

Heike Wiesner, Marion Kamphans, Heidi Schelhowe, Sigrid Metz-Göckel, Isabel Zorn, Anna Drag, Ulrike Peter, Helmut Schottmüller

Unter Mitwirkung von Claudia Kedenburg, Anja Tigges, Ellen Schröder, Kirsten Wienold, Marc Jelitto, Hannah Cho-Heinze, Christine von Prümmer, Iris Bockermann, Michaela Rose, Susanne Maaß, Jürgen Petri, Ute Verstegen und vielen anderen Beteiligten aus dem „Gender-Arbeitskreis“

# **Gender Mainstreaming in „Neue Medien in der Bildung“**

## **Leitfaden**

Stand 4.2.04

Universität Bremen  
Universität Dortmund

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>Einleitung.....</b>	<b>3</b>
<b>1 Projektorganisation &amp; Kommunikation.....</b>	<b>6</b>
1.1 Genderkompetenz & Qualifizierung.....	6
1.2 Personaleinstellungsverhalten & Projektmanagement.....	6
1.3 Projektkommunikation.....	7
<b>2 Lehr- &amp; Lerninhalte.....</b>	<b>8</b>
2.1 Inhalt & Material.....	8
2.2 Genderbewusste(s) Sprache & Sprechen.....	8
2.3 Ansätze aus der Genderforschung/Gender-Lernforschung in die Lernmaterialien integrieren.....	9
<b>3 Technologie &amp; Design.....</b>	<b>10</b>
3.1 Veränderung der Technikkultur.....	10
3.2 Partizipation und technische Ausbildung der Nutzenden.....	10
3.3 Technischer Support.....	10
3.4 Zugangsvoraussetzungen & Design der Lernumgebung.....	11
3.5 Grafisches Design & Gestaltung der Lernumgebung.....	12
<b>4 Gendersensible Didaktik &amp; Mediendidaktik.....</b>	<b>13</b>
4.1 Lernszenarien & Nutzungsprofile.....	13
4.2 Technische & didaktische Potenziale im Kontext Digitaler Medien.....	14
4.3. Kommunikation zwischen Lehrenden und Studierenden .....	14
4.4 Benotungsverhalten & Feedback.....	15
<b>5 Evaluation.....</b>	<b>16</b>

## Einleitung

Die folgenden Ausführungen bilden eine Grundlage für einen GM-Leitlinienkatalog für die Gestaltung von digitalen Lehr- und Lernumgebungen. Kritik und Ergänzungen sind ausdrücklich erwünscht. Damit diese nicht verloren gehen, möchten wir Sie herzlich bitten, Ihre Anmerkungen im Internetforum Gender Mainstreaming auf der Webseite des BMBF-Bildungsträger zu veröffentlichen! (Adresse: <http://www.medien-bildung.net>;"foren" anklicken) Falls Sie Beratungsbedarf bzw. Fragen haben (oder Ihre Anmerkungen lieber persönlich schicken möchten), können Sie uns auch per E-Mail unter der folgenden Adresse erreichen: [wiesner@informatik.uni-bremen.de](mailto:wiesner@informatik.uni-bremen.de)  
Herzlichen Gruß und Dank!

## Zur Genese, Gliederung und Zielsetzung des GM-Leitfadens

Gender Mainstreaming soll Geschlechtergerechtigkeit herstellen und gilt als Leitlinie in allen bundesweiten und europäischen Bereichen und Programmen. Dieses sicherlich anspruchsvolle Vorhaben bedarf einer Übersetzungsleistung, die nur in einem multidisziplinärem Netzwerk-Zusammenhang formuliert, übertragen und umgesetzt werden kann.  
Was bedeutet Gender Mainstreaming in Bezug auf digitale Lehr- und Lernumgebungen in verschiedenen Fächern?

Das BMBF beauftragte seit 2002 im Programm „Neue Medien in der Bildung – Förderbereich Hochschule“ ca. 100 Verbundprojekte (dabei waren ca. 540 Hochschulen beteiligt) mit der Entwicklung digitaler Medien für die Unterstützung von Lehre und Lernen. Im Rahmen dieses Programms wurde auch ein Begleitprojekt „Gender Mainstreaming medial“ gefördert mit dem Auftrag, Unterstützung, Beratung, Evaluation und Materialien zum Thema Gender Mainstreaming für die geförderten Projekte zu liefern. Dieses Begleitprojekt wurde von zwei Teams der Universitäten Bremen und Dortmund unter der Leitung von Heidi Schelhowe und Siegrid Metz-Göckel durchgeführt.

