

*Bettina Jansen-Schulz**Conni Kastel*

## Gender und Neue Medien in der Grundschule

### 1 Einleitung

In den letzten zehn Jahren hat sich aufgrund der rasanten Entwicklung und Ausbreitung der neuen Technologien eine neue gesellschaftliche Situation hinsichtlich der Nutzung von Computern von Mädchen und Jungen ergeben, die andere Fragestellungen aufwirft und damit auch veränderte pädagogische Konzepte erfordert im Umgang mit den Geschlechtern und den Neuen Medien in der Schule.

Wir können heute davon ausgehen, dass ein großer Teil der Mädchen und Jungen schon im Vorschul- und Grundschulalter Computererfahrung besitzt.

Computer haben für Mädchen und Jungen jedoch unterschiedliche Bedeutung und sie nähern sich den Neuen Medien nicht auf gleiche Weise.

Unterschiede sind in vier Kategorien beobachtbar:

- in Bezug auf Computerbesitz und Zugang zu Computern,
- in der Einstellung gegenüber digitalen Medien und Technik allgemein,
- in Nutzungskompetenzen der Neuen Medien
- in der individuellen und geschlechtsspezifischen Kompetenzeinschätzung

Die gängigsten Geschlechterstereotypen bei Kindern über zehn Jahren gehen immer noch davon aus, dass Mädchen vorsichtig und pragmatisch mit dem Computer umgehen und nicht so viel Computererfahrungen haben, während Jungen explorativ und wagemutig den Computer nutzen und viel Computererfahrung besitzen.

Es wurde bislang vielfach davon ausgegangen, dass im Grundschulbereich diese Unterschiede noch nicht vorhanden oder nicht offensichtlich sind und darum auch hier noch kein Handlungsbedarf hinsichtlich geschlechterbewußtem Unterricht besteht.

Der Hamburger BLK-Modellversuch **Schwimmen lernen im Netz (2000 – 2003)** wurde durch das Senatsamt für die Gleichstellung begleitet. Ziel dieser Kooperation zwischen Schulbehörde und Senatsamt war es, im Rahmen des Projekts geschlechtsspezifische Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Mädchen und Jungen im Umgang mit den neuen Medien im Grundschulalter ins Blickfeld zu rücken.

Im Rahmen des Modellversuchs wurden fünf Unterrichtsmodule unter deutsch- und kunstdidaktischen Fragestellungen erprobt und Genderaspekte im Unterricht mit neuen Medien durch eine Befragung aller 150 Kinder und durch zweijährige Unterrichtshospitationen an einer Grundschule erforscht. Es handelte sich im kunstpädagogischen Teil um zwei Module zur Netzkunst, und einem Gemälde von Edvard Munch und im deutschdidaktischen Teil um zwei Module zur Erarbeitung eines Bilderbuches und eines Adventuregames. In allen Modulen wurden multimediale und klassische Methoden erprobt (vgl. BLK-Versuch).

## 2 Computererfahrungen von Mädchen und Jungen im Grundschulalter

In unserer Befragung hatten mehr Jungen die Möglichkeit, zu Hause einen Computer zu nutzen, der einer männlichen Besitzperson gehört. Mädchen hatten Computernutzungsmöglichkeiten überwiegend in der Schule und seltener zu Hause, im letzteren Fall auch überwiegend über männliche Besitzpersonen. Das Geschlecht der Besitzpersonen hat jedoch Auswirkungen auf das Selbstverständnis von Mädchen und Jungen im Umgang mit Computern. Technikkompetenz wird immer noch als männlich definiert und wird eher Jungen als Mädchen zugeschrieben.

Der Schule kommt also nach unseren Ergebnissen beim Computerzugang für Mädchen im Grundschulalter eine bedeutende Funktion und Verantwortung zu, die im Unterricht berücksichtigt werden muss. Weil Mädchen nach unseren Ergebnissen mehrheitlich den Computerzugang durch die Schule haben, ist darauf zu achten, dass Schülerinnen auch genügend Chancen und Zeit zur Computernutzung eingeräumt werden. Da in Grundschulen überwiegend Lehrerinnen unterrichten, müssen diese auf mehreren Ebenen offen reflexiv<sup>1</sup> arbeiten:

- sich selbst in der Rolle einer weiblichen Vorbildperson für Mädchen und Jungen reflektieren,
- ihre eigenen Computerkompetenzen reflektieren und diskutieren,
- die weibliche Computerkompetenz in der Klasse reflektieren.

