

A photograph of two young girls, one Black and one white, focused on a project. The girl on the left is holding a tablet, while the girl on the right is adjusting a small robot on a table. They are both wearing wristbands. The background is blurred, showing other people at an event.

toolkit

Hypatia
PROJECT

SCHULE

EINLEITUNG

Dieses Toolkit richtet sich an Akteurinnen und Akteure der schulischen und außerschulischen Bildungsarbeit. Es bietet Lehrkräften, WissenschaftlerInnen, LehrlingsausbilderInnen und MuseumspädagogInnen eine gebrauchsfertige digitale Sammlung von Aktivitäten („Modulen“) für Jugendliche von 13 bis 18 Jahre.

Ziel ist es, junge Menschen, insbesondere Mädchen, für MINT-Fächer (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik) zu begeistern und ihnen die Vielfalt an Ausbildungswegen und Karrieremöglichkeiten im MINT-Bereich aufzuzeigen. Die Aktivitäten im Toolkit lassen sich in drei Kategorien einteilen: (1) Workshops mit wissenschaftlichem Inhalt, (2) Dialogaktivitäten und (3) Diskussion & Austausch mit erwachsenen Rollenvorbildern, die im MINT-Bereich arbeiten.

Das Toolkit gliedert sich in drei Teile:

- Beschreibung der Aktivitäten
- Empfehlungen für eine genderinklusive Vermittlung
- Vermittlungsempfehlungen allgemein

Die Empfehlungen bieten praktische Unterstützung und Handlungsanleitungen für die NutzerInnen: Von Empfehlungen, wie Gender-Themen mit jungen Menschen diskutieren werden können, über Tipps für VermittlerInnen zur Bewusstmachung und Reflexion eigener Stereotype bis hin zu Hinweisen für den erfolgreichen Umgang mit Gruppendynamiken durch Anwendung verschiedener Vermittlungsstrategien.

Das Toolkit wurde im Rahmen des EU-Projekts „Hypatia“ (2015–2018) von fünf europäischen Science Centern und Museen in Zusammenarbeit mit Gender-ExpertInnen, Lehrkräften, WissenschaftlerInnen, VertreterInnen der Industrie und Jugendbeiräten entwickelt. Die fünf Science Center und Museen sind: NEMO Science Museum (Amsterdam), Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia “Leonardo da Vinci” (Mailand),

Bloomfield Science Museum (Jerusalem), Experimentarium (Kopenhagen), Universcience (Paris).

„Hypatias“ Vision ist die einer europäischen Gesellschaft, in der Wissenschaft auf genderinklusive Weise vermittelt und so quer durch Europa das volle Potenzial aller Mädchen und Buben entfaltet wird, für die eine MINT-bezogene Karriere in Frage kommt.

Nachfolgend eine vollständige Liste aller Module des Toolkits für die drei Felder „Schule“, „Museum“ und „Wirtschaft/Forschung“:

Schulen

- Diskussionsspiel Play Decide: Genderstereotype in MINT-Berufen (*EN: Play Decide Game & Debate*) (*)
- Forscherinnen gestern und heute – ein kooperatives Kartenspiel (*EN: STEM Women Cooperative Card Game*) (*)
- MINT-BotschafterInnen (*EN: STEM Ambassadors and Ambassadors*)
- Wir erforschen Form und Aktion (*EN: Inquire: Shape and Action*)
- Genderstereotype in MINT-Kampagnen – wir kommen ihnen auf die Schliche! (*EN: Find Gender Stereotypes in STEM Representations*)
- Mein eigener Unterricht: Wie kann ich ihn genderinklusiver gestalten? (*EN: Gender Inclusiveness in your Science Teaching*)
- Teste dich! (*EN: Test Yourself*)
- Was ist deine Meinung? (*EN: What's your Opinion?*)

Science Center & Museen

- Genderstereotype in MINT-Kampagnen – wir kommen ihnen auf die Schliche! (*EN: Find Gender Stereotypes in STEM Representations*)
- Science Café (*) (*EN: Science Café or Café Scientifique*)
- Forscherinnen gestern und heute – ein kooperatives Kartenspiel (*EN: STEM Women Cooperative Card Game*) (*)
- Teste dich! (*EN: Test Yourself*)

- E-Textilien selbst gestalten (*EN: Wearable Technology*) (*)
- Deine Rolle in der Wissenschaft: Wir erkunden chemische Reaktionen (*EN: Your Role in Research: Inquiry into Chemical Reactions*)

Wirtschaft & Forschung

- Gender-Brille auf, Angebot optimieren: Am Beispiel Softwareprogrammierung (*EN: Gender optimizing software programming*) (*)
- MINT-BotschafterInnen (*EN: STEM Ambassadors and Ambassadors*)
- Was steckt in dir? (*EN: Skill Game*) (*)
- Speed-Dating (*EN: Speed Dating*)
- Deine Rolle in der Wissenschaft: Wir erkunden chemische Reaktionen (*EN: Your Role in Research: Inquiry into Chemical Reactions*)

(*) Diese Module liegen auf Deutsch vor.

EMPFEHLUNGEN FÜR GENDERINKLUSIVE VERMITTLUNG

Die folgenden Empfehlungen für eine genderinklusive Vermittlung von Wissenschaft und Technik wurden im Rahmen des **EU-Projekts „Hypatia“** (2015–2018) formuliert und richten sich an Lehrkräfte, AusbilderInnen, ForscherInnen und MuseumspädagogInnen.

18 PartnerInnen aus 14 Ländern (Belgien, Dänemark, Estland, Frankreich, Griechenland, Großbritannien, Irland, Israel, Italien, Niederlanden, Österreich, Polen, Schweden, Serbien) sind in das Projekt involviert. Der Verein ScienceCenter-Netzwerk koordiniert die Aktivitäten für Österreich.

Dieser Abschnitt gliedert sich in **vier Teile**:

- Was verstehen wir unter genderinklusive Vermittlung?
- Warum braucht es eine genderinklusive MINT-Vermittlung?
- Empfehlungen für die Umsetzung genderinklusive Aktivitäten
- Glossar / Begriffsklärungen

WAS VERSTEHEN WIR UNTER GENDERINKLUSIVER VERMITTLUNG?

Genderinklusive Vermittlung bedeutet für uns,

- Mädchen und Buben gleichermaßen anzusprechen und auf ihre Bedürfnisse und Anliegen einzugehen.
- Aktivitäten so zu gestalten, dass die angestrebten Lernziele für alle erreichbar sind.
- bestehende Benachteiligungen und einengende Rollenklischees abzubauen und eine Lernkultur zu schaffen, die für Vielfalt offen ist.

- persönliche Entwicklung und Entfaltung zu ermöglichen und Freiräume für alle Lernenden zu schaffen – unabhängig von ihrer individuellen Geschlechtsidentität.

WARUM BRAUCHT ES EINE GENDERINKLUSIVE MINT-VERMITTLUNG?

Unsere Vision ist die einer europäischen Gesellschaft, in der das volle Potenzial ALLER Kinder und Jugendlichen entfaltet wird.

Naturwissenschaftliche und technische Ausbildungswege stehen heute allen jungen Menschen offen – theoretisch. Denn noch immer entscheiden sich nur wenige Mädchen bzw. Frauen für einen Beruf im MINT-Bereich.¹

MINT steht für Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik – Disziplinen, die symbolisch „männlich“ besetzt sind und in denen trotz steigender Nachfrage nach qualifizierten Fachkräften besonders festgefahrene Strukturen der Stereotypisierung bestehen.² Welchen Karriereweg junge Menschen einschlagen, ist stark von Geschlechterstereotypen abhängig, doch auch andere Faktoren, wie etwa der familiäre Hintergrund, spielen eine wesentliche Rolle.

In den kommenden Jahren wird sich Europas Wissensgesellschaft weiterentwickeln. Neue Technologien werden sich ihren Weg bahnen. Diese Entwicklungen erfordern verstärkt Kompetenzen in den MINT-Fächern. Gleichzeitig haben junge EuropäerInnen noch immer wenig Vorstellung von der Vielfalt an möglichen Karrieren im MINT-Bereich und den Fähigkeiten, die dafür notwendig sind.

¹ Vgl. BMFBF (2015): Frauen und Männer in Österreich. Gender-Index 2015.

