

## Problemstellung und Herleitung der Zielsetzung

Problemraum ist die mangelnde Quality Education. In sehr vielen Ländern schreitet die Digitalisierung nicht schnell voran. Die Ausbildung der Lehrkräfte sowie der erhebliche Anstieg der Anzahl an Kindern erschwert den Zugang zur Grundbildung, die inzwischen aus mehr als den herkömmlichen Fächern wie Mathe und Englisch besteht. Denn inzwischen gewinnen moderne Fächer wie Informatik und Technik immer mehr an Wichtigkeit. Falls Schulen diese doch anbieten, dann erst ab der Mittel- oder Oberstufe. Da Kinder und Jugendliche noch besser lernen können als Erwachsene, sollten auch die modernen Fächer möglichst früh den Kindern nähergebracht werden.

## Zielsetzungen sowie Begründung des Vorgehens zur Erreichung dieser

Unser großes Ziel ist es, auch in Entwicklungsländern unser Programm zu verbreiten, damit auch dort die Kinder und Jugendlichen neuere Fächer lernen können und damit dann moderne Berufe mit gutem Gehalt ausüben können.

Um das zu erreichen, halten wir unsere Software möglichst schlicht, damit auch schlechte PCs unser Programm ausführen können. Außerdem beginnen wir erst in weiterentwickelten Ländern wie Deutschland, um zu sehen, wie das Programm dort ankommt und natürlich auch um dort die Digitalisierung voranzutreiben.

Mit spielerischem Lernen kann man Kinder am besten Erreichen, da sie so auch Spaß an der Sache haben. Vor allem heutzutage, wo schon Kinder teilweise mehrere Stunden pro Woche mit Videospielen verbringen, werden sie sich freuen, wenn Sie auch mit so einem Videospiel Lernen können.

## Erläuterung der Abwägung der gewählten Methoden im Vorgehen

Stumpfe Kurse gibt es bereits, um Kindern das Programmieren beizubringen. Allerdings gibt es noch nicht so viele Lernspiele, die Kindern dabei helfen. Der Vorteil ist, dass das Lernen Spaß macht, man selbstständig immer daran arbeiten kann und auch keine festen Termine hat, wie es bei Kursen meistens der Fall ist.