## 3 Technik- und Computerkompetenz

Schon in der Grundschule haben Jungen und Mädchen ein männlich geprägtes Technik- und Computerbild. Dabei zeigen die Mädchen in unserer Befragung mehr technisches Selbstbewusstsein als die Jungen dieses den Mädchen zugestehen. Die Fremd- und Selbsteinschätzung der Technik- und Computerkompetenz von Mädchen muss nach wie vor gefördert werden. Es muss das Ziel sein, dass auch Jungen die bereits vorhandenen Kompetenzen der Mädchen genauer wahrnehmen und akzeptieren. Dies kann durch die gleichberechtigte Computernutzung von Mädchen und Jungen, durch die Förderung von Computerexpertinnen im „ChefInnensystem“<sup>2</sup> sowie durch die verbale Reflexion der Technik- und Computerkompetenz von Mädchen und Jungen im Unterricht geschehen.

Technikkompetenz und Computererfahrung sind jedoch nicht nur abhängig vom Geschlecht, sondern auch vom sozialen Milieu des Kindes und der Unterrichtssituation. In der Schule kann v. a. über die Unterrichtsgestaltung Einfluss auf die Entwicklung der Technik- und Computerkompetenz von Mädchen und Jungen genommen werden. Dabei ist es wichtig, nicht auf geschlechtsspezifische Rollenklischees zu reagieren, sondern genau hinzusehen. In unseren Hospitationen während der Durchführung der Module konnten wir Differenzen und Gemeinsamkeiten von Mädchen und Jungen am Computer beobachten, die nicht immer den o. g. geschlechtsspezifischen Rollenklischees von unsicheren, zurückhaltenden Mädchen und draufgängerischen, hackenden Jungen am Computer entsprechen.

Einige Beispiele aus unseren Hospitationen:

- Mädchen und Jungen zeigen in unseren Beobachtungen bei der Computerarbeit ein gleichermaßen hohes Maß an Produktinteresse, an zielorientiertem Vorgehen, Expertentum und Erfahrung.

<sup>1</sup> Reflexiv meint die bewusste Reflexion der Situation beider Geschlechter im Unterricht.

<sup>2</sup> die Kinder haben bestimmte Aufgaben innerhalb der Klasse und des Klassenraumes verantwortlich zu verrichten und darauf zu achten, dass die Aufgaben von den jeweiligen SchülerInnen auch ausgeführt werden. In Bezug auf Computer sind immer ein Mädchen und ein Junge verantwortlich für das Ein- und Ausschalten der Computer und können auch von den anderen Kindern als Fachleute für die Computer befragt werden.

Mädchen und Jungen unterscheiden sich deutlich in einigen Bereichen:

- mehr Mädchen als Jungen erkennen ihre Fehler am Computer und akzeptieren diese,
- mehr Jungen als Mädchen sind jedoch bereit zur Korrektur,
- mehr Mädchen als Jungen gehen planvoll am Bildschirm vor,
- mehr Mädchen als Jungen zeigen kreative Potenziale am Computer,
- mehr Jungen als Mädchen zeigen eine (scheinbare) Sicherheit im Umgang mit dem Computer, insbesondere beim Adventuregame und
- mehr Mädchen als Jungen zeigen Dominanzverhalten am Computer.

#### 4 Computernutzung

Unsere Frage nach dem Lieblingsprogramm von Mädchen und Jungen machte bekannte geschlechtsspezifische Differenzen, aber auch neue Aspekte deutlich.

Jungen spielen am liebsten, Lesen und Schreiben mögen sie, wenn sie dies mit Chatten im Internet oder e-mailen verbinden können; Malen, bzw. kreatives Arbeiten verbinden sie nicht mit der Arbeit am Computer. Jungen müssen insbesondere im kommunikativen Bereich Schreiben/Lesen gefördert werden. Nach unseren Ergebnissen und denen anderer Studien zum Schriftspracherwerb<sup>1</sup> zeigen Jungen daran ein deutliches Desinteresse. Es müssen Schreibenlässe entwickelt werden, die Jungen motivieren – auch gerade mit Hilfe des Computers – mehr zu schreiben. Beobachtungen in den Modellversuchsklassen geben Hinweise darauf, dass der Computer gerade Jungen (aber auch Mädchen) mit feinmotorischen Schwierigkeiten oder mit Lernbeeinträchtigungen zum Schreiben motiviert. Jungen lassen sich nach unseren Forschungsergebnissen durch das Chatten im Internet zum Lesen und Schreiben anregen.

