/-r müssen die Studierenden meist bezahlen.

Bei einem Vollzeitstudium kann eine bedarfsabhängige Studienbeihilfe beantragt werden; ein Studiendarlehen kann sowohl bei einem Vollzeit- als auch bei einem Teilzeitstudium beantragt werden.

Der Arbeitslosenversicherungsfonds unterstützt das Studium sowohl von Arbeitslosen als auch von Beschäftigten in der Berufs- und Hochschulausbildung. Die Beihilfe für die Teilnahme an formalen Bildungsmaßnahmen wird Personen gewährt, die über keine Berufsausbildung verfügen, diese vor vielen Jahren abgeschlossen haben oder deren Gesundheit es ihnen nicht erlaubt, in ihrer derzeitigen Position weiterzuarbeiten.

Auffrischungsschulung

Auffrischungsschulungen tragen dazu bei, beruflichen Kenntnisse und Fähigkeiten zu verbessern. Private Bildungs- und Ausbildungseinrichtungen, Berufsbildungseinrichtungen, Hochschulen und Berufsverbände bieten Auffrischungsschulungen an.

Die Berufsberater/-innen der Arbeitslosenkasse beraten bei beruflichen Entscheidungen und der Karriereplanung. Die Beratung umfasst Themen im Zusammenhang mit Lernen bzw. Studium, dem Arbeitsplatz und der Wahl eines Fachgebiets. Die Berufsberatung ist für jeden zugänglich und kostenlos.

In den meisten Fällen müssen die Lernenden oder ihre Arbeitgeber/-innen die Kosten für die Berufsausbildung tragen. Falls eine Person ihre Weiterbildung selbst bezahlt, hat sie Anspruch auf eine Einkommenssteuererstattung in Höhe des für die Ausbildung gezahlten Betrags.

Das Ministerium für Bildung und Forschung bietet kostenlose Ausbildungskurse an, die in Berufsbildungseinrichtungen und Einrichtungen der höheren Berufsbildung durchgeführt werden. An diesen Kursen können auch Erwachsene ohne Berufsausbildung oder Sekundarschulbildung teilnehmen. Kostenlose Kurse helfen Menschen über 50 Jahren, ihre Kenntnisse und Fähigkeiten zu erneuern und zu verbessern, und Menschen mit niedrigerem Bildungsniveau oder veralteten Qualifikationen sind besonders willkommen, kostenlose Kurse zu besuchen.

Der Arbeitslosenversicherungsfonds bietet Arbeitslosen kostenlose Arbeitmarktschulungen an.

Das estnische Bildungsinformationssystem (EHIS) liefert Daten über die von allgemeinbildenden Schulen, Berufsschulen, Hochschulen und Weiterbildungseinrichtungen für Erwachsene ausgestellten Bildungslizenzen und eingereichten Meldungen über wirtschaftliche Aktivitäten.

Informelle Bildungskurse ermöglichen es den Menschen, das zu studieren, wofür sie sich tatsächlich interessieren. Der Abschluss solcher Kurse führt normalerweise nicht zu einer Qualifikation, und die Teilnehmenden müssen für diese Kurse bezahlen.

Ausbildungszentren für informelle Bildung, Volkshochschulen, Kulturzentren und viele andere Zentren bieten informelle Bildungskurse an.

Deutschland

Der Deutsche Bildungsrat definiert Erwachsenenbildung und Weiterbildung als die "Fortsetzung und Wiederaufnahme organisierten Lernens nach Abschluss einer ersten Bildungsphase unterschiedlicher Dauer". Diese Form der Bildung dient also der Vertiefung, Erweiterung, Aktualisierung oder dem Erwerb von Kenntnissen, Fertigkeiten und Kompetenzen und richtet sich an Menschen, die entweder berufstätig sind, derzeit eine Arbeit suchen oder sich ihrer Familie widmen.

Erwachsenenbildung bedeutet Weiterbildung in verschiedenen Bereichen wie berufliche und betriebliche Bildung, Ausbildung und Umschulung, allgemeine bildungspolitische Bildung, gewerkschaftliche Bildung und kulturelle Bildung. In Deutschland gibt es verschiedene Anbieter und Träger für die Erwachsenenbildung/Weiterbildung, unter anderem:

- Volkshochschulen, fast 1.000 in ganz Deutschland, organisiert in Verbände
- Verschiedene soziale Einrichtungen wie Kirchen, Gewerkschaften, Unternehmen und Wohlfahrtsverbände
- Berufsverbände, wie Industrie- und Handelskammern, Handwerkskammern
- Formale Schulen, wie berufliche Sekundarschulen, technische Sekundarschulen, Universitäten
- Private Anbieter

In Deutschland basiert die Erwachsenenbildung auf einer Vielzahl von Regelungen und Gesetzen, die ineinandergreifen, aber auch unterschiedliche Ziele verfolgen. Der Grund für dieses große Regelungsfeld ist, dass in Deutschland die Bildung nicht auf Bundesebene, sondern auf Länderebene organisiert ist. Das bedeutet, dass die einzelnen Bundesländer ihre eigenen Regelungen treffen können und sich so z.B. die Erwachsenenbildungsgesetze in Bayern von denen in Berlin leicht unterscheiden können. Obwohl die Gesetze in den einzelnen Bundesländern unterschiedlich sein können, folgen sie im Allgemeinen bestimmten Aspekten:

- 1) Sicherstellung der Grundstruktur der Erwachsenenbildung durch institutionelle Förderung.
- 2) Organisatorische Unabhängigkeit.
- 3) Qualifizierung der Lehrkräfte und deren Fortbildung.
- 4) Kooperation mit anderen Bildungseinrichtungen auf kommunaler und Landesebene.
- 5) Offener Zugang für alle.

Was die Digitalisierung in den letzten Jahren betrifft, so wurde eine der wichtigsten Strategien im Jahr 2016 von der Bildungsministerkonferenz vorgestellt: "Bildung in der digitalen Welt", die die Grundlage für einen Aktionsplan zur Einbeziehung digitaler Aspekte in die Bildung bildete (zunächst in der Schulbildung, später wurde die Strategie auf die Erwachsenenbildung ausgeweitet). Umfragen, die im Zusammenhang mit dieser Strategie durchgeführt wurden, haben gezeigt, dass unter den Erwachsenen vor allem Frauen, Menschen mit Migrationshintergrund, Menschen mit geringer formaler Bildung und ältere Menschen von einem geringeren Niveau an digitalen Kompetenzen betroffen sind.

Darüber hinaus hat die Initiative D21, eine der wichtigsten Forschungsinstitutionen in Deutschland in Bezug auf die Digitalisierung, in ihrem Bericht "Digitaler Fachkräftemangel" von 2020/2021 festgestellt, dass:

- Viele Bürger/-innen nutzen digitale Anwendungen und Geräte vertrauensvoll, aber nur wenige verstehen die Mechanismen dahinter.
- Fast jeder weiß, wie man sich im Internet informieren kann, aber vielen fällt es schwer, sich ein kritisches Urteil zu bilden.
- Fast die gesamte jüngere Generation kann Inhalte "posten", aber nur wenige wissen, ob die Inhalte rechtlich geschützt sind.
- Insbesondere diejenigen, die tendenziell digital marginalisiert sind, trauen sich nicht zu, selbst digitale Kompetenzen im Internet zu erwerben.
- Menschen, die besonders von digitalen Diensten profitieren würden, sind weniger mit ihnen vertraut und sehen weniger Bedarf, ihre digitalen Fähigkeiten auszubauen

Um diesen Entwicklungen entgegenzuwirken und die digitalen Kompetenzen zu verbessern, hat das Bundesministerium für Bildung und Forschung im Jahr 2022 eine sogenannte "Digitalstrategie" entwickelt. Untersuchungen haben gezeigt, dass die Menschen in Deutschland vor allem über Grundkenntnisse in Bezug auf Computeranwendungen und das Internet verfügen, ihnen aber digitale Kompetenzen fehlen (z.B. Bild Data, Data Analytics) – und da die Mediennutzung in der Gesellschaft derzeit sehr heterogen ist, ist das Ziel der Digitalstrategie, digitale Kompetenzen als Teil der Allgemeinbildung zu verankern. Die Stärkung digitaler Kompetenzen in der Erwachsenenbildung zielt auch auf die Verbesserung der Teilhabe in einer Gesellschaft, die zunehmend auf digitale Medien setzt. Deshalb fördert



das Ministerium in Zusammenarbeit mit den Volkshochschulen die digitale Bildung auf folgende Weise:

- 1) Kursangebote zum Lernen in einer digitalisierten Welt.
- 2) Vermittlung von Medienkompetenz.
- 3) Verbesserung der digitalen Kompetenzen von Trainer/-innen, um sie in ihrer Funktion als Multiplikatoren zu professionalisieren. Diese Ziele – neben vielen anderen, die in der "Digitalstrategie" formuliert sind – sollen bis 2030 erreicht werden, um zu einer digital kompetenteren deutschen Gesellschaft beizutragen.

Ungarn

Seit 2010 hat sich Ungarn erheblich weiterentwickelt, und die Digitalisierung ist keine Ausnahme. Superschnelles Internet wurde auf fast dem gesamten Staatsgebiet installiert, so dass der Anteil der Haushalte mit Zugang zur Breitbandinfrastruktur von 50 % auf 96,7 % gestiegen ist. Der Anteil der Haushalte, die das Internet tatsächlich nutzen, stieg von 50 % im Jahr 2010 auf über 83 % im Jahr 2021. Nicht zuletzt dank des Aufkommens von Smartphones und der Verbreitung des mobilen Internets ist der Anteil der Menschen, die sich aus der Welt des Internets zurückziehen, auf unter 10 % gesunken. Auch die Zahl der Unternehmen, die moderne digitale Lösungen nutzen, ist gestiegen.

Auf der Grundlage der Daten des Länderberichts DESI (Digital Economy and Society Index) 2022 liegt Ungarn jedoch insgesamt nur auf Platz 22. Den Gesamtergebnissen zufolge ist die Entwicklungsrate in Ungarn ähnlich hoch wie die Wachstumsrate in der EU. In den letzten 5 Jahren hat Ungarn die bedeutendste Entwicklung in den Dimensionen Internetzugang (75 % Anstieg im Vergleich zu 2016) und Integration digitaler Technologien in Unternehmen (60,8 % Anstieg im Vergleich zu 2016) erreicht, während in der Dimension Humankapital praktisch eine Stagnation zu beobachten ist und im Bereich der digitalen öffentlichen Dienste ein geringerer Anstieg zu verzeichnen war.

In der Dimension Humankapital liegt Ungarn laut dem Bericht 2022 auf Platz 23 unter den EU-Mitgliedstaaten. Die Daten aus Ungarn liegen seit 2016 jedes Jahr unter dem EU-Durchschnitt. Mit Ausnahme eines Indikators (IKT-Absolventen) gibt es keine Daten, bei denen Ungarn nicht hinterherhinkt. Laut der Umfrage verfügt weniger als die Hälfte der betroffenen ungarischen Bevölkerung (49,1 %) über digitale Grundkenntnisse, während dieser Anteil im Durchschnitt der EU-Länder bei 53 % liegt.

Im Jahr 2022 liegt Ungarn im Wettbewerb der EU-Mitgliedsstaaten in der Dimension Integration digitaler Technologien insgesamt auf Platz 25. Bis heute hat Ungarn die schlechtesten Indikatoren im Unternehmenssegment (insbesondere KMU).

In den letzten Jahren wurde vor allem mit Hilfe von EU-Mitteln eine große Anzahl von Zielgruppen mit verschiedenen Schulungsprogrammen erreicht.

2017 wurde das Programm „Digital Welfare“ zur Förderung der Entwicklung von digitalem Wissen ins Leben gerufen. Eines der wichtigsten Ziele dieses Programms ist es, jedem Bürger bzw. jeder Bürgerin und jedem Unternehmen die Chance zu geben, sich auf die Digitalisierung vorzubereiten. Die Bürger/-innen sowie Unternehmen sollen nicht vor der Digitalisierung geschützt werden, sondern auf sie vorbereitet sein. Ausführlichere Informationen dazu gibt es im Abschnitt Gute Praktiken.

Im Programmplanungszeitraum 2014-2020 erhielten im Rahmen des vorrangigen Projekts GINOP-6.1.2-15 fast 260.000 ausgewählte Personen Zertifikate für Schulungen zur Entwicklung der digitalen Kompetenz der Bevölkerung. Im Rahmen des EU-Programms zur Unterstützung der betrieblichen Ausbildung führten 138 Großunternehmen IKT-Schulungen durch, insgesamt wurden 6.514 Personen im IT-Bereich ausgebildet. 1.011 Mitarbeiter/-innen von 55 Großunternehmen nahmen an Schulungen zum Thema IPAR 4.0 teil, und 13.374 Mitarbeiter/-innen von 657 KMU erhielten IT-bezogene Schulungen.

In den letzten Jahren und Jahrzehnten haben Digitalisierung und digitale Lösungen in Bildungseinrichtungen Einzug gehalten, um die Effizienz des Lernens zu verbessern. Die Erneuerung der digitalen Kompetenz von mehr als 40.000 Lehrkräften wurde im Rahmen des vorrangigen Projekts zur Förderung der Einführung von Informations- und Kommunikationstechnologien und digitaler Bildung in die tägliche Praxis realisiert. Neben der Stärkung der Methodik sorgte das Projekt auch für die Bereitstellung von IT-Tools für Bildungseinrichtungen und Lehrkräfte und trug so zur Entwicklung eines hochwertigen und gerechten öffentlichen Bildungssystems, zur Verringerung der Zahl der Schulabgänger ohne Abschluss und zur erfolgreichen Teilnahme am lebenslangen Lernen bei.

Im Zeitraum 2021-2027 stellt das Programm „Verbesserung der Anpassungsfähigkeit und Produktivität von Arbeitnehmern und Unternehmen durch Personalentwicklung“ insgesamt 70 Milliarden Forint für die Qualifizierung von fast 70.000 Arbeitnehmer/-innen bereit. IKT-Kurse spielen in diesem Programm eine wichtige Rolle. Es wird erwartet, dass es ab 2024 möglich sein wird, die Teilnahme an Schulungen im Rahmen von Schwerpunktprogrammen zu unterstützen, die die Entwicklung der Anpassungsfähigkeit von Arbeitssuchenden an den Arbeitsmarkt fördern, einschließlich der Entwicklung ihrer digitalen Fähigkeiten.

Gemäß der Vision der Nationalen Digitalisierungsstrategie, die von der Regierung im Jahr 2022 verabschiedet wurde, erkennt Ungarn die Notwendigkeit der digitalen Transformation an und stellt eine moderne Hochgeschwindigkeits-Breitbandinfrastruktur, die digitale Wirtschaft, die



Entwicklung digitaler Kompetenzen und digitaler öffentlicher Dienstleistungen in den Mittelpunkt seiner Wettbewerbs- und Modernisierungsbemühungen.

Rumänien

Wie andere EU-Staaten steht auch Rumänien vor einer Reihe von Herausforderungen auf dem Arbeitsmarkt, die in erster Linie durch sinkende Geburtenraten, eine alternde Bevölkerung, Arbeitsmigration und ein negatives natürliches Bevölkerungswachstum bedingt sind. Darüber hinaus haben sich überschneidende Krisen in den Bereichen Gesundheit, Energie und Geopolitik zu zusätzlichen Spannungen geführt, die geeignete Aktionen und Maßnahmen zur Gegensteuerung erfordern.

In diesem Zusammenhang ist die Erwachsenenbildung ein wichtiges Instrument zur Bewältigung dieser Turbulenzen und zur Förderung der sozialen Eingliederung und des sozialen Zusammenhalts.

Die Berufsausbildung von Erwachsenen umfasst sowohl die berufliche Erstausbildung als auch die berufliche Weiterbildung, die in anderen Formen als denen des nationalen Bildungssystems organisiert ist.

Die berufliche Erstausbildung von Erwachsenen dient der Vorbereitung auf den Erwerb der beruflichen Mindestkompetenzen, die für eine sichere Beschäftigung erforderlich sind.

Die berufliche Weiterbildung folgt auf die Erstausbildung und sorgt dafür, dass Erwachsene entweder ihre bereits vorhandenen beruflichen Fähigkeiten weiterentwickeln oder neue Kompetenzen erwerben.

Die berufliche Weiterbildung von Erwachsenen wird durch Programme wie Einführung, Qualifizierung, Umschulung, Verbesserung und Spezialisierung organisiert.

Zu den Formen der Durchführung der beruflichen Erwachsenenbildung gehören:

- Von Berufsbildungseinrichtungen organisierte Schulungen
- Kurse, die von Arbeitgebern innerhalb ihrer eigenen Einheiten organisiert werden
- Praktika und Spezialisierungsprogramme in in- oder ausländischen Einrichtungen
- andere Formen der beruflichen Vorbereitung (z. B. durch Zentren zur Bewertung beruflicher Kompetenzen, die auf anderen Wegen als der formalen Ausbildung erworben wurden)

Die betriebliche Berufsausbildung auf der Grundlage eines Lehrvertrags wird auf Initiative der Arbeitgeber von zugelassenen Berufsbildungsanbietern in Übereinstimmung mit den Rechtsvorschriften für die berufliche Erwachsenenbildung organisiert. Die in der Lehre erworbenen Qualifikationen werden in national anerkannte Qualifikationsrahmen aufgenommen, wobei der Europäische Qualifikationsrahmen als Referenzpunkt dient.

Die Vision für die allgemeine und berufliche Bildung in Rumänien lautet: „Im Jahr 2020 wird das System der allgemeinen und beruflichen Bildung in Rumänien den Anforderungen des Arbeitsmarktes und den Bedürfnissen der Nutznießer/-innen entsprechen, indem es die Kompetenzen und Fähigkeiten der Humanressourcen direkt nutzt.“

Rumänien ist der EU-Mitgliedstaat, der im Index für die digitale Wirtschaft und Gesellschaft 2022 (DESI) am schlechtesten abschneidet (Platz 27). Das Land hat Probleme in der Dimension

Humankapital, da es im Vergleich zum EU-Durchschnitt ein sehr niedriges Niveau an digitalen Grundkenntnissen aufweist, aber beim Anteil der weiblichen IKT-Fachkräfte in der Beschäftigung (Rang 2) und bei den IKT-Absolvent/-innen (Rang 4) nach wie vor gut abschneidet. Um das Ziel des Digitalen Jahrzehnts in Bezug auf digitale Grundfertigkeiten und IKT-Fachkräfte zu erreichen, muss Rumänien dringend seine Bereitschaft für digitale Fertigkeiten beschleunigen.

Die vom Ministerium für die Informationsgesellschaft entwickelte Strategie für die digitale Agenda Rumäniens 2020 wurde mit Unterstützung anderer Regierungsbehörden und öffentlicher Einrichtungen, darunter Agenturen des rumänischen Gesundheitsministeriums, des Ministeriums für nationale Bildung, des Finanzministeriums und des Verkehrsministeriums, erstellt.

Im Jahr 2020 wurde die Strategische Initiative zur Digitalisierung des Bildungswesens in Rumänien SMART-Edu 2021-2027 entwickelt und in die Phase der öffentlichen Konsultation überführt. Ziel der strategischen Initiative ist es, die digitale Kluft zu verringern und die sozioökonomische Integration zu verbessern, indem die digitalen Fähigkeiten und die Internetnutzung in der breiten Öffentlichkeit und in benachteiligten Gruppen verbessert werden. Erreicht werden soll dies durch die Organisation von Schulungen, die auf die Bedürfnisse der Gemeinschaft zugeschnitten sind.

Spanien

In Spanien zielt die Erwachsenenbildung darauf ab, Personen über 18 Jahren die Möglichkeit zu geben, ihre Kenntnisse und Fähigkeiten für die persönliche und berufliche Entwicklung zu erwerben, zu aktualisieren, zu vervollständigen oder zu erweitern. Sie umfasst sowohl formale als auch non-formale Bildung und richtet sich hauptsächlich an Personen über 16 Jahren, die ihre Ausbildung nicht abgeschlossen haben, denen es an Qualifikationen mangelt oder die ihre Bildung erweitern möchten. In den letzten 15 Jahren hat sich das Bildungswesen in Spanien ständig weiterentwickelt und an die Bedürfnisse der Gesellschaft angepasst, so dass das durchschnittliche Bildungsniveau um 12,18 % gestiegen ist.

