



netidee

PROJEKTE

KOALAgirls - Kreatives Programmieren

Zwischenbericht | Call 17 | Projekt ID 6226

Lizenz: CC BY

Inhalt

1	Einleitung	3
2	Status der Arbeitspakete	3
2.1	Arbeitspaket 1 - <i>Detailplanung und Formales am Projektstart</i>	3
2.2	Arbeitspaket 2 - <i>Projektplanung und Ressourcenmanagement</i>	3
2.3	Arbeitspaket 3 - <i>Zielgruppenspezifikation und Anforderungsanalyse für gendergerechtes Lerndreieck</i>	4
2.4	Arbeitspaket 4 - <i>Ausbau des Kommunikations- und Vernetzungssystems</i>	5
2.5	Arbeitspaket 5 - <i>Konzept und Implementierung Content (E-Learning)</i>	6
2.6	Arbeitspaket 6 - <i>Online Coding KOALAgirls</i>	8
3	Umsetzung Förderauflagen	9
4	Zusammenfassung Planaktualisierung	9
5	Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung	11
6	Eigene Projektwebsite	12
7	Anhang	13

1 Einleitung

Das Projekt wurde von der bits4kids OG ins Leben gerufen, um Mädchen und jungen Frauen im Alter von 9 bis 15 Jahren den Zugang zur Informatik zu ermöglichen und ihr Interesse für kreatives Programmieren zu wecken. Das Ziel des Projekts ist es, eine unterstützende und inspirierende Umgebung zu schaffen, in der die Teilnehmerinnen ihre kreativen Fähigkeiten entfalten und ihre digitalen Kompetenzen entwickeln können.

Im folgenden Bericht werden wir einen Überblick über den bisherigen Projektverlauf, die erzielten Fortschritte und die erreichten Meilensteine geben. Wir werden auch auf Herausforderungen eingehen, denen wir begegnet sind, sowie auf die Maßnahmen, die wir ergriffen haben, um diese zu bewältigen. Darüber hinaus werden wir einen Ausblick auf die kommenden Phasen des Projekts geben und potenzielle Anpassungen oder Erweiterungen diskutieren, um die bestmöglichen Ergebnisse zu erzielen.

Wir sind stolz auf die bisher erzielten Erfolge und sind zuversichtlich, dass das Projekt "KOALAgirls - Kreatives Programmieren" einen positiven Einfluss auf die Teilnehmerinnen und ihre Zukunft haben wird.

2 Status der Arbeitspakete

2.1 Arbeitspaket 1 - *Detailplanung und Formales am Projektstart*

Förderrate 1 genehmigt

2.2 Arbeitspaket 2 - *Projektplanung und Ressourcenmanagement*

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

T2.1 *Generelles Projektmanagement:*

Die Kommunikation mit der Förderungsstelle funktioniert sehr gut.

T2.2 *Überwachung und Bewertung der Prozesse:*

Die Fortschrittsüberwachung erfolgt in zweiwöchentlichen StandUps. In diesen Sitzungen werden auch kontinuierlich Abweichungen erkannt und geeignete Korrekturmaßnahmen eingeleitet.

T2.3 *Genderspezifisches Management:*

- Informationen zu gendersensibler Didaktik wurden von den Projektbeteiligten aufgearbeitet und intern präsentiert. Ergänzend dazu fand am 26. Jänner 2023 ein Workshop zu diesem Thema von Bernadette Spieler (<https://bernadette-spieler.com/>) statt.
- Wichtige Highlights aus der gendersensiblen Didaktik werden kontinuierlich über soziale Medien verbreitet.