Mädchen spielen weniger am Computer, ihre Lieblingsprogramme sind eindeutig Mathematikprogramme – dies ist ein ganz neuer bisher unbekannter Aspekt –, sie schreiben und lesen auch gerne mit dem Computer, verbinden dies jedoch auch gerne mit e-mailen. Auch Mädchen nutzen zu Beginn des Modellversuchs den Computer wenig für kreative Anwendungen. Sie erledigen eher schulbezogene Aufgaben am Computer. Hier muss Schule gegensteuern und Mädchen mehr Raum zum Spielen und kreativen Umgang einräumen.

Der spielerische und kreative Aspekt bei beiden Geschlechtern wurde insbesondere durch das Modul Adventuregame unterstützt. Ein Adventuregame spricht Jungen in ihren Spielvorerfahrungen an und motiviert sie gleichzeitig zum Schreiben. Mädchen haben durch das Spielen in der Schule die Möglichkeit, neben Schreibenlässen auch die kreativen und aktiven Aspekte eines Computerspiels zu erfahren.

Möglichkeiten, spielerisch, kreativ und zielorientiert mit am Computer zu arbeiten finden Mädchen und Jungen dann, wenn Computer im Klassenraum und durch geöffnete Unterrichtsformen ständig zur Verfügung stehen ([www.e-nitiative.nrw.de](http://www.e-nitiative.nrw.de)).

#### 5 Grundschule und Computer – ein Plädoyer für Medienecken im Alltag

Spätestens der Hamburger „Rahmenplan Medienerziehung“ macht es deutlich: Auch in der Grundschule geht nichts mehr ohne Computer! Am Ende der Klasse 4 sollen Schülerinnen und Schüler zumindest mit der Schulsoftware umgehen können.

Wie aber soll das möglich werden? Während des Unterrichts gibt es stets so viele aktuelle Ereignisse, dass Lehrenden der Grundschule häufig befürchten, sie könnten den Computer nicht in ih-

<sup>1</sup> vgl. Literatur und die Diskussion zu PISA 2000

rem Unterricht einsetzen. Sie könnten selbst nicht so gut mit dem Gerät umgehen, hätten zu wenig Überblick über kindgerechte Software und überhaupt habe die Schule keinen Computerraum. Diese und noch mehr nachvollziehbare Gründe werden als Hindernisse genannt. Daher soll die in vielen Grundschulen bereits praktizierte Lösung der Medienecken beschrieben und ihre Vorteile benannt werden:

In jedem Klassenraum befinden sich ein oder mehrere Computer. Diese sind am besten auf höhenverstellbaren Möbeln untergebracht, damit jederzeit schnell der Arbeitsplatz nach ergonomischen Gesichtspunkten einzustellen ist. Schließlich schwankt die Größe von Kindern innerhalb eines Jahrgangs bereits beträchtlich, und es sollte doch allen ein angenehmer Blick auf den Bildschirm möglich sein.

Die Verantwortung für diese(n) Computer kann an Chefs und Chefinnen übertragen werden. Diese werden von der Lehrkraft in die Grundlagen eingewiesen, sofern dies noch nötig sein sollte. In vielen Haushalten haben auch sehr junge Kinder bereits Zugang zu diesen Geräten, häufig spielen sie daran und haben deswegen bereits genaue Kenntnisse über die Funktionen der Eingabegeräte, können problemlos mit der Maus umgehen und wissen, wie man das Gerät ordnungsgemäß herunterfährt und abschaltet.

Diese Kenntnisse gilt es, für die tägliche Arbeit aufzunehmen und auszubauen. Ein Mädchen und ein Junge können ihren Computer ein- und bei Schulschluss wieder korrekt abschalten. Sie können anderen Kindern die für sie bereitgehaltene Software erklären und noch unerfahrenen jungen AnwenderInnen bei auftretenden Schwierigkeiten helfen. Gleichzeitig können sie in einer ihnen zur Verfügung gestellten Klassenliste abkreuzen, wer schon am Computer gearbeitet hat. So werden Ungerechtigkeiten und Streitigkeiten vermieden.

Dieses Verfahren hat sich insbesondere in geöffneten Unterrichtsformen bewährt, in denen Aufgaben im Werkstattbetrieb bearbeitet werden. Bereits von Anfang an können Programme wie z. B. „Lesen durch Schreiben – Basisprogramm“ zur Unterstützung des Schriftspracherwerbs eingesetzt werden. Den Übungsbüchern einiger Verlage werden bereits CDs beigelegt, mit denen auch die Kinder der ersten Klasse den Stoff des Schuljahres zu Hause oder in der Schule bearbeiten und üben können.