Ergebnisse des Projekts waren u.a. der hier vorliegende Leitfaden, der in Zusammenarbeit mit den geförderten Projekten entstand.

Der Leitfaden bietet eine Hilfestellung für das Management und die verschiedenen Arbeitsbereiche in einem Projektteam bei der Erstellung Digitaler Medien für Bildungszwecke. Er richtet sich an Männer und Frauen in den Bereichen Management, Technik, Webdesign, Grafikdesign, Webadministration, Didaktik, Inhaltserstellung, Evaluation, Lehre.

Der vorliegende GM-Leitfaden erhebt keinesfalls den Anspruch, alle Bereiche im Blick gehabt zu haben, aber er ist unbescheiden genug, sich selbst nicht nur als ein solches Netzwerk-Produkt zu definieren, sondern darüber hinaus auch die klare Zielvorstellung durchgesetzt zu haben, einen Beitrag zur Implementierung von Gender Mainstreaming im Bereich digitaler Medieneinsatz in der Hochschullehre geleistet zu haben.

Eine virtuelle Lernumgebung entsteht durch das Zusammenwirken vieler Aufgabenbereiche: Drehbücher werden geschrieben, didaktische Überlegungen angestellt und dies muss technisch umgesetzt werden. Personen, die hier oder in

der Organisation und Evaluation solcher Projekte tätig sind, möchten wir hiermit anregen, ihre jeweiligen Aufgabenfelder unter dem Gesichtspunkt des Gender Mainstreaming zur Disposition zu stellen.

Aufgefächert in fünf Unterpunkte (Projektorganisation, Technologie und Design, Didaktik, Lehr- und Lehrinhalte, Evaluation) wird in der vorliegenden Arbeit nicht nur die Reichweite von virtuellen Lernumgebungen unter dem Gesichtspunkt von Gender Mainstreaming erörtert, sondern entlang der Verknüpfung von Genderforschung mit den Erkenntnissen aus dem Bereich „virtuelles Lernen“ wird ein gestaltungsorientiertes GM-Konzept entwickelt und bereit gestellt.

Der erste Punkt **Projektorganisation** bezieht sich auf die Erkenntnisse und zugleich das Zusammenspiel von Frauen-, Geschlechter-, Arbeits- und Organisationsforschung. Ziel dieses Abschnittes ist es insbesondere Personen aus der Projektleitung sowie sog. Genderbeauftragte im Umfeld Neuer Medien einen Leitfaden zur Umsetzung von GM-Strategien an die Hand zu geben.

Der zweite Abschnitt **Technologie und Design** richtet sich insbesondere an Personen, die für die Implementierung und (technische) Umsetzung der Lernplattform verantwortlich sind. Neben der Klärung der Zugangs- und Systemvoraussetzungen seitens der Nutzenden wird eine Bandbreite an Design- und Gestaltungsvorschlägen zur Berücksichtigung von GM-Kriterien im Kontext multimedialen Lernens bereitgestellt.

Im dritten Punkt wird der Bereich **Didaktik** unter dem Gesichtspunkt von GM analysiert. Dieser Abschnitt wendet sich insbesondere an jene, die als Dozierende oder in einem anderen Aufgabenbereich der Didaktik und Pädagogik tätig sind.

Direkt im Anschluss an die didaktischen Voraussetzungen von Kurskonzeptionen wird der vierte Abschnitt **Lehr- und Lehrinhalte** entfaltet. Dieser Punkt richtet sich an sog. Drehbuchautorinnen und -autoren, sowie an das Lehrpersonal insgesamt. Angereichert mit Ansätzen aus vielfältigen Forschungsfeldern, (u.a. gender und science and technology studies) werden Beispiele skizziert, wie die Geschlechterperspektive erfolgreich in (traditionelle) Lehrinhalte integriert werden kann.

