

Heike Wiesner, Marion Kamphans, Heidi Schelhowe,
Sigrid Metz-Göckel, Isabel Zorn, Anna Drag, Ulrike Pe-
ter, Helmut Schottmüller

Unter Mitwirkung von:

Claudia Kedenburg, Anja Tigges, Ellen Schröder, Kirsten Wienold, Marc Jelitto,
Hannah Cho-Heinze, Christine von Prümmer, Iris Bockermann, Michaela Rose,
Susanne Maaß, Jürgen Petri, Ute Versteegen und vielen anderen Beteiligten aus
dem „Gender-Arbeitskreis“

**Leitfaden
zur Umsetzung des
Gender Mainstreaming
in den
„Neuen Medien in der Bildung-
Förderbereich Hochschule“**

Stand 21.07.2004

Bremen/Dortmund

Inhaltsverzeichnis

1 Projektorganisation & Kommunikation.....	3
1.1 Genderkompetenz & Qualifizierung	3
1.2 Personaleinstellungsverhalten & Projektmanagement	3
1.3 Projektkommunikation.....	4
2 Lehr- & Lerninhalte	5
2.1 Inhalt & Material	5
2.2 Genderbewusste(s) Sprache & Sprechen	5
2.3 Ansätze aus der Genderforschung/Gender-Lernforschung in die Lernmaterialien integrieren	6
3 Technologie & Design	7
3.1 Veränderung der Technikkultur.....	7
3.2 Partizipation & technische Ausbildung der Nutzenden	7
3.3 Technischer Support.....	7
3.4 Zugangsvoraussetzungen & Design der Lernumgebung.....	8
3.5 Grafisches Design & Gestaltung der Lernumgebung	9
4 Gendersensible Didaktik & Mediendidaktik	10
4.1 Lernszenarien & Nutzungsprofile	10
4.2 Technische & didaktische Potenziale im Kontext Digitaler Medien	11
4.3. Kommunikation zwischen Lehrenden & Studierenden	11
4.4 Benotungsverhalten & Feedback.....	12
5 Evaluation.....	13

1 Projektorganisation & Kommunikation

1.1 Genderkompetenz & Qualifizierung

- Gendergerechtigkeit und Chancengleichheit für Frauen und Männer als Organisationsziele festlegen und im Projekt (Leitbild) verankern
- Gender Mainstreaming als Aufgabe aller definieren – GM ist nicht nur Angelegenheit der Projektleitung oder de/r/s Genderbeauftragten, sondern aller Projektbeteiligten
- Den Projektbeteiligten Weiterbildung in Technik-, Medien- & Genderkompetenz anbieten
- projektspezifisches und themenbezogenes Gendertraining vorsehen
- geschlechtsstereotype Aufgabenzuteilung vermeiden
- Frauen und Männer zu gleichen Teilen in Leitungsfunktionen / Netzwerke integrieren
- Hintergrundinformation und Begründungszusammenhänge zum Gender Mainstreaming anbieten
- Genderbeauftragte in der Projektleitung ansiedeln und im gesamten Projekt integrieren
- Lehrende bei der gendersensitiven Gestaltung Digitaler Medien und der Lehre unterstützen
- Gelegenheiten zur Weiterbildung in den jeweils anderen Teilaufgaben des Projekts schaffen (Technikerinnen und Techniker in Didaktik, Didaktikerinnen und Didaktiker in Technik weiterbilden)
- gendersensibles technik- / mediendidaktisches (Weiter-)Bildungskonzept für Lehrende und Studierende entwickeln

1.2 Personaleinstellungsverhalten & Projektmanagement

- Gender Mainstreaming-Strategie im Projekt definieren und festlegen, um Chancengleichheit von Frauen und Männern in den Projekten zu verankern
- Genderkompetenz in Ausschreibungen und bei Einstellungen als Qualifikation fordern
- Arbeitsbereiche geschlechtsparitatisch besetzen und eine geschlechtsparitätische Aufgabenteilung auf allen Ebenen in den Projekten anstreben
- Evaluationsteams geschlechtsparitatisch besetzen
- interdisziplinäre Zusammenarbeit im Projekt fördern, indem unterschiedliche Status- und Fachgruppen einbezogen werden
- Partizipation der späteren Nutzenden am Entwicklungsprozess ermöglichen
- technische Ausbildung der späteren Nutzenden ermöglichen

- weitestgehende Beteiligung der Projektmitarbeiter/innen an Entscheidungsprozessen ermöglichen
- eigenverantwortliches Arbeiten fördern
- Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter verstärkt in Netzwerke integrieren (Publikation, Gutachten, Tagungen, Arbeitssitzungen etc.)

