

Microsoft im Bildungswesen

Unser Engagement für bessere Bildung

Wir bei Microsoft sind davon überzeugt, dass Bildung ein Grundrecht und der Weg zu mehr Chancengerechtigkeit ist. Digitale Technologien erleichtern den Zugang zu Informationen und Wissen und eröffnen mehr Menschen die Chance auf Bildung, beruflichen Erfolg und Teilhabe am gesellschaftlichen Leben. Im Unterricht und darüber hinaus ermöglicht der Einsatz von digitalen Technologien lebendigere Lernerfahrungen und nachhaltigere Lernerfolge. Deshalb wollen wir möglichst vielen Lernenden und Lehrenden Zugang zu aktuellen Informationstechnologien bieten und setzen uns dafür ein, die Kompetenz im Umgang mit digitalen Medien zu stärken.

Besser Lernen im Kindergarten

Sprache in Wort und Schrift ist der wichtigste Schlüssel zu Bildung. 700 Wörter sollte ein Kind in Deutschland nach der Grundschulzeit beherrschen. Die Realität sieht jedoch anders aus. Jedes fünfte Kind kämpft bereits im Vorschulalter mit sprachlichen Defiziten. Deshalb engagiert sich Microsoft Deutschland mit seiner Initiative [„Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“](#) für die frühkindliche Sprachförderung. Die 2003 gegründete Initiative stellt Kindertagesstätten eine eigens entwickelte Lernsoftware zur Verfügung, mit der Kinder im Alter von fünf bis sieben Jahren spielerisch die deutsche Sprache lernen und gleichzeitig den sinnvollen Umgang mit digitalen Medien üben können. Heute nutzen bereits rund 11.000 Kindertageseinrichtungen in Deutschland das Schlaumäuse-Lernangebot.

Besser Lernen in Schule und Hochschule

Beim Thema digitale Kompetenz liegen deutsche Schüler derzeit nur im Mittelfeld. Auch setzen deutsche Lehrer neue Medien im Unterricht zu selten ein. Zu diesem Ergebnis kommt die [„International Computer and Information Literacy Study“ \(ICILS\)](#), die weltweit die Computer- und Internetkenntnissen von Achtklässlern unter die Lupe genommen hat. [Microsoft in Education](#) macht der internationalen Lehrercommunity daher vielfältige kostenlose Angebote zur effektiven Nutzung von Medien im Unterricht und fördert die individuelle Qualifizierung durch Online-Trainings und Fortbildungsangebote. Die Bildungsinitiative setzt Impulse für den kreativen Einsatz von Medien im Unterricht, gibt Hilfestellung bei der Stärkung der Medienkompetenz und regt die Diskussion und den Austausch unter Fachkräften an.

Die Initiative [„Code Your Life“](#) bringt Kindern im Alter zwischen zehn und 14 Jahren spielerisch die Welt des Programmierens näher. Damit möchte Microsoft Lust auf den Umgang mit Technik machen und Mädchen und Jungen ermöglichen, nicht nur Rezipient der neuen Medien zu sein, sondern selbst aktiv neue Medien und Technologien mitzugestalten, Apps zu entwickeln und eigene Animationen zu programmieren. Bildungsexperten kommen zu dem Schluss, dass beim Programmieren Schlüsselkompetenzen wie logisches Denken, Problemlösekompetenz oder Zusammenarbeit im Team vermittelt und damit Grundlagen für eine erfolgreiche Ausbildung und interessante berufliche Karrieren gelegt werden.

Starke Technologien für besseres Lernen

Microsoft entwickelt viele Produkte und Lösungen speziell für den Einsatz im Bildungswesen, wie zum Beispiel [Windows 10 Education](#) oder [Office 365 Education](#). Auf Basis des bundesweiten [Softwarerahmenvertrags zwischen Microsoft und dem Medieninstitut der Länder \(FWU\)](#) können alle allgemein- und berufsbildenden Schulen Software zu deutlich reduzierten Preisen lizenzieren und auch ihren Schülern und Studenten ohne Zusatzkosten zur Verfügung stellen. Der neue FWU-Vertrag für Schulen stellt zusätzlich Office 365-Dienste bereit, die die Kommunikation und Kollaboration in Schulen professionalisieren und den Administrations- und Wartungsaufwand erheblich reduzieren. Mit der [Shape the Future](#)-Vereinbarung unterstützt Microsoft zudem aktiv den weiteren Ausbau von IT-basierten Infrastrukturen im Schulwesen über speziell autorisierte [Licensing Solution Partner \(LSP\)](#). Mit dem Microsoft [Authorized Education Partner \(AEP\)](#)-Programm können Händler Microsoft-Produkte an Nutzer aus dem Bildungswesen zu vergünstigten Preisen verkaufen.

Besser lernen – überall und lebenslang

Den fortgeschrittenen Technik-Nachwuchs fördert Microsoft mit dem Programm [DreamSpark](#). Angehende IT-Experten haben die Möglichkeit, kostenlos aktuelle Entwickler- und Designertools von Microsoft zu nutzen. [Student Partners](#) von Microsoft können kostenlos an zahlreichen Trainings und Konferenzen teilnehmen und bereits während des Studiums wertvolle Kontakte für ihr späteres Berufsleben knüpfen. Beim weltweiten [Imagine Cup](#) von Microsoft treten Schüler und Studenten aus aller Welt mit eigenen Anwendungen und Projekten gegeneinander an. Neben innovativen Ideen fördert der internationale Wettbewerb auch den kulturellen Austausch zwischen den Teams und bietet den Teilnehmern die Gelegenheit, ihre Fähigkeiten in den Bereichen Problemlösung, Management, Kommunikation und Teamwork weiter zu entwickeln.

Mit der Initiative [IT-Fitness](#) bietet Microsoft Nutzern jeder Altersgruppe Unterstützung an, um fit im Umgang mit PC, Tablets und Smartphones zu werden und sich souverän und sicher durchs Netz zu bewegen. Außerdem unterstützt Microsoft viele verschiedene Bildungsprojekte und IT-Plattformen zur Vernetzung von Lehre und Forschung in Deutschland und kooperiert im Bildungsbereich mit starken Partnern wie dem [Didacta Verband](#), dem [Bündnis für Bildung](#) und den [ZKI – Zentren für Kommunikation und Informationsverarbeitung in Lehre und Forschung e.V.](#)

Mit seinem vielfältigen Engagement stärkt Microsoft Bildung als entscheidende Zukunftsressource. **Weiterführende Informationen** zum gesamten Bildungsangebot von Microsoft finden Sie auf dem [Besser lernen-Portal](#).

Pressekontakt

Astrid Aupperle

Communications Manager Corporate Communications

E-Mail: astrid.aupperle@microsoft.com