Dass das „Add-And-Stirr-Prinzip“ im Kontext von GM nicht im Bereich Evaluation greift, wird im gleichnamigen letzten Unterpunkt **Evaluation** deutlich. Denn sämtliche Daten einfach nur unter der Kategorie Geschlecht auszuwerten, löst keinesfalls die Aufgabenstellung „Berücksichtigung der Geschlechterperspektive in multimedialen Einsatzszenarien der Hochschullehre“ ein. Dieser Bereich stellt in zweifacher Hinsicht eine Herausforderung dar: Einerseits befindet sich der Arbeitsbereich Evaluation und Multimedia (immer) noch in den Kinderschuhen, da insbesondere virtuelle Lehrveranstaltungen häufig noch in der Erprobungsphase sind. Andererseits lassen sich nur wenige (empirische) Studien zitieren, die die Geschlechterperspektive im Evaluationsbereich im Kontext Neuer Medien adäquat berücksichtigt haben. Hier befindet sich somit ein echtes Forschungs-

desiderat, auch wenn in dem Abschnitt erste Überlegungen dazu vorgestellt werden.

# 1 Projektorganisation & Kommunikation

## 1.1 Genderkompetenz & Qualifizierung

- Gendergerechtigkeit und Chancengleichheit für Frauen und Männer als Organisationsziele festlegen und im Projekt (Leitbild) verankern
- Gender Mainstreaming als Aufgabe aller definieren – GM ist nicht nur Angelegenheit der Projektleitung oder der Genderbeauftragten, sondern aller Projektbeteiligten
- Den Projektbeteiligten Weiterbildung in Technik-, Medien- & Genderkompetenz anbieten
- projektspezifisches und themenbezogenes Gendertraining vorsehen
- geschlechterstereotype Aufgabenzuteilung vermeiden
- Frauen und Männer zu gleichen Teilen in Leitungsfunktionen / Netzwerke integrieren
- Hintergrundinformation und Begründungszusammenhänge zum Gender Mainstreaming anbieten
- Genderbeauftragte in der Projektleitung ansiedeln und im gesamten Projekt integrieren
- Lehrende bei der gendersensitiven Gestaltung Digitaler Medien und der Lehre unterstützen
- Gelegenheiten zur Weiterbildung in den jeweils anderen Teilaufgaben des Projekts schaffen (Technikerinnen und Techniker in Didaktik, Didaktikerinnen und Didaktiker in Technik weiterbilden)
- gendersensibles technik- / mediendidaktisches (Weiter-)Bildungskonzept für Lehrende und Studierende entwickeln

## 1.2 Personaleinstellungsverhalten & Projektmanagement

- Gender Mainstreaming - Strategien im Projekt definieren und festlegen, um Chancengleichheit von Frauen und Männern in den Projekten zu verankern
- Genderkompetenz in Ausschreibungen und bei Einstellungen als Qualifikation fordern
- Arbeitsbereiche sollten geschlechterparitätisch besetzt und eine geschlechterparitätische Aufgabenteilung auf allen Ebenen in den Projekten angestrebt werden
- Evaluationsteams geschlechterparitätisch besetzen
- interdisziplinäre Zusammenarbeit im Projekt fördern, indem unterschiedliche Status- und Fachgruppen einbezogen werden
- Partizipation der späteren Nutzenden am Entwicklungsprozess ermöglichen
- technische Ausbildung der späteren Nutzenden ermöglichen

- weitestgehende Beteiligung der Projektmitarbeiter/innen an Entscheidungsprozessen ermöglichen
- eigenverantwortliches Arbeiten fördern
- 
- 
- Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter verstärkt in Netzwerke integrieren (Publikation, Gutachten, Tagungen, Arbeitssitzungen etc.)
- 

### **1.3 Projektkommunikation**

- offene, informelle Strukturen transparent machen und Gesprächskultur pflegen
- Transparenz (unter anderem von Entscheidungskonzepten und Planungen) und Zusammenarbeit aller Projektbeteiligten durch gemeinsame offizielle Treffen unterstützen

## **2 Lehr- & Lerninhalte**

### **2.1 Inhalt & Material**

Inhalte und Materialien sollten geschlechterbewusst gestaltet werden. Folgende Beispiele bieten Möglichkeiten dazu:

