Zeitschrift: Fachzeitschrift Heim
Herausgeber: Heimverband Schweiz
Band: 72 (2001)
Heft: 6

Artikel: Und per Mausklick ist aufgeräumt
Autor: Ritter, Erika
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-812817

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 12.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

UND PER MAUSKLICK IST AUFGERÄUMT

Von Erika Ritter

«Kinder und Jugendliche wollen ernst genommen werden.» So unsere Feststellung im Editorial vom April 2001. «Kinder und Jugendliche wünschen sich für ihr Bildungssystem mehr als Phantasie und spielerische Qualität.» Sie wünschen sich Bildungsziele und -inhalte, die sich an den Leitlinien der heutigen Gesellschaft orientieren mit einer entsprechenden Ausgestaltung der Lehrpläne. Nur: Verstehen wir unsere Kinder eigentlich noch? Was ist das für eine Welt, in welcher die meisten von ihnen heute aufwachsen mit einer «Kinderstube», die nach dem Spiel per Mausklick aufgeräumt ist, und mit Spielpartnern, die sich einfach vom Bildschirm verabschieden? Spielpartner, die man nach einem Wutanfall nicht körperlich-räumlich in eine Ecke schmeissen und nachher wiederum zärtlich hervorholen kann, die im Bett nicht kuscheln und Sorgen, Ängste, Nöte und Freuden geduldig teilen? Und was sind das für Lerninhalte, Lernmöglichkeiten, die da per Internet in den Schulstuben oder Privaträumen Einzug halten? Ist da noch Chancengleichheit für alle gewährleistet?

«Vati, äs interessiert mi überhoupt nid, wie das bi dir denn isch gsi. Cha ni a Compi?»

Mein ältester Sohn ist erschüttert. Wer so spricht, das ist sein Elfjähriger. Er wollte ihm erklären, wie die Spiel- und Erwartungswelt seiner Kindheit noch ausgesehen hat, was es damals gab und was alles noch nicht.

Wir grübeln: Und damals bei uns Grosseltern, noch eine Generation früher, während und kurz nach dem Krieg? Wer nicht im häuslichen Betrieb mitarbeiten musste, dessen Phantasie war für die wenigen Spielstunden gefordert und geschätzt. Der Holzplatz war unser Paradies, zum Verstecken, zum Häuserbauen aus Holzscheiten; Holzscheite ergaben aber auch Puppen, Holzscheite flogen, wenn die «Grossen» miteinander stritten und wehe, wer in die Flugbahn geriet. Ich habe heute noch Narben unter dem Haar. Wir waren rund drei Dutzend Hof-Kinder, vom Kleinkind bis zum Schulabgänger. Irgend jemand wusste in seiner Altersgruppe immer etwas. Wir stammten aus den unterschiedlichsten Verhältnissen, aber wir gingen in die selbe Schule, mit den selben Lehrern und Lehrmitteln. Nur beim Übertritt ins städtische Gymnasium, da stimmte das nicht mehr und stand für uns auch nicht zur Diskussion. Wir wurden gar nicht gefragt, Leistungsausweis hin oder her.

Aber wir spielten und ordneten im Spiel unsere Welt. Sie war bevölkert mit Feen und Engeln, Hexen und Zauberern, mit dem ordnenden Vater und der strengen aber immer guten Mutter, mit Handwerkern und Lehrern. Da wurde gekocht und am Familientisch gegessen. Da wurde zur Schule gegangen, wurden Kranke gepflegt. Gut und Böse hatte sich real mit und gegeneinander auseinanderzusetzen, und nicht immer siegte das Gute. Da blieben manchmal Ängste zurück, da gab es gelegentlich Tränen; Sieger und Besiegte standen sich leibhaftig gegenüber, mussten verzeihen lernen – und zum Schluss wurde der Holzplatz aufgeräumt, Ehrensache, von allen miteinander. Wir nahmen die spätere Welt voraus, indem wir die damalige Welt der älteren Generation imitierten. Eine Welt, die greifbar und für uns selbstverständlich war. Wessen Eltern sich in den Nachkriegsjahren ein kleines oder mittleres Unternehmen aufbauen konnten, der gehörte zu den Privilegierten, dessen Zukunft war beruflich bereits vorgegeben und gesichert. Klar doch, dass «man» in die Fussstapfen trat, die den Weg so schön vorgespurt hatten.

