

Genderaspekte im Computerunterricht

Wie gelangen frau und man zu einem geschlechterbewussten Unterricht mit neuen Medien? Dieser Beitrag zeigt anhand von Unterrichtsversuchen in der Grundschule, welche genderorientierten Prinzipien beachtet werden sollten.

Computer haben für Mädchen und Jungen eine ganz andere Bedeutung: Sie nähern sich den neuen Medien auf verschiedene Weise an, was zu unterschiedlichen Lernerfolgen führt. Liegt das vielleicht daran, dass Jungen und Mädchen im Unterricht mit dem Computer unterschiedlich gefordert werden? Im Rahmen des Hamburger kubim-Projekts "Schwimmen lernen im Netz" wurden auf der Grundlage der Erfahrungen aus vier Unterrichtsmodulen genderorientierte Prinzipien des Lernens mit neuen Medien für die Grundschule entwickelt. Die Ergebnisse werden in diesem Beitrag vorgestellt.

Unterschiede aufzeigen

Geschlechtsspezifische Computererfahrungen

Heute verfügt bereits ein großer Teil der Mädchen und Jungen im Vor- und Grundschulalter über Computererfahrung. So hatten in ausgewählten Hamburger Grundschulklassen Ende 2001 87 Prozent der Mädchen und 98 Prozent der Jungen Computererfahrungen. Computer haben jedoch für die Mädchen und Jungen unterschiedliche Bedeutung und sie nähern sich den neuen Medien nicht auf die gleiche Weise an.

Die Unterschiede sind in vier Kategorien zu beobachten:

- § In den Vorerfahrungen hinsichtlich der Computertechnologien:
Mädchen und Jungen spielen überwiegend mit dem Computer, sie spielen aber unterschiedlich lang und unterschiedliche Spiele.
- § Im Zugang zu Computern:
Mädchen haben überwiegend Zugang über männliche Besitzpersonen, zum Beispiel über den Bruder, Vater oder Onkel. Jungen haben vielfach schon eigene Computer oder Konsolenspiele.
- § In der Einstellung zu Computern und Computertechnologien:
Computer- und Technikkompetenz ist vielen Jungen wichtiger als Mädchen. Jungen zeigen ihre spielerisch erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten offensiver als Mädchen.
- § In den Kompetenzen bei der Nutzung neuer Medien:
Jungen übertragen ihre spielerisch erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten auf andere Zusammenhänge und Programme eher als Mädchen. Dadurch erscheinen sie, manchmal ungerechtfertigt, als "Computerspezialisten".
- §

Kritische Auseinandersetzung und Veränderung

Weshalb unterschiedliche Lernerfolge?

Derartige Unterschiede haben sich in vielen Untersuchungen immer wieder herauskristallisiert. Sie führen zu verschiedenen Lernerfolgen bei Jungen und Mädchen. Um die Ursachen zu erkennen, sind eine genauere Reflexion des eigenen Unterrichts und des "doing gender" nach dem Prinzip der reflexiven Koedukation erforderlich.

Individuelle Förderung durch Reflexion des Unterrichts

Unter "doing gender" wird das Konstruieren von Geschlechterstereotypen in der alltäglichen Kommunikation und in alltäglichen Zusammenhängen verstanden. Durch eine reflexive Koedukation kann solchen Stereotypen entgegengesteuert werden. Sie soll Unterrichtspraxis daraufhin untersuchen, ob sie bestehende Geschlechterverhältnisse eher stabilisiert oder eine kritische Auseinandersetzung und deren Veränderung fördert. Reflexive Koedukation ist somit ein grundlegendes Prinzip für die gesamte pädagogische Gestaltung in Schule und Unterricht. Zielvorstellung ist die umfassende individuelle Förderung von Jungen und Mädchen ohne Geschlechterstereotypen zu zementieren.