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Unser agiles Projektmanagement zeigt sich als sehr effektiv. StandUps sowie Review- und Planning-Sitzungen werden meist online abgehalten. Die Zusammenarbeit funktioniert reibungslos (siehe im Anhang Abbildung: PM1)

Implementierung und Planung agiles Projektmanagement:

- Zweiwöchentliche Stand-ups
- Monatliche Review und Planning-Sitzungen
- Einsatz von Trello als Kanban-Board

Kurzbeschreibung der erreichten Ergebnisse

D_2.1 *Product Backlog:*

UserStories wurde vom Projektteam erstellt und priorisiert

Das Kanban-Board wurde mit Trello realisiert (siehe im Anhang Abbildung: PM2)

D_2.2 *Potentially Releasable Increments:*

In der monatlichen Planungsphase werden die aktuell wichtigsten Ziele identifiziert und die zugehörigen Aufgaben verteilt

Besondere Erfolge/ Probleme

Agiles Projektmanagement wird erfolgreich umgesetzt und wird auch für zukünftige Projekte angewendet werden.

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Wir haben einige geringfügige Verzögerungen in der Projektplanung erlebt, die auf unvorhersehbare Veränderungen im Projektteam zurückzuführen waren. Trotzdem konnten wir diese Verzögerungen erfolgreich durch entsprechende Anpassungen im Zeitplan kompensieren.

2.3 Arbeitspaket 3 - Zielgruppenspezifikation und Anforderungsanalyse für gendergerechtes Lerndreieck

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

T3.1 *Ermitteln der Bedürfnisse der Zielgruppe hinsichtlich Erreichbarkeit, Inhalte, selbstgesteuertem Lernen und Workshops:*

In verschiedenen Workshopformaten (Vor-Ort-Weihnachtskurs, Vor-Ort- und Online-Osterkurs, Vor-Ort- und Online-Sommerkurs) wurden Mädchen und junge Frauen zu Themen rund um das Programmieren und MINT befragt. Besonderes Augenmerk lag darauf, das Interesse der Mädchen für Online-Coding zu wecken. Die gewonnenen Erkenntnisse fließen in die Erarbeitung des „HowTo Online Coding Clubs“ und der Online-Tutorials ein.

Die Ergebnisse aus unseren Fokusgruppendifkussionen und strukturierten Befragungen sind in Aufarbeitung. Ergebnisse daraus fließen auch schon aktuell in die Erstellung neuer Tutorials und Kursinhalte ein.

T3.2 Erarbeitung eines Konzepts für UI/UX:

Das Konzept für Design und Handhabung unserer KOALA-online Website, Discord Server und Online Tutorials wurde unter Berücksichtigung von gendersensiblen Aspekten erstellt.

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Die zu Planungsbeginn festgelegten Themen „Erreichbarkeit, Inhalte, selbstgesteuertes Lernen und Workshopformate“ für Bedarfsanalyse haben sich als sehr wichtig erwiesen.

Kurzbeschreibung der erreichten Ergebnisse

D_3.1 Konzept für UI/UX:

- UI/UX zum Aufbau einer eigenen Site für KOALAgirls auf unserer KOALA-online Website
- UI/UX für ein Levelsystem und Badges mit speziellem Fokus auf Mädchen (siehe im Anhang Abbildung: neue Badges).

Besondere Erfolge/ Probleme

Hinsichtlich der Themen „Inhalte, selbstgesteuertes Lernen und Workshopformate“ haben wir schon wertvolle Ergebnisse erzielen können.

Hinsichtlich „Erreichbarkeit“ von Mädchen für MINT Themen müssen wir noch mehr Informationen (vor allem von Eltern) sammeln.

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Es gab keine Abweichungen.

2.4 Arbeitspaket 4 - Ausbau des Kommunikations- und Vernetzungssystems

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

T4.1 Spezifikation bits4kids Discord-Server:

In Zusammenarbeit mit den Mädchen der KOALAgirls Online Coding Clubs wurde das Konzept für den Aufbau (Channels, Rollen, Funktionalitäten) unseres Discord-Servers verbessert.

Hierzu wurde z. B. die Beginner-Rolle eingeführt. Dies ist eine vereinfachte Ansicht für neue User:innen.

Das Levelmanagement mit den zugehörigen Badges wurde so angepasst, dass auch das Interesse von Mädchen geweckt wird.

