



netidee

PROJEKTE

KOALAgirls

Endbericht | Call 17 | Projekt ID 6226

Lizenz CC BY

Inhalt

1	Einleitung.....	3
2	Projektbeschreibung	3
3	Verlauf der Arbeitspakete	4
3.1	Arbeitspaket 1 - Detailplanung und Formales am Projektstart.....	4
3.2	Arbeitspaket 2 - Projektplanung und Ressourcenmanagement	4
3.3	Arbeitspaket 3 - Zielgruppenspezifikation und Anforderungsanalyse für gendergerechtes Lerndreieck	5
3.4	Arbeitspaket 4 - Ausbau des Kommunikations- und Vernetzungssystems.....	6
3.5	Arbeitspaket 5 - Konzept und Implementierung Content (E-Learning).....	7
3.6	Arbeitspaket 6 - Online Coding KOALAgirls	8
3.7	Arbeitspaket 7 - Dokumentation und Formales am Projektende.....	9
4	Umsetzung Förderauflagen	9
5	Liste Projektergebnisse	9
6	Verwertung der Projektergebnisse in der Praxis	10
7	Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung.....	11
8	Eigene Projektwebsite.....	12
9	Geplante Aktivitäten nach netidee-Projektende.....	12
10	Anregungen für Weiterentwicklungen durch Dritte.....	12

1 Einleitung

KOALAgirls sind selbstbestimmte Gestalterinnen unserer digitalen Zukunft.

Diesen Slogan haben wir im November 2022 im Zuge des netidee Community Camps entwickelt und voller Elan das Projekt gestartet.

KOALAgirls wurde ins Leben gerufen, um Mädchen und jungen Frauen im Alter von 9 bis 15 Jahren den Zugang zur Welt der Informatik zu erleichtern und ihr Interesse an kreativem Programmieren zu fördern.

Unser Ziel, eine Umgebung zu schaffen, in der die Teilnehmerinnen ihre kreativen Fähigkeiten entfalten und gleichzeitig digitale Kompetenzen entwickeln können, haben wir erreicht. Die Erfolge des Projekts "KOALAgirls" machen uns stolz und zuversichtlich. Wir glauben fest daran, dass dieses Projekt einen nachhaltig positiven Einfluss auf die Teilnehmerinnen und ihre zukünftigen Möglichkeiten in der Informatik und verwandten Bereichen haben wird.

Wir hoffen, dass viele unsere Ideen und Konzepte beitragen werden, um eine breitere Bewegung zur Förderung von Informatikkenntnissen bei jungen Mädchen und Frauen zu schaffen.

2 Projektbeschreibung

Das "KOALAgirls" Projekt, initiiert von der bits4kids OG, zielte darauf ab, Mädchen und jungen Frauen im Alter von 9 bis 15 Jahren einen Zugang zur Informatik zu ermöglichen und ihr Interesse für Programmieren zu wecken. Der Ansatz war es, MINT-Themen, insbesondere Programmieren und Robotik, auf eine sehr gendersensible, kreative, interaktive und altersgerechte Weise zu vermitteln. Durch den Einsatz von Role-Models und gendersensiblen Lehrmethoden sollte das stereotype Bild des männlichen, programmierenden Computer-Nerds überwunden und Kreativität, der Umgang mit digitalen Technologien sowie Medienkompetenz gefördert werden.

Inhaltlicher Überblick über das Projektergebnis

Für Zielgruppe 1 (Mädchen und junge Frauen):

Das Kernstück des Projekts bildete die digitale Lernwelt KOALA, die gecoachtes, selbstgesteuertes und gemeinsames Lernen ermöglicht. Die Teilnehmerinnen haben Zugang zu gendergerechten Tutorials und Online Kursen, die speziell auf ihre Bedürfnisse zugeschnitten sind. Zudem profitieren sie vom Coaching durch weibliche Trainerinnen, die sowohl als Lehrende als auch als Role-Models dienen. Unser Discordserver erlaubt den Austausch und die Vernetzung untereinander.