Erfahrungen aus Unterrichtsversuchen

Im Rahmen des Hamburger kubim-Modellversuchs "Schwimmen lernen im Netz" wurden auf der Grundlage der Erfahrungen aus vier Unterrichtsmodulen genderorientierte Prinzipien des Lernens mit neuen Medien entwickelt, die hier zusammengefasst dargestellt werden. In mehreren Klassen einer Grundschule, in der vom ersten Schultag an die neuen Medien genutzt werden, wurden sie erprobt und evaluiert.

Förderung von Computerkompetenz in der Grundschule

Computer können heute bereits im Grundschulbereich ohne Probleme und mit interessanten Themen für Mädchen und Jungen eingesetzt werden.

Unterrichtsinhalte

Computereinsatz im ersten Schuljahr

Die Notwendigkeit, neue Medien im Unterricht auch schon im Grundschulbereich einzusetzen, ist heute unbestritten. Die Bestandteile und die Bedienung von Computern sind vielen Schülerinnen und Schülern bei Schuleintritt bekannt, einige verfügen sogar über Erfahrungen mit Schreib- und Malprogrammen. Der Umgang mit der Maus bereitet nur selten Schwierigkeiten und so ist es meist kein Problem, Computer bereits im ersten Schuljahr einzusetzen. Es lassen sich unterschiedliche Zielsetzungen verwirklichen, die von Angeboten zur Unterstützung beim Schriftspracherwerb bis hin zur Vertonung von Bildern und Geschichten reichen.

Lernsoftware für den Schriftspracherwerb und Mathematik

Gerade Schülerinnen und Schüler, die wenig oder noch keine Erfahrung am Computer haben, können beim Schriftspracherwerb von Lernsoftware profitieren. Es fällt zunächst allen schwer, den zum Laut gehörenden Buchstaben zu identifizieren und diesen dann auch auf der Tastatur zu finden. Erst nach und nach entsteht eine Sicherheit beim Lautieren - und ein höheres Tempo beim Eingeben am Computer. Mathematikprogramme unterstützen individuelle Lernwege und Lerngeschwindigkeiten. Wir konnten beobachten, dass insbesondere Mädchen gerne mit Mathematikprogrammen arbeiten.

Interkulturelle Alphabetisierung als Thema

Für einen Unterricht, in dem Mädchen und Jungen aus verschiedenen Nationen gemeinsam lernen, ist es wichtig, dass alle Kinder Elemente aus ihrer Kultur finden können. Die Einbindung der türkischen Sprache kann im Anfangsunterricht beispielsweise eine häufig gestellte Forderung erfüllen: die Berücksichtigung der Muttersprache bei der Alphabetisierung. Es gibt geeignete Software, die dies berücksichtigt. Deutschsprachige Schülerinnen und Schüler zeigen sich zudem häufig sehr interessiert an den sprachlichen Ähnlichkeiten und Unterschieden, die sich bei der Bearbeitung des anderssprachlichen Programnteils zeigen. Sie hören Laute in der eigenen und der fremden Sprache intensiv ab und überlegen noch genauer, welcher Buchstabe dazu passen könnte. Gleichzeitig kommt eine erste Zusammenarbeit und Kommunikation in Gang.

Unterrichtsformen

Vorteile des geöffneten Unterrichts

Die in Grundschulen schon ältere Tradition von geöffneten Unterrichtsformen eignet sich sowohl für die Berücksichtigung der Geschlechterinteressen als auch für eine selbstverständliche Nutzung der neuen Medien besonders gut. In dieser Unterrichtsform kann leichter auf die geschlechtsspezifischen und individuellen Lernerfahrungen und Lernfortschritte Rücksicht genommen und der Computer als selbstverständliches Medium im Klassenraum eingesetzt werden. Stärken und Vorwissen der Mädchen und Jungen sind einfacher einzubinden und zu nutzen, um die Kompetenzentwicklung aller Beteiligten zu fördern. Gegenseitige Rücksichtnahme und Unterstützung fördern ein Lernklima, das vor allem sachorientiert und freundlich ist.

