

Bettina Jansen-Schulz

Ist Mädchenförderung am Computer heute noch notwendig? Alte Fragen zur neuen Informationsgesellschaft

Publiziert auf netzspannung.org:

<http://netzspannung.org/learning/swimming/documents/MaedchenfoerderungComputer.pdf>

Dezember 2004

Dr. Bettina Jansen-Schulz:

Ist Mädchenförderung am Computer heute noch notwendig?

Alte Fragen zur neuen Informationsgesellschaft

Dieser kurze Aufsatz begründet sich auf Fragestellungen, die wir in dem Hamburger BLK-Modellversuch *Schwimmen lernen im Netz – Neue Medien als Zugang zu Schrift und (Schul-) Kultur* bearbeiten. In den letzten 10 Jahren hat sich aufgrund der rasanten Entwicklung und Ausbreitung der neuen Technologien eine neue gesellschaftliche Situation hinsichtlich der Nutzung von Computern ergeben, die neue Fragestellungen aufwirft und damit auch neue pädagogische Konzepte erfordert im Umgang mit den Geschlechtern und den neuen Medien in der Schule. Feministische Schulforschung hat bis Mitte der neunziger Jahre zu geschlechtsspezifischen Unterschieden des Umgangs mit und Zugangs zum Computer geforscht, allerdings bezogen sich diese Forschungen auf den Sekundarbereich und auf junge und ältere Frauen im Erwerbsleben. Für den Vorschul- und Grundschulbereich sowie für Förderschulen gab und gibt es meines Wissens keine Untersuchungen. Mädchen und Jungen haben heute andere Medienerfahrungen in einem früherem Alter als noch vor 10 Jahren. Die Forschung und die Pädagogik muss darum ihre Erkenntnisse und Thesen neu überprüfen und auf die gesellschaftlichen Veränderungen reagieren. Zwei der wichtigsten Veränderungen sind die Computererfahrung von Kindern und der sogenannte „Generation-Gap“.

Computererfahrungen

Wir können heute davon ausgehen, dass ein großer Teil der Mädchen und Jungen heute Computererfahrung besitzt und dies auch schon im Vorschul- und Grundschulalter. Die Unterschiede zwischen den Geschlechtern bestehen zwar immer noch, sie haben sich jedoch verschoben bzw. sind differenzierter zu beschreiben. Immer noch sind die Computerzugänge über Ort, Zeit, Personen von Mädchen anders als die von Jungen.

Studien belegen, dass Jungen sehr viel häufiger im Kaufhaus erste Computererfahrungen sammeln, Mädchen dagegen zu Hause oder in der Schule.

Technikkompetenz wird mehr den Jungen als den Mädchen zugeschrieben. Grundschulkindern besitzen oftmals Konsolenspiele – auch hier haben mehr Jungen als Mädchen Konsolenspiele. Computer besitzen in diesem Alter offenbar nur wenige Kinder selbst, sondern sie haben Zugang zu Computern im Elternhaus, in der Schule oder bei FreundInnen. Zu fragen ist hier nach den Zugangspersonen für Grundschulkindern – sind diese männlich oder weiblich. Dies hat Auswirkungen auf das Selbstverständnis von Mädchen und Jungen im Umgang mit Computern. Auch die Computernutzung muss mit alten Fragen neu beleuchtet werden. Mädchen und Jungen spielen überwiegend mit dem Computer. Aber was spielen Mädchen, was spielen Jungen und warum spielen sie bestimmte Spiele? Gibt es Spiele, die eher Mädchen und eher Jungen ansprechen? Was zeichnet sie dabei aus? Wie können pädagogische Arrangements in den Schulen getroffen werden, die das Spielverhalten von Mädchen und Jungen berücksichtigen? Wie ist das Verhalten, sind die sozialen Bezüge vor den Computern? Wer spielt mit wem und was? Alte Studien belegen, dass Jungen hier ein dominantes Verhalten zeigen, Mädchen eher zurückhaltend sind. Aber stimmen diese – auch geschlechtsspezifischen Zuschreibungen und Stereotypisierungen heute noch? Sind Mädchen nicht auch längst durchsetzungsfähig vor dem Computer? Welche Verhaltensweisen finden sich bei Grundschulkindern, welche bei Kindern aus den Förderschulen? Spielen hier auch männliche Technikkompetenzzuschreibung und das gender-doing (das ständige Herstellen von Geschlechterhierarchien im alltäglichen Handeln) eine Rolle? Die Ansätze aus der reflexiven Koedukation müssen hinsichtlich des der

