

## **Fasihi bringt digitale Welt an die Schule**

### **Software-Unternehmen startet mit Projekt IT2School am Karolinen-Gymnasium Frankenthal**

12.02.2019  
Nr. P 02/19  
Fa. Fasihi GmbH  
Hermann Martin  
Donnersbergweg 4  
67059 Ludwigshafen  
Telefon +49 (0) 6 21 - 52 00 78 0  
Fax +49(0)621 - 52 00 78 20  
E-Mail: martin@fasihi.net

Die Fasihi GmbH hat im Februar 2019 das Projekt "[IT2School – Gemeinsam IT entdecken](#)" der Wissensfabrik – Unternehmen für Deutschland e.V. am Karolinen-Gymnasium in Frankenthal gestartet. Schüler der Klassen sechs und sieben werden dabei im Projektunterricht mit Themen rund um Internet, Digitalisierung und Programmieren vertraut gemacht. Marius Pollmer, Leiter der [Fasihi Academy](#), vermittelt die Themen persönlich vor Ort. Pollmer: "Wir unterstützen das Karolinen-Gymnasium mit unserem Team von Fasihi personell und logistisch und werden gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern in die Welt der IT einsteigen. Die Jugendlichen mit ihren Ideen und ihrer Spontaneität im Umgang mit IT und Technik sind unser Kapital von morgen. Das wollen wir fördern."

Bisher ist vorgesehen, IT2School von Februar bis zum Ende des Schuljahres eine Stunde pro Woche in den Unterricht einzubauen. Das Projekt wird von Firmengründer und Geschäftsführer Saeid Fasihi unterstützt: "IT2School kann zu einer Win-Win-Situation sowohl für die Schülerinnen und Schüler als auch für Fasihi als IT-Unternehmen werden. Wenn wir die Kinder heute für die [MINT-Fächer](#) begeistern können, bauen wir die Grundlage für unsere Arbeitskräfte von morgen." MINT-Fächer ist eine zusammenfassende Bezeichnung von Unterrichts- und Studienfächern beziehungsweise Berufen aus den Bereichen Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik.

### **Grundlegendes IT-Verständnis schaffen**

Inhaltlich spricht IT2School zuerst einmal alle Kinder ab der 4. Klasse an. Mit den Modulen „Vom Blinzeln zum Verschlüsseln“ und dem „Internetversther“ wird ein grundlegendes IT-Verständnis geschaffen, auf das man in verschiedene Ebenen abzweigen kann. Mit „[Scratch Programmierung](#)“ und der Steuerung des Mikrocontrollers [Calliope](#) geht es in die IT-Technik, mit der Analyse von Barcodes im Supermarkt und Gestaltung von QR Codes in

# PRESSE-MITTEILUNG

---



die Umsetzung der IT und in die eigene Lebensumgebung. Ein Ausflug in die [virtuelle Realität](#) mit VR-Brillen schafft spielerische Abwechslung und damit auch Raum für weitere Ideen und Kreativität.

Dr. Christian Bayer, Schulleiter des Karolinen-Gymnasiums, freut sich über die Unterstützung der IT-Profis aus dem Hause Fasihi: "Informationstechnologie gehört heute zu unserem Alltag. Häufig ist uns dabei nicht bewusst, welche große Bedeutung dieser Technologie in Freizeit, Schul- und Berufsleben zukommt. Unseren Schülern eröffnet sich hier eine große Chance, Einblick in digitale Welten zu erhalten."

Die Wissensfabrik hat die Verbindung zwischen dem Gymnasium und der Fasihi GmbH hergestellt. Dr. Axel Jentzsch, Leiter Bildung der Wissensfabrik, betont: „Erfolg entsteht, wenn sich viele Partner gemeinsam stark machen. Wir freuen uns über das Engagement von Fasihi und Karolinen-Gymnasium. Auf diesem Wege unterstützen wir junge Menschen darin, mündig und kreativ mit Informationstechnologie umzugehen.“

## **IT2School - Ein Projekt der Wissensfabrik – Unternehmen für Deutschland e.V.**

Informationstechnologie ist überall und wird in einer digitalisierten Welt zur zentralen Kompetenz, privat wie beruflich. Sie formt unser Wissen und bringt uns miteinander in Kontakt. Mit „[IT2School – Gemeinsam IT entdecken](#)“ werden Kinder und Jugendliche auf die digitale Welt vorbereitet, verstehen die Hintergründe und lernen, digitale Medien nicht nur zu nutzen, sondern auch aktiv zu gestalten.

Bei IT2School geht es um mehr als die Nutzung von Smartphone, Tablet und Laptop. Das Projekt führt Schüler aus Grund- und weiterführenden Schulen an Informationstechnologie aus ihrem Alltag heran und behandelt dabei grundlegende Themen wie Kommunikation, Daten, Programmiersprachen und das Zusammenspiel von Hard- und Software.

Beim Erforschen, Erfragen, Entwickeln und Lösen können die Kinder und Jugendlichen im Unterricht IT spielerisch erleben, um Prozesse zu verstehen und selbst kreativ zu gestalten. IT nicht nur nutzen, sondern auch gestalten ist das Ziel des Bildungsprojektes.

# PRESSE-MITTEILUNG



IT2School ist ein Projekt der [Wissensfabrik – Unternehmen für Deutschland e.V.](#) in Ludwigshafen.

## Über die Fasihi GmbH:

Die 1990 in Ludwigshafen am Rhein gegründete Firma Fasihi ist ein anerkannter Spezialist in der Informations- und Kommunikationstechnologie und bietet effiziente Lösungen zur Optimierung und Digitalisierung von Geschäftsprozessen für mittlere und große Unternehmen.

Die Fasihi GmbH ist seit 2010 nach der international anerkannten Industrienorm ISO 9001 zertifiziert. Fasihi wurde 2011 mit dem Innovationspreis und 2014 mit dem Großen Preis des Mittelstandes ausgezeichnet. 2016 erhielt das international tätige Unternehmen die Ehrenplakette auf Bundesebene.

Weitere Informationen unter <http://www.fasihi.net>



*Digitale Welt: Bei IT2School lernen Schüler/innen spielerisch den Einstieg in die IT. Foto: Pollmer.*