Im Zusammenhang mit den digitalen Kompetenzen besteht die Notwendigkeit, die digitalen Kompetenzen der Bürger/-innen zu entwickeln, damit sie die technologischen Ressourcen nutzen können, um ihre persönlichen und beruflichen Ziele zu erreichen. In Spanien mangelt es Erwachsenen an grundlegenden digitalen Kenntnissen, aber bei den Arbeitnehmer/-innen ist Spanien eines der Länder der Europäischen Union, in denen 47 % an einer Weiterbildung zur Verbesserung ihrer Fähigkeiten interessiert sind.

Daher ist die Vermittlung digitaler Kompetenzen für Erwachsene wichtig, um ihre digitale Ausgrenzung zu verhindern, ihre soziale Eingliederung zu fördern und Wirtschaft, Bildung, öffentliche Dienstleistungen, finanzielle Eingliederung, Sicherheit und politische Beteiligung zu verbessern.



III. Gute und bewährte Verfahren im Bereich der Entwicklung digitaler Kompetenzen von Erwachsenen

Estland

1. Baltisches Computersystem „Koolitus - Basic Digital skills for building Digital Society“ (dt. Koolitus – Digitale Gesellschaft für den Aufbau grundlegender digitaler Kompetenzen)

Ziel und Hintergrund des Programms

Digitale Kompetenzen sind ein wichtiger Faktor für Beschäftigung und Wohlstand in der Gesellschaft. Ohne digitale Fähigkeiten sind der Zugang zu staatlichen Dienstleistungen und die Möglichkeiten auf dem Arbeitsmarkt begrenzt.

Daher ist es für die gesamte Gesellschaft von entscheidender Bedeutung, die digitale Kluft zu überwinden und den Anteil der „Nichtnutzer/-innen“ von Computern und Internet zu verringern.

Beispiele: Groß angelegte Schulungsprogramme für digitale Kompetenzen (grundlegende Computer- und Internetkenntnisse – wie kann man landesweite Schulungsprogramme durchführen, an denen 1/10 der erwachsenen Bevölkerung teilnimmt, bereitgestellt von der Look@World-Initiative).

Zielgruppe des Programms

Alle Personen, die die Schulung zum/zur „E-Bürger/-in“ als Gelegenheit sehen, neue Tricks zu lernen und ihre Computernutzung bequemer und effizienter zu gestalten, sind willkommen.

Von den Schulungsteilnehmer/-innen wird nicht erwartet, dass sie über IT- oder Computerkenntnisse verfügen.

Im Programm umgesetzte Aktivitäten

Programm zum/zur „E-Bürger/-in“ zur systematischen und kontinuierlichen Entwicklung der digitalen Kompetenzen der Allgemeinheit über hybride, bedarfsorientierte Workshops.

Im Rahmen der Schulung wird der Umgang mit verschiedenen Online-Tools wie E-Mail-Dienst, Google-Rechen- und Textverarbeitungsprogrammen sowie Kartenanwendungen behandelt.

Auch die Kommunikation in sozialen Netzwerken und die Online-Sicherheit werden nicht außer Acht gelassen. Es wird deutlich, dass wir die im Internet gefundenen Informationen kritisch betrachten sollten und es sinnvoll ist, unsere Texte oder Bilder zu überprüfen, bevor wir sie ins Netz stellen.

Ergebnisse des Programms

- Selbstständige Nutzung eines Computers und andere Smart Tools (Tablet, Smartphone usw.) auf grundlegendem Niveau
- Grundkenntnisse der gängigen Computerhardware, Software (einschließlich freier Software) und Dateiverwaltung
- Kennen der Risiken des Cyberspace und Wissen darüber, wie sie vermieden bzw. bewältigt werden können
- Recherche nach Informationen im Internet (einschließlich der Webseiten von staatlichen und kommunalen Behörden)
- Nutzen einer E-Mail-Adresse; Nutzen sozialer Software und Netzwerke; selbstständiges Verfassen und Formatieren einfacher Textdokumente; Erstellung und Bearbeitung einfacher Tabellenkalkulationen mit Hilfe des Handbuchs

2. Zentralbibliothek Tallinn (Tallinna Keskraamatukokku)

Die Zentralbibliothek Tallinn ist eine öffentliche Bibliothek, für alle Einwohner/-innen und Besucher/-innen Tallinns. Die Zentralbibliothek von Tallinn öffnete am 27. Oktober 1907 ihre Pforten für die Öffentlichkeit. Die erste Zweigbibliothek wurde 1926 in Betrieb genommen bevor immer weitere Bibliotheken in ganz Tallinn hinzugekommen sind. Heute verfügt die Zentralbibliothek Tallinn über 17 Zweigbibliotheken und die mobile Bibliothek Katarina Jee. Die Bibliothek bietet Zugang zu Informationen, Wissen, Kompetenzen und Kultur.

Ziel und Hintergrund des Programms

Die Bibliothek bietet kostenlose Kurse für alle Leser/-innen an, die ihre digitalen Informationskompetenzen ausbauen möchten. Der Unterricht in der Bibliothek ist für die Leser/-innen kostenlos.

Alle Zweigbibliotheken und Abteilungen der Zentralbibliothek Tallinn bieten Bibliotheksführungen, Einzel- oder Gruppenunterricht für aktuelle und zukünftige Leser/-innen, Lehrkräfte, Grund- und Oberschulklassen und Kindergartengruppen an.

Bedürfnisse, Interessen und gewünschte Ergebnisse werden bei der Voranmeldung angegeben.

Angebote Schulungen sind:

- Grundlagen im Umgang mit Computern (Erstellung eines E-Mail-Accounts)
- Beratungen für Arbeitssuchende
- Online-Dienstleistungen
- Grundlagen von Facebook
- Hausaufgabenhilfe
- Nutzung von Tablets
- Nutzung von e-Readern
- Nutzung von Tablet-Scannern
- Internet und Informationsquellen
- Einführung in Online-Bibliotheken





- Webseiten der Bibliothek
- Musikklassen in der Bibliothek

Zielgruppen des Programms

Im reichhaltigen Kursangebot der Bibliothek gibt es auch Kurse, die speziell für ältere Menschen gedacht sind.

Insbesondere der Kurs „Grundlagen im Umgang mit Computern“ ist für ältere Menschen mit geringen oder gar keinen Computerkenntnissen gedacht. Bei der Voranmeldung wird die vorherige Computernerfahrung angegeben. Dementsprechend wird ein persönliches Schulungsprogramm erstellt.

Ziel des Kurses ist die Vermittlung von Computerkenntnissen unter Berücksichtigung der Vorerfahrungen des Lesers bzw. der Leserin.

Die wichtigsten Themen sind:

- Sich mit dem Computer, der Tastatur und der Maus vertraut machen
- Wie man Informationen im Internet findet
- Wie man ein E-Mail-Konto einrichtet und wie man es benutzt
- Kennenlernen des E-Katalogs ESTER
- Wie man die Webseite der Bibliothek nutzt

Ein/-e Leser/-in, der/die die Schulung absolviert hat, ist in der Lage, die benötigte Literatur mit Hilfe des E-Katalogs ESTER zu finden, Informationen im Internet zu suchen, die Webseite der Bibliothek zu nutzen und per E-Mail zu kommunizieren.

Die Dauer des Kurses beträgt 1-1,5 Stunden.

Der Kurs „Internet und Informationsquellen“ vermittelt älteren Menschen das Wissen und die Fähigkeit, das Internet und verschiedene Informationsquellen zu nutzen, um schnell Antworten auf alle im Alltag auftretenden Fragen zu finden. Die erworbenen Kenntnisse können in Studium, Beruf und Freizeit genutzt werden.

Ziel des Kurses ist es, dem/der Leser/-in Kenntnisse und Erfahrungen zu vermitteln, die es ihm/ihr ermöglichen, die notwendigen Informationen zu einem bestimmten Thema, Buch oder Artikel zu finden.

Die wichtigsten Themen sind:

- Festlegung von Informationen, die zur Ausführung von Aufgaben in einem Arbeits- oder Studienbereich erforderlich sind
- Vergleich von Google und NETI: Unterschiede und Gemeinsamkeiten
- Kennenlernen der Website der Tallinner Zentralbibliothek. Überblick über die Möglichkeiten und Dienstleistungen, die die Bibliothek anbietet und welche Arten von Materialien verfügbar sind.
- Wie man den E-Katalog ESTER benutzt
- Datenbank für estnische Artikel ISE und wie man sie benutzt
- Datenbank EBSCO
- Informationskompetenz



Am Ende des Kurses kann der/die Teilnehmer/-in zwischen verschiedenen Informationsquellen unterscheiden und ist in der Lage, diese zu nutzen.

Die Dauer des Kurses beträgt 1 Stunde.

Der Kurs „Online-Dienstleistungen“ richtet sich an Leser/-innen, die noch keine oder nur wenig Erfahrung im Umgang mit ID-Karten-basierten Online-Dienstleistungen haben.

Ziel ist es, den Leser/-innen die notwendigen Fähigkeiten und Kenntnisse zu vermitteln, die sie in die Lage versetzen, verschiedene Online-Dienstleistungen selbstständig zu nutzen.

Die wichtigsten Themen sind:

- Öffentliche Online-Dienstleistungen (ID-Ticket, e-School etc)
- Online-Banking (SEB, Swedbank etc)
- Staatliche Einrichtungen (e-Tax Board, eSTAT etc)
- Online-Dienstleistungen von Unternehmen (EMT, Eesti Energia etc)
- Dienstleistungen der Stadt Tallinn
- Online-Dienstleistungen der Bibliothek (ELLU, Minu ESTER)
- Digitale Geschichte (My eHealth – Verschreibungen, Informationen über den Hausarzt, Umfrageergebnisse usw.)
- Staatliches Portal: Eesti.ee
- Webseiten mit ID-Unterstützung

Der Teilnehmer/-in wird in der Lage sein, zwischen verschiedenen elektronischen Diensten zu unterscheiden und diese zu nutzen.

Im Kurs Tablet- und Smartphone-Grundlagen werden die Leser/-innen mit den allgemeinen Grundsätzen und Bedienmöglichkeiten dieser Geräte vertraut gemacht. Es werden hilfreiche Tipps zur Nutzung eines Smartphones oder Tablets gegeben und geeignete Apps zum Download empfohlen.

Themenschwerpunkte sind:

- Wozu dienen diese Anwendungen?
- Wie kann ein Smart-Tool Ihr Leben vereinfachen?
- Was sind Android, iOS und Microsoft Windows?
- Was ist eine App und wie benutzt man sie?
- Was ist Google Play?
- Was ist eine mobile ID und wie verwendet man sie?

Die Teilnehmer/-innen können entweder ihr eigenes Tablet oder das Gerät der Bibliothek, das Google Nexus 7 (16 GB), verwenden.

Ein letztes Beispiel ist der Kurs „Beratungen für Arbeitssuchende“.

In diesem Kurs wird erklärt, wo man nach einer Stelle sucht, was man bei der Stellensuche beachten muss und wie man ein erfolgreiches Vorstellungsgespräch führt. Für die Teilnahme an diesem Kurs ist eine gültige E-Mail-Adresse erforderlich. Wenn der/die Leser/-in noch keine E-Mail-Adresse hat, kann eine solche im Kurs erstellt werden.

Die wichtigsten Grundlagen sind:

- Portale zur Arbeitssuche – wo und wie man eine Arbeit findet
- Erstellung eines Lebenslaufs in Portalen für die Arbeitssuche oder Textverarbeitungsprogrammen
- Bewerbung und Vorstellungsgespräch – allgemeine Anforderungen
- Literatur zu einem Thema



Im Programm umgesetzte Aktivitäten

Die Abteilung für fremdsprachige Literatur bietet Sprechstunden für Neuankömmlinge in den Sprachen Englisch, Französisch, Deutsch, Russisch und Ukrainisch an. Sie sprechen über die Bibliotheksnutzung und -dienste, die Suche nach den erforderlichen Informationsquellen, elektronische Dienste und eine Vielzahl anderer Themen, die interessant sein könnten.

Personen, deren Muttersprache nicht Estnisch ist, können in den Sprachcafés Estnisch üben.

Wie benutzt man einen Computer? Welche öffentlichen Online-Dienstleistungen können genutzt werden? Wie kann man in Online-Geschäften Lebensmittel bestellen? Neuankömmlinge finden die Antworten auf diese und viele andere Fragen in geeigneten Kursen.

Aktivitäten der Zentralbibliothek

Die Bibliothek bietet und entwickelt Bibliotheksdienste entsprechend den Bedürfnissen der Nutzer/-innen und trägt dazu bei, die Aktivität der Menschen in der Gemeinschaft zu erhöhen, sie zu informieren und sie zu befähigen, vollwertige Mitglieder der Gesellschaft zu sein. Die Aufgabe der Bibliothek ist es, lebenslanges Lernen zu fördern, die Freude am Lesen in allen Generationen zu steigern, Inspiration und Erfahrungen zu bieten, Möglichkeiten des Selbstaustauschs und der eigenen Entwicklung zu schaffen und mit einander und der Welt zu kommunizieren.

Die Dienstleistungen der Bibliothek umfassen die Ausleihe zu Hause (einschließlich E-Book-Reader und anderer Geräte), die Nutzung im Haus (einschließlich Grafiktablets), Auskunftsdienste, Computernutzung, Kundens Schulungen, Hauslieferdienste, Literaturveranstaltungen usw.

Die Leser/-innen benötigen nur einen einheitlichen Bibliotheksausweis oder ihren estnischen Personalausweis bzw. ihre Aufenthaltsgenehmigung, um die Dienstleistungen in allen Abteilungen und Zweigstellen zu nutzen.

Internetarbeitsplätze stehen in der Abteilung für Literatur in estnischer Sprache, in der Abteilung für fremdsprachige Literatur und in allen Zweigbibliotheken zur Verfügung.

Die Computer sind mit der Software Open Office oder Libre Office ausgestattet, die beide größtenteils mit MS-Office-Dokumenten kompatibel sind. Jede Zweigbibliothek verfügt über mindestens einen Computer mit der Software MS Office 2007 oder 2010.

Ergebnisse des Programms

Öffentliche Bibliotheken spielen eine sehr wichtige Rolle in einer Gemeinschaft. Bewusst oder unbewusst erwarten die Menschen von einer Bibliothek, dass sie für sie da ist, dass sie ihnen hilft, Teil einer Gemeinschaft und Gesellschaft zu sein. Um das zu erreichen, muss die Bibliothek mitbekommen, was um sie herum geschieht. Estland ist bekannt als ein IT-basiertes Land. Es gibt viele Dinge, die man elektronisch erledigen kann: eine Bus- oder Bahnfahrkarte mit dem Personalausweis kaufen, wählen gehen, einen Arzttermin vereinbaren, eine digitale Unterschrift leisten (z. B. wenn man den Personalausweis als Bibliotheksausweis der Tallinner Zentralbibliothek verwenden möchte) usw. Viele ältere Menschen wissen jedoch nicht einmal, wie man eine Computermouse bedient, Kinder, Jugendliche und Eltern wissen nicht, welche Gefahren das Internet birgt usw.; Menschen, die auf der Suche nach einem Job sind, wissen oft nicht, wie man Stellenanzeigen im Internet findet, wie man einen Lebenslauf erstellt und wie man ihn auf verschiedenen Jobportalen einstellt. Aus diesem Grund bietet die Zentralbibliothek alle Arten von Benutzerschulungen an und spielte eine wichtige Rolle bei einem Projekt namens „Mitkommen!“ (Ole Kaasas!), das darauf abzielte, 100.000 Menschen grundlegende und fortgeschrittene Computerschulungen anzubieten und 50.000 weitere Familien an das Internet anzuschließen. Ein innovativer Ansatz des Projekts war die Verwendung von mobilen Schulungsboxen, wie die unten abgebildete.



Schulungsprojekte bei „Mitkommen!“: Unterstützungszentren für die Nutzung von Online-Dienstleistungen zur Beratung, Schulung und Einholung von Feedback von potenziellen Nutzer/-innen in Dienstleistungsbüros von Organisationen und Unternehmen, die öffentliche Online-Dienstleistungen sowie praktische persönliche ID-Schulungen anbieten.

<p>Come Along! training projects:</p> <p>Support centers for the use of e-services</p>	<p>Come Along! training projects:</p> <p>eBus</p>
 <p>Advising, training and obtaining feedback from potential users of e-services in service bureaus of organisations and enterprises providing public e-services, practical personal ID-training.</p> <p>Support centers for the use of e-services in the service bureau of Tallinn City Office</p>	<p>Training on the use of e-services and ID matters in a bus/computer class riding through Estonia</p> 

Eine weitere Innovation, die durch das Projekt eingeführt wurde, war der eBus, mit dem Computerkurse und Bildungsangebote in jeden Teil des Landes gebracht werden können.

Schließlich hat die Tallinner Zentralbibliothek Senioren in ihren virtuellen Chatrooms versammelt, wo neben neuem Wissen auch neue Freundschaften entstanden sind.

Sie beschäftigen sich mit verschiedenen Themen, sprechen über den Alltag, die Natur, das Theater, die Kultur und Bücher, wobei Computerthemen sehr wichtig sind. Dies ist eine großartige Gelegenheit für Fremde, sich zu treffen und mehr und mehr zu kommunizieren.

Der Chat-Club findet von Montag bis Freitag von 11 bis 12 Uhr statt. Weitere Informationen finden Sie auf der Webseite der Tallinner Zentralbibliothek in der Rubrik Õnnelik senior raamatukogus (dt. „Glückliche Senior/-innen in der Bibliothek“).



3. Tallinna Rahvaülikool

Ziel und Hintergrund des Programms

Die Volkshochschule Tallinn ist eine Bildungseinrichtung, die von der Stadtverwaltung Tallinn verwaltet wird. Sie bietet jeder erwachsenen Person die Möglichkeit, sich in Form von theoretischen und praktischen Kursen in Tallinn weiterzubilden.

Sie legt großen Wert auf lebenslanges Lernen, indem eine hochqualifizierte Ausbildung und die Möglichkeit geboten wird, neue Menschen, ihre Ideen und Erfahrungen kennenzulernen.

Die ursprüngliche Volkshochschule Tallinn wurde 1959 eröffnet. Gegenwärtig unterrichten etwa 90 erfahrene und inspirierende Lehrkräfte jedes Jahr in unterschiedlichen Kursen. Es gibt jährlich etwa 300 Kurse für 3.500 Teilnehmende.

Es gibt Kurse in folgenden Bereichen: Kultur und Gesellschaft, Psychologie und Selbstentwicklung, Sprachen, Kunst, Handwerk, Natur und Umwelt, Gesundheit und Schönheit, Kochen, Computer und digitale Fähigkeiten, Theater und Schauspiel, Bewegung, Tanz und Musik.

Das Angebot an Kursen ändert sich ständig; einige werden jedoch von Jahr zu Jahr wiederholt, wie z. B. verschiedene Kurse in Kunst, Kalligraphie, Kunsthandwerk und das Erlernen von Musikinstrumenten.

Die meisten Kurse sind in estnischer Sprache, aber von Zeit zu Zeit werden auch Kurse in Englisch und Russisch angeboten.

Der Unterricht findet im Stadtzentrum statt – in der Estonia Avenue 5A, in der Vene Street 6 und in der Telliskivi 56. Darüber hinaus gibt es auch eine große Auswahl an Online-Kursen.

Zielgruppen des Programms

Die Volkshochschule Tallinn bietet Erwachsenen aller Altersgruppen ein breites Spektrum an Möglichkeiten zur Selbstentfaltung und Freizeitgestaltung.

Im Programm umgesetzte Aktivitäten

Der Umfang der Kurse wird in akademischen Stunden gemessen. Eine akademische Stunde entspricht 45 Minuten. Die Kurse dauern in der Regel jeweils 2-3 akademische Stunden. Die Dauer der Kurse schwankt zwischen einigen Stunden und mehreren Monaten.