1.3 Projektkommunikation

- offene, informelle Strukturen transparent machen und Gesprächskultur pflegen
- Transparenz (unter anderem von Entscheidungskonzepten und Planungen) und Zusammenarbeit aller Projektbeteiligten durch gemeinsame offizielle Treffen unterstützen

2 Lehr- & Lerninhalte

2.1 Inhalt & Material

Inhalte und Materialien sollten geschlechtsbewusst gestaltet werden. Kriterien des Gender Mainstreaming können in folgender Weise umgesetzt werden:

- an den Interessen beider Geschlechter anknüpfen
- Frauen- und Männer(-Vorbilder) differenziert und ausgewogen präsentieren und
- Frauen und Männer in ausgewogenen Verhältnissen in den unterschiedlichen gesellschaftlichen Feldern und Tätigkeiten sichtbar machen (z.B. auch Frauen in den Technik- und Männer in den pädagogischen Feldern)
- Texte und Beiträge von beiden Geschlechtern ausgewogen präsentieren
- Zitate und Literatur von Autorinnen und Autoren ausgewogen einsetzen und durch das Nennen der Vornamen kenntlich machen
- geschlechtssensitive bzw. geschlechtsneutrale Bilder, Symbole und Metaphern (keine diskriminierenden Symbole) verwenden, dagegen geschlechtsstereotype Icons, Illustrationen und Texte vermeiden, z.B. Frauen nicht nur in passiven Assistenzfunktionen und Männer in aktiven Führungsrollen darstellen, sondern umgekehrt und ausgewogen.
- Einführungen und Zusammenfassungen in Texten und langen Textpassagen formulieren, um das Querlesen zu erleichtern
- Inhalte didaktisch aufbereiten (Animationen, Filme, Graphiken, Texte nachvollziehbar, schrittweise und verständlich vermitteln)
- Zusammenhänge und Kontroversen aufzeigen
- virtuelle Assistent/innen, Avatare und Comicfiguren geschlechtlich ausgewogen präsentieren oder geschlechtsneutrale Figuren wählen

2.2 Genderbewusste(s) Sprache & Sprechen

- Genderbewusste Sprache in allen Texten des Projektes verwenden (Forschungsantrag, Hypertexte, Leitbild, Außendarstellungen, Berichte, Briefe, Fragebögen etc.)
- in der Sprache und beim Sprechen beide Geschlechter sichtbar machen und / oder geschlechtsneutrale Begriffe verwenden
- Texte ausgewogen von Frauen und Männern sprechen lassen (weibliche und männliche Stimmen bei Audiobeiträgen einsetzen)
- Eine verständliche (Schrift-)Sprache verwenden
- klare und verständliche Erklärungen anbieten
- Frauen und Männer auf Darstellungen, Fotos, in Animationen und Filmen ausgewogen präsentieren, was passive und aktive sowie statushöhere als auch statusniedrige Tätigkeiten anbelangt

- in Texten, in der persönlichen und online Ansprache weibliche und männliche und / oder geschlechtsneutrale Sprachformen verwenden (z.B. Dozent/ Dozentin, Lehrende, Studierende)

2.3 Ansätze aus der Genderforschung/Gender-Lernforschung in die Lernmaterialien integrieren

- Inhalte, Ansätze und Ergebnisse aus der Geschlechterforschung in die Lernmaterialien einbeziehen
- interdisziplinäre Themen und fachübergreifende Projekte anbieten
- Projektarbeit an Lebenssituationen orientieren
- Der genderbewusste Lerninhalt könnte z.B.
 - ... sich an den Lebenswelten von Studierenden anlehnen
 - ... Analogien zur Tier- und Pflanzenwelt herstellen
 - ... interaktive (Experimentier-)Anteile enthalten
 - ... kreative Lernfortschrittsüberprüfungen enthalten

3 Technologie & Design

3.1 Veränderung der Technikkultur

Der zentrale Ansatzpunkt für das GM im technischen Bereich ist die Entwicklung einer Technik- und Medienkultur, die

- auf die Interessen und Belange beider Geschlechter eingeht,
- die eine kontinuierliche Verbindung von sozialen und technischen Aktivitäten leistet
- die eine Veränderung der technikdominierten Kultur der Informatik anstrebt.