Auch meine Enkelkinder leben in einer grossen Siedlungsgemeinschaft. Sie spielen zwar Fussball, ein ganzes Feld steht zur Verfügung, spielen Tischtennis, die Tische sind im Zentrum der Siedlung fix einbetoniert, fahren Montainbike, trainieren im Schwimmklub und sitzen stundenlang mit dem Gameboy in einer Ecke oder fixieren den Bildschirm des elterlichen PCs. Ob einzeln oder gemeinsam, der Blickwinkel erfasst das eine Zentrum. Da erscheinen Hexen und Zauberer, im Miniformat, Konturen und Bewegungen ergeben sich auf Grund von Daten und numerischen Befehlen. Märchenfiguren, Märchenmotive, wie sie seit Urzeiten im Unbewussten der Menschen leben und wirken, erhalten Bildkraft, werden anschaulich und berühren – und schaffen eine künstlich-reale Spielwelt. Sie sind zwar da, aber sie sind auch nicht da und per Mausklick wieder weg.

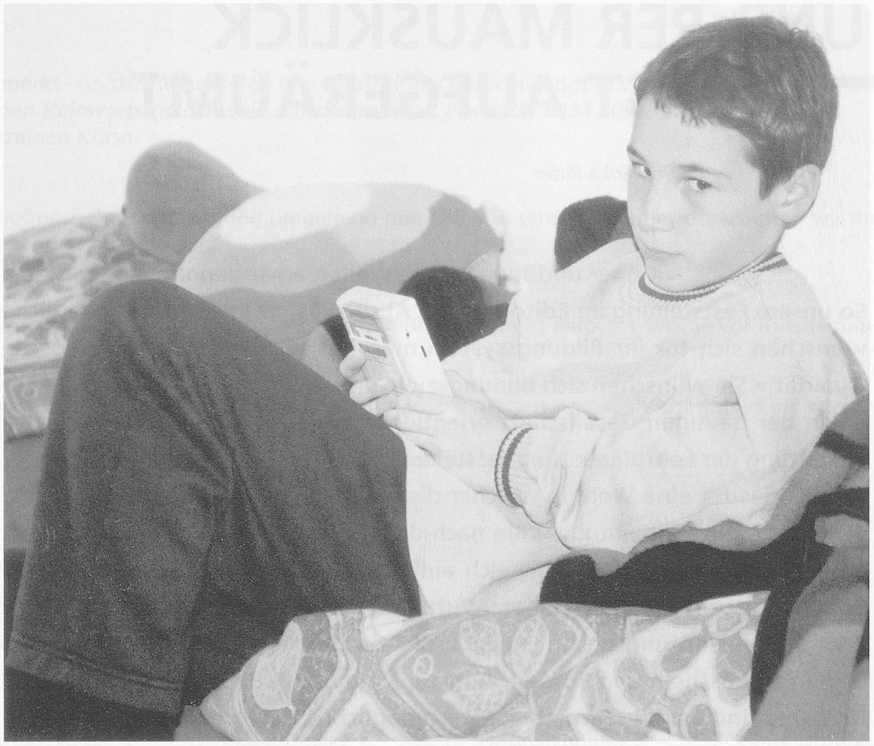
Die Welt am Monitor nimmt gefangen, sie erschreckt und tröstet, und sie bindet ein. Eine Phantasiewelt, aber ganz anders als damals, als verkleidet wurde, versteckt, als wir die Regisseure der Spiele waren. Jetzt bestimmt die Maschine das Spiel. Ein Zögern in der Reaktion, ein kurzes Überlegen – und schon ist es zu spät, der Absturz ist einprogrammiert. Nur wer sich voller Konzentration auf das «Spiel» einlässt, der kommt weiter, überlebt, erreicht ein Ziel, welches sofort als Steigerung im Schwierigkeitsgrad neu beginnt. Welche Seele baut da ab oder auf? Wer verar-

