

## Gute Schulen und 21st century skills für Mädchen und Jungen in Barpeta Distrikt

(Barpeta Distrikt, Indien, Projektabschlussbericht, Mai 2024)



**Für heutige Arbeitsstellen sind digitale Kompetenzen gefragt – diese erwerben die Schüler im Projekt! (Barpeta, Assam, 2021)**

**Lokaler Partner:** Quest Alliance

**Laufzeit:** 01.08.2021 – 31.08.2023

**Fördersumme:** 123.257 €



**Trotz der staatlichen Vorgaben ist die Bildungsqualität in Indien noch immer unzureichend (2023).**



**Das Leben in Barpeta ist einfach. (2021)**

### Erschwerte Bedingungen für gute Bildung

**Ein Recht auf Bildung ist keine Freikarte für den Erfolg:** Mit der Verabschiedung des Gesetzes zum Recht auf Bildung im Jahr 2009 erklärte auch Indien Bildung zum Grundrecht und verankerte die Schulpflicht sowie das Recht auf kostenfreie gute Bildung für alle im Gesetz. Offizielle Statistiken sagen: 97% der Grundschul Kinder sind nun in Schulen registriert. Doch die Wirklichkeit in Indien ist anders: Lediglich 87,74 % der Kinder schließen die Grundschule mit der fünften Klasse ab. Von Kindern, die sechs Jahre regelmäßig zur Schule gegangen sind, kann jedes zweite einen einfachen Text nicht lesen, 80% können nicht dividieren.

**Strukturelle Schwierigkeiten:** Der Distrikt Barpeta ist einer der bildungsschwächsten Distrikte in Assam mit einer Alphabetisierungsrate von nur 44%. Die Situation wird zusätzlich durch regelmäßige Überschwemmungen erschwert, denn dann können die meisten Kinder ihre Schule nicht erreichen. Um aus der Armut zu entkommen, migrieren viele Familien in die Städte, und größere Kinder brechen die Schule endgültig ab und beginnen zu arbeiten. Nur 48% aller Kinder beenden die 8. Klasse. Der Bildungsstand der Kinder in Barpeta ist noch schlechter als der indische Durchschnitt. Die Schulen sind unzureichend ausgestattet, die Lehrer schlecht geschult und fehlen häufig, und die Eltern werden nicht eingebunden. Computerräume

### Die Erfolge des Projekts:

4.352 Schülerinnen und Schüler wurden durch das Projekt erreicht.

Mehr als 75 Lehrkräfte wurden geschult und begleitet.

10 Schulen wurden mit Servern und Offline-Lerngruppen ausgestattet.

1.240 Mädchen wurden gestärkt und zu MINT-Fächern ermutigt.



**Die Grundfähigkeiten wie Lesen, Schreiben und Rechnen wurden in regelmäßigen Sitzungen geübt. (2022)**



**Ein Teil der ‚21st century skills‘ besteht in digitalen Kompetenzen – z.B. Computerunterricht. (2023)**



**Teilnehmende des Hackathon präsentieren ihre Prototypen. (2021)**

in den 10 Sekundarschulen im Projektgebiet sind eingerichtet, werden aber wegen fehlender Kompetenz bei den Lehrern kaum genutzt. Insbesondere Mädchen brechen ab dem Alter von 10 Jahren die Schule ab, um im Haushalt zu unterstützen oder einer Arbeit nachzugehen.

### Das Projekt im Rückblick

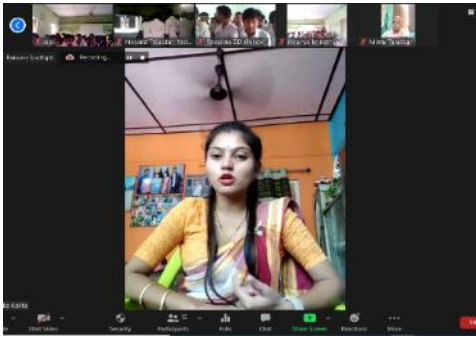
**Projekterfahrungen des Partners:** Unser Partner Quest Alliance wurde 2004 gegründet, um die Bildung in Indien zu reformieren und Informationstechnologien im Unterricht einzusetzen. Im Bundesstaat Bihar wurde seit 2015 das „Anandshala“-Projekt zur Verbesserung der Schulqualität erfolgreich mit der Regierung von Bihar umgesetzt. Dabei wurden 245.000 Kinder erreicht. Mit unserem Projekt wurde der Anandshala-Projektansatz nach Nordostindien gebracht. Das Pilot-Projekt zielte darauf ab, 2.400 Schülerinnen und Schülern in 10 staatlichen Schulen über einen Zeitraum von zwei Jahren bessere Lese-, Schreib- und Rechenkenntnisse sowie Kompetenzen des 21. Jahrhunderts (kritisches Denken, digitale Kompetenz und Programmierkenntnisse) zu vermitteln. Folgende Aktivitäten wurden durchgeführt:

**Messung der Projekterfolge:** Um die Messbarkeit der Fortschritte sicherstellen zu können, wurde im Jahr 2021 eine Anfangsstudie zur Identifizierung von Schulabbrechern, zur Erhebung der Rechen-, Lese- und Technologiefähigkeiten der Kinder sowie der Bildungssituation speziell der Mädchen gemacht. Die Endstudie im August 2023 diente der Erfolgsmessung und der Planung des skalierten Folgeprojektes mit der Quest Alliance.

