

## **Evaluation 2017**



**Mädchen-Workshop-Tage**

**„Auf die Plätze – Technik – Los!“**

**an der Universität Bamberg**

**Fakultät Wirtschaftsinformatik und Angewandte Informatik**

**02.11. – 03.11.2017**

## Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b> .....	<b>5</b>
<b>Anmeldung</b> .....	<b>5</b>
<b>Evaluation</b> .....	<b>6</b>
<b>Vorher-Fragebogen</b> .....	<b>7</b>
1.    Persönliche Daten .....	7
1.1.    Wie alt bist Du? .....	7
1.2.    In welchem Land bist Du geboren? .....	7
1.3.    In welchem Land ist Deine Mutter geboren? .....	8
1.4.    In welchem Land ist Dein Vater geboren? .....	8
2.    Schulische Daten .....	9
2.1.    Welche Klassenstufe besuchst Du? .....	9
2.2.    Auf welche Schule gehst Du? .....	9
2.3.    Name und Ort der Schule .....	10
3.    Informatikveranstaltungen an der Uni Bamberg .....	10
3.1.    Warst du schon einmal bei „Mädchen und Technik“ dabei? .....	10
3.2.    Wenn ja, in welcher Stadt und wie oft hast Du schon teilgenommen? .....	11
3.3.    Wie hast du von „Mädchen und Technik“ erfahren? .....	12
3.4.    Warum nimmst Du bei „Mädchen und Technik“ teil? .....	13
4.    Tätigkeitsbereiche .....	13
In meinem späteren Beruf .....	13
4.1.    ... möchte ich etwas machen das ich gut kann .....	13
4.2.    ... möchte ich etwas Gutes für Menschen, Tiere und Umwelt tun .....	14
4.3.    ... möchte ich für das, was ich kann und mache, gelobt werden .....	14
4.4.    ... möchte ich viel Geld verdienen .....	15
4.5.    ... möchte ich etwas machen, was andere bewundern .....	15
4.6.    ... möchte ich viel Freizeit haben .....	16
4.7.    ... möchte ich gerne Chefin werden .....	16
4.8.    ... möchte ich gemeinsam mit anderen arbeiten .....	17
Mein Beruf sollte .....	17
4.9.    ... nicht männertypisch sein .....	17
4.10.    ... nicht frauentypisch sein .....	18
4.11.    Könntest Du Dir vorstellen, einen Beruf zu haben, der etwas mit Informatik zu tun hat? 18	
4.12.    Was hältst Du allgemein von Informatik? .....	19
<b>Vorher &amp; Nachher</b> .....	<b>20</b>

5.	In welchem Tätigkeitbereich könntest Du Dir vorstellen später zu arbeiten? .....	20
5.1.	Ich möchte Menschen beraten und Ihnen etwas verkaufen (z.B. Kleidung, Brötchen, Autos...)	20
5.2.	Ich möchte Kinder erziehen oder unterrichten.....	21
5.3.	Ich möchte die Natur erforschen und neue Maschinen erfinden .....	21
5.4.	Ich möchte kranken Menschen oder Tieren helfen .....	22
5.5.	Ich möchte Dinge herstellen oder reparieren (z.B. backen, bauen, streichen, Autos reparieren...)	22
5.6.	Ich möchte in der Landwirtschaft arbeiten (z.B. Tiere halten, Felder bearbeiten...)	23
5.7.	Ich möchte in einem Büro arbeiten .....	23
5.8.	Ich möchte Programme für Computer/Roboter/technische Geräte schreiben .....	24
<b>Nachher-Fragebogen.....</b>		<b>25</b>
6.	Beurteilung von „Mädchen und Technik“ .....	25
6.1.	Wie viele Workshops hast Du besucht?.....	25
6.2.	Welche Workshops hast Du besucht und welche haben Dir besonders gut gefallen? .....	25
6.3.	Was hat Dir bei „MUT“ am besten gefallen?.....	26
6.4.	Wie hat Dir „MUT“ insgesamt gefallen? Gib uns eine Note: .....	26
6.5.	Was können wir verbessern?.....	26
6.6.	Zu welchem Thema im Bereich Informatik sollten wir das nächste Mal einen Workshop anbieten? .....	27
6.7.	Was denkst Du über solche Aktionen für Mädchen? .....	27
6.8.	Möchtest Du uns sonst noch etwas sagen? .....	27
<b>Workshop-Fragebogen .....</b>		<b>29</b>
7.	Wenn Bilder lügen (11 Bögen).....	29
7.1.	Was hat Dir an dem Workshop besonders gut gefallen?.....	29
7.2.	Was hat Dir an dem Workshop nicht so gut gefallen?.....	29
7.3.	Bewertung von Workshop-Aspekten nach Noten .....	30
7.4.	Was können wir verbessern?.....	30
8.	Wie bleibt unser Geheimnis geheim (8 Bögen) .....	30
8.1.	Was hat Dir an dem Workshop besonders gut gefallen?.....	30
8.2.	Was hat Dir an dem Workshop nicht so gut gefallen?.....	30
8.3.	Bewertung von Workshop-Aspekten nach Noten .....	31
8.4.	Was können wir verbessern?.....	31
9.	Spielend Programmieren (11 Bögen).....	31
9.1.	Was hat Dir an dem Workshop besonders gut gefallen?.....	31
9.2.	Was hat Dir an dem Workshop nicht so gut gefallen?.....	31
9.3.	Bewertung von Workshop-Aspekten nach Noten .....	32

9.4.	Was können wir verbessern?.....	32
10.	Crazy Robots (12 Bögen).....	32
10.1.	Was hat Dir an dem Workshop besonders gut gefallen?.....	32
10.2.	Was hat Dir an dem Workshop nicht so gut gefallen?.....	32
10.3.	Bewertung von Workshop-Aspekten nach Noten .....	33
10.4.	Was können wir verbessern?.....	33
11.	Eyetracking – Augen erzählen (12 Bögen).....	33
11.1.	Was hat Dir an dem Workshop besonders gut gefallen?.....	33
11.2.	Was hat Dir an dem Workshop nicht so gut gefallen?.....	34
11.3.	Bewertung von Workshop-Aspekten nach Noten .....	34
11.4.	Was können wir verbessern?.....	34
12.	Lötworkshop (7 Bögen).....	34
12.1.	Was hat Dir an dem Workshop besonders gut gefallen?.....	34
12.2.	Was hat Dir an dem Workshop nicht so gut gefallen?.....	35
12.3.	Bewertung von Workshop-Aspekten nach Noten .....	35
12.4.	Was können wir verbessern?.....	35
13.	Scratch Dir Deine eigene Welt (9 Bögen).....	35
13.1.	Was hat Dir an dem Workshop besonders gut gefallen?.....	35
13.2.	Was hat Dir an dem Workshop nicht so gut gefallen?.....	36
13.3.	Bewertung von Workshop-Aspekten nach Noten .....	36
13.4.	Was können wir verbessern?.....	36

## Einleitung

Die von der Universität Bamberg organisierten „MUT – Mädchen und Technik“-Workshop-Tage fanden dieses Jahr bereits zum 13. Mal statt. An den letzten beiden Herbstferientagen (02.11.-03.11.2017), dieses Jahr einen Tag kürzer aufgrund der zwei Feiertage in dieser Woche, konnten Mädchen zwischen 10 und 14 Jahren in insgesamt sieben Workshops spielerisch Einblicke in die Welt der Informatik erhalten.

MUT findet derzeit an vier Standorten in der Region Oberfranken statt und richtet sich an Mädchen aller Schularten. Ziel des Projektes ist das Interesse von Mädchen und jungen Frauen für die Welt der Informatik und Technik zu wecken, um so längerfristig den Anteil weiblicher Studierender in den MINT-Berufen (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik) zu erhöhen.

Die Informatik-Schnupperkurse fanden zum nun sechsten Mal an dem neuen Standort der Fakultät Wirtschaftsinformatik und Angewandte Informatik auf der ERBA-Insel statt. Dort konnten die interessierten Mädchen Fragen nachgehen wie: Was steckt eigentlich in einem Rechner? Wie kann ich einem Roboter das Tanzen beibringen? Und wie bleiben meine Daten geheim?

Wer an einem oder mehreren Workshops teilnehmen wollte, musste sich vorab online für die Veranstaltung anmelden ([unter nachwuchs.wiai.uni-bamberg.de/mut.html](http://nachwuchs.wiai.uni-bamberg.de/mut.html)). Die Mädchen wurden dabei durch gezielte Verteilung der Flyer an Schulen über die Veranstaltung informiert.

## Anmeldung

Insgesamt meldeten sich 42 Mädchen für die Workshops an, wobei sich zahlreiche Mädchen für bis zu vier verschiedene Workshops registrierten. Die Anzahl der Teilnehmerinnen verteilte sich dabei wie folgt auf die verschiedenen Workshops:

- |                                      |                    |
|--------------------------------------|--------------------|
| • Wenn Bilder lügen                  | 12 Teilnehmerinnen |
| • Wie bleibt unser Geheimnis geheim? | 9 Teilnehmerinnen  |
| • Spielend Programmieren             | 10 Teilnehmerinnen |
| • Crazy Robots                       | 12 Teilnehmerinnen |
| • Eyetracking                        | 11 Teilnehmerinnen |
| • Lötworkshop                        | 10 Teilnehmerinnen |
| • Scratch Dir Deine eigene Welt      | 8 Teilnehmerinnen  |

## Evaluation

Die Erhebung wurde, wie bereits in den vergangenen Jahren, auf Basis der Fragebögen vor und nach der Veranstaltung, sowie der jeweiligen Workshop-Fragebögen durchgeführt. Die Mädchen sollten dabei vor Beginn der MUT-Workshop-Tage, nach jedem besuchten Workshop und nach Ende der Veranstaltung einen Fragebogen ausfüllen.

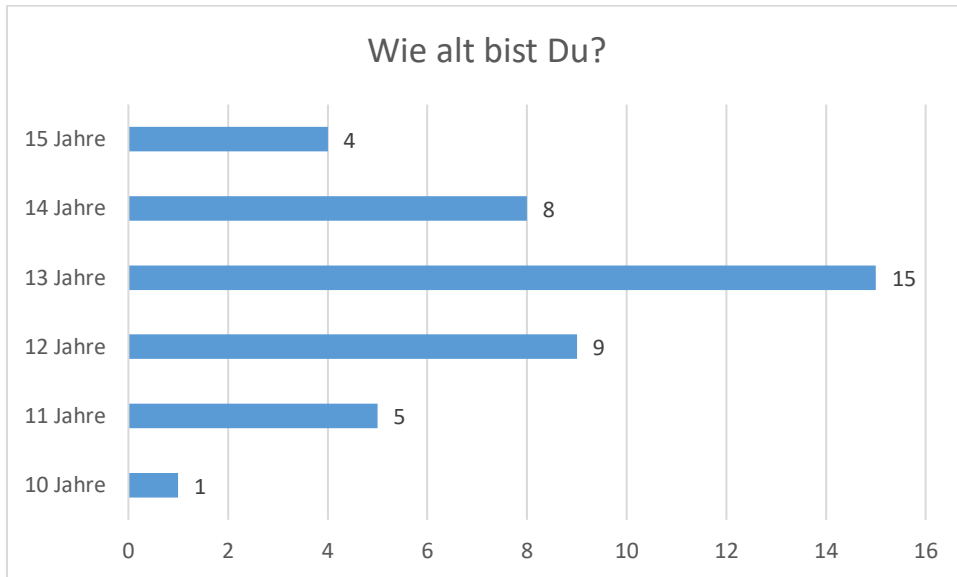
Um die Ausgangs- und Abschlussfragebögen eindeutig zuordnen zu können, wurden die Mädchen zu Beginn jedes Fragebogens aufgefordert, einem Beispiel folgend eine sechsstellige Geheimzahl zu bilden. Zudem wurden persönliche Daten der Teilnehmerinnen sowie ihre Interessen und Bewertungen der Veranstaltung abgefragt.

In den workshop-spezifischen Fragebögen sollten die Mädchen unmittelbar im Anschluss an einem Workshop ihre Beurteilung abbilden. Die Ausgangs- und Abschlussfragebögen enthalten identische Fragen. Auf diese Weise konnten Veränderungen in den Einstellungen der Mädchen zur Informatik nach Besuch der Veranstaltung direkt abgebildet werden. Es liegen für 42 Mädchen Vorher- und für 41 Mädchen Nachher-Frageböge vor. Bei 39 der Teilnehmerinnen konnten die Fragebögen aufgrund der Geheimzahl eindeutig einander zugeordnet werden. Diese gehen damit in die Auswertungen der Vergleichsfragen zu kurzzeitigen Einstellungsänderungen ein.