² Busch, A. (2013): Die berufliche Geschlechtersegregation in Deutschland. Ursachen, Reproduktion, Folgen. Hamburg: Springer VS. sowie SORA (2012): Frauen und Mädchen in technischen Berufen. Studie im Auftrag der OMV.

Letztlich sollen alle Menschen Zugang zu wissenschaftlichen Denkweisen und Prinzipien sowie deren Anwendungen erhalten – unabhängig davon, ob sie sich für eine Ausbildung im MINT-Bereich entscheiden oder nicht. Mädchen wie Buben sollen ermutigt werden, persönliche Interessen zu erweitern bzw. zu vertiefen, neue Technologien kompetent und selbstbestimmt zu nutzen und sich eine Meinung zu gesellschaftlichen Fragen zu bilden.

Schulen, Betrieben, Museen und Forschungsinstitutionen kommt dabei eine Schlüsselrolle zu. Sie haben Einfluss auf die Vorstellungen, Bilder und Haltungen, die Lernende in Bezug auf MINT entwickeln. Das macht es so wichtig, Vorurteile bezüglich Gender & Wissenschaft zu adressieren und Diskriminierungen entschieden entgegenzutreten.

EMPFEHLUNGEN FÜR DIE UMSETZUNG GENDERINKLUSIVER AKTIVITÄTEN

Die folgenden Reflexionsfragen und Empfehlungen betreffen die unterschiedlichen Phasen der Durchführung einer Aktivität. Sie orientieren sich an einem Workshop-setting im MINT-Kontext, können aber in andere Zusammenhänge übertragen werden.

- **Unterschiedliche Lerntypen ansprechen**

Welche Aspekte der Aktivität sprechen welche Lerntypen an? Bietet die Aktivität Anknüpfungspunkte für unterschiedliche Persönlichkeiten?

Bieten Sie Aktivitäten an, die verschiedene Aufgaben und Rollen inkludieren (z.B. Daten interpretieren und diskutieren, verschiedene Standpunkte argumentieren, zu einem gemeinsamen Einverständnis kommen, Zusammenhänge und Auswirkungen verstehen, ...). Idealerweise erlaubt eine

Aktivität unterschiedliche Möglichkeiten, sich einzubringen (z.B. Plenumsdiskussion, Gruppenarbeit, Einzelarbeit, Arbeit zu zweit, etc.).

Während sich ruhigere Kinder und Jugendliche in Situationen der Kooperation wohler fühlen, genießen andere TeilnehmerInnen kompetitive Situationen. Achten Sie darauf, dass sich Wettbewerb und Zusammenarbeit in einer Aktivität die Waage halten.

- **Neutrale Aufgaben- und Rollenverteilung**

Wie verteile ich die Aufgaben? Welche Rollen und Verantwortlichkeiten übergebe ich und an wen übergebe ich sie?

Stellen Sie sicher, dass die verschiedenen Rollen, die eine Aktivität erfordert, nach dem Rotationsprinzip unter allen TeilnehmerInnen aufgeteilt werden, sodass jede Person unterschiedliche Aufgaben übernehmen und kennenlernen kann. So wird sichergestellt, dass in der Rollenverteilung keine Genderstereotype reproduziert werden. Die Lernenden werden herausgefordert, ihre Interessen zu erweitern und in Rollen zu schlüpfen, die sie sich selbst vielleicht nicht zugetraut hätten. Dies birgt die Möglichkeit, einen breiteren Blick auf Wissenschaft zu eröffnen und mögliche genderstereotype Interessen zu hinterfragen.

- **Einführung einer „Wartezeit“ bei Fragen & Antworten**

Wie aufmerksam bin ich in Bezug auf die Antworten der TeilnehmerInnen?

Wie lange lasse ich wen sprechen? Wer spricht viel? Wer wenig?

Um ruhige Kinder und Jugendliche zu ermutigen, sich in einer Gruppe zu Wort zu melden, kann sich eine Wartezeit von 4–5 Sekunden bewähren, bevor man jemanden zur Beantwortung einer Frage aufruft. Häufig beanspruchen laute bzw. dominante Kinder bzw. Jugendliche sehr viel Redezeit für sich und kommen ruhigeren Kindern bzw. Jugendlichen mit der Antwort zuvor.

Überlegen Sie, ob Sie bei sich selbst Präferenzen beobachten können, welche Kinder sie gerne und oft aufrufen. Warum? Beobachten Sie, wem Sie welche Art von Fragen stellen (offene Fragen, Wissensfragen, ...).

- **Sensible Sprachverwendung**

Benenne ich Mädchen und Buben gleichermaßen in der Sprache, oder meine ich Mädchen nur mit? Welche kreativen Möglichkeiten im Umgang mit geschlechter-gerechter Sprache kenne ich bzw. nutze ich?

Sprache verändert unser Denken. Wird beispielsweise in einer Stellenausschreibung eine Maschinenbauerin bzw. ein Maschinenbauer gesucht, werden sich vielleicht nicht gleich viele Frauen wie Männer für diesen Job bewerben, aber es wird deutlich, dass der Beruf für Frauen wie Männer in Frage kommt. Dies kann bewirken, dass sich ein

Mädchen diesen – derzeit vielleicht eher untypischen – Beruf für sich vorstellen kann.

- **Gruppendynamik und Genderstereotype**

Fallen mir stereotypisierende oder diskriminierende Äußerungen seitens der TeilnehmerInnen auf? Wie gehe ich damit um?

Teenager reproduzieren Genderstereotype – manchmal bewusst, oft auch unbewusst oder auf subtile Weise. Das Aufgreifen und Besprechen von problematischen Aussagen kann helfen, der Gruppe stereotype Wahrnehmungen bewusst zu machen und diese kritisch zu reflektieren.

- **Erwartungen an die TeilnehmerInnen**

Welche Erwartungen setze ich an die TeilnehmerInnen? Verhalte ich mich unterschiedlich gegenüber Mädchen und Buben?

Ermutigen Sie alle Kinder und Jugendlichen zu Risikobereitschaft und zu sozialem Verhalten. Ein überfürsorgliches Verhalten zurückhaltender Kinder gegenüber führt eher zu Abhängigkeit als zu Selbstständigkeit. Vermeiden Sie es, stereotype Erwartungen an Ihr Gegenüber zu setzen.

- **Begegnungen mit Rollenvorbildern aus dem MINT-Bereich ermöglichen**

Ermögliche ich Kindern und Jugendlichen die Begegnung mit Menschen mit vielfältigen Persönlichkeiten, beruflichen Werdegängen, kulturellen Hintergründen?

Kinder und Jugendliche werden am meisten von Vorbildern inspiriert, denen sie sich nahe oder ähnlich fühlen (in Bezug auf Gender, Herkunft, Alter, Interessen, Persönlichkeit, etc.). Wird beim Einladen von Personen aus dem MINT-Bereich darauf geachtet, dass diese selbst ein buntes Bild der Gesellschaft abbilden, erhöht man die potentiellen Anknüpfungspunkte für Kinder und Jugendliche. Die Standards, die durch ihr Gegenüber repräsentiert werden, könnten sonst eine Projektionsfläche werden, gegen die Mädchen und Buben aufbegehren

Die Zahl männlicher und weiblicher ReferentInnen sollte ausgewogen sein. Wo es möglich ist, sollten die Role-Models nicht nur von wissenschaftlichen Inhalten, sondern auch von ihrem persönlichen Werdegang erzählen.

GLOSSAR / BEGRIFFSKLÄRUNGEN

Sex und Gender

Die englischen Begriffe *sex* und *gender* werden verwendet, um das deutsche Wort „Geschlecht“ näher zu beschreiben. *Sex* bezeichnet das **biologische Geschlecht** und bezieht sich auf anatomische, morphologische, physiologische und hormonelle Unterschiede zwischen Frauen und Männern.

Im Gegensatz dazu wird der Begriff *gender* für das **soziale Geschlecht** eines Menschen verwendet. Schon 1949 hat die französische Philosophin Simone de Beauvoir darauf hingewiesen,

dass geschlechtsspezifische Verhaltensweisen und Haltungen erlernt sind. Ihr Ausspruch „*Man kommt nicht als Frau [oder Mann, Anm.] zur Welt, man wird dazu gemacht!*“ ist in die Geschichte eingegangen. Welche Möglichkeiten, Chancen und Pflichten sich aus der jeweiligen Geschlechtszugehörigkeit für Frauen und Männer in Kultur, Wirtschaft, Politik und Alltag ergeben, ist nicht überall und zu jeder Zeit gleich, sondern Ausdruck der jeweils vorherrschenden Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit in einer Gesellschaft.