**Schulaktivitäten:** Das Projektteam führte regelmäßig zu Schuljahresbeginn Einschulungsaktionen durch, um junge Schulabbrecher wieder für schulische Bildung zu motivieren und ihnen den Wert von guter Bildung nahezubringen. Dabei schrieben sich Jugendliche, die während Corona die Schule abbrachen oder länger fortblieben, wieder ein und berichteten zu Projektende von ihrer positiven Erfahrung. Neben diesen Aktionen lag der Fokus der Schulaktivitäten auf regelmäßigen Sitzungen für grundlegende Lese-, Schreib- und Rechenfähigkeiten, die sich nach den Corona-bedingten Schulschließungen bei den meisten Schülern stark verschlechtert hatten. Die Sitzungen waren strukturiert, ansprechend und interaktiv gestaltet und legten einen starken Fokus auf die Bedürfnisse des Individuums. Zudem boten die Projektmitarbeitenden jede Woche Nachhilfekurse zum Aufholen von Lernstoff an. Zu Projektende haben ca. vier der zehn Schulen die Inhalte der Angebote in den Stundenplan übernommen.

**Programme für Jugendliche:** Schüler und Schülerinnen der Klassen 9 und 10 erhielten spezielle Kurse zu ‚21st century skills‘: Selbstwahrnehmung, Geschlechtergerechtigkeit, Umweltwissen, Berufsfindung und digitale Kompetenz. Zudem wurde Programmieren als experimentelles Lernkonzept über die Scratch-Plattform fest in den Lehrplan implementiert – und dafür auch die Lehrkräfte geschult. Insbesondere Schülerinnen wurden in den Einheiten dazu ermutigt, eine höhere Ausbildung in den Fächern Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik (MINT) anzustreben.





**Eine gestreamte Sitzung der ‚Role Model Interaction‘ mit der Naturwissenschaftslehrerin Niharika Kalita. (2022)**



**Die Schulungen für Lehrkräfte sind die Grundlage für eine bessere Bildungssituation an den Schulen. (2023)**



**Zehn IT Labs wurden erfolgreich errichtet und feste IT-Kurse an den Schulen implementiert. (2023)**



**Die Kinderparlamente trafen sich regelmäßig zum Austausch über mögliche Aktivitäten und ihre Rolle in der Gesellschaft. (2022)**

Zu den Kursen für Jugendliche gab es auch digitale Gespräche mit weiblichen ‚Role Models‘ in den Naturwissenschaften oder in Führungspositionen. Diese stärkten die Motivation für und das Interesse an Karrieremöglichkeiten in der Wissenschaft, insbesondere bei den Mädchen. An den zwei gestreamten Events nahmen mehr als 350 Schülerinnen und Schüler teil.

**Ausbildung von Lehrkräften:** Insgesamt 75 Lehrkräfte aus allen Schulen wurden zunächst in den Projektansatz und die Inhalte eingeführt. Anschließend erhielten sie Schulungen zu der Programmiersprache Scratch, MINT-Lehrdidaktik sowie interaktiven Lehrmethoden für die Grundfähigkeiten und behandelten Themen rund um ‚21st century skills‘. Die Diskussionen mit Lehrkräften zu Projektende zeigen Veränderungen in der Lehrmethodik und -kultur, z.B. einen stärkeren Fokus auf Gendergerechtigkeit, digitale Fähigkeiten und Schüler-zentriertes Lernen.

**IT-Ausstattung:** In den zehn Projektschulen wurden entweder neue Computerräume (IT-Labs) implementiert oder bestehende Räume renoviert und mit Raspberry-Pi-Servern ausgestattet, damit die Schüler vor Ort programmieren erlernen können. Über die Quest App haben sie zudem jederzeit offline Zugang zu Inhalten wie digitaler Kompetenz, Lebenskompetenz, Karriere und mathematisches Denken. Alle Schulen haben für computerbasiertes Lernen feste IT-Kurse in den Stundenplan aufgenommen.

**Extracurriculare Veranstaltungen:** Einen großen Teil der Projektaktivitäten nahmen extracurriculare Veranstaltungen ein, die besondere Anreize für spielerisches und innovatives Lernen setzten und die Schülerinnen und Schüler dazu ermutigten, positive Veränderungen in ihren Gemeinschaften anzustoßen. Das größte Event stellte dabei der jährliche ‚Hackathon‘ dar, an dem im ersten Jahr über 50 und im zweiten Jahr über 200 Schüler teilnahmen. Sie entwickelten in Gruppen Prototypen zur Lösung von Problemen in den Bereichen Gender und Sicherheit, Hygiene, Bildung oder Stereotype. Ein Beispiel dafür ist ein von Schülerinnen entworfener ‚Automatic Buzzer Using UNO‘, der als elektrisches Alarmsystem mehr Sicherheit in Mädchenunterkünften bringen soll. Die Sieger des zweiten Hackathons wurden ausgewählt für den nationalen Hackathon in Bengaluru, wo sie mit drei anderen Schülerinnen den *Community Champion Award* erhielten für den Prototypen eines Rauchmelders, der Luftverschmutzung anzeigt.