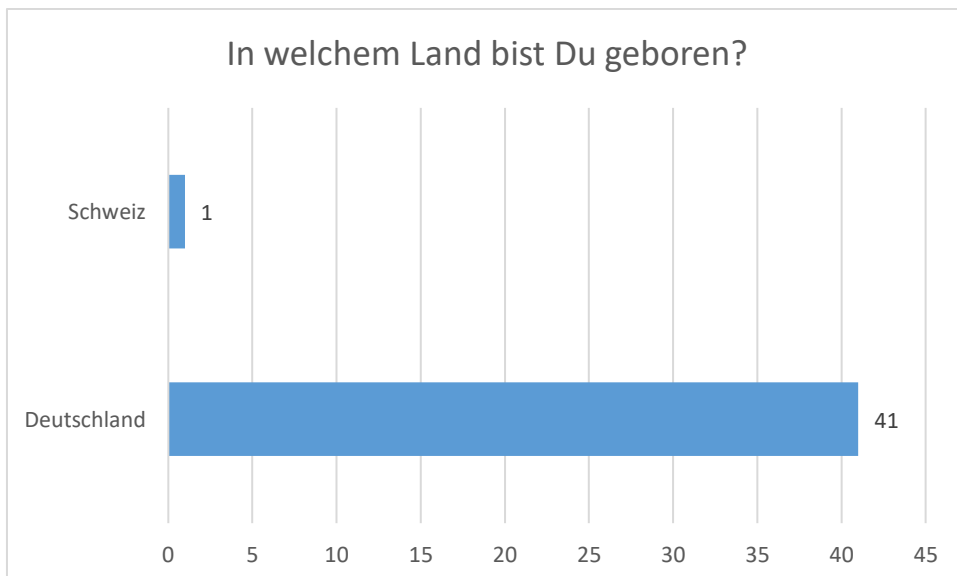
## Vorher-Fragebogen

### 1. Persönliche Daten

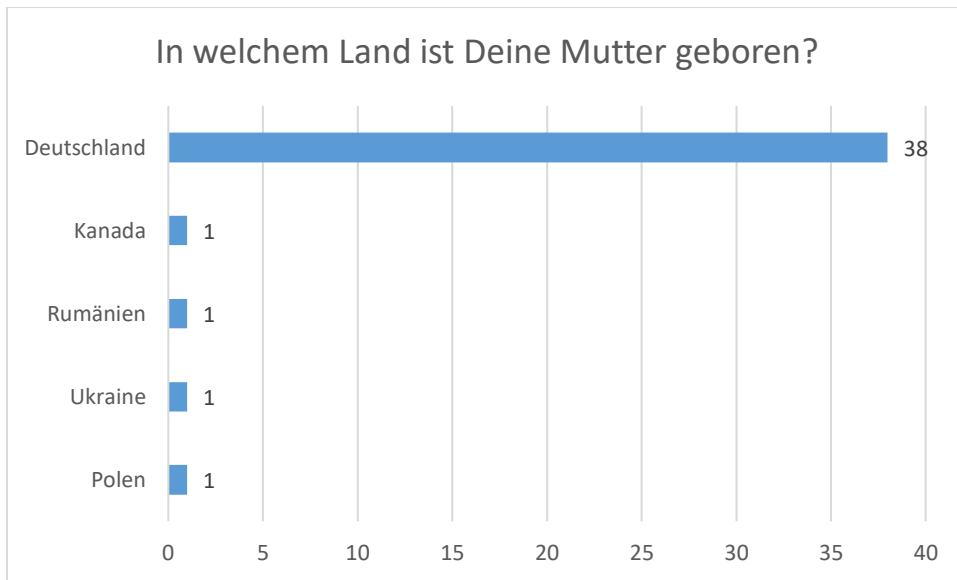
#### 1.1. Wie alt bist Du?



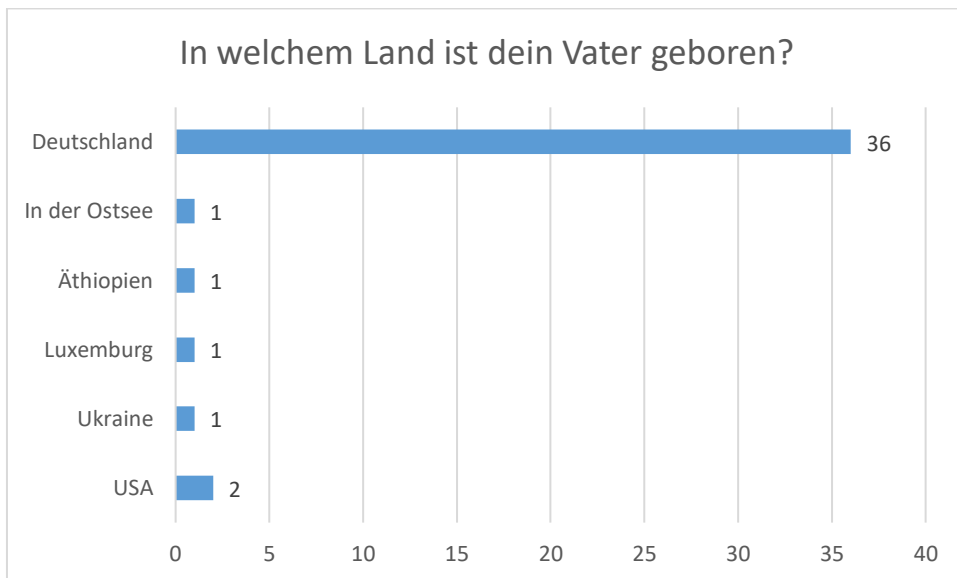
#### 1.2. In welchem Land bist Du geboren?



### 1.3. In welchem Land ist Deine Mutter geboren?



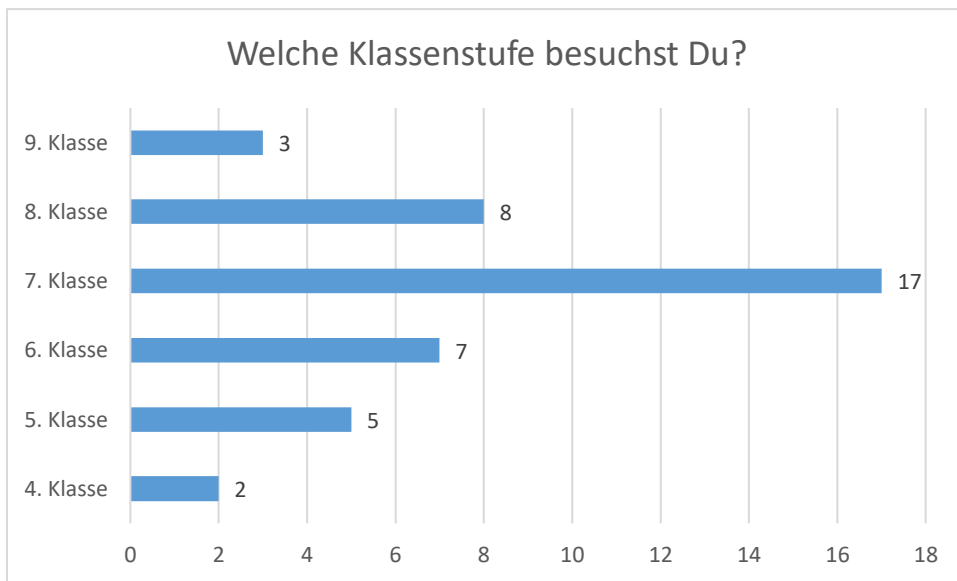
### 1.4. In welchem Land ist Dein Vater geboren?



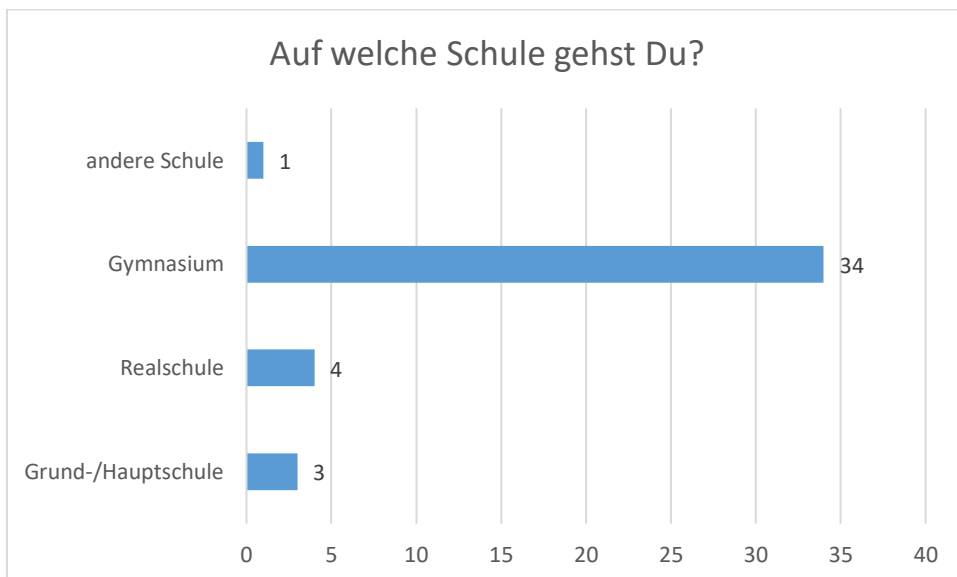


## 2. Schulische Daten

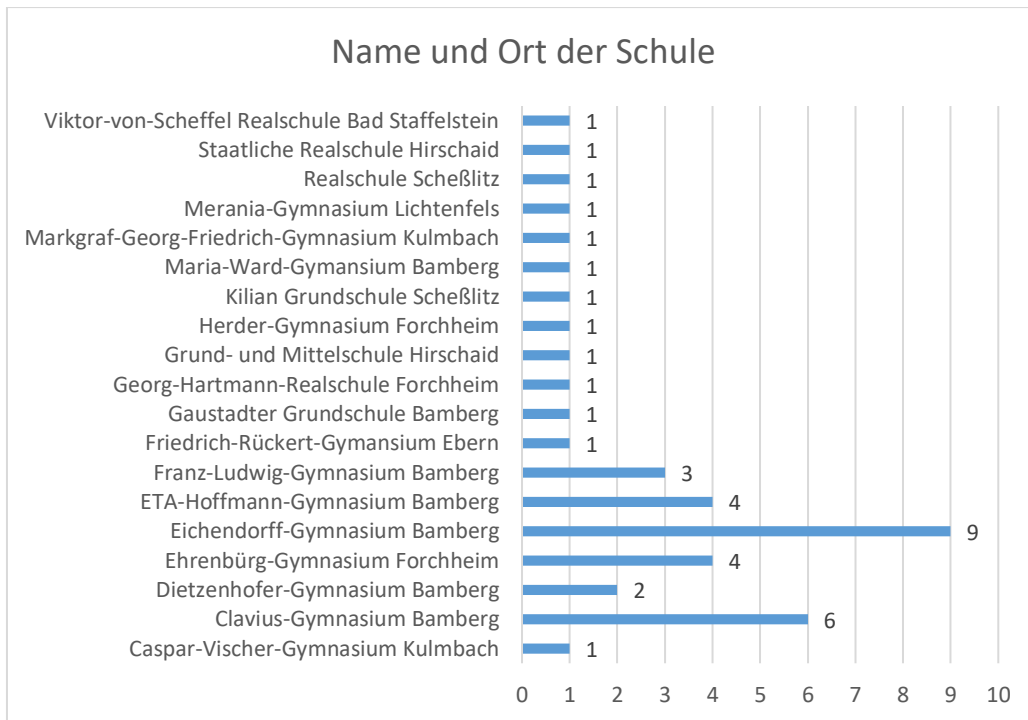
### 2.1. Welche Klassenstufe besuchst Du?