Zusammenfassend geht es bei der Unterscheidung von *sex* und *gender* um die Trennung von biologischem Geschlecht und sozialen Zuschreibungen. Aussagen wie „Frauen sind von Natur aus technisch unbegabt und Männer sind für Pflegearbeit nicht geeignet“ wird damit jede Argumentationsgrundlage entzogen.³

Doing Gender

Mädchen und Buben, Frauen und Männer reproduzieren in ihrem Sprechen und Handeln ununterbrochen Bedeutungen, die dem jeweiligen Geschlecht zugeordnet sind. Auf diese Weise machen wir uns auch für andere erkennbar (etwa über Sprache, Kleidung, Haartracht, Körperhaltungen, etc.). Die eigene Geschlechtszugehörigkeit wirkt identitätsstiftend: „Wir Mädchen/Frauen ...“ und „Wir Buben/Männer ...“, so beginnen Aussprüche, die PädagogInnen von Kindern und Jugendlichen häufig zu hören bekommen oder selbst verwenden.

Und dennoch: Interessen, Fähigkeiten, Persönlichkeiten, Ansprüche variieren nicht nur zwischen Buben und Mädchen,

³Kritik an der Unterscheidung von *sex* und *gender* kommt von Judith Butler („Gender Trouble“ 1991), die deutlich macht, dass die als biologisch vorgegeben gedachte Zweigeschlechtlichkeit des Menschen und somit auch *sex* sozial konstruiert sind. Nicht alle Menschen definieren sich als klar weiblich oder männlich bzw. können Grenzen fließend sein (Stichwort: Transgender, Transidentität, Transsexualität, Intersexualität, etc.).

sondern auch innerhalb der Gruppe der Mädchen bzw. jener der Buben. Aussagen, wie „Mädchen sind kreativ“ oder „Buben wetteifern gerne“ führen daher nicht weiter, sondern reproduzieren Stereotype, die Mädchen wie Buben daran hindern, sich zu entfalten.

Genderstereotype

Mädchen tun sich eher schwer mit logischem und räumlichem Denken, sind aber brav und lernen fleißig? Buben sind wild und laut, oft schlampig, aber finden einen intuitiven Zugang zu naturwissenschaftlichen und technischen Inhalten? Diese und ähnliche Zuschreibungen haben wir alle schon gehört.

Ein Stereotyp ist eine weit verbreitete, im Alltagswissen verankerte Vorstellung über eine bestimmte Personengruppe, die auf Vereinfachung beruht. Geschlechterstereotype spiegeln normative Vorstellungen von Weiblichkeiten und Männlichkeiten in einer Gesellschaft wider.

Nicht überall herrschen die gleichen Vorstellungen davon, was als „männlich“ oder „weiblich“ gilt. Während in Österreich noch immer wenige Mädchen und Frauen einen technischen Beruf ergreifen, ist dies beispielsweise in osteuropäischen Ländern selbstverständlich.

Hat Wissenschaft ein Geschlecht?

Wissen wird produziert – nicht in einem luftleeren Raum, sondern in einem konkreten gesellschaftlichen Setting, in dem Chancen und Möglichkeiten ungleich verteilt sind. MINT-Fächer werden häufig mit Begriffen wie „Rationalität“, „Intellektualität“ und „Unabhängigkeit“ in Verbindung gebracht – Begriffe, die symbolisch mit Männlichkeit verbunden sind. Für Männer und

Frauen, Mädchen und Buben, die sich mit diesen Eigenschaften nicht identifizieren können, ist es schwer, einen Platz im MINT-Bereich zu suchen bzw. zu finden.

ZUM WEITERLESEN

Die Universität Kopenhagen entwickelte ein theoretisches Framework für „Hypatia“, das den aktuellen Stand der Forschung zu „Gender und MINT“ aufbereitet. Es bildete das theoretische Fundament für die Auswahl und Weiterentwicklung der Aktivitäten im Toolkit und kann auch als Analysetool herangezogen werden, um weitere Aktivitäten auf ihre Genderinklusivität hin zu untersuchen. [Das englische Framework steht hier zum Download bereit.](#)

VERMITTLUNGSEMPFEHLUNGEN ALLGEMEIN

TIPPS FÜR EINE ERFOLGREICHE WISSENSCHAFTSVERMITTLUNG

Der Schlüssel zu erfolgreicher Vermittlung ist das aktive Einbinden der TeilnehmerInnen. Das kann geschehen, indem:

- die Erfahrungen der TeilnehmerInnen berücksichtigt und als Ausgangsbasis herangezogen werden.
- die TeilnehmerInnen darin bestärkt werden, auf der Basis ihres Vorwissens eigene Zugänge und Perspektiven zu entwickeln.
- die Beiträge der TeilnehmerInnen kontinuierlich in den Vermittlungsprozess eingebunden werden.

Vermittlung ist kein leichtes Unterfangen, sie erfordert Übung, Zeit und kritisches Hinterfragen. Untenstehend finden sich ein paar Vorschläge, wie theoretische Konzepte in praktische Situationen übertragen werden und damit aktive Teilhabe, Interaktion und Diskussion gefördert werden können. Diese Vorschläge können in der Entwicklung guter Vermittlungsstrategien hilfreich sein.

INTERAKTION MIT DER GRUPPE

- Das Umfeld, in dem die Aktivität umgesetzt werden soll, entsprechend vorbereiten und wenn nötig den Raum nach konkreten Erfordernissen umgestalten (z.B. durch Umstellen von Tischen und Stühlen).
- Sicherstellen, dass alle TeilnehmerInnen gut sehen und hören können.
- Augenkontakt zu allen TeilnehmerInnen halten.
- TeilnehmerInnen als Kolleg_innen ansprechen, nicht als passive ZuschauerInnen oder Unwissende.
- Zuhören und die Sprache der TeilnehmerInnen benutzen.

- So oft wie möglich Fragen einbauen – sie können ein nützliches Werkzeug sein, um Interaktion in der Gruppe zu fördern.
- Reflexion unter den TeilnehmerInnen fördern.
- Wenn möglich, Fragen stellen und auf Informationen oder Elemente aufbauen, die im Rahmen der Aktivitäten durch direkte Beobachtung entdeckt werden.
- Motivation schaffen, indem der Bezug zu den persönlichen Erfahrungen der TeilnehmerInnen geschaffen wird.
- TeilnehmerInnen ermutigen, ihre Meinung zum Ausdruck zu bringen und eigene Überlegungen anzustellen.
- Während der Aktivität empfiehlt es sich, in verschiedenen Gruppenkonstellationen zu arbeiten – in Kleingruppen, Paaren, im Plenum – um Engagement und eine verstärkte Interaktion zu fördern.
- Vor Plenumsdiskussionen ist ein „Aufwärmen“ in Form von Diskussionen in der Kleingruppe empfehlenswert. Auf diese Weise werden auch schüchterne Personen mit einbezogen und den TeilnehmerInnen wird die nötige Vertrautheit vermittelt, um sich anschließend im Plenum wohler zu fühlen.
- Während der Arbeit in Kleingruppen empfiehlt es sich, in Bewegung zu bleiben, zwischen den Gruppen herumzugehen und den Arbeitsfortschritt zu überprüfen und einzugreifen – letzteres aber nur im Fall von Schwierigkeiten!
- Im Plenum sollte versucht werden, möglichst alle gleichermaßen einzubeziehen und zur Teilnahme zu ermutigen.

DAS ANLEITEN EINER EXPERIMENTIERSITUATION

- Die Aktivität sollte aktive Teilnahme so stark wie möglich fördern: alle TeilnehmerInnen sollen die

Möglichkeit erhalten, direkt am Experiment / an der Aktivität teilzunehmen, Demonstrationen sollten vermieden werden.

- Die Ergebnisse des Experiments / der Aktivität sollte nicht bekanntgegeben werden, bevor die TeilnehmerInnen nicht ihre eigene Entdeckungen gemacht und Überlegungen angestellt haben.
- TeilnehmerInnen sollten Anfangs zu Hypothesen/Darstellungen/Kommentaren darüber angeregt werden, was ihrer Meinung nach im Experiment passieren könnte.
- Das Experiment / die Aktivität sollte im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit und der Diskussionen stehen.
- Die Lernenden sollten durch das Alternieren praktischer Aktivitäten, Fragen und Diskussionen motiviert und einbezogen werden.