Am Compi: Ob einzeln oder gemeinsam, der Blickwinkel erfasst das eine gemeinsame Zentrum.

beitet was? Die Kids diskutieren, was eigentlich? Die Technik, die Effekte? Was macht das Spiel eigentlich aus? Klick – und alles ist weg, weggelegt und vergessen. Was bleibt an Erinnerung? Das Spiel ist zwar immer wieder neu, fremd, fordernd, überraschend, es findet in einer andern Welt statt als die häusliche Umgebung. Das Kind ist «weg». Oft für Stunden. Andere Gesellschaft ist nicht nötig.

Später, im Internet, wird die Welt grenzenlos. Waren die Computerspiele noch begrenzt, so weist die Kommunikation im Datennetz eine ganz andere Potenz auf. In seinem Buch *Computer-Kids schreibt Wolfgang Bergmann: über Datennetze: Sie gestalten aus eigener Kraft unsere Kommunikation neu. Sie wälzen unsere Wirklichkeit um. Sie stellen die Frage: Was ist Realität? Mit einer ganz anderen Konsequenz. Ihre Antwort lautet: Real ist nur das, was kommuniziert wird. Die wichtigsten Kommunikationsmedien der Zukunft aber sind die Datennetze. Was also ist realer als die Wirklichkeit im Datennetz? Was geht in unseren Kindern vor, wenn sie die Kommunikationsweise in den Datennetzen als eine erfahren und lernen, die unsere soziale Wirklichkeit reguliert? Was lernen sie da?*

Banken und Bürowelten haben sich längst in die neue Wirklichkeit «hineingelebt». Für uns selbstverständlich, nicht beängstigend. Der Computer ist ein Werkzeug. Erst langsam begreifen wir die Veränderungen, die Umwälzungen in der Organisation der Arbeit.



Stör mich nicht: Das Kind ist weg, oft für Stunden.

Bergmann schreibt: *Beunruhigt wurden wir Eltern und Pädagogen erst, als wir zu ahnen begannen, dass die Faszination unserer Kinder für Computerspiele und Gameboys doch etwas anderes ist, oder zumindest etwas anderes signalisiert, als nur eine begrenzte Veränderung von Vorlieben, nur eine weitere Erfindung im Kinderspiel-Konsumland. Lange Zeit dachten wir, Computerspiel und erst recht diese blassen Gameboy-Spielereien mit ihren matten Bildchen und hüpfenden Figuren – das sei im Grund nichts Wichtigeres als beispielsweise der Einzug der Lego-Basteleien vor einigen Jahren, deren Beliebtheit man ja auch nicht vorausgesehen hat.*

Es hat lange gedauert, bis wir zu ahnen begannen, dass die Änderungen tiefer griffen. Warum und auf welcher Art sie es tun, daran rätseln wir immer noch herum. Aber etwas ist anders geworden, nicht nur in der Kinderwelt. Die Umstrukturierung unserer Gesellschaft durch neue Technologien, die Umwälzung von Kommunikation jeglicher Art dringt zunehmend in unser Bewusstsein. Wir haben Mühe, damit zurechtzukommen.

Aber wir haben noch mehr Mühe, zu verstehen, dass unsere Kinder wie selbstverständlich in diese Welt hineinwachsen (und damit eben keine Mühe haben!). Dass sie in der künstlichen Welt Spiele finden, die sie stundenlang fesseln, dass sie sich immer besser in den Datenvernetzungen quer über die Welt einüben und schon damit begonnen haben, durch diese Vernetzungen Kontakte zu finden (da ahnen wir dann immerhin, dass dies wohl ganz andere Kontakte sein müssen als die Freundschaften auf dem Fussballplatz, die wir kannten), dass sie in ihrer Freizeit neue Vorlieben ausbilden, die diese Datenwelt reflektieren – ferner: dass sie Idole und Vorbilder von radikal andere Art haben und dass sie anders lernen oder zumindest anders lernen würden, wenn wir sie liessen.