Der Umfang der Bewegungskurse und des Hobbytrainings wird in astronomischen Stunden von 60 Minuten gemessen. In der Regel beginnen die Hobbytrainings im September und enden im Mai, und es ist möglich, das ganze Jahr über an den Gruppen teilzunehmen.

Ergebnisse des Programms

Die Volkshochschule Tallinn wurde mit dem Europäischen Qualitätssiegel (EQM) ausgezeichnet, einem System, das die Qualität von Bildungseinrichtungen in ganz Europa garantiert, die non-formale Bildung anbieten. Qualität ist oberste Priorität.

4. EFCC Estonian Fieldbus Competency Centre

Ziel und Hintergrund des Programms

Der Begriff „Industrie 4.0“ bezieht sich auf die Kombination mehrerer wichtiger Innovationen in der digitalen Technologie, die alle gerade immer mehr im Kommen sind und den Energie- und Fertigungssektor verändern werden. Zu diesen Technologien gehören fortschrittliche Robotik und künstliche Intelligenz, hochentwickelte Sensoren, Cloud Computing, das Internet der Dinge, Datenerfassung und -analyse, digitale Fertigung (einschließlich 3D-Druck), Software-as-a-Service und andere neue Vermarktungsmodelle, Smartphones und weitere mobile Geräte, Plattformen, die Algorithmen zur Steuerung von Kraftfahrzeugen nutzen (einschließlich Navigationstools, Ride-Sharing-Apps, Liefer- und Fahrdienste und autonome Fahrzeuge), sowie die Einbettung all dieser Elemente in eine interoperable globale Wertschöpfungskette, die von vielen Unternehmen aus vielen Ländern genutzt wird. Industrie 4.0 wird gemeinhin als die vierte industrielle Revolution bezeichnet.

Industrie 4.0 beschreibt einen grundlegenden Wandel: Sie verbindet traditionelle Produktionsmethoden mit modernster Informations- und Kommunikationstechnologie. Intelligente, digital vernetzte Systeme werden selbststeuernde Produktionsprozesse ermöglichen und sowohl die Effizienz als auch die Qualität verbessern.

Der EFCC hat ein spezifisches Know-how im Bereich der Industrie 4.0 und der Innovation entwickelt. Das EFCC ist davon überzeugt, dass die Konzepte, die der Industrie 4.0 zugrunde liegen, auch im Alltag von großem Nutzen sein können und dass die Beherrschung dieser Konzepte der Schlüssel zu einer besseren Zukunft ist: Ob man nun Lehrkraft, Arzt oder Manager /in eines Unternehmens werden möchte, die Konzepte der Industrie 4.0 sind für alle von Nutzen.

Eine einzigartige Möglichkeit, bereits vor dem Wettbewerb in einen Markt einzutreten

Im Jahr 2005 veröffentlichten W. Chan Kim und Renée Mauborgne ein Buch, das auch heute noch von vielen Unternehmensstrategen als Referenz herangezogen wird. Das Buch trug den Titel „Blue Ocean Strategy“.

Heute, im Zeitalter von Industrie 4.0, glauben viele fälschlicherweise, dass es für ein intelligentes und wettbewerbsfähiges Unternehmen ausreicht, in neue Technologien zu investieren, die in jedem Teil des Unternehmens selbst eingeführt werden müssen: vom Design über die Produktion, das Lager, das Marketing bis hin zum Lieferkettenmanagement und so weiter. Leider ist dies nicht immer der Fall: „Garbage in, garbage out“ wurde einmal gesagt. Ein schlecht funktionierendes Unternehmen wird auch weiterhin schlecht funktionieren, selbst wenn es voller Computer ist. Was jedoch getan werden muss, ist, die Dinge von Anfang an zu überprüfen, angefangen beim Geschäftsmodell. Sobald das Geschäftsmodell von Grund auf erstellt (oder überarbeitet) wurde, kann man mit der klassischen SWOT-Analyse fortfahren und erst dann mit der Auswahl der am besten geeigneten Technologien beginnen. W. Chan Kim und Renée Mauborgne erklären genau das. In dem Buch geht es nicht um Technologie, sondern nur um Strategie und Geschäftsmodell.

Die „Blue Oceans“-Strategie besagt, dass es für ein Unternehmen besser ist, in unbestrittenen Märkten (den so genannten „blauen Ozeanen“) tätig zu sein, als den Wettbewerb in bestehenden Bereichen („rote Ozeane“) zu bekämpfen. Es ist sinnlos, ein neues Café zu



eröffnen, es gibt bereits viele. Besser ist es, einen Ort zu eröffnen, an dem man die Zeitung oder ein Buch lesen, Schach spielen usw. und in der Zwischenzeit vielleicht einen Kaffee trinken kann. So wie es Starbucks getan hat, das in der Tat zum Marktführer geworden ist.

Zielgruppen des Programms

Die Hauptzielgruppe des Programms sind Personen, die in öffentlichen oder privaten Unternehmen arbeiten.

Das EFCC Estonian Fieldbus Competency Centre verfügt über langjährige Erfahrung mit Lehr- und Schulungsaktivitäten für Lernende aller Altersgruppen: von Grundschulen über Technische Universitäten bis hin zu Mitarbeitern von Privatunternehmen.

Diese Aktivitäten haben es dem Kompetenzzentrum ermöglicht, eine effektive Methode zu implementieren, die von seinen Partnern und Kund/-innen sehr geschätzt wird.

Die wichtigste Fähigkeit des EFCC besteht darin, Menschen zur Zusammenarbeit zu ermutigen, Ideen zu teilen, internationale Netzwerke zu schaffen und Erfahrungen auszutauschen. Das EFCC ist davon überzeugt, dass dieses Ziel am besten durch Lernspiele, Begegnungen mit Menschen aus anderen Ländern und informelle Umgebungen erreicht werden kann.

Einige der vom EFCC angebotenen Kurse sind:

- Grundlagen der industriellen Automatisierung
- Industrielle Steuerungen
- Grundlagen von Industrie 4.0
- Kommunikationstechnologien (Feldbus und Netzwerke)
- Automatische Identifikation
- Die Überwachung von Anlagen und Maschinen
- Blue-Ocean-Strategie: Wie man auf einem Markt konkurriert, ohne Konkurrenz zu haben
- Wie man eine Lieferkette aufbaut und verwaltet
- Automatisierung und Kommunikation in der Lebensmittel- und Getränkeindustrie
- Grundlagen und Verwendung von Mind Maps, um strategische Entscheidungen besser treffen zu können

Das EFCC kann auch auf Nachfrage andere Kurse konzipieren.

Im Programm umgesetzte Aktivitäten

Dieses Programm konzentriert sich auf die Schulung von Bürger/-innen und Arbeitnehmer/-innen zum Thema Industrie 4.0-Technologien und ihre Anwendungen in beruflichen Situationen und im Alltag.

Die folgenden Dienstleistungen sind verfügbar:

- Präsenz- und Online-Schulungen: Auf der EFCC-Webseite gibt es verschiedene Schulungskurse, die in Präsenz oder online durchgeführt werden können.
- Technologische Beratung: Dies ist ein personalisierter Service für Fragen oder Zweifel im Zusammenhang mit den neuen Technologien.

- Unternehmer/-innen und Kleinunternehmen: Veranstaltungen/Treffen mit Expert/-innen für die digitale Transformation von Selbstständigen und Kleinunternehmen.
- Digitale Schulungen, die verschiedene Themen zur Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien abdecken und unterschiedliche Themen ansprechen.
- Schulung in digitalen Kompetenzen, einschließlich Kursen zur Nutzung von Industrie 4.0-Technologien wie Internet der Dinge, Big Data, Cybersicherheit, Kommunikationsnetze, Automatisierung, künstliche Intelligenz, Augmented Reality, 3D-Druck
- Schulungen zu Anwendungen von Industrie 4.0-Technologien in verschiedenen Sektoren, wie Lebensmittel und Getränke, Logistik, Elektronik und Fertigung
- Schulung zum Thema „Blue Ocean“-Strategie

Der EFCC setzt eine Vielzahl von Methoden und Strategien ein, um interessierte Personen zu gewinnen:

- Werbe- und Verbreitungsaktivitäten mit der Durchführung von Werbe- und Verbreitungskampagnen in verschiedenen Medien, wie Presse, Podcasts und soziale Netzwerke. Diese Kampagnen heben die Vorteile des Erwerbs digitaler Kompetenzen hervor und zeigen, wie sie die beruflichen und persönlichen Chancen der Bürger/-innen verbessern können.
- Strategische Allianzen mit Bildungseinrichtungen, Wirtschaftsverbänden und anderen relevanten Akteuren im Bereich der Digitalisierung. Diese Kooperationen ermöglichen es der Initiative, ihre Reichweite zu vergrößern und ein größeres Publikum zu erreichen.
- Teilnahme an Veranstaltungen und Messen in den Bereichen Bildung, Ausbildung und Technologie. Diese Veranstaltungen bieten die Möglichkeit, direkt mit den Akteuren in Kontakt zu treten, detaillierte Informationen über das Programm zu geben und ihre Fragen zu beantworten.
- Über die Online-Plattform kann man sich detailliert über das Programm, die verschiedenen verfügbaren Kurse, die Anforderungen, die Einschreibetermine usw. informieren.
- Darüber hinaus wird Ausbildungsinteressierten eine persönliche Beratung und Unterstützung angeboten, u. a. bei der Auswahl der Kurse, die für ihre individuellen Interessen und Ziele am besten geeignet sind, oder bei der Klärung spezifischer Zweifel und Fragen.

1. Initiator/-innen des Programms

Valerio Alessandrini: Als Elektronikingenieur mit Abschluss in Mailand, Italien, war der technische Direktor von EFCC an einigen der technischen Entwicklungen beteiligt, die zu Industrie 4.0 führen. Vorträge und Keynotes für Kund/-innen wie die Technische Universität Tallinn, das Zigarat Global Institute of Technology (Universität Barcelona) und internationale Erasmus+-Projekte sowie eine Partnerschaft mit dem Deutschen Innovationszentrum für Industrie 4.0 (Regensburg), dem GFCC (Genua) und dem GISI (Mailand) gehören zu seinen jüngsten Referenzen, aus denen einige Bücher und auch die offene LinkedIn-Gruppe „Industrie 4.0 in Europa“ entstanden sind. Seit er Botschafter der vergangenen Watify- und I4MS-Initiativen (Europäische Kommission) ist, hat er sich dafür eingesetzt, insbesondere

kleinen und mittleren Unternehmen auf ihrem Weg zur technologischen Innovation durch ein besseres Verständnis der Digitalisierung zu helfen.



2. Aktivitäten des EFCC

EFCC ist in den Hauptbereichen F&E, Technik und Dienstleistungen tätig.

- Im Bereich Forschung und Entwicklung verwaltet der EFCC Forschungsprojekte, die sich auf reale Marktbedürfnisse beziehen oder im Zusammenhang mit Rahmenprogrammen (Horizon 2020 usw.) stehen. Die Hauptargumente liegen in den Bereichen eingebettete Elektronik, FPGAs, industrielle Automatisierung und industrielle Kommunikation. Einige der Projekte führen zu realen Produkten, die von EFCC oder von EFCC und Partnern im Rahmen eines Co-Brandings hergestellt und international verkauft werden.
- Im Bereich Engineering hat das EFCC in Estland ein unabhängiges Kompetenzzentrum für industrielle Automatisierung und industrielle Kommunikation eingerichtet. Die Fachleute des EFCC sind in der Lage, praktisch in jedem Teil der Welt zu arbeiten und Tätigkeiten wie die Diagnose und Fehlerbehebung von Automatisierungssystemen und Kommunikationsnetzen vor Ort, die Überwachung und Wartung von Automatisierungssystemen, die Schulung von Bediener/-innen usw. durchzuführen.
- Im Bereich Dienstleistungen organisiert EFCC Konferenzen, Schulungskurse, zertifizierte Schulungen, Webinare und Seminare. Darüber hinaus unterstützt das EFCC über seine Partner estnische Unternehmen, die in ausländische Märkte eintreten wollen, und ausländische Unternehmen, die in den baltischen Markt eintreten wollen, durch die Organisation von B2B-Treffen mit lokalen Partnern, Konferenzen und Workshops, lokalen Ausstellungen, Veröffentlichungen usw.

Außerdem produziert und vertreibt die EFCC über seine Partner Bücher und Fachpublikationen.

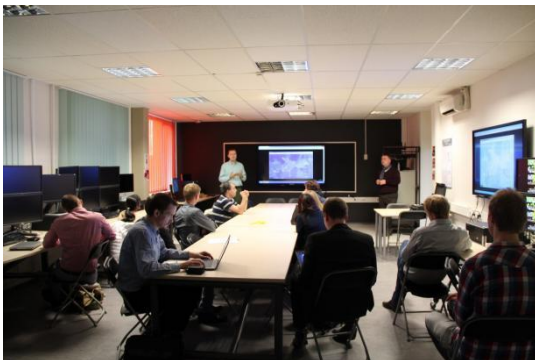
Ergebnisse des Programms

Der EFCC wurde am ersten Januar 2015 gegründet. Der erste Sitz befand sich in Mektory, dem Innovationszentrum der Technischen Universität Tallinn. In den ersten acht Jahren seiner Tätigkeit bot das EFCC im Rahmen seiner Blue-Ocean-Strategie Kurse und Dienstleistungen für Einzelpersonen, Unternehmen, Bildungseinrichtungen (Schulen und Universitäten) und Verbände in Estland und im Ausland an.

Obwohl sich der Hauptsitz nach wie vor in Tallinn befindet, hat das EFCC beschlossen, auf ein traditionelles Büro zu verzichten, um näher bei den Kund/-innen zu sein. Aus diesem Grund wird der Ort der persönlichen Kurse von Zeit zu Zeit gemeinsam mit den Kunden festgelegt: Er kann in den Räumlichkeiten des Kunden bzw. der Kundin, in einem von einer Schule oder Universität gemieteten Raum, in einem Konferenzzentrum usw. sein.

Das gesamte Lehrmaterial wird in der Regel in die Cloud hochgeladen, so dass die Kund/-innen jederzeit das herunterladen können, was sie brauchen.

Hunderte von Kund/-innen wurden seit 2015 auf diese Weise geschult, es gab maßgeschneiderte Kurse, die genau seinen Anforderungen der Kund/-innen entsprochen haben. Das EFCC ist der Ansicht, dass Technologien nur dann ausgewählt werden sollten, wenn der Fahrplan für die Innovation gemeinsam mit dem Kunden bzw. der Kundin festgelegt wurde.





Deutschland

1. Digitalisation in Volkshochschulen (adult education centres)

Ziel und Hintergrund des Programms

Aufgabe und Anspruch der Volkshochschulen ist es, allen Menschen die Möglichkeit zu geben, am gesellschaftlichen und damit auch am digitalen Wandel teilzuhaben und ihn aktiv zu gestalten. Sie unterstützen Lernende beim Erwerb von Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien und neuen Technologien.

Um Menschen aus allen Bevölkerungsgruppen zu befähigen, mit dem digitalen Wandel Schritt zu halten, bedarf es einer zeitgemäßen und effizienten Infrastruktur. Ein wirksamer Transformationsprozess in den Volkshochschulen muss Querschnittsthemen berücksichtigen, Innovation und Austausch fördern und digitale Organisationsentwicklung einschließen. Die Volkshochschulen fordern daher eine umfassende Digitalisierungsoffensive mit gezielten Investitionen in die digitale Infrastruktur.

(Quelle: DVV, 2023, <https://www.volkshochschule.de/bildungspolitik/digitalisierung/index.php>)

Zielgruppen des Programms

VHS sind überwiegend Einrichtungen der Erwachsenenbildung, doch um ihrem Auftrag „Bildung für alle“ gerecht zu werden, stehen ihre Programme jedem offen, und so sollten auch die Digitalisierungsangebote der Einrichtung angeboten werden.

Im Programm umgesetzte Aktivitäten

Um vollständig digital zu werden, müssen die VHS' ihre digitalen Strategien auf diese vier Säulen stützen (gemäß den Vorschlägen des DVV, 2023):

- Digitale Infrastruktur und Ausrüstung

Eine unverzichtbare Grundvoraussetzung für die Gestaltung digitaler und digital unterstützter Bildungsprozesse ist der Ausbau der digitalen Infrastruktur in den Volkshochschulen. Um die technische Ausstattung in der Weiterbildung modern und bedarfsgerecht weiterzuentwickeln, bedarf es einer finanziellen Unterstützung durch den Bund. Nur so kann die Anschluss- und Zukunftsfähigkeit der Volkshochschulen in Zeiten der digitalen Transformation gesichert werden. (DVV, 2023)

Ein Beispiel aus der VHS Cham: In Anlehnung an die digitale Infrastruktur hat die VHS in ihren Unterrichtsräumen digitale Whiteboards implementiert und für viele Kurse, z. B. von sportlichen Aktivitäten bis zu politischen Diskussionen, werden Online-Kurse angeboten. Eines der Werkzeuge, die zu diesem Zweck eingesetzt werden, ist die VHS-Cloud, ein Online-Netzwerk, das von allen VHS genutzt werden konnte.

- Bildung für die Entwicklung digitaler Kompetenzen

In einer digital vernetzten Welt haben die Volkshochschulen den Auftrag, Menschen bei der Entwicklung digitaler Kompetenzen zu begleiten. Dazu bieten sie bereits heute zahlreiche Bildungsangebote zur Beteiligung an Digitalisierungsprozessen an. Das Spektrum reicht von Fragen der Datensicherheit über reine Anwendungskenntnisse verschiedener Programme bis hin zu Fragen der kritischen Medien- und Informationskompetenz, wenn es um die demokratiestärkende Unterscheidung zwischen Fakten und Fake News geht. Für den Ausbau dieser Bildungsmaßnahmen werden förderliche Rahmenbedingungen benötigt, damit die digitale Kompetenzentwicklung weiterhin gewährleistet werden kann. (DVV, 2023)

Ein Beispiel aus der VHS Cham: Die Einrichtung bietet spezielle PC-Kurse für Senior/-innen an, damit diese in Sachen Digitalisierung nicht außen vor bleiben.

- Fortbildung und Qualifizierung

Ohne qualifizierte Lehrkräfte und Mitarbeiter/-innen wird sich ein digital gestütztes Bildungsmanagement nicht etablieren können. Gleichzeitig können Kursleitende als Multiplikatoren einen enormen Einfluss auf die digitalen Kompetenzen in der Bevölkerung haben. (DVV 2023)

Ein Beispiel aus der VHS Cham: Die Einrichtung ist an vielen internationalen Projekten zum Thema „Digitales“ beteiligt, die es Lehrkräften und Trainer/-innen ermöglichen, an Kursen und Fortbildungen zu diesem Thema teilzunehmen, um von den Ansätzen anderer Länder zu lernen.

- Austausch und Netzwerken

Um die Ziele in allen Handlungsfeldern zu erreichen, muss der Austausch und die Vernetzung zwischen allen Akteuren der digitalen Weiterbildung gefördert werden.

Ein Beispiel aus der VHS Cham: Die Einrichtung ist stark in nationale und internationale Projekte zum Thema Digitalisierung eingebunden, zudem gibt es einen ständigen Austausch mit den Dachverbänden BVV und DVV.

