

„Auf dem Weg zu genderkompetenter Informatik im Kontext von Digitalisierungsprozessen“

Zusammenfassung des 1. Fix-IT Expert*innen-Workshops am 05. April 2019 an der TU Berlin

Anwesende Expert*innen:

- Svenja Ohlemann (TU Berlin, Pädagogische Psychologie)
- Jan Vedder (Oberschule Berenborstel)
- Melanie Irrgang (TU Berlin, Zentrum für Interdisziplinäre Frauen- und geschlechterforschung (ZIFG), Projekt: “Träumen Roboter vom Stricken? - Neucodierungen der Zusammenarbeit von Roboter und Mensch”)
- Silvia Förtsch (Universität Bamberg, Statistik und Ökonometrie)
- Florian C. Klenk (TU Darmstadt, Praxislabor des Instituts für Allgemeine Pädagogik und Berufspädagogik)
- Bärbel Mauß (TU Berlin, ZIFG, Studienprogramm: Gender pro MINT)

Anwesende des Projekts „Fix-IT“:

- Bettina Liedtke (Projekt-Leitung, Präsidialamt TU Berlin)
- Jan Pfetsch (Teilprojektleitung, Pädagogische Psychologie)
- Nina Böhm (WiMi, Pädagogische Psychologie)
- Diana Drechsel (WiMi, ZIFG)
- Stefan Hillmann (stellvertr. Teilprojektleitung, Quality and Usability Lab)
- Britta Hesse (WiMi, Quality and Usability Lab)
- Pascal Redlich (SHK, ZIFG)

Protokollierung:

Nina Böhm, Pascal Redlich

1. Projektvorstellung „Fix-IT. Fixing IT for Women“ (Bettina Liedtke)

Ausgangsidee:

Den noch nicht mit einem Genderstereotyp belegten Begriff „Digitalisierung“ zu nutzen, um mehr Frauen für Informatik-Themen zu begeistern. Grundlegende Prämisse: “Stop fixing the women - fix the system”.

Förderschiene:

Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF), Förderlinie „Erfolg mit MINT – Neue Chancen für Frauen“ zur Umsetzung der Ziele des Nationalen Pakts für Frauen in MINT-Berufen.

Zeitraumen:

01.10.2017 – 30.09.2020

Beteiligte Antragsstellende:

Bettina Liedtke (Schulbüro / Präsidialamt)

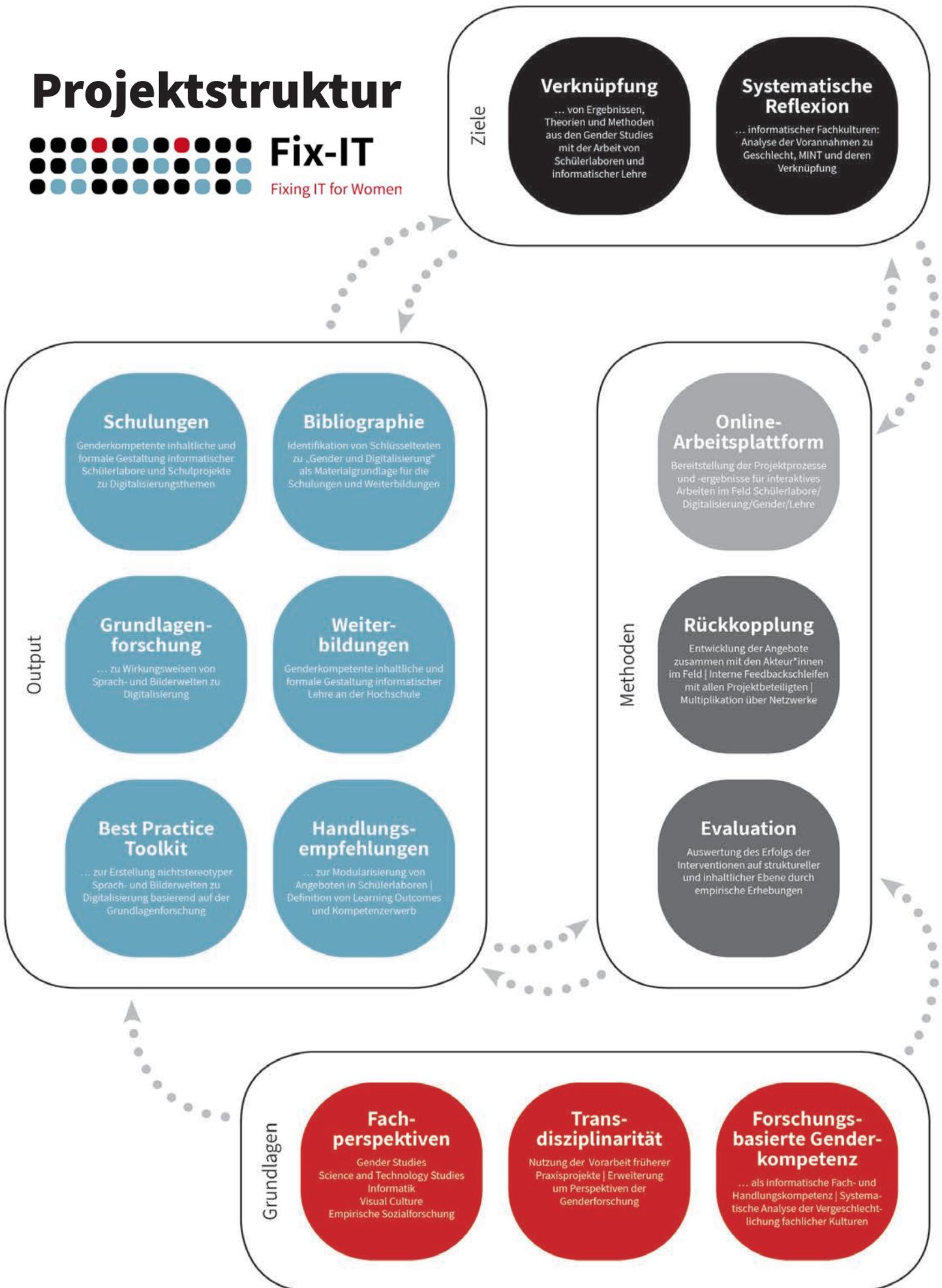
Bärbel Mauß (ZIFG)

Marieke Rother (Gleichstellungscontrolling / Strategisches Berichtswesen)

Projektstruktur



Fix-IT
Fixing IT for Women



Erläuterung der Projektstruktur:

Die **interdisziplinäre Initiative** fokussiert sich auf Visionen der Digitalisierung sowohl in der Darstellung als auch in Bezug auf die Inhalte selbst, also das Wissen über Digitalisierung.

Auf der Grundlage aktueller Forschungsergebnisse zu „Gender und Digitalisierung“ sowie der Ergebnisse vorangegangener Praxisprojekte werden **Workshops und Schulungen für Lehrende in der Informatik und Anbietende von Schülerlaboren** konzipiert, durchgeführt und evaluiert.