- an den Interessen beider Geschlechter anknüpfen
- Frauen- und Männer(-Vorbilder)
- differenziert und ausgewogen präsentieren und
- Frauen und Männer in ausgewogenen Verhältnissen in den unterschiedlichen gesellschaftlichen Feldern und Tätigkeiten sichtbar machen (z.B. auch Frauen in den Technik- und Männer in den pädagogischen Feldern)
- Texte und Beiträge von beiden Geschlechtern ausgewogen präsentieren
- Zitate und Literatur von Autorinnen und Autoren ausgewogen einsetzen und durch das Nennen der Vornamen kenntlich machen
- geschlechtersensitive bzw. geschlechterneutrale Auswahl von Bildern, Symbolen und Metaphern (keine diskriminierenden Symbole verwenden) und geschlechterstereotype Icons, Illustrationen und Texte vermeiden, z.B. Frauen nicht nur in passiven Assistenzfunktionen und Männer in aktiven Führungsrollen darstellen, sondern umgekehrt und ausgewogen.
- Einführungen und Zusammenfassungen in Texten und langen Textpassagen formulieren, um das Querlesen zu erleichtern
- Inhalte didaktisch aufbereiten (Animationen, Filme, Graphiken, Texte nachvollziehbar, schrittweise und verständlich vermitteln)
- Zusammenhänge und Kontroversen aufzeigen
- virtuelle Assistent/innen, Avatare und Comicfiguren geschlechtlich ausgewogen präsentieren oder geschlechtsneutrale Figuren wählen

### **2.2 Genderbewusste(s) Sprache & Sprechen**

- Genderbewusste Sprache in allen Texten des Projektes verwenden (Forschungsantrag, Hypertexte, Leitbild, Außendarstellungen, Berichte, Briefe, Fragebögen etc)
- in der Sprache und beim Sprechen beide Geschlechter sichtbar machen und / oder geschlechtsneutrale Begriffe verwenden
- Texte ausgewogen von Frauen und Männern sprechen lassen (weibliche und männliche Stimmen bei Audiobeiträgen einsetzen)
- Eine verständliche (Schrift-)Sprache verwenden
- klare und verständliche Erklärungen anbieten



- Frauen und Männer auf Darstellungen, Fotos, in Animationen und Filmen ausgewogen präsentieren, was passive und aktive sowie statushöhere als auch statusniedrige Tätigkeiten anbelangt
- in Texten, in der persönlichen und online Ansprache weibliche und männliche und / oder geschlechtsneutrale Sprachformen verwenden (z.B. Dozent/ Dozentin, Lehrende, Studierende)

### **2.3 Ansätze aus der Genderforschung/Gender-Lernforschung in die Lernmaterialien integrieren**

- Inhalte, Ansätze und Ergebnisse aus der Geschlechterforschung in die Lernmaterialien einbeziehen
- interdisziplinäre Themen und fachübergreifende Projekte anbieten
- Projektarbeit an Lebenssituationen orientieren
- Der genderbewusste Lerninhalt könnte z.B.
  - ... sich an den Lebenswelten von Studierenden anlehnen
  - ... Analogien zur Tier- und Pflanzenwelt herstellen
  - ... interaktive (Experimentier-)Anteile enthalten
  - ... kreative Lernfortschrittsüberprüfungen enthalten

## **3 Technologie & Design**

### **3.1 Veränderung der Technikkultur**

Der zentrale Ansatzpunkt für das GM im technischen Bereich ist die Entwicklung einer Technik- und Medienkultur, die

- auf die Interessen und Belange beider Geschlechter eingeht,
- die eine kontinuierliche Verbindung von sozialen und technischen Aktivitäten leistet
- die eine Veränderung der technikdominierten Kultur der Informatik anstrebt.

Dazu gehört z.B.

- die Reflexion und Förderung unterschiedlicher Arbeitsstile und
- den Austausch von technischer und didaktischer Kompetenz zwischen allen Projektbeteiligten zu ermöglichen (z.B. durch Peer-To-Peer-Teaching).