### 2.2. Auf welche Schule gehst Du?

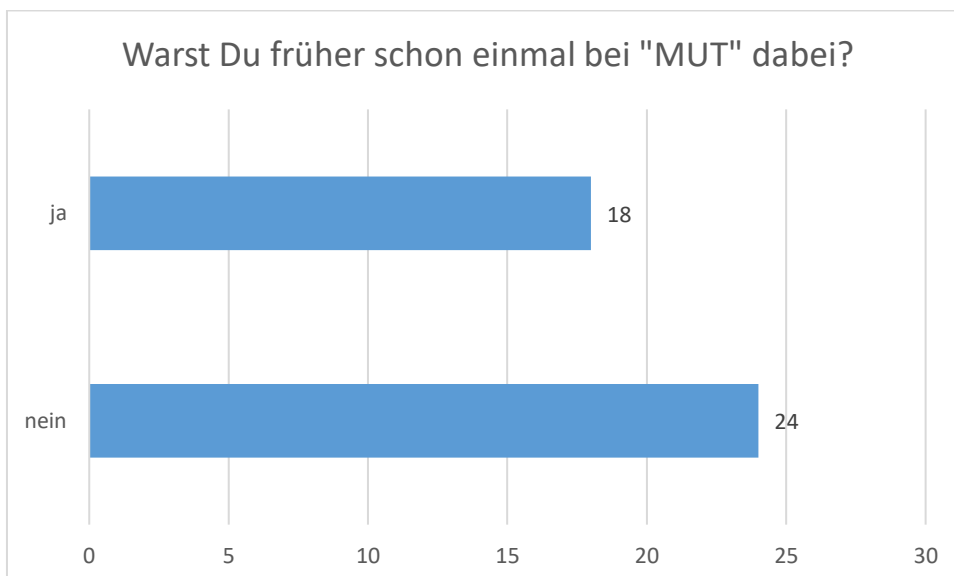


### 2.3. Name und Ort der Schule

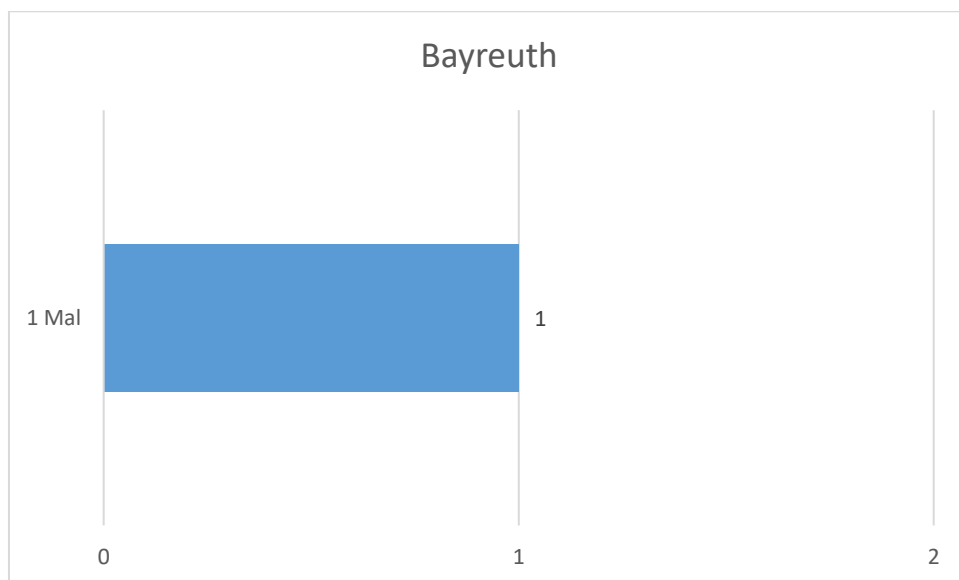
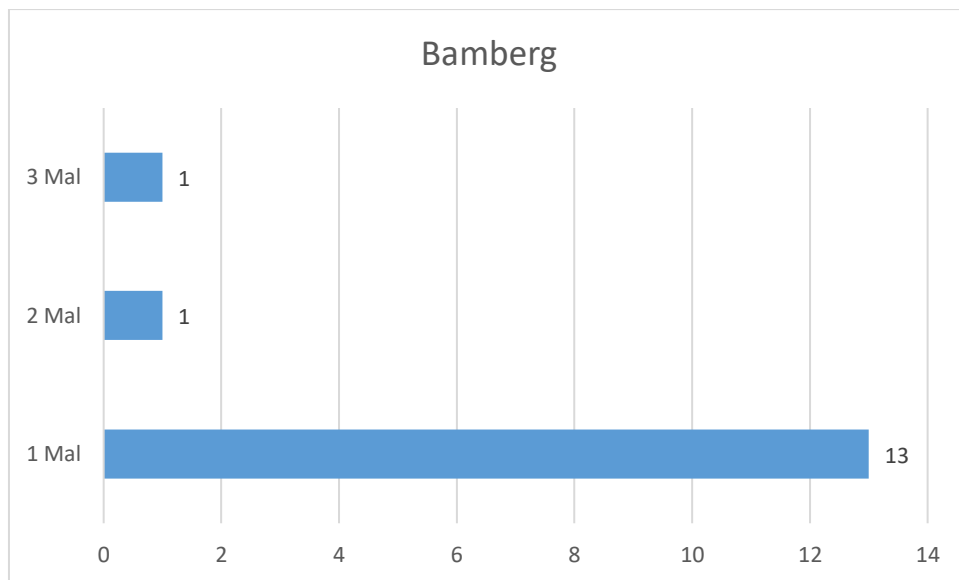


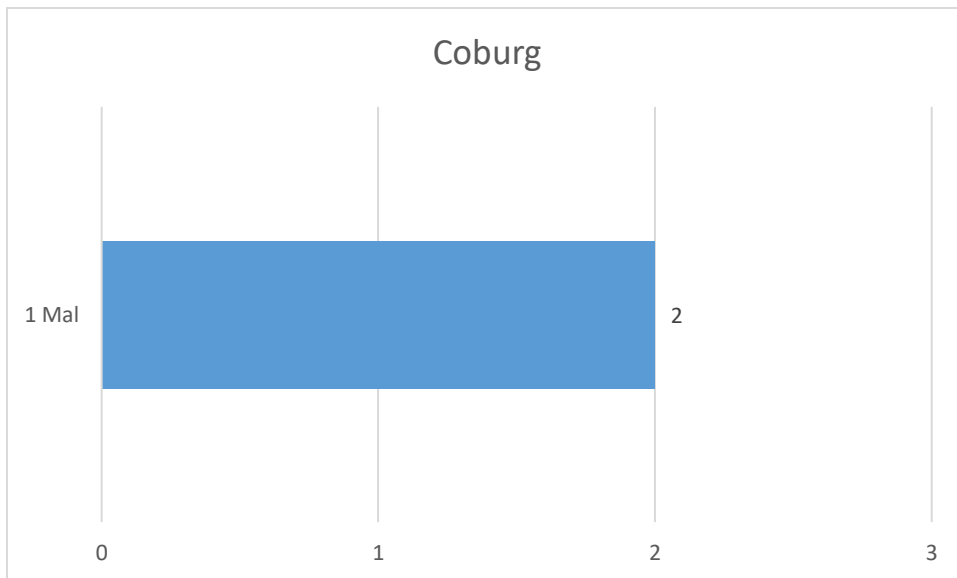
### 3. Informatikveranstaltungen an der Uni Bamberg

#### 3.1. Warst du schon einmal bei „Mädchen und Technik“ dabei?

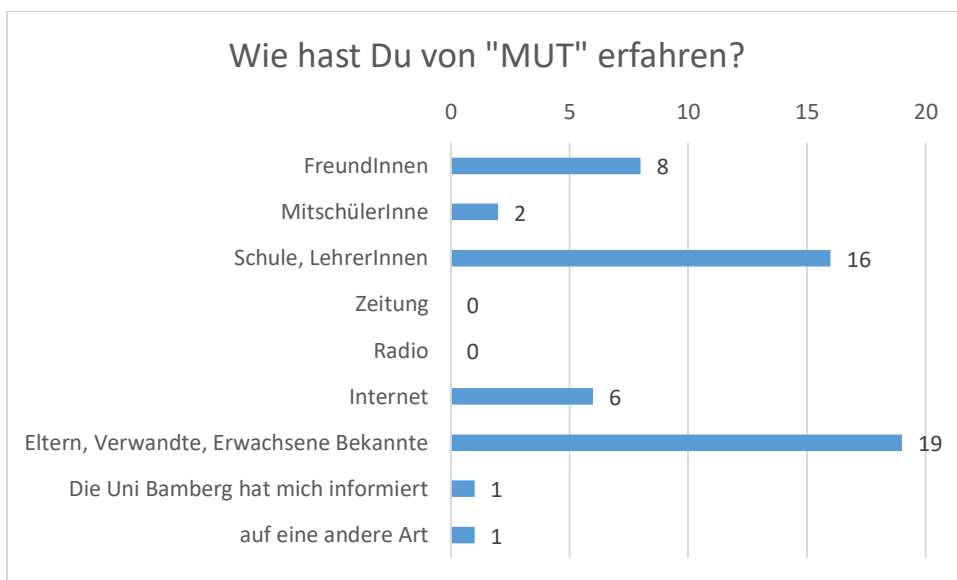


### 3.2. Wenn ja, in welcher Stadt und wie oft hast Du schon teilgenommen?





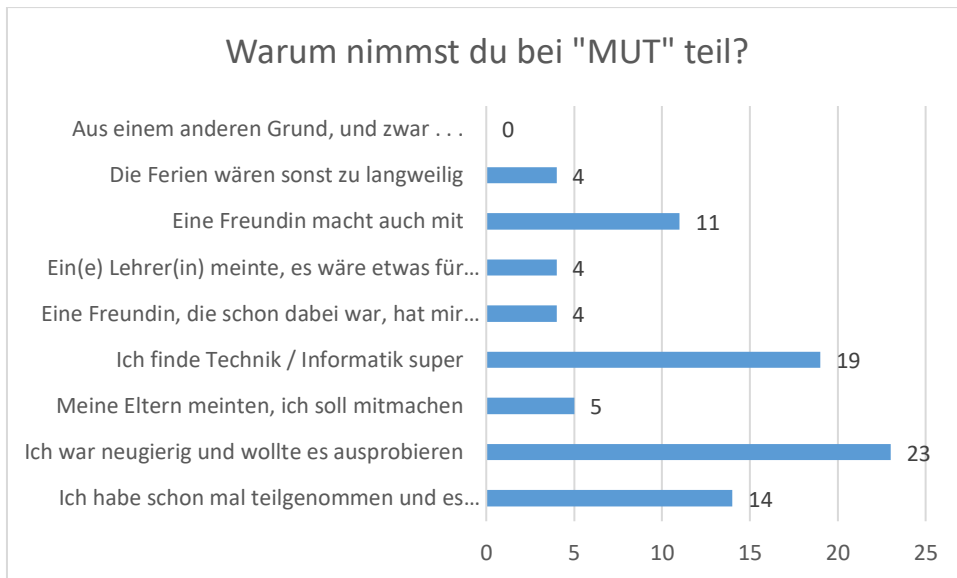
### 3.3. Wie hast du von „Mädchen und Technik“ erfahren?



Und zwar:

- Von meinem Bruder aus der Grundschule
- Flyer (2x)

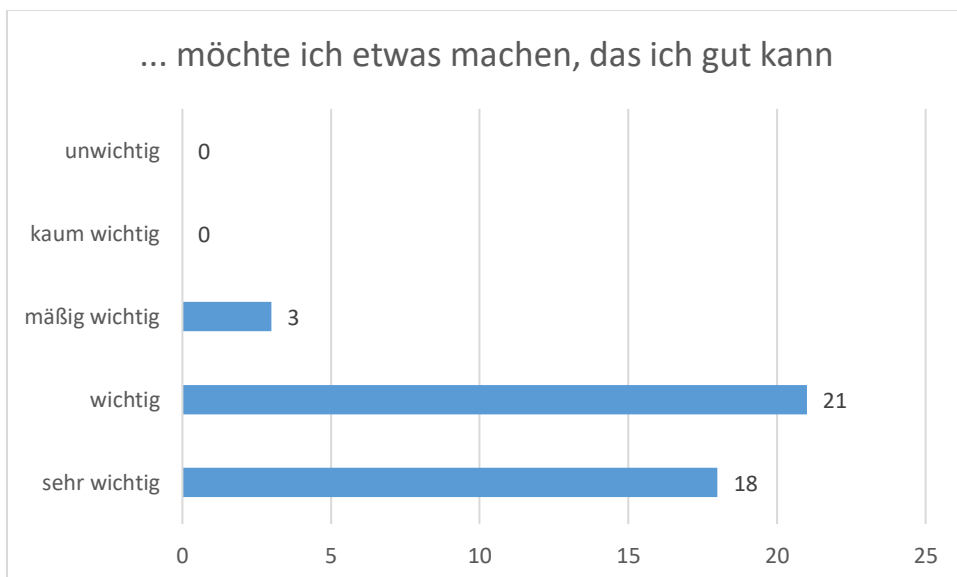
### 3.4. Warum nimmst Du bei „Mädchen und Technik“ teil?



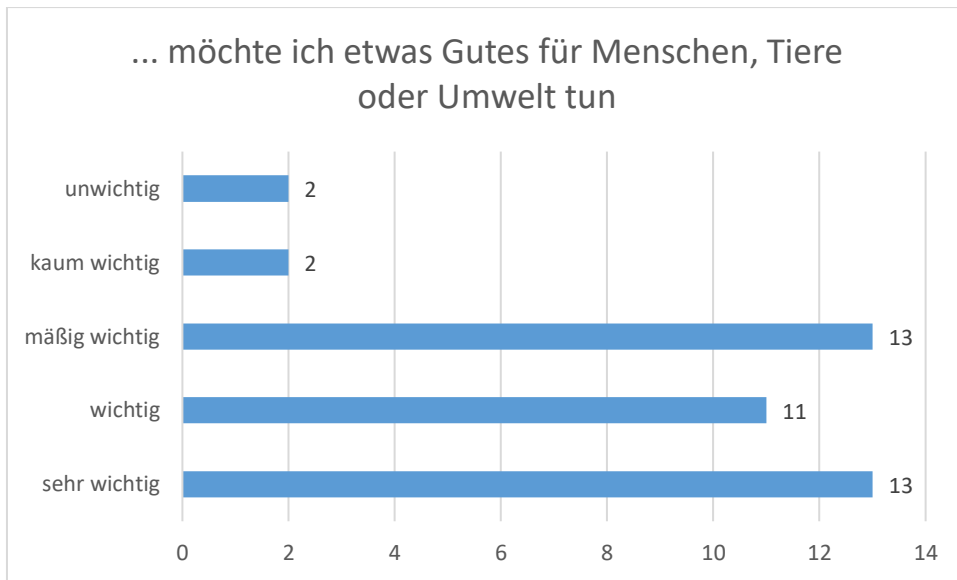
## 4. Tätigkeitsbereiche

In meinem späteren Beruf

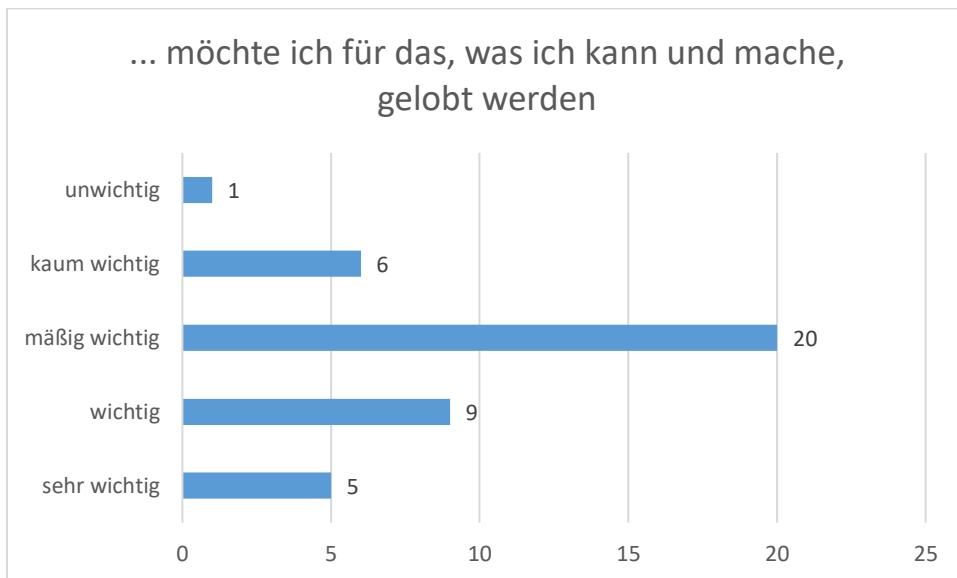
### 4.1. ... möchte ich etwas machen das ich gut kann