WÄHREND EINER DISKUSSION

- Lernende durch eine ausgewogene Mischung von offenen Fragen, Entscheidungsfragen, Diskussionen und Meinungsaustausch etc. einbeziehen
- Provozierende Dilemmata können ein gutes Werkzeug für eine Debatte darstellen. Meinungsverschiedenheiten, sofern konstruktiv mit ihnen umgegangen wird, können ebenfalls wertvoll sein, wenn es darum geht, Annahmen und Anschauungen zu analysieren und zu verhandeln.
- Es empfiehlt sich, nicht nur auf dem Vorwissen der TeilnehmerInnen aufzubauen, sondern auch auf ihrer Emotion und Vorstellungskraft.
- Die TeilnehmerInnen sollen auf einem für sie adäquaten Niveau gefordert werden.
- Zu vermeiden sind:

- Ein didaktischer Zugang und das Bewerten des Wissens der TeilnehmerInnen.
- Monologe.
- Fachbegriffe ohne Verweis auf reale Objekte.
- Das ausschließliche Suchen und Behandeln richtiger Antworten oder richtiger Fragen.
- Halbherziges Zuhören.

EINLADEN VON BERUFSTÄTIGEN IM MINT-BEREICH

- Dem/der Vortragenden vorschlagen, zwischen Fragen und Diskurs hin- und herzuwechseln, um so den TeilnehmerInnen eine aktivere Rolle zukommen zu lassen und allzu lange Vorträge zu vermeiden.
- Vor der Vorstellung des/der Vortragenden können die TeilnehmerInnen zu ihrer Wahrnehmung des jeweiligen Berufsfeldes befragt und ihre Ansichten anschließend mit den Gästen diskutiert werden.
- Wenn junge TeilnehmerInnen die Möglichkeit haben, offene Fragen zu stellen, zeigen sie oft Interesse am Privatleben der geladenen Person, an ihrer Karriere und daran, welche Art von SchülerInnen sie war. Die so aufkommenden Themen können den Expert_innen als „Aufhänger“ dienen, mit denen sie ihren Vortrag gestalten.
- Es ist hilfreich, wenn die Vortragenden Werkzeuge oder Objekte ihrer täglichen Arbeit als Praxis-Beispiele mitbringen.
- Fragen sind ein essenzielles Lern-Werkzeug

Das Aufbauen einer Beziehung zu einem Objekt ist wie das „Kennenlernen eines Menschen“. Dieser Vergleich kann verständlich machen, wie Fragen entwickelt werden können, um sie

anschließend in verschiedenen Lernsituationen als Werkzeuge anzuwenden.

Wenn wir eine Person kennenlernen oder in ein Gespräch einsteigen, bewegen wir uns von der Basis und dem Konkreten hin zum Abstrakten, zunehmend Komplexen. Die Verwendung von Fragen in einer Lernsituation erfordert ähnliche Schritte: Ausgehend von grundlegenden Informationen (üblicherweise Elemente, die in der Beobachtung entdeckt worden sind) wird auf Ebenen der Kompatibilität gearbeitet (z.B. indem Lernende sich aktiv beteiligen und Wissen, Erfahrungen und Einstellungen einbringen können), um schließlich zur Entdeckung komplexerer Informationen und Konzepte überzugehen. So eine Annäherung hält Lernende dazu an, in ihrem eigenen Repertoire an Wissen und Erfahrungen nach jenen Elementen zu suchen, mit denen sie neue Ebenen erschließen können, während sie gleichzeitig die Grundlage für neue Fragen bietet, welche die TeilnehmerInnen selbst entwickeln.

Wir streben hier keinen linearen Prozess an, in welchem die VermittlerIn fragt und die Lernenden antworten, vielmehr geht es um einen beidseitigen Austausch, in welchem sowohl VermittlerInnen als auch Lernende die Positionen von Fragen-Stellenden und Antwort-Gebenden einnehmen. In dieser Hinsicht sind Fragen der Impuls, einen Dialog zu beginnen, sie sind das Werkzeug und *nicht* das Ziel. Sie helfen, in einem freien Fluss von Ideen neues Wissen zu ergründen, Informationen zu sammeln und Verständnis für erforschte Phänomene zu erweitern.

Welche Arten von Fragen sind geeignet, um Informationen zu gewinnen und zu interpretieren, um konstruktive Lernprozesse anzuleiten sowie Kompetenzen und Selbstvertrauen der Lernenden und der VermittlerInnen zu fördern?

Zuerst einige grundlegende Kategorien:

- Entscheidungsfragen – jene mit nur einer zutreffenden Antwort.
- Offene Fragen – jene, für die viele Antwortmöglichkeiten in Frage kommen.

Entscheidungsfragen werden üblicherweise verwendet, wenn wir nach spezifischen Informationen zu einem Phänomen/Thema/Ausstellungsobjekt/Forschungsobjekt etc. suchen. Sie können weiter unterteilt werden in:

- Untersuchungsfragen: Das Beantworten dieser Fragen erfordert sorgfältiges Untersuchen und Forschen. Die Antworten bieten erste Informationen, auf deren Grundlage wir Detailwissen aufbauen können.
- Erklärungsfragen: Die Antworten zu diesen Fragen liefern Erklärungen – wie etwas funktioniert, wie es erschaffen wurde etc. Sie stehen in engem Bezug zu den Informationen, die aus den Untersuchungsfragen abgeleitet wurden.
- Vergleichsfragen: Diese regen zum Vergleich mit anderen Situationen mit ähnlichen Settings, Materialien, Dimensionen etc. an und ermutigen zum Auffinden von Ähnlichkeiten, Unterschieden und Verbindungen zwischen dem Vorwissen und den Erfahrungen der Lernenden.

Offene Fragen wiederum ermutigen den Ausdruck persönlicher Ansichten, die Anwendung individuellen Vorwissens der Lernenden und die Suche nach persönlicher Bedeutung. Diskussionen und offene Fragen bieten den Lernenden die Möglichkeit, Ideen zu sammeln und Einblicke zu teilen, was ihnen weiters die Gelegenheit gibt, ihr Sachverständnis durch das Entwickeln und Verteidigen von Ein- und Ansichten zu erweitern.

Offene Fragen können folgendermaßen unterteilt werden:

- Fragen zur Problemlösung: Diese fordern unser kritisches Denken, unsere Vorstellungskraft, das Aufstellen von Hypothesen sowie unsere Analyse- und Problemlösungsfähigkeiten.
- Fragen zur Vorhersage: Die Antworten auf diese Fragen bieten die Möglichkeit der Vorhersage im Falle einer Änderung der Parameter.
- Fragen zur Beurteilung: Antworten auf diese Fragen können persönlich und einzigartig sein. Sie erfordern Entscheidungen, das Evaluieren einer Situation, Rechtfertigung, etc.

Es sollte ein Gleichgewicht zwischen offenen und Entscheidungsfragen angestrebt werden. Das ausschließliche Beantworten von Entscheidungsfragen könnte ein Gefühl von Unwissen bei jenen Lernenden erzeugen, die Schwierigkeiten haben, sie zu beantworten, nachdem sie relativ geringe Kompetenzen und mehr Spezialwissen erfordern. Diese Kategorie von Fragen sollte genutzt werden, um ein Objekt und das mit ihm verbundene neue Wissen zu erforschen, und darüber hinaus, um eine Grundlage zum Stellen offener Fragen zu schaffen. Für alle Lernenden erfordert das Beantworten offener Fragen das Einbeziehen eines persönlichen Kontextes zum Auffinden neuer Informationen. Darüber hinaus ermöglicht es ihnen, auf persönliche Erfahrungen, Emotionen, Vorstellungen und Kompetenzen zurückzugreifen, um Bedeutung zu schaffen und persönliche Interpretationen anzustellen.

Im Geiste einer interaktiven, konstruktivistischen Annäherung an den Lernprozess bedeutet das Stellen und Beantworten von Fragen nicht nur das Akzeptieren von mehr als einer richtigen Antwort (durch offene Fragen), sondern auch das Recht der Lernenden, „Dinge falsch zu machen“, d.h. eine Lernsituation nicht nur auf „richtige“ Antworten oder die Erwartung vorher festgeschriebener

Ergebnisse zu beschränken. Es ist wichtig, dass die VermittlerInnen nicht allzu schnell aktiv werden, um Lernende zu korrigieren, sondern vielmehr entstehende Meinungsverschiedenheiten zu nutzen, um aufzuzeigen, dass es Standards gibt und dass sich die Interpretationen der einzelnen Lernenden voneinander unterscheiden können. Der Lernprozess ergibt sich schließlich aus dem Bezug auf das Verständnis einer Situation seitens der Lernenden, und aus Gelegenheiten der Forschung und Erkundung nach dem Trial-and-Error-Prinzip.

SCHULE



DISKUSSIONSSPIEL PLAY DECIDE: GENDERSTEREOTYPE IN MINT-BERUFEN

DISKUSSIONSSPIEL PLAY DECIDE: GENDERSTEREOTYPE IN MINT-BERUFEN

AUF EINEN BLICK

Altersgruppe	14 – 18 Jahre
Format	Diskussionsformat
Dauer	90–120 Minuten

ÜBERBLICK

Play Decide ist ein Diskussionsspiel, das es möglich macht, Informationen und Meinungen über komplexe Themenfelder ohne Vorwissen kennenzulernen und auszutauschen. Play Decide ist auf unterschiedliche relevante Themenfelder anwendbar.

Die vorliegende Version soll Jugendliche dabei unterstützen, ihre Meinung über Genderstereotype in MINT-Berufen (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik) auszutauschen.

Um Jugendliche bei der Debatte zu begleiten, findet das Spiel unter der Spielanleitung einer Lehrkraft oder einer Vermittlungsperson statt.

Zu Beginn des Spiels wird von der Spielleitung der Inhalt angekündigt: Während des Spiels sollen die TeilnehmerInnen in Kleingruppen Handlungs- und Lösungsmöglichkeiten für Herausforderung, die ihnen im Spiel begegnen, finden.

Während des Spiels werden in verschiedenen Spielstufen Informations- und Meinungskarten von den Jugendlichen

ausgewählt, vorgestellt und diskutiert. Die Jugendlichen debattieren in Kleingruppen.

Gegen Ende der Kleingruppenphase wird von den TeilnehmerInnen ein Poster gestaltet, das Herausforderungen Lösungsansätzen thematisiert. Ein/e GruppensprecherIn präsentiert dem Plenum/der Klasse im Anschluss das Poster. Das Plenum diskutiert abschließend nochmals Handlungs- und Lösungsmöglichkeiten. Auch eine Abstimmung/Bewertung des Posters und der gefundenen Lösungsansätze ist in dieser Phase möglich.

ZIELE

Ziel des Spiels ist es, eine Reflexion und Diskussion zum Thema Genderstereotype in MINT-Berufen anzuregen, Meinungen und Vorstellungen einer Gruppe zum Thema sichtbar zu machen und Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen, um Stereotypen und Vorurteilen entgegenzutreten.

EMPFOHLENES SZENARIO

Wir gehen in der Folge davon aus, dass das Spiel mit einer Schulklasse durchgeführt wird. Es lässt sich aber auch in Kleingruppen ab fünf Personen im außerschulischen Kontext durchführen. Durch die zur Verfügung gestellten Materialien können Moderationsaufgaben auf Personen in der Kleingruppen übertragen werden.

In der Schule kann Play Decide im Rahmen einer Themenwoche oder während des Unterrichts gespielt werden: Da in dem Diskussionsspiel sowohl Gender- als auch MINT-Themen eine Rolle spielen, ist das Format fächerübergreifend anwendbar. Durch die Anwendung von Lese- und Sprachkompetenz ist das Spiel für Jugendliche und Erwachsene, die Deutsch lernen, geeignet. Für

einen fließenden Spielverlauf ist dafür das Niveau B2 Voraussetzung.

ZIELGRUPPE

Alter	14 +
Anzahl TeilnehmerInnen	10 – 30
Anzahl VermittlerInnen	1 (Lehrkraft / VermittlerIn übernimmt Spielleitung)
Zielgruppen	OberstufenschülerInnen; Gruppenbesuche durch Jugendeinrichtungen in informellen Lernräumen

FORMAT

Diskussionsspiel/format mit Moderation

THEMEN, DIE DURCH DIE AKTIVITÄT ABGEDECKT WERDEN

Themengebiete: Berufsorientierung, Gender und MINT, Stereotype

DAUER DER AKTIVITÄT

1,5 bis 2 Stunden.

RAHMENBEDINGUNGEN

- Jede Gruppe besteht aus 5 bis 6 SpielerInnen (SchülerInnen).
- Hilfreiche Hinweise zur Herstellung eines gendersensiblen Vermittlungsrahmens finden sich im Anhang dieser Aktivität und in den Gender Guidelines von Hypatia.
- SpielleiterInnen sollten zumindest oberflächlich die Begriffe Gender, MINT und Stereotype erklären und einordnen können.
- Optional kann ein „ExpertInnenausschuss“ aus mind. drei Personen die Abschlussdiskussion unterstützen. Dieser Ausschuss könnte sich entweder aus extra dafür eingeladenen SpezialistInnen, die im MINT-Bereich arbeiten, Forschungspersonen aus dem Gender-Bereich, erwachsenen Begleitpersonen, und/oder SchülerInnen selbst zusammensetzen.

RESSOURCEN

MATERIALIEN

A4 Tischunterlagen	Spielplan A	1 pro TeilnehmerIn
A3 Tischunterlage – Themengruppen	Spielplan B	1 pro Gruppe
A3 Tischunterlage – Gruppentscheidung	Spielplan C	1 pro Gruppe
PlayDecide Informationskarten		1 Set pro Gruppe
PlayDecide Meinungskarten		1 Set pro Gruppe
A4 Spielanleitung	Spielplan D	1 pro Gruppe
Kugelschreiber		1 pro SchülerIn

Marker (Edding)		3 pro Gruppe
Leuchtmaker		3 pro Gruppe
Flip-Chart-Papier für das Poster		1 pro Gruppe

NÜTZLICHE LINKS, VIDEOS, ARTIKEL

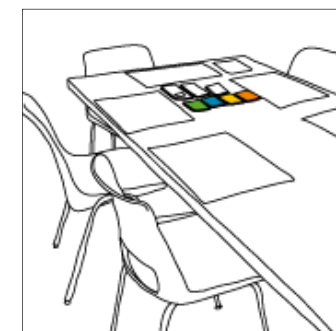
- www.Playdecide.eu

BESCHREIBUNG UND ABLAUF

GRUPPENMANAGEMENT

Tipps für SpielleiterInnen:

- Zuhören ist ein grundlegender Teil dieses Diskussionsformats.
- Versuchen Sie nicht zu viel selbst zu reden, sondern eher die Konversation zu leiten und voran zu treiben.
- Versuchen Sie die Gedanken der Jugendlichen zu verstehen, helfen Sie ihnen wenn nötig beim Formulieren und Ausdrücken dieser, aber versuchen Sie nicht, sie zu überreden. Sie können das Ergebnis nicht kontrollieren!
- Ermöglichen Sie, dass jede/r eine Chance hat zu sprechen und dass alle warten, bis der/die VorrednerIn ausgesprochen hat (falls das zu lange dauert, halten Sie



den/die SprecherIn an, zum Ende zu kommen, sodass auch andere zum Zug kommen).

- Das Wort „aber“ wirkt oft hemmend. Stattdessen kann zum Beispiel das Wort „und“ verwendet werden, da es eine offenere Wirkung hat.
- Achten Sie auf die Zeit, damit eine Diskussion auch im abschließenden Plenum möglich ist.
- Stellen Sie sicher, dass es ruhigere Momente gibt, bevor Sie beginnen.

EINLEITUNG

Einleitung, 5–8 min.

Der/die SpielleiterIn (VermittlerIn/LehrerIn) beginnt vor der kompletten Gruppe mit einer kurzen Erklärung des Sinn und Zwecks:



- Das Thema dieses Play Decide Formats dreht sich darum, „Genderstereotype in MINT-Berufen“ zu behandeln, zu ergründen und am Ende zu lernen, welche Meinungen und Vorstellungen es zu dem Thema gibt.
- Es sollen Argumente entwickelt werden, welche die eigene Meinung stützen.
- Das Format gibt schlussendlich Möglichkeiten, existierende Klischees und Stereotypen zu überwinden und abzubauen.

