



30. juni 2022

Bilag 1: Beskrivelse af støttede projekter

Ansøgningsrunde 1: Kompetenceudvikling og inspirerende STEM-undervisning i skolen

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
Digital strategi fra begynderklasse til og med 8. klasse	Bagsværd Kostskole og Gymnasium	Kendskab til kodning for elever fra begynderklasse til og med 8. klasse i løbet af 2019.
Fødevarerproduktion 2.0	TECHCOLLEGE	Projektet inddrager de nyeste teknologier inden for lokal og bæredygtig fødevarerproduktion i undervisningen.
STEM-undervisning, praksisfaglighed og fagligt løft	Skovvangskolen	Understøtte kompetenceudvikling inden for STEM-området i den naturfaglige medarbejdergruppe.
Making på BillundSkolen	BillundSkolen	Øge de unges motivation for science og teknologi, samt mulighederne for at arbejde med anvendelses- og undersøgelsesbaseret undervisning – både i grundskolen og på ungdomsuddannelserne
STEM på klimaløsninger	Campus Bornholm	Fokus på udvikling af tværfaglig og virkelighedsnær STEM-undervisning og STEM-gymnasielæreres kompetenceudvikling inden for klimaforandring og klimaløsninger.
Læringsambassaden	Kultur- og Familieforvaltningen, Skive Kommune	Frikøbe lærere, der kan "tage kollegerne i hånden" og afprøve den nyeste teknologi og tilhørende læringsforløb samt afholde kurser for lærere på alle kommunens skoler.
Teknologinørder spyr ild	Nyborg Kommune	Flere lærere skal kunne undervise med fokus på teknologiforståelse, så flere elever møder undervisning, der gør dem nysgerrige og kompetente inden for STEM.
Piger, STEM i!	Randers Realskole	Efteruddanne STEM-lærere i kønsinklusion, så de kan målrette undervisningen mod begge køn.
Udvikling og forankring af elevernes og personalets STEM kompetencer	Sct Hans skole	Kompetenceforløb for personalet og udvikling af undervisningspraksis, så samtlige lærere og pædagoger opnår større indsigt i STEM-kompetencerne.
SCIENCE for ALLE	Aalborg tekniske gymnasium	Fokus på udvikling af en ny og innovativ tilgang til de klassiske naturvidenskabelige (science) fag og elevers motivation til fysik, herunder at højne piger interesse for fysik.
Teknologiforståelse og designprocesser	Mårslet Skole	Alle elever (fra 0.-10. klasse) får mulighed for at udvikle deres teknologiforståelse og programmeringssprog - gennem opkvalificering af alle medarbejders kompetencer i at arbejde med digital teknologi og designprocesser samt indkøb af materialer og digitale teknologier for at understøtte dette.
Kompetenceløft til tværfagligt samarbejde og elevforudsætninger i IT-faget	IBC International Business College (HHX)	Styrke undervisernes kompetencer til at arbejde tværfagligt med IT og styrke elevernes faglige evne til IT-kodning
FN's verdensmål og teknologi	Skanderborg Kommune	Udvikle bæredygtige lokale teknologiske strategier, understøtte et kompetenceløft på skolerne, udvikle elevernes teknologiske færdigheder og indsigt – samt lokal konkurrence i anvendelse af Lego Mindstorm med udgangspunkt i FN's verdensmål.

Ansøgningsrunde 2: Evaluering/effektmåling 2018

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
crossingIT	Det Blå Gymnasium Tønder	Fremme færdigheder i kodning og programmering hos unge i 7 kommuner i Region Syddanmark. Folkeskolelærere og erhvervsgymnasiernes undervisere skal kunne undervise i og med programmering i deres fag og tværfagligt.
Kompetencetilpasningsforløb	Professionshøjskolen Absalon	Evaluering af Kompetencetilpasningsforløbs resultater på et mere naturfagsdidaktisk og forskningsfagligt niveau.
Universitarium	Aalborg Universitet	Universitarium er et sommerekperimentarium i Aalborg som med interaktive, hands-on oplevelser skal skabe interesse for STEM. Evalueringen skal undersøge, hvordan og i hvilket omfang et besøg på Universitarium øger interessen for STEM.
DA Åben Virksomhed	Dansk Arbejdsgiverforening	DA Åben Virksomhed skal bidrage til, at børn og unge kan koble læring inden for fagene i grundskolen (matematik, natur/teknologi, fysik/kemi, biologi, geografi) med, hvad de oplever og lærer i virksomhedsforlagt undervisning.

Ansøgningsrunde 3: Kommunikationskampagner 2018

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
Hands-on	Fremtiden er faglært - Hands-on	Styrke den digitale kommunikationsindsats i kampagnen "Fremtiden er faglært" i ekstra tre måneder
Engineer the Future	Engineer the Future	Et strategisk boost i mediespend, så Engineer the Future er synlige i det offentlige rum på skærme på ungdomsuddannelser, i tog, mm.
Medtech Careers	Medtech Careers	Boosting af Medtech Careers kampagneindhold med ambassadørfilm, SoMe-film, jobportal og talentbank, for at nå ud til en større del af målgruppen for at få dem ind i medtech-branchen.

Ansøgningsrunde 4: Tekspørgsmålet 2019

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
Tekspørgsmålet	Høje Taastrup Kommune Herning Kommune Furesø Kommune Middelfart Kommune	Deltagelse i Tekspørgsmålet

Ansøgningsrunde 5: Evaluering/effektmåling 2019

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
Science Festival	Foreningen Lyngby-Taarbæk Vidensby	Science Festival er et årligt tilbagevendende projekt om skole-virksomhedssamarbejder, hvor de deltagende elever og lærere introduceres for STEM-områdets praktiske anvendelsesmuligheder gennem arbejde med virkelighedsnære problemstillinger sammen med virksomhedernes fagpersoner.
Teknologiforståelse og digital dannelse på læreruddannelsen	Københavns Professionshøjskole	Evaluering af teknologiforståelse som obligatorisk modul for alle lærerstudierende.
Videnskabsklubben	Videnskabsklubben	Videnskabsklubben er et gratis naturvidenskabeligt nationalt 7 ugers fritidstilbud for børn og unge, som er udviklet af forskere og videnskabsformidlere. Videnskabsklubben lægger vægt på elev-til-elev undervisning, mentorskab, opnåelige rollemodeller, inkludering og medbestemmelse. Der er ingen lærere eller voksne til stede

Ansøgningsrunde 6: Brobygningsforløb

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
Fremstillingsindustrien på skoleskemaet	DAMRC F.M.B.A	For at skabe større interesse og optag på STEM-uddannelserne vil DAMRC skabe et uddannelsesmodul til de ældste klassetrin i folkeskolen, der består af en transportabel Pocket CNC-maskine og en 3D-printer med tilhørende kompendie og undervisningsplan.
Hvem kan jeg blive og hvordan kommer jeg der hen?	ErhvervsAkademi MidtVest	Udvikling og anvendelse af konkrete lærings- og motivations brobygningsforløb, som tiltrækker, inspirerer og motiverer elever på tekniske ungdomsuddannelser til videreuddannelse og være medvirkende til at tydeliggøre karriereveje.

Ansøgningsrunde 7: Piger og STEM

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
Robot Galla	Fablab Spinderihallerne, Vejle Kommune	"Robot Galla" skal inspirere 300 teenagere, hovedsageligt piger, i at bygge "skøre og gakkede robotter".
High5Girls 12 mdr Nov 2019 til Nov 2020	High5Girls CVR 40075720	Vha frivillige kvindelige rollemodeller og mentorer tilbydes hackatons og mentorforløb for piger 13 - 18 år.
DigiPippi	DigiPippi	DigiPippi-metoden er en pædagogisk metode til undervisning af piger i alderen 7-13 år i IT og teknologi.

Ansøgningsrunde 8: Erhvervsuddannelser og STEM

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
Fremtidens håndværkere og ingeniører genanvender byggematerialer	Roskilde Tekniske Skole	Et brobygningsprojekt mellem folkeskolernes 6.-8. klasser og EUX på Roskilde Tekniske Skole. Projektets formål er, at skabe en øget interesse for de tekniske fag og håndværksfagene med fokus på FN's Verdensmål og cirkulær økonomi.
Boss Ladies	Foreningen Divers	Med Boss Ladies udvikler og implementerer vi nye metoder i de brancher, hvor det har vist sig mest vanskeligt at tiltrække og fastholde kvindeligt talent; de erhvervsfaglige STEM-uddannelser i bygge-, anlæg- og teknik.
Flere elever på EUX/EUD teknisk	Uddannelsescenter Holstebro	Projektet går på to ben dels tiltrække flere elever fra efter-, folke- og friskoler til de tekniske EUX-uddannelser, dels spore studenter ind på muligheden for en teknisk EUD-uddannelse i forlængelse af studentereksamen.

Ansøgningsrunde 9: Opkvalificering af undervisere

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
IoT i skolens fag	VIA University College	Styrke undervisernes kompetencer indenfor IoT gennem et forløb, der udover IoT-didaktik omhandler forankring, organisering og udvikling på skolerne, således at IoT er noget, hele skolen forholder sig til.
Labsessioner om kunstig intelligens og IoT	Københavns Professionshøjskole	Et obligatorisk modul om teknologiforståelse rulles ud på læreruddannelsen. Det kræver en markant opkvalificering af undervisere, der skal tilegne sig en ny faglighed og udvikle didaktisk praksis, hvor studerende skaber med teknologi.
Opkvalificering af undervisere.	Jordbrugets UddannelsesCenter Århus	Efteruddannelse af lærerstaben i markrobotter til pasning af afgrøder, herunder såning, plantering, ukrudsregulering, og gødskning samt droner til overvågning, management, udbringning af hjælpestoffer m.v. så de nye teknologier hurtigt inddrages i undervisningen af vores gartnerelver og landmænd.
IoT i folkeskolen	Skolelederforeningen	Skolelederforeningen og IT-Branchen er initiativtagere til et fremstød i folkeskolen, der skal understøtte IoT-baseret undervisning på 7. klassesettrin og give eleverne mulighed for at regne på, tage stilling til og innovere den verden, som omgiver dem.

Ansøgningsrunde 10: Kommunikationskampagner 2019

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
Hvem kan følge sin største interesse? Det kan du!	Syddansk Erhvervsskole	Kampagne, der udbreder kendskabet til erhvervsuddannelserne til elever i grundskolens ældste klasser og deres forældre gennem en film for hver af skolens fagretninger og EUX inden for STEM-uddannelserne.
eHOOD	Sincera pva. Konsortium med Foreningen Nydanske og Esport Danmark	Kampagnen skal sikre effektiv udbredelse af eHOOD projektet til andre kommuner med udsatte børn og unge i belastede boligområder.
Science EXPO	Astra	Besøgende kommer tæt på STEM bl.a. gennem en stor science fair, sceneshows og et hav af STEM-aktiviteter, hvor gæsterne bliver involveret i virksomheders, universiteters og organisationers arbejder med STEM.

Teach First Danmarks SCIENCE-strategi	Teach First Danmark	Dygtige STEM-lærere til udsatte folkeskoler skal styrke elevernes læring i matematik og naturvidenskab – gennem en SCIENCE-kampagne, der engagerer udvalgte universitetskandidater til at undervise og skabe begejstring for matematik og naturvidenskab i børnehøjde.
Lead the Future	Above & Beyond	Få flere unge kvinder til at vælge en STEM-uddannelse, da de giver lettere adgang til lederstillinger senere i karrieren - gennem events, hvor kvindelige rollemodeller besøger uddannelsesinstitutioner rundt om i landet.
Flere IT specialister, tak!	Institut for datalogi, Aarhus Universitet	Til træning af et større og bredere antal ansøgere til Institutets to uddannelser i datalogi og IT-produktudvikling
Universitarium	Aalborg Universitet	Universitariums vigtigste kommunikation er dialog med rollemodeller. Kampagnen sikrer, at dialog er mulig via høj studenterbemanding, samt at gæsterne finder vej til Universitarium via såvel traditionel som SoMe markedsføring.
High5Girls	High5Girls nonprofit forening	Udbrede kendskabet til High5Girls og gennemføre hackatons i hele Danmark. Konceptet er udviklet og testet i Nordsjælland/ Helsingør (på Danmarks Tekniske Museum) og skal nu udbredes i hele Danmark
Tektanken	Naturvidenskabernes Hus	Booste markedsføring af hhv faglige virksomhedsforløb og Girls' Day in Science arrangementer i hele landet, så flere lærere benytter forløbene, og flere elever inspireres til en fremtid med STEM.
Future People 3.0	It-vest - samarbejdende universiteter	Få flere unge til at tage første skridt mod en it-uddannelse på universitetet – især dem, der ikke har overvejet 'noget med it' inviteres ind i det mangfoldige digitale uddannelsesunivers.

Ansøgningsrunde 11: Teksperimentet 2020

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
Teksperimentet (2020)	Odense Kommune Guldborgsund Kommune Vejen Kommune	Deltagelse i Teksperimentet

Ansøgningsrunde 12: Unge kvinder og STEM

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
Free your mind - samtale spil om studievalg	Fremtidsfabrik	Et samtale spil mellem unge og deres forældre - byggende på den vision, at alle talenter og interesser skal i spil i deres studie- og karrierevalg og dermed bidrage til et mindre et kønsstereotypt arbejdsmarked - og ikke mindst til flere dygtige kvinder i STEM.
Share your story - den virtuelle Boss Lady	Foreningen Divérs	En digital veninde, der styrker grundskolepigens motivation for erhvervsuddannelsernes STEM-fag og skaber et digitalt fællesskab på sociale medier blandt unge kvinder på uddannelserne.
Co-coders college	Co-coders	Kodningskurser på begynderniveau primært for piger på ungdomsuddannelser, men andre interesserede er også velkomne.

Piger i Cybersikkerhed	Happy42	Samfundet har brug for talenter med interesse for IT-sikkerhed. Et dedikeret pige-forløb inden for it-sikkerhed som leder op til DM 2020, for at sikre flere pigers deltagelse og ikke mindst interesse for it-sikkerhed som karrierevej.
Flere kvindelig rollemodeller i projektbaseret STEM-undervisning	Skoleforvaltningen, Aalborg Kommune	Med projektet oplever elever i 7.- 9. klasse, at naturfag og STEM-området ikke kun er et fag for drenge, men også kan være motiverende og attraktivt for piger.
IT-Landsholdet	Technology Denmark	IT-Landsholdet fremhæver kvindelige rollemodeller og inspirerer flere unge piger til at vælge en uddannelses- og karrierevej inden for STEM.

Ansøgningsrunde 13: Digital opkvalificering i SMV'er

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
ITTA SMV	Dansk IT	Modellen afklarer virksomhederne og deres medarbejders digitale kompetencebehov ved at pege på, hvor de har mangler og behov for opkvalificering og binder dem sammen i et synergisk økosystem af private og offentlige aktører på digitalkompetenceområdet.
Digital transformation som SMV'ere kan spejle sig i	Oxford Research	Udvikle cases, der kan tydeliggøre erfaringer og gevinster ved at digitalisere virksomheder, så flere virksomheder motiveres til at påbegynde deres digitale transformation.
Digital Eksport gennem Digital Learning ("DigEx")	Affiinity ApS	Opkvalificere medarbejdernes digitale eksportkompetencer i SMV'erne gennem et læringsværktøj, der giver virksomhederne direkte kundefeedback på deres digitale markedsføringsmateriale, kanalvalg og salgsbudskaber.
Explore Digital Opportunities	Danmarks Tekniske Universitet	Løfte SMV'ers teknologiparathed og forretningsperformance, ved 1) at bringe de digitale teknologier i SMV'ernes øjenhøjde, 2) at præsentere cases fra succesfulde digitaliseringsinitiativer i sammenlignelige virksomheder, og 3) at koble unge talenter og startups som motor for formidling og eksperimenter.
Tech for Ledere: Buzz i Praksis	CopenX	SMV-ledere kan træffe bedre strategiske beslutninger om anvendelsen af teknologi, hvis de opnår en mere praksisnær forståelse, derfor lanceres et forløb med seks praksisnære moduler.

Ansøgningsrunde 14: Kommunikationskampagner

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
Flere piger i STEM - 13 - 19 år	High5Girls	Kommunikationskampagnen har til formål at nå ud i hele Danmark gennem sociale medier, materiale til at vise på skoler/ til rekruttering og materiale, som uddannelsesinstitutioner kan bruge til at fortælle om High5Girls.
Den mangfoldige fysiker	Dansk fysisk selskab	Fokus på det netværksskabende arbejde gennem gratis webinarer for alle igangværende og alumner af landets fysikuddannelser.
LabSTEM Laboratorium for integreret STEM-undervisning og læring	Syddansk Universitet	Skabe kendskab til LabSTEM hos fagprofessionelle (lærere og pædagoger), som spiller en afgørende rolle for at skabe interesse for og viden om STEM hos børn og unge.

Podcast: Tech og strategi i øjenhøjde	Dansk IT	Podcast om muligheder og udfordringer med it - alt fra kunstig intelligens, internet of things og datasikkerhed til it-ledelse, digital innovation og digital transformation.
---------------------------------------	----------	---

Ansøgningsrunde 15: Evaluering/effektmåling 2020

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
Fra Klimabekymret til Klimakarriere	CONCITO	Tilpasse og udvikle et evalueringsværktøj, der skal kunne måle effekten af praksisnære og anvendelsesorienterede STEM-undervisningsforløb samt beskrive, hvilke kompetencer de understøtter og i hvilken grad.
Byggebox – virkelighedsnære undervisningsmiljøer om byggeri og klimarenovering	DI Dansk Byggeri	Etablerer og driver to undervisningsmiljøer ("Byggeboxe") med fokus på klimarenovering, energi og byggeri. 4.-7. klasser kan besøge en Byggebox og lærere får stillet undervisningsmateriale til rådighed til forløb i natur/teknologi i 4.-6. klasse og tværfaglige forløb i 4.-7. klasse.
Matematikcenter	Matematikcenter	Projektet undersøger virkningen af Matematikcenters lektiehjælpsordning på elevers matematiske forståelse og anvendelse af matematik, og hvordan Matematikcenters indsatser bidrager til en øget interesse for matematik.
Girls' Day in Science	Naturvidenskabernes Hus	Girls' Day in Science er en landsdækkende kampagnedag, hvor virksomheder, science centre og uddannelsesinstitutioner over hele landet inviterer grundskole- og gymnasiepigler indenfor til at arbejde med praktiske og virkelighedsnære aktiviteter.

Ansøgningsrunde 16: Grøn omstilling og STEM-uddannelse

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
Klimapraktik - Fra Klimabekymret til klimakarriere	CONCITO	Klimapraktik er et projekt hvor udskolingselever får indsigt i, hvordan STEM viden bruges i praksis i den grønne omstilling.
Fremtidens unge EUX klimahåndværkere...	Roskilde Tekniske Skole	Opbygge et "Oplevelses- og læringscenter", som inviterer udskolingselever til en ny type brobygning med fokus på læringsoplevelse med udgangspunkt i den grønne omstilling. Centeret vil være opbygget af moduler, som eleverne kan besøge og få viden om den nyeste klimarelaterede teknologi, bæredygtige materiale.
Grøn omstilling - dit uddannelsesvalg	Danmarks Tekniske Museum	Udstillingen "SORT ENERGI OG GRØNNE HÅB" sætter fokus på, hvordan unge gennem deres uddannelsesvalg aktivt kan bidrage til den grønne omstilling.
Grønne sammen - vand som ressource	Mercantec	Projektet har til formål at øge kendskabet til struktøruddannelsen ved præsentere unge fra 6.-9.-klasse for temaet "Vand som ressource".
Grønne uddannelsesstier via EUX-elektrikeruddannelse til ingeniør- eller maskinmesteruddannelse	Skive College	Afdække og visualisere de jobprofiler på det grønne arbejdsmarked, hvor jobbet er bestridt af en person, hvis uddannelsesmæssige baggrund til jobbet er startet med en håndværksuddannelse og derefter ingeniør eller maskinmesteruddannelse.

Ansøgningsrunde 17: Tekstperimentet 2021

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
Tekstperimentet (2021)	Esbjerg Kommune Favrskov Kommune Lejre Kommune Aalborg Kommune	Deltagelse i Tekstperimentet

Ansøgningsrunde 18: Evaluering/effektmåling 2021

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
Co-coders College	Co-coders	Evaluering af Co-coders College for at opsamle viden og erfaring om hvilke aktiviteter, der har størst effekt i forhold til at inspirere og motivere piger på ungdomsuddannelser til at søge ind på STEM-uddannelser eller søge en karriere i IT-branchen.
IT TIL ALLE (ITTA)	Dansk IT	Projektets aktiviteter gør, at SMV'erne bliver rustet til at komme med på den digitale vogn ved at blive bevidste om deres kompetencegab og om, hvordan de kan styrkes. Projektet forventes at føre til et vedvarende og kontinuerligt opdateret digitalt kompetenceløft hos danske SMV'er.
Evaluering af "Flere piger i STEM - 13-19 år"	High5Girls	Evalueringen af High5Girls
Fremtidens unge EUX klimahåndværkere	Roskilde Tekniske Skole (RTS)	Evalueringen af "Oplevelses- og læringscenter".

Ansøgningsrunde 19: Kommunikationskampagner 2021

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
Tech for Ledere - buzz i praksis	CopenX	Uddannelsesforløb, der har til formål at styrke lederes STEM-kompetencer og øge deres forståelse og mulighed for at drage fordel af nye teknologier.

