

Über Lottofeen zu (mehr) Computernerds

Undoing Gender im Informatikunterricht durch eine selbstreflektierte Konfrontation mit geschlechtsspezifischen Stereotypisierungen

Kris Markussen, Kirsten Alich, Jana Gerdes, Mareike Daeglau, Nils Pancratz, Ira Diethelm¹

Extended Abstract: Lehrende in der Informatik werden trotz aller Aufgeschlossenheit ggü. Gender- und Diversity-Themen von der in diesem Fachbereich präsenten männlich konnotierten Fachkultur, unreflektierten Machtverhältnissen, fachspezifischen Verhaltensmustern und vorherrschenden geschlechtsspezifischen Normen- und Wertesystemen beeinflusst. Diese inhärenten gesellschaftlichen Strukturen erschweren eine gleichberechtigte Teilhabe aller Geschlechter am Informatikunterricht. Eine weitere Rolle spielen die in der jeweiligen Fachkultur herrschenden (männlichen) Selbstverständnisse und die im Sinne des „Doing Gender“ hergestellten Geschlechterordnungen. Bath fordert in diesem Kontext eine Auseinandersetzung nicht nur mit Frauen in MINT, sondern v. a. mit Gender Studies in MINT im Sinne der „Gender Science“. Sie schlägt u. a. eine „Reflektion des eigenen Anteils an binären Geschlechterkonstruktionen“ [Ba15, 111] in MINT vor. An dieser Stelle setzen wir mit unserem Workshop an. Mit dem an das Identitätenlotto² angelehnten Spiel soll unter Berücksichtigung der Vorerfahrungen der Teilnehmenden zunächst ein Perspektivwechsel vollzogen werden. Anhand expl. Fallbeispiele werden wir Perspektiven anderer Identitäten betrachten und uns mit eigenen Vorurteilen, Zuschreibungen und Handlungsmustern konfrontieren und unser Unterrichtsverhalten reflektieren. Dazu werden im Workshop folgende Fragen in Bezug auf die betrachteten Identitäten gestellt: Welches genderspezifische Selbstverständnis herrscht in der Fachkultur der Informatik? Welche Expert*innen repräsentieren auf welcher Grundlage die Fachkultur und welche Ein- und Ausschlüsse sind damit verbunden? Wie werden Hierarchien, Gleichberechtigung und Teilhabe gestaltet? Welche Mitgestaltungsmöglichkeiten haben Lernende? Aus dieser Reflexion sollen anschließend konstruktive Lösungsansätze entwickelt werden, die in einem gendersensitiven Informatikunterricht angewandt werden können.

Keywords: Gendersensitiver Informatikunterricht; Diversität; reflexives unterrichtliches Handeln

Anmerkung: Dieser Workshop wurde im Rahmen des Projekts *smile* (www.smile-smart-it.de), das vom BMBF unter den Förderkennzeichen 01FP1611 bis 01FP1615 gefördert wird, konzipiert.

Literatur:

[Ba15] Bath, C.: Sensibilisierung von Lehrenden, aber wofür? Von „Frauen in MINT“ zu „Gender Studies in MINT“. In (Augustin-Dittmann, S.; Gotzmann, H., Hrsg.): MINT gewinnt Schülerinnen. Erfolgsfaktoren von Schülerinnen-Projekten in MINT. VS, Wiesbaden, S. 111–126, 2015.

¹ Universität Oldenburg, Didaktik der Informatik, Uhlhornsweg 84, 26129 Oldenburg, vorname.nachname@uol.de

² Beim *Identitätenlotto* (© spielecht Spieleverlag & Juliette Wedl, www.identitaetenlotto.de) handelt es sich um ein Lehr-/Lernspiel, das die geschlechtliche Vielfalt und damit verbundene Diskriminierung und Mobbing aufzeigt.