

Projekt MIT-MUT – Ziele und Inhalte

Frauen und Mädchen sind im IT-Bereich nach wie vor unterrepräsentiert, dies gilt insbesondere für weibliche Entrepreneurs. Dem steht ein längst bekannter Fachkräftemangel in diesem Bereich gegenüber.

Das Projekt setzt bereits vor der Berufswahlentscheidung von Mädchen an (ab 7. Schulstufe) und stellt vorhandene Potenziale sowie die Entwicklung von IT-Kompetenzen und unternehmerischen Kompetenzen in den Vordergrund.

MIT-MUT nützt innovative Strategien, um unternehmerische und IT-Kompetenzen und eine mögliche Karriere von Mädchen im IT-Sektor und im UnternehmerInnentum zu unterstützen. Dies erfolgt durch:

- Kennenlernen von Berufen des IT-Sektors und beruflicher Selbstständigkeit
- Wecken des Interesses von Mädchen für IT-Berufe und UnternehmerInnentum
- Aufzeigen von Berufschancen und -optionen in diesen Bereichen noch vor der Berufswahl
- Entwicklung des MIT-MUT Spiels und des Social Enterprise Networks (S.E.N.) gemeinsam mit den Mädchen und PädagogInnen
- Entwicklung eines innovativen „Lernsettings“ für den spielerischen Einsatz im Unterricht
- Publikation eines Manuals für PädagogInnen zur Integration von MIT-MUT in den Unterricht

Weitere Informationen zum Projekt MIT-MUT:



www.mit-mut.at

Projektleitung



MAKAM Research GmbH
Hietzinger Hauptstraße 34
1130 Wien • www.makam.at

Kontakt:
Mag.^a Ulli Röhsner
Tel: 01 / 877 22 52
E-Mail: u.roehsner@makam.at

ProjektpartnerInnen



dieBerater[®]
Unternehmensberatungs-
Gesellschaft m.b.H.
www.dieberater.com



Webdication Software
Planungs- und EntwicklungsgmbH
www.webdication.cc



Pädagogische Hochschule
Niederösterreich
www.ph-noe.ac.at



Donau Universität Krems
www.donau-uni.ac.at

Genderberatung:



Das Projekt MIT-MUT wird unter der Leitung von MAKAM Research mit den ProjektpartnerInnen *dieBerater*[®], Webdication, Pädagogische Hochschule Niederösterreich und Donau-Universität Krems umgesetzt und vom Bundesministerium für Verkehr, Innovation und Technologie im Rahmen der Programmlinie TALENTE – FEMtech Forschungsprojekte der FFG finanziell gefördert (Förderzeitraum: August 2014 – Juli 2016).



Mädchen und IT-
Mädchen und UnternehmerInnentum



Das Projekt MIT-MUT bringt Mädchen spielerisch zum Erfolg im IT-Sektor

MIT-MUT ermuntert Mädchen dazu, sich mit attraktiven Berufsoptionen aus den Bereichen IT und UnternehmerInnentum auseinanderzusetzen.

Dadurch werden chancenreiche und attraktive Ausbildungs- und Berufswahlmöglichkeiten sichtbar.

Das Projekt richtet sich an

♀ 13- und 14-jährige Schülerinnen vor der Ausbildungs- oder Berufswahlentscheidung

♀ PädagogInnen (insbesondere der Fächer Informatik, Berufsorientierung, Geografie und Wirtschaftskunde)

♀ IT-UnternehmerInnen, die Wissen weitergeben und als Vorbilder fungieren



Das Social Enterprise Network (S.E.N.)

Kernstück des Projekts MIT-MUT ist das S.E.N., eine soziale Webplattform mit folgenden Anwendungen und Inhalten:

- Eine Vernetzung der Schülerinnen untereinander und mit UnternehmerInnen
- MIT-MUT Computerspiele ermöglichen einen – für die Zielgruppe adäquaten – spielerischen Ansatz.
- Video-Interviews mit IT-UnternehmerInnen, die ihre Berufe vorstellen und ihre Arbeitswirklichkeiten sichtbar machen.
- IT-UnternehmerInnen fungieren als Rollenvorbilder und Online-Mentorinnen.
- Web Conferencing Tools und Virtual Classrooms dienen zum direkten Austausch von Mädchen und IT-UnternehmerInnen.
- Offene Schnittstellen ermöglichen eine Verlinkung mit Facebook, Twitter etc.
- Informationen von weiblich geführten Unternehmen zu Schnupperpraktika. Berufspraktische Tage werden angeboten.
- Für PädagogInnen gibt es didaktische Inputs sowie eine Linksammlung zu den Themen Gender, IKT, UnternehmerInnen-tum und mehr.

MIT-MUT Computerspiele

Als wichtiger interaktiver Teil werden Spiele in das S.E.N. integriert:

- Spaß ist ein wichtiger Faktor für die Nutzung der Spiele!
- Es werden Single und Multiplayer Games entwickelt, in denen typische Situationen nachempfunden und bewältigt werden.
- Mädchen können sich in typische Situationen von IT-UnternehmerInnen hineinversetzen und unternehmerisches Denken und Handeln spielerisch erproben.
- Mädchen lösen knifflige Aufgaben und Challenges im Rahmen der Spiele mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen.
- Es wird auch kollaborativ gespielt, Portfolio-Aufgaben können nur gemeinsam gelöst werden.
- Durch die Computerspiele werden IT- und unternehmerische Kompetenzen erkannt und weiterentwickelt.