Ergebnisse des Programms

- VHS-Cloud wurde entwickelt
- Ausbilder und Lehrer werden immer vertrauter mit digitalen Kompetenzen
- Lernende profitieren von den digitalen Kompetenzen der Lehrenden
- Lernende entwickeln selbst digitale Kompetenzen

Weitere Informationen: <https://www.volkshochschule.de/verbandswelt/service-fuer-volkshochschulen/vhs-cloud/index.php>





Neuigkeiten aus der vhs.cloud

14.07.23

vhs.cloud
Zoom X in der vhs.cloud

10.07.23

vhs.cloud
Neue BigBlueButton Version verfügbar

24.03.23

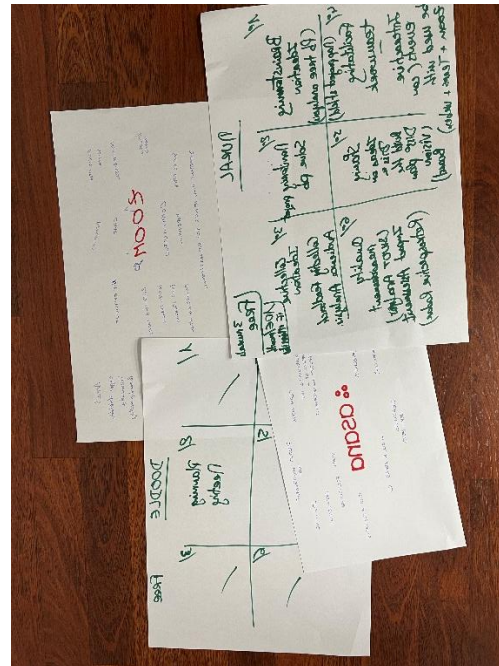
vhs.cloud
Neu: „Basiswissen DigComp“

10.03.23

vhs.cloud
Vorstellung Selbstlernkurs „Basiswissen DigComp“



Alle News rund um die vhs.cloud





Teilnahme von VHS-Trainerinnen an einer Schulung in Frankreich zum Thema digitales Projektmanagement.

2. Technologicampus, Institution for digitalisation

Ziel und Hintergrund des Programms

Der Technologie Campus ist ein Zentrum für Innovation und Forschung in einem regionalen Gebiet außerhalb der Ballungsräume. Er unterstützt kleine und mittlere Unternehmen und die regionale Industrie in allen Aspekten der technologischen – und auch digitalen – Entwicklung.

Zielgruppen des Programms

Die Zielgruppe der Programme der Einrichtung ist vielfältig: von regionalen Akteuren, Unternehmen, Studierenden, Absolvent/-innen und Lehrkräften bis hin zu Professor/-innen – sie alle sind in die digitalen Aspekte der Einrichtung eingebunden.

Im Programm umgesetzte Aktivitäten

- Dienstleistung: z.B. Programmierung von Geräten/Systemen
- Auftragsforschung: z.B. in digitalen Aspekten im Auftrag von Unternehmen
- Geförderte Projekte: z. B. im Bereich der Digitalisierung der Industrie
- Seminare und Schulungen: z. B. zur Robotik
- Digitales Gründerzentrum: z. B. virtuelle Installationen, digitale Produktion
- Additive Manufacturing Anwendungszentrum: z. B. Rapid Prototyping
- Maker Space: Hightech-Prototypenwerkstatt für jedermann

Ergebnisse des Programms

Es gibt im Allgemeinen 4 strategische Punkte, die durch die Angebote und Aktivitäten der Einrichtung erreicht werden:

- Additive Fertigung: z. B. 3D-Scannen, Reverse Engineering
- Automatisierung: z. B. digitale Fabrik, dezentrale Fahrer
- Robotik: z. B. Augmented Reality, fahrerlose Transportsysteme
- KI-Bildverarbeitung: Bildanalyse, Programmierung von Algorithmen



(Quelle: Präsentation am Technologiecampus Cham, Mai 2023)



(Bildquelle: Präsentation auf dem Technologie Campus, Cham, Mai 2023)

3. Digitalisation for young adults in vocational

Ziel und Hintergrund des Programms

Die staatliche Berufsschule Werner-von-Siemens ist eine der fortschrittlichsten technologischen Berufsbildungseinrichtungen in der Region Süddeutschland, die viele verschiedene digitale Ansätze in der beruflichen Bildung nutzt. Die Einrichtung arbeitet mit mehr als 1.600 Computern, hat digitale Tafeln in allen Klassenzimmern, nutzt das kostenlose WiFi, das in Bayern verfügbar ist, und setzt Tools wie MS Office 365 und Branchensoftware ein. Außerdem verwendet sie einen digitalen Lehrplan, schult die Lehrkräfte regelmäßig in Sachen „Digitales“, nutzt den Unterrichtsraum der Zukunft „Le.Mo.Co. - learn move collaborate“ und hat eine digitale Verwaltung.

Zielgruppen des Programms

Es gibt zwei große Zielgruppen dieses Programms:

- 1) Die in der Einrichtung tätigen Lehrkräfte und Ausbilder/-innen
- 2) Die Teilnehmenden bzw. Lernenden in der beruflichen Bildung

Im Programm umgesetzte Aktivitäten

Es gibt eine große Vielfalt an digitalen Aspekten, die in dieser Institution interagieren:

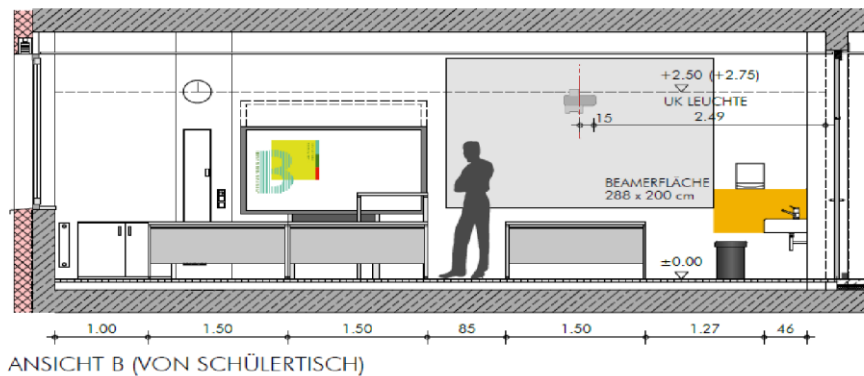
- Es gibt Kurse, in denen Arbeitslose digitale Werkzeuge ausprobieren können (z. B. Stop-Motion-Videos)
- Es gibt flexible Stühle mit angeschlossenen iPads und Schreibtischen, die es den Lernenden ermöglichen, sich im Unterricht frei zu bewegen, was dazu führt, dass sie immer in Aktion sind und die Zusammenarbeit und Teamarbeit verbessert werden kann (Kombination aus Spaß, Lernen und Bewegung)
- Es gibt multifunktionale Schreibtische mit vernetzten Computern
- Konzepte für digitale Klassenzimmer werden erstellt und angewandt
- Es gibt elektronische Schließsysteme anstelle von Schlüsseln für Türen
- Green Screens werden eingesetzt
- Smartboards werden in den Klassenzimmern genutzt
- Es wird eine digitale Bibliothek verwendet, die den Austausch und den Zugang zu Dokumenten erleichtert; außerdem sind die Materialien oft für verschiedene Wissensstufen vorbereitet (z. B. gleiche Informationen mit mehr oder weniger Details – die Lernenden können selbst entscheiden, auf welche Dokumente sie zugreifen wollen), und die Lernenden können Dokumente frei aus der Online-Bibliothek auswählen
- Die Lehrkräfte haben die Umstellung auf digitale Werkzeuge akzeptiert und werden in kleinen Gruppen darin unterrichtet, wie sie die digitalen Werkzeuge in ihrem Unterricht einsetzen können.
- Wenn etwas repariert werden muss, erstellen die Lernenden ein „Ticket“ für das IT-Team, das die Informationen digital erhält und dann reparieren kann
- Alle Lerninhalte werden digital aufbereitet (spart Papier)
- Microsoft Teams wird als Lernplattform genutzt

- Die Lernenden lernen ihre Aufgaben an realen Geräten (z. B. Automotoren und Programmierung von Fließbandrobotern)

Ergebnisse des Programms

- Es ist gut, mehrere Tafeln gleichzeitig zu haben (z. B. kann eine Tafel für die Vorführung von Videos und eine andere für Notizen oder Arbeitsaufgaben für die Lernenden verwendet werden).
- Die Lernenden können auch von überall auf ihre Dokumente zugreifen, da sie digital verfügbar sind.
- Digitale Werkzeuge machen alles flexibler (wenn Lernende z. B. zu Hause in Microsoft Teams arbeiten und eine Frage haben, können sie sich einfach über eine Online-Sitzung mit einem bzw. einer Klassenkameradin oder der Lehrkraft verbinden)
- Es müssen keine Kopien von physischen Papieren angefertigt werden (einige arbeiten mit einem gedruckten Arbeitsbuch und alles andere ist digital).

Digitale Klassenzimmer mit multifunktionalen Schreibtischen
(Quelle: Werner-von-Siemens Berufsschule Cham, 2023)



Konzepte des digitalen Klassenzimmers (Quelle: Werner-von-Siemens Berufsschule Cham, 2023)



Robotik im Klassenzimmer



(Quelle: Besuch in der Werner-von-Siemens Berufsschule Cham, 2023)

4. Internationale Projekte an der VHS Cham zum Thema Digitalisierung für bestimmte Zielgruppen

Ziel und Hintergrund des Programms

Die Volkshochschule im Landkreis Cham ist seit 2004 an internationalen Projekten beteiligt und hat seitdem mehr als 100 Projekte durchgeführt, von denen mehrere den Aspekt der Digitalisierung beinhalten. Die Aktivitäten werden in Zusammenarbeit mit über 150 Kooperationseinrichtungen in ganz Europa und darüber hinaus durchgeführt und dienen der Entwicklung und Erprobung neuer Methoden im Bildungsbereich, was insgesamt einen Wandel im Fortschritt im Bereich der (digitalen) Bildung begünstigt.

Die Teilnahme an internationalen Projekten erfolgt, weil sich die VHS Cham von anderen Methoden und Ansätzen inspirieren lassen will, die weltweit eingesetzt werden, um die regionale Wirtschaft zu beeinflussen und zu fördern. Dies funktioniert aber auch umgekehrt – durch die Zusammenarbeit im internationalen Bereich ist es möglich, die eigenen regionalen Ansätze, auch im Hinblick auf die Digitalisierung, weiterzuentwickeln und sie Kooperationspartnern in anderen Ländern vorzustellen.

Diese Herangehensweise an digitale Projekte ist zwar nur das Beispiel einer bestimmten Bildungseinrichtung – dennoch handelt es sich um eine Art und Weise, die in Deutschland üblich ist. Das Land vertritt die Meinung, dass „internationale Partnerschaften entscheidend sind, um die Vision einer fairen digitalen Zukunft zu verwirklichen“ (OECD, 2021). Die Zusammenarbeit bei digitalen Projekten wird auch von der Nationalen Agentur für Bildung in Deutschland stark unterstützt, die die Digitalisierung in der Bildung als Motor für wirtschaftliches Wachstum und den Wandel hin zu einer nachhaltigen Zukunft sieht – die als Grundlage digitale Kompetenzen für jeden erfordert (NABIBB, 2023). Die im Folgenden vorgestellten Projekte erläutern einige der an der VHS Cham entwickelten und eingesetzten Ansätze und Instrumente zur Digitalisierung bestimmter Zielgruppen.

Zielgruppen des Programms

Im Allgemeinen beziehen sich die internationalen Projekte zur Digitalisierung der VHS Cham auf ein breites Spektrum von Zielgruppen - von Migranten, NEETs, jungen Frauen bis zu Senioren. Um es konkreter zu machen, wird eines der Projekte im Detail vorgestellt. Es handelt sich dabei um das Projekt „SPACE – Senioren entdecken ein gemeinsames Europa“, das sich, wie der Name schon sagt, an Senior/-innen richtet.

Im Programm umgesetzte Aktivitäten

Um die Zielgruppe zu erreichen, wurden mehrere Wege beschritten: Der naheliegendste – da es sich um eine Gruppe älterer Menschen handelt – war die Werbung über Zeitungen. Darüber hinaus wurden Institutionen, die bereits mit Senior/-innen arbeiten, kontaktiert (z. B. Seniorenverbände) und über das Projekt informiert, um diese Informationen an ihre Klient/-innen weiterzugeben. Auch andere Maßnahmen der VHS Cham wurden einbezogen, z.B. wurden bestimmte Handwerkskurse, die oft ältere Teilnehmende haben, besucht, um Zugang zu den Zielgruppen zu bekommen. Darüber hinaus wurden auch die sozialen Medien genutzt, um Flyer und Informationsbeiträge über das Projekt zu veröffentlichen. Die erfolgreichste

Maßnahme war jedoch nach wie vor die Mund-zu-Mund-Propaganda. Nachdem sich eine gewisse Gruppe von Senior/-innen etabliert hatte, fragten mehrere Teilnehmende nach jedem Kurs, ob sie ihre Freunde, Nachbar/-innen, Kolleg/-innen usw. zum Kurs mitbringen dürfen. Die Motivation, bei dem Programm zu bleiben, ergibt sich aus der Tatsache, dass die Kurse speziell auf die Interessen der Zielgruppe zugeschnitten sind. So sind die meisten Senior/-innen bereit, ihr Wissen über „spezielle“ Dinge, die sie kennen, weiterzugeben, z. B. wie man aus Kräutern hausgemachte Medizin herstellt. Der Schlüssel liegt also darin, die Interessen der Zielgruppe wirklich zu berücksichtigen und die Digitalisierung zu einem „Nebenaspekt“ zu machen, der nebenbei läuft und nicht im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit der Senior/-innen steht.

Die Fachleute, die an dieser guten Praxis beteiligt sind, sind sehr unterschiedlich. Bei einigen Themen (z. B. Gesundheit) sind es Personen, die eine bestimmte Ausbildung absolviert haben oder über Zertifikate in diesem Bereich verfügen. In anderen Bereichen sind jedoch oft allgemeine Trainer/-innen beteiligt, da die Senior/-innen die Inhalte selbst ausarbeiten. Im Hinblick auf die Digitalisierung ist es wichtig, dass die Trainer/-innen wissen, wie man Videos filmt und schneidet, d. h. dass sie über filmproduzierendes Wissen verfügen, da sie die älteren Erwachsenen bei ihren Bemühungen unterstützen. Deshalb werden vor allem auch junge Trainer/-innen, die in sozialen Medien aktiv sind oder ein Zertifikat in sozialen Medien haben, in die Kurse eingebunden. Sie wissen, worauf es bei der Videoproduktion ankommt, denn sie sind es gewohnt, kurze Videos zu produzieren (z. B. Reels auf Instagram oder Stories auf Facebook).

Das Best-Practice-Verfahren ist nur die Grundlage dafür, eine Gruppe von Senior/-innen zusammenzubringen und sie auf bequeme Weise mit der digitalen Technologie vertraut zu machen. Die meisten Senior/-innen haben bereits ihr Interesse bekundet, die Bemühungen fortzusetzen und ihre Kompetenzen im Bereich der Digitalisierung zu verbessern.

Ergebnisse des Programms

- Die Ergebnisse dieses internationalen Projekts sind auf verschiedenen Ebenen sichtbar: Auf individueller Ebene bauen die an den Kursen teilnehmenden Senior/-innen ihr digitales Wissen aus, das sie auch in anderen Lebensbereichen nutzen können (z. B. indem sie mit ihren Verwandten über Online-Kommunikation in Kontakt bleiben, da sie lernen, wie man Videos für Social-Media-Plattformen vorbereitet). Auf organisatorischer Ebene trägt dieses Projekt zur öffentlichen Wahrnehmung der Organisation bei, da die Bürger/-innen der Region aktiv einbezogen werden, insbesondere diejenigen, die oft außen vor gelassen werden (z. B. Senior/-innen). Es kann auch gesagt werden, dass das Projekt Einfluss auf die Gesellschaft hat, wenn auch nur auf eine kleinere Gruppe. Die Senior/-innen als Altersgruppe werden sich bewusster, wie die Digitalisierung sie in ihren Belangen unterstützen kann. Sie lernen digitale Fähigkeiten als Nebeneffekt, während sie etwas tun, das ihnen Spaß macht.
- Dieses bewährte Verfahren ist ein Beispiel dafür, wie ältere Bürgerinnen und Bürger in die Digitalisierungsbemühungen einbezogen werden können. Indem man ihnen einfach Kurse zu ihren eigenen Interessen anbietet und die Digitalisierung zu einem interessanten Nebenaspekt macht, kann man sicherstellen, dass digitale Fähigkeiten an die spezifische Zielgruppe weitergegeben werden.

- Der wichtigste Aspekt, den es bei der Nachahmung oder Übertragung des Programms zu beachten gilt, ist, dass nicht nur die Entwicklung digitaler Fähigkeiten im Mittelpunkt stehen sollte, sondern auch die Interessen der Teilnehmenden. Wenn sie reden, diskutieren und Dinge tun, die sie mögen und auf die sie stolz sind, sind sie bereit, Videos darüber zu drehen und entwickeln gleichzeitig ihre digitalen Fähigkeiten.



Ausschnitte aus den Videos zur Herstellung von selbstgemachten Kräutern und körperlichen Aktivitäten für ältere Menschen (gefilmt auf VHS Cham, 2023)



Ungarn

1. Kinder in die Welt der Digitalisierung einführen – RoboKaland – Der Workshop für eine umweltbewusste digitale Gemeinschaft

Ziel und Hintergrund des Programms

Der Name Robokaland ist selbst ein experimenteller Kreativ-Workshop, der ein wirksames Instrument für das Recycling von Elektroschrott und die Entwicklung von IT-Kenntnissen ist. Das Projekt wurde von einem engagierten Ehepaar ins Leben gerufen, bei dem die Frau Lehrerin und der Mann IT-Spezialist ist, und sie arbeiten zusammen, um Kinder bei der Schaffung von Werten zu unterstützen.

Bei uns fallen immer mehr elektronische und andere Abfälle an, während die Rückgewinnung nützlicher Rohstoffe noch in den Kinderschuhen steckt. Darüber hinaus besteht ein zunehmender Bedarf, verschiedene Generationen auf unterschiedliche Weise zu unterrichten, da sich die digitale Kluft zwischen den bestehenden Bildungsmethoden und dem Wissen der Generation X und den vielfältigen, komplexen und gleichzeitig plattformübergreifenden Kanälen der Generation Alpha vergrößert.

Zielgruppen des Programms

Die Hauptzielgruppe des Programms sind Grund- und Sekundärschüler/-innen im Alter von 8-14 Jahren. Darüber hinaus können Kinder und Erwachsene gemeinsam spielerisch lernen. Oft kommen Familien, und alle Mitglieder finden im Workshop etwas zu tun. Ihr Ziel ist es, einen gemeinschaftsbildenden Workshop für Familien zu schaffen, in dem die Menschen gemeinsam etwas über Naturverbundenheit, Abfallvermeidung und Recycling lernen können. Sie arbeiten auch mit jungen Menschen mit Autismus und Lernbehinderungen.

Georgina Gajdács-Leszko unterstützt das Programm mit ihrem pädagogischen Wissen, während ihr Ehemann Krisztián Gajdács mehr als 20 Jahre Erfahrung in der Industrie als Programmierer und Technologieentwickler hat. Ihre Programme werden mit Hilfe ihrer Tochter Gréti getestet und entwickelt, die als Ideengeberin die inzwischen landesweite Initiative des engagierten Paares ins Leben gerufen hat.

Im Programm umgesetzte Aktivitäten

Die Arbeit von Robokaland führt jedes Jahr zur Demontage mehrerer Tonnen Elektroschrott, unterstützt durch öffentliche und Unternehmensspenden, mit Kindern und Eltern, mit professioneller Hilfe. Aus diesen Teilen werden Produkte, die im Alltag nützlich sind. In den Sitzungen lernen die Teilnehmenden spielerisch und erfahrungsorientiert die Grundlagen der Naturwissenschaften (Chemie, Physik, Biologie, Informatik) kennen, sie erlernen den Umgang mit Werkzeugen und entwickeln ihre Kooperations- und Sozialkompetenzen.

Im Jahr 2019 veranstalteten sie einen Tag der offenen Tür, an dem sie elektronische Geräte zerlegen und reparieren und aus ihren Teilen neue, nützliche Geräte bauen konnten. Da dieser Tag ein großer Erfolg war, arbeiteten sie noch enthusiastischer und zu 100 % aus

Eigenmitteln daran, ihre Träume wahr werden zu lassen. Heute setzen sie ihre Aktivitäten in einer mit modernsten Geräten und Technologien ausgestatteten Werkstatt fort, in der Besucher/-innen Roboter, intelligente Gärten, Mikroprozessorgeräte, Wasserreiniger, Ionenmotoren usw. bauen können.