### **3.2 Partizipation und technische Ausbildung der Nutzenden**

- Informationen über die potenziellen Nutzenden einholen (z.B. über Technik-Kompetenz, ökonomische Voraussetzungen)
- Zielsetzung: „Wohlfühlen“ mit Technik
- Computer und Internetkompetenz vermitteln, und nicht (nur) voraussetzen,
- Nutzende am Entwicklungsprozess des Lernmoduls / der Lernumgebung beteiligen
- Technik als gestaltbar erfahrbar machen
- technische Neugier durch Nutzungsmöglichkeiten wecken
- Zugriffsrechte transparent machen
- abgestufte Administrations- und Moderationstätigkeiten anbieten

### **3.3 Technischer Support**

Ziel sollte sein, die Trennung zwischen den technischen Macherinnen und Machern und den Konsumentinnen und Konsumenten zu überwinden. Folgende Beispiele zeigen Möglichkeiten dazu auf:

- die Qualifizierung der Nutzenden einbeziehen
- auf unterschiedliche Nutzer/innen und Nutzer/innengruppen eingehen
- technische und ökonomische Voraussetzungen klären
- vielfältige Supportdienste wie Telefon-Hotline(!), Email-Auskunft, Foren, FAQ und begleitendes Coaching anbieten (persönlicher und telefonischer Support scheint immer noch der hilfreichste zu sein)
- Hilfefunktionen und klare Erläuterungen zur Verfügung stellen

- 
- vielfältige Navigationsmöglichkeiten anbieten (z.B. Sitemaps, Suchmaschinen, Durchblättern, Zwischenüberschriften)
- Ansprechpartner/innen für Support vorstellen (Foto, Arbeitsbereich im Projekt beschreiben)

### 3.4 Zugangsvoraussetzungen & Design der Lernumgebung

- unterschiedliche Zielgruppen berücksichtigen, wie Frauen und Männer, aber auch z.B. Vollzeit-, Teilzeitstudierende, Studierende mit Kindern, Nichtdeutsche
- Zeitbudget / Kenntnisse / Ressourcen der Nutzenden erheben und unterschiedliche Angebote machen
- Zeitumfang des Lernmoduls angeben
- Lernumgebung am Kenntnisstand der Nutzenden ausrichten
- Unterstützung spezifischer Gruppen von Nutzenden gewährleisten (z.B. um vorzeitiges Ausscheiden zu verhindern, verbilligten Onlinezugang, allgemeinzugängliche Computerräume oder aber Endgeräte, wie Notebooks etc. zur Verfügung stellen)
- Systemvoraussetzungen wie Rechnerleistung, Übertragungsbandbreiten, spezielle Software (z.B. Internetbrowser, Plugins wie Flash, Java, Acrobat etc.), Ausstattung, Rahmenbedingungen u.a. für alle in gleicher Weise berücksichtigen; bei unterschiedlicher technischer Verfügbarkeit unterschiedliche technische Angebote machen
- Nutzende sollten die Lernumgebung zum gewissen Umfang selbst konfigurieren können
- unterschiedliche Darstellungsformen ermöglichen (Bildschirmausgabe, Druck- / Textausgabe, On- / Offline-Version)
- zusätzliche Präsenzkurse auf unterschiedlichem Niveau für die Nutzenden, gegebenenfalls auch als monoedukative Angebote, anbieten (z.B. zur technischen und inhaltlichen Nutzung der Lernumgebung)
- Hardware: Schnittstellen sollten kompatibel für assistive und andere Technologien sein (unterschiedliche Ein- und Ausgabegeräte berücksichtigen z.B. Maus, Tastatur, Grafiktablett, unterschiedliche Displays (Bildschirm, PDA<sup>1</sup>, WAP<sup>2</sup>, Braillezeile<sup>3</sup>)
- Bookmark-Funktion anbieten, um bei Unterbrechung Standort speichern zu können

---

<sup>1</sup> PDA= Personal digital assistant, Kleincomputer im Taschenkalenderformat

<sup>2</sup> WAP= Wireless access protocol, Protokoll zur Darstellung von Internetseiten auf Mobilfunkgeräten (Handys)

<sup>3</sup> Braillezeile = Ausgabe in Blindenschrift

- Notizfunktion anbieten, damit Nutzende Anmerkungen direkt ins System eingeben können
- Bedienungsanleitungen, Glossare, Leitfäden für die Nutzung des Lernmoduls anbieten