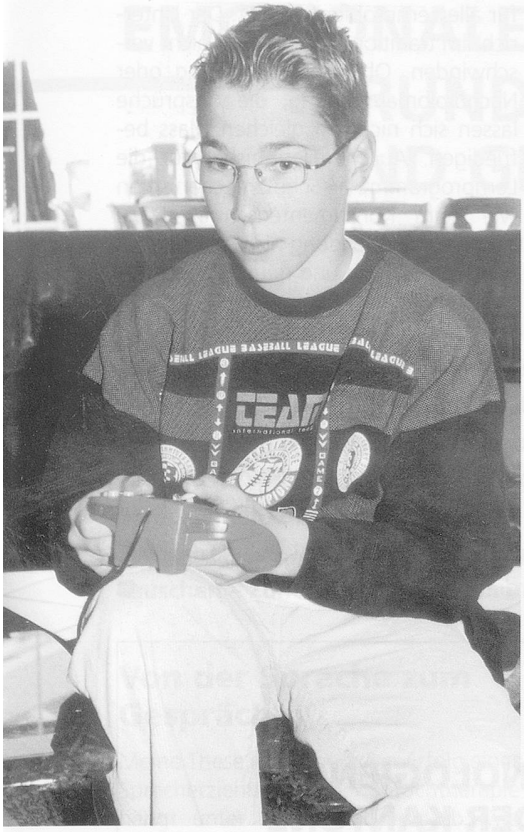
Wir beginnen, zögernd und manchmal erschrocken, die Wirklichkeit zur Kenntnis zu nehmen. Und wir haben uns immer so viel auf unseren «Wirklichkeitssinn» eingebildet. «Das wirst du später im Leben brauchen», haben wir unseren Kindern vorgehalten, so, wie unsere Eltern es uns bis zum Überdruss vorhielten. «Dies und das kannst du im späteren Leben auch nicht einfach machen», haben wir gemahnt. Und fühlten uns immer im Recht. Und nun? Was haben wir ihnen über ihre Wirklichkeit «im späteren Leben» verlässlich zu sagen? Wir wissen ja gar nichts. Wir ahnen nur.»

Und wie geht es später weiter?
Wie werden die heutigen Computerkids später lernen?
Die Wissenschaft befasst sich nachdrücklich mit dem Lernen über das Internet.

Computer-Kids

Wolfgang Bergmann
Kreuz Verlag

Computer, Videospiele, Internet, Techno-Partys – die Kinder und Jugendlichen von heute bewegen sich in einer ganz neuen Kultur. Viele Erwachsene stehen verständnislos davor, obwohl sie gerne begreifen würden, was in ihren Kindern vorgeht. Das Buch beschreibt die neue Welt der Kinder, konkret und nachvollziehbar. Der Autor zeigt, worin die Lust an den neuen Medien besteht, wie die Computerkids die Welt wahrnehmen und wie man die Kinder besser verstehen kann. Er gibt einen Einblick in die Erfahrungswelt der Kinder und Jugendlichen und fragt nach ihrer seelisch-moralischen Entwicklung unter so tiefgreifenden veränderten Lebensbedingungen. Das Buch hilft, die neuen Kinder kennen zu lernen.
ISBN 3 268 00190 4



Eine neue Wirklichkeit: Wo bleibt im Spiel die Realität?

Fotos Erika Ritter

VOM SPIEL ZUM STUDIUM – VOM HANDEL ZUR BILDUNG

rr. Ob gern oder nicht, Computer und Internet gehören heute zum Alltag. Die geografischen Grenzen haben ihre Bedeutung verloren, Englisch wird zur globalen Sprache. E-Commerce hat den Anfang gemacht; das Bildungswesen wird von den neuen Kommunikations- und Informationsmitteln ganz besonders betroffen sein. Für die Anerkennung von Studienabschlüssen und Diplomen werden bald keine Grenzen mehr gültig sein. Gleichzeitig entstehen im Internet immer mehr Universitätslehrgänge. Eine Deregulierung des Ausbildungsmarktes wird die Folge sein. Bekannte Universitäten werden ihr Angebot genau so ins Internet stellen wie lokale Institute.