Für Zielgruppe 2 (Trainerinnen):

Durch die Involvierung als Trainerinnen im Projekt und den Austausch innerhalb des KOALAgirls Team konnte diese Gruppe ihr Selbstbewusstsein, auch hinsichtlich Informatik, stärken. Die

Teilnahme ermöglichte ihnen auch, gemeinsam mit den jungen Teilnehmerinnen in die MINT-Welt einzutauchen und Hemmschwellen abzubauen.

Erfolgskriterien

- Anzahl der Anmeldungen (min: 30, max: 70): 60 Anmeldungen
- User-Tests: Zielgruppe äußert sich in der Befragung sehr positiv
- Anzahl verschiedener Online-Tutorials (min: 3, max: 8): 5 Tutorials
- Interaktion Discord-Server: Zielgruppe interagiert miteinander auch außerhalb von Events am Nachrichten-Server
- Workshops (min: 10, max: 20): 30 Workshops

Rückblick und Schlussfolgerungen

Das "KOALAgirls" Projekt hat erfolgreich einen innovativen Ansatz zur Förderung von Mädchen und jungen Frauen in MINT-Bereichen umgesetzt. Durch die Kombination aus digitalem Lernen, persönlichem Coaching und Community-Building konnten signifikante Fortschritte in der Förderung des Interesses und der Kompetenzen der Teilnehmerinnen in den Bereichen Programmierung und Robotik erzielt werden. Die positiven Rückmeldungen von Teilnehmerinnen und Trainerinnen bestätigen den Erfolg des Projekts und unterstreichen die Bedeutung von gendergerechten Bildungsangeboten in der Informatik.

3 Verlauf der Arbeitspakete

3.1 Arbeitspaket 1 - Detailplanung und Formales am Projektstart

Förderrate 1 genehmigt

3.2 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 zeigte sich als sehr effektiv. StandUps sowie Review- und Planning-Sitzungen wurden meist online abgehalten. Die Zusammenarbeit funktionierte 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

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 wurde erfolgreich umgesetzt und wird auch für zukünftige Projekte angewendet werden.

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Wir hatten eine Verzögerung in der Projektplanung, die auf unvorhersehbare Veränderungen im Projektteam zurückzuführen waren.

Der Zeitplan wurde daher – in Absprache mit dem netidee Team – um ein Monat verlängert.

3.3 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 sind in die Erarbeitung des „HowTo Online Coding Clubs“ und der Online-Kurse bzw. Tutorials eingeflossen.

Die Ergebnisse aus unseren Fokusgruppendifkussionen und strukturierten Befragungen wurden für die Erstellung der KOALAgirls Online Kurse und Tutorials verwendet. In den Kursen wurde darauf geachtet, Kursinhalte einzubauen, die für Mädchen laut den Befragungsergebnissen am ansprechendsten sind.

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 Seite für KOALAgirls auf unserer KOALA-online Website
- UI/UX für ein Levelsystem und Badges mit speziellem Fokus auf Mädchen.

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Es gab keine Abweichungen.

3.4 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:

Discord bietet eine Entwickler-API an, mit der durch Anwendungen, in diesem Fall Bots genannt, interagiert werden kann. Folgende Funktionalitäten wurden hier umgesetzt und sind auf GitHub verfügbar

- Usermanagement
- XP System (inkl Levelmanagement)
- Moderationstool
- Interaktionsmöglichkeiten mit den Teilnehmer:innen
- Event Management System

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Die Änderungen flossen langsam in unseren Discord Server ein. Wir haben die Reaktionen der Mädchen auf die Veränderungen beobachtet und gemeinsam diskutiert. Durch diesen Zugang wurden Mädchen aktiv in den Prozess eingebaut und konnten mitgestalten.

Kurzbeschreibung der erreichten Ergebnisse

D_4.1 Konzept Discord-Servers + Umsetzung

Das Konzept fließt in die Umsetzung sowie in die Dokumentation ein.

D_4.2 Canvas

Es wurden die Canvas zu „HowToUse bits4kids Discord Server“ und „HowToDevelop bits4kids Discord Server“ inkl AddOn erstellt und auf unsere Website zur Verfügung gestellt.

Besondere Erfolge/ Probleme

Interessant für uns ist die Tatsache, dass sich viel mehr Jungs auf Discord bewegen als Mädchen (siehe auch <https://www.saferinternet.at/services/jugend-internet-monitor>).