Bevor die Informationskarten verteilt werden, gilt es außerdem folgende Begriffe mit allen Mitspielenden zu klären:

- MINT

- Gender
- Stereotype und Klischees

Falls es einen ExpertInnenausschuss gibt: Der/die SpielleiterIn stellt die Personen, aus denen der Ausschuss besteht, vor. Er/sie erklärt außerdem dessen Funktionen und die Kriterien, nach denen der ExpertInnenausschuss im abschließenden Plenum die entstandenen Lösungsansätze beurteilen wird (diese Kriterien werden davor vom Ausschuss bestimmt).

Die Spielleitung stellt außerdem kurz das Programm vor:

Programm:

- Runde 1: Wahl der Informationskarten
- Runde 2: Wahl der Meinungskarten
- Runde 3: Diskussion und Erstellung von Themengruppen
- Runde 4: Themeneingrenzung und Poster-Erstellung
- Runde 5: Plenumsdiskussion und Reflexion
- (Runde 6: Award)

Bevor es losgeht wird das Plenum in Kleingruppen eingeteilt. Danach erklärt der/die SpielleiterIn das zur Verfügung stehende Material:

- Tischunterlage (Spielplan A): Diese enthält eine Übersicht des Spielablaufs und dient der Ablage der Informations- und Meinungskärtchen. (1x pro Person)
- Die große Tischunterlage (Themengruppe, Spielplan B) wird in den ersten zwei Runden verwendet, um einen Überblick zu behalten und den Spielfortschritt festzuhalten. (1x pro Gruppe)
- Die Karten:
 - Die grünen Informationskarten enthalten Informationen: Fakten zum Thema Gender & MINT.

- Die blauen Meinungskarten enthalten Meinungen (manche davon bewusst zugespitzt und provokativ).
- Flipchart-Papier: Darauf sollen die Themengebiete und Lösungsansätze der Gruppe visuell ansprechend festgehalten werden.

Diskussion

1. Informationskarten (Spielplan A) 10 Min

- a. Jede/r SpielerIn bekommt zwei bis vier grüne Informationskarten (je nach zur Verfügung stehender Zeit). Diese Karten beinhalten Fakten und Zahlen zum Thema Genderstereotype in MINT-Berufen in Österreich.
- b. Jede/r SpielerIn entscheidet sich für eine dieser vier (oder zwei) Karten. Folgende Fragen helfen dabei:
 - „Welche Karte überrascht dich?“
 - Welche Karte spricht dich an?
 - Was ärgert dich?“

Man kann auf der Tischunterlage A zusätzlich notieren, warum man diese Karte ausgewählt hat und welche Probleme man damit verbindet, oder sich Notizen zu den anderen Karten machen.

- c. Jede/r liest seine eigene Karte vor und erklärt, warum er/sie diese gewählt hat. Achtung: Hier findet noch keine Diskussion statt.

2. Meinungskarten (Spielplan A) 15 Min

- a. Jede/r SpielerIn erhält zwei bis vier blaue Meinungskarten. Diese Karten beinhalten Meinungen zum Thema Genderstereotype in MINT-Berufen in unserer Gesellschaft.

- b. Jede/r SpielerIn entscheidet sich für eine dieser vier (oder zwei) Karten. Folgende Fragen helfen dabei:
 - „Welche Karte überrascht dich?“
 - Welche Karte spricht dich an?
 - Was ärgert dich?“

Man kann auf der Tischunterlage A zusätzlich notieren, warum man diese Karte ausgewählt hat und welche Probleme man damit verbindet, oder sich Notizen zu den anderen Karten machen.

- c. Jede/r liest seine eigene Karte vor und erklärt, warum er/sie diese gewählt hat. Diskussion erwünscht!

3. Diskussion und Themenfindung (Spielplan B), 15 Min

- a. Meinungen wurden vorgestellt und können nun auch diskutiert werden. Es sollten möglichst viele TeilnehmerInnen zu Wort kommen.
- b. Die Diskussion ist ein guter Start für das erste Clustern der Karten zu Themenfeldern, die nun mithilfe der Tischunterlage B vorgenommen wird.
- c. Folgende Fragen können gestellt werden, um die Diskussion aufrecht zu erhalten und weiterhin im Themenbereich „Stereotype in MINT-Berufen“ zu bleiben:
 - Welche Bedeutung haben diese Themenfelder für Berufe im MINT-Bereich?
 - Fallen den TeilnehmerInnen Beispiele aus dem Arbeitsalltag ein?
 - Haben die TeilnehmerInnen Ideen für Handlungsmöglichkeiten und Lösungen in solchen Situationen

4. Themeneingrenzung und Postererstellung (Spielunterlage C), 25 Min.

- a. Die Gruppe reduziert nun durch Diskussion und Abstimmung ihre Themenfelder auf 1-2 und platziert diese auf der Tischunterlage C. Im Zentrum soll weiterhin diese Frage um Genderstereotype in MINT-Berufen in unserer Gesellschaft stehen.
- b. Die Gruppe fertigt mit Flipchart-Papier ein Präsentationsposter an. Dieses sollte enthalten:
 - o Titel
 - o Problem/Herausforderungen
 - o Handlungs- und Lösungsmöglichkeiten
- c. Auf dem Arbeitsblatt C sind zusätzlich Tipps zur Struktur und Präsentation des Posters angebracht.
- d. Ein/e GruppensprecherIn wird ausgewählt, die das Poster dem Plenum/der Schulklasse vortragen wird.

PAUSE

5. Debatte, 30-45 Min

- a. Der/die GruppensprecherIn jeder Gruppe präsentiert kurz das Plakat (nicht länger als eine Minute).
- b. Die MitschülerInnen können sofort auf die Präsentation reagieren, diskutieren oder Fragen stellen.

6. Award, 5-10 Min

Nach der Debatte könnte ein Award an die Gruppe mit dem besten Poster/Präsentation verliehen werden. Grundlage dafür ist ein Kompromiss über jede einzelne Lösungsidee.

EMPFEHLUNGEN FÜR GENDERINKLUSIVE VERMITTLUNG

Die Empfehlungen für genderinklusive Entwicklung beziehen sich auf unterschiedliche Ebenen:

INDIVIDUELLE EBENE

- Ermutigen Sie die TeilnehmerInnen, sich für das Spiel vorzubereiten. Besprechen Sie mit ihnen, welches Wissen und welche Erfahrungen sie bereits mitbringen.
- Aktivitäten, die Jugendliche einladen, sich ihre persönlichen Meinungen zu bilden, sollten Bestandteil eines genderinklusive Unterrichts sein. Animieren Sie immer wieder alle Beteiligten, ihre Meinungen zu artikulieren.
- Aktivitäten und Ansätze sind in einem klaren Kontext darzustellen. Auch dies ist ein wichtiger Aspekt des Erwerbs methodischer Kompetenz. So verstehen alle TeilnehmerInnen wie, warum und wo ihr neues Wissen am besten genutzt werden kann. Fragen Sie nach Belegen und Informationen.

INTERAKTIVE EBENE

- Wechseln Sie bei Arbeitsmethoden zwischen Einzel- und Gruppenarbeit oder der Diskussion im Plenum. So kann sichergestellt werden, dass alle TeilnehmerInnen in einem für sie ansprechenden Setting zu Wort kommen können – unabhängig davon, wie selbstbewusst sie sich fühlen.
- Stellen Sie sicher, dass alle TeilnehmerInnen während der Debatte die Freiheit und Möglichkeit haben, ihre Argumente mitzuteilen–

INSTITUTIONELLE EBENE

- Überlegen Sie das Diskussionsformat in einem Raum durchzuführen, in dem die TeilnehmerInnen sich normalerweise nicht aufhalten, um ein über den Tellerrand hinausblickendes Denken anzuregen. So kann sichergestellt werden, dass die Aktivität in einem bereichsübergreifenden Kontext gesehen wird. Wird das Diskussionsspiel außerhalb der Schule durchgeführt, lernen TeilnehmerInnen nicht nur den Inhalt der Aktivität kennen, sondern auch die Art, wie andere Einrichtungen und Institutionen funktionieren.
- Dazu gehört auch, dass über die generelle Einstellung der Einrichtung und Institution, die die Jugendlichen besuchen, reflektiert wird. Dieser Aspekt kann Teil einer Evaluation der Aktivität sein.