Doch, welchen Platz wird die Ausbildung über Internet eines Tages einnehmen? Und: Gerät die Bildung in die Hände von Privaten und folglich gewinnorientierten Institutionen des Fernunterrichts? Wirtschaftlich gesehen gibt es hier einen Markt zu besetzen. Technisch gesehen macht die Privatisierung des Unterrichts via Internet keine grösseren Probleme. Doch Fragen bleiben:

- Das Bildungsangebot als marktfähige Ware? Da bleibt die Frage nach der Qualität.
- Auch wird die Dimension der klassischen Erziehung aufgehoben: Die Wissensgemeinschaft von Lernenden und Lehrenden wird aufgehoben. Es ist der gemeinsame Ort, das gemeinsame Abtauchen in die tägliche Auseinandersetzung mit dem Stoff, die verloren geht. Das Klassenzimmer wird überflüssig. Wie beim schriftlichen Fernunterricht wird eine Ausbildung angeboten für jeden und überall.
- Soll dieser Unterricht gratis oder kostenpflichtig sein? Wie und von wem werden die Lehrer und Lehrerinnen entlöhnt?
- Bildung als Ware: Was unterscheidet letztlich das Bildungsangebot vom Warenhaus?
- Und wer ist der Kunde? Die Regierung, eine Institution? Wer koordiniert und gewährleistet den Zugang zur Bildung?
- Wer überprüft die Qualität des Angebots?

Die Kräfte der Veränderung

Wissen ist gefragt. Anderes Wissen ist gefragt, gerade wegen den neuen Technologien und damit verbunden den neuen Berufen. Die Welt der Arbeitskräfte hat sich grundlegend geändert. Eine Grundausbildung allein genügt nicht mehr. Berufliches Fachwissen gehört dazu. Das Bewusstsein, dass zwischen Ausbildung und Einkommen eine enge Beziehung besteht, bildet einen weiteren Faktor des Wandels in der Arbeitswelt. Und nicht zuletzt entwickelt sich das Internet rasant weiter.

Als positive Punkte werden genannt: Bildung aus dem Internet ist flexibel, schnell und vielseitig. «Learning by doing» ist angesagt. Das Unterrichtsma-

Chancen und Grenzen der E-Bildung

Beim vorliegenden Text handelt es sich um eine redaktionelle Zusammenfassung zur Beilage zu Vision Nr. 1/2000, Latsis-Forum, Bavois 2000, Chancen und Grenzen der E-Bildung. Vision ist das Schweizer Magazin für Wissenschaft und Innovation, herausgegeben im Auftrag und mit Unterstützung der Gruppe für Wissenschaft und Forschung und des Bundesamtes für Bildung und Wissenschaft, Eidg. Departement des Innern, Bern.

Erfahrungen mit den elektronischen Medien im Schulheim am Beispiel der Schule an der Linth

Lehrer *Markus Schwarz* hat sich unter den Schülern und Schülerinnen zum Thema Computer umgehört:

In der Schule haben wir die Schülerinnen und Schüler gefragt, wie wichtig ihnen der Computer ist und was sie alles damit machen. Dabei erhielten wir sehr unterschiedliche Antworten.

In der Oberstufe sind die Freunde wichtiger als der Computer. Nur einzelne verfügen über einen Computer, den sie auch für Spiele benutzen. Zwei der befragten Jugendlichen weisen ein grösseres Wissen über den Computer aus.

Bei der Unter- und Mittelstufe zeigt sich die Situation anders. Ein Leben ohne Computer könnten sich die Kinder nicht vorstellen. Oft sitzen sie stundenlang vor dem Gerät und spielen.