Diese haben zum Ziel, am Beispiel der Vermittlung von Digitalisierungsthemen, **stereotype Vorstellungen von Geschlecht sichtbar** zu machen und so zu einer **nachhaltigen Veränderung von Informatik-Studiengängen beizutragen**.

Projekt - Outputs:

- eine kommentierte **Bibliographie** zum Themenfeld „Gender und Digitalisierung“
- Workshopkonzepte zur **Weiterbildung** von Multiplikator*innen an Schulen und Hochschulen
- ein **Toolkit** zum genderkompetenten Einsatz von Sprache und Bildern bei der Vermittlung von Themen der Digitalisierung
- eine **Onlineplattform**, auf der die Outputs über die Projektlaufzeit hinaus zur Verfügung gestellt werden
- **Evaluation** der Wirkungsweisen genderkompetenter Sprach- und Bilderwelten zu Digitalisierungsthemen und genderkompetenter Schülerlaborangebote auf die Berufsorientierung von Schüler*innen

2. Überblick über die theoretischen Projektgrundlagen

1. Konzept der forschungsbasierten Genderkompetenz als Fachkompetenz:

Die Umsetzung der vier Ebenen forschungsbasierter Genderkompetenz nach Mauß (2016) passiert in den Weiterbildungsworkshops mittels lösungsorientiertem Arbeiten auf der Grundlage von Paradigmen aus der Geschlechterforschung und in Anwendung auf die Vermittlung von Digitalisierungsthemen an Schulen und Hochschulen.

2. Konzept des Critical Computational Thinking:

Die Methoden des Computational Thinking, den digitalen Kompetenzen der Europäischen Kommission und ethischer, genderreflexiver Perspektiven werden im Konzept des Critical Computational Thinking zusammengeführt und ermöglichen eine fundierte Studien- und Berufsorientierung im Themenfeld der Digitalisierung.

3. Leitfragen für die Expert*innenrunde

Im Folgenden haben wir die drei Hauptleitfragen formuliert, an denen wir unsere Arbeit im Projekt ausrichten. Zudem haben wir zusammengefasst, wie die einzelnen Projektoutputs Bezug zu den jeweiligen Fragen nehmen. Diese Antworten waren die Diskussionsgrundlage für die Expert*innen.

a) Wie kann Informatik in Schulen und Hochschulen genderkompetent und interdisziplinär vermittelt werden?

Bibliographie:

- Textkorpus für die nachvollziehende und die feldspezifische Genderkompetenzebenen (vgl. Mauß 2017)*
- Aufzeigen, welche Fragen sich stellen lassen in Bezug auf Digitalisierung als sozio-technischen Prozess aus wissenschafts- und machtkritischen Perspektiven?

Weiterbildungsworkshops:

- De-Gendering der Informatik durch (Selbst-)Reflexion der eigenen Verständnisse vom Fach und von Geschlecht als Kategorisierung, basierend auf Erkenntnissen aus der interdisziplinären Geschlechterforschung
- Übungen zum Anstoß zur Reflexion der eigenen Positionierung im System der Zweigeschlechtlichkeit und der Informatik

Schülerlaborangebote:

- Entdramatisierung von Geschlecht in der Wissensvermittlung durch die Nutzung genderkompetenter Sprach- und Bilderwelten
- Reflexion informatischer Fachkultur(en) durch Kontextualisierung informatischer Inhalte und Methoden
- strukturelle Integration von herrschaftskritischen Positionen in die Vermittlung von Wissen über Digitalisierung (zum Beispiel im Angebot: “ Hacken als Beruf“)
- Verbindung der vermittelten Inhalte mit der Information und Darstellung von konkreten Tätigkeiten in digitalisierten Berufen
- Evaluation: längsschnittliche Untersuchung des Effekts einer Teilnahme am Schülerlabor auf die beruflichen Interessen und deren Geschlechtstypizität von Schüler*innen in einer Vergleichsstudie
- Evaluation: Analyse des Effekts der neuen Workshopangebote, in deren Konzeptionierung interdisziplinäre Erkenntnisse aus Geschlechterforschung und Informatik einfließen

Toolkit Sprach- und Bilderwelten:

- Verzicht auf Personifizierung in Texten und Bildern
- Sprachlicher und bildbezogener Fokus auf Informatikmethoden
- Sprachlicher und bildbezogener Fokus auf interdisziplinäre Zusammenarbeit

Onlineplattform:

- Darstellung von Beispielen der Umsetzung von Informatikmethoden in Digitalisierungsprojekten aus der beruflichen Praxis (Beispiele aus Gesundheits-, Sicherheits-, Gestaltungsbereichen)
- Darstellung von Informationen über interdisziplinäre Studiengänge mit informatischem bzw. Digitalisierungsbezug

* Mauß, Bärbel (2017): Forschungsbasierte Gender Studies Lehre für Studierende in MINT an der TU Berlin, in: Bath, Corinna, Both et al. (Hrsg.), rebootING: Handbuch Gender-Lehre in den Ingenieurwissenschaften, Lit Verlag, S. 275 - 290.

b) Wie können informatische Inhalte durch die Vermittlung von Digitalisierungsthemen in den Unterricht integriert werden?

Bibliographie:

- Digitalisierungsdiskurse jenseits informatischer Fragestellungen kennenlernen
- Informatische Perspektiven kontextualisieren

Weiterbildungsworkshops:

- Stereotypenreflexive und machtkritische Kontextualisierung von Themen der Digitalisierung und des informatischen Arbeitens

Schülerlaborangebote:

- Schulung von Lehrenden, Digitalisierungsthemen frei von Stereotypen zu vermitteln und zu präsentieren
- Reflexion des Bildes, das sie von der Informatik haben
- Visualisierung der Lehrinhalte sollte sich an den neuen Sprach- und Bilderwelten orientieren
- Präsentation des Lehrangebots (zum Beispiel auf einer Webseite) genderreflexiv und stereotypenfrei

Toolkit, Sprach- und Bilderwelten:

- Sprachlicher und bildbezogener Fokus auf informatische Methodenumsetzung in Digitalisierungsprojekten

Onlineplattform:

- Systematisierte Hintergrundformationen zu den theoretischen Grundlagen des Projektes
- Dokumentation der Weiterbildungs-Workshops

c) Wie können Berufsbilder in Zusammenhang mit Digitalisierung genderkompetent vermittelt werden?