Geschlechterbewusste Medienpädagogik

Ziel einer geschlechterbewussten Pädagogik mit neuen Medien ist es, alle Anteile und Fähigkeiten eines Mädchens und eines Jungen zu fördern und zugleich ihre unterschiedlichen Stärken am Computer zu fördern, ohne sie auf- oder abzuwerten. Dazu gehören auch die jeweils gegengeschlechtlichen Anteile. Hierzu kann ein geschlechterbewusster Unterricht inhaltlich, methodisch und mit dem Einsatz der neuen Medien beitragen

Prinzipien des genderorientierten multimedialen Unterrichts

Wo liegen für Mädchen und Jungen gleiche und unterschiedliche Problemlagen? Zehn Prinzipien, die beim Computereinsatz in der Grundschule zu beachten sind.

Prinzipien für die Lehrkraft

§ *Einstellung der Lehrkraft*

Die Interessen an Technik und Computern sowie die Leistungen beider Geschlechter müssen in gleichem Maße geachtet werden. Abwertende Verhaltensweisen sollten vermieden und ihnen entgegengesteuert werden. Dazu ist es nötig, die eigene Einstellung als Lehrkraft in Bezug auf die vermuteten technischen Mehrkompetenzen bei Jungen zu überprüfen. Es ist nicht sinnvoll, Mädchen zu schonen und Jungen am Computer zu überfordern, zum Beispiel durch das Herbeirufen bei technischen Schwierigkeiten.

§ *Gegengeschlechtliche Erfahrungen*

Schülerinnen und Schüler müssen in ihren jeweils geschlechtsspezifischen Technik- und Computererfahrungen wahrgenommen und unterstützt werden. Gleichzeitig müssen ihnen neue und auch gegengeschlechtliche Erfahrungen ermöglicht werden. So sollen Jungen Erfahrungen im kreativen Umgang mit Computern sammeln, in dem sie am PC

schreiben oder malen. Mädchen dagegen sollten in der Schule Möglichkeiten erhalten, mit Mathematikprogrammen zu arbeiten oder Computerspiele zu spielen.

§ *Genderregeln im Unterricht*

Die Lehrkraft sollte durch Klassenregeln eingreifen, wo dies sinnvoll und notwendig erscheint. Es sollte zur Selbstverständlichkeit werden, dass im Gesprächskreis Jungen und Mädchen nebeneinander sitzen, keine Mädchen- und Jungentische zugelassen sind. Dies bedeutet auch, dass prinzipiell ein Mädchen und ein Junge gemeinsam am PC arbeiten. Gelegentlich sollte eine begründet gewählte geschlechtsspezifische Gruppenzusammensetzung bei bestimmten Themen durchaus akzeptiert werden.

§ *Geschlechterbewusste Sprache im Unterricht*

Lehrerinnen und Lehrer sollten den neutralisierenden Begriff "Kinder" vermeiden. Sie sollten bei Aufgabenstellungen und in Berichten von "Mädchen" und "Jungen", "Schülerinnen" und "Schülern" sprechen und sie damit auch in ihren je spezifischen Unterschieden meinen und berücksichtigen. Dies sind keine "Höflichkeitsfloskeln" und vermeintliche Erschwernisse im Umgang mit Sprache, sondern es bedeutet, sich bewusst auf die Einzelnen einzulassen.

Mädchen und Technik

§ *Expertinnenstatus*

Eine einfache, aber wirkungsvolle Maßnahme ist, neue Techniken, beispielweise das Scannen, einmal zuerst einer Mädchengruppe zu erklären. Diese gibt das Wissen dann an die Mitschüler und Mitschülerinnen weiter. Dadurch erhalten die Mädchen einen Expertinnenstatus, der dem Bild des technikfernen und inkompetenten Mädchens entgegenwirken kann.

§ *Weibliche Technikkompetenz*

Die Technikkompetenz der Mädchen wird gestärkt. Mädchen erleben sich selbst als fähig, mit dem Computer umzugehen, und gleichzeitig erleben dies auch alle Mitschülerinnen, Mitschüler und Lehrkräfte.