T4.2 Technische Umsetzung des bits4kids Discord-Servers:

Umgesetzt wurden bis dato:

- Levelsystem
- Moderation
- Regeln
- Vereinfachung für neue User:innen
- Bits4kids GitHub Organisation:

Für die Veröffentlichung unserer Discord Bots (AGPL 3.0) wurde eine Bits4kids GitHub Organisation erstellt.

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Die Änderungen fließen langsam in unseren Discord Server ein. So haben wir die Möglichkeit, die Mädchen zu beobachten, wie sie auf neue Eigenschaften reagieren bzw. diese mit den Mädchen zu diskutieren.

Kurzbeschreibung der erreichten Ergebnisse

D_4.1 Konzept Discord-Servers + Umsetzung Levelmanagement-Bot

- **Punkte sammeln:**
Auf Discord ist es möglich, dass man Punkte – sogenannte XP (steht für "experience") für geschriebene Nachrichten über einen Bot erhält. Ziel ist es, die Kommunikation zwischen den Kindern anzuregen.
- **Level:**
Mit einer definierten Anzahl von gesammelten XP kommt man ins nächste Level. Der Bot schickt bei einem Level-Up eine Benachrichtigung in den Allgemein-Channel und gratuliert der Userin bzw dem User.
Der Levelbot wurde programmiert und Information, Grafiken und weiteres wurden gemeinsam mit Mädchen entworfen.
- **Badges:**
Um das Levelsystem noch attraktiver zu machen, wird ab einem gewissen Level ein Badge vergeben. Diese Badges sind eine Kombination aus Rolle und Bild.
Der Bot wurde hierfür programmtechnisch erweitert. Grafische Ideen wurden mit den Mädchen entwickelt.

D_4.2 Canvas

Ist in Erstellung, wird im Canvas Online Coding Clubs integriert

Besondere Erfolge/ Probleme

Interessant für uns ist die Tatsache, dass sich viel mehr Jungs auf Discord bewegen als Mädchen. Hierzu versuchen wir noch mehr Informationen zu gewinnen.

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Es gab keine Abweichungen.

2.5 Arbeitspaket 5 - Konzept und Implementierung Content (E-Learning)

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

T5.1 Spezifikation E-Learning Methoden:

Es wurden unterschiedliche Techniken und Ansätzen untersucht, die in digitalen Lernumgebungen eingesetzt werden.

Wir haben uns auf folgende - anhand unserer strukturierten Befragung – fokussiert:

- **Webinare:** sind Live-Online-Schulungen, bei denen Teilnehmende in Echtzeit mit unseren Trainer:innen interagieren können.
Wichtig für Mädchen ist hier der Einsatz von Frauen als Trainerinnen.

Sehr wichtig ist es (vor allem in gemischten Gruppen), auf Antworten zu warten“, da Mädchen oft länger reflektieren, ob ihre Antwort richtig ist (siehe Tipp 6 unserer Genderequality Tipps).

- **Selbstlernende Online-Kurse:** sind Kurse, die Lernende in ihrem eigenen Tempo durchlaufen können.
Wichtig für Mädchen ist es, einen guten Überblick für den Aufbau des Kurses am Anfang zu geben (siehe Tipp 2 unserer Genderequality Tipps) und auf gutes Design und ansprechende Grafiken zu achten.
- **Gamification:** ist die Integration von spielerischen Elementen wie Punkten, Abzeichen, Levels und Wettbewerben, um das Lernen motivierender und unterhaltsamer zu gestalten.
- **Social Learning:** umfasst die Nutzung von Online-Communities (bits4kids Discord Server), um den Austausch von Wissen und Erfahrungen zwischen Lernenden zu fördern.
- **Blended Learning:** ist eine Kombination aus E-Learning-Elementen und traditionellem Präsenzunterricht, um die Vorteile beider Ansätze zu nutzen.
Wir haben festgestellt, dass sich Mädchen besser im virtuellen Raum zurechtfinden und wohlfühlen, wenn sich sie auch vor Ort treffen (hier reichen ein bis zwei Treffen).