Zumindest den Mädchen und Jungen, die zu Hause keinen Zugang zu Computern haben, sollte die Schule ermöglichen, diese und andere kindgerechte Software nutzen zu können. Die oft genannte digitale Spaltung sollte in der Schule und gerade in der Grundschule vermieden werden. In der weiterführenden Schule könnten sonst einige Kinder bereits ihre Informationen für Referate aus dem Internet holen, während andere noch nicht einmal Erfahrungen mit elektronischen Nachschlagewerken haben. Wie sich dieses Szenario auf die Motivation und die Leistung der Schülerinnen auswirken kann, ist leicht vorstellbar.

Ein Computer im Klassenraum, der zu jeder Zeit jedem Kind zur Verfügung steht, kann dazu beitragen, die Chancenungleichheit in diesem Bereich zu vermindern. Dazu gehört jedoch auch genderorientierter Unterricht.

## **6 Prinzipien multimedialer genderorientierter Arbeit**

Die Erfahrungen und Grundsätze geschlechterbewusster multimedialer Arbeit wurden in 15 Prinzipien zusammengefasst:

- Schülerinnen und Schüler in ihren jeweils geschlechtsspezifischen Technik – und Computererfahrungen wahrnehmen, sie werden darin unterstützen und ihnen gleichzeitig neue – auch gegengeschlechtliche Erfahrungen ermöglichen,

- die technischen und die Computerinteressen und die Leistungen beider Geschlechter in gleichem Maße achten, abwertende Verhaltensweisen vermeiden und ihnen entgegensteuern,
- die Identitätsstärkung von Mädchen und Jungen fördern. Für Schülerinnen und Schüler Erfahrungsräume schaffen, in denen sie ihre je spezifischen Handlungskonzepte erproben können. Dazu gehört auch die von den Mädchen und Jungen gewählte geschlechtsspezifische Gruppenzusammensetzung (zumeist homogene Gruppierungen) einerseits situativ zu akzeptieren, andererseits jedoch auch einzugreifen, wo dies sinnvoll und notwendig erscheint,
- in der Regel ein Mädchen und einen Jungen gemeinsam am PC arbeiten lassen; dies als Klassenregel einführen,
- geschlechtshomogene Gruppen oder Paare dann an den PC lassen, wenn es darum geht, neue Erfahrungen zu machen, die sie sonst als Mädchen oder als Junge eher vermeiden würden,
- Jungen Erfahrungen im kreativen Umgang mit dem Computer ermöglichen, z. B. Jungen am PC schreiben oder mit einem Malprogramm kreativ arbeiten lassen,
- Mädchen neue Erfahrungen am Computer ermöglichen, z. B. Mädchen am PC Mathematik arbeiten oder spielen lassen,
- darauf achten, dass Mädchen genügend oft Zugang zu Computern in der Schule haben, ihre Selbstbeschränkung und Zurücknahme zu Gunsten der (sonst nervenden) Jungen nicht zulassen,
- die geschlechtsspezifisch unterschiedliche, jedoch bei beiden Geschlechtern vorhandene Technikkompetenz in der Klasse reflektieren,
- neue Techniken auch einmal zuerst einer Mädchengruppe erklären, die das Wissen dann den MitschülerInnen weitervermittelt. Dadurch erhalten die Mädchen einen Expertinnenstatus, der dem Bild des technikfernen und technikinkompetenten Mädchens entgegenwirken kann,
- „ChefInnensystem“: ein Mädchen und ein Junge sind gemeinsam für das An- und Ausschalten der PC's zuständig,
- PC-Fachleute: Ein Mädchen und ein Junge werden jeweils für einen Zeitraum zu Expertinnen bzw. Experten bestimmt, die zuerst gefragt werden müssen, wenn Probleme, Unklarheiten, Unsicherheiten am PC auftreten – erst danach darf die Lehrkraft gefragt werden,
- Erklärungsmuster schrittweise den PC-Expertinnen bzw. -Experten vermitteln, damit diese dann selbst bei Fragen ihr Wissen ohne heimliche Hierarchisierungen weitergeben können,
- durch geschlechterbewusste Sprache im Unterricht Mädchen und Jungen ansprechen und auch benennen – den neutralisierenden Begriff Kind(er) vermeiden, auch bei Aufgabenverteilung und in Berichten von Mädchen und Jungen, Schülerinnen und Schülern sprechen und sie damit auch in ihren spezifischen Unterschieden meinen und berücksichtigen (es handelt sich nicht um eine Höflichkeitsfloskel),
- Gender Mainstreaming Themen, Unterrichtsinhalte und Unterrichtsdidaktik, -methodik daraufhin prüfen, ob Mädchen und Jungen gleichermaßen angesprochen werden und eine Reflexion über gesellschaftlich erwartete Geschlechterrollen und gegengeschlechtliche Erfahrungen ermöglichen.