Bibliographie:

- Berufsbilder als Ausdruck einer Fachkultur verstehen und auf der Grundlage von Reflexionsperspektiven der Geschlechterforschung kritisch kontextualisieren

Weiterbildungsworkshops:

- Weg vom Defizitansatz der Mädchenförderung – hin zu informations- und strukturbasiertem Denken und Lehren
- Dekonstruktion statt Essentialismus

Schülerlaborangebote:

- Kooperation mit Firmen
- Schulung der Lehrenden

Toolkit, Sprach- und Bilderwelten

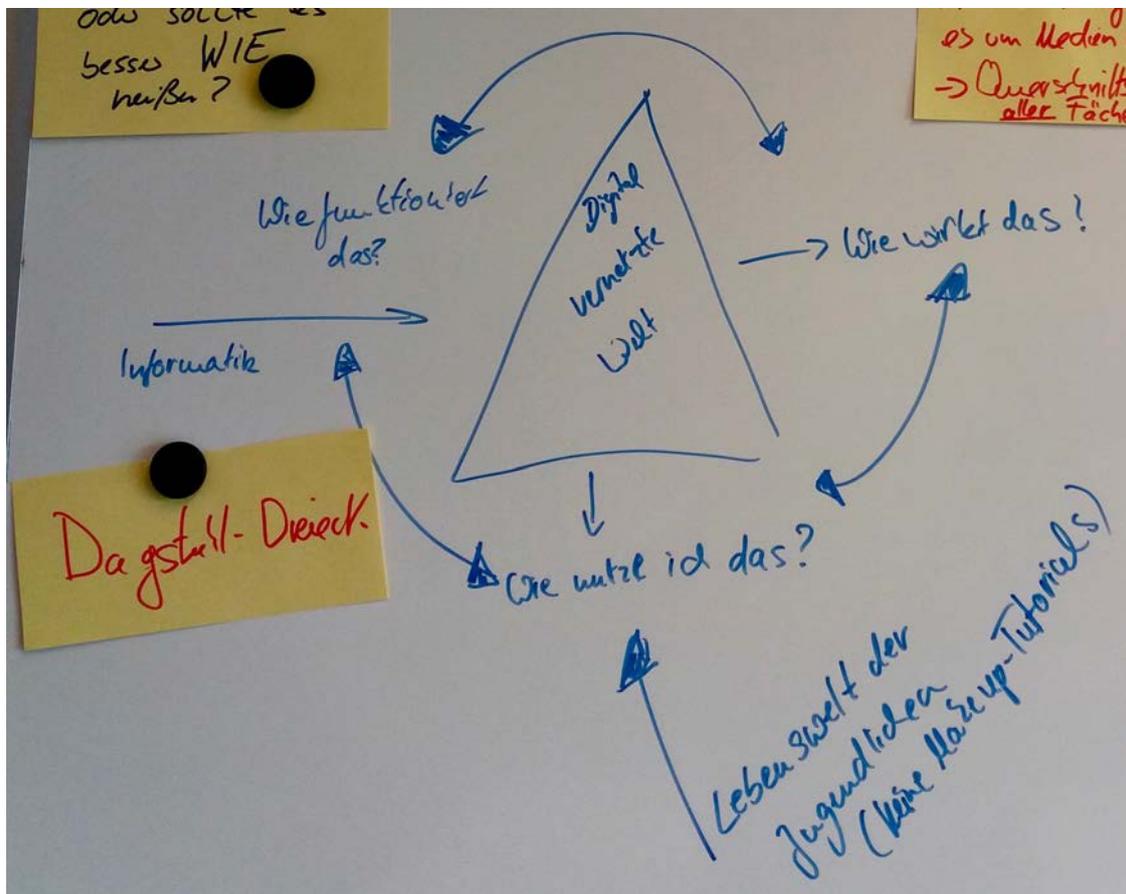
- Verzicht auf Personifizierung in Texten und Bildern
- Sprachlicher und bildbezogener Fokus auf Outputs in Firmen, die sich mit Digitalisierungsprozessen beschäftigen (Beispiele aus Gesundheits-, Sicherheits-, Gestaltungsbereichen)
- Evaluation: Untersuchung der Wirkung verschiedener Bilder und Texte auf das Interesse an und das Image von bestimmten dargestellten Berufen mit Digitalisierungsbezug in einem Online-Experiment

Onlineplattform:

- Darstellung von Outputs von Digitalisierungsprojekten (Verzicht auf Personifizierungen)

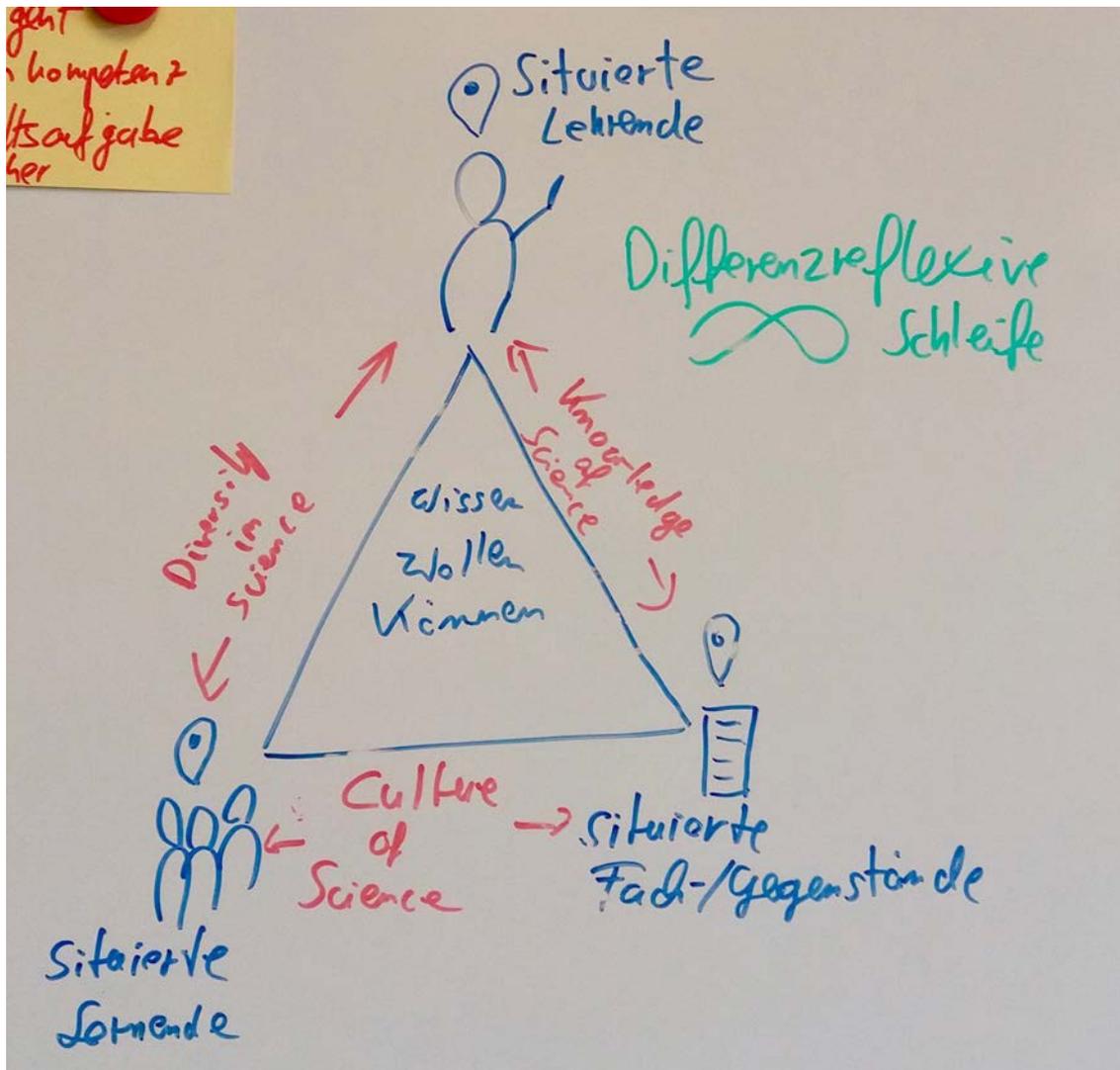
Auswahl an Statements der Expert*innen zu der Umsetzung der Leitfragen im Fix-IT-Projekt:

Wie kann Informatik in Schulen und Hochschulen genderkompetent und interdisziplinär vermittelt werden?



