

Computerwelt: Aktuelle IT-News Österreich

Entdecken
Sie Ihre
Fähigkeiten.


High performance. Delivered.

08.09.2014 [Rudolf Felser/pi](#)

Projekt MIT-MUT: Mädchen Lust auf IKT und Unternehmerintum machen
Ein Social Enterprise Network soll Mädchen auf spielerische Weise motivieren, nicht nur klassische weibliche Berufsbilder zu wählen, sondern eine Ausbildung, Karriere und Unternehmensgründung im IKT-Bereich anzustreben.



Frauen sind im IKT-Bereich nach wie vor deutlich

Das Projekt MIT-MUT will Mädchen für IKT interessieren.

© Marco Mueller - Fotolia.com

unterrepräsentiert, dies gilt insbesondere für weibliche Entrepreneurs. Gleichzeitig ist in den nächsten Jahren ein zunehmender Fachkräftemangel in der IKT-Branche zu erwarten. Um einen Einstieg von Frauen ins Unternehmerintum zu unterstützen, müssen unternehmerische Kompetenzen früh gefördert werden, idealerweise bereits im Schulalter. Bestehende Projekte setzen jedoch oft erst nach der Sekundarstufe I an, wenn die Entscheidung für eine weiterführende Schul- oder Berufsausbildung bereits getroffen ist.

Genau hier setzt das [Projekt MIT-MUT](#) (Mädchen und IT – Mädchen und Unternehmerintum) an: Mädchen sollen vor ihrer Berufswahlentscheidung auf spielerische Weise mit attraktiven und zeitgemäßen Berufsbildern der IKT-Branche und beruflicher Selbstständigkeit

 world community grid.
connecting people. powering good.





vertraut gemacht werden, gleichzeitig sollen die nötigen Kompetenzen für unternehmerisches Denken und Handeln (wie beispielsweise Eigeninitiative und Risikobereitschaft) gefördert werden.

Kernstück des Projektes ist die Entwicklung eines Social Enterprise Networks, in dem mit Mitteln des Social- und Game Based Learnings Kompetenzen in IKT und Entrepreneurship erworben werden. Die Besonderheit des Social Enterprise Networks ist, dass es sowohl als Lernplattform, als auch als Tool für gemeinsame Spiele mehrerer Nutzerinnen (Multi-User-Game), als soziales Netzwerk und Webkonferenz-Tool dient. Mit diesem Game-based Learning-Ansatz bewältigen Mädchen unternehmerische Aufgaben, welche von realen Unternehmerinnen oder IKT-Führungskräften (Rollenvorbildern) evaluiert werden.

Das Projekt wird unter der Leitung von MAKAM Research GmbH gemeinsam mit die Berater Unternehmensberatungs GmbH, Webducation Software Planungs- und EntwicklungsgmbH, Pädagogische Hochschule Niederösterreich und Donau-Universität Krems - Department für Kunst- und Bildwissenschaften umgesetzt und vom Bundesministerium für Verkehr, Innovation und

Technologie im Rahmen der Programmlinie TALENTE - FEMtech Forschungsprojekte der FFG finanziell gefördert. (pi)

Sponsored Links: