

Facebook, Twitter & Co.

Gendersensible Lehre im Web 2.0

Das hohe Maß an NutzerInnenfreundlichkeit und die vielfältigen Möglichkeiten der Mitwirkung im Web 2.0 könnten einen „passage point“ für Mädchen/Frauen zur Technologie darstellen. Dieser These geht das Sparkling Science Projekt „fe|male – Gendersensible und partizipative Gestaltung von technologieunterstützten Lernszenarien“ nach.



Sabine Zauchner

studierte Psychologie an der Universität Wien und absolvierte das Masterstudium „eTeaching-eLearning“ an der Donau-Universität Krems. Seit 2002 wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Donau-Universität Krems, seit 2007 Leiterin des Fachbereichs Bildungstechnologische Forschung am Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien (IMB).

E-mail: sabine.zauchner@donau-uni.ac.at



Evelyn Stepancik

ist Lehrerin am Gymnasium Purkersdorf und arbeitet für das österreichische Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur sowie am regionalen Fachdidaktikzentrum für Mathematik der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich. Forschungsschwerpunkt ist der Einsatz innovativer Unterrichtstechnologien im Mathematikunterricht sowie deren Vernetzung mit schüler/innenzentrierten Lehr-/Lernmethoden.

E-mail: estepancik@informatix.at



Heike Wiesner

Studium der Sozialwissenschaften an der Universität Bremen. Wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität Bremen (1994-1996). Seit Dezember 2009 Professorin für Betriebliche Informations- und Kommunikationssysteme an der Hochschule für Wirtschaft und Recht in Berlin (HWR).

E-mail: heike@heike-wiesner.de

Web 2.0 im Schulalltag

Der mittlerweile zum Schlagwort gewordene Begriff Web 2.0 wird als Schlüsselbegriff für die zweite Wachstumsphase des Internet gehandelt und steht für eine einfache Kommunikationsidee: InformationsanbieterInnen und -konsumentInnen stehen einander nicht mehr asymmetrisch gegenüber, Kommunikation wird vielmehr interaktiv und vor allem symmetrisch gestaltet. Die neuen Technologien stellen Werkzeuge zur Verfügung, mit deren Hilfe Austausch, Kommunikation und Wissensweitergabe in Netzwerken, kollaboratives Arbeiten oder die Generierung von Inhalten von allen Beteiligten praktiziert werden kann. Im Jahr 2005 prägte Stephen Downes (2005) den Begriff e-Learning 2.0 und beschrieb damit Veränderungen, die sich durch den Einsatz von Web 2.0-Technologien im Rahmen von e-Learning einstellen: Das herkömmliche e-Learning Modell wird aufgebrochen, indem Inhalte von ProduzentInnen erstellt und in Kursen strukturiert und organisiert werden. Lernumgebungen fungieren nicht länger als „Lerninseln“ (Kerres 2006) mit Inhalten und Werkzeugen, die von den Lehrenden bereitgestellt werden (wie die klassische Lernplattform), sondern wandeln sich zu einem Portal in das Internet, das als Pool von Werkzeugen und Content gesehen werden kann.

An Österreichs Schulen kommen verschiedenste Web 2.0-Anwendungen – Wikis, Weblogs, Podcasts und Screen-casts, e-Portfolios – in unterschiedlichen Unterrichtsfächern und -szenarien zum

Einsatz. Während es mittlerweile eine Reihe von Good Practice-Beispielen im Unterricht gibt, werden v. a. unter Jugendlichen erfolgreiche Anwendungen, in deren Zentrum primär Austausch, soziale Interaktion, aber auch Produktion von Inhalten innerhalb einer definierten Community stehen (z. B. Facebook, MySpace, Twitter, Flickr, YouTube) als Beispiele zukünftiger Architekturen für technologieunterstützte Lernszenarien angesehen. Dabei ist davon auszugehen, dass Medien dann genutzt werden, wenn sie ihre Alltagstauglichkeit für eine individuelle Zielerreichung der Jugendlichen unter Beweis stellen: „Die Medien werden ab dann genutzt, wenn sie alltagstauglich sind, sie werden für Ziele genutzt, die man ohnehin anstrebt“ (Schulmeister 2008, 91). Studien zeigen beispielsweise auf, dass das Internet für Jugendliche insbesondere insofern Alltags-tauglichkeit beweist, als Beziehungen zu realen Communities und Peers dadurch erleichtert bzw. gestärkt werden (Media Awareness Network 2005).

Chancengleichheit durch die Hintertüre

Dass Technologie – und damit auch die im Unterricht eingesetzte Technologie – nicht genderneutral ist, wird im Rahmen der Genderforschung in der Informatik schon länger untersucht. Technologie ist von sozialen Strukturen – und damit auch von Genderprozessen – geprägt. Diese sind im fertigen Produkt auf den ersten Blick oft nicht erkennbar, da die durch Abstraktion und Technisierung erreichte „Objektivität“ scheinbare Wertfreiheit vermittelt. In der Entwicklungs- und Entstehungsgeschichte lassen sie sich jedoch sehr wohl erschließen. Laut Schinzel (2005) sind die zur Formalisierung nötigen Kategorienbildungen immer Generalisierungen, die meist Übergeneralisierungen oder Unterspezifizierungen sind – und dies sind die „Einfallstore“ für Gender und andere Biase, für Festschreibungen und Normierungen. Crutzen (2005) spricht in diesem Zusammenhang auch von der „Genderladung“. Sowohl Gender als auch die Informatik sind also keine festen, unabän-

derlichen Kategorien, sondern kulturelle Konstruktionen, die sich gegenseitig beeinflussen. Dies bedeutet, dass sich einerseits Gendering-Prozesse in der Informatik nachweisen lassen, dass umgekehrt aber auch Informatik und Technik in den Konstruktionsprozessen von Gender eine Rolle spielen (indem beispielsweise technische Kompetenz männlich konnotiert ist oder Tätigkeiten, die von Frauen ausgeübt werden, oftmals als nicht-technisch definiert werden). Diese Verflechtungen werden unter dem Begriff „co-construction of gender and

technology“ analysiert (Meßmer 2004). Vor einem Einsatz von Web 2.0-Angeboten im Unterricht müssen diese daher unter dem Aspekt Gender analysiert und ausgewertet werden. Unhinterfragt in den Schulkontext integriert, könnte dies auch dazu führen, dass die darin enthaltenen Geschlechterkonstruktionen übertragen und im Schulalltag re/produziert werden.

Die Genderforschung im Technologiebereich setzt seit den 1990er Jahren auf Offenheit, NutzerInnenfreundlichkeit und

partizipative Technikgestaltung (Schelhowe 2001). Ob Strategie oder Forschung, das Geschlechterdifferenzmodell – welches Geschlecht nur als polarisierende Konzeption ansieht – weist deutliche Risse auf. Während noch bis in die 1990er Jahre und zum Teil darüber hinaus dualistische Konzeptionen, die Techniknähe ausschließlich mit Männlichkeit und Technikferne mit Weiblichkeit verbanden, vielen Forschungsinstitutionen als Forschungsparadigma dienten, treten nun Perspektiven in den Vordergrund, die dieser absichtsvollen Trennung nicht mehr so recht gehorchen möchten. Web 2.0 könnte somit zum „passage point“ des Technik-Gender-Diskurses erklärt werden: Die von Web 2.0 ausgehenden neuen Impulse könnten das Potenzial enthalten, die häufig männlich dominierte Technologiegestaltung verstärkt zu „vergendern“. Dies kann eine konsequenzenreiche Demokratisierung bedeuten: Chancengleichheit durch die Hintertür – ein ebenso innovativer wie vielversprechender Vorstoß. Die Verzahnung von Gender und Multimedia kann als handlungsanleitend und pragmatisch bezeichnet werden. Zugleich liegt in ihr ein Paradoxon: Um die Geschlechter-Ungleichheiten zu verändern und aufzuheben, müssen Geschlechterdualitäten genau benannt und analysiert werden, ohne dass sie dadurch verfestigt werden.

Ein Best-Practice-Beispiel

Großstadt Wahrnehmung

Ziel des Projekts „Großstadt Wahrnehmung“ ist es, dass die SchülerInnen vom Gymnasium Purkersdorf und der MCO Berlin einander die Großstadt in der oder in deren Nähe sie leben unter individuellen, kreativen Blickwinkeln mit Web 2.0-Technologien vorstellen. Das fe|male-Wiki (<http://www.fe-male.net>) diente den SchülerInnen als Ausgangs- bzw. Orientierungspunkt für unterschiedliche Aktivitäten.

Kennenlernen

Zum Vorstellen und Kennenlernen der SchülerInnen wurde in diesem Projekt die von MediaWiki angebotene „BenutzerInnenseite“ verwendet.

Themen – Storyboards

Von den SchülerInnen aus dem Gymnasium Purkersdorf werden die fünf Themen „Fast Food“, „Musik“, „Sport“, „Traditionen“ und „Mode“ bearbeitet. Unter diesem Blickwinkel sollen die SchülerInnen die Stadt Wien vorstellen. Die SchülerInnen aus Berlin hingegen erarbeiteten gemeinsam mit ihrer Deutschlehrerin verschiedene Perspektiven, unter denen sie die Stadt vorstellen wollten. In ganz unterschiedlichen Arbeitsgruppen und Arbeitsweisen kreierten die SchülerInnen gemeinsam in ihrem jeweiligen Team das Storyboard für einen Kurzfilm und veröffentlichten es im Projektwiki.

Technologie – Bild-, Ton- und Videobearbeitung

Während die Arbeit am Storyboard vorwiegend von den SchülerInnen in Eigeninitiative getragen wurde, war es notwendig, die zur Herstellung benötigten Kenntnisse im Umgang mit den Technologien zur Bild-, Ton- und Videobearbeitung im Präsenzunterricht zu vermitteln. Nach einigen Workshops zu diesen drei Bereichen war es den SchülerInnen leicht möglich, Videos zu erzeugen, zu schneiden und zu vertonen. Erste herzeigbare Ergebnisse dieser Workshops wurden im Projektwiki, das am Ende alle Kurzfilme enthalten soll, veröffentlicht.

Austausch – Kommunikation – Feedback

Schon zu Beginn des Projekts war vereinbart worden, dass die SchülerInnen die Videos der jeweils anderen Schule bewerten werden. Für die Bewertung wurde eine weitere Web 2.0-Applikation – nämlich <http://www.wordle.net/> – ausgewählt. Mit dieser Applikation können Tagclouds, deren Text man zuerst selbst eingibt, äußerst kreativ gestaltet und dann im Web weiterverwendet werden. Diese Art des Feedbacks zu den Kurzfilmen wurde wiederum ins Wiki eingebunden. Einmal mehr wurde hier das Projektwiki Ausgangs- bzw. Orientierungspunkt der SchülerInnenaktivitäten.

Forschung partizipativ

Vor diesem Hintergrund stellt das Sparkling-Science Forschungsprojekt fe|male (<http://www.fe-male.net>) Web 2.0-Technologien im Unterricht in den Mittelpunkt des Forschungsinteresses. Diese Technologien werden unter dem Aspekt Gender sowie auf ihre didaktischen Einsatzmöglichkeiten im Rahmen eines gendersensiblen schulischen Unterrichts hin analysiert. Dabei wird – und das ist der wesentliche Ansatzpunkt des Projektes – bei der Lebenswelt der Jugendlichen angesetzt. Unter Mädchen und Jungen beliebte Internet-Beschäftigungen, wie der soziale Austausch über die Netzwerke MySpace, Twitter, SchülerVZ oder Flickr, aber auch die Produktion von Inhalten innerhalb einer Community, dienen dabei als mögliche Ansatzpunkte für die Entwicklung zukünftiger technologieunterstützter Lernszenarien in der Schule. Im Rahmen des Projektes werden dahingehend in Kooperation mit vier Partner-

schulen Schulprojekte durchgeführt, in denen die SchülerInnen in einem partizipativen Ansatz gemeinsam mit den beteiligten LehrerInnen und WissenschaftlerInnen Web 2.0-basierte Lernumgebungen gestalten.

In der ersten Phase der Durchführung der Schulprojekte im Rahmen des fe|male-Projektes wurden Erfahrungen mit der Durchführung von technologieunterstützten Lernszenarien an den beteiligten Partnerschulen gesammelt. Der Fokus lag dabei darauf, aufbauend auf den Ergebnissen von Bedarfsanalysen (Workshops mit SchülerInnen), Schulprojekte in den beteiligten Schulen in einer möglichst hohen Vielfalt zu implementieren.² Dies bewusst vor dem Hintergrund deutlich unterschiedlicher Ausgangsvoraussetzungen im Hinblick auf den Einsatz von e-Learning im Allgemeinen und Web 2.0-Technologien im Speziellen an den beteiligten Schulen. Erste Ergebnisse stützen die These, dass Web 2.0 Technologien ein „passage point“ für Mädchen sein können: Die beteiligten jungen Frauen schätzen die Projekte positiver ein als die Jungen, waren aktiver dabei und schätzten insbesondere auch die Erfordernisse der Selbstorganisation bei den Projekten. Es haben aber auch die „stillen“ Jungen profitiert: Die Wiki-Technologie hat unterstützend dabei gewirkt, dass sie für sich die Möglichkeit gesehen haben, sich entsprechend einzubringen.