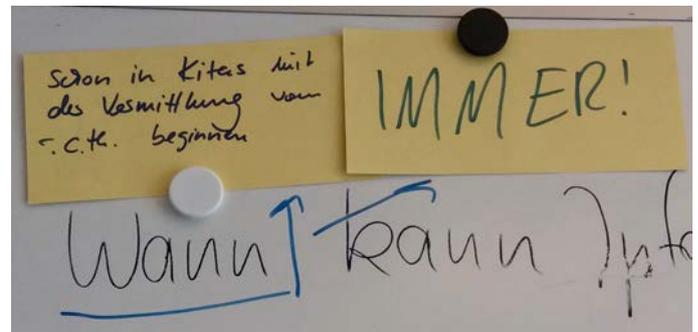
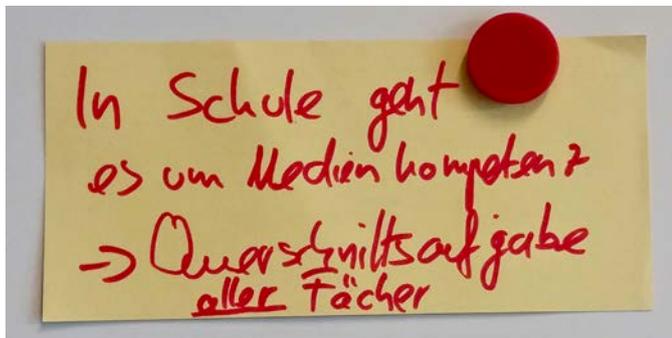
Stimmen aus dem Projekt

- “Wie funktioniert das?” Das ist der für mich wichtigste Punkt in der Vermittlung von Informatik an Schulen und Hochschulen. Schüler*innen sollen zu Machenden der digitalen Welt werden und nicht auf der Konsumentenebene verweilen, dazu muss man auf jeden Fall die Wie-Frage stellen, wenn digitale Artefakte betrachtet werden. Die Art und Weise diese zu beantworten bekommt in meinen Augen jedoch großes Gewicht. Wichtig wäre mir hier ein Entmystifizieren von Technik und informatischen Prozessen hinter der Technik, um die häufig verbreitete Ohnmachtestellung gegenüber der Digitalisierung aufzuheben
- “Wie wirkt das?” Digitalisierung muss interdisziplinär und fächerübergreifend vermittelt werden, um der Realität in der Berufswelt zu entsprechen und die Vielseitigkeit der Berufsbilder in der Informatik hervorzuheben (Informatik ist nicht nur coden!)
- Hier fehlt das „warum“? Warum Digitalisierung? Was trägt sie zum menschlichen Dasein bei?
- Die Frage nach dem Warum, statt nur nach dem Wie, ist für mich der zentrale Ausgangspunkt für alle Überlegungen in Richtung Reflexion, Ethik und Genderkompetenz. Die, die Digitalisierung machen, lehren, erforschen, anwenden oder weiterentwickeln, sollten sich immer fragen: Warum tue ich das auf die Art und Weise, wie ich es tue und ginge es auch anders und welchen Unterschied könnte das für wen machen? Und zu wessen Gunsten ist die gängige Art und zu wessen Ungunsten?



Stimmen aus dem Projekt

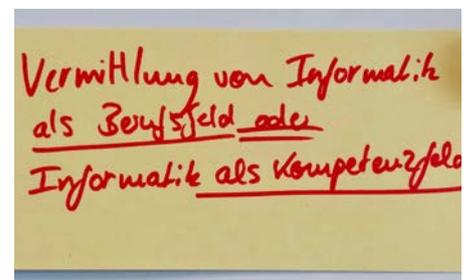
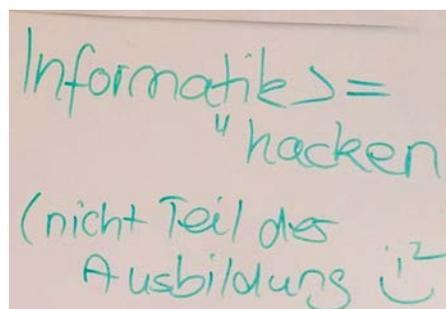
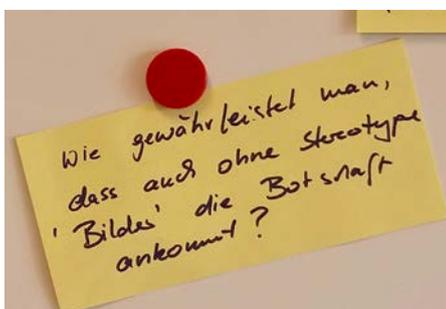
- Selbstreflexion ist der Schlüssel zur Veränderung
- Eine veränderte, reflektierte und genderechte Fachkultur kann nur durch die Selbstreflexion von Lehrenden und Lernenden entstehen
- Hier wird mir der Dreieckszusammenhang nicht richtig klar, da die reflektierte Fachkultur für mich eher ein Produkt der Reflexionsfähigkeit und -bereitschaft von Lehrenden ist
- Was heißt „situierete“: inwiefern sollen „Lehrende“ situierete werden? Sie vermitteln eher Wissen bzw. informatives Wissen in diesem Fall. Dieses Wissen und auch Erfahrungen mit Wissen wären doch zu „situieren“ entspricht in einem gesellschaftlichen Kontext zu positionieren.
- Ich finde es spannend, sich zu überlegen, wo wir mit den Fix-IT-Produkten in diesem Dreieck ansetzen. Dazu würde ich mir weiteren Input und Wissen über dieses Dreieck wünschen :)
- Aus meiner Sicht meint dieses Dreieck nicht, dass es etwas zu situieren gibt, sondern sich bewusst zu machen, dass Wissen und Subjektpositionen (Lehrende) immer situierete sind. Und Fachkultur kommt nicht über mich, ohne, dass ich Einfluss darauf habe sondern ich gestalte mit jedem sozialen Handeln die Fachkultur mit. Ich bin als Lehrende die Verkörperung der Fachkultur und wenn ich mich und meine Sichtweisen/Habitus ändere, dann habe ich auch Fachkultur geändert. Wie nachhaltig sich diese Änderungen auf die ganze Struktur auswirken, kommt darauf an, wo ich selbst innerhalb dieser Struktur angesiedelt bin, also wieviel symbolische und administrative Macht ich in meiner Person vereine.