### 3.5 Grafisches Design & Gestaltung der Lernumgebung

- geschlechtsstereotype Illustrationen und Icons vermeiden, stattdessen
- Unterschiedlichkeit und Vielfalt von Frauen und Männer darstellen (z.B. Personen aus unterschiedlichen Kulturen, verschiedener Hautfarbe und aus unterschiedlichen Schichten)
- Farbfeldsichtigkeit (9% aller Männer sind Rot-Grün-Blind) berücksichtigen
- kulturelle Unterschiede bei der Verwendung von Farben und Symbolen beachten (z.B. bedeutet die Farbe „Rot“ in Europa „Achtung“ oder signalisiert „Gefahr“, in China bedeutet sie „Glück“)
- Farben, Symbole und Objekte einheitlich verwenden
- auf Platzierung und Größe achten, sie geben Wichtigkeit von Objekten an (z.B. Bedeutung von Objekten steigt mit ihrer Darstellungsgröße)
- allgemeine Lesegewohnheiten beachten: die Betrachtungsrichtung verläuft in vielen Kulturen von oben links nach rechts unten
- unterschiedliche Orientierungsmöglichkeiten (Zwischenüberschriften, Hervorhebungen, verständliche Zusammenfassungen) anbieten
- unterschiedliche Navigationsmöglichkeiten für eine effiziente Suche anbieten
- Usability<sup>4</sup>-Kriterien berücksichtigen, z.B.
  - Seiten übersichtlich gestalten
  - eine intuitive Bedienung ermöglichen
  - Schriftgrößen gut leserlich wählen – weder zu klein, noch zu groß
  - Farben angenehm auswählen – weder zu grell, noch zu eintönig
  - Texte, Satzteile, Links gut kenntlich machen
- Grafisches Design und die Gestaltung der Lernumgebung von den Nutzerinnen und Nutzern testen lassen, um eine schrittweise Verbesserung der Oberfläche und der Bildschirmgestaltung zu erreichen

---

<sup>4</sup> Gebrauchstauglichkeit

## 4 Gendersensible Didaktik & Mediendidaktik

- Lernziel und Nutzen deutlich machen
- Zeitaufwand und Arbeitsumfang angeben
- Einführungen zu Lehr- und Lerninhalten, zu Technik und Design geben
- Vorgehen erläutern
- Lernschritte vorschlagen
- Zusammenfassung zum Lernmodul, zu langen Textpassagen anbieten
- ein gut durchdachtes und wertschätzendes Betreuungskonzept (engagierter und verbindlicher Umgang zwischen Dozent/innen und Studierenden, keine abschätzigen Witze oder ironischen Bemerkungen machen)
- unterschiedliche Lernertypen und Kenntnisniveaus berücksichtigen
- Leistungen von Frauen und Männern wertschätzen und sichtbar machen
- Die personelle Zusammensetzung des Lernkontextes ist wichtig und kann geschlechterdifferente Reaktionen hervorrufen
- eine Marginalisierung von Frauen in Männergruppen (und umgekehrt von Männern in Frauengruppen) vermeiden
- weniger auf einen kontrastierenden Vergleich zwischen Studentinnen und Studenten als auf eine Differenzierung innerhalb der Geschlechtergruppen achten
- Nutzende von Beginn an in die Planungs- und Entwicklungsphase der Lernumgebung einbeziehen
- dosierte Anspruchsniveaus und Erfolgserlebnisse vermitteln

### 4.1 Lernszenarien & Nutzungsprofile

Unterschiedliche didaktische Strategien einsetzen:

- Den Studierenden von Beginn an unterschiedliche **Lernformen** anbieten, z.B.:
  - Selbstlernprogramm (z.B. WBT oder CBT) -Taktung liegt bei den Lernenden
  - Online-Seminar (Teletutoring, Teleteaching) Taktung liegt bei den Lehrenden
  - Blended Learning (Kombination verschiedener Lernwelten) Taktung n. Absprache
- Den Studierenden unterschiedliche **Lernprozesse** ermöglichen, z.B.:
  - Aufnehmendes Lernen (Wissensakkumulation, Frontalunterricht)
  - Entdeckendes Lernen (Problemorientiertes Arbeiten, Lehrende als Tutor/innen)
  - Kooperatives Lernen (Klein-/Gruppenarbeit, Lehrende in Lenkungsfunktion)
  - Integratives Lernen (Handlungsorientiertes Lernen, Selbstorganisiertes Lernen)