Dazu gehört z.B.

- die Reflexion und Förderung unterschiedlicher Arbeitsstile und
- den Austausch von technischer und didaktischer Kompetenz zwischen allen Projektbeteiligten zu ermöglichen (z.B. durch Peer-To-Peer-Teaching).

3.2 Partizipation & technische Ausbildung der Nutzenden

- Informationen über die potenziellen Nutzenden einholen (z.B. über Technik-Kompetenz, ökonomische Voraussetzungen)
- Zielsetzung: „Wohlfühlen“ mit Technik
- Computer und Internetkompetenz vermitteln, und nicht (nur) voraussetzen,
- Nutzende am Entwicklungsprozess des Lernmoduls / der Lernumgebung beteiligen
- Technik als gestaltbar erfahrbar machen
- technische Neugier durch Nutzungsmöglichkeiten wecken
- Zugriffsrechte transparent machen
- abgestufte Administrations- und Moderationstätigkeiten anbieten

3.3 Technischer Support

Ziel sollte sein, die Trennung zwischen den technischen Macherinnen und Machern und den Konsumentinnen und Konsumenten zu überwinden. Möglichkeiten, wie dies gelingen kann, sind:

- die Qualifizierung der Nutzenden einbeziehen
- auf unterschiedliche Nutzer/innen und Nutzer/innengruppen eingehen
- technische und ökonomische Voraussetzungen klären
- vielfältige Supportdienste wie Telefon-Hotline(!), Email-Auskunft, Foren, FAQ und begleitendes Coaching anbieten (persönlicher und telefonischer Support scheint immer noch der hilfreichste zu sein)
- Hilfefunktionen und klare Erläuterungen zur Verfügung stellen

- vielfältige Navigationsmöglichkeiten anbieten (z.B. Sitemaps, Suchmaschinen, Durchblättern, Zwischenüberschriften)
- Ansprechpartner/innen für Support vorstellen (Foto, Arbeitsbereich im Projekt beschreiben)

3.4 Zugangsvoraussetzungen & Design der Lernumgebung

- unterschiedliche Zielgruppen berücksichtigen, wie Frauen und Männer, aber auch z.B. Vollzeit-, Teilzeitstudierende, Studierende mit Kindern, Nichtdeutsche
- Zeitbudget / Kenntnisse / Ressourcen der Nutzenden erheben und unterschiedliche Angebote machen
- Zeitumfang des Lernmoduls angeben
- Lernumgebung am Kenntnisstand der Nutzenden ausrichten
- Unterstützung für die unterschiedlichen Gruppen von Nutzenden gewährleisten (z.B. um vorzeitiges Ausscheiden zu verhindern, verbilligten Onlinzugang, allgemeinzugängliche Computerräume oder aber Endgeräte, wie Notebooks etc. zur Verfügung stellen)
- Systemvoraussetzungen wie Rechnerleistung, Übertragungsbandbreiten, spezielle Software (z.B. Internetbrowser, Plugins wie Flash, Java, Acrobat etc.), Ausstattung, Rahmenbedingungen u.a. für alle in gleicher Weise berücksichtigen; bei unterschiedlicher technischer Verfügbarkeit unterschiedliche technische Angebote machen
- Nutzende sollten die Lernumgebung zum gewissen Umfang selbst konfigurieren können
- unterschiedliche Darstellungsformen ermöglichen (Bildschirmausgabe, Druck- / Textausgabe, On- / Offline-Version)
- zusätzliche Präsenzkurse auf unterschiedlichem Niveau für die Nutzenden, gegebenenfalls auch als monoedukative Angebote, anbieten (z.B. zur technischen und inhaltlichen Nutzung der Lernumgebung)
- Hardware: Schnittstellen sollten kompatibel für assistive und andere Technologien sein (unterschiedliche Ein- und Ausgabegeräte berücksichtigen z.B. Maus, Tastatur, Grafiktablett, unterschiedliche Displays (Bildschirm, PDA¹, WAP², Braillezeile³)
- Bookmark-Funktion anbieten, um bei Unterbrechung Standort speichern zu können
- Notizfunktion anbieten, damit Nutzende Anmerkungen direkt ins System eingeben können
- Bedienungsanleitungen, Glossare, Leitfäden für die Nutzung des Lernmoduls anbieten