GESELLSCHAFTLICHE EBENE

- Dieses Play Decide macht das komplexe Thema um Gender und Stereotype in MINT-Berufen diskutierbar. Es sollte dabei kein „Campaigning“ passieren, sondern Meinung ausgetauscht werden. Dabei gibt es keine richtige/falsche Meinung, sondern eine gleichwertige Repräsentation unterschiedlicher Meinungen.
- Informationen können nachrecherchiert werden.
- Auch Spielleitung, ModeratorIn oder ExpertInnenausschuss sind keine allwissenden Personen, die meinungsangebend agieren. Sie können dies gegenüber den TeilnehmerInnen äußern.

LERNERGEBNISSE/–ZIELE:

LEHRER/INNEN, VERMITTLER/INNEN UND PÄDAGOG/INNEN

Nach dem Planen und Vorbereiten dieses Workshops sollte die Spielleitung

- in der Lage sein, die Aktivität auch für größere Zielgruppen zu adaptieren.
- in der Lage sein, sich von der Debatte inspirieren zu lassen und diese Inspiration auch in andere Unterrichtsaktivitäten einzubinden
- verstehen, wie man SchülerInnen motiviert, an einer „mind-on“ Aktivität aktiv teilzunehmen
- das Wissen haben, dass kulturelle Zwänge im Hinblick auf Gender im Unterricht eine Rolle spielen können
- begreifen, wie man kulturellen Zwängen im Hinblick auf Gender im Unterricht am besten entgegenwirkt

TEILNEHMER/INNEN/SCHÜLER/INNEN

Am Ende der Einheit sollten alle TeilnehmerInnen dazu in der Lage sein,

- das Thema Genderstereotype in MINT-Berufen in unserer Gesellschaft zu ergründen und verschiedene Meinungen zum Thema kennengelernt haben
- Möglichkeiten gefunden haben, momentan existierende Klischees zu brechen und zu überwinden
- Argumente und Methoden entwickeln können, die ihre Meinungen (unter)stützen

INFORMATIONEN ZU DEN PARTNERN



Dieses Modul wurde ursprünglich vom NEMO Science Museum in Amsterdam in den Niederlanden entwickelt.
Direktkontakt: Meie van Laar, vanlaar@nemo.nl

Verein
ScienceCenter
NETZWERK

Dieses Modul wurde vom Verein ScienceCenter-Netzwerk mit Sitz in Wien, Österreich, übersetzt und weiterentwickelt. Kontakt: Sarah Funk, funk@science-center-net.at & Felix Schneider, schneider@science-center-net.at

Bei Interesse an den deutschsprachigen Spielunterlagen kontaktieren Sie bitte Felix Schneider.

FORSCHERINNEN GESTERN UND HEUTE – EIN KOOPERATIVES KARTENSPIEL



SCHULE

FORSCHERINNEN GESTERN UND HEUTE – EIN KOOPERATIVES KARTENSPIEL

AUF EINEN BLICK

Altersgruppe	13–18jährige Jugendliche, Gruppen, Familien
Format	Moderierte Diskussion
Dauer	20 Minuten bis 1 Stunde

ÜBERBLICK

Das kooperative Kartenspiel macht Frauen mit ihren Leistungen (Erfindungen, Entdeckungen, wissenschaftliche Durchbrüche) in Naturwissenschaften und Technik in Geschichte und Gegenwart sichtbar.

ZIELE

Diese Aktivität möchte,

- Jugendlichen neue Rollenvorbilder anbieten.
- die Repräsentation von Frauen in Schulen, Science Centern und Museen erhöhen.
- die Beiträge von Frauen zum wissenschaftlichen Wissen aufzeigen.

EMPFOHLENES SZENARIO

Diese Aktivität kann in Museen und Schulen als moderierte Diskussion durchgeführt werden. Sie kann in einen größeren

Rahmen eingebettet werden (z.B. bei einem Event) oder für sich alleine stehen.

ZIELGRUPPE

Alter	13 – 18
Anzahl TeilnehmerInnen	2 – 30
Anzahl VermittlerInnen	1 oder 2 – abhängig von der TeilnehmerInnen-Anzahl
Zielgruppen	SchülerInnen, Schulgruppen, Familien, die Öffentlichkeit

FORMAT

Moderierte Diskussion.

THEMEN, DIE VON DER AKTIVITÄT ABGEDECKT WERDEN

Frauen im MINT-Bereich in Geschichte und Gegenwart, Wissenschaftsgeschichte, Gleichberechtigung.

DAUER DER AKTIVITÄT

20 Minuten bis eine Stunde, abhängig vom Format.

RESSOURCEN

MATERIALIEN

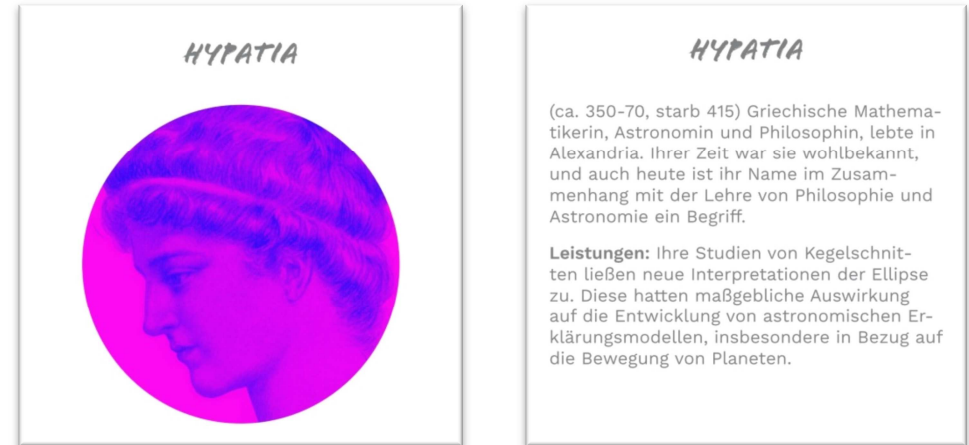
<p>Beidseitig bedruckte Karten:</p> <p>VORDERSEITE</p> <p>Foto oder Zeichnung einer Forscherin</p> <p>+ Name</p> <p>+ kurze biografische Beschreibung inkl. ihrer wichtigsten Leistung (z.B. Erfindung, Entdeckung) in ihrer Karriere</p> <p><i>Anmerkung: Keine Jahreszahlen angeben</i></p> <p>RÜCKSEITE</p> <p>Foto oder Zeichnung der Forscherin</p> <p>+ Name</p> <p>+ das Jahr der wichtigsten Leistung (z.B. Erfindung, Entdeckung) in ihrer Karriere</p>	(Siehe Illustration auf der Folgeseite)	30 Karten (oder mehr)
Kluppen und Wäscheleine, um die Karten aufzuhängen		60 Kluppen

Beispiel ist die Kartenvorderseite links, die Rückseite rechts zu sehen.

Anmerkung: Wie kommt man zu den Informationen, die man für die Gestaltung der Karten braucht?

- Inhalte, Bilder und Zeichnungen finden sich in Online-Enzyklopädiën (z.B. Wikipedia) oder Büchern.
- Bei der Auswahl der Bilder muss darauf geachtet werden, dass diese zur allgemeinen Nutzung freigegeben sind. Manche Online-Datenbanken (wie z.B. Wikimedia Commons) bieten lizenzfreies Bildmaterial.
- Im Schulkontext könnten die Schülerinnen und Schüler in die Recherche und Erarbeitung der Inhalte einbezogen werden.
- Hier ein Vorschlag für die Gestaltung der Karten. Das Layout kann flexibel angepasst werden. In unserem

Eine andere Variante, die Karten zu gestalten, ist folgende:



In dieser Version funktioniert das Spiel in leicht abgeänderter Form als Memory (siehe Variante II-A und II-B am Ende des Moduls).

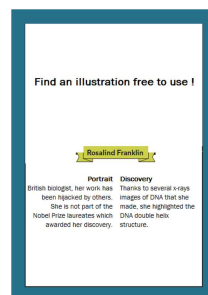
NÜTZLICHE LINKS, VIDEOS, ARTIKEL
Wikipedia, Britannica, Bücher ...