Wir werden weiter versuchen das Verhältnis auf unseren Server auszugleichen.

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Es gab keine Abweichungen.

3.5 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. Als sehr effektiv haben sich für uns Online Kurse und Text-Tutorials erwiesen. Und hierzu wurden einige umgesetzt.

T5.2 Spezifikation Design Guidelines:

Mit den KOALAgirls Design Guidelines wurden Templates für Learnpress erstellt, die auch in Zukunft für die Erstellung von Online Kursen verwendet werden.

T5.3 Contententwicklung:

Wir haben zwei Online Kurse („Norahs Tortendilemma“ und „Der Wettbewerb der Roboter“) fertiggestellt sowie etliche Text Tutorials. Die Tutorials, die sich lt der Analyse als besonders ansprechend für Mädchen erwiesen haben, werden auf der [KOALAgirls Seite](#) hervorgehoben.

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Einbinden von Mädchen in der frühen Planungsphase

Kurzbeschreibung der erreichten Ergebnisse

D_5.1 E-Learning Content Design Guidelines:

Mit den KOALAgirls Design Guidelines wurden Templates für Learnpress erstellt, die auch in Zukunft für die Erstellung von Online Kursen verwendet werden.

D_5.2 E-Learning Content:

Zwei Online Kurse („Norahs Tortendilemma“ und „Der Wettbewerb der Roboter“) wurden fertiggestellt und sind auf unserer Website abrufbar.

Die Texttutorials, die mit Fokus auf Interessen von Mädchen entwickelt wurden, sind auf unserer Website abrufbar.

Besondere Erfolge/ Probleme

Siehe Abweichungen zum Plan.

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Es kam bei der Erstellung der Online Tutorials zeitlich zu Verzögerungen. Der Zeitaufwand für die Erstellung eines qualitativ hochwertigen Tutorials ist hoch. Trotz der Verzögerung könnten zu Projektende zwei E-Learning Tutorials fertiggestellt werden.

Für die Umsetzung unserer ausgearbeiteten Konzepte, sowohl im Bereich Benutzeroberfläche/Benutzererfahrung (UI/UX) als auch in Bezug auf Sicherheitsaspekte, haben wir eine zusätzliche externe Unterstützung hinzugezogen.

3.6 Arbeitspaket 6 - Online Coding KOALAgirls

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

T6.1 Konzepterstellung zu kreativen KOALgirls Online Coding Clubs:

Mit unseren Trainer:innen haben wir eine Mindmap erstellt, um wichtige Informationen für den Ablauf der Online Coding Clubs (OCC) zusammenzustellen. Aus dieser Mindmap wurden die gendersensiblen Aspekte gesondert herausgearbeitet. Daraus entstand Canvas HowTo OCC sowie Addon.

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 Jänner 2024 konnten wir insgesamt 55 Mädchen erreichen. Der KOALAgirls Online Coding Club hat sich als großer Erfolg erwiesen.

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Bei Mädchen ist es vorteilhaft, wenn sich die Teilnehmerinnen auch einmal persönlich treffen.

Kurzbeschreibung der erreichten Ergebnisse

D6.1 Guidelines zu Online Coding Club (Mädchen):

CANVAS und AddOn zu HowTo Online Coding Club sind öffentlich gestellt.

Wir haben uns dafür entschieden allgemeine Guidelines zu erstellen mit Tipps für gendergerechten Umgang.

D6.2 KOALAgirls Workshops:

Wir haben 30 KOALAgirls Online Coding Clubs abgehalten (wöchentlicher Club, von Jänner 2023 bis Jänner 2024) 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 Fokusgruppensitzungen sowie strukturierten Befragungen in diesen Workshops sind in die Erstellung unserer Konzepte, Tutorials und Kursinhalte eingeflossen

Besondere Erfolge/ Probleme

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 für Mittagessen und Raummiete eingehoben. Unsere KOALAgirls Kurse zu Weihnachten und Ostern (halbtags, ohne Kosten) waren innerhalb kurzer Zeit ausgebucht.