Auf Basis der Erfahrungen der Begleitevaluierung der Projekte werden aktuell wiederum Best Practice-Projekte an den Partnerschulen durchgeführt und formativ evaluiert, um sie so im Herbst 2010 in Form von Transfermodellen interessierten SchülerInnen und LehrerInnen über die Projektwebsite <http://www.female.net> zur Verfügung zu stellen.

Anmerkungen

1 BG|BRG Purkersdorf, BG und BRG Rahlgasse, BRG Ringstraße Krems, Marie-Curie Oberschule Berlin.

2 Projekte der ersten Phase: Exponentialfunktionen in der Anwendung; Biologie-Labor; Zellatmung und Photosynthese; Atomkraft – Nein Danke!; Chemie-Olympiade; Der Mauerfall Berlin 1989; Mathematik Lernpfade; YouTube Videoexperimente; Facebook und MySpace Evaluierung.

Literatur

- Crutzen, Cecile: Questioning Gender, Questioning E-Learning. In: Sigrid Schmitz, Britta Schinzel (Hrsg. ^{Innen}): Grenzgänge. Genderforschung in Informatik und Naturwissenschaften. Königsstein/Taunus 2004, S. 65-88.
- Downes, Stephen: E-Learning 2.0. In: eLearn Magazine, 2005. <http://www.elearnmag.org/subpage.cfm?section=articles&article=29-1> [2.2.2008].
- Kerres, Michael: Potenziale von Web 2.0 nutzen. In: Andreas Hohenstein, Karl Wil-

bers (Hrsg.): Handbuch E-Learning. München – vorläufige Fassung, 5. August 2006. <http://mediendidaktik.uni-duisburg-essen.de/system/files/web20-a.pdf> [2.2.2008].

- Media Awareness Network. Young Canadians in a Wired World. Phase II. Student Survey. November 2005. http://www.mediaawareness.ca/english/special_initiatives/surveys/phase_two/index.cfm [31.4.2008].
- Messmer, Ruth: Gender und Diversität in E-Learning: theoretische und technische Konzepte. In: Sigrid Schmitz, Britta Schinzel (Hrsg. ^{Innen}): Grenzgänge. Genderforschung in Informatik und Naturwissenschaften. Königsstein/Taunus 2004, S. 89-98.
- Messmer, Ruth, Sigrid Schmitz: Gender demands on eLearning. In: K. Morgan, C. A. Brebbia, J. Sanchez, A. Voiskuonsky (eds.): Human Perspectives in the Internet Society: Culture, Psychology, and Gender, Vol. 4, Wessex 2004, pp. 245–254.
- Schelhowe, Heidi: Virtuelle Universität als Unterstützung von Interaktionen. Erfahrungen bei der Virtuellen Internationalen Frauenuniversität ifu. In: FIFK Kommunikation 1/2001, S. 42-44.
- Schinzel, Britta: The Invisible Gender of the New Media. In: S. Zauchner, K. Siebenhandl, M. Wagner (eds.): Gender in eLearning and Educational Games. Innsbruck 2007, pp. 25-29.
- Schulmeister, Rolf: Gibt es eine Net-Generation? http://www.izhd.uni-hamburg.de/pdfs/Schulmeister_Netzgeneration.pdf [14.4.2008]. ■



umwelt aktuell
Infodienst für Umwelt und Nachhaltigkeit

Ob Biodiversität, Umweltpolitik oder Klimawandel: Die Fülle der Umweltinformationen macht es nicht immer leicht, den Überblick zu behalten. umwelt aktuell lichtet das Nachrichtendickicht. Berichte, Hintergründe, News zu Ökologie und Nachhaltigkeit aus Deutschland und Europa. Für alle, die mehr wissen, aber weniger lesen wollen.

Probeabo anfordern unter
www.ockom.de/umwelt-aktuell

weniger lesen
mehr wissen

10 Ausgaben pro Jahr | Abo: Privat 59,90 € | Firmen/Organisationen 99,50 € | ermäßigt 44,- € (zzgl. Versandkosten)

Bezahlte Anzeige