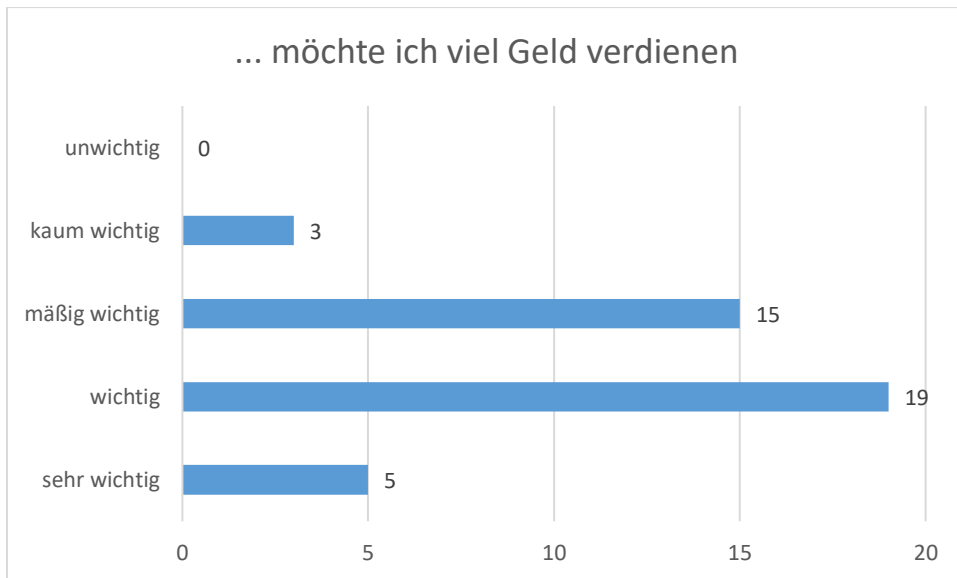
#### 4.2. ... möchte ich etwas Gutes für Menschen, Tiere und Umwelt tun



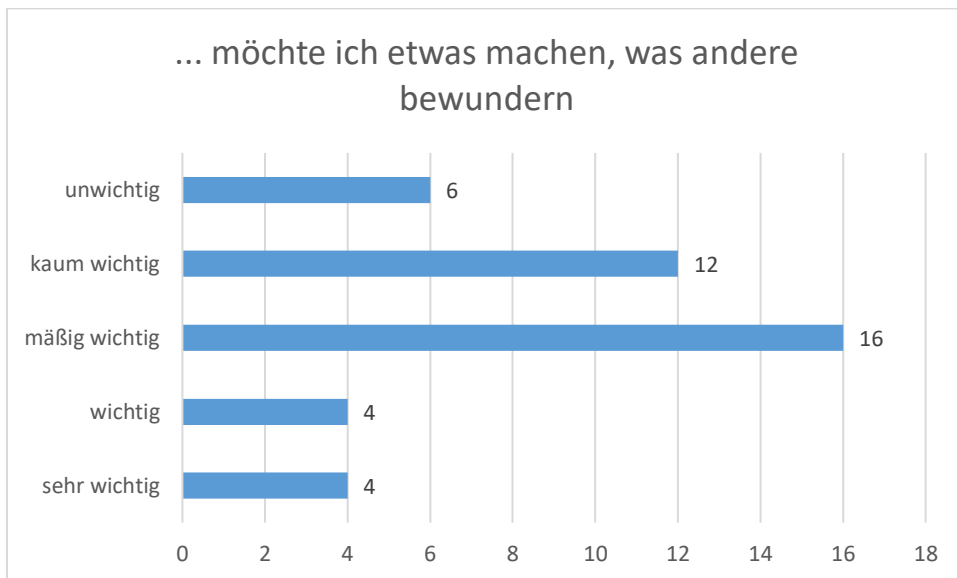
#### 4.3. ... möchte ich für das, was ich kann und mache, gelobt werden



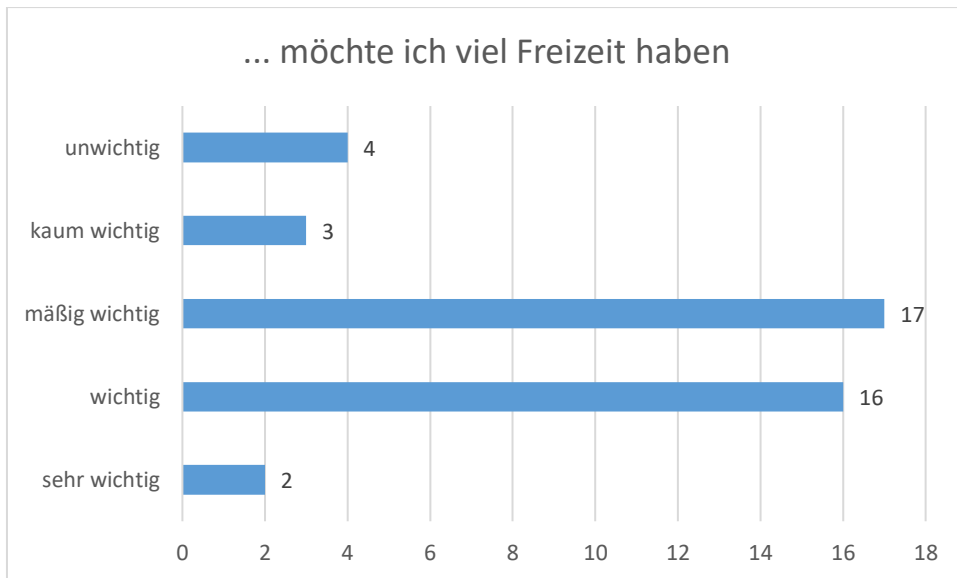
#### 4.4. ... möchte ich viel Geld verdienen



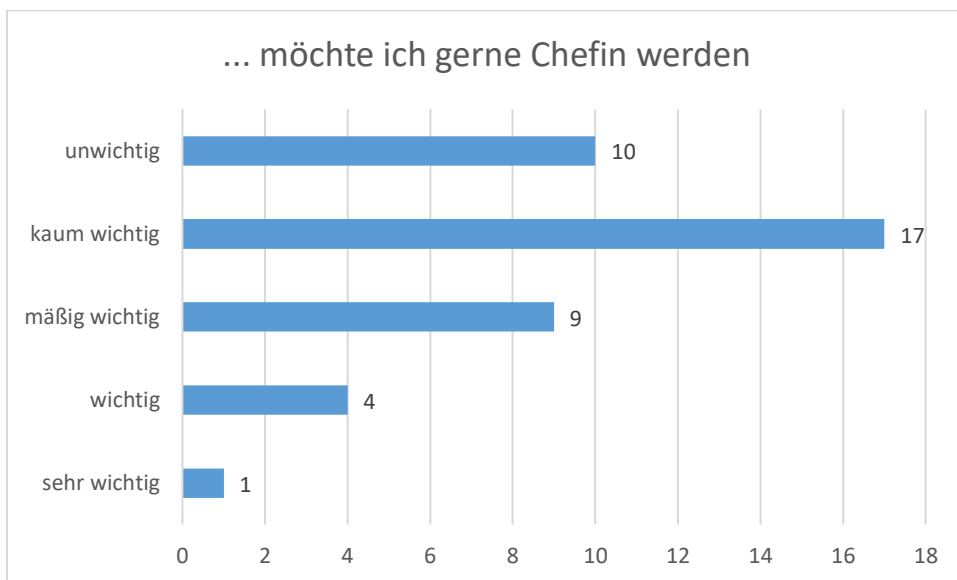
#### 4.5. ... möchte ich etwas machen, was andere bewundern