## Literatur

Aufenanger, Stefan: Geschlechtsspezifische Nutzung unterschiedlicher Medien und ihre Folgen am Beispiel von Kindern und Jugendlichen. In: [www.erzwiss.uni.../geschlechtsspezifische\\_Nutzung\\_unterschiedlicher\\_Medien.htm](http://www.erzwiss.uni.../geschlechtsspezifische_Nutzung_unterschiedlicher_Medien.htm) (2/2000)

Bertschi-Kaufmann, Andrea: Lesen und Schreiben in einer Medienumgebung. Die literalen Aktivitäten von Primarschulkindern. Aarau: Sauerländer Verlag Schweiz

Birmily, Elisabeth; Dablander, Daniela; Rosenbichler, Ursula; Vollmann, Manuela (Hg.): Die Schule ist männlich? Zur Situation von Schülerinnen und Lehrerinnen. Wien: Verlag für Gesellschaftskritik 1991

Faulstich-Wieland, Hannelore: Mädchen werden (nicht nur) im Umgang mit Computern unterschätzt – der heimliche Lehrplan der Geschlechterungleichheit wirkt noch immer. In: Hoeltje; Jansen-Schulz; Liebsch (Hg.): Stationen des Wandels. Hamburg: Lit Verlag 2001, 225 - 243

Jansen-Schulz, Bettina: Computererfahrung und Computernutzung von Mädchen und Jungen in Grund- und Förderschulen. Ergebnisse einer Befragung im Rahmen des Hamburger BLK-Modellversuchs: Schwimmen lernen im Netz - Neue Medien als Zugang zu Schrift und (Schul-)Kultur. [www.schwimmenlernenimnetz.de](http://www.schwimmenlernenimnetz.de) [www.transferconsult.de](http://www.transferconsult.de) (2001)

Jansen-Schulz, Bettina: Ist Mädchenförderung am Computer heute noch notwendig?. Alte Fragen zur neuen Informationsgesellschaft. In: Behörde für Bildung und Sport, Amt für Schule: Kulturelle Bildung im Medienzeitalter. Hamburger Beiträge zum BLK-Programm 2002, 16-18

Jansen-Schulz: Gender und Computerarbeit im Grundschulbereich. Forschungsergebnisse von Hospitationen in einer Grundschule im Rahmen des BLK-Modellversuchs: Schwimmen lernen im Netz. Hamburg 2003

Jansen-Schulz, Kastel, Conni: Jungen arbeiten am Computer, Mädchen können Seil springen... Computerkompetenzen von Mädchen und Jungen, Forschung, Praxis und Perspektiven aus der und für die Grundschule. München: Kopead-Verlag 2004

Jungwirth, Helga: Computerspielen und Geschlechtsrollenbilder. Über Video- und Computerspiel zu einem neuen Selbstverständnis. Bundesministerium Unterricht und kulturelle Angelegenheiten (Hg.). Wien 1996

Kastel, Conni: Mut zur Maus – Erfahrungen aus der Grundschule. Hamburg 1997

Landers, Bettina: Computerinteresse und Geschlecht. Fördert eine techniknahe Sozialisation das Interesse an Computern? In: Zeitschrift für Frauenforschung 4. Hannover, Bielefeld 1995, 40-50

Metz-Göckel, Sigrid; Frohnert, Sigrid; Hahn-Mausbach, Gabriele; Kauerbach-Walter, Jacqueline: Mädchen, Jungen und Computer. Geschlechtsspezifisches Sozial- und Lernverhalten beim Umgang mit Computern. Opladen: Westdeutscher Verlag 1991

Pazzini, Karl-Josef: Kulturelle Bildung im Medienzeitalter, Gutachten für die Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung und Forschungsförderung (BLK). Heft 77, Bonn 1999

Richter, Sigrun; Hans Brügelmann (Hg.): Mädchen lernen anders lernen Jungen. Konstanz, Bremen: Libelle Verlag 1994

BLK-Versuch [www.schwimmenlernenimnetz.de](http://www.schwimmenlernenimnetz.de) (2004)

[www.e-nitiative.nrw.de](http://www.e-nitiative.nrw.de) (2004)