Das 2019 gestartete Programm ist deutlich gewachsen. Das Programm, das mit der Entsorgung von Elektroschrott und dem Verbringen von Zeit mit Kindern in der Nachbarschaft begann, hat sich mittlerweile zu einer landesweiten Initiative entwickelt und im ganzen Land finden Camps statt. Auch die zu bearbeitenden Geräte stammen von immer größeren Unternehmen (z. B. Samsung, Telekom), aber auch das Fachpersonal ist deutlich gewachsen, so dass herausragende Experten ihr Wissen zu den Themen der jeweiligen Camps einbringen.

Ihr Ziel ist es, einen Robokaland-Erlebniscamper mit allen Werkzeugen zu schaffen, die für die Durchführung der Camps erforderlich sind und es den Kindern ermöglichen, selbstständig zu gestalten.

In ihren Sitzungen sammeln, programmieren und entwickeln sich auch Kinder mit Autismus und Lernbehinderungen, oft mit besseren Ergebnissen als ihre gesunden Altersgenossen. Die professionelle Entwicklung ihres Programms wird von der Kodolányi-János-Universität unterstützt und große Unternehmen wie MVM Zrt, Linamar Ungarn Zrt, Magyar Telekom, Gorilla GSM, Cartoon Network und Warner Media haben zu ihrem Betrieb beigetragen.



Es soll ein landesweites Netzwerk aus technisch versierten Lehrkräften, Ingenieur/-innen, Programmierer/-innen und Agronom/-innen geschaffen werden, die sich zusammenschließen können, um die Fähigkeiten von Kindern zu entwickeln.

Ihre Arbeit kann zur Rückgewinnung nützlicher Teile aus Elektroschrott und zur Wiederverwertung des verbleibenden selektiven Abfalls führen. Durch ihren Glauben an das Umweltbewusstsein von Kindern wollen sie einen lebenswerten Planeten hinterlassen. Die Mission von Robokaland ist es, den Planeten zu retten.

Ergebnisse des Programms

In den Robokaland-Workshops können Kinder modernste technische Fähigkeiten und Präzision erlernen, einen Blick in die „Seele“ einer Maschine werfen, lernen, wie sie funktioniert, während sie ihre Problemlösungs- und Beobachtungsfähigkeiten entwickeln und sogar den grundlegenden Werkzeuggebrauch erlernen. Es ist nicht unerheblich, dass die Teile

jedes Geräts, die nicht recycelt werden können, selektiv sortiert werden und so einen umweltbewussten Ansatz stärken. Das Robokaland-Team stellt 8-10 Berufe vor und bietet die Möglichkeit zur frühen Berufsorientierung ab dem 6. Lebensjahr und später zur bewussten Berufswahl. Erfolgserlebnisse und Begeisterung sind garantiert, denn die fertigen, funktionsfähigen Werkzeuge können die Kinder mit nach Hause nehmen. Sie arbeiten auch mit mehreren Bildungseinrichtungen zusammen, wo Schüler/-innen durch Demonstrationen etwas über diese Seite der Robotik lernen können. Während der Sitzungen werden Fähigkeiten wie Beobachtungsgabe, Problemlösung, manuelle Geschicklichkeit, Feinmotorik und Logik sowie technologische Kompetenzen entwickelt, die in der öffentlichen Bildung nicht verfügbar sind. Digitale Kompetenz wird zu einem großen Teil auch durch Softwareentwicklung entwickelt. Auch die sozialen Kompetenzen und der Projektansatz der Teilnehmer zeigen während einer Sitzung oder eines Camps einen hohen Entwicklungsstand.

Sie sehen ihre größte Errungenschaft in ihrer Fähigkeit, die erfolgreichsten Talente bei Kindern zu entdecken, die mit einem Leistungsnachteil beginnen, und denen Freude zu bereiten, die im traditionellen Bildungssystem Schwierigkeiten haben, diese zu finden. Ihre Arbeit hat zur erfolgreichen Anwendung der Erlebnispädagogik bei Kindern mit Lernschwierigkeiten (ADHS, SNI, Asperger-Syndrom) geführt. Ihre Programme werden kontinuierlich weiterentwickelt. Sie arbeiten ständig an neuen Forschungs- und Entwicklungsprojekten, an die sie auch ihre Methoden anpassen.

Ihr Ziel ist es, alle Tools bereitzustellen, die für die Durchführung der Camps erforderlich sind und es den Kindern ermöglichen, selbstständig zu gestalten.

So soll ein nationales Netzwerk aus technisch versierten Lehrern, Ingenieur/-innen, Programmierer/-innen und Agronom/-innen geschaffen werden, die sich zusammenschließen können, um die Fähigkeiten von Kindern zu entwickeln. Das Robokaland denkt auch über eine Expansion ins Ausland nach und würde gerne Robokaland-Werkstätten in Nachbarländern aufbauen.

Weitere Informationen zum Programm finden Sie unter folgendem Link: <https://robokaland.eu/index.php?q=content/Home>



2. Vorstellung des „Digital Welfare“-Programms

Ziel und Hintergrund des Programms

Das Digital Welfare-Programm startete am 2. Oktober 2017. Ziel des Programms ist es, dass alle ungarischen Bürger/-innen und Unternehmen zu den Gewinnern der Digitalisierung gehören können. So soll ein möglichst breites Spektrum der Bevölkerung erreicht werden, der digitalen Analphabetismus reduziert und verschiedene elektronische Dienste und damit verbundene Online-Verwaltungsprozesse über die als landesweites Netzwerk gebildeten Digital Welfare Program Points gefördert werden.



Neben der Zugänglichkeit und Bezahlbarkeit des Internets für alle, der Entwicklung der Infrastruktur, der Digitalisierung der Bildung und anderen bereits begonnenen Aktivitäten möchte das Digital Welfare-Programm auch in neuen Bereichen dazu beitragen, dass Ungarn bestmöglich auf die digitale Transformation vorbereitet ist.

Zielgruppen des Programms

DWP Points bieten ihre Dienste von jungen Menschen über Arbeitssuchende bis hin zu älteren Menschen an: Das Internet, die Nutzung digitaler Geräte und Aktivitäten zur Kompetenzentwicklung stehen jedem kostenlos zur Verfügung.

Im Programm umgesetzte Aktivitäten

Im Rahmen des Digital Welfare-Programms arbeiteten rund 1.680 ehrenamtliche DWP-Mentor/-innen in 1.205 Siedlungen und an 1.515 Digital Welfare Program Points, um den digitalen Analphabetismus zu reduzieren und verschiedene elektronische Dienste und damit verbundene Online-Verwaltungsprozesse zu fördern und zu verbreiten. Das Netzwerk der DWP-Punkte wird durch die Kompetenzentwicklung der Bürger/-innen unter der Leitung des Digital Welfare Coordination Center durch die Mentor/-innen des Digital Welfare Program Networks umgesetzt. Die DWP-Punkte, aus denen das Netzwerk besteht, sind im ganzen Land zu finden, und die an den DWP-Punkten arbeitenden DWP-Mentor/-innen halfen den ungarischen Bürger/-innen gerne dabei, grundlegende digitale Kompetenzen zu erlernen und die Online-Welt und intelligente Geräte sicher und sicher zu nutzen.



Die nationale Netzwerkorganisation bestand aus sich gegenseitig unterstützenden, professionell vorbereiteten und teamfähigen Mitarbeitenden. Sie bieten jedem, unabhängig von Geschlecht oder Alter, einen kostenlosen Service. DWP-Mentoren halfen bei der Nutzung des Customer Gateway, der Verwaltung offizieller Dokumente, bei Aufgaben im Zusammenhang mit Steuern, Renten, Sozialversicherung oder Versorgungsleistungen; auch in der elektronischen Verwaltung, in der elektronischen Bank- und Versicherungsverwaltung sowie bei der Nutzung des elektronischen Zulassungssystems oder auch bei Freizeitdienstleistungen.

Basierend auf den Erfahrungen der Digital Welfare Program Points (DWP Points) wurden im Frühjahr 2022 in sechs ländlichen Städten – Békés, Kaposvár, Kecskemét, Nyíregyháza, Oroszlány und Veszprém – digitale Wissenszentren mit Ausstattung, Design und professioneller Unterstützung eingerichtet, ebenso wie die Koordinationsstelle des bereitgestellten Digital Welfare Program. Der Gesamtwert der Investition betrug 2,4 Milliarden HUF. Digitale Wissenszentren bieten Bürger/-innen die Möglichkeit, sich über digitale Technologien zu informieren und an Aktivitäten zur Entwicklung digitaler Kompetenzen teilzunehmen. Ziel der Digitalen Wissenszentren war es neben der Einstellungsbildung und der Präsentation digitaler Lösungen, durch Erwachsenenbildungsprogramme rund um die Digitalisierung die Wettbewerbsfähigkeit der Bürger auf dem Arbeitsmarkt zu steigern. Die Ausstattung der Zentren folgte den neuesten digitalen Trends und bot den Besuchern die Möglichkeit, sich über Bereiche wie Roboterprogrammierung, 3D-Druck oder Drohnenfliegen zu informieren.

Der Schwerpunkt der eingerichteten Wissenszentren lag auf der Verbesserung der digitalen Vorbereitung junger Menschen, was bedeutet, dass junge Menschen besser vorbereitet und in der Lage sind, mit der Entwicklung ihrer Schlüsselkompetenzen auf dem Arbeitsmarkt und ihrer Arbeitssozialisierung umzugehen. Deshalb wurden geeignete Kreativwerkstätten eingerichtet, ein Angebot an Berufsberatungs- und Kompetenzentwicklungsprogrammen speziell unter Berücksichtigung der Bedürfnisse der jeweiligen Altersgruppe entwickelt und die Mitarbeitenden der Zentren darauf vorbereitet und kontinuierlich methodisch unterstützt. Die Rolle digitaler Wissenszentren ist im Hinblick auf den sozialen Aufholprozess und das Talentmanagement sowie die Schaffung von Chancen unverzichtbar. Für diejenigen Kinder und Erwachsenen, die in ihrem eigenen Zuhause nicht die modernste Technologie haben, bot es die Möglichkeit, diese Geräte kennenzulernen, ihren Umgang mit ihnen zu erlernen und Fähigkeiten zu entwickeln, die zu ihrem individuellen Wohlbefinden und ihrem sozialen Engagement durch die Digitalisierung beitragen.

Die Digital Knowledge Center – digitale Wissenszentren – stellten die Situation des zukünftigen Arbeitsmarktes dar, präsentierten die digitale Technologie und die Entwicklung der digitalen Kompetenzen und trugen damit zur Trägerorientierung in den Natur- und Ingenieurwissenschaften und zur flächendeckenden Verbreitung des Einsatzes von Technologien mit hoher Wertschöpfung bei. Es kommt nicht nur dem/der Einzelnen zugute, sondern verbessert auch die Wettbewerbsfähigkeit des Landes. Schüler/-innen konnten die Roboter an Schulen in kostenlosen Kursen kennenlernen; Sie konnten ausprobieren, welche Mini-Roboter sie programmieren oder sogar in 3D entwerfen konnten, kleine Souvenirs drucken und einen Einblick in die Welt der virtuellen Realität gewinnen.

Darüber hinaus ist das Digitale Wissenszentrum mit einer Reihe von Programmen nicht nur für Kinder, sondern auch für junge Erwachsene und die ältere Altersgruppe vorbereitet, da das Kennenlernen der digitalen Kultur und deren Integration nicht altersabhängig sein können.

Neben den digitalen Wissenszentren wurden im Rahmen des Schwerpunktprojekts zwei Standorte geschaffen (in Kecskemét und Mezöhegyes), die die 5G-Technologie demonstrieren.

Ergebnisse des Programms



Im Rahmen des Digital Welfare-Programms wurden Strategien zur Festlegung der digitalen Entwicklungsrichtungen der kommenden Jahre erarbeitet und darüber hinaus hervorragende Fachgemeinschaften in den Bereichen Technologie und IT aufgebaut, mit dem Ziel, den Wissenstransfer und den Austausch zu erleichtern und zu beschleunigen von Best Practices für inländische Regierungen und Marktteilnehmer.

Die folgenden Strategien werden im Rahmen des DWP vorbereitet: Ungarns digitale Bildungsstrategie (DOS), Ungarns digitale Exportentwicklungsstrategie (DES), Ungarns digitale Startup-Strategie (DSS), Ungarns digitale Kinderschutzstrategie (DGYS) und mehrere wichtige Entscheidungen. Die im europäischen Kontext entscheidenden Maßnahmen wurden im digitalen Ökosystem mit all seinen Akteur/-innen getroffen. Zum Beispiel die Senkung der Mehrwertsteuer auf den Internetzugang in zwei Schritten von 27 auf 18 und dann auf 5 Prozent, was Ungarn zur niedrigsten Steuer auf Internetzugang in der Europäischen Union machte.

Weitere Informationen zum Programm finden Sie unter folgendem Link: <https://digitalisjoletprogram.hu/>

Die 7-jährige Geschichte des Digital Wellbeing Program wurde in a vorgestellt [abschließenden Präsentation](#) vorgestellt.

Die Zukunft des Digital Welfare-Programms wird durch den strategischen Rahmen DWP2030 vorgegeben, der auf den Erfolgen des DWP aufbaut, aber Entwicklungsherausforderungen und -chancen sowie bestehende Wettbewerbsnachteile erkennt. Eine der Hauptaufgaben der Fortführung des DWP 2030, besteht daher darin, neue Lösungen und Institutionen vorzuschlagen, die die globalen Herausforderungen und Chancen der Digitalisierung auch in der internationalen Zusammenarbeit wirksam interpretieren und bewältigen können.

Im Jahr 2020 werden der Regierung mehrere wichtige strategische Dokumente vorgelegt, die im Rahmen des Digital Welfare-Programms erstellt wurden, darunter die ungarische Strategie für künstliche Intelligenz und Sport sowie der Aktionsplan für eine digitale Agrarstrategie.

3. Schulung von unterqualifiziertem Personal und Angestellten im Öffentlichen Dienst

Ziel und Hintergrund des Programms

Das Thema der Beschäftigung von Menschen steht im Mittelpunkt des ungarischen Nationalen Reformprogramms. Basierend auf der Strategie EU 2020 besteht das Ziel darin, bis 2020 eine Beschäftigungsquote von 75 % zu erreichen. Aus diesem Grund hat die ungarische Regierung in der Partnerschaftsvereinbarung Verbesserungen festgelegt, die die Beschäftigungsfähigkeit der beteiligten öffentlichen Stellen, den gezielte Ausbau von Ausbildungsmöglichkeiten und die Vermittlung in den Arbeitsmarkt thematisieren.

GINOP-6.1.1-15-2015-00001 Das Programm „Ausbildung von unterqualifiziertem Personal und öffentlichen Angestellten“ wird von einem Konsortium umgesetzt, dessen Mitglieder sind: Nationales Amt für Ausbildung und Erwachsenenbildung, Innenministerium, Regierungsbüros, Digital Wellbeing Nonprofit Ltd. Die Digital Wellbeing Nonprofit Ltd war zwischen dem 1. November 2015 und dem 15. Juli 2023 Mitglied des Konsortiums.

Das genaue Ziel des Projekts besteht darin, die auf dem Arbeitsmarkt nicht nachgefragte oder beruflich nicht qualifizierte, untergebildete erwachsene Bevölkerung, insbesondere die Beschäftigten des öffentlichen Dienstes, zur Teilnahme an der allgemeinen und beruflichen Bildung zu ermutigen und ihnen die Möglichkeit zu geben, Bildung zu erwerben, sowie Kenntnisse, Fähigkeiten und Kompetenzen, die für den Arbeitsmarkt relevant sind. Ein weiteres Ziel des Programms besteht darin, entsprechend den Bedürfnissen des Arbeitsmarktes auch digitale Arbeitsvorbereitungskurse in die Ausbildung aufzunehmen, die Arbeitslose darauf vorbereiten, auch in den digitalisierten Berufen des offenen Arbeitsmarktes arbeiten zu können durch die Entwicklung ihrer Fähigkeiten und Fertigkeiten.

Zielgruppen des Programms

In Ungarn richtet sich das Programm an Erwachsene im erwerbsfähigen Alter, die in weniger entwickelten Regionen leben und über eine geringe Bildung verfügen (Qualifikationen der ISCED-Stufen 1–2), die im öffentlichen Dienst arbeiten oder einer Beschäftigung nachgehen. Das erste Ziel besteht darin, bildungsschwache Menschen unter 35 Jahren in digitale Schulungen einzubeziehen.

Im Programm umgesetzte Aktivitäten

Die Rekrutierung, Förderung und Information der Zielgruppe über das Programm und die Ausbildungsmöglichkeiten ist ein integraler Bestandteil der Umsetzung des Programms. Vor der Ausbildung führen Vertreter/-innen Gespräche mit den Bewerber/-innen, um die persönlichen Fähigkeiten, Fertigkeiten und Motivationen im Zusammenhang mit dem Ausbildungs- und Arbeitsbeginn sowie den Herausforderungen der Anstellung zu klären. Anschließend wird von den Bewerber/-innen ein Fragebogen zu Berufsinteressen ausgefüllt, auf dessen Grundlage ihre Interessengebiete und damit verbundenen möglichen Berufe ermittelt werden. Anschließend wird ein individueller Plan erstellt, in dem das Interessengebiet des Bewerbers bzw. der Bewerberin und die notwendigen



Unterstützungselemente festgehalten werden. Der/die Bewerber/-in kann Leistungen wie Mentoring, Job-, Karriere- und Arbeitssuchberatung etc. in Anspruch nehmen.

Während der Ausbildung wird den Bewerbe/-innen ein Mentoring (1 zu 1 oder Gruppen) angeboten. Der/die Mentor/-in überwacht den/die Bewerber/-in kontinuierlich und eine seiner/ihrer Hauptaufgaben besteht darin, Kursabbrüche zu verhindern. Der/die Mentor/in begleitet den/die Bewerber/-in bei der Umsetzung seines/ihrer individuellen Programms und unterstützt ihn/sie beim Einstieg in die Ausbildung, beim Verbleib in der Ausbildung, beim Abbau von Beschäftigungshindernissen sowie bei der Jobsuche. Die Mentor/-innen nehmen ständig an Fallbesprechungen und Supervisionen teil, wo sie verschiedene Kundenmanagement-Tools erlernen, ihr Wissen erweitern und sich über bewährte Praktiken in anderen Regionen informieren können. Darüber hinaus wurde eine Good-Practice-Sammlung erstellt, die Good Practices und Lösungsvorschläge gruppiert nach den hervorgehobenen Problemfeldern darstellt, sodass auch die Mentor/-innen professionelle Unterstützung und methodische Hilfe bei der Lösung der auftretenden Probleme erhalten und so die Effizienz ihrer Arbeit steigern. Insgesamt waren im Landkreis 10 Personen an dem Projekt beteiligt.

Der erfolgreiche Ablauf des Programms wird neben dem Mentoring maßgeblich durch die gute Zusammenarbeit mit den Partnerinstitutionen bestimmt: Institutionen, zivilgesellschaftliche Organisationen, Arbeitgeber/-innen, Digital Wellbeing Nonprofit Ltd.

Die Hauptform der Unterstützung im Projekt ist die Ausbildungsunterstützung. Im Kreis Békés wurden bereits 378 Ausbildungsgänge in 101 verschiedenen Fachrichtungen gestartet und 5.429 Teilnehmenden dieser Ausbildungen wurde die Möglichkeit gegeben, einen wettbewerbsfähigen Berufsabschluss zu erlangen. 55 % der Studienanfänger/-innen erlangten einen staatlich anerkannten Berufsabschluss. Die häufigsten Schulungen während des Programms waren Bio- und Grünabfallverwertung, Kettensägenführer/-in, Gabelstaplerfahrer/-in, Küchenassistent/-in, Textilwarenmonteur/-in, Sozial- und Krankenpflege sowie Verkaufskurse. Die Schulungen wurden basierend auf den Bedürfnissen der Arbeitgeber begonnen. Den Berufsausbildungsmodulen geht eine 2*8-stündige Ergänzungsaktivität „Erhöhung der Ausbildungseffektivität“ voran, den Berufsbildungsmodulen folgt die 3*8-stündige Ergänzungsaktivität „Beschäftigungsförderung“.