Computerunterrichts in der Grundschule und in Förderschule überprüft werden. Wie kooperieren Mädchen und Jungen am Computer? Ist es sinnvoll, getrennte Gruppen nach Geschlecht zu bilden? Welche Mädchen sollten mit welchen Jungen zusammensitzen und zusammenarbeiten? Erkenntnisse der neuesten Koedukationsforschungen sollten auf den Grundschulunterricht im Medienbereich übertragen und modifiziert werden. Auch hier sind die alten Fragen auf den Grundschulbereich anzuwenden. Computererfahrung ist jedoch nicht nur abhängig vom Geschlecht, sondern auch vom sozialen Milieu des Kindes. Auch hier gibt es nur wenig Studien im Grundschulbereich. Die Zusammenhänge müssen neu erforscht werden.

„Generation-Gap“ und Medienkompetenz

Die Machtverhältnisse zwischen den computererfahrenen Mädchen und Jungen und den z.T. weniger computererfahrenen Erwachsenen – Eltern und Lehrkräfte – haben sich umgekehrt. Diese neuen kulturellen Dimensionen zwischen den Generationen werden „Generation-Gap“ genannt. Mädchen und Jungen gehen heute aufgrund ihrer Mediensozialisation sehr viel selbstverständlicher mit Computern um, als ihre Elterngeneration. Dies führt auch dazu, dass Schülerinnen und Schüler oftmals besser mit dem Computer umgehen können als die Lehrkräfte. Hier sind neue pädagogische Konzepte gefragt, um diese vorhandene Medienkompetenz in den Unterricht einzubinden. Aber auch hier sind geschlechtsspezifische Differenzen zu berücksichtigen. Das Machtgefälle zwischen dem medienkompetenten Schüler und der medienunerfahrenen Lehrerin kann ein doppeltes sein aufgrund der männlichen Technikkompetenzzuschreibung und der Negierung weiblicher Erfahrungen und Kompetenzen. Wie sehen diese Machtgefälle aus zwischen Frauen und Jungen, Männern und Jungen, Vätern und Töchtern, Söhnen und Müttern usw.? Wie kann das Machtgefälle konstruktiv in den Unterricht unter

Berücksichtigung reflexiver Koedukationskriterien eingebunden werden? Wie kann die Medienkompetenz von Kindern und Erwachsenen gefördert werden? Was ist heute Medienkompetenz? Medienkompetenz meint den kritischen, distanzierten, mündigen und reflektierten Umgang mit allen Medien. Ist die vermeintliche Technikkompetenz von Jungen schon Medienkompetenz? Ist der vermeintlich vorsichtige und pragmatische Umgang von Mädchen mit Computern schon reflektierte und distanzierte Medienkompetenz? Die aus der bisherigen Koedukations-Grundlagenforschung bekannten Erkenntnisse zu geschlechtsspezifischen Zugängen und Erfahrungen mit Computern müssen also grundsätzlich neu überprüft und auf ihre Anwendung auf Grundschulen überprüft werden. Erkenntnis-Beispiele wie: „Mädchen gehen überlegt und mit Logik an PC's heran, Jungen mit ‚trial and error‘-Methoden; Mädchen sind nutzen- und anwendungsorientiert; Mädchen sind interessierter an sozialer Einbettung des Computers, der Programme; Mädchen haben eher Angst, etwas kaputtzumachen; Mädchen arbeiten lieber zu zweit, sind kooperativer“ sind in der heutigen Zeit nicht mehr ausreichend, um die viel differenzierteren Erfahrungen von Mädchen und Jungen im Umgang mit den neuen Medien zu beschreiben. Es ist insgesamt damit zu rechnen, dass bisherige o.g. Thesen so nicht mehr aufrechterhalten werden können, insgesamt jedoch die Geschlechterhierarchien, die Geschlechterdifferenzen noch zu finden sind. Die Grundfrage dieses Aufsatzes – ist Mädchenförderung am Computer noch notwendig? – lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht eindeutig beantworten. Sicher ist, dass es weiterhin pädagogische Konzepte braucht, die die unterschiedlichen Medien Erfahrungen von Mädchen und Jungen berücksichtigen. Durch Erhebungen und begleitende Beobachtungen im Hamburger BLK-Modellversuch hoffen wir, hier neue grundlegende Forschungsergebnisse zu Computer und Geschlecht im Grundschulbereich und Förderschulbereich vorlegen zu können.