

Tabelle E1.2-1: Übersicht der strategischen Ziele des europäischen Arbeitsprogrammes 2020 (Education and Training)

Strategische Ziele	Prioritäre Bereiche (2009 bis 2011)	Prioritäre Bereiche (2012 bis 2014)
<i>Strategisches Ziel 1</i> Verwirklichung von lebenslangem Lernen und Mobilität	Strategien für lebenslanges Lernen Europäischer Qualifikationsrahmen Ausweitung der Mobilität zu Lernzwecken	Strategien für lebenslanges Lernen Europäische Referenzinstrumente Ausweitung der Mobilität zu Lernzwecken
<i>Strategisches Ziel 2</i> Verbesserung der Qualität und der Effizienz der allgemeinen und beruflichen Bildung	Fremdspracherwerb Berufliche Entwicklung von Lehrkräften und Ausbildern Steuerung und Finanzierung Grundkompetenzen in den Bereichen Lesen, Mathematik und Naturwissenschaften Einschätzung des künftigen Kompetenzbedarfs und Anpassung an die Bedürfnisse des Arbeitsmarkts	Grundkompetenzen (in den Bereichen Lesen und Schreiben, Mathematik, Naturwissenschaften und Technik) Sprachkenntnisse Berufliche Weiterbildung von Lehrkräften, Ausbildern und Schulleitern Modernisierung der Hochschulbildung und Erhöhung der Hochschulabschlussquoten Attraktivität und Relevanz der beruflichen Erstausbildung und Weiterbildung Effiziente Finanzierung und Evaluierung
<i>Strategisches Ziel 3</i> Förderung von Gerechtigkeit, sozialem Zusammenhalt und aktivem Bürgersinn	Reduktion der Zahl frühzeitiger Schul- und Ausbildungsabgänger/-innen Bessere Vorschulbildung Gezielte Maßnahmen für Zuwanderer und Lernende mit besonderen Bedürfnissen	Schulabbruch Frühkindliche Betreuung Bildung und Erziehung Gerechtigkeit und Vielfalt
<i>Strategisches Ziel 4</i> Förderung von Innovation und Kreativität einschließlich unternehmerischen Denkens auf allen Ebenen der allgemeinen und beruflichen Bildung	Bereichsübergreifende Schlüsselkompetenzen Innovationsfreundliche Bildungseinrichtungen Partnerschaften	Partnerschaften mit Unternehmen, Forschungseinrichtungen und der Zivilgesellschaft Bereichsübergreifende Schlüsselkompetenzen Unternehmerausbildung Digitale Kompetenz, Medienkompetenz, innovative Lernumfelder