Tagsüber im Heim beobachte ich nur einzelne, die mit einem Gameboy spielen. Sehr viele schwatzen oder bewegen sich, spielen Fussball. Nur gerade 4 Kinder haben einen eigenen Computer im Zimmer stehen. Die Oberstufenschüler haben aber die Möglichkeit, wenn jemand an einer Arbeit schreibt, ein Gerät von der Schule auszulehnen.

In der Schule selber benutzen wir die Computer für Schreibanlässe und Lernsoftware. In Form einer Freiarbeit haben die Schüler auch die Möglichkeit, ein Spiel auf dem Computer zu spielen. Dabei handelt es sich meistens um logische Spiele und um Rätselspiele.

Es ist geplant, die Schüler und Schülerinnen mit dem Internet zu konfrontieren. Dabei liegen die Schwerpunkte des Unterrichtsprogramms bei der sinnvollen Benutzung des Internets. Was bietet es und wo sind die Vor- und Nachteile?

terial ist anpassungsfähig, der Computer reagiert auf die Fortschritte des Lernenden, passt sich seinen Stärken und Schwächen an. Wer im Internet lernt kann in Stücke zerlegen, vermischen, kombinieren, in Module zerlegen. Links führen weiter, nicht der an vielen Orten mühsame oder gar unmögliche (teure) Weg zum Lehrenden. Das virtuelle Klassenzimmer machts möglich.

Doch vorläufig ist es für Lernende und Lehrende eine noch ungewohnte Situation. Universitäten, Institute und Schulen experimentieren und testen Lernprogramme in Kombination von E-Lernen und zwischenmenschlichen Beziehungen. Die bisherigen Resultate zeigen, dass die Lernerfolge stark vom Arbeitsumfeld des Lernens abhängig sind.

Zudem ist pädagogisches Engineering gefragt. Dies umfasst sowohl Konzeption und Realisierung der digitalen Hilfsmittel, wie auch eine diversifizierte Palette von pädagogischen Anordnungen, Formaten und Kursen. Darin eingeschlossen sind sowohl die Informationsbroker sowie die ganze klassische aber notwendige pädagogische und psychosoziale Betreuung.

Vorläufig besteht ein Mangel an Kompetenzen für E-Bildung. Videospezialisten, Toningenieure, auf Internet ausgebildete Pädagogen, entsprechende Webmaster, noch fehlt das Angebot.

Die Nachfrage ist gross: Die Gesellschaft wünscht sich, dass möglichst alle Zugang zu möglichst allem Wissen bekommen, und gleichzeitig soll für jede Lehrkraft der Kreis der Lernenden vergrössert werden.

Doch die bisherige Erfahrung zeigt, dass E-Bildung kein Wunderheilmittel für alle Lernprobleme bildet. Der Unterricht im traditionellen Stil wird nicht verschwinden. Ob Grundausbildung oder Nachdiplomausbildung, die Ansprüche lassen sich nicht im gleichen Mass befriedigen. Auch fehlen bisher für die Lernprogramme Schutzmechanismen wie beim Konsumentenschutz. Dazu kommt, dass E-Bildung nicht einfach der heutigen Bildung und dem heutigen Erziehungssystem übergestülpt werden kann, ohne dass dieses gründlich in Frage gestellt wird, und zwar vom Kindergarten bis zur tertiären Bildung und Weiterbildung.

Die Diskussion muss sich zudem um ethische Werte kümmern, um geistiges Eigentum und soziale Ausgrenzung.

Viel Arbeit ist angesagt – und die Zeit drängt. ■

EDK-MITTEILUNG

INFORMATIONS- UND KOMMUNIKATIONSTECHNOLOGIEN IN DEN SCHULEN: GROSSE ANSTRENGUNGEN DER KANTONE

Die Kantone messen der Integration der Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) in den Schulen bereits seit Jahren grosse Bedeutung zu. In den nächsten vier Jahren werden sich die kantonalen Investitionen für Impulsprogramme in diesem Bereich auf schätzungsweise 800 Millionen Franken belaufen. Die kantonalen Anstrengungen zielen dabei auf eine nachhaltige Entwicklung und verantwortungsbewusste Integration der ICT ab. Der fachlichen und pädagogischen Ausbildung der Lehrkräfte kommt höchste Priorität zu.