Bewerber/-innen haben die Möglichkeit, im Rahmen des Programms eine Kompetenzaufbau- oder Nachholausbildung zu absolvieren und darauf aufbauend eine berufsqualifizierende Ausbildung zu absolvieren. Sie haben außerdem die Möglichkeit zur digitalen Kompetenzentwicklung, die die Entwicklung von Problemlösungs- und übergeordneten Denkfähigkeiten gewährleistet.

32 Trainings waren Kompetenzentwicklungstrainings, an denen 444 Personen teilnahmen. Es wurden 15 Schulungen eingeteilt in vier Typen für Bewerber/-innen gestartet, um ihre digitalen Kompetenzen zu entwickeln. 2 Schulungen zum Thema „Eintauchen in die Welt der digitalisierten Arbeitsausbildung“ mit 179 Personen. 3 Schulung zur digitalen Kompetenz mit 25 Personen und eine Schulung zu grundlegenden Computerkenntnissen mit 37 Personen. Zusätzlich gab es ECDL Base Training mit 17 Personen. Im Hinblick auf den Kreis Békés belief sich das Engagement im Rahmen des Programmelements zur Vorbereitung auf die digitale Arbeit ursprünglich auf 108 Personen. Angesichts der hohen Nachfrage nahmen 179 Personen an einer solchen Schulung teil.

Der Kurs „Einstieg in die Arbeitswelt“ ist der beliebteste Kurs innerhalb des Programms, der den Erwerb digitaler Kompetenzen sicherstellt. Die Dauer der Schulung beträgt 120 Stunden (besteht nur aus Übung) und konzentriert sich auf folgende Themen:

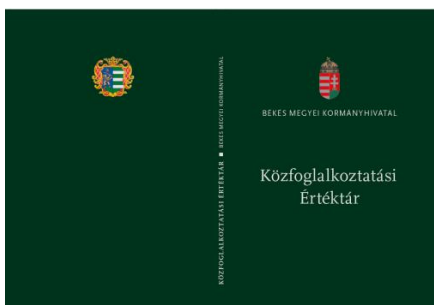
- Der Einsatz von IT- und Kommunikationstools bei Verwaltung, Arbeit und Lernen. (30 Stunden)
- Kennenlernen der Nutzung moderner Geräte (Touchscreen und Robotergeräte mit besonderem Schwerpunkt). (30 Stunden)
- Entwicklung der Kompetenzen, die für das Lernen und Arbeiten im IT-Umfeld erforderlich sind. (30 Stunden)
- Entwicklung technischer Fähigkeiten entsprechend den Bedürfnissen des Arbeitsmarktes. (30 Stunden)

Die Schulungen werden in kleinen Gruppen von maximal 16 Personen durchgeführt, möglichst am Wohnort der Zielgruppe.

Im Rahmen der Ausbildungsförderung der Bewerber/-innen finanziert das Programm die Kosten für die abgeschlossene Ausbildung sowie die Kosten für die damit verbundene ärztliche Untersuchung, Reisekosten und bei Bedarf auch die Kosten für die Kinderbetreuung oder die Pflege eines/einer Angehörigen. Um in der Ausbildung bleiben zu können, erhalten Bewerber/-innen darüber hinaus für die Dauer der Ausbildung ein öffentliches Arbeitsentgelt, um ihren Lebensunterhalt bestreiten zu können.

Die Wirksamkeit des Programms wird durch die jährliche öffentliche Beschäftigungsmesse und Jobmesse erheblich gesteigert, bei der 60 Personen ihre wertschöpfenden Aktivitäten und Ergebnisse im Rahmen der öffentlichen Beschäftigung interaktiv präsentieren und so auch eine gute Gelegenheit für öffentliche Mitarbeitende geschaffen werden, sich direkt mit den wichtigsten Arbeitgebern im Landkreis zu treffen. Als Initiative des Kreises Békés wurde eine farbenfrohe, exklusive Publikation mit dem Titel „Public Employment Values Store“ veröffentlicht, die der breiten Öffentlichkeit die von den Kreisräten in öffentlichen Beschäftigungsprogrammen hervorgebrachten Werte zum Zweck der Popularisierung vorstellt.

Das Programm wird mit Unterstützung des Europäischen Sozialfonds umgesetzt. Zur Erreichung der Ziele stehen landesweit 35,39 Milliarden HUF und im Kreis Békés 1,626 Milliarden HUF zur Verfügung.



Ergebnisse des Programms

Durch das Programm können Menschen ohne Vorqualifikation durch das Erreichen der gesetzten Ziele einen konkurrenzfähigen Berufsabschluss erwerben, der ihnen eine Chance auf dem Arbeitsmarkt eröffnet. Durch das Vorbereitungselement für digitalisiertes Arbeiten ist es den Klient/-innen möglich, in digitalisierten Berufen auf dem offenen Arbeitsmarkt unter Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten zu arbeiten. Auf diese Weise können die Programmteilnehmer/-innen ein Einkommen erwirtschaften, das den Lebensunterhalt für sich und ihre Familienangehörigen sichert. Das Programm gibt benachteiligten Menschen die Chance, sich in den Arbeitsmarkt zu integrieren und eine langfristige Beschäftigung zu erreichen. Die Teilnahme am lebenslangen Lernen trägt zur Wettbewerbsfähigkeit der Arbeitskräfte und zur kontinuierlichen Anpassung an gesellschaftliche und wirtschaftliche Veränderungen bei.

Bisher waren 5.429 Personen im Kreis Békés an dem Programm beteiligt, und 5.037 Personen haben die Schulung im Rahmen der bisher 378 begonnenen Schulungen erfolgreich abgeschlossen. Im Rahmen des Programms wurden 5.392 Personen betreut. Auf den Abschluss des individuellen Programms des Bewerbers bzw. der Bewerberin folgt eine 180-tägige Folgenabschätzung, auf deren Grundlage 589 der Bewerber/-innen in den ersten Arbeitsmarkt eintraten. Die langfristige Wirkung des Programms zeigt sich darin, dass 60 % der Bewerber/-innen, die das Programm erfolgreich abgeschlossen haben, nicht mehr bei der Arbeitsagentur gemeldet sind und nicht im öffentlichen Dienst arbeiten.

Weitere Informationen zum Programm finden Sie unter folgendem Link:

https://www.nive.hu//index.php?option=com_content&view=article&id=746#system-message-container

4. Modern Enterprises Program – bringen Sie Ihr Unternehmen auf die Ebene der Digitalisierung!

Ziel und Hintergrund des Programms

Die digitale industrielle Revolution, also Industrie 4.0, hat unsere Wahrnehmung von Produktion und Fertigung grundlegend verändert, denn der wertvollste Rohstoff im Jahr 2023 sind bereits Daten. Der digitale Wandel ist für heimische Kleinst-, Klein- und Mittelunternehmen von entscheidender Bedeutung.

Einer der DESI-Indikatoren ist der Grad der Unternehmensdigitalisierung, bei dem Ungarn ebenfalls im letzten Drittel lag. Der Erhalt und die Verbesserung der Wettbewerbsfähigkeit des Landes sind ohne Fortschritte in der Digitalisierung undenkbar.

Das Konsortium aus der Ungarischen Industrie- und Handelskammer, Informatika a Társadalomért Egyesület (Informatika a Társadalomért Egyesület – Infotér) und der staatlichen Agentur für die Entwicklung von Informationstechnologie (KIFÜ) hat sein Programm zwischen dem 1. September 2015 und dem 30. Juni 2023 umgesetzt.

Mission des Programms: Verbesserung der Wettbewerbsfähigkeit ungarischer KMU mithilfe der Digitalisierung.

Zielgruppen des Programms

Ungarische Kleinst-, Klein- und Mittelunternehmen sowie Entscheidungsträger und Mitarbeitende von Unternehmen, die an digitalen Entwicklungen beteiligt sind.

Im Programm umgesetzte Aktivitäten

Die Grundphilosophie war von Anfang an die Personalisierung und Unmittelbarkeit der zu entwickelnden Dienstleistungen. Dementsprechend konnten wir allen Unternehmen, die sich für das Programm angemeldet hatten, einen dedizierten IT-Spezialisten bzw. eine dedizierte IT-Spezialistin zur Verfügung stellen, und am Ende des Programms halfen 73 Expert/-innen bei der Umsetzung der Programmziele im Organisationssystem des Landkreises.

Die Projektaktivitäten:

- IKT-Beratung, kostenloses Audit. Expert/-innen befassten sich individuell mit jedem Unternehmen vor Ort; Sie bewerteten ihre Digitalisierungsfähigkeiten und erstellten für sie ein Entwicklungskonzept, das später als Grundlage für Ausschreibungen und digitale Investitionen dienen könnte.
- Erstellung akkreditierter Lieferanten und qualifizierter Produktkataloge. Es ist eine Art virtueller Marktplatz digitaler Geschäftslösungen entstanden, auf dem hochwertige Produkte zuverlässiger IT-Unternehmen einfach und transparent verglichen werden können. Dies alles erleichterte nicht nur die Auswahl und Beschaffung, sondern auch die Ausschreibungserstellung und die Prüfung des Marktpreises deutlich.
- Interaktive digitale Wissensdatenbank mit Video, die Schulungsmöglichkeiten bietet. Die Videos helfen dabei, den Prozess, die Tools und Methoden zur Bewältigung des digitalen Wandels zu verstehen. Schulungsmöglichkeiten: Cloud-basierte Dienste, Office-Anwendungen, Informationssicherheit, elektronische Rechnungsstellung usw.
- Verschiedene Programme mit Fokus auf die Digitalisierung von Unternehmen, gute Lösungen anhand praktischer Beispiele. Mitarbeitende der Unternehmen konnten relevante IT-Lieferanten treffen und Fragen stellen. Zu den Themen gehören: Online-Marketing, IT-Sicherheit, Online- und Gruppenarbeit.
- Förderung der Möglichkeit, Entwicklungsgelder zu beantragen (40 Mrd. HUF). Die Teilnahme an den Programm-, Prüfungs- und Entwicklungsplänen war bei Fundraising-Anträgen von Vorteil.



- Das Programm „Moderne Unternehmen“ zielte darauf ab, Brücken zu Unternehmen und ihrem digitalen Wandel über den gesamten Horizont des IKT-Sektors und anderer damit verbundener Sektoren zu bauen. In den letzten acht Jahren wurden mehr als 60 solcher Partnerschaftsinitiativen gestartet. Zu den Partnern gehören Teilnehmende aus dem öffentlichen und privaten Sektor, wie Ministerien, Behörden, verschiedene Institutionen, Zivilorganisationen, Kammern, andere Berufsverbände und wichtige Wirtschaftsakteure.
- Zusätzliches Engagement: Während der zweijährigen COVID-19-Pandemie wurde eine digitale Helpline, eine Art Hotline, für Unternehmen in Schwierigkeiten eingerichtet und Angebote aus verschiedenen IT-Tools und -Lösungen rekrutiert.

Der finanzielle Hintergrund des Programms (mehr als 7 Milliarden HUF) wurde durch den EU-Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) und staatliche Unterstützung bereitgestellt.

Ergebnisse des Programms

Während der Umsetzung des Programms wurde ein landesweites Beraternetzwerk aufgebaut, das acht Jahre lang regelmäßig die Unternehmen vor Ort besuchte und ihnen bei der Lösung ihrer IT-Probleme, von ganz einfachen bis zu den komplexesten, half. Insgesamt haben sich 25.113 Unternehmen dem Programm angeschlossen und davon haben 15.820 Unternehmen die Möglichkeit genutzt, sich auditieren zu lassen.

Mit Hilfe des akkreditierten Lieferanten- und zertifizierten Produktkatalogs können die hochwertigen Produkte zuverlässiger IT-Unternehmen einfach und transparent verglichen werden. Der Katalog enthält derzeit mehr als 1.100 Lieferanten und 3.199 rabattierte Produkte und übersteigt damit die Anzahl um ein Vielfaches Mitglieder der größten Interessenvertretung der Branche. Der Katalog ist öffentlich zugänglich, jeder kann darin recherchieren.

Das Programm versuchte, Brücken über den gesamten Horizont des IKT-Sektors und anderer damit verbundener Sektoren zu schlagen. Mehr als 60 solcher Partnerschaftsinitiativen wurden in den letzten acht Jahren ins Leben gerufen, doch nur wenige davon konnten wirklich exzellent werden und sich auf der Ebene der fachlichen Zusammenarbeit vertiefen. Zu den Partnern gehören Akteure aus dem öffentlichen und privaten Bereich, etwa Ministerien, Hintergrundinstitutionen, zivilgesellschaftliche Organisationen, Kammern, andere Berufsverbände und wichtige Wirtschaftsakteure. Im Programmzeitraum wurden 504 Schulungen und andere damit verbundene Veranstaltungen durchgeführt, um das Wissen und das Bewusstsein der Unternehmen zu verbessern.

Seit 2021 dürfen EU-Fördermittel zur Unternehmensförderung, die für die digitale Entwicklung vorgesehen sind, nicht mehr ohne Prüfungs- und Entwicklungskonzept vergeben werden, heißt es im Programm. Wenn jemand EU-Mittel beantragt und der Zuschussantrag ein Element der digitalen Entwicklung enthält, muss er sich im Programm registrieren und aus dem dortigen Lieferanten- und Produktkatalog auswählen, da die Entwicklung nur so berücksichtigt werden kann.

Das MVP war eine Art zusätzliches Engagement aus eigenen Mitteln während der zwei Jahre der COVID-19-Pandemie-Situation, als eine digitale Helpline, eine Art Hotline, für

Unternehmen in Schwierigkeiten ins Leben gerufen und Angebote aus verschiedenen IT-Tools rekrutiert wurden.

In den letzten acht Jahren wurden im Rahmen des Programms durch verschiedene Ausschreibungen zur Geschäftsentwicklung IT-Investitionen in Höhe von rund 40 Milliarden Forint realisiert. Dies bedeutet die Einführung zehntausender digitaler Lösungen im Mittelstand, durch die die Prozesse tausender Unternehmen vereinfacht, beschleunigt und dadurch effizienter und wettbewerbsfähiger werden.

Ein deutlicher Anstieg war beim Indikator für die Unternehmensdigitalisierung mit dem größten Gewicht, dem Angebot an ERP-Enterprise Resource Planning, zu verzeichnen. Der DESI-Index liegt mit 21 Prozent immer noch unter dem EU-Durchschnitt, stellt aber durchaus einen gravierenden Schritt nach vorne dar und nach vorläufigen Daten ist auch in diesem Jahr mit einem deutlichen Anstieg zu rechnen.

Nach Angaben des Ungarischen Zentralamts für Statistik (KSH) aus dem Jahr 2022 stieg der Anteil der ERP-Nutzung bei Unternehmen mit mehr als 10 Mitarbeitenden auf 27 %. Ein weiteres wichtiges Ergebnis, das auch von der internationalen Forschung unterstützt wird, ist die erhöhte Bereitschaft zur digitalen Weiterentwicklung bei heimischen KMU. Laut dem Digitalisierungsindex der Europäischen Investitionsbank wurde Ungarns digitale Wirtschaft im Jahr 2021 in die Kategorie „STARK“ eingestuft und die Bereitschaft zur digitalen Entwicklung lag über dem EU-Durchschnitt.

Das Modern Enterprises Program (MVP) endet im Jahr 2023, was jedoch nicht bedeutet, dass es keine Fortsetzung geben wird. Der im April bekannt gegebene jährliche Entwicklungsbeschluss der Regierung für das Operationelle Programm „Digitale Agenda für Europa“ (DIMOP) sieht auch die Fortführung des MVP mit einem Budget von zwei Milliarden HUF vor.



Weitere Informationen: [Modern Vállalkozások Programja – Vállalkozz digitálisan!](https://vallalkozzdigitalisan.hu) (vallalkozzdigitalisan.hu)

Rumänien

1. GRÜMAN CONSULTING SRL – Startup HUB – Zentrum für Geschäftsentwicklung, Erwachsenenbildung und Berufsausbildung

Ziel und Hintergrund des Programms

Vision, Werte und Ziele von StartUp HUB: Die Mission von StartUp HUB besteht darin, Unternehmertum durch Förderprogramme zu fördern, durch

Erwachsenenbildungsprogramme zur Verringerung der Arbeitslosigkeit beizutragen und mit Hilfe seiner Expert/-innen die EU-Finanzierung in der Region zu erhöhen. Das StartUp HUB setzt sich engagiert für die Ziele einer nachhaltigen Entwicklung und die Förderung der Digitalisierung ein. Die Mitgliedsunternehmen des Startup HUB sind in den folgenden Bereichen tätig: Geschäftsentwicklung und -beratung, Tourismus (HoReCa), IT-Technologie, Möbelherstellung, Berufsausbildung und Erwachsenenbildung. Damit tragen sie zum Abbau der Arbeitslosigkeit bei.

Das StartUp HUB ist ein Zentrum für Geschäftsentwicklung, Erwachsenenbildung und Berufsausbildung mit fünf zentralen strategischen Zielen:

- Entwicklung des Startup-Ökosystems, Aufbau der Unternehmergeinschaft der Startups
- Hochwertige Erwachsenenbildung und moderne Berufsausbildung
- Angebotsressourcen, Beratung
- Nachhaltige Entwicklung

Zu den zentralen Ansätzen des Unternehmens im Bereich der digitalen Kompetenzen zählen:

- Lehrplanintegration: Integration digitaler Kompetenzen in die nationale Bildung vom Primar- bis zum Tertiärbereich.
- Lebenslanges Lernen: Förderung digitaler Schulungs- und Weiterbildungsmöglichkeiten für Erwachsene.
- Öffentlich-private Partnerschaften: Zusammenarbeit mit Technologieunternehmen, um die digitalen Schulungsmöglichkeiten zu erweitern.
- Digitale Inklusion: Bereitstellung von Zugang und Schulung in unterversorgten Gebieten, um die digitale Kluft zu überbrücken.
- Praktische Schulung: Betonen von praktischer, realer Anwendung digitaler Fähigkeiten.
- Schulung von Lehrkräften: Ausstattung von Pädagog/-innen mit digitaler Kompetenz aus, um effektiv zu unterrichten.
- Sensibilisierungskampagnen: Förderung digitaler Kompetenzen zur persönlichen Stärkung und Beschäftigung.

Zielgruppen des Programms

Die Zielgruppe der Programme des Unternehmens ist vielfältig: von regionalen Akteuren, Unternehmen, Studierenden bis hin zu Absolvent/innen. Zu den Akteuren im Bereich Berufsbildung, IT und IKT zählen Vertreter des öffentlichen und privaten Sektors sowie Einzelpersonen lokaler Behörden. Darüber hinaus gelten in diesem Zusammenhang auch Erwachsene aus ländlichen Regionen, die digitale Kompetenzen erwerben möchten.

Im Programm umgesetzte Aktivitäten

Organisation von Praxiskursen zu verschiedenen Aspekten der Digitalisierung, wie z. B. Nutzung bestimmter Plattformen oder Technologien, digitale Sicherheit, Umgang mit Softwaretools etc.

Interaktive Schulungen: Interaktive Aktivitäten mit Diskussionen, praktischen Sitzungen und Übungen, um die Teilnehmenden zu ermutigen, die Theorie in die Praxis umzusetzen.

Mithilfe von Szenarien oder Praxissituationen können Erwachsene das Erleben und Lernen durch die Anwendung digitalen Wissens in realen oder simulierten Kontexten ermöglichen. Coaching und Mentoring: Bereitstellung persönlicher Unterstützung, entweder durch Einzelsitzungen oder Mentoring, um Erwachsene beim Erlernen und Anwenden digitaler Fähigkeiten zu unterstützen.

Ergebnisse des Programms

- über 2000 Einzelpersonen, junge NEETs, Profitierende von Berufsbildungsdiensten
- Unterstützung des Unternehmertums, einschließlich der Selbständigkeit
- Entwicklung eines methodischen Leitfadens für Mentoring und/oder Beratung
- über 275 unternehmerische Entwicklungspläne



<https://startup-hub.ro/en/category/adult-education/>

2. Business Incubator

Ziel und Hintergrund des Programms

Der Business Incubator wurde 2006 im Rahmen des Nationalen Mehrjahresprogramms zur Einrichtung und Entwicklung von Technologie- und Unternehmensinkubatoren in Rumänien gegründet. Verwaltet wird das Projekt von COVIMM CONSULTING LTD. Dort befinden sich die Hauptsitze von ASIMCOV (Verband kleiner und mittlerer Unternehmen des Kreises Covasna) und AICAR (Verband von Geschäftszentren und Inkubatoren). Im Gebäude gibt es auch einen Coworking-Bereich, nämlich den INNO-HUB.