1 PDA= Personal digital assistant, Kleincomputer im Taschenkalenderformat

2 WAP= Wireless access protocol, Protokoll zur Darstellung von Internetseiten auf Mobilfunkgeräten (Handys)

3 Braillezeile = Ausgabe in Blindenschrift

3.5 Grafisches Design & Gestaltung der Lernumgebung

- geschlechtsstereotype Illustrationen und Icons vermeiden, stattdessen
- Unterschiedlichkeit und Vielfalt von Frauen und Männer darstellen (z.B. Personen aus unterschiedlichen Kulturen, verschiedener Hautfarbe und aus unterschiedlichen Schichten)
- Farbfehlsichtigkeit (9% aller Männer sind Rot-Grün-Blind) berücksichtigen
- kulturelle Unterschiede bei der Verwendung von Farben und Symbolen beachten (z.B. bedeutet die Farbe „Rot“ in Europa „Achtung“ oder signalisiert „Gefahr“, in China bedeutet sie „Glück“)
- Farben, Symbole und Objekte einheitlich verwenden
- auf Platzierung und Größe achten, sie geben Wichtigkeit von Objekten an (z.B. Bedeutung von Objekten steigt mit ihrer Darstellungsgröße)
- allgemeine Lesegewohnheiten beachten: die Betrachtungsrichtung verläuft in vielen Kulturen von oben links nach rechts unten
- unterschiedliche Orientierungsmöglichkeiten (Zwischenüberschriften, Hervorhebungen, verständliche Zusammenfassungen) anbieten
- unterschiedliche Navigationsmöglichkeiten für eine effiziente Suche anbieten
- Usability⁴-Kriterien berücksichtigen, z.B.
 - Seiten übersichtlich gestalten
 - eine intuitive Bedienung ermöglichen
 - Schriftgrößen gut leserlich wählen – weder zu klein, noch zu groß
 - Farben angenehm auswählen – weder zu grell, noch zu eintönig
 - Texte, Satzteile, Links gut kenntlich machen
- Grafisches Design und die Gestaltung der Lernumgebung von den Nutzerinnen und Nutzern testen lassen, um eine schrittweise Verbesserung der Oberfläche und der Bildschirmgestaltung zu erreichen

4 Gebrauchstauglichkeit

4 Gendersensible Didaktik & Mediendidaktik

- Lernziel und Nutzen deutlich machen
- Zeitaufwand und Arbeitsumfang angeben
- Einführungen zu Lehr- und Lerninhalten, zu Technik und Design geben
- Vorgehen erläutern
- Lernschritte vorschlagen
- Zusammenfassung zum Lernmodul, zu langen Textpassagen anbieten
- ein gut durchdachtes und wertschätzendes Betreuungskonzept (engagierter und verbindlicher Umgang zwischen Lehrenden und Studierenden, keine abschätzigen Witze oder ironischen Bemerkungen machen)
- unterschiedliche Lernertypen und Kenntnisniveaus berücksichtigen
- Leistungen von Frauen und Männern wertschätzen und sichtbar machen
- Die personelle Zusammensetzung des Lernkontextes ist wichtig und kann geschlechterdifferente Reaktionen hervorrufen
- eine Marginalisierung von Frauen in Männergruppen (und umgekehrt von Männern in Frauengruppen) vermeiden
- weniger auf einen kontrastierenden Vergleich zwischen Studentinnen und Studenten als auf eine Differenzierung innerhalb der Geschlechtergruppen achten
- Nutzende von Beginn an in die Planungs- und Entwicklungsphase der Lernumgebung einbeziehen
- dosierte Anspruchsniveaus und Erfolgserlebnisse vermitteln

4.1 Lernszenarien & Nutzungsprofile

Unterschiedliche didaktische Strategien einsetzen:

