

Fortbildung für PädagogInnen:



Gamification zur Berufsorientierung von Mädchen in der IT und im Unternehmertum

Pädagogische Hochschule Niederösterreich

30.11. 2016 und 5.12.2016

9:00-16:30

Information und Anmeldung:

<https://www.ph-online.ac.at/ph-noe/>

Pädagogische Hochschule Tirol

17.1. 2017 und 24.1.2017

9:00-16:30

Information und Anmeldung:

<https://www.ph-online.ac.at/pht/>

Das Projekt MIT-MUT wurde unter der Leitung von MAKAM Research mit den ProjektpartnerInnen die Berater[®], Webducation, 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).

MIT-MUT – das Projekt

MIT-MUT ist ein Forschungsprojekt, das 13- und 14-jährige Schülerinnen vor der Berufswahlentscheidung spielerisch ermuntert, sich mit attraktiven beruflichen Optionen in den Bereichen IT und Unternehmerintum auseinanderzusetzen. Dafür wurde aufbauend auf einer Literaturanalyse, einer ersten Bedürfniserhebung bei Schülerinnen und PädagogInnen sowie einem didaktischen Konzept ein Spiel entwickelt (eine mehrwöchige Live-Challenge, bei dem die Mädchen verschiedenste Aufgaben, von der Firmennamensfindung, über die Logoerstellung bis zur App-Papier-Prototyp Entwicklung und Präsentation zu erfüllen haben) sowie ein Online Lernraum (Se³N - Social enterprise education entertainment Network) eingerichtet und im Anschluss im Rahmen einer Testphase evaluiert.

Informationen zum Projekt: www.mitmut.at

MIT-MUT – die Fortbildung

Nachdem das MIT-MUT Spiel und die begleitenden pädagogischen Materialien im Rahmen des Projekts erfolgreich erprobt wurden, wird es nun bundesweit allen interessierten Schulen zum Einsatz im Unterricht zugänglich gemacht.

In Fortbildungsveranstaltungen in Kooperation mit den Pädagogischen Hochschulen Niederösterreich und Tirol werden PädagogInnen vertraut gemacht mit:

- dem pädagogischen Ansatz Game Based Learning in Berufsorientierung und Informatik
- dem didaktischen Spielkonzept von MIT-MUT
- Betreuung des Spiels als Game MasterIn
- Installation und Wartung des Social Enterprise Networks YAMMER, in dem das MIT-MUT Spiel umgesetzt wird

Informationen zur Fortbildung:

<https://www.ph-online.ac.at/ph-noe/>

<https://www.ph-online.ac.at/pht>