- abwechselnd zu Gruppenarbeit, Partnerarbeit und selbständigem Lernen anregen
- aktivierende Methoden und Selbststeuerung der Lehrenden und Lernenden fördern
- individuelle Lernwege vorsehen
- unterschiedliche Lernszenarien und Methoden anbieten und gestalten
- Lernangebote für unterschiedliche Eingangsniveaus erstellen und kenntlich machen
- verschiedene Lernkonstellationen (koedukativ / monoedukativ) anbieten
- Zusammenhangs-Denken fördern; Bedeutung der Inhalte für den Beruf / Studium / Alltag aufzeigen
- Interdisziplinarität üben
- Anwendungsbezüge herstellen

#### **4.2 Technische & didaktische Potenziale im Kontext Digitaler Medien**

- informelle Kommunikationsmöglichkeiten herstellen, z.B. informelle und / oder moderierte Chatrooms / Foren anbieten
- Konzepte computervermittelter Kommunikation erklären
- Community-Bildung, Online-Communities unterstützen
- genderbewusste Netiquette und Moderation einführen
- Netz-Jargon / technische Begriffe erklären und nicht voraussetzen
- den Lernenden ermöglichen, E-Learning als Lernform zu lernen (z.B. Propädeutikum „Studieren im Netz“ anbieten)

#### **4.3. Kommunikation zwischen Lehrenden und Studierenden**

- Nutzende auf der Startseite des Lernmoduls / Lernplattform begrüßen
- Informationen über die Kursbetreuenden bereit stellen
- Studierende persönlich ansprechen
- Kontaktmöglichkeiten über Medien zwischen Lehrenden und Studierenden, aber auch nur unter Studierenden herstellen
- Interaktive Angebote bereitstellen
- Foren moderieren
- Chat nutzen und in die Lehre integrieren
- Die Community-Bildung unterstützen
- Dafür Sorge tragen, dass eine vereinbarte Netiquette eingehalten wird

#### **4.4 Benotungsverhalten & Feedback**

- (geschlechtskonnotiertes) Benotungsverhalten verändern, d.h. nicht mehr nur Männer leistungsbezogen und Frauen nur disziplinbezogen loben.
- anonymisierte Benotungsverfahren nutzen
- 
- automatische Fehlermeldungen und Rückmeldungen des Systems zeitnah einrichten
- konstruktive, inhaltliche und detailbezogene Rückmeldungen geben

## 5 Evaluation

Evaluation braucht eine klare Zielsetzung, methodische Instrumente und eine hypothesengeleitete Auswertung. Gender Mainstreaming Aspekte einer Evaluation können z.B. auf eine Verbesserung des Lernmoduls (Produkttest), auf die didaktische Vermittlung oder das Lehr- und Lernverhalten bezogen sein. Wichtige Aspekte sind:

- Evaluationsziel hinsichtlich Gender Mainstreaming festlegen
- Ist-Analyse zu vorhandenen Gender-Aspekten im Projekt, im Lernmodul festlegen
- Evaluationsteams geschlechterparitätisch besetzen
- Evaluation auf allen Ebenen des Projektes integrieren
- Fragestellungen verfolgen, die eine Geschlechterperspektive im Blick haben
- 
- Daten nach Geschlecht getrennt erheben und
- auf eine ausgewogene Auswahl der Testpersonen achten, z.B. bei Interviews
- auf Abbrecher/innen achten (und deren Geschlecht)
- unterschiedliche q
- ualitative und quantitative Methoden einsetzen
- bei der Auswahl der Testpersonen das geringer vertretene Geschlecht stärker berücksichtigen
- 
- Nutzende (Studierende wie Lehrende) die Lernmodule / Lernplattformen testen lassen
- Evaluation zur Rückmeldung einsetzen
- 
- Evaluationsergebnisse in die Lernmodule / Lernplattformen und / oder in das Gesamtprojekt einfließen lassen und umsetzen
-