

1. Projektziel

Das Konsortium des RemoteMentor Projekts setzte sich zusammen aus Libora Oates-Indruchova und Jana Mikats (Uni Graz / Soziologie) und Wolfgang Slany und Bernadette Spieler (TU Graz / Institut für Softwaretechnologie), sowie insgesamt 16 remote Mentor_innen und zwei Assistenzen (für Lehre- und Forschung). Auf der Basis der Idee, dass mit der richtigen Unterstützung und vor allem gemeinsam viel mehr erreicht werden kann, wurde dieses Projekt RemoteMentor initiiert. In diesem Forschungsprojekt wurde mit Hilfe von Pocket Code Mädchen Programmierkenntnisse übermittelt und die Wirksamkeit sowie Akzeptanz von remote Hilfe analysiert. Das Projekt hilft vor allem Programmier-Anfängerinnen indem über das Internet in Echtzeit unmittelbare Hilfe während Programmierprojekten durch fortgeschrittene User_innen (Mentor_innen) angeboten wurde.

2. Projektergebnisse

1	<i>Projektzwischenbericht</i>	CC BY- SA 4.0	https://www.netidee.at/remotementor
2	<i>Projektendbericht</i>		
3	<i>EntwicklerInnenendokumentation</i>		
4	<i>AnwenderInnenendokumentation</i>		
5	<i>Summary</i>		
6	<i>Pocket Code Remote Mentoring</i> Video: Zusammenfassung Spiele unter https://www.youtube.com/watch?v=61gKmxxHE6g	AGP L 3	Source Code: https://github.com/Catrobat/Catroid/ , Google Play Store: https://catrob.at/pc
7	<i>Einsendung einer Wissenschaftliche Publikation zur Wirkung des Mentorings:</i> 1) Jahrestagung ÖGGF: S., Valentin, J., Mikats, and L. Oates-Indruchová "Zwischen "Ich kann das" und "Ich bin nicht so gut in Technik-Sachen" - Eine Gender-Analyse der Interaktion zwischen jugendlichen Mädchen und ihren TutorInnen in einem Programmier-Projekt "	CC BY- SA 4.0	https://www.netidee.at/remotementor
8	2) <i>In peer review: Journal of Women and Minorities in Science and Engineering: B. Spieler, L. Oates-Indruchová, and W. Slany (2019) Female Teenagers in Computer Science Education: Understanding Stereotypes, Negative Impacts, and Positive Motivation.</i>	CC BY- SA 4.0	Zugänglich über: https://arxiv.org/abs/1903.01190

3. Geplante weiterführende Aktivitäten nach netidee-Projektergebnisse

Unter dem Arbeitstitel "CatPals" wird an der TU Graz ein neues Projekt konzeptioniert (Start März 2019), welches auf den Ergebnissen des RemoteMentor Projektes aufbaut und Teenagers ermöglichen soll sich gegenseitig bei Problemen zu helfen, sowie gemeinsam an Catrobat Projekten zu arbeiten. Benutzer_innen soll es ermöglicht werden ihre Fragen direkt auf unserer Plattform zu veröffentlichen wo sie dann direkt mit anderen Benutzer_innen in Chats verbunden werden, die ihnen helfen können. Das Prinzip ist inspiriert von gängigen Computerspielen, in denen in gleicher Manier Spieler, die sich untereinander nicht kennen, automatisch vermittelt werden und problemlos gemeinsam spielen können. Somit wird auch eine Hierarchie / Barriere aufgehoben, welche in einer Mentor_in/Mentee Beziehung vorkommen und mehr der Teamgedanke gefördert. Um die Motivation der Jugendlichen zu erhöhen werden Konzepte der Gamification angewandt.

4. Anregungen für Weiterentwicklungen durch Dritte

Die verwendeten Tools: Zoom (Screen-Sharing), Hangouts (Matchmaking Pilotschule 1) und Discord (Matchmaking/Forum während Google Code-In), haben sich in Verbindung mit Pocket Code als sehr nützlich für das Projekt RemoteMentor herausgestellt. Weitere RemoteMentor Ansätze sollten auf den Vorteilen dieser bestehenden Systeme bauen.