T5.2 Spezifikation Design Guidelines:

Die KOALAgirls Design Guidelines für die selbstlernende Online-Kurse sind in Entwicklung. Es wird im August noch sehr intensiv daran gearbeitet.

T5.3 Contententwicklung:

An der Contententwicklung wird in den Monaten August bis Oktober sehr intensiv gearbeitet.

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Einbinden von Mädchen in der frühen Planungsphase

Kurzbeschreibung der erreichten Ergebnisse

D_5.1 E-Learning Content Design Guidelines:

Die KOALAgirls Design Guidelines für die selbstlernende Online-Kurse sind in Fertigstellung. Daran wird im August sehr intensiv gearbeitet.

D_5.2 E-Learning Content:

Zwei Texttutorials, die mit Fokus auf Interessen von Mädchen entwickelt wurden, sind fertig ([Super-Lilly](#) und Meine Farm).

Das erste e-Learning Tutorial ist im Fertigwerden und wird aktuell mit den Mädchen unserer Kurse getestet.

Besondere Erfolge/ Probleme

Siehe Abweichungen zum Plan.

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Aktuell sind wir bei der Erstellung unserer Online Tutorials etwas außer Plan. Ein wesentlicher Aspekt ist der immense Zeitaufwand, der für die Erstellung eines qualitativ hochwertigen Tutorials erforderlich ist. Die Planung, Strukturierung und Vorbereitung der Inhalte beansprucht bereits viel

Zeit. Die Erstellung von ansprechenden Videos erfordert zudem technische Kompetenzen und Erfahrungen, die erst aufgebaut werden mussten.

2.6 Arbeitspaket 6 - Online Coding KOALAgirls

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

T6.1 Konzepterstellung zu kreativen KOALgirls Online Coding Clubs:

Mit einem großen Online-Team haben wir mithilfe des Tools Lucidspark eine Mindmap erstellt, um wichtige Informationen für den Ablauf der Online Coding Clubs (OCC) zusammenzustellen. Aus dieser Mindmap zur Abhaltung von Online Coding Clubs wurden die gendersensiblen Aspekte gesondert herausgearbeitet.

T6.2 Abhaltung von kreativen KOALgirls Online Coding Clubs:

Beginnend mit Januar 2023 haben wir wöchentlich, immer montags von 16:30 bis 18:00 Uhr, einen KOALAgirls Online Coding Club abgehalten. Interessierte Mädchen haben sich für den Club angemeldet und alle relevanten Zugangsinformationen erhalten. Der Club ist so konzipiert, dass die Teilnehmerinnen entweder an einzelnen Events oder wöchentlich teilnehmen können. Bis Juni 2023 konnten wir insgesamt 40 Mädchen erreichen. Der KOALAgirls Online Coding Club hat sich als großer Erfolg erwiesen.

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Es hat sich als vorteilhaft erwiesen, wenn sich die Teilnehmerinnen auch einmal persönlich treffen können. Aufgrund der geografischen Verteilung der Teilnehmerinnen ist dies jedoch nicht immer möglich.

Kurzbeschreibung der erreichten Ergebnisse

D6.1 Guidelines zu OCC (Mädchen):

Die Mindmap ist fertiggestellt ([Online Coding Clubs](#)), HowTo und CANVAS befindet sich in der Entwicklung.

D6.2 KOALAgirls Workshops:

Wir haben 20 KOALAgirls Online Coding Clubs abgehalten (wöchentlicher Club, von Januar bis Juni 2023) und drei Workshops für Interviews und Beobachtungen über die Unterschiede zwischen Online- und Vor-Ort-Beteiligung (zu Weihnachten, Ostern und während der Sommerferien) durchgeführt.

Die Ergebnisse aus den Fokusgruppendifkussion sowie strukturierten Befragungen in diesen Workshops fließen laufend in die Erstellung unserer Konzepte, Tutorials und Kursinhalte ein.