#### 4.6. ... möchte ich viel Freizeit haben

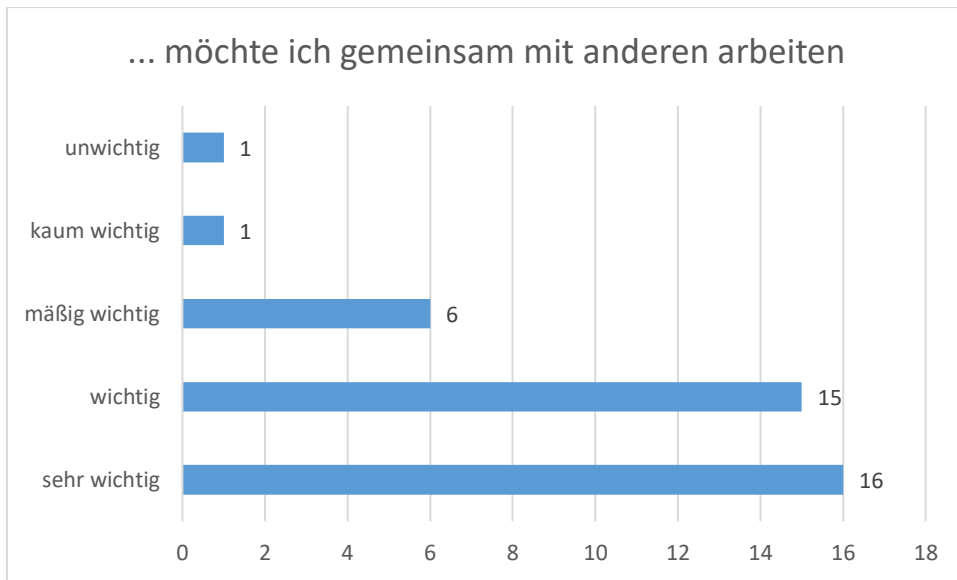


#### 4.7. ... möchte ich gerne Chefin werden



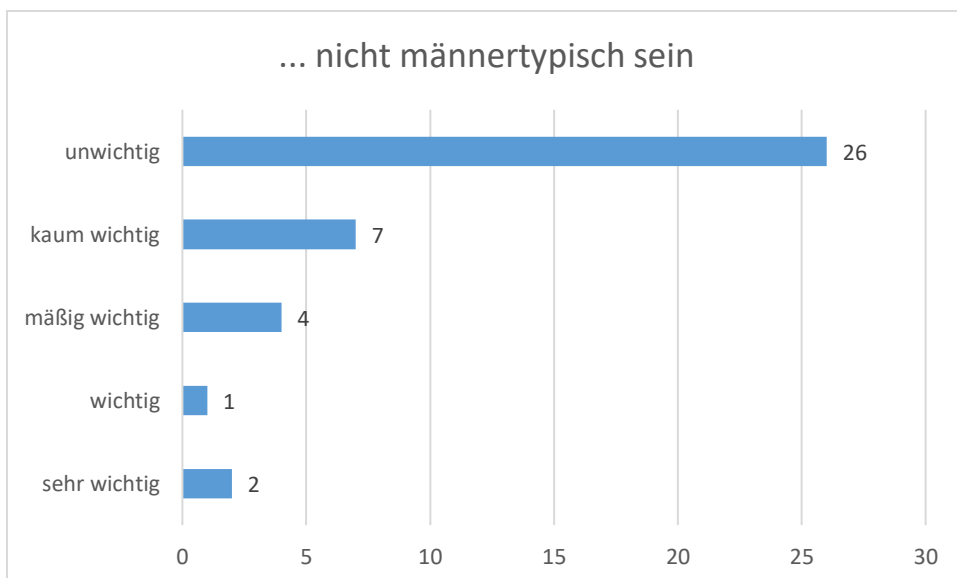


#### 4.8. ... möchte ich gemeinsam mit anderen arbeiten

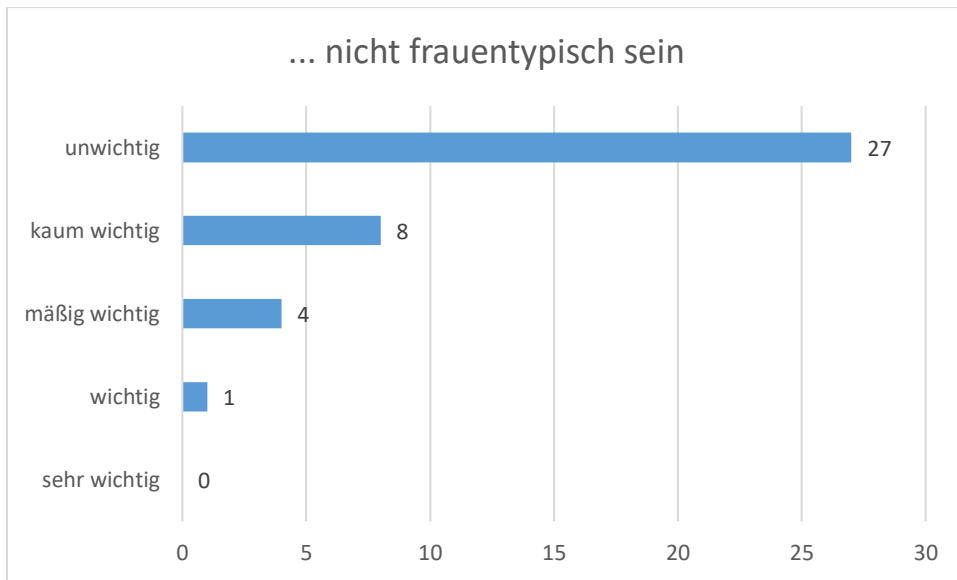


#### Mein Beruf sollte

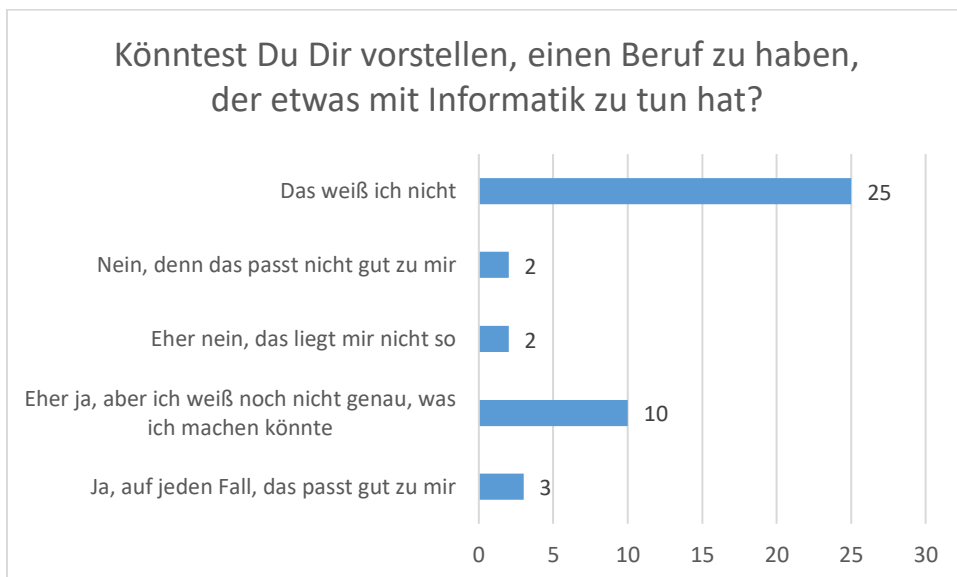
#### 4.9. ... nicht männertypisch sein



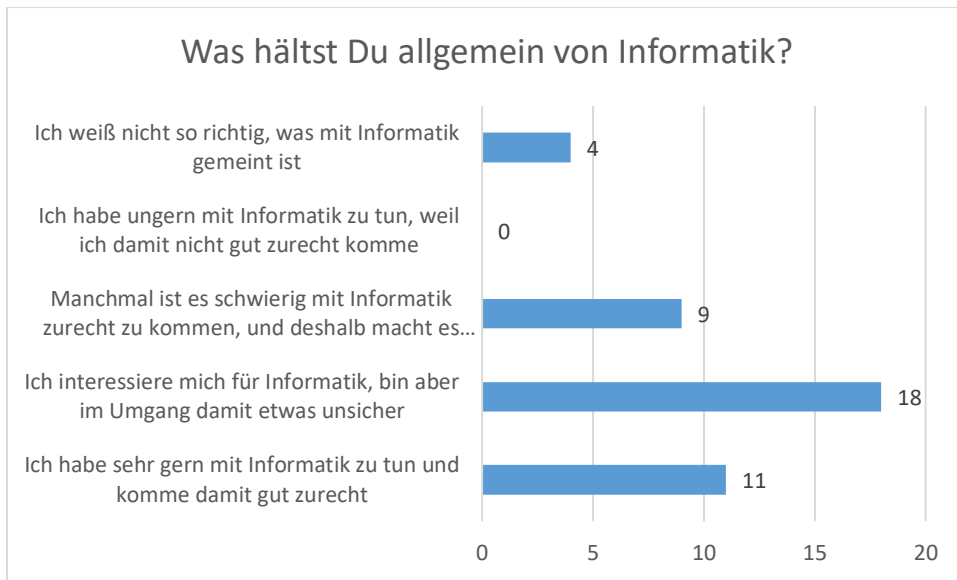
4.10. ... nicht frauentypisch sein



4.11. Könntest Du Dir vorstellen, einen Beruf zu haben, der etwas mit Informatik zu tun hat?



#### 4.12. Was hältst Du allgemein von Informatik?



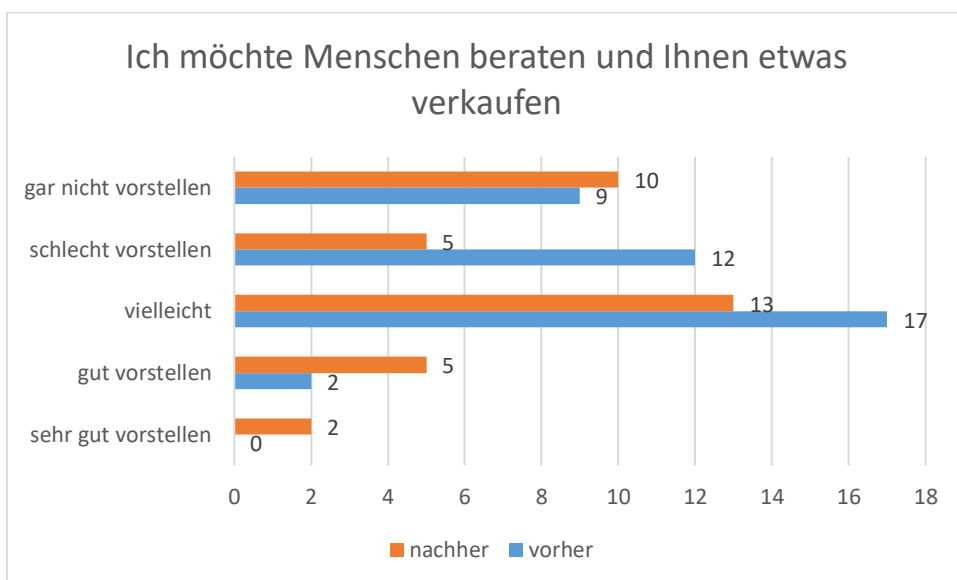
## Vorher & Nachher

Die Fragen zur Berufsvorstellung in verschiedenen Tätigkeitsbereichen und zur allgemeinen Meinung von Informatik wurden sowohl in der Vorher- als auch in der Nachher-Befragung aufgeführt, um herauszufinden, ob die Einstellungen der Teilnehmer durch die gemachten Erfahrungen (zumindest kurzfristig) beeinflusst wird.

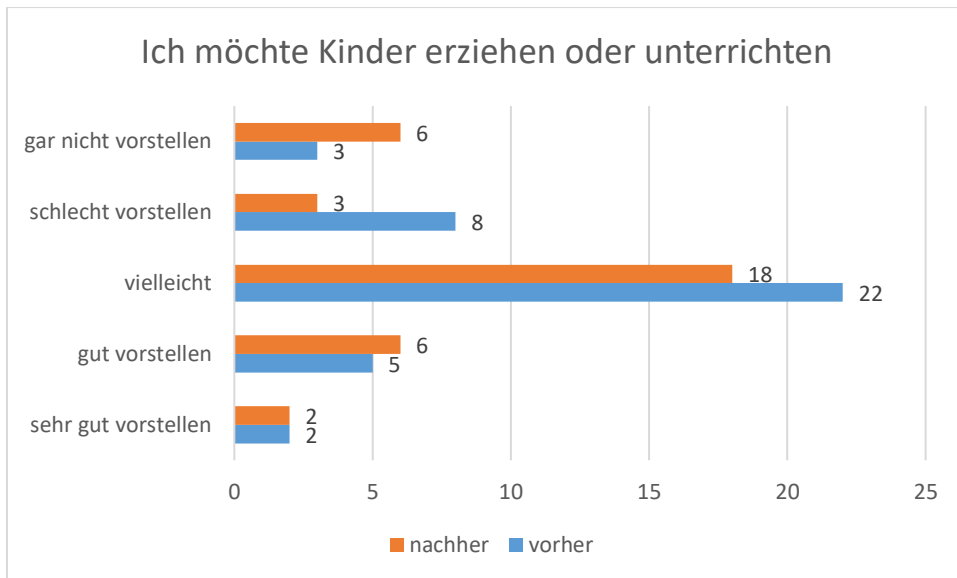
Hier wurden nur die Antworten der 39 Mädchen berücksichtigt, die sowohl den Ausgangsfragebogen wie auch den Abschlussfragebogen beantwortet haben.

### 5. In welchem Tätigkeitbereich könntest Du Dir vorstellen später zu arbeiten?

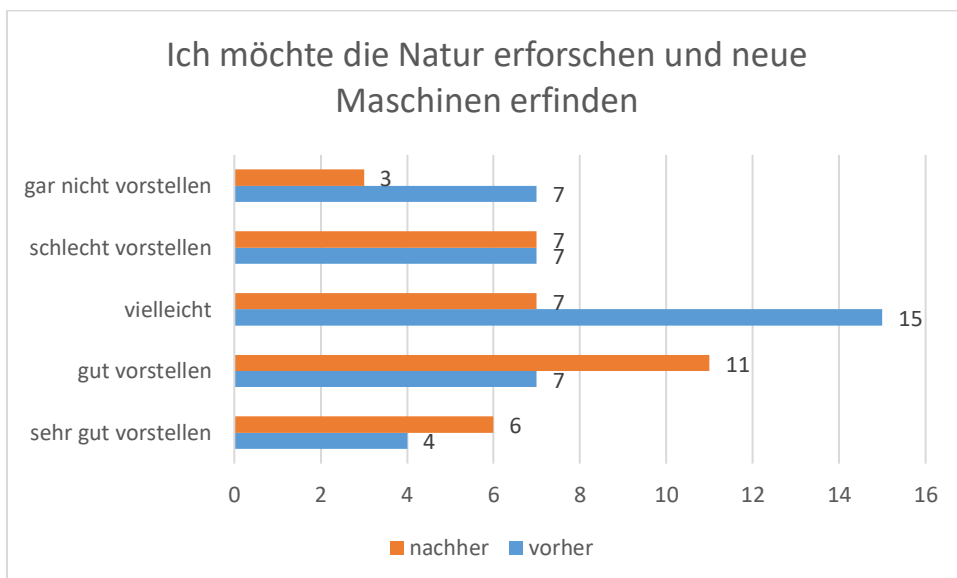
5.1. Ich möchte Menschen beraten und Ihnen etwas verkaufen (z.B. Kleidung, Brötchen, Autos...)



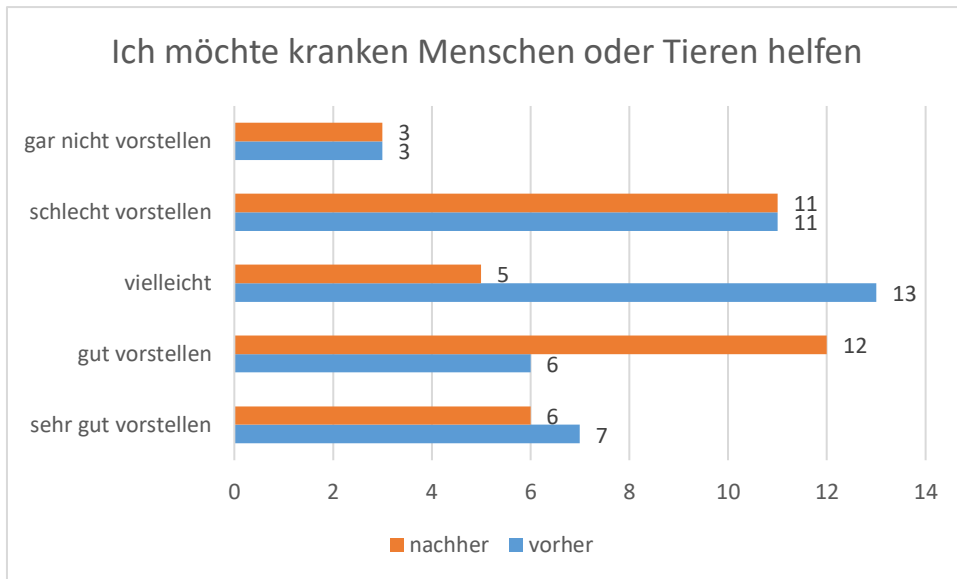
### 5.2. Ich möchte Kinder erziehen oder unterrichten



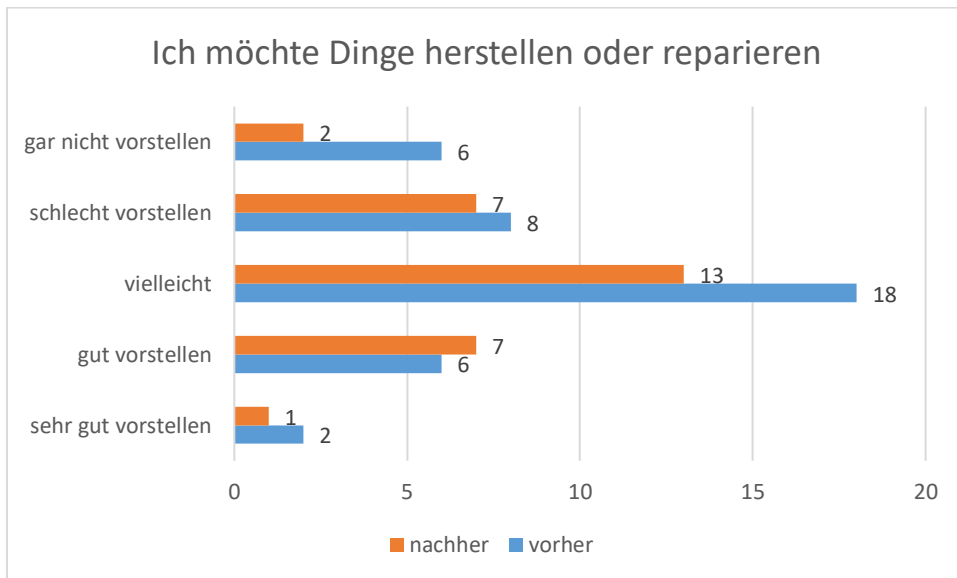
### 5.3. Ich möchte die Natur erforschen und neue Maschinen erfinden