Der Business Incubator ist ein innovativer und kreativer Raum, der Unternehmer/-innen dabei unterstützen soll, ihre Träume in die Realität umzusetzen. Es bietet moderne Arbeitsbereiche, personalisiertes Mentoring, wertvolle Networking-Möglichkeiten, Bildungsressourcen und Unterstützung bei Geschäftsplänen und Finanzierung. Darüber hinaus erhalten Mitarbeitende der gegründeten Unternehmen Mentoring und Schulungen zu verschiedenen Themen wie Management, Marketing, Organisationskommunikation, Digitalisierung und Organisationsrecht.

Der Business Incubator bietet Arbeitsplätze für über 40 Unternehmen der Kreativbranche, mit mindestens einem Unternehmen, das nicht älter als 3 Jahre ist.

Zielgruppen des Programms

Die Erwachsenenbildungsprogramme richten sich grundsätzlich an alle Erwachsenen, die ihre Fähigkeiten erweitern, ihr Wissen verfeinern oder sich beruflich neu orientieren möchten. Diese Kurse stehen Erwachsenen mit unterschiedlichem Hintergrund und Kontext zur Verfügung, unabhängig davon, ob sie berufstätig oder arbeitslos sind, Personen, die eine berufliche Umschulung anstreben, oder alle, die daran interessiert sind, zu lernen und sich weiterzuentwickeln, insbesondere in betriebswirtschaftlichen Bereichen und ihre digitalen Kompetenzen zu verbessern.

Im Programm umgesetzte Aktivitäten

Programm: Mit besseren Chancen auf dem Arbeitsmarkt.

Das allgemeine Ziel des Projekts bestand darin, den Anstieg der Arbeitslosenzahlen zu verhindern und die Wiedereingliederung Arbeitsloser in den Arbeitsmarkt zu erleichtern. Die Hauptaktivitäten dieses Projekts waren:

- Informationen und Berufsberatung
- Arbeitsmarktvermittlung
- Job-Club
- Unternehmensberatung und –unterstützung

Programm: Einführung in die Geschäftsentwicklung

Das übergeordnete Ziel des Projekts bestand außerdem darin, unternehmerische Fähigkeiten für 1200 Kleinstunternehmensmanager/-innen und KMU durch Schulungsprogramme und innovative Coaching-Dienste zu entwickeln. Die Sensibilisierungskampagne hatte folgende Hauptziele:

- Förderung des Unternehmertums bei Mitgliedern der Zielgruppe (1000)
- Gewinnung von Teilnehmenden für die Schulungen, Beratungs- und Coaching-Dienste

Programm: Bessere Fähigkeiten für Mitarbeitende in der Zentralregion Rumäniens.

Das allgemeine Ziel des Projekts bestand darin, das Niveau der Kenntnisse/Fähigkeiten/Fähigkeiten der Arbeitnehmer/-innen in der zentralen Entwicklungsregion Rumäniens zu verbessern, um ihre Beschäftigungsfähigkeit und Anpassungsfähigkeit an die Dynamik potenziell wettbewerbsorientierter Wirtschaftssektoren zu erhöhen, die in der Nationalen Wettbewerbsfähigkeitsstrategie und in Verbindung mit Bereichen der intelligenten Spezialisierung gemäß der Nationalen Forschungs-, Entwicklungs- und Innovationsstrategie identifiziert wurden.

Die Hauptaktivitäten bestanden in der Durchführung kostenloser Kurse zur Entwicklung von Englischkenntnissen, Webdesign und Computerbedienfähigkeiten. Nach Abschluss der Kurse erhielten die Auszubildenden akkreditierte Diplome.

Programm: IMM INFORMA-TIC (KMU Informations- und Kommunikationstechnologie)

Das allgemeine Ziel besteht darin, den Wissensstand und die Fähigkeiten der Arbeitnehmer/-innen in Unternehmen der Entwicklungsregion Mitte zu erhöhen, die hauptsächlich oder untergeordnet in Wirtschaftszweigen tätig sind.

Zu den Aktivitäten gehörten:

- Niveau der digitalen Kenntnisse und Fähigkeiten der Mitarbeitenden erhöhen
- 3 Arten von Kursen (Dateneingabe, Validierung; Webdesign; Programmierung).
- Workshops, Schulungsplan, Investitionsplan für die Digitalisierung

Ergebnisse des Programms

- 500 Mitarbeitende verschiedener Unternehmen verbesserten ihr Wissen, ihre Fähigkeiten und ihre digitalen Kompetenzen.
- 250 Mitarbeitende haben sich die Grundlagen des digitalen Marketings angeeignet.
- Entwicklung der digitalen und unternehmerischen Fähigkeiten von Personen über 18 Jahren in den Zentral- und Nordostregionen und Förderung ihrer Geschäftspläne
- Die Schulungen behandelten Schlüsselthemen im Zusammenhang mit nachhaltiger Entwicklung, darunter den Green Deal, Energieerzeugung aus lokalen Quellen, andere Arten erneuerbarer Energien und Organisationskommunikation.



<https://www.asimcov.org/projects/actual-projects>

3. Development of digital knowledge skills among adults - HAMOR Soft SRL

Ziel und Hintergrund des Programms

HAMOR Soft SRL (www.hamorsoft.ro) ist ein über 30 Jahre altes Unternehmen, das auf die Entwicklung und Wartung von ERP-Software spezialisiert ist. Es bedient ca. 2.000 Kund/-innen mit über 20 Spezialisten.



Das Unternehmen verfügt über Erfahrung in den Bereichen IT, Buchhaltung und Verwaltung von Unternehmen sowie über Akkreditierungen und Erfahrungen in der Erwachsenenbildung.

HAMOR Soft nimmt an den Arbeitsgruppen zur Digitalisierung teil, die vom Arbeitgeberverband der Software- und Dienstleistungsindustrie (ANIS) organisiert werden.

Zielgruppen des Programms

Mitarbeitende von Unternehmen, Arbeitslose

Im Programm umgesetzte Aktivitäten

Bildung von Rentner/-innen

Die Dozenten sind Studenten des Regionalcampus der Babeş-Bolyai-Universität aus Odorheiu Secuiesc mit Schwerpunkt Kindergarten- und Grundschullehrerausbildung. Ab Herbst 2023 soll unter dem Titel „Bring Oma to Code“ eine gemeinsame Jugend-Rentner-Kooperation umgesetzt werden.

Training für Erwachsene

Entwicklung grundlegender digitaler Kompetenzen für Arbeitslose im 24-Stunden-Takt. Auf dem Lehrplan stehen unter anderem Social-Media-Management, Bildbearbeitung, Online-Zahlungen und ein einfaches Rechnungsprogramm.

Schulungen für Kunden

In den 90er Jahren schickten ehemals staatliche Unternehmen ihre Mitarbeitenden während der Arbeitszeit zu Schulungen.

Heutzutage werden bei der Implementierung der Software nur noch kurze Schulungen, ggf. am Arbeitsplatz, gefordert, es mangelt an Fachkräften, die mehr und längere Schulungen durchführen können. Drei Unternehmen versuchen dies durch kostenlose Online-Präsentationen zu kompensieren, alle 4–5 Jahre und mit 50–60 Teilnehmer/-innen.

Sie entwickelten ihre Modelle:

- Auf Erfahrung basierte Lernmodelle
- Der/die Lernende unterrichtet, der/die Trainer/-in fungiert als Mentor/-in

Ergebnisse des Programms

Schulungen für Software-Anwenderprogramme auf verschiedenen Plattformen: Plattformen zur Nutzung von HAMOR-Soft-Programmen, HAMOR-Soft-Programme unter Linux und in der Cloud, lokale Windows-Server und in der Cloud für HAMOR-Soft-Programme

4. Die Beziehung zwischen PES (Public Employment Service) und Arbeitgebern – eSPOR – Single Service Delivery Platform (PULS) – AJOFM COVASNA

1. Ziel und Hintergrund des Programms

Die strategische Ausrichtung des AJOFM Covasna lautet wie folgt:

Die Entwicklung einer Institution setzt die Sicherstellung ihrer Wettbewerbsfähigkeit gegenüber anderen Institutionen voraus – in einer Gesellschaft des schnellen Wandels ist die Ausrichtung auf die Zukunft eine wesentliche Voraussetzung für die Sicherung der Wettbewerbsfähigkeit. Angesichts der wachsenden Dynamik der Gesellschaft muss die Organisation umgehend auf die Situation reagieren und sicherstellen, dass sie in der Lage ist, Chancen zu verbessern und Probleme anzugehen.

Um der Zukunft einen Schritt voraus zu sein, gilt die erste Sorge der Institution daher dem aktuellen Kontext. Auf diese Weise muss die Institution eine aktive Rolle bei der Schaffung der notwendigen Voraussetzungen für angemessene Reaktionen auf die Dynamik der Gesellschaft übernehmen.

Die Mission der Institution:

Die Agentur für Arbeit ist eine Einrichtung, die vielfältige Dienstleistungen im Bereich der Arbeitslosenversicherung anbietet. Die globale Tätigkeit der Institution zielt ab auf die kontinuierliche Suche für neue Wege zur Verbesserung des menschlichen Lebens durch Vollbeschäftigung. Das Ziel der Beschäftigungs- und Sozialpolitik besteht darin, soziale Schutz- und Sozialhilfemaßnahmen für bestimmte Kategorien oder Personengruppen mit Maßnahmen zu kombinieren, die zur Gewährleistung eines Arbeitsplatzes mit kontinuierlichen und steigenden Einnahmen als wesentliche Voraussetzung für die Verbesserung der Lebensqualität beitragen.

Die Globalisierung erlegt der nationalen Politik nun neue Regeln auf, die berücksichtigt werden müssen, um in der Praxis wirksam zu sein. In diesem Zusammenhang ist es notwendig, eine starke soziale Komponente durch die Integration in die nationalen Reformprogramme an die Anforderungen dieser Wirtschaftsform anzupassen. Dieser Aspekt hat Maßnahmen wie die Qualifizierung und Umschulung entlassener Arbeitnehmer/-innen sowie die Förderung einer Alternative zur Beschäftigung erforderlich gemacht. Die internationale Wettbewerbsfähigkeit hat neben ihrem Einfluss auf die gesamtwirtschaftliche Strategie auch im Hinblick auf die nationale Beschäftigungsstrategie einen größeren Einfluss als bisher auf die nationale Strategie der Arbeitskräfteausbildung. In dieser Hinsicht hat die Globalisierung das Problem der Optimierung der Berufsvorbereitungspyramide aufgeworfen, indem die Aufmerksamkeit auf das Ziel der menschlichen Entwicklung verlagert und die Rolle der Grundkompetenzen verringert wurde, hin zur Präsenzfunktionalität mit den Anforderungen der Wettbewerbsfähigkeit und des Wirtschaftswachstums durch den Ausbau beruflicher Fachqualifikationen. Die AJOFM (Arbeitsagentur) sorgt für die Umsetzung von Strategien und Richtlinien auf Kreis- und lokaler Ebene im Bereich Beschäftigung und Berufsausbildung, organisiert, finanziert und bietet Berufsausbildungsdienste sowie Information, Beratung und Berufsberatung für Arbeitssuchende.

Die Agentur organisiert Berufsausbildungsprogramme für Arbeitnehmer/-innen sowie kostenlose Berufsausbildungsprogramme für Arbeitslose. Im Schulungsplan der Organisation sind die folgenden Programme enthalten:

- Programme zum Erwerb digitaler Kompetenzen, die auf verschiedenen Niveaus (Anfänger, Mittelstufe, Fortgeschrittene) strukturiert sind und denen eine Bewertung des Niveaus digitaler Kompetenzen gemäß dem Europäischen Rahmen für digitale Kompetenz vorausgeht.
- Personalisierte Programme zum Erwerb rumänischer Sprachkenntnisse, Mathematik, grundlegender IT-Kenntnisse und Qualifikationen der Stufen 1 und/oder 2 für Personen mit geringer oder keiner Bildung (Angestellte oder Arbeitssuchende).
- Aktualisierungsprogramme für die spezifischen Fähigkeiten der Mitarbeitenden aufgrund schneller technologischer Entwicklungen und der Entstehung neuer Kompetenzen, Digitalisierung, Änderungen in Arbeitspraktiken/-methoden.
- Schulungsprogramme zur Entwicklung beruflicher und bereichsübergreifender Kompetenzen, die benachteiligten Arbeitnehmer/-innen (die aus verschiedenen Gründen nicht mithalten können oder deren Fähigkeiten nicht mehr gefragt sind und die dem Risiko einer Entlassung ausgesetzt sind) einen beruflichen Aufstieg ermöglichen: Teilzeitbeschäftigte, Arbeitnehmer/-innen bei Risiko der Erwerbsarmut, Arbeitnehmer/-innen, die nach einer Zeit der Inaktivität ihre Arbeit wieder aufgenommen haben).

Ergänzt werden diese Programme durch die Entwicklung digitaler Tools zur Unterstützung der Kompetenzbewertung und -zertifizierung.

Die Einrichtung führt Maßnahmen zur Modernisierung und Anpassung von Strukturen durch, um flexible Dienstleistungen anzubieten, die die Zufriedenheit von Kund/-innen, Arbeitgebern und Arbeitssuchenden erhöhen.

Die Entwicklung einer einzigartigen Plattform (PULS), die alle für SPO-Kund/-innen bestimmten Dienste integriert, ist das Ergebnis, das dieses Ziel erreichen kann.

Schaffung einer Single Service Delivery Platform (PULS), in der alle für Arbeitgeber bestimmten Dienste integriert sind, wodurch deren Interaktion mit lokalen Arbeitsagenturen erleichtert wird, insbesondere durch die Steigerung der Effizienz im Dokumenteneinreichungsprozess und die deutliche Reduzierung der für diese Aktivitäten aufgewendeten Zeit

Angesichts des durch kontinuierlichen Wandel geprägten Kontexts, in dem AJOFM tätig ist, erfordert die schnelle Reaktion auf sich ändernde Umstände und die effiziente Kombination kurz- und mittelfristiger Interventionen mit nachhaltigen Lösungen die Förderung eines hohen Maßes an Flexibilität, einer flexiblen Organisationsweise und Kreativität.

Die Alterung der Bevölkerung und die Arbeitsmigration bringen erhebliche Herausforderungen mit sich. Daher ist die Antizipation und Planung künftiger Maßnahmen erforderlich, um über ausreichend qualifizierte Arbeitskräfte zu verfügen – was für Arbeitgeber von entscheidender Bedeutung ist.

Zielgruppen des Programms

21.000 Arbeitgeber

105.000 vermittelte Arbeitssuchende

905 PES-Mitarbeiter – Profitierende von Berufsausbildungsprogrammen

Erwachsene mit vorheriger Berufserfahrung, Menschen mit Bedarf zur Wiedereingliederung in den Arbeitsmarkt, Menschen, die in sozial-berufliche Berufsfelder wechseln oder umsiedeln möchten, Menschen, die auf der Suche nach einem Arbeitsplatz sind.

Abhängig von den tatsächlichen Marktbedingungen wird es für diejenigen, die einen Job finden möchten, der ihren Vorstellungen entspricht, immer schwieriger, ihre Ziele zu erreichen, ohne die Qualität des eigenen Angebots oder die eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten an die neuen Anforderungen anzupassen.

Im Programm umgesetzte Aktivitäten

Systemanalyse zu Dienstleistungen der öffentlichen Arbeitsverwaltung.

Konzeption und Implementierung neuer Dienste sowie Optimierung bestehender Dienste

Entwickeln Sie Fähigkeiten für Ihre eigenen Mitarbeitenden

Werbung und erhöhte Sichtbarkeit

Dienste/Tools/Methoden/Verfahren, die vereinfacht/neu definiert/entwickelt und folglich instrumentiert und prozedurisiert wurden:

- Arbeitsvermittlungsdienste – ausgerichtet auf kompetenzbasierte Mediation
- Methodik zur kurzfristigen Arbeitsmarktprognose
- Methodik zur mittel- und langfristigen Arbeitsmarktprognose
- Methodik der Marktanalyse
- Methodik zur Durchführung von Studien zu den Kompetenzen, die für die 50 wichtigsten Berufe/Jobs erforderlich sind
- Online-Tools für Arbeitgeber zur Erfüllung ihrer Pflicht zur Übermittlung der erforderlichen Daten an die Arbeitsverwaltung.
- Effektive Multichannel-Kommunikationsmethoden mit Arbeitgebern.

Der Mehrwert entsteht dadurch, dass das Projekt eine Reihe integrierter Maßnahmen vorschlägt, die Chancen, Stärken und Schwächen mit den Bedürfnissen der Zielgruppe und den Möglichkeiten im Geschäftsumfeld in Einklang bringen.

Ergebnisse des Programms

105.000 vermittelte Arbeitssuchende

50.000 offene Stellen werden auf der Plattform veröffentlicht

Entwicklung von Lehrplänen für Kompetenzkategorien, die den Schulungsbedarf von PES-Mitarbeitenden darstellen, für Kategorien von Dienstleistungen, die für PES-Kund/-innen





bestimmt/bereitgestellt werden. Professionelle Schulungsprogramme mit einer Dauer von 40 Stunden.

797 Arbeitslose nahmen an 46 Schulungsprogrammen teil, deren Abschluss ihre Fähigkeiten entwickelte.



Spanien

1. CYL Digital

Ziel und Hintergrund des Programms

Cyl Digital, eine Initiative der Junta de Castilla y León, wurde 2009 ins Leben gerufen. Das Projekt widmet sich der Aufklärung und Schulung der Bürger/-innen im Umgang mit Informations- und Kommunikationstechnologien, der Sensibilisierung und der Bereitstellung von Orientierungshilfen. Sie bieten verschiedene digitale Schulungskurse an: CYL Digital Spaces, Ciberbus CYL Digital, Netzwerk der digitalen Gemeinden von Castilla y León und Partnerzentren; wie zum Beispiel öffentliche Bibliotheken.

Zielgruppen des Programms

Das Programm steht allen Bürger/-innen von Castilla y León offen und ist kostenlos, einschließlich Arbeitslosen, Selbstständigen, Kleinunternehmen und der breiten Öffentlichkeit. Darüber hinaus sind die Kurse sowohl persönlich als auch online verfügbar.

Im Programm umgesetzte Aktivitäten

- Präsenz- und Onlineschulung.
- Technologische Beratung: Bereitstellung individueller Unterstützung.
- Zertifizierung digitaler Kompetenzen: Anerkennung und Akkreditierung von Bürger/-innen; digitale Kompetenzen basierend auf dem Europäischen Rahmenplan zu digitalen Kompetenzen von Bürgerinnen und Bürgern (DIGCOMP).
- Dienstleistungen für Verbände und Organisationen: Zusammenarbeit mit Einrichtungen zur Durchführung von Schulungen und Veranstaltungen im Zusammenhang mit der digitalen Transformation.
- Unternehmer/-innen und kleine Unternehmen: Organisation von Meetings/Events mit Expert/-innen für digitale Transformation.
- Freiwilligenarbeit im Bereich Technologie: Förderung der E-Solidarität und Ermutigung von Einzelpersonen, sich ehrenamtlich für die Förderung der Technologienutzung in ihren Gemeinden einzusetzen.

CYL Digital bietet digitale Schulungen zu verschiedenen Themen an und setzt verschiedene Strategien ein, um interessierte Personen einzubinden. Zu diesen Strategien gehören Werbe- und Verbreitungskampagnen in verschiedenen Medien, Partnerschaften mit Bildungseinrichtungen und Wirtschaftsorganisationen, die Teilnahme an relevanten Veranstaltungen und Messen, eine informative Online-Plattform sowie eine personalisierte Beratung und Unterstützung für Schulungsinteressierte.