Besondere Erfolge/ Probleme

Wir sind stolz darauf, mit unseren KOALAgirls Online Coding Workshops bereits das minimale Erfolgskriterium für Anmeldungen von unterschiedlichen Mädchen erreicht zu haben. Wir arbeiten weiter daran, noch mehr Teilnehmerinnen für unsere zukünftigen Workshops zu gewinnen.

Überraschend war für uns die Tatsache, dass sich der Vor-Ort-KOALAgirls Kurs im Sommer sehr schwer füllte. Für diesen Kurs wurde ein Unkostenbetrag von 80 Euro für die gesamte Woche mit Mittagessen eingehoben. Unsere KOALAgirls Kurse zu Weihnachten und Ostern (ohne Kosten) waren innerhalb kurzer Zeit ausgebucht.

Wir nehmen an, dass die Kosten von 80 Euro sowie die eventuell zu später Ankündigung des Kurses zu diesen Problemen bei der Erreichbarkeit führten.

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Es gab keine Abweichungen.

3 Umsetzung Förderauflagen

Dieses Kapitel ist nur relevant, wenn in der Fördervereinbarung spezielle Förderauflagen festgelegt wurden. In diesem Fall soll in diesem Kapitel dargestellt werden, wie diese berücksichtigt werden.

Es wurden keine speziellen Förderauflagen festgelegt.

4 Zusammenfassung Planaktualisierung

Alle Anpassungen des Plan-Excels kurz zusammengefasst

Personalkosten:		Stundenhonorar	#Stunden	Plan	Stundenhonorar	#Stunden	Zwischenbericht
Name: Karin Horneck	Funktion: Projektleitung, Didaktik, Konzeption	40,00	500	20 000,00	40	334	13 360,00
Name: Ute Neudorfer	Funktion: Betriebswirtin	40,00	200	8 000,00	40	9	360,00
Name: Christina Seiringer	Funktion: UI/UX	23,00	600	13 800,00	30,39	299	9 086,61
NEU Name: Christina Horneck	Funktion: Didaktik				30,39	149	4 528,11
Name: bits4kids Trainerinnen	Funktion: Trainerinnen	30,00	60	1 800,00	28,6	228	6 520,80
Sonstige Kosten:							
Tamara Fellner, Erstellung digitaler Lernprodukte				5 000,00			100,00
David Andrews, Beratung Didaktik und Methodik für Online Content				5 000,00			-
Paul Nestl, Betreuung und Implementierung discord Server				1 500,00			1 250,00
NEU Melanie Dixer	Funktion: Online Content Produzentin						2 000,00
NEU Stalla Lukasser	Funktion: Konzept OCC, Online Content Produzentin						1 500,00
				1360		1019	38 705,52
							70%

Personalkosten:

Unsere Personalkosten sind nahezu im Plan.

Mehrkosten sind für bits4kids bei der Erstellung der Online-Tutorials zu erwarten. Diese halten sich jedoch im Rahmen des Möglichen.

Folgende Änderungen hat es bei der Personalzusammensetzung gegeben:

- Ute Neudorfer kann bits4kids im Jahr 2023 nicht unterstützen. Die Aufgaben hat Geschäftsführerin Karin Horneck übernommen.
- Christina Seiringer ist seit Mai 23 nicht mehr im Team. UI/UX Tätigkeiten waren größtenteils fertiggestellt, die weitere Tätigkeiten von Christina Seiringer wurde von Christina Horneck übernommen.

- Christina Horneck hat mittels freien Dienstvertrages begonnen und wurde ab März 23 angestellt. Sie ist Primarpädagogin und unterstützt bei der didaktischen Umsetzung sowie beim Backend der Website.
- Unser bits4kids Trainer:innen wurde durch die Änderungen des Projektteams verstärkt für die Durchführung der Workshops sowie für die Erstellung von Tutorials herangezogen.

Sonstige Personalkosten:

Die Angebote von David Andrews und Tamara Fellner wurden nicht umgesetzt.

