

A photograph of two young girls, one Black and one white, working together on a small robot. The girl on the left is holding a tablet, and the girl on the right is pointing at the robot. They are both wearing wristbands. The background is a blurred science fair or exhibition hall.

**WIRTSCHAFT &
FORSCHUNG**

toolkit

Hypatia
PROJECT

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.

GENDER-BRILLE AUF, ANGEBOT OPTIMIEREN! AM BEISPIEL SOFTWARE- PROGRAMMIERUNG



**WIRTSCHAFT &
FORSCHUNG**

GENDER-BRILLE AUF, ANGEBOT OPTIMIEREN! AM BEISPIEL SOFTWAREPROGRAMMIERUNG

AUF EINEN BLICK

Altersgruppe	Erwachsene TrainerInnen, Lehrende, AusbilderInnen, die Programmierworkshops für 12- bis 15-Jährige entwickeln und umsetzen
Format	Workshop
Dauer	2 – 6 Stunden

ÜBERBLICK

Dieses Modul zielt darauf ab, bestehende Angebote der Technikvermittlung in der schulischen und außerschulischen Bildungsarbeit so zu optimieren, dass sie Mädchen und Burschen gleichermaßen ansprechen. Am Beispiel von Programmierworkshops für 12-15-Jährige werden Empfehlungen für eine genderinklusive Weiterentwicklung der Aktivitäten gegeben.

In den meisten Schulen steht Programmieren am Lehrplan der Unterstufe und zahlreiche Unternehmen und Vereine bieten Programmierworkshops für Kinder und Jugendliche an. Zielgruppe dieses Moduls sind daher Lehrende, TrainerInnen und VermittlerInnen, die ihr Angebot mittels „Gender-Brille“ analysieren und optimieren möchten. Die Empfehlungen beziehen sowohl didaktische Hinweise als auch wissenschaftlich-technische Aspekte mit ein.

ZIELE

Hauptziel des Moduls ist die Unterstützung von VermittlerInnen bei der Optimierung und Weiterentwicklung bestehender Angebote der Technikvermittlung. Workshops, hier am Beispiel Software-Programmierung, sollen genderinklusive gestaltet werden, um junge Menschen unabhängig ihres Geschlechts für Technik zu begeistern, eine breitere Gruppe Lernender zu erreichen und zu motivieren, sich im MINT-Bereich (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft, Technik) zu vertiefen und vielleicht sogar einen entsprechenden Karriereweg einzuschlagen. Die Empfehlungen lassen sich auf andere Bereiche der Technikvermittlung übertragen.

ZIELGRUPPE

Alter	TrainerInnen/Lehrende/AusbildnerInnen, die Programmierworkshops für 12- bis 15-Jährige entwickeln und umsetzen.
Anzahl TeilnehmerInnen	15 – 25
Anzahl VermittlerInnen	2
Zielgruppen	VermittlerInnen in Programmierworkshops

FORMAT

Workshop

DAUER DER AKTIVITÄT

Empfohlene Dauer: 2 – 6 Stunden.

RESSOURCEN

Im Folgenden werden exemplarisch Materialien aufgelistet, die in Programmierworkshops für Kinder und Jugendliche zur Anwendung kommen. Diese können je nach Setting, Aktivität und Verfügbarkeit variieren. Da sich das Modul an VermittlerInnen richtet, die Erfahrung in der Durchführung von Programmierworkshops haben, gehen die folgenden Angaben nicht ins Detail.

MATERIALIEN

Lego Mindstorm Sets (oder MicroBot Technology oder andere Programmierkits)	1 Set pro 2 TeilnehmerInnen
Lego Mindstorm Test-Tabelle	1 pro 10 TeilnehmerInnen, wenn möglich
Lego Mindstorm Programm	1

NÜTZLICHE LINKS, VIDEOS, ARTIKEL

- [Lego Mindstorm](#)
- [First Lego League](#)
- Filme zu Lego Mindstorm auf Youtube – in verschiedenen Sprachen verfügbar.

