

N. Junghof, I. Zeisberg, C. Denz

Förderung des Interesses junger Frauen an der Informatik – Das Projekt „Digital Me“

Motivation

- › Mit der Motivation, Mädchen in ihrer technischen Selbstwahrnehmung zu stärken, IT-Kompetenzen zu vermitteln und über IT-Berufe zu informieren, wurde das Projekt „Digital Me“ ins Leben gerufen
- › Durch ein gestärktes Selbstbewusstsein und ein positives Berufsbild können mehr Mädchen und junge Frauen ein IT-Studium aufnehmen und IT-Berufe ausüben

Projektbeschreibung

- › „Digital Me“ ist ein dreijähriges Forschungsprojekt, das eine multimediale Online-Plattform zum Thema „IT-Berufe“ entwickelt[1]
- › Die browserbasierte Plattform dient der Berufs- und Studienorientierung im MINT-Bereich und erscheint unter dem Namen „IT for girls“[2]
- › Das responsive Webdesign ermöglicht die Nutzung auf allen Endgeräten
- › „IT for girls“ ist ein bisher einzigartiges Online-Angebot

Ziele und Zielgruppen

Ziele

- › Information über Berufs- und Studienmöglichkeiten
- › Darstellung eines positiven Berufsbildes
- › Vermittlung von Spaß an den Themen IT und Informatik
- › Stärkung des Selbstwertgefühls und der IT-Kompetenzen
→ Größere Teilhabe von Frauen in der IT-Branche

Zielgruppe

- › Schülerinnen im Alter von 14 bis 17 Jahren



Abb. 1 und 2: „IT for girls“ begeistert Mädchen für IT-Berufe. (Bildnachweis: [3])

Gestaltung und Inhalte

Die Gestaltung

- › Visualisierung einer virtuellen Stadt im „Comic-Art-Style“
- › Virtuelle Begehung eines Parks durch Bewegungsparallaxe (parallax effect)
- › Entdeckung von Häusern und Räumen durch Scrollen und Klicken
- › Begleitung von Avatar Anna
- › Darstellung der Berufsmodule:
 1. Betrieb, Service
 2. Analyse, Datenmanagement
 3. Entwicklung, Design
 4. Vermarkten, Vertrieb
 5. IT-Security
 6. Unterstützung, Beratung
- › Weitere Themen: Green IT, Start-ups, Bildung und Forschung, Management

Die Inhalte

- › Präsentation von IT-Berufsfeldern
- › Vorstellung von weiblichen Vorbildern
 - › Kurzfilme zeigen junge Frauen aus dem IT-Bereich in vielfältigen Jobs
 - › Steckbriefe und Tagesabläufe stellen Qualifikationen, Arbeitsbedingungen, Soft Skills und den beruflichen sowie privaten Alltag dar
- › Entdeckung von IT-Kompetenzen im Berufswahltest
- › Lösung von kniffligen Aufgaben in Spielen mit Schwierigkeitsstufen
- › Quiz zur Wissensvermittlung
- › Fun Facts: Lustige Fakten aus der IT-Welt

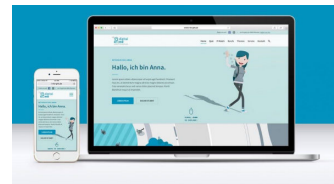


Abb. 3: Ein innovatives Design mit spannenden Inhalten für alle technischen Endgeräte.

- Die multimediale und spielerische Darstellung ist ein Alleinstellungsmerkmal (Gamification-Ansatz)
- Junge Frauen zeigen den Arbeitsalltag und werden dadurch zu Vorbildern (Vorbild-Funktion)

Die Projektphasen



1. Konzeptionsphase: Entwurf der „virtuellen“ Plattform

- › Durchführung von Workshops: Schülerinnen, Medienpädagog*innen, Expert*innen
- › Inhaltliche und gestalterische Konzeption der Plattform

2. Umsetzungsphase: Entwicklung der Website

- › Programmierung der Website
- › Entwicklung der Inhalte (Spiele, Texte, Steckbriefe, Kurzfilme)
- › Durchführung von Interviews mit weiblichen Vorbildern

3. Optimierungsphase: Durchführung des Pretests

- › Testung der Website auf Benutzerfreundlichkeit
- › Qualitative Befragung von 50 Schülerinnen aus Münsteraner Schulen

4. Befragungsphase: Durchführung der Online-Befragung

- › Quantitative deutschlandweite Online-Befragung von 150 Schülerinnen

5. Fertigstellung und Veröffentlichung

- › Optimierung der Website mit Hilfe der Befragungsergebnisse
- › Veröffentlichung: Freischaltung von „IT for girls“ für die Online-Welt
- › Marketingkampagne

Statistiken und Ausblick

- ✓ Stetiger Anstieg der Informatik-Studienanfängerinnen in Deutschland: 2008: **6.400** → 2015: **16.900** Frauen = Anstieg von **+163%**[4]
- ✓ Zahlreiche Berufsmöglichkeiten für Absolventinnen der Mathematik und Informatik
- ✓ Frauen sind auf dem Arbeitsmarkt gefragt („weibliche Fähigkeiten“)
- ✓ IT-Branche ist ein Arbeitgeber mit Zukunft und guten Verdienstmöglichkeiten

- Jungen und Männer liegen beim Erwerb digitaler Kompetenzen, wie dem Programmieren, weit vor Mädchen und Frauen[5]
- Nur **15 %** Frauen üben in deutschen Unternehmen einen IT-Beruf aus

Die positive Entwicklung der Studienanfängerinnen ist (noch) kein Selbstläufer!



Welche Lösungen zur Förderung von Frauen in der IT gibt es?

- ✓ Digitale Projekte, wie „Digital Me“, speziell für Mädchen und Frauen
- ✓ Mentoring-Programme, Veranstaltungen, wie Girls' Day, Praktika etc.
- ✓ Aufklärungs- und Öffentlichkeitsarbeit

Weiterführende Informationen und Quellen

- [1] Informations-Website, www.digital-me.info; Zugriff: 1.09.2017
- [2] Projekt-Website „IT for girls“, www.it-for-girls.de; Zugriff: 1.09.2017.
- [3] Bildnachweis Creative Commons, www.pixabay.com/de/users/PourquoiPas-257574/, www.pixabay.com/de/medienkompetenz-laptop-notebook-2202670/; Zugriff: 1.09.2017.
- [4] Statistisches Bundesamt 2016, <https://www.destatis.de/DE/Publikationen/Thematisch/BildungForschungKultur/Hochschulen/PersonalHochschulen.htm>; Zugriff: 1.09.2017.
- [5] D21-Digital-Index 2016, www.initiaved21.de/publikationen/d21-digital-index-2016/; Zugriff: 1.09.2017.

Förderer



Kooperationspartner