Mittels Werkvertrag neu ins Team gekommen sind Stella Lukasser (Beratung Didaktik und Methodik für Online Content) und Melanie Dixler (Erstellung digitaler Lernprodukte).

Zum Teil wurden Tätigkeiten aus den Angeboten der Werkvertragsnehmer:innen an unsere bits4kids Trainer:innen (freie Dienstvertrag) vergeben.

Aktueller Stand der Erfolgskriterien:

- *Beschreibung:* Anzahl der Anmeldungen
minimaler Erfolg bei: 30
ausgezeichneter Erfolg bei: 70
Aktueller Stand: 32 unterschiedliche Anmeldungen mit Teilnahme
- *Beschreibung:* User-Tests
minimaler Erfolg bei: Angebot wird durch die Zielgruppe angenommen
ausgezeichneter Erfolg bei: Zielgruppe äußert sich in der Befragung sehr positiv
Aktueller Stand: alle KOALAgirls Online Kurse sind ausgebucht
- *Beschreibung:* Anzahl verschiedener Online-Tutorials
minimaler Erfolg bei: 3
ausgezeichneter Erfolg bei: 8
Aktueller Stand: 1 in Arbeit
- *Beschreibung:* Interaktion Discord-Server
minimaler Erfolg bei: Teilnahme der Zielgruppe an Events
ausgezeichneter Erfolg bei: Zielgruppe interagiert miteinander auch außerhalb von Events am Nachrichten-Server
Aktueller Stand: Durchschnittlicher Level 5 (Mithilfe des XP-Systems - Levelbot am discord-Server - kann man erkennen, dass die Mädchen rege miteinander kommunizieren)
- *Beschreibung:* Workshops
minimaler Erfolg bei: 10 Workshops (Online Coding Clubs KOALAgirls) werden durchgeführt und angenommen
ausgezeichneter Erfolg bei: 20 Workshops (Online Coding Clubs KOALAgirls) werden wie geplant durchgeführt, Reaktion der Beteiligten ist positiv
Aktuell Stand: 20 KOALAgirls Online Coding Clubs wurden wie geplant durchgeführt, Reaktion der Beteiligten ist sehr positiv

5 Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung

Beschreibung der bereits erfolgten Öffentlichkeitsarbeit oder Vernetzung, bzw. Beschreibung des Plans künftiger Aktivitäten

Im Rahmen unseres Projekts legen wir großen Wert auf eine gezielte Öffentlichkeitsarbeit und die Schaffung von Netzwerken, um den Bekanntheitsgrad des Projekts zu erhöhen und weitere Unterstützer:innen zu gewinnen.

Durch diese umfassende Öffentlichkeitsarbeit und Vernetzung konnten wir das Bewusstsein für das Projekt steigern, potenzielle Teilnehmerinnen erreichen, Unterstützung von relevanten Interessengruppen gewinnen und das Projekt nachhaltig positionieren. Unsere Präsenz in den Medien und in relevanten Netzwerken hat dazu beigetragen, das Projekt als eine wichtige Initiative im Bereich der Bildungsförderung und der Stärkung von Frauen in der Technologiebranche zu etablieren.

Neue Partner:innen und Kooperationen:

Wir haben aktiv nach Kooperationen mit Schulen, Bildungseinrichtungen, Stiftungen und Unternehmen gesucht.

- Aussenden von Informationsmaterial zu unseren KOALAgirls Kursen und Online Coding Clubs durch Partner von **Schulen und Bildungseinrichtungen**.
- Mit **MINTality** wurden erste gemeinsame Projekte sowie ein Kennenlernetreffen durchgeführt.
- Gemeinsames Projekt mit der **Firma Axians** (Erstkontakt beim netidee Community Camp) am Girls Coding Day in Wien
- Das Projektvorhaben **YouCodeConnect / YouCodeGirls** vom **Forschungsinstitut Bildung Digital (FoBiD)** wird von bits4kids unterstützt. Bei dem Projekt geht es um die Vernetzung und Stärkung von OER-Communities im Coding-Bereich mittels interaktiver Vernetzungs- und Austauschformate und der Bereitstellung von hochwertigen OER-Lernangeboten für Mädchen und Frauen.