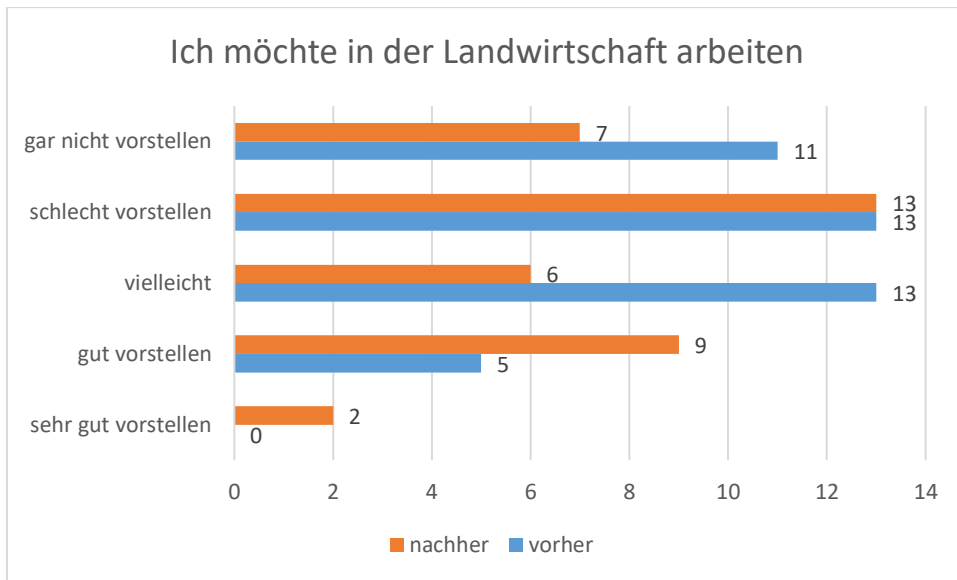
#### 5.4. Ich möchte kranken Menschen oder Tieren helfen



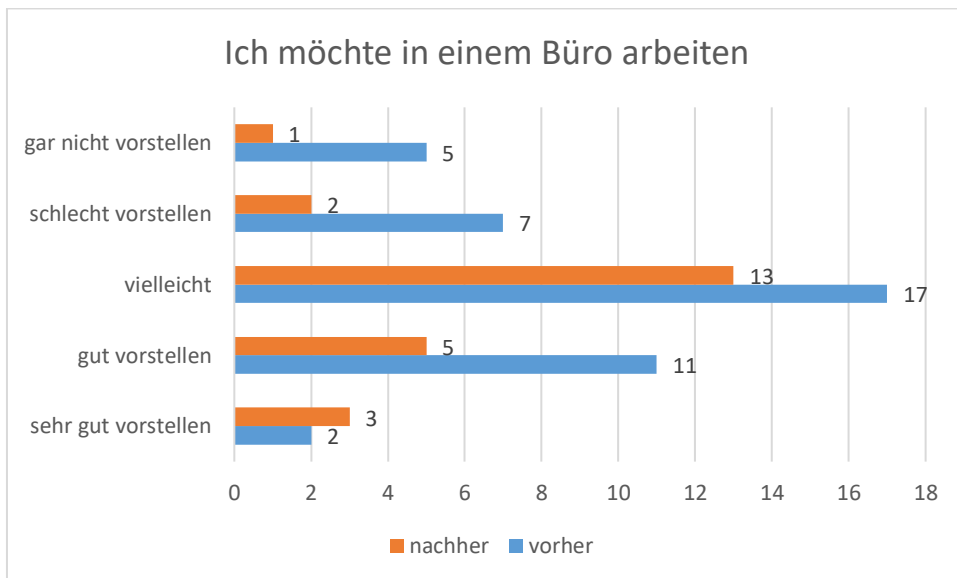
#### 5.5. Ich möchte Dinge herstellen oder reparieren (z.B. backen, bauen, streichen, Autos reparieren...)



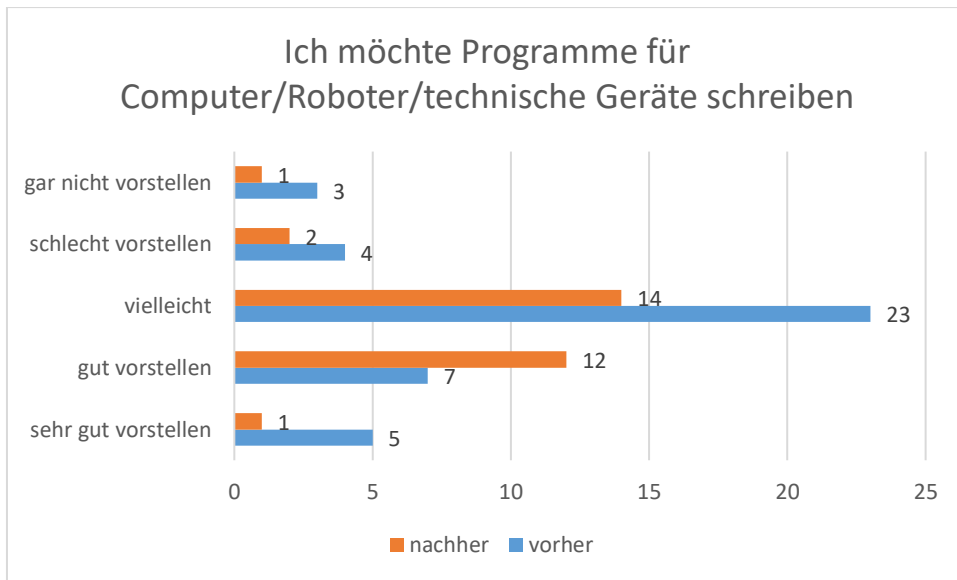
### 5.6. Ich möchte in der Landwirtschaft arbeiten (z.B. Tiere halten, Felder bearbeiten...)



### 5.7. Ich möchte in einem Büro arbeiten



## 5.8. Ich möchte Programme für Computer/Roboter/technische Geräte schreiben

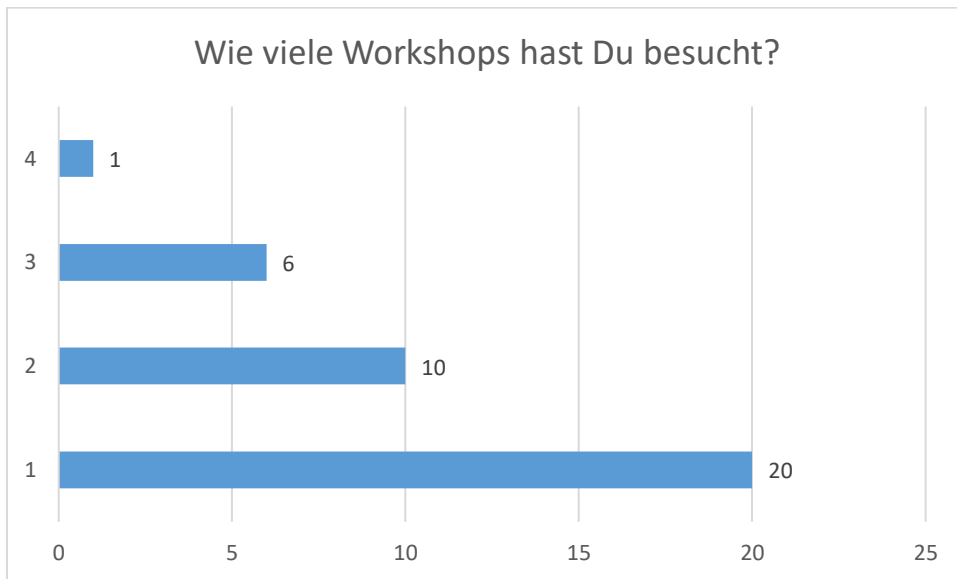




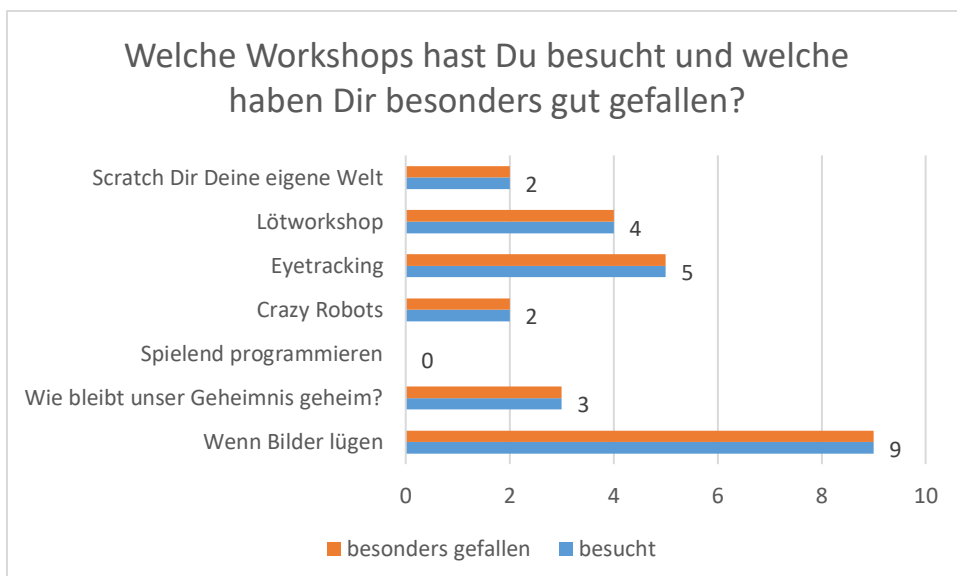
## Nachher-Fragebogen

### 6. Beurteilung von „Mädchen und Technik“

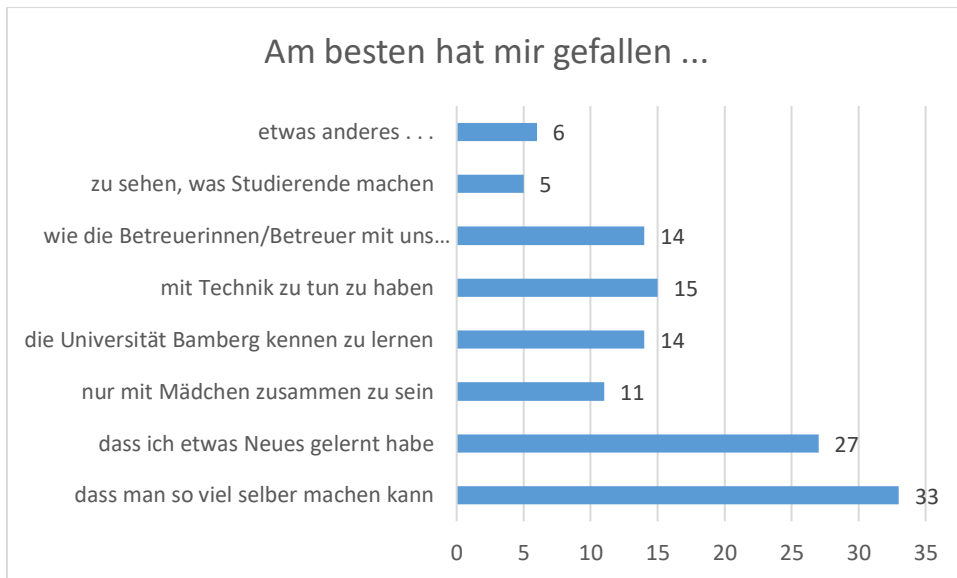
#### 6.1. Wie viele Workshops hast Du besucht?



#### 6.2. Welche Workshops hast Du besucht und welche haben Dir besonders gut gefallen?



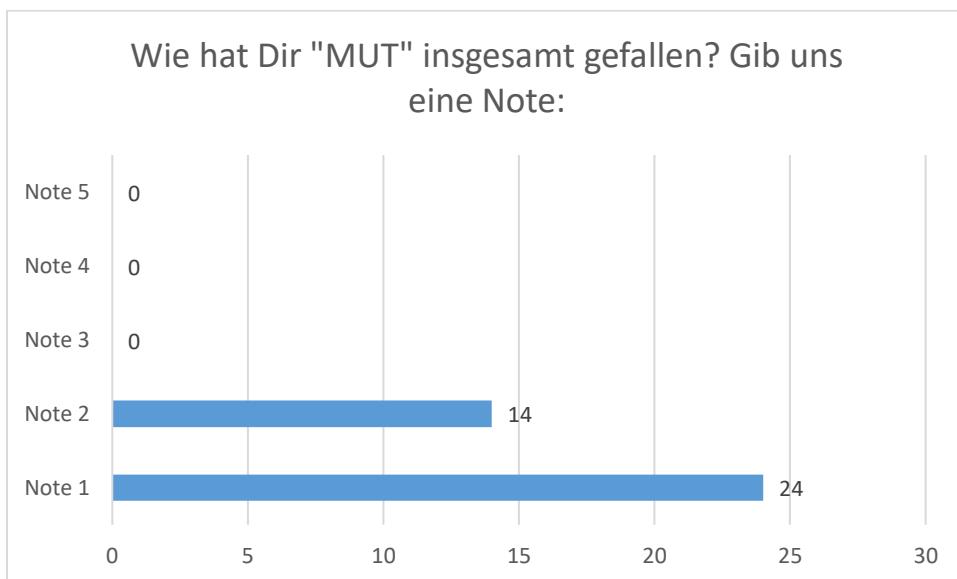
### 6.3. Was hat Dir bei „MUT“ am besten gefallen?