An allen Schulen wurden zudem Kinderparlamente implementiert, in denen mehr als 100 aktive Mitglieder Aktivitäten und Events an den Schulen organisierten, wie Sauberkeitsprogramme oder Baumpflanztage, und dabei ihre Führungsqualitäten und soziale Verantwortung stärkten.

Darüber hinaus organisierte das Projektteam 20 extracurriculare Lerntage zu Themen wie Selbstwahrnehmung und Gender-Normen, denen sich die Schülerinnen und Schüler über künstlerische Aktivitäten näherten. Andere schulische Angebote wie Theateraufführungen, Tanzworkshops und Gesang-AGs stärkten die Kreativität, das Selbstbewusstsein und die Ausdrucksfähigkeiten der teilnehmenden Personen. Im Sommercamp konnten zudem



**Zwei erfolgreiche Schülerinnen durften mit einem Team am Interstate Hackathon in Bengaluru teilnehmen – und gewannen den Community Champion Award! (2022)**



**Bei regelmäßigen Hausbesuchen wurden Schulabbrecher identifiziert und Eltern zur Relevanz von Bildung aufgeklärt. (2022)**



**Ein besonderer Ausflug ins 3D-Planetarium für erfolgreiche Teilnehmende des Hackathon. (2022)**

einige Kinder und Jugendliche eigene kleine Wissenschaftsprojekte durchführen, Yogastunden besuchen oder sich in Gesang und Tanz üben. Zwei Expositionsbesuche für besonders eifrige Schüler – einmal zum größten Baum Asiens für praktisches Lernen über das Ökosystem und Nachhaltigkeit, sowie zum 3D-Planetarium für Hackathon-Teilnehmende, die sich für Astronomie interessierten – stärkten die wissenschaftliche Neugier und das Wissen der Schülerinnen und Schüler zu Umwelt und dem Universum.

**Sensibilisierung der Eltern:** Für ein gutes Lernumfeld ist es zentral, dass die Eltern die Lernprozesse und Zukunftspläne ihrer Kinder aktiv unterstützen. Dafür wurden in allen zehn Schulen Müttergruppen eingerichtet, in denen Mütter über die Projektinhalte, genderbezogene Themen und die Wichtigkeit guter Bildung (insbesondere für Mädchen) aufgeklärt wurden. Die Gruppen unterstützten aktiv dabei, Schulabbrüche zu verhindern, z.B. indem sie die Familien besuchten und sich für den weiteren Schulbesuch der Jugendlichen einsetzten. Außerdem erhielten sie Schulungen zum Kapazitätsaufbau, organisierten Aufklärungsevents für die Dorfgemeinschaften, unterstützten die Hackathons, engagierten sich in lokalen Entwicklungsinitiativen und planten Eltern-Lehrer-Treffen, die Themen wie Kinderheirat und die Einbindung der Eltern in Schulangelegenheiten thematisierten. Das Projektteam führte darüber hinaus Aufklärungsprogramme in den Dorfgemeinschaften zu Gendergerechtigkeit, mentaler Gesundheit und Erziehung durch, an denen 350 Eltern teilnahmen. Insgesamt verbesserten die Aktivitäten die Anwesenheitsrate der Schüler und ihre schulischen Ergebnisse.

## Ausblick

**Die Ergebnisse sind nachhaltig:** Seit Beginn des Projekts haben sich die Lesefähigkeiten der Schülerinnen und Schüler um 29% verbessert, die Rechenfähigkeiten sind um 14% gestiegen. Dazu haben vor allem die speziellen Kurse für Grundfähigkeiten (Foundational Literacy and Numeracy) beigetragen, aber auch die durchschnittliche Anwesenheitsrate von 80% in allen Klassen. Extracurriculare Aktivitäten stärkten die Lust am Lernen und Forschen, Erfolge wie eigene Erfindungen für den Hackathon förderten das Selbstbewusstsein und die Selbstwirksamkeit. IT-Kurse sind nun fester Bestandteil des Lehrplans, genauso wie Kurse zu ‚21st century skills‘. Die Lehrkräfte haben sich bereit erklärt, die Aktivitäten auch nach Projektende weiterzuführen, und die Einbindung der Eltern wird dies zukünftig sichern.

**Wir bedanken uns herzlich für die Unterstützung des Bildungsprojektes, das 4.352 Schülerinnen und Schülern im Barpeta Distrikt Zugang zu moderner und qualitativ hochwertiger Bildung ermöglicht.**

Mai 2024, Franziska Thaller, Projektkoordination