3.7 Arbeitspaket 7 - Dokumentation und Formales am Projektende

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

Die geplanten Projektergebnisse sind erstellt und ausreichend dokumentiert; Projekt-Website wurde ein letztes Mal aktualisiert: Projektergebnisse sind unter Angabe der open source bzw. creative commons Lizenz der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt, Projektendbericht und Endabrechnung sind abgenommen; abschließender Projektblogeintrag; letzte Förderrate beantragt

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Es gab keine Abweichungen.

4 Umsetzung Förderauflagen

Es wurden keine speziellen Förderauflagen festgelegt.

5 Liste Projektergebnisse

1	Projektzwischenbericht	CC BY 4.0	https://www.netidee.at/koalagirls	100 %	
2	Projektendbericht	CC BY 4.0	https://www.netidee.at/koalagirls	100 %	
3	Entwickler_innen-DOKUMENTATION HowToDevelop/Maintain bits4kids Discord Server for Online Coding Club	CC BY- SA 4.0	https://www.netidee.at/koalagirls https://www.koala-online.at/paedagogik-eltern/	100 %	

4	Anwender_innen-DOKUMENTATION HowToUse Discord Server im Online Coding Club	CC BY- SA 4.0	https://www.netidee.at/koalagirls https://www.koala-online.at/paedagogik-eltern/	100 %	
5	KOALAgirls Einseiter	CC BY- SA 4.0	https://www.netidee.at/koalagirls	100 %	
6	Externkommunikation als Teil des Endberichtes	CC BY- SA 4.0	https://www.netidee.at/koalagirls	100 %	
7	Leitfaden zur Abhaltung von Online Coding Clubs mit KOALAgirls Tipps HowTo_OCC_Canva und HowTo_OCC_AddOn	CC BY- SA 4.0	https://www.netidee.at/koalagirls https://www.koala-online.at/paedagogik-eltern/	100 %	
8	Konzept zu Aufbau eines Discordservers in der Lehre zu Computational Thinking	CC BY- SA 4.0	https://www.netidee.at/koalagirls https://www.koala-online.at/paedagogik-eltern/	100 %	entspricht 3 Entwickler_inne n- DOKUMENTATI ON
9	Code und Dokumentation zum KOALA discord bot	APG L 3.0	https://github.com/bits4kids-OG/bits4kids-Bot	100 %	
10	Online Kurse und Tutorials zu Computational Thinking	CC BY- SA 4.0	https://www.koala-online.at/girls/ https://www.netidee.at/koalagirls	100 %	

6 Verwertung der Projektergebnisse in der Praxis

- Discordserver (inkl Bot):
ist bereits in Verwendung. Einerseits für unsere gemischten Online Coding Clubs, am Dienstag, Mittwoch und Freitag. Und jeden Montag für den KOALAgirls Online Coding Club. Für jeden Club steht ein eigener „geschützter“ Channel zur Verfügung.
Der Server kann nur mit Einladung von bits4kids betreten werden.

- Online Kurse und Tutorials:
sind kostenlos auf unserer Plattform abrufbar und werden einerseits in unseren geführten Kursen eingesetzt. Immer stärker ist erkennbar, dass sich Kinder und Jugendlichen auch außerhalb unserer gecoachten Kurse mit unseren Tutorials beschäftigen.
- HowToUse bits4kids Discord Server:
Diese Unterlage dient als Hilfestellung für neue Trainer:innen, die erstmals mit discord arbeiten.
- HowTo OCC (Online Coding Clubs)
Diese Unterlage dient als Hilfestellung für neue Trainer:innen zum Einstieg in Online Coding Clubs (OCC)
- HowToDevelop/Maintain bits4kids Discord Server:
wird von unserem Entwicklerteam eingesetzt und laufend am aktuellen Stand gehalten.
- Informationsunterlagen zu gendersensiblen Unterricht:
Das erarbeitete Material wird verwendet, um neue und bestehende Trainer:innen von bits4kids zu schulen. Dabei wird darauf geachtet, dass das Material laufend aktualisiert und erweitert wird.

Die Gesamtheit der Projektergebnisse bieten eine Grundlage zur Vermarktung der Lernplattform KOALA. Wir haben uns zum Ziel gesetzt, Partnerschaften mit Unternehmen zu schließen, um die Finanzierung der Aufrechterhaltung und Weiterentwicklung der Lernplattform zu sichern.