Stimmen aus dem Projekt

- Fachübergreifende und gemeinschaftliche Unterrichtsgestaltung muss langfristig Frontalunterricht mit Tunnelblick ablösen, um Schüler*innen echte interdisziplinäre Medienkompetenz zu vermitteln.
- Ich glaube nicht, dass die Aufgabe von Schulen ist, Medienkompetenz isoliert zu vermitteln. Meines Erachtens sollten Schulen u. a. zur Entfaltung freier Menschen beitragen, die in der Lage sind mit anderen Menschen in bestimmten Kontexten zusammen leben zu können. Dazu gehört, Digitalisierungsprozesse zu verstehen und gestalten zu können, denn die prägen das Zusammenleben.

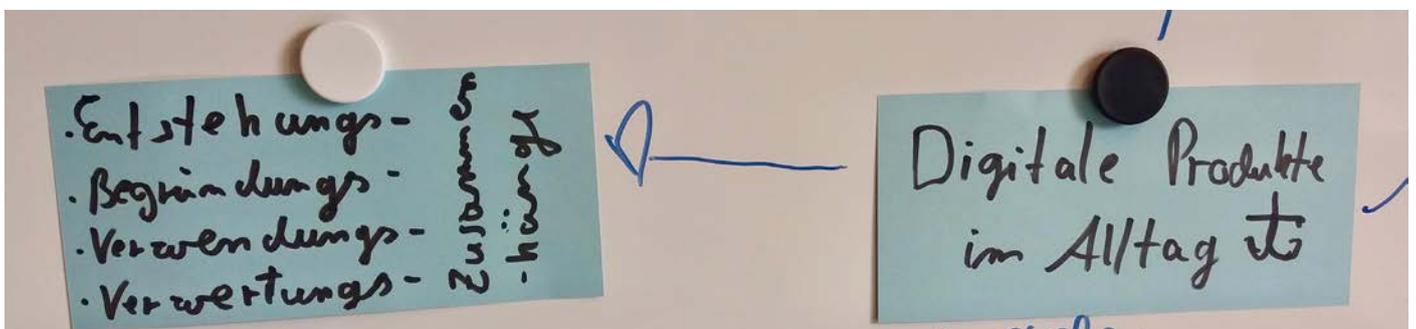
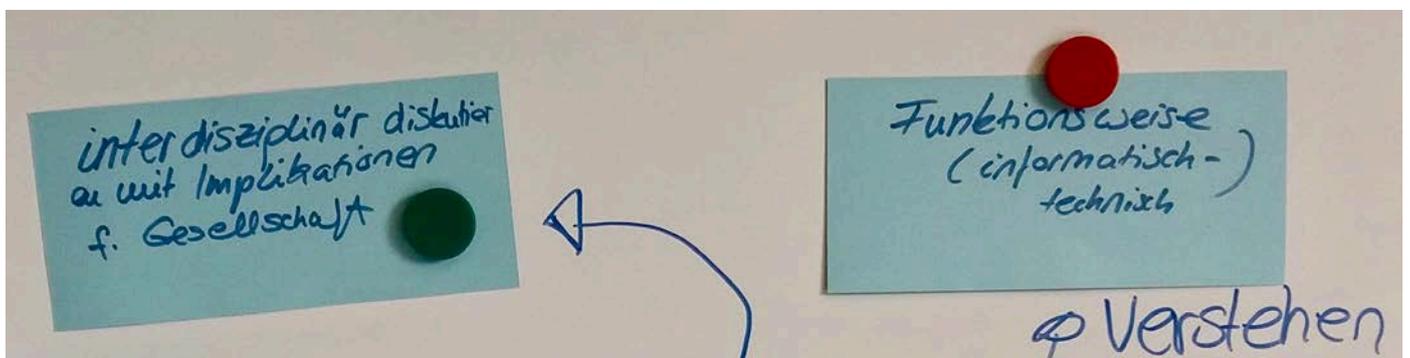
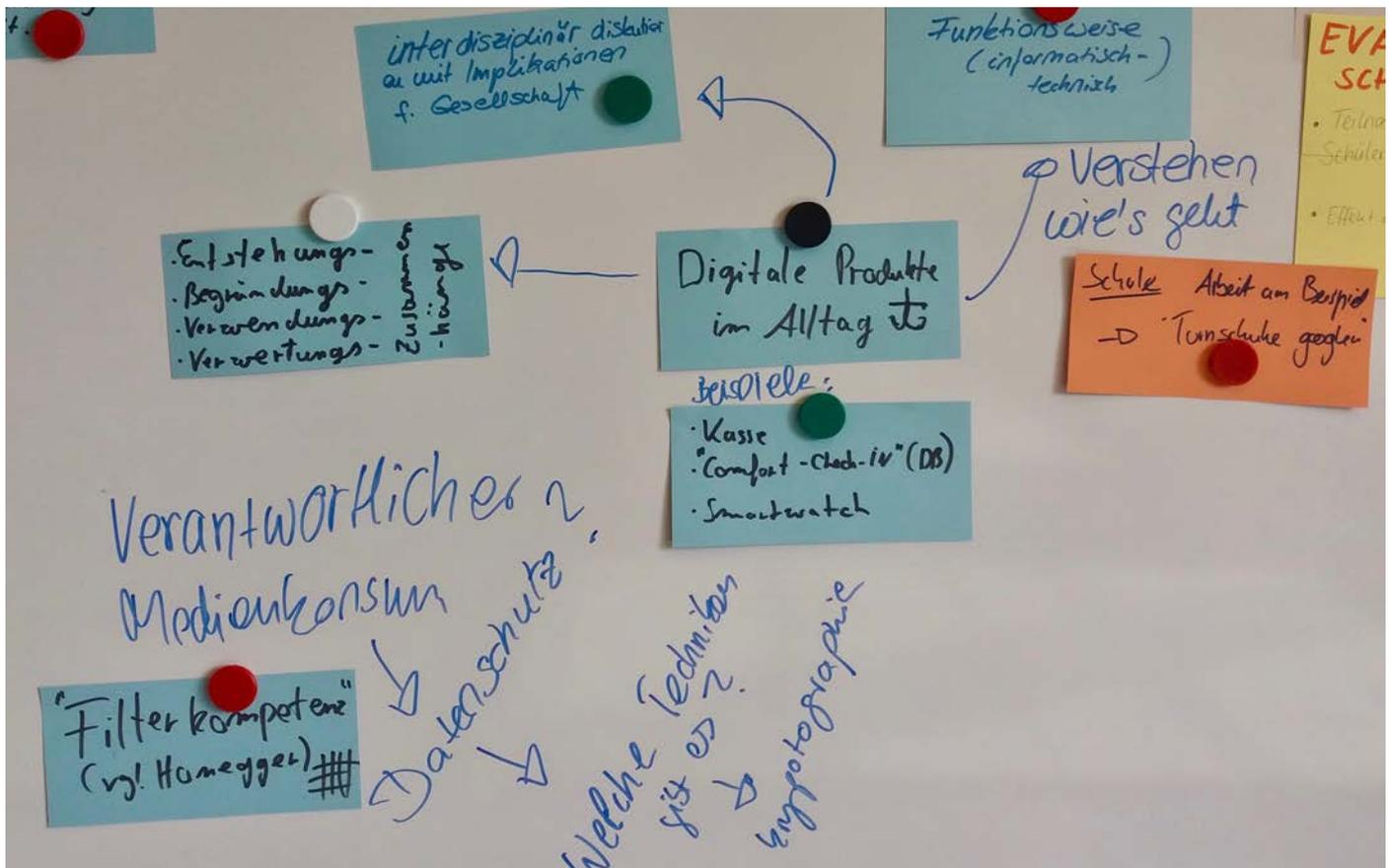
- Ja da gebe ich voll und ganz Recht! Unser Fokus konzentriert sich jedoch auf eine andere wichtige Zielgruppe. Das könnte eine interessante und sinnvolle Thematik für ein Folgeprojekt sein.
- Die Veränderung einer Fachkultur ist ein Prozess über Jahre hinweg und der Projektbeitrag von Fix-IT ein Schritt in die richtige Richtung.
- Abgrenzung und Fokussierung ist notwendig, um sinnvoll einen Schritt in die richtige Richtung zu gehen (innerhalb von Projektlaufzeit und -mitteln).