Future People 3.0	Future People v. It-vest - samarbejdende universiteter	Future People har til formål at få flere - og flere forskellige - unge til at søge en it-uddannelse på universitetet.
High5Girls Community: Forandring i samfundet	High5Girls non profit	Udbrede kendskabet på skoler til High5Girls
Kvinder og STEM-uddannelser	MARTEC	Kampagnens formål er at tiltrække flere kvinder til STEM-uddannelser på MARTEC ved at tage udgangspunkt i kvinders forbehold og ved brug af kvindelige rollemodeller i kampagnen.
Forskning fortalt af kvinder	Science Stories ApS	Formålet er at støtte kvinders gennemslagskraft som STEM rollemodeller i medierne med udgangspunkt i podcast produceret af Science Stories samt kampagne i sociale medier.
Optimering og øget impact af Teach First Danmarks SCIENCE-kampagne	Teach First Danmark	Teach First Danmarks SCIENCE-kampagne skal tiltrække flere lærere med STEM-baggrund, som kan skabe inspirerende STEM-undervisning for elever på udsatte folkeskoler.

Ansøgningsrunde 20: Inspirerende STEM-undervisning for alle

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
VR i Erhvervsskolen - praksisnær undervisning med Virtual Reality	CopenX	Teste effekten af en VR-plattform målrettet svagstrøms- /elektrikeruddannelsen, der skal indgå som del af i undervisningen på udvalgte erhvervsskoler.
Engineering, computermodeller og teknologiforståelse	Engineer the Future	Engineering i samarbejde med teknologiforståelse kan booste og modernisere naturfagene og matematik ved at introducere eleverne til autentisk problemløsning med modelforståelse, modeludvikling og brug af modelgenererede data..
STEAM på langs af uddannelseskæden	Skive Kommune	Fokus på overgangene mellem grundskolen, ungdomsuddannelserne og de videregående uddannelser. Via STEAM-netværksgrupper arbejdes med en fællesforståelsesramme, som netværksgrupperne i samarbejde vil lave undervisningsmaterialer på grundlag af.
Space Club SDU	Syddansk Universitet	Et fællesskab for undervisere og studerende på SDU der skal styrke både undervisningen i rumrelateret forskning og teknologiudvikling på tværs af faggrænser for studerende på SDU og brobygning til regionens ungdomsuddannelser.

Ansøgningsrunde 21: Boostmidler til PigerSTEM

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
Co-coders College online	Co-coders	Med Co-coders College's online aktiviteter dannes et fællesskab med ligesindede, som kan tiltrække og fastholde flere kvinder i IT-miljøet og give flere kvinder en succesoplevelse ved at arbejde med teknologi og kodning.

Boss Ladies' digitale vidensbank	Foreningen Divérs	Øge rekrutteringen og fastholdelsen af piger og kvinder til de STEM-faglige erhvervsuddannelser samt kvalificere talentudviklingen af dem, der allerede har valgt en STEM-faglig erhvervsuddannelse. Vidensbanken henvender sig til nøgleaktører, fx grundskolelærere, studie- og uddannelsesvejledere, faglærere på erhvervsskolerne m.v.
Boost af mentorordning for kvindelige talenter i it	IT-Branchen	Målet med mentorordningen er at fremme diversiteten i it-branchen og motivere flere kvindelige talenter til at udvikle og fastholde en karriere inden for it.
Passionerede rollemøder åbner øjnene for en STEM-fremtid	Naturvidenskabernes Hus	Styrke Girls' Day in Science på to måder: 1) Udvikle undervisningsmateriale til de deltagende piger med fokus på den forskel, man kan skabe, som kvinde inden for STEM-fagene – så pigerne kan forberede sig til dagen, 2) Afholdelse og facilitering af netværksmøde for deltagende virksomheder og rollemøder - så rollemøderne kan videndele med hinanden samt kvalitetssikre arrangementerne.
Styrkelse af salg med henblik på forankring af tech kurser i erhvervslivet	ReDI School of Digital Integration Denmark	Forankre kurser, mentor- og coaching-tilbud og øvrige karriereaktiviteter i tættere partnerskaber med det danske erhvervsliv - især økonomisk. Sammen med store virksomheder skabes muligheder for eleverne og virksomhederne får mulighed for at rekruttere den rette arbejdskraft,

Ansøgningsrunde 22: Tekspørgsmålet 2022

Projekttitle	Projektejer	Projektbeskrivelse
Tekspørgsmålet (2022)	Hørsholm Kommune Ikast-Brande Kommune Ringsted Kommune	Deltagelse i Tekspørgsmålet