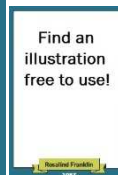
Ada Lovelace



Valentina Tereshkova



Rosalind Franklin



SETTING

- Für eine große Gruppe (10–30 Personen): eine große Wand, eine Wäscheleine im Raum gespannt, oder ausreichend Platz auf dem Boden für die Reihung der Karten
- Für eine kleine Gruppe (2–10 Personen): Tische und Stühle, pro Tisch ein Kartenset

BESCHREIBUNG UND ABLAUF

BEGINN

- Für große Gruppen: 5 Minuten, um das Spiel zu erklären. Die VermittlerInnen stellen sich vor. Sie zeigen eine der Portraitkarten her: “Wir werden in der Zeit vor- und zurückreisen, spannenden Forscherinnen begegnen und mehr über ihre Entdeckungen bzw. Erfindungen erfahren. Es ist ein kooperatives Spiel. Diskutiert als Gruppe und findet den richtigen Platz für jede Erfindung auf der Zeitachse.”
- Für kleine Gruppen: Hier ist auch ein unbetreutes Setting denkbar. Die Spielregeln liegen ausgedruckt neben den Spielkarten auf den Tischen. Ein Poster lädt die BesucherInnen (des Museums) zum Spielen ein. VermittlerInnen in der Nähe können bei Bedarf mit Erklärungen weiterhelfen.

Anmerkung:

- Wählen Sie die Frauen, die Sie mittels der Karten vorstellen möchten, sorgfältig aus. Achten Sie bei der Auswahl auf Vielfalt (hinsichtlich Forschungsfeld, Ausbildung, Alter, Nationalität, etc.)
- Wählen Sie nicht nur außergewöhnliche bzw. herausragende Geschichten aus. Mädchen und Buben sollen Bezüge

herstellen können; außergewöhnliche Biographien können auch einschüchternd wirken.

ABLAUF

Für eine große Gruppe: Eine Wäscheleine ist im Raum gespannt. Eine/r der VermittlerInnen liest die erste Karte vor und hängt sie so auf, dass die Jahreszahl sichtbar ist (alternativ kann die Karte auch am Boden oder einer Wand platziert werden).

- Die VermittlerInnen wählen eine weitere Karte aus, lesen die Kurzbeschreibung vor und fragen die Gruppe: Wo soll diese Karte eingeordnet werden – vor oder nach der ersten Geschichte? Ist diese Entdeckung bzw. Erfindung zeitlich vor oder nach der ersten Erfindung einzuordnen?
- Hinweise geben ist erlaubt, solange die Lösung nicht verraten wird.
- Die Gruppe diskutiert und entscheidet sich, wo die Erfindung zeitlich eingeordnet werden soll. Die Karte wird an der Stelle aufgehängt, für die sich die Gruppe entscheidet.
- Erst dann wird die Rückseite der Karte hergezeigt, die Jahreszahl vorgelesen und die Karte, wenn nötig, am Zeitstrahl neu positioniert.
- Die VermittlerInnen stellen eine neue Karte vor (oder bitten eine Person aus der Gruppe, diese Aufgabe zu übernehmen).

Anmerkung:

- Die TeilnehmerInnen können sich auf verschiedenen Ebenen einbringen:
 - Antworten suchen und finden,
 - Karten wählen und aufhängen,

- selbst die Vermittlerrolle einnehmen und andere in der Gruppe ermutigen, sich zu beteiligen,
 - weitere Forscherinnen und Erfindungen vorschlagen, die ins Spiel aufgenommen werden.
- Die VermittlerInnen achten darauf, Mädchen wie Buben gleichermaßen in die Diskussion miteinzubeziehen. Vor allem in Gruppen, in denen nur wenige Mädchen vertreten sind, besteht ein gewisses Risiko, nur Buben in der Diskussion anzusprechen. Auf sexistische oder diskriminierende Äußerungen und Kommentare gilt es adäquat zu reagieren.

ABSCHLUSS

Nach der Reihung aller Karten werden die TeilnehmerInnen eingeladen, den gesamten Zeitstrahl zu betrachten. „In kurzer Zeit haben wir zahlreiche Entdeckungen von Frauen in der Geschichte kennengelernt.“

- *Kennt ihr andere Frauen in der Wissenschaft, die hier nicht vertreten sind?*
- *Welche Forscherin hat euch am meisten beeindruckt? Warum?*

Es wird eine Diskussion darüber angeregt, warum Frauen in der Geschichte unterrepräsentiert sind: vom Studieren, Lehren, Publizieren ausgeschlossen, etc. Wie ist es heute? Wie kann eine bessere Repräsentation von Frauen in Naturwissenschaften und Technik sichergestellt werden?

VARIATIONEN

Die als „Variante II-A“ und Variante „II-B“ im Abschnitt „Materialien“ vorgestellten Spielkarten funktionieren nach einem anderen Prinzip. Die Rückseiten der Spielkarten sind jeweils weiß (oder mit dem Hypatia-Logo oder dem Logo der Institution

bedruckt), die Vorderseiten enthalten entweder (1) das Portrait einer Forscherin und ihren Namen oder (2) ihren Namen, ihre Kurzbiografie sowie Informationen zu der wichtigsten Leistung ihrer Karriere.

VARIANTE II-A: MEMORY-SPIEL

10–20 Kartenpaare (d.h. jeweils Portraitkarte + Biografiekarte zu einer Forscherin) werden gemischt und verdeckt aufgelegt. Die SpielerInnen decken reihum jeweils zwei Karten auf. Die Karten werden vorgelesen – passen sie zusammen, gehört das Kartenpaar dem Spieler / der Spielerin, die aufgedeckt hat. Diese simple Variante eignet sich sehr gut als Diskussionseinstieg in das Thema „Forscherinnen in Geschichte und Gegenwart“.

VARIANTE II-B: REIHUNG

Hier werden die Karten ebenfalls in eine historische Abfolge gebracht, allerdings nicht aufgrund der jeweiligen Erfindung bzw. der Biografie, sondern aufgrund der Abbildungen. Wie sind die Frauen dargestellt? Welche Kleidung tragen sie? Handelt es sich um eine Fotografie, ein Gemälde, eine Zeichnung? Die Jugendlichen reihen die Karten, anschließend werden die dazu passenden Biografie-Kärtchen gesucht und die Reihung überprüft.

WEITERE VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

Die Spielidee kann in kreativer Weise weiterentwickelt und verändert werden. Warum nicht ausschließlich Frauen aus Österreich oder der Region auswählen? Oder den Fokus auf die Vorstellung von Frauen in der Gegenwart legen (einen Überblick für Österreich bietet etwa die [femTECH-Datenbank](#)). Auch männliche Forscher mit ihren Entdeckungen können ergänzt werden, etc.

INFORMATIONEN ZU DEN PARTNERN

universcience

Dieses Modul wurde von Universcience mit Sitz in Paris, Frankreich, entwickelt.

Kontakt: Laurence Battais, laurence.battais@universcience.fr & Méli~~s~~sa Richard, melissa.richard@universcience.fr.

Verein
ScienceCenter
NETZWERK

Dieses Modul wurde vom Verein ScienceCenter-Netzwerk mit Sitz in Wien, Österreich, übersetzt und weiterentwickelt. Kontakt: Sarah Funk,

funk@science-center-net.at & Felix Schneider, schneider@science-center-net.at

Hypatia PROJECT

Das Projekt „Hypatia“ (2015–2018) wird aus Fördermitteln des EU Horizon 2020 Framework Programme for Research and Innovation finanziert. Hypatia hat sich zum Ziel gesetzt, Jugendliche zwischen 13 und 18 Jahren, insbesondere Mädchen, für MINT zu begeistern und AkteurInnen der schulischen und außerschulischen Bildungsarbeit genderinklusive Zugänge zu Vermittlung aufzuzeigen. Dazu bringt Hypatia Science Center und Museen, Schulen, Forschungseinrichtungen und Industriebetriebe mit Gender-ExpertInnen und Jugendlichen in 14 so genannten Hubs auf nationaler und europäischer Ebene zusammen.

This project has received funding from the European Union's Horizon2020 Framework Programme for Research and Innovation (H2020-GERI-2014-1) under the grant agreement No. 665566.