§ *Verantwortung für die Geräte*

Ein Chefinnen- und Chefsystem sollte eingeführt werden. Mädchen und Jungen übernehmen gleichberechtigt die Verantwortung für wichtige Bereiche in der Klasse, auch für die Computer. Computerchefinnen und -chefs werden zunächst von der Lehrkraft eingewiesen. Ein Grundsatz hierbei ist, dass ein Mädchen und ein Junge gemeinsam die Verantwortung für jeweils ein Gerät übernehmen. Nur diese schalten den Computer am Morgen ein und fahren ihn auch am Ende des Schultages ordnungsgemäß wieder herunter. Später bilden die "alten" Chefinnen und Chefs die neuen umfassend aus.

§ *Stärkung der Identität*

Die Identitätsstärkung von Mädchen und Jungen muss gefördert werden. Dazu ist es notwendig, für Schülerinnen und Schüler Erfahrungsräume zu schaffen, in denen sie ihre je spezifischen Handlungskonzepte erproben können.

Medienerziehung in der Grundschule

§ *Entzauberung des Computers*

Medienerziehung ist in den Rahmenplänen vieler Bundesländer Bestandteil aller Fächer. Der Einsatz klassischer Medien bereitet Lehrerinnen und Lehrern dabei in der Regel keine Schwierigkeiten, wohl aber der neu hinzugekommene Computer in der Medienecke des Klassenraums. Eigene Unsicherheiten verführen immer wieder dazu, das Gerät gar nicht erst oder nur sehr selten einzuschalten und es so für Mädchen und Jungen zu einem besonderen Highlight zu stilisieren. Nur eine regelmäßige und kontinuierliche Nutzung im Unterricht entzaubert den Computer.

§ *Bewusster Einsatz alter und neuer Medien*

Der zielgerichtete und bewusste Einsatz von Medien erfordert, dass Mädchen und Jungen über den situations- und problemorientierten Einsatz von Computern selbstständig entscheiden lernen. Nicht immer ist es richtig, im Internet oder in elektronischen Lexika nach Informationen zu suchen, wenn im Klassenraum auch Bücher vorhanden sind. Hieran lernen Jungen, sich nicht nur auf Elektronik zu verlassen. Mädchen dagegen lernen, Elektronik adäquat einzusetzen. Beides sind wichtige Bestandteile von Medienkompetenz.

Zusatzinformationen

Schwimmen lernen im Netz

<http://www.schwimmenlernenimnetz.de/>

Dieser Beitrag entstand innerhalb des kubim-Modellversuchs "Schwimmen lernen im Netz". An Hamburger Grund- und Sonderschulen wurden Unterrichtskonzepte entwickelt, die mit dem Einsatz neuer Medien Zugänge zur Schrift- und Schul-Kultur eröffnen.

Kulturelle Bildung im Medienzeitalter (kubim)

<http://www.lehrer-online.de/url/kubim>

Im Rahmen der Kooperation mit dem BLK-Programm "kubim" veröffentlicht Lehrer-Online ausgewählte Projekte zur sinnvollen Integration der neuen Medien in die musisch-künstlerische Bildung.

Informationen zu den Autorinnen

Conni Kastel ist Lehrerin an der Hamburger Grundschule Rellinger Straße und arbeitet als Fortbildnerin sowie als Lehrbeauftragte für den Einsatz neuer Medien im Grundschulbereich an der Universität Hamburg.

Bettina Jansen-Schulz ist Diplom-Pädagogin, gründete TransferConsult und arbeitet als Projektmanagerin, Unternehmens- und Wissenschaftsberaterin.

Der Beitrag entstand im Rahmen des BLK-Programms „Kulturelle Bildung im Medienzeitalter“ (kubim). Lehrer-Online kooperiert mit kubim und veröffentlicht ausgewählte Projekte, die an Schulen durchgeführt wurden.