

Vorschläge zur Didaktik: Gender & Fachkulturen

Lehrende können das Kapitel in der Lehre ihren spezifischen Zielsetzungen folgend einsetzen und eigene Umsetzungsformen entwickeln. Die nachfolgend vorgestellten Lehr-/Lernszenarien sind lediglich als Anregungen zu verstehen.

Zeitlicher Rahmen

Die Bearbeitung des gesamten Kapitels dauert etwa 1,5 bis 2,5 Stunden. Der notwendige zeitliche Aufwand unterscheidet sich danach, ob die eingebetteten Videos auch mit einbezogen werden oder ob sie als optional behandelt werden.

Lehr-/Lernszenario A

Dieses Szenario wurde in ähnlicher Form für eine virtuelle Seminarsitzung (1,5 Std.) entwickelt und erprobt. Dabei wurde das Kapitel "Gender & Fachkulturen" mit dem Kapitel "Gender & IT-Berufe" kombiniert.

Asynchrone Phase: Vor der Präsenzsitzung bzw. Videokonferenz

Zur Vorbereitung der synchronen Phase wurden drei Referatsgruppen eingeteilt, die die nachfolgenden Abschnitte und Kapitel bearbeitet haben:

Gruppe 1: Gender & IT-Berufe: 1. Abschnitt: Technik ist Männersache! Aber ist das so? & 2. Abschnitt: Was hat Technik mit Geschlecht zu tun? & 4. Abschnitt: Frauen in der Softwareentwicklung - Effekte eines männlichen Berufsbildes

Gruppe 2: Gender & IT-Berufe: 3. Abschnitt: Softwareentwicklung = Programmierung + Kommunikation - Soziales?

Gruppe 3: Kapitel Gender & Fachkulturen (ohne die eingebetteten Videos)

Synchrone Phase: Während der Präsenzsitzung bzw. Videokonferenz

In der Sitzung stellen die Referatsgruppen dem Seminar ihre Abschnitte und Kapitel vor. Die Gruppen überlegen sich jeweils zwei Reflexionsfragen für ihr Publikum als Startpunkt für die Diskussion.

Lehr-/Lernszenario B

Dieses Szenario wurde für eine Vorlesungssitzung (1,5 Std.) entwickelt. Das Vorgehen orientierte sich am Prinzip des [inverted/flipped classroom](#). Der Unterschied zu konventionellen Vorlesungen besteht in der Vertauschung von Vortragsphase und Arbeitsphase. Der inhaltliche Input erfolgt vor der Vorlesungssitzung. Die Vorlesungssitzung dient der Diskussion der Inhalte und Besprechung von Fragen. Daher entfällt für die Studierenden die Nachbereitung der Vorlesungssitzung. Der Bearbeitungsaufwand für die Vorlesungsteilnehmenden liegt für das Kapitel ohne die eingebetteten Videos bei 1,5 bis 2 Stunden und mit den eingebetteten Videos bei 2 bis 2,5 Stunden. Nun der Ablauf im Detail:

Asynchrone Phase: Vor der Präsenzsitzung bzw. Videokonferenz

1. Kapitel durcharbeiten

Alle Teilnehmenden der Lehrveranstaltung erhalten die Aufgabe, das Kapitel in Vorbereitung der Präsenzsitzung durcharbeiten. Das heißt, obligatorisch für die Vorbereitung ist es, den kompletten Text zu lesen und die Reflexionsübungen zu bearbeiten (optional auch die eingebetteten Videos).

2. Witzeübung

Außerdem erhalten die Teilnehmende der Lehrveranstaltung die Aufgabe jeweils einen Witz über Informatik_innen zu recherchieren und sich zu überlegen, welche Bilder von Informatik und Informatik_innen diese transportieren.

Erläuterung zur Witzeübung

Diese aktivierende Übung hilft dabei, mögliche Widerstände gegen eine Beschäftigung mit Gender auszuräumen. Witze mit und über Berufsgruppen kontrastieren oft unterschiedliche Fachkulturen (Beispiel: „Ein Physiker, ein Mathematiker und ein Ingenieur sitzen im Gefängnis und planen ihren Ausbruch.“). Es handelt sich dabei in der Regel um Stereotype – sonst würden sie als Witze nicht funktionieren. Witze machen aber auch *mindsets* sichtbar, die in anderen Professionen weniger verbreitet sind. Witze können Aufschlüsse über fachkulturelle Bilder geben. Zum Beispiel verbinden Witze mit oder über Informatiker_innen oft (Selbst-)Abwertungen mit der Preisung bestimmter Dimensionen und Qualitäten ihrer Fachkultur. Es kann so z.B. deutlich werden, an welchen Werten, Weltbildern und Zielen Informatiker_innen sich orientieren, welche Handlungsoptionen sich für sie ergeben und wer als ‚echte_r‘ Informatiker_in anerkannt wird.

Synchrone Phase: Während der Präsenzsitzung bzw. Videokonferenz

Biographiearbeit

1. Zum Einstieg werden Murmelgruppen gebildet. Die Teilnehmenden wenden sich für 10 Minuten ihren Nachbar*innen zu und diskutieren die nachfolgenden Fragen:
 - Welches Bild (bzw. welche Bilder) hatten sie von Informatik vor dem Beginn des Studiums?
 - Haben sich die Bilder gewandelt? Falls ja, wie unterscheidet sich Ihr aktuelles Bild von Ihrem Vorherigen?
2. Sitznachbar*innen stellen nun jeweils das Bild/ die Bilder der/dem anderen im Plenum (allen Teilnehmenden) vor.

Witzeübung

1. Gruppenbildung: Die Studierenden erzählen sich ihre recherchierten Witze gegenseitig. Sie sollen die Witze in Hinblick auf fachkulturelle Konzepte und Problemlösungsstrategien analysieren:
 - Welche (Geschlechter-)Bilder von Informatik und Informatikbilder werden in ihnen aufgerufen?
 - Würde der Witz genauso funktionieren, wenn beispielsweise ein_e Informatiker_in statt einem Informatiker vorkommt?
 - Welche Werte, Ziele, Sichtweisen und Handlungsoptionen werden im Witz Informatiker_innen unterstellt?
 - Was macht jemanden zu einer „echten“ Informatikerin oder einem „echten“ Informatiker?
 - Wo und auf welche Weise spielt Männlichkeit in den Bildern eine Rolle?

2. Die Gruppen stellen nun ihre Witze im Plenum vor und stellen ihre Interpretationen zur Diskussion.
3. Alle Studierenden versammeln sich nun an einer Pinnwand, einer Tafel oder einem Whiteboard, wo die Moderationskarten aufgehängt werden können. Die einzelnen Gruppen erläutern nun abwechselnd ihrem ‚Publikum‘ (den übrigen Studierenden) ihre Abschnitte anhand der wichtigsten Punkte, die sie auf die Moderationskarten geschrieben haben. Das Publikum hat die Aufgabe, Nachfragen zu stellen. Dabei sollen die Studierenden ihre eigenen Überlegungen zur Thematik einbringen.
4. Am Sitzungsende wird eine kurze gemeinsame Reflexion der gesamten Lerneinheit durchgeführt, die die Lehrperson moderiert.