Im April 2001 hat das Generalsekretariat der Schweizerischen Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren (EDK) bei den Kantonen eine Umfrage zu laufenden oder geplanten Impulsprogrammen für die Integration von Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) in den Schulen durchgeführt. Zentrale Fragestellung der Umfrage: Wie gross ist das finanzielle Engagement der Kantone in diesem Bereich? Auf die Umfrage haben bisher 23 Kantone geantwortet.

Ergebnisse:

- Auf Grund der vorliegenden Zahlen und entsprechender Hochrechnungen kann davon ausgegangen werden, dass die Kantone und ihre Gemeinden im Zeitraum 2001 bis 2004 jährlich etwa 200 Millionen Franken für Impulsprogramme im Bereich «Integration der ICT in den Schulen» ausgeben werden. In diesem Betrag sind weder in den vergangenen Jahren geleistete Investitionen noch laufende Kosten im Bereich ICT (laufende Betriebskosten, Unterhalt von bestehenden Fachstellen, Support...) enthalten.
- In praktisch allen Kantonen gibt es ein oder mehrere laufende oder geplante Impulsprojekte zur Integration der ICT in den Schulen. Diese Impulsprojekte sind als zusätzliche Anstrengungen (neue Impulse für die Ausweitung der ICT, Schulen ans Netz...) zu verstehen; sie ergänzen bereits bestehende, seit mehreren Jahren laufende Entwicklungsprojekte, die z.T. bereits ins reguläre Angebot integriert wurden.
- Mit den Impulsprojekten wird ein umfassender Ansatz verfolgt: Im Zentrum steht nicht lediglich die Aufrüstung der Schulen mit Hard- und Software, sondern insbesondere cluch die technische und didaktische Grundausbildung und Weiterbildung der Lehrkräfte. Was die Ausrüstung der Schulen betrifft, ergibt sich aus der Umfrage, dass heute je nach Schulstufe im Durchschnitt pro Klasse zwei bis drei Computer-Arbeitsplätze vorhanden sind.
- Die Projekte erstrecken sich im Durchschnitt über etwa fünf Jahre und konzentrieren sich auf den Zeitraum 2001 bis 2004.
- Die geplanten oder laufenden Projekte beziehen sich auf alle Schulstufen, vorab auf die obligatorische Schulzeit. Besonders auf Sekundarstufe II (Berufsbildung, Gymnasien, Diplommittelschulen...) wurde in den Kantonen in den vergangenen Jahren bereits viel Entwicklungsarbeit geleistet.

Die vorliegenden Ergebnisse belegen den Stellenwert, den die Kantone der Integration der ICT in den Schulen beimessen. Sie zeigen aber auch, dass erkannt wurde, wie wichtig eine verantwortungsbewusste Integration der ICT in den Schulen ist. Es muss Aufgabe der Schule sein, allen den Zugang zu diesen Technologien zu ermöglichen, sich aber gleichzeitig auch kritisch mit deren Verwendung und deren Einsatz auseinanderzusetzen.

Die von den Kantonen geleisteten finanziellen Anstrengungen müssen auch im Gesamtrahmen des Projektes PPP-SiN (Public Private Partnership – Schulen im Netz) gesehen werden. Das gemeinsam vom Eidgenössischen Volkswirtschaftsdepartement, privaten Wirtschaftspartnern und der EDK lancierte Projekt PPP-SiN soll den Schulen Vorzugskonditionen bei der Beschaffung von Hard- und Software bieten. Der Bund will zudem in den nächsten fünf Jahren 100 Millionen Franken in Form von subsidiären Subventionen zur Verfügung stellen. Die Bundesbeiträge und die Vorzugskonditionen der privaten Partner stellen zweifellos eine willkommene Unterstützung der kantonalen Anstrengungen dar. Diese neue Art von Partnerschaft bietet einen günstigen Rahmen für die Realisierung der kantonalen Impulsprojekte.