- Den Studierenden von Beginn an unterschiedliche **Lernformen** anbieten, z.B.:
 - Selbstlernprogramm (z.B. WBT oder CBT) -Taktung liegt bei den Lernenden
 - Online-Seminar (Teletutoring, Teleteaching) Taktung liegt bei den Lehrenden
 - Blended Learning (Kombination verschiedener Lernwelten) Taktung nach Absprache
- Den Studierenden unterschiedliche **Lernprozesse** ermöglichen, z.B.:
 - Aufnehmendes Lernen (Wissensakkumulation, Frontalunterricht)
 - Entdeckendes Lernen (Problemorientiertes Arbeiten, Lehrende als Tutor/inn/en)
 - Kooperatives Lernen (Klein-/Gruppenarbeit, Lehrende in Lenkungs-funktion)
 - Integratives Lernen (Handlungsorientiertes Lernen, Selbstorganisiertes Lernen)

- abwechselnd zu Gruppenarbeit, Partnerarbeit und selbständigem Lernen anregen
- aktivierende Methoden und Selbststeuerung der Lehrenden und Lernenden fördern
- individuelle Lernwege vorsehen
- unterschiedliche Lernszenarien und Methoden anbieten und gestalten
- Lernangebote für unterschiedliche Eingangsniveaus erstellen und kenntlich machen
- verschiedene Lernkonstellationen (koedukativ / monoedukativ) anbieten
- Zusammenhangs-Denken fördern; Bedeutung der Inhalte für den Beruf / Studium / Alltag aufzeigen
- Interdisziplinarität üben
- Anwendungsbezüge herstellen

4.2 Technische & didaktische Potenziale im Kontext Digitaler Medien

- informelle Kommunikationsmöglichkeiten herstellen, z.B. informelle und / oder moderierte Chatrooms / Foren anbieten
- Konzepte computervermittelter Kommunikation erklären
- Community-Bildung, Online-Communities unterstützen
- genderbewusste Netiquette und Moderation einführen
- Netz-Jargon / technische Begriffe erklären und nicht voraussetzen
- den Lernenden ermöglichen, E-Learning als Lernform zu lernen (z.B. Propädeutikum „Studieren im Netz“ anbieten)

4.3. Kommunikation zwischen Lehrenden & Studierenden

- Nutzende auf der Startseite des Lernmoduls / Lernplattform begrüßen
- Informationen über die Kursbetreuenden bereit stellen
- Studierende persönlich ansprechen
- Kontaktmöglichkeiten über Medien zwischen Lehrenden und Studierenden, aber auch nur unter Studierenden bereitstellen
- Interaktive Angebote bereitstellen
- Foren moderieren
- Chat nutzen und in die Lehre integrieren
- Die Community-Bildung unterstützen
- Dafür Sorge tragen, dass eine vereinbarte Netiquette eingehalten wird

4.4 Benotungsverhalten & Feedback

- (geschlechtskonnotiertes) Benotungsverhalten verändern, d.h. nicht mehr nur Männer leistungsbezogen und nicht mehr nur Frauen disziplinbezogen loben
- anonymisierte Benotungsverfahren nutzen
- automatische Fehlermeldungen und Rückmeldungen des Systems zeitnah einrichten
- konstruktive, inhaltliche und detailbezogene Rückmeldungen geben

5 Evaluation

Evaluation braucht eine klare Zielsetzung, methodische Instrumente und eine hypothesengeleitete Auswertung. Gender Mainstreaming Aspekte einer Evaluation können z.B. auf eine Verbesserung des Lernmoduls (Produkttest), auf die didaktische Vermittlung oder das Lehr- und Lernverhalten bezogen sein. Wichtige Aspekte sind:

- Evaluationsziel hinsichtlich Gender Mainstreaming festlegen
- Ist-Analyse zu vorhandenen Gender-Aspekten im Projekt, im Lernmodul festlegen
- Evaluationsteams geschlechtssparitatisch besetzen
- Evaluation auf allen Ebenen des Projektes integrieren
- Fragestellungen verfolgen, die eine Geschlechterperspektive im Blick haben
- Daten nach Geschlecht getrennt erheben und
- auf eine ausgewogene Auswahl der Testpersonen achten, z.B. bei Interviews
- auf Abbrecher/innen achten (und deren Geschlecht)
- unterschiedliche qualitative und quantitative Methoden einsetzen
- bei der Auswahl der Testpersonen das geringer vertretene Geschlecht stärker berücksichtigen
- Nutzende (Studierende wie Lehrende) die Lernmodule / Lernplattformen testen lassen
- Evaluation zur Rückmeldung einsetzen
- Evaluationsergebnisse in die Lernmodule / Lernplattformen und / oder in das Gesamtprojekt einfließen lassen und umsetzen