Social-Media-Präsenz:

Wir haben eine aktive Präsenz auf verschiedenen Social-Media-Plattformen wie Facebook, Instagram und LinkedIn aufgebaut. Dort teilen wir regelmäßig Updates, Fotos und Erfolgsgeschichten, um das Engagement und die Fortschritte im Projekt zu dokumentieren.

Veranstaltungen:

Wir nehmen laufend an lokalen Bildungsveranstaltungen, Messen und Konferenzen teil, um das Projekt vorzustellen und potenzielle Partner und Unterstützer:innen zu gewinnen. Z. B. [MINT Kongress](#)

6 Eigene Projektwebsite

Wird zusätzlich zur netidee-Projektwebsite noch eine eigene Website betrieben, so ist hier die Adresse anzugeben.

www.KOALA-online.at/KOALAgirls

Unsere Website KOALA-online wurde während des Lockdowns erstellt, um selbstgesteuertes Lernen online zu fördern. Seit damals verwenden und bewerben wir diese Website in unseren zahlreichen On- und Offline Kursen.

Aufbauend auf die schon unter Kindern und Jugendlichen verbreitete Website, möchten wir Mädchen und jungen Frauen einen eigenen Teilbereich bieten, wo speziell auf ihre Bedürfnisse eingegangen wird.

Es wurde schon ein Grundkonzept erarbeitet, die Inhalte hierzu sind noch in Arbeit.

7 Anhang

Agenda, Teilnehmer:innen und Ziele

	Thema	Wer?	Dauer
1.	Retrospektive - Wie geht es uns im Projekt?	Alle	10 min
2.	StandUp Jedes Teammitglied gibt kurzen Überblick - was ist passiert, was ist noch zu tun	Alle	20 min
3.	Sprintreview 3. Sprint (mit Trello) Sprintgoal Februar = Sprintgoal März	Karin	20 min
4.	Sprintplanning 4. Sprint (April 23)	Alle	20 min
5.	Brainstorming Online Coding Clubs	Melanie+Stella	45 min
			max. 2 Stunden

Wer ist dabei heute?

Karin	Chrissi H
Melanie	Paul
Chrissi S	Martin
Stella	Carina

Was wollen wir heute erreichen?

Retrospektive
StandUp
3. Sprintgoal (Feb/Mär) erreicht?
April Sprintgoal festgelegt
Nächste Termine



www.bits4kids.at

Abbildung 1: PM1

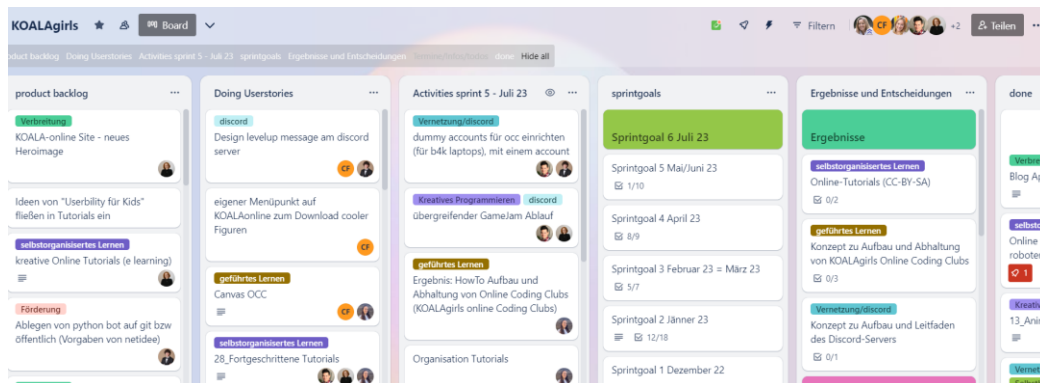


Abbildung 2: PM2





ALT		
NEU		

Abbildung 3: neue Badges