Stimmen aus dem Projekt

- Hier würde ich dem tradierten Schwerpunkt von personalisierten Rollenvorbildern den neuen Fokus von der Darstellung entpersonalisierter Digitalisierungsprozesse entgegensetzen. Diese neuen Bilderwelten haben die wichtige Aufgabe zu entmystifizieren, um der Ohnmachteeinstellung gegenüber digitalen Artefakten zu begegnen und einer neuen Welt von Machenden Mut zu machen, an der Schaffung der digitalisierten Gesellschaft mitzuwirken.
- Hacken entsteht als Berufsfeld durch den Einfluss von Digitalisierungsprozessen. Digital Science gab es vor zehn Jahren auch nicht als Teil der Ausbildung, obwohl bereits Menschen in diesem Feld gearbeitet hatten. Die Institutionalisierung von Berufsfeldern passiert nicht automatisch. Berufsfelder der Digitalisierung: dazu gehört nicht nur und vor allem nicht alleine die InformatikEN (Es gibt nicht „eine Informatik“).
- Die Botschaft ist gerade weg von Stereotypen. Vom „wer macht“ zu „was, wozu und wie wird etwas gemacht“.

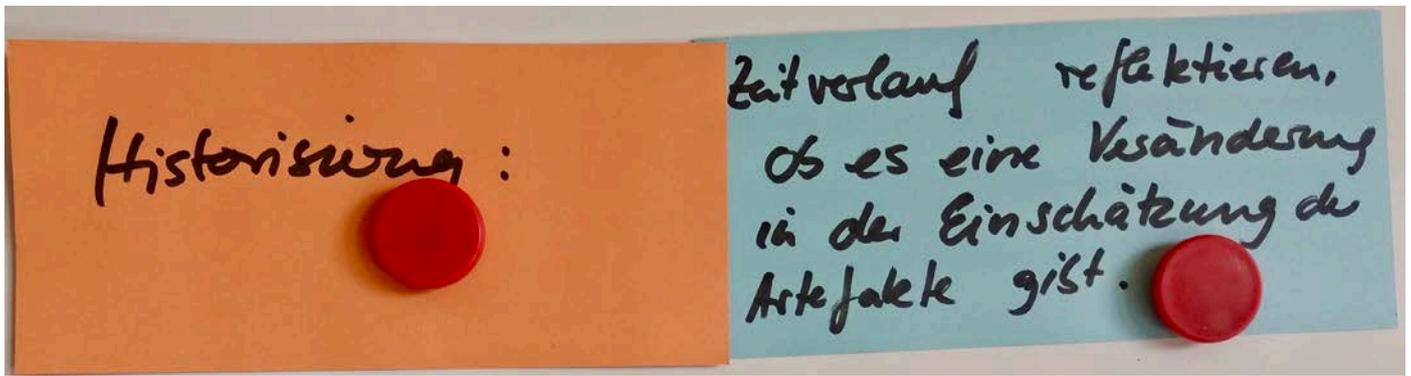
Wie können informatische Inhalte durch die Vermittlung von Digitalisierungsthemen in den Unterricht integriert werden?



Verstehen
wie's geht

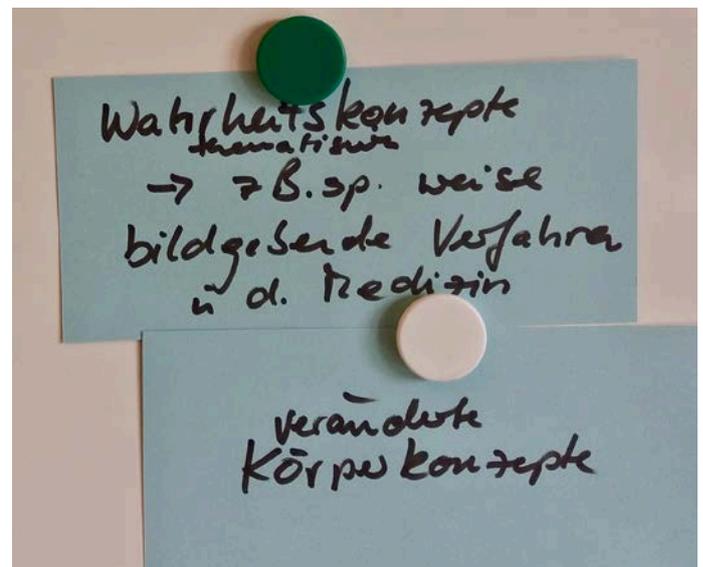
Stimmen aus dem Projekt

- Nur durch die Vermittlung des “Wie”, also wie Prozesse ablaufen, wie Artefakte funktionieren, können nicht die Kompetenzen vermittelt werden, die es für die Gestaltung von Digitalisierung braucht. “Wie” kann aber als Ausgangspunkt dienen für die Auseinandersetzung mit dem “Warum”, also warum werden bestimmte technologische Lösungen bevorzugt, warum werden bestimmte Perspektiven einbezogen und andere nicht usw. Dafür braucht es interdisziplinäres, machtanalytisches Wissen, wie zum Beispiel Erkenntnisse aus der Geschlechterforschung.
- Digitale Produkte dienen als Grundlage für den Einstieg in die Vermittlung informatischer Inhalte. Verstehen wie es geht sollte als Überleitung zu den Lehrinhalten dienen. Bei den Lehrinhalten angekommen wäre es meiner Meinung nach wichtig die Vermittlung der Inhalte mehr praktisch und weniger theoretisch zu orientieren, um möglichst aus der Macher-Perspektive an informatische Themen heranzugehen und zu entmystifizieren.
- Entstehungs-, Begründungs-, Verwendungs- und Verwertungszweck als ethischen und interdisziplinären Rahmen für die Integration von Digitalisierungsthemen zu wählen, ist wichtig und richtig und fördert den Blick über den Tellerrand, um zu begreifen, dass Informatik viel mehr ist als Mathematik, Hardware und Code.
=> Förderung der Entwicklung eines anderen Blicks auf die Fachkultur der Informatik und damit die Möglichkeit einer Neudefinition der Fachkultur über die Jahre hinweg
- Es geht nicht nur darum „Implikationen für die Gesellschaft“, sondern zunächst um Gestaltungsfähigkeiten von Digitalisierungsprozessen zu vermitteln. Dazu gehören informatische Kenntnisse bzw. Inhalte. Digitalisierungsthemen können dann dazu beitragen, diese Kenntnisse bzw. Inhalte zu kontextualisieren.
- „Digitale Produkte im Alltag“ sollten deswegen nicht nur in ihrer Funktionalität verstanden werden, sondern in ihrem Sinn für das eigene Dasein und das Zusammenleben. Zurück zum „Warum“ und „wem nutzt es“ (s. CCT).