Etwas anderes und zwar:

- Spaß zu haben
- zu lernen, wie man ein Spiel programmiert
- dass ich jetzt geheime Botschaften schreiben kann
- ich interessiere mich für Technik

### 6.4. Wie hat Dir „MUT“ insgesamt gefallen? Gib uns eine Note:



### 6.5. Was können wir verbessern?

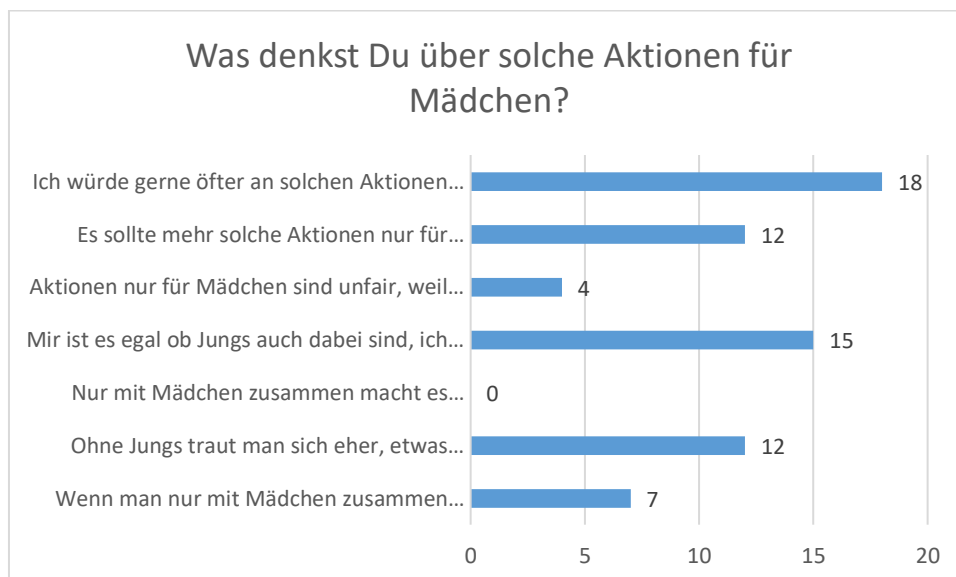
- mehr verschiedene Workshops
- nichts :) (8x)

- längere Kurszeiten (2x)
- Ich würde mich immer noch über mehr Essen freuen und dass man vielleicht langsamer und deutlicher erklärt
- Für jeden einen eigenen Computer
- mehr Stationen bei manchen Workshops
- mehr Arbeitsblätter oder Blätter mit Infos, kleinere Gruppen
- besser erklären (2x)
- Länger am Computer zu bearbeiten

#### 6.6. Zu welchem Thema im Bereich Informatik sollten wir das nächste Mal einen Workshop anbieten?

- 3D Drucker
- vielleicht zu einfachen "Grundprogrammen" wie Excel, PowerPoint oder Word
- YouTube-Videos schneiden
- PowerPoint-Präsentationen
- eine eigene Homepage erstellen
- wie man lernt schnell am Computer zu schreiben
- mehr Essen
- Video bearbeiten
- Vielleicht ein Programm mit dem man Figuren oder so etwas in der Art erstellen kann
- Gefahren im Internet

#### 6.7. Was denkst Du über solche Aktionen für Mädchen?



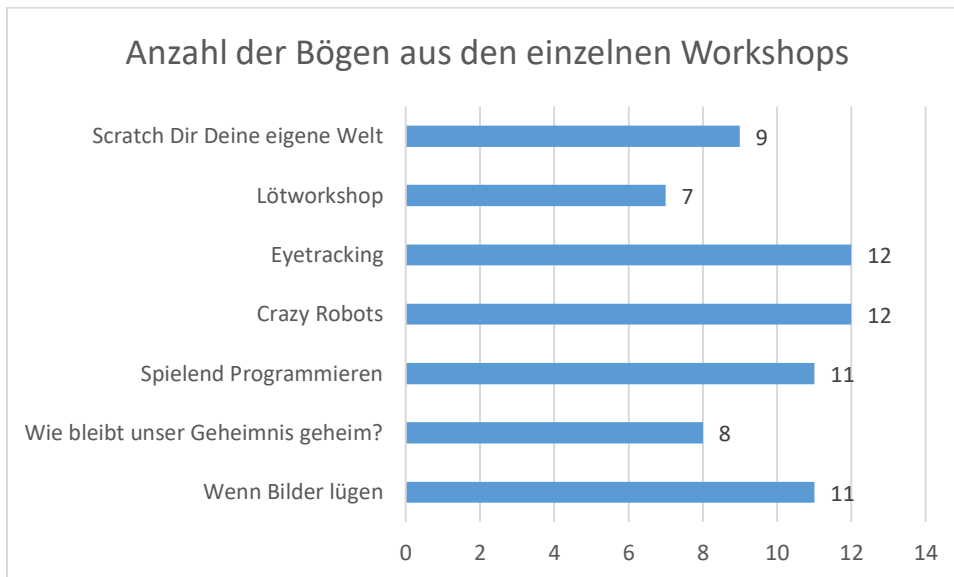
#### 6.8. Möchtest Du uns sonst noch etwas sagen?

- Nein (6x)
- Fenster auf!!!
- mir hat alles sehr gut gefallen und ich möchte sowas wieder machen
- Dass ihr diese Workshops weitermachen sollt

- Ich fand es super!!!
- es war toll
- sehr schön und interessant
- Danke!

## Workshop-Fragebogen

Am Ende jedes Workshops erhielt jede Teilnehmerin einen Fragebogen zur Bewertung des eben absolvierten Workshops. Die Auswertung berücksichtigt alle vorliegenden Workshop-Fragebögen. Dadurch, dass nicht für jeden Workshop alle Teilnehmerinnen die Fragebögen ausgefüllt haben, unterscheiden sich in einzelnen Workshops die Anzahl der Teilnehmerinnen und die Anzahl der zurückerhaltenen Workshop-Fragebögen. Aus den einzelnen Workshops liegen jeweils an Fragebögen vor:



## 7. Wenn Bilder lügen (11 Bögen)

### 7.1. Was hat Dir an dem Workshop besonders gut gefallen?

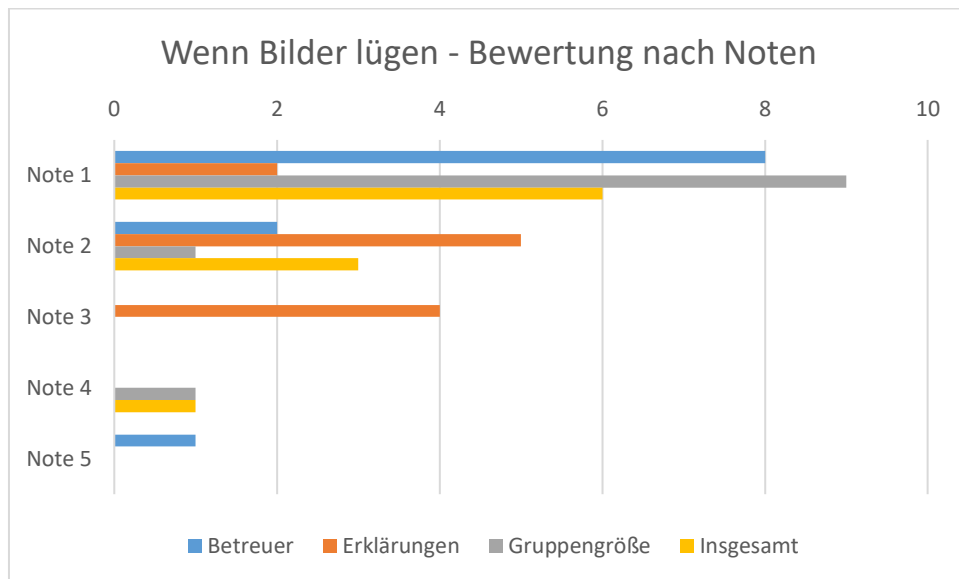
- Eigentlich fand ich alles schön, aber am allerbesten, dass wir selbst bearbeiten konnten
- Der ganze Workshop
- Mein Bild sieht gut aus
- freies und selbstständiges Arbeiten
- mehr in Informatik gelernt
- Dass wir Bilder erstellen durften
- Herauszufinden, wie das funktioniert
- Dass wir ein eigenes Bild erschaffen durften
- alles
- Dass man gelernt hat wie man mit dem Computer Bilder verändern kann
- Ich habe viel Neues kennengelernt

### 7.2. Was hat Dir an dem Workshop nicht so gut gefallen?

- Ich fand den Vortrag etwas langweilig
- war nicht so einfach
- zu wenig Erklärungen
- schnelle Erklärungen am Computer
- Der Vortrag am Anfang (1/2 h) war zu lang

- gar nichts
- Ich habe nicht alles so gut verstanden

### 7.3. Bewertung von Workshop-Aspekten nach Noten



### 7.4. Was können wir verbessern?

- mehr Betreuer/Zeit
- besser und jeden Schritt erklären
- langsamer erklären
- Nichts, mir hat alles gefallen
- länger bearbeiten
- Ich würde mich über ein paar mehr Süßigkeiten freuen

## 8. Wie bleibt unser Geheimnis geheim (8 Bögen)

### 8.1. Was hat Dir an dem Workshop besonders gut gefallen?

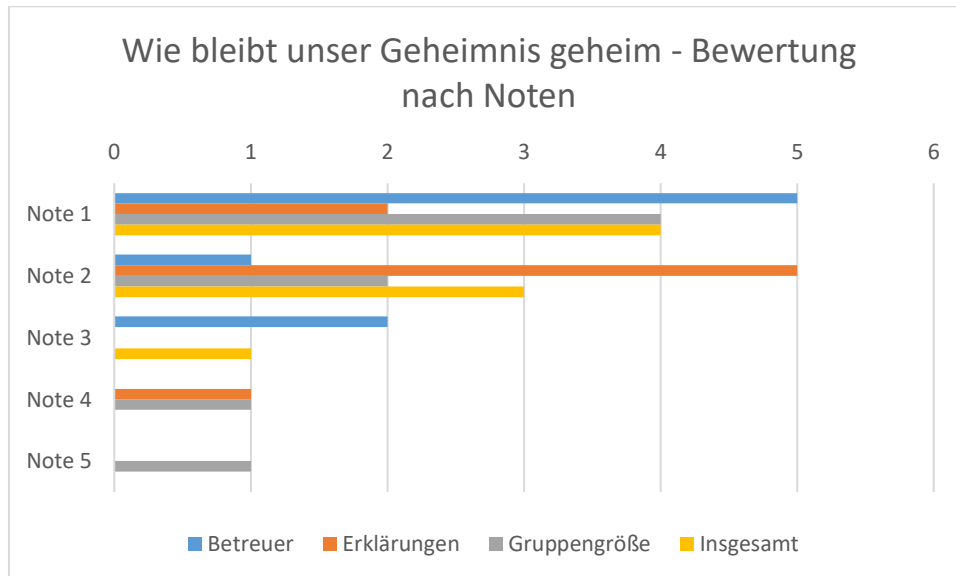
- Dass wir gelernt haben Geheimbotschaften zu schreiben und zu entschlüsseln
- Quatsch zu machen
- Verschiedene Verschlüsselungen kennen zu lernen
- Eigentlich alles
- Dass man Sachen verschlüsseln kann!
- alles
- Ich fand alles richtig cool
- 7/10 Punkte

### 8.2. Was hat Dir an dem Workshop nicht so gut gefallen?

- Dass meine Nachbarin manchmal genervt hat
- Strenge
- Nichts (3x)

- Er redet manchmal zu schnell

### 8.3. Bewertung von Workshop-Aspekten nach Noten



### 8.4. Was können wir verbessern?

- mehr experimentieren!
- Etwas spannender gestalten (2x)
- die Folien aktualisieren

## 9. Spielend Programmieren (11 Bögen)

### 9.1. Was hat Dir an dem Workshop besonders gut gefallen?

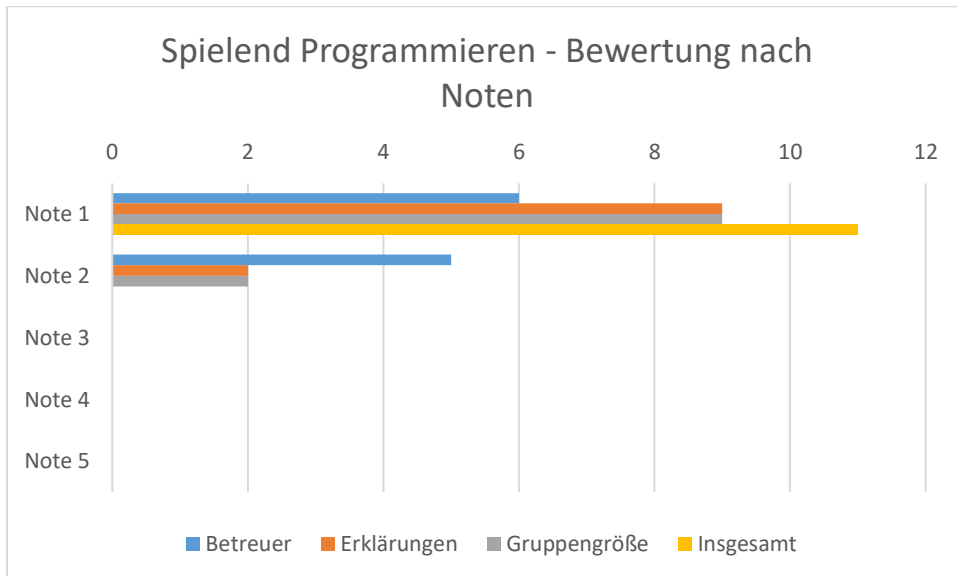
- Dass wir selbst Spiele entwickeln durften
- Dass wir selber Spiele erstellt haben!
- Dass wir am Schluss selbst Programmieren durften
- Dass man viel ausprobieren durfte
- Das Spiel selber zu programmieren
- Am Ende selbst ein Spiel zu bauen
- Die Spiele zu programmieren
- Das Programmieren und Austesten
- Das Austesten
- Es war sehr cool und ich hatte eine nette Partnerin
- Die freie Arbeit und das Teamwork