7 Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung

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. Es wurde im Zuge eines Fördercalls ein Folgeprojekt für KOALAgirls eingereicht. Der Fokus des Folgeprojekts soll darauf liegen, die Community der Mädchen auszubauen. Dazu werden Workshops an Volksschulen gehalten, weiterhin KOALAgirls Online Coding Clubs abgehalten und die Lernplattform KOALA wird weiter ausgebaut. Im Folgeprojekt könnten wir das wertvolle Wissen und die Erfahrung, die bei KOALAgirls aufgebaut wurden, nutzen.

- Jährliche Workshops am Girls Coding Day in Wien mit der **Firma Axians** (Erstkontakt beim netidee Community Camp)
- 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](#)

8 Eigene Projektwebsite

koala-online.at

koala-online.at/girls

9 Geplante Aktivitäten nach netidee-Projektende

Nach Projektende werden wir auf den bereits bestehenden Ergebnissen aufbauen. Wir haben im Projekt eine gute Infrastruktur aufgebaut, um Online Selbstlernkurse zu erstellen. Diese Infrastruktur möchten wir nutzen, um weitere Kurse zu erstellen. Die im Projekt erarbeiteten Kurse und Tutorials werden laufend getestet. Dadurch bietet sich die Gelegenheit, Feedback einzuarbeiten und die Unterlagen weiterzuentwickeln.

Ein großes Anliegen im KOALAgirls Projekt war es, eine Community an Mädchen aufzubauen. Diese Community möchten wir aufrechterhalten, indem wir in Kontakt bleiben und die Mädchen anregen, an bereits bestehenden Kursen (Online und Vor-Ort) teilzunehmen. Uns ist es wichtig, den KOALAgirls Online Coding Club weiterzuführen, da sich gezeigt hat, dass die Mädchen sich in diesem Rahmen sehr wohl fühlen. Wir sind bereits mit möglichen Sponsoren in Kontakt.

Das Wissen, das wir uns in Hinblick auf gendersensiblen Unterricht angeeignet haben, werden wir weiterhin in anderen Workshops nutzen und laufend erweitern, u.a. durch Rechercharbeit und empirische Erhebungen.

Um intensiv an der Weiterentwicklung von KOALAgirls arbeiten zu können, haben wir bereits ein Folgeprojekt bei der Stiftung MINTality eingereicht. Zusätzlich sind wir laufend auf der Suche nach technischen Unternehmen, Interessensvertretungen, Stiftungen als Sponsoren.

10 Anregungen für Weiterentwicklungen durch Dritte

Online Coding Clubs können von interessierten Unternehmen für z. B. die Zielgruppe der Kinder der Mitarbeiter:innen durchgeführt werden. Hierzu haben wir Konzepte für „HowTo Online Coding Clubs“

sowie „HowTo Develop und HowTo Use Discord Server“ für die Abhaltung von Online Clubs erstellt. Durch das Klonen des Aufbaus unseres Discord Servers inkl. den zugehörigen Programmen des Bots kann dieser von interessierten Personen für eigene Projekte genutzt werden.

Durch weitere Dissemination sollen andere Personen angeregt werden, Gender-Themen in der Lehre von MINT-Themen stärker zu berücksichtigen. Bits4kids wird auf Sozialen Netzwerken sowie im Newsletter laufend Tipps für gendersensible Arbeit im MINT-Bereich aufbereiten und teilen, wodurch alle Interessierten von diesem Wissen profitieren können.

Die Lehr- und Lernunterlagen, die im Zuge des Projekts erarbeitet wurden, sind für alle Personen frei zugänglich. Lehrpersonen können diese Unterlagen für Ihren Unterricht nutzen. Erziehungsberechtigte können die Unterlagen nutzen, um mit ihren Kindern gemeinsam Programmieren zu lernen. Viele Lernunterlagen sind auch für Anfänger:innen geeignet, somit brauchen die Lehrpersonen und Erziehungsberechtigten kein Vorwissen, wodurch die Hemmschwelle verringert wird.