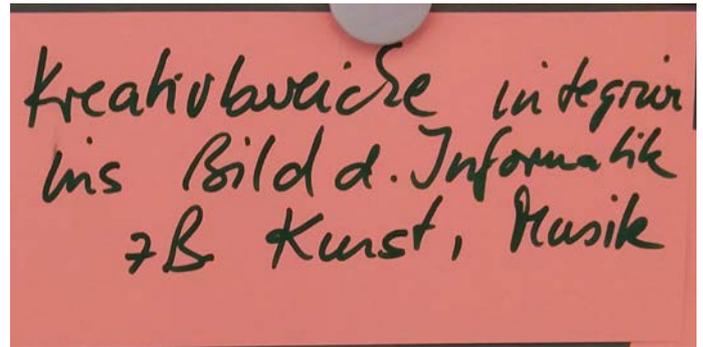
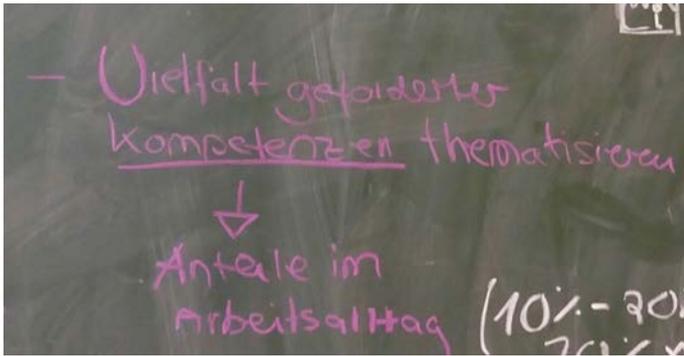


Stimmen aus dem Projekt

- Welchen Sinn bzw. Mehrwert hat Historisierung bei der Vermittlung von Digitalisierungsthemen? Ein weiterer ethischer Kontext?
- Ich würde bei der Vermittlung von Digitalisierungsthemen die Aktualität und den Praxischarakter hervorheben und sehe hier keinen Mehrwert durch die Annäherung über Historisierung. Meiner Meinung nach wird dies der Digitalisierung und ihren Charakterzügen nicht gerecht. Sicherlich ist es interessant digitale Artefakte unter dem Aspekt der Historisierung zu betrachten, aber eher für die Forschung als bei der Vermittlung von Lerninhalten.
- Ich halte den Blick in die Vergangenheit zum Beispiel durch das Aufzeigen von Statistiken zur Beteiligung von Frauen in der Informatik oder auch in Zusammenhang mit der Veränderung von geschlechtsspezifischen Konnotationen bestimmter Arbeitsfelder im Zusammenhang mit dem Einzug digitaler Artefakte, für ein hilfreiches Mittel in den Weiterbildungen. Auf dieser Grundlage kann man ziemlich schnell den Punkt abhaken, der noch in einigen Köpfen herumschwirrt, dass Mädchen* sich qua Geschlecht nicht für Informatik interessieren oder dass Digitalisierung ein "geschlechtsneutraler" Prozess ist.
- Wie genau ist das gemeint? Wo liegt der Benefit für eine genderechte Vermittlung von Lehrinhalten?
- Das, was wir als "Wahrheit" denken und sprechen können, steht in einem Zusammenhang mit den Technologien, mit denen wir "Wahrheiten" erzeugen. Bildgebende Verfahren zum Beispiel erzeugen die Vorstellung der 1:1-Abbildung von Körperstrukturen, wobei die Prozesse, die nötig wären, um ein solches Bild zu erzeugen, im Bild selbst nicht mehr sichtbar sind. Es werden also Norm-Bilder produziert, um Aussagen zu legitimieren, die "Geschlechtskörper" beschreiben und dadurch das Konzept der Zweigeschlechtlichkeit reifizieren. Stichwort: "Frauengehirne, Männergehirne". Das heißt, Thematisierung dessen, wie digitale Artefakte dazu beitragen, wie sich Konzepte von Realität und Wahrheit ändern, ist m. E. aus Sicht der Geschlechterforschung sehr hilfreich und sinnvoll. So kann eine reflexive Denkweise und eine analytische Auseinandersetzung mit dem Konzept von "Normalität" eingeübt werden. Beides sind Grundlagen für eine geschlechterforschungsbasierte Auseinandersetzung mit Diskursen und Technologien.
- „Wahrheitskonzepte“: Zeigen, dass es auch anders sein könnte -> Übungen im Unterricht

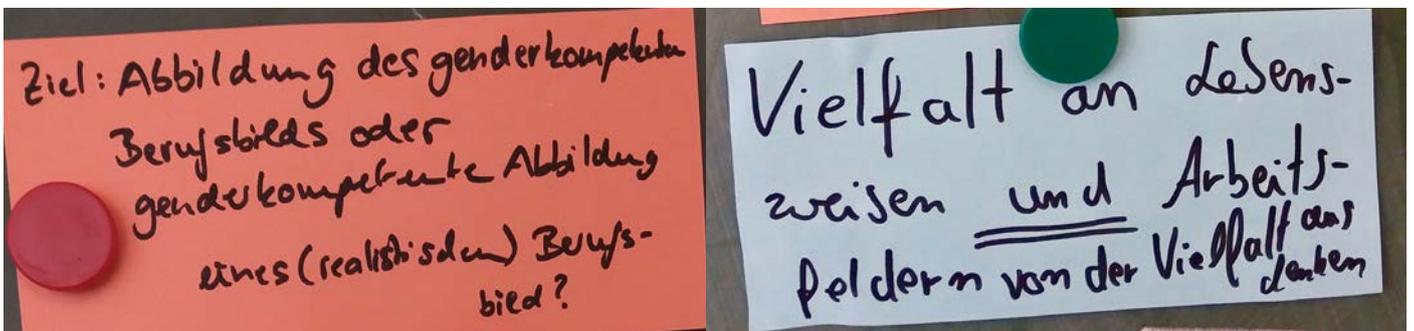


Wie können Berufsbilder in Zusammenhang mit Digitalisierung genderkompetent vermittelt werden?