### 9.2. Was hat Dir an dem Workshop nicht so gut gefallen?

- Dass es so schwierig war
- nichts
- Eigentlich nichts, es war nur etwas doof, dass ich Hunger hatte, es aber nichts gab

- eigentlich gar nichts, vielleicht, dass es zu kurz war

### 9.3. Bewertung von Workshop-Aspekten nach Noten



### 9.4. Was können wir verbessern?

- Nichts (2x)
- Dass noch ein Betreuer mehr dabei ist
- Für jeden einen eigenen Computer
- mehr Zeit und was zu essen
- längere Kurszeiten

## 10. Crazy Robots (12 Bögen)

### 10.1. Was hat Dir an dem Workshop besonders gut gefallen?

- Alles (6x)
- Das Zusammenbauen der Roboter
- Das Bauen und Programmieren
- Das Zusammenbauen und Austesten
- Dass wir selbst bestimmen konnten, was der Roboter machen soll
- Dass wir Roboter gebaut haben
- Das Programmieren der Roboter

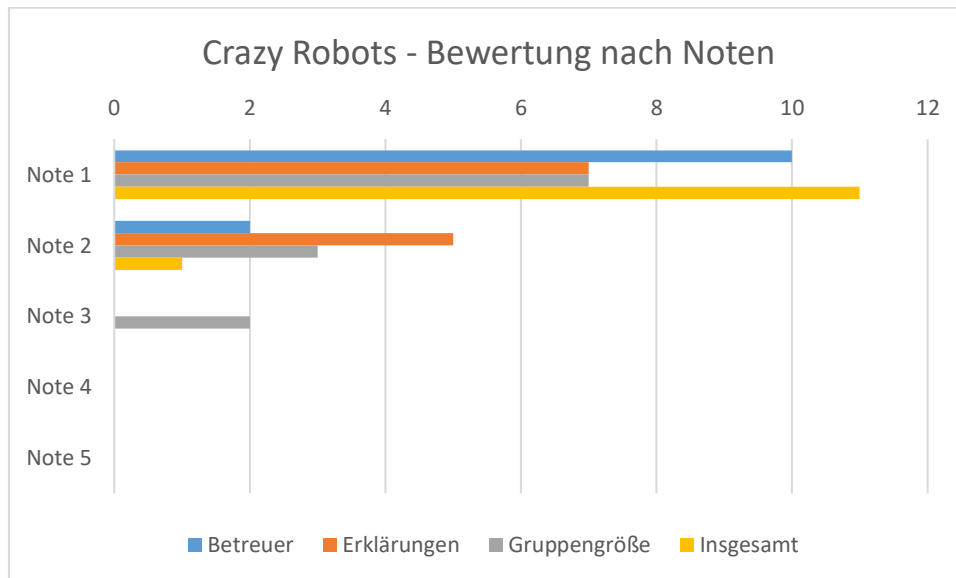
### 10.2. Was hat Dir an dem Workshop nicht so gut gefallen?

- zu wenig Betreuer
- Das Zerlegen
- Es wäre gut, wenn man Arbeitsblätter bekommt, auf die man dann nochmal gucken kann, wenn man nicht mehr weiterkommt!
- Nichts (4x)
- Das Programmieren und Zerlegen



- Es war nur eine Betreuerin da
- wenn man nicht wusste, wie man baut
- Dass uns nur eine Erwachsene betreut hat

### 10.3. Bewertung von Workshop-Aspekten nach Noten



### 10.4. Was können wir verbessern?

- mehr Betreuer
- Arbeitsblätter verteilen, Gruppe verkleinern
- Beim Befehle geben mehr erklären
- Nichts (3x)
- das nächste Mal mehr Computer
- Dass es mehr Betreuer gibt, ich glaube, es war zu viel für XX
- gar nichts, ihr wart richtig gut

## 11. Eyetracking – Augen erzählen (12 Bögen)

### 11.1. Was hat Dir an dem Workshop besonders gut gefallen?

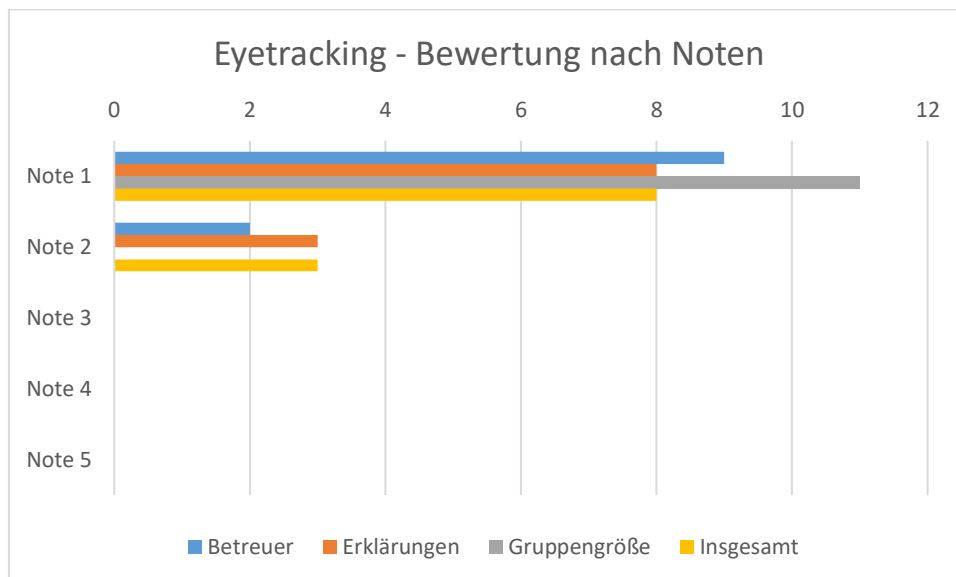
- Der Workshop
- Das Spiel mit den Instrumenten, Eyetracking
- Das ganze Spielen, die Aufzeichnungen
- Das Eyetracking am Computer
- alles
- Maltisch
- Dass wir die Spiele ausprobieren konnten, dass wir das Eyetracking ausprobieren konnten = alles
- Eigentlich alles
- Dass mit den Eyetrackern

- Dass man es selber ausprobieren durfte (also Eyetracking) und das Spiel mit den Instrumenten, die dann immer lauter wurden
- Dass wir alles selbst ausprobieren durften

### 11.2. Was hat Dir an dem Workshop nicht so gut gefallen?

- Nix
- Der Tisch hat gebugt
- war nach einer gewissen Zeit langweilig
- mir hat alles gefallen
- dass er so kurz ist
- Dass es mit der Zeit schon ein bisschen langweilig war, weil man nur auf diesen Tisch gemalt hat oder das Spiel mit den Instrumenten gespielt hat
- Es war ein bisschen schade, dass der Musikteppich nicht richtig funktioniert hat

### 11.3. Bewertung von Workshop-Aspekten nach Noten



### 11.4. Was können wir verbessern?

- Den Tisch
- Die Musik bei der Wiese ändern
- Dass man noch ein bisschen mehr Möglichkeiten hat was zu machen, während eine beim Eyetracking ist
- mehr Stationen

## 12. Lötworkshop (7 Bögen)

### 12.1. Was hat Dir an dem Workshop besonders gut gefallen?

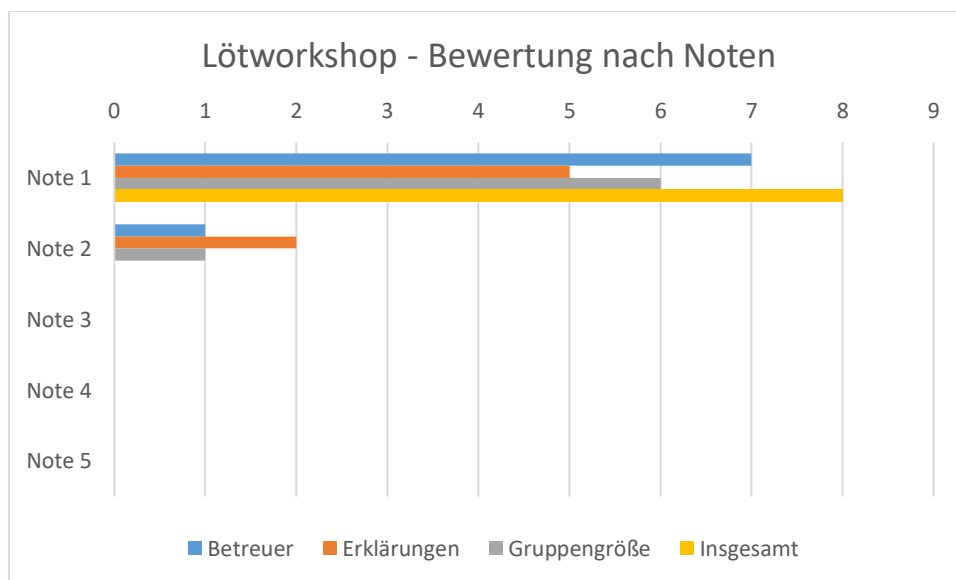
- Das Bauen und Programmieren
- Löten (2x)
- selber löten, die Uhr dann mit nach Hause nehmen

- alles
- Der Workshop
- Dass man eine Uhr selber löten durfte

#### 12.2. Was hat Dir an dem Workshop nicht so gut gefallen?

- nichts
- Dass meine Uhr nicht ging
- Der Geruch
- Dass man so wenig Zeit hat! (2x)
- Alles

#### 12.3. Bewertung von Workshop-Aspekten nach Noten



#### 12.4. Was können wir verbessern?

- nichts
- mehr Zeit!

### 13. Scratch Dir Deine eigene Welt (9 Bögen)

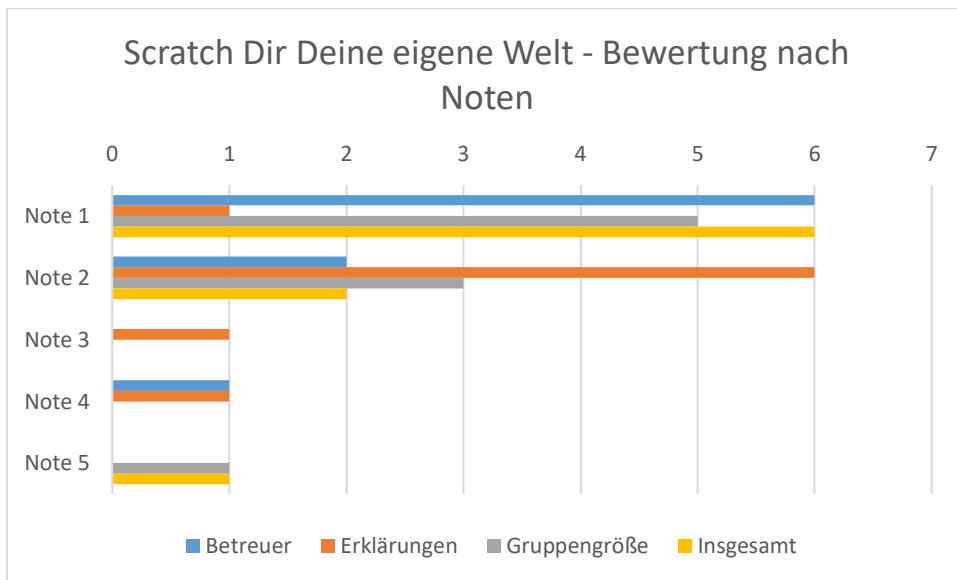
#### 13.1. Was hat Dir an dem Workshop besonders gut gefallen?

- Dass man einiges gelernt hat und schon ein bisschen programmiert hat, die Betreuer waren nett
- Dass ich mein eigenes Minispiel programmieren konnte
- Dass man kreativ sein kann (2x)
- Dass man sein eigenes Programm erstellen durfte!
- Das Programmieren
- Programmieren, Essen, Trinken
- Alles!!
- Dass wir selbst Spiele programmieren durften

### 13.2. Was hat Dir an dem Workshop nicht so gut gefallen?

- gar nichts (2x)
- Zeit war zu wenig (2x)
- Dass die Leiter so viel erklärt haben
- Dass die Leute so viel und lange erklärt haben und so hatten wir weniger Zeit
- Es war so warm (2x)

### 13.3. Bewertung von Workshop-Aspekten nach Noten



### 13.4. Was können wir verbessern?

- Das Programmieren zeigen und nicht nur fertige Spiele zum Erklären zeigen
- mehr Zeit und größere Figurenauswahl (Justin Bieber) (2x)
- kürzer erklären (2)
- Fenster auf! (2x)
- nichts