Einer der Schlüsselaspekte, die in den bewährten Praktiken von CYL Digital hervorgehoben werden, ist die Anerkennung und Zertifizierung digitaler Kompetenzen. Das Programm nutzt das DIGCOMP-Referenzrahmen, der die digitalen Kompetenzen definiert, die für eine aktive Teilnahme an der digitalen Gesellschaft erforderlich sind. Einzelpersonen können

Zertifizierungsprüfungen auf Basis- und Mittelstufe ablegen und dabei ihr Wissen und ihre Fähigkeiten in verschiedenen Bereichen der digitalen Kompetenz testen. Die Prüfungsfragen sind eine Mischung aus theoretischen, praktischen, Multiple-Choice-Fragen, Simulationen und Herausforderungen und bewerten die 21 im DIGCOMP-Framework aufgeführten Kompetenzen. Um zu bestehen, müssen die Teilnehmenden in jedem Bereich mindestens 50 % und insgesamt innerhalb von 90 Minuten 75 % richtige Antworten erhalten. Prüfungen können entweder in den CYL Digital Spaces oder von zu Hause aus abgelegt werden.

Ergebnisse des Programms

Mit einer bemerkenswerten Teilnehmerzahl von 93.000 Personen und über 14.000 Schulungsaktivitäten sind diese Kurse und Zertifizierungen von vier öffentlichen und zwei privaten Universitäten akkreditiert und als ECTS-Credits für die Harmonisierung von IKT-Fächern anerkannt. Diese Anerkennung erstreckt sich auf Pädagog/-innen und Student/-innen. Darüber hinaus arbeiten sie mit der öffentlichen Arbeitsverwaltung zusammen, um das Zertifikat für Bewerbungen zu validieren, während Unternehmen es zur Bewertung und Verbesserung der digitalen Kompetenzen ihrer Mitarbeitenden einsetzen.

Darüber hinaus baut das Programm aktiv Partnerschaften mit anderen öffentlichen Verwaltungen auf, um seine Reichweite zu erweitern, und strebt die europäische Anerkennung seiner Zertifizierung an. Dieses beispielhafte Modell, das auf dem Europäischen Rahmenplan zu digitalen Kompetenzen von Bürgerinnen und Bürgern (DIGCOMP) basiert, bietet einen vielseitigen Ansatz, der auf Organisationen in ganz Europa zur Identifizierung von Kompetenzen und deren Bewertungskriterien angewendet werden kann.



2. Lehrinnovation und digitale Transformation der Universität Valladolid

Ziel und Hintergrund des Programms

Das Vizerektorat für Lehrinnovation und digitale Transformation der Universität Valladolid konzentriert sich auf die Unterstützung der Entwicklung von Online-Lehre und -Training in digitalen Kompetenzen, die Verbesserung von IKT-Diensten und technologischen Infrastrukturen, die Förderung digitaler Inhalte und die technologische Weiterentwicklung von Managementprozessen. Die konkreten Ziele sind:

- Entwicklung von Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Werkzeugen und spezifischer Software für akademische Aufgaben.
- Schulung der Studierenden darin, Online-Informationen zu suchen und kritisch zu bewerten.
- Förderung eines sicheren und verantwortungsvollen Umgangs mit Technologie.
- Förderung der Fähigkeit der Studierenden, in digitalen Umgebungen effektiv zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten.
- Simulation der Kreativität und digitaler Innovation.
- Bereitstellung kontinuierlicher Unterstützung und Ressourcen für Studierende und Lehrkräfte, um ihre digitalen Kompetenzen zu aktualisieren und zu verbessern.

Zielgruppen des Programms

Die von den Universitätsdiensten durchgeführten Aktivitäten richten sich an die gesamte Universitätsgemeinschaft: Fakultät der Universität Valladolid, Student/-innen der Universität Valladolid, Technik-, Management-, Verwaltungs- und Servicepersonal der Universität Valladolid.

Was mit diesen Menschen erreicht werden soll, ist:

- Förderung der Ausbildung digitaler Kompetenzen im universitären Umfeld, um Studierende auf die Herausforderungen und Chancen der digitalen Welt vorzubereiten.
- Entwicklung grundlegender digitaler Fähigkeiten und Kenntnisse, um Studierenden die effektive Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien in ihrem Studium, ihrer Forschung und ihrer zukünftigen Karriere zu ermöglichen.
- Förderung der Einführung ethischer und verantwortungsvoller Praktiken bei der Nutzung digitaler Technologien.
- Verbesserung der Fähigkeit der Studierenden, mithilfe digitaler Tools und Ressourcen Informationen effektiv zu suchen, zu bewerten, zu nutzen und zu kommunizieren.
- Förderung der Kreativität und digitaler Innovation und Ermutigen der Studierenden, neue Wege zur Nutzung von Technologie zur Lösung von Problemen und zur Generierung von Lösungen zu erkunden.
- Erleichterung des kollaborativen Lernens und Teamarbeit durch digitale Umgebungen, indem Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen Studierenden sowie mit Dozierenden und Fachexpert/-innen gefördert werden.

Im Programm umgesetzte Aktivitäten

Das Büro der Vizerektorin für Lehrinnovation und digitale Transformation verfügt über die folgenden Verwaltungseinheiten: UVa Audiovisuals, Centro VirtUVa (Zentrum für Online-Lehre, Ausbildung und Lehrinnovation der Universität Valladolid) und STIC (Informations- und Kommunikationstechnologiedienst).

Der Fokus liegt dabei auf der Schulung digitaler Kompetenzen:

- Entwicklung digitaler Kompetenzen: 2 Schulungsprogramme zur Schulung digitaler Kompetenzen für Lehrkräfte.

- FORMCOMPDIGCYL: Projekt zwischen den vier öffentlichen Universitäten von Castilla y León mit dem Ziel, durch Schulung, Beratung und Zertifizierung digitaler Kompetenzen eine stärker digitale Staatsbürgerschaft zu erreichen.
- DigCompEDU: Projekt, das darauf abzielt, Trainingselemente zur Verbesserung der digitalen Kompetenzen von Hochschuldozierenden zu entwickeln.



Ergebnisse des Programms

Lehrkräfte nahmen an 13 Schulungen mit 420 Teilnehmenden teil und erreichten eine Gesamtzufriedenheitsbewertung von 4,24 von 5. Fachkräfte aus den Bereichen Verwaltung und Dienstleistungen der Universität nahmen an 2 Schulungen mit 70 Teilnehmern teil und erhielten eine Bewertung von 4,12 von 5. Studierende waren an 4 Schulungen beteiligt Kurse mit 570 Teilnehmenden, die eine Gesamtzufriedenheitsbewertung von 4,11 von 5 erreichten. Alle Schulungskurse waren vollständig gebucht und die Teilnehmenden äußerten eine hohe Zufriedenheit. Die Referenzrahmen des Programms orientieren sich an europäischen Standards und eignen sich daher für die Übernahme an jeder europäischen Universität.

3. Fundación Secretariado Gitano

Ziel und Hintergrund des Programms

Die Stiftung wurde vor 40 Jahren gegründet und konzentriert sich auf die Förderung der Chancengleichheit und der sozialen Integration der Roma-Gemeinschaft. Sie ist in 14 Autonomen Gemeinschaften mit 62 Büros und 77 Ortschaften aktiv und hat sich zum Ziel gesetzt, den Roma unter gleichen Bedingungen den Zugang zu Rechten, Dienstleistungen und sozialen Ressourcen zu gewährleisten.

Im Sinne dieser Vision liegt der Schwerpunkt auf der Erzielung einer qualitativen Veränderung der Organisation zur Bewältigung neuer Herausforderungen, der





Stärkung ihrer Säulen und der Einführung neuer Arbeitslinien und -ansätze, basierend auf einem offenen, partizipativen, reflektierenden und zeitaufwändigen Prozess der Ausarbeitung Strategischer Pläne.

Zielgruppen des Programms

Die Stiftung konzentriert sich auf die Roma-Gemeinschaft und zielt darauf ab, Ungleichheiten abzubauen und die soziale Integration zu fördern. Sie bietet verschiedene Programme in den Bereichen Beschäftigung, soziale Eingliederung, Bildung und digitale Ausbildung an und entwickelt alle Arten von Maßnahmen, die zur Erlangung der vollen Staatsbürgerschaft der Roma beitragen.

Im Programm umgesetzte Aktivitäten

- Acceder-Programm: Fördert die Integration der Roma in den Arbeitsmarkt und legt dabei Wert auf Beschäftigungsfähigkeit und Kompetenzentwicklung.
- Individuelle Wege zur sozialen und beruflichen Eingliederung: Erleichtert die soziale und berufliche Integration durch Information, Beratung, Schulung und Unterstützung bei der Selbstständigkeit.
- Digitales Schulungsprojekt der Fundación Secretariado Gitano: Schulung von Roma-Personen in digitalen Kompetenzen, um den Anforderungen des modernen Arbeitsmarktes gerecht zu werden.
- Einsatz digitaler Technologien: Schulungen für Teams und Mitarbeitende in digitalen Fähigkeiten für den digitalisierten Arbeitsmarkt.
- Weitere Initiativen: Kooperationen mit Google, dem TándEM-Programm und regionalen Projekten zur Schulung digitaler Kompetenzen.

Ergebnisse des Programms

Das Acceder-Programm hatte 21.316 Teilnehmende, von denen 4.307 einen Arbeitsplatz fanden, 7.058 Verträge erhielten und 5.430 Personen geschult wurden.

Darüber hinaus wurde der Erfolg des Programms durch Auszeichnungen gewürdigt und in Datenbanken bewährter Verfahren aufgenommen. Der Evaluierungsbericht für das Acceder-Programm für den Zeitraum 2000–2019 steht zur Einsicht zur Verfügung.

Informe Anual 2022

EMPLEO

Acceder es el programa de intermediación laboral que persigue la incorporación efectiva de la población gitana al empleo como puerta a la inclusión.

45,90%
del presupuesto total

21.316
Participantes

Con Acceder trabajamos con las personas con un enfoque individualizado, integral y multidimensional. Intervenimos en el entorno, en el contexto familiar, con el mercado de trabajo, detectando posibilidades de trabajo y alianzas.

Directora del Departamento de Empleo
Arantza Fernández Espiñeira

Los resultados demuestran que el desempleo de las personas gitanas se puede combatir

21.316
PERSONAS
confían en Acceder para encontrar un empleo

4.307
Personas encuentran un empleo con el acompañamiento de Acceder

7.058
Contratos

5.430
Personas formadas

Contamos con las **empresas como grandes aliadas** para la inserción sociolaboral de las personas gitanas

3.792 Empresas colaboradoras

546 Convenios firmados

292 Acciones formativas profesionales

- 2% CONSTRUCCIÓN
- 5% HOSTELERÍA
- 6% OTROS
- 7% EMPLEO VERDE
- 7% SERVICIOS PERSONALES
- 9% LIMPIEZA
- 10% LOGÍSTICA
- 54% COMERCIO

Con Acceder, mejoramos el acceso al empleo por cuenta propia e **impulsamos la venta ambulante**

507 Proyectos de autoempleo atendidos

73 Proyectos constituidos

88 Puestos de trabajo creados

197 Itinerarios de venta ambulante con **Mercaemprende**

Ponemos en marcha iniciativas que contribuyen a mejorar el futuro de la juventud gitana y el de sus familias

436 jóvenes participantes

33 localidades implantado

3.704 jóvenes participantes en estos 10 años

10 años impulsando la formación dual dirigida a jóvenes en situación de vulnerabilidad.

55% acceden a un empleo

32% de retorno educativo

66 empresas colaboradoras en 41 ciudades

Impulsamos la innovación y la alianza con empresas tecnológicas con el objetivo de que la población gitana se incorpore en igualdad de oportunidades al mercado laboral tecnológico

103 participantes

- Venta especializada en producto digital y tecnológico
- Sistemas de tecnología de la información de Google
- Ciberseguridad

Aulas de graduado en secundaria

Acceder se consolida como la iniciativa más eficaz y de mayor impacto de inclusión sociolaboral dirigida a la población gitana

405 jóvenes se matricularon en ESO

66% mujeres gitanas participantes

83% consigue el título en ESO

Con más de 20 años de experiencia, Acceder se consolida como la iniciativa más eficaz y de mayor impacto de inclusión sociolaboral dirigida a la población gitana

2000-2022
DATOS ACUMULADOS

140.880
Participantes

2.893 Proyectos de autoempleo atendidos

104.650 Contratos conseguidos

40% menores de 35 años

21.589 Empresas Colaboradoras

38.854 Personas han conseguido un empleo

71% Personas gitanas

36% Mujeres

44.275 Personas formadas

78% Personas gitanas

44% Mujeres

Financiado por:

Algunas de las empresas que colaboran con Acceder

Participan administraciones regionales, locales y entidades privadas

QUÉ HEAMOS HECHO EN 2022

ACCEDER, PROMOVRIENDO EL EMPLEO DE LA COMUNIDAD GITANA

4. Fundación Rondilla

Ziel und Hintergrund des Programms

Die Rondilla Neighborhood Association fördert die Rondilla Foundation und wurde 2006 gegründet. Sie fördert Bildungs- und Eingliederungsprogramme mit Schwerpunkt auf Bildung, sozialer Integration und Beschäftigungsfähigkeit, insbesondere für benachteiligte Gruppen. Sie regt alle Arten von Bildungs- und Kulturaktionen, die Verbesserung der Beschäftigungsfähigkeit und die Stärkung sozialer Netzwerke an. Ihr Ziel ist es außerdem, das Zusammenleben und die freie und volle Entfaltung der Menschen, die im Rondilla-Viertel leben, zu fördern, Risikosituationen und sozialer Ausgrenzung vorzubeugen, junge Menschen zu informieren, anzuleiten und zu beraten und sie in beruflichen Fähigkeiten auszubilden.

Zu ihren Werten gehören: Teamarbeit und ständige Verbesserung der Aktion; Toleranz, Akzeptanz und Wertschätzung der Vielfalt der Menschen; Solidarität, sich der Realität bewusst werden und handeln, um Situationen der Ungleichheit zu verändern, und einen kritischen Geist, Respekt und die Förderung der Werte Freiheit, Gleichheit und Teilhabe.

Zielgruppen des Programms

Erwachsene mit Bedarf an Weiterbildung, ethnische Minderheiten, Zugewanderte, Begünstigte des garantierten Staatsbürgerschaftseinkommens, junge Menschen mit Bedarf an schulischer Unterstützung und mit sozialen Integrationsproblemen, Personen, denen die Freiheit entzogen ist, und Personen mit geringer Beschäftigungsfähigkeit.

Im Programm umgesetzte Aktivitäten

- Erwachsenenbildungsprogramme: basieren auf einer Methodik, die Barrieren im Bildungsansatz beseitigt, die etablierten Rollen von Pädagog/-innen überwindet und einen ständigen kulturellen Austausch zwischen den Personen ermöglicht, die Teil der Bildungsgruppe sind. Die durchgeführten Aktivitäten umfassen Alphabetisierung, lebenslanges Lernen, Vitamine für das Gedächtnis, Computer und Internet, Englisch für Anfänger und Fortgeschrittene, Alphabetisierungssammlung und soziale Medien.
- Jugendbildungsprogramm:
 - Schulische Stärkung: Das Programm bietet pädagogische Unterstützung und Stärkung zur Entwicklung pädagogischer Maßnahmen mit dem Ziel, den Kindern Unterstützung und Motivation in ihrem Lernprozess zu bieten, indem die Kinder entsprechend ihrer Klassenstufe in verschiedene Klassenräume eingeteilt werden. Der Schwerpunkt liegt auf der Evolution und nicht nur auf Ergebnisse zu achten und wirklich bedeutsame Aktivitäten durchführen.
 - Freizeit- und Freizeitaktivitäten mit Kindern im Alter von 6 bis 11 Jahren und mit Jugendlichen.
 - Jugendinformationspunkt: bietet einen Service für Jugendliche und junge Menschen in der Nachbarschaft, um Informationen, Beratung und Anleitung zu akademischen Möglichkeiten und mehr zu ermöglichen. Darüber hinaus sollen

Sensibilisierungskampagnen durchgeführt, Berufsorientierungsberatung angeboten, Möglichkeiten für eine gesunde Freizeitgestaltung angeboten sowie die soziale Integration von benachteiligten, von sozialer Ausgrenzung bedrohten Jugendlichen und Einwanderern gefördert werden.

- Programm „Neue Technologien“: zielt darauf ab, ein Bewusstsein für die soziokulturellen Realitäten der Umwelt zu entwickeln und den Erwerb von Techniken und Grundkenntnissen zu erleichtern, die für die Entwicklung in der Gesellschaft notwendig sind, mit dem Ziel einer konstruktiven sozio-beruflichen Eingliederung der Menschen.
 - Digitale Kompetenzen: Ihr Zweck besteht darin, alle Vorteile zu nutzen, die das wachsende digitale Umfeld bietet, und diesen Menschen das nötige Wissen zu vermitteln, um digitale Medien zu nutzen und praktische Werkzeuge in ihrem täglichen Leben einsetzen zu können; Es umfasst grundlegende und fortgeschrittene Computerfunktionen, die Verwendung von Smartphones, die Jobsuche über das Internet, Online-Verwaltungsprozesse und das BITaminadas-Projekt.
- Berufsorientierungs- und Integrationsprogramme für Jugendliche und Erwachsene: Stellenangebote, Incorpora-Programm zur Integration von Menschen, die von sozialer Ausgrenzung bedroht sind, in den Arbeitsplatz von La Caixa Welfare Projects, soziale und berufliche Integration für Gefangene usw.
- Soziokulturelles Integrationsprogramm für Zugewanderte: Spanisch für Menschen mit Migrationshintergrund, Workshops, Informations- und Beratungsstelle usw.

Ergebnisse des Programms





IV. Nachwort und Kontaktdaten der Projektpartner

Nachwort – Diese Broschüre ist kurz gehalten, um die intensive Arbeit in allen Einzelheiten darzustellen, die während eines zweijährigen Zeitraums in diesem Projekt durchgeführt wurde, und daher die Methoden hervorzuheben, von denen die Leser/-innen am meisten profitieren können.

Wir möchten auch die Aufmerksamkeit von Expert/-innen wecken und die Bedeutung von professionellem Material betonen, das die Auswirkungen des Projekts darstellt, die auf den Erfahrungen bei der Anwendung der während des Projekts erworbenen Methoden entwickelt wurden.

Bei der Umsetzung haben wir besonderen Wert auf die Wirkungsmessung gelegt. In der zweiten Hälfte des Projekts wählte jedes Mitglied der Partnerschaft einige der bewährten Praktiken aus, deren Erprobung und spätere Anwendung ihrer Ansicht nach die professionelle Arbeit seines eigenen und des nationalen Partnerschaftsnetzwerks seiner Interessengruppen erheblich verbessern würde. Die Partner haben die Auswirkungen des Projekts anhand eines vorgegebenen Kriteriensystems gemessen. Dabei haben sie beschrieben, welche Methoden sie erworben haben und auf welche Art und Weise sie diese in ihre Organisationsabläufe integriert haben, welche Testerfahrungen sie gemacht haben und welche Änderungen sie vorschlagen würden die Methode zu verbessern. Die Studie, die die Erfahrungen bei der Integration der im Projekt erlernten und erworbenen Methoden in den organisatorischen Betrieb zusammenfasst, steht allen Interessierten ebenfalls zur Verfügung.

Für weitere Informationen können Sie sich an die jeweilige Partnerorganisation wenden:

- Regierungsbüro des Kreises Békés, Ungarn
<https://kormanyhivatalok.hu/kormanyhivatalok/bekes>
- Gál-Ferenc-Universität, Ungarn
www.gfe-technikum.hu
- Kodolányi János Universität, Ungarn
www.kodolanyi.hu
- EFCC ESTONIAN FIELDBUS COMPETENCY CENTER OÜ, Estland
www.efcc.ee
- TALLINA POLYTECHNIKUM, Estland
www.tptlive.ee
- Volkshochschule im Landkreis Cham e. V., Deutschland
www.vhs-cham.de
- AJOFM COVASNA, Rumänien
www.covasna.anofm.ro
- Universidad de Valladolid, Spanien
www.uva.es