Stimmen aus dem Projekt

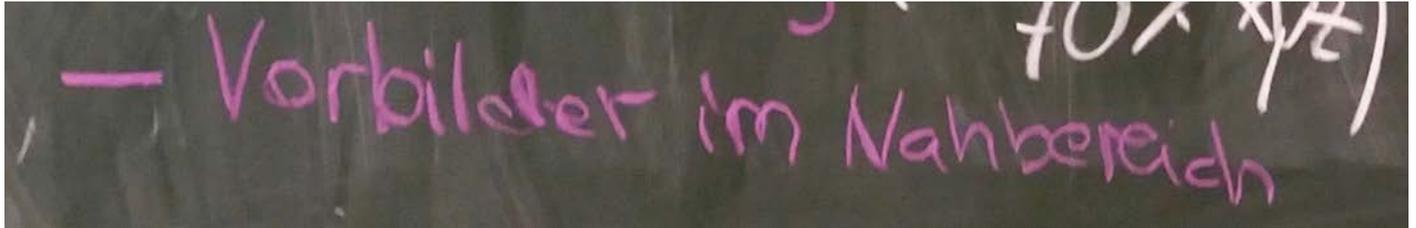
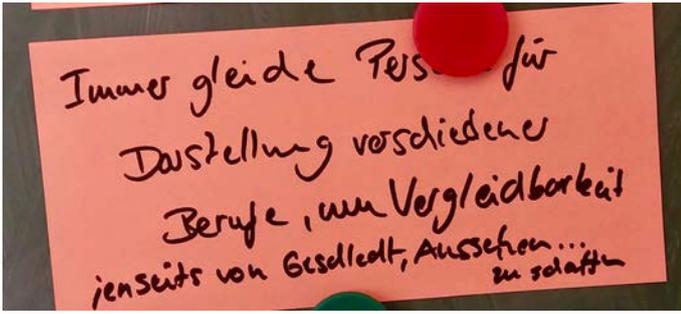
- Unbedingt notwendig, um ein neues und realistisches Bild von Informatik zu vermitteln
- Hier sollten auch die Skills herausgearbeitet und vermittelt werden, die diese Erweiterung des Blicks auf die Informatik mit sich bringt. Es werden damit konkrete neue, realistische Skills benannt und vermittelt, die ein neues Berufsbild vermitteln und für Inklusion sorgen
- Gerade was die Inklusion von mehr Frauen und Mädchen angeht ist das ein wichtiger Punkt, um zu zeigen, dass die Kreativbereiche dazugehören und hier auch Expertise und Skills in der Informatik gebraucht werden und vielleicht gerade durch die fortschreitende Digitalisierung unserer Gesellschaft ihr Berechtigung finden
- Ich finde es eine gefährliche Verkürzung zu sagen: Mehr Kunst in der Informatik = Mehr Frauen“, weil was steckt hinter dieser Gleichung? Ein biologistisches, differenztheoretisches Verständnis von Geschlecht im Allgemeinen und von Weiblichkeit im Speziellen. Ich würde eher von der Seite der Inhalte aus argumentieren: Ein künstlerischer Zugang zur Informatik durch interdisziplinäre Projekte kann den Blick öffnen für die gestalterischen Momente in der Informatik, die immer da sind aber nicht immer als solche wahrgenommen werden. Das wäre dann ein möglicher Ausgangspunkt für eine andere, neue Informatik, wo machtanalytisches Wissen immer in den Arbeitsprozess integriert ist. Also kurz gesagt: neue Themen bringen neue Menschen, statt: wir suchen neue Menschen, weil wir davon ausgehen, dass diese dann automatisch neue Themen mitbringen. Weil diese zweite Variante sämtliche Machtverhältnisse im Feld der Informatik ausblendet.



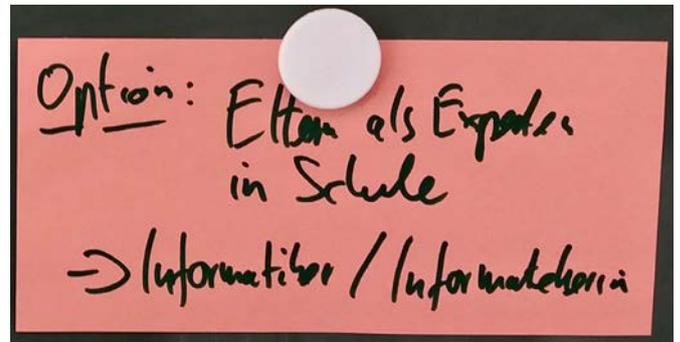
- Von der Vielfalt aus denken trifft den interdisziplinären Charakter der Berufswelt der Informatik, hilft zu entpersonalisieren und führt damit zu gendergerechten Berufsbildern

Stimmen aus dem Projekt

- Ich halte es weiterhin für sinnvoll auf Personen-
darstellungen zu verzichten und die Digitali-
sierung mit ihren vielschichtigen Auspräg-
ungen zu nutzen, um Inspiration und Grundlage
für eine entpersonalisierte Darstellung und
Wahrnehmung von Berufsbildern zu
produzieren



- Generell wäre der Appell, sich immer genau zu überlegen, was mit der Präsentation von Vorbildern im konkreten Kontext erreicht werden soll und welche Konsequenzen das für wen haben könnte. Berufe-Tage an Schulen sind hinsichtlich ihrer Wirkung auf Classism generell bedenklich. Wessen Eltern haben Berufe, die als "cool" angesehen werden und wer hat arbeitssuchende Eltern oder Eltern, die schlecht bezahlt und prekär arbeiten - da wird die Schere zwischen den Kids mit bürgerlichem Background und den Kids aus anderen Milieus unnötigerweise aufgemacht.



4. Was nehmen wir mit?

- Entmystifizierung ist für mich als Stilmittel für die gendergerechte Gestaltung von Lehre in den Fokus gerutscht
- Praxisbezug der Lehre könnte entmystifizierende Wirkung haben, den “Schrecken vor der Technik” nehmen und für Inklusion sorgen
- Vielfalt sowohl als Berufsbild als auch als selbstverständliche Teilbereiche der Informatik zu präsentieren entspricht dem Realtätsbild und sorgt ganz natürlich für Inklusion
- Die Themen sind sehr relevant in den Bereichen Bildung und Berufsorientierung; mit unseren Zielen können Personen aus diesen Feldern sich identifizieren
- Die Zielgruppe Multiplikator*innen an Schulen und Hochschulen sind nicht unbedingt leicht und durchgängig für das Thema zu begeistern
- Geschlechterstereotypenbeeinflusste Berufsorientierung beginnt schon früh im Leben, in der Kindheit; Ausblick/Perspektive: Projektideen im Rahmen weiterer Projekte auch auf andere Multiplikator*innen ausweiten
- Unsere Projektziele und unsere Outputs können wir noch schärfer umreißen
- Auseinandersetzung nötig mit der Frage, wann und warum Personen auf Bildern weiterhelfen und wann nicht
- Alltagsbezogener Ansatz – Kontextualisierung – nutzungsorientierter Ansatz – insgesamt: Informatik steht nicht für sich allein, bzw. gibt es Informatik allein ohne interdisziplinären Ansatz? All das wird gut angenommen und als sinnvoll empfunden
- In Schulen darf noch klarer werden, dass informatische Aspekte überall wichtig sind
- Die Stärkung der Idee, auch im Wissenschaftskontext partizipativ zu arbeiten und schneller erste Ideen und Ansätze zu präsentieren und das Feedback in die Arbeit einfließen zu lassen.