- One size fits all – LehrerInnenbildungs-Programm, das im Rahmen des TWIST (Towards Women In Science and Technology)-Projekts entwickelt wurde.
- Weitere Empfehlungen gibt es auf der Twist Projektwebsite

ABLAUF EINES PROGRAMMIERWORKSHOPS FÜR KINDER/JUGENDLICHE

Im Folgenden wird ein Beispiel dafür gegeben, wie ein Programmierworkshop für Kinder und Jugendliche genderinklusiv ablaufen könnte. Anschließend werden Empfehlungen für die Umsetzung gegeben.

EINFÜHRUNG

Zunächst werden Ziele und Inhalte des Workshops vorgestellt. Anschließend bewährt es sich, mit der Gruppe darüber zu sprechen, welche wissenschaftlichen, technologischen und mathematischen Fähigkeiten und Fertigkeiten durch die Aktivität entwickelt und gefördert werden. Dies ist wichtig, um die Aktivität in einen breiteren Kontext zu stellen und die Relevanz der Workshopinhalte für die TeilnehmerInnen zu verdeutlichen.

DURCHFÜHRUNG

Anschließend gehen die TeilnehmerInnen zu zweit zusammen und setzen sich mit Software-Programmierung auseinander, etwa über "Learn to Program" auf der Lego Mindstorm Website oder mittels vergleichbarer Programme. Diese Einführung dauert in etwa 30 Minuten. Anschließend sind die TeilnehmerInnen bereit für eine erste Herausforderung, die sie mit dem Lego Mindstorm Roboter lösen.

Dabei sollte im Workshop ein Rahmen geschaffen werden, der unterschiedliche Vorerfahrungen, Interessen, Fähigkeiten und Fertigkeiten zulässt und wertschätzt. Folgende Empfehlungen sollten einbezogen werden:

- Nicht den Wettbewerb in den Vordergrund stellen.
- Mehr Struktur geben.
- Verschiedene Lösungswege zulassen und wertschätzen.
- Größeren Fokus auf ein sinnstiftendes und kreatives Ergebnis legen.
- Stress reduzieren durch begleitende Unterstützung.
- Ausprobieren unterschiedlicher Rollen ermöglichen – Experimentieren, Testen, Planen usw.
- Anknüpfungspunkte zu verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen herstellen.
- Auf Ausgewogenheit zwischen Theorie und Praxis achten.
- Hands-on Lernen und motorische Fähigkeiten fördern.
- Kinästhetische und experimentelle Elemente beibehalten.

ABSCHLUSS UND AUSBLICK

Im gemeinsamen Reflektieren zum Abschluss des Workshops sollte der Fokus darauf liegen, den Lernprozess in einen Kontext zu setzen. Dabei empfiehlt es sich, folgende Frage in den Mittelpunkt zu stellen: Wo brauche ich das im täglichen Leben? Beispiele sind die Optimierung von Robotern in der Altenpflege, in der Pharmaindustrie oder im Hinblick auf nachhaltige Entwicklung und Energieeffizienz.

Für das Workshop-Beispiel wurde das Konzept der First Lego League herangezogen, da es darauf fokussiert, möglichst umfassend und inklusiv zu wirken.

EMPFEHLUNGEN FÜR GENDERINKLUSIVE VERMITTLUNG

Die im EU-Projekt „Hypatia“ entwickelten Empfehlungen für Genderinklusion bieten eine wichtige Hilfestellung für die Adaptierung von Angeboten der Technikvermittlung. Sie ermöglichen es interessierten Workshop-LeiterInnen bestehende

Aktivitäten und Programme mittels „Gender-Brille“ zu reflektieren und zu diskutieren.

INDIVIDUELLE EBENE:

Auf der individuellen Ebene sollte der Workshop ...

- vielfältige Strategien anwenden, um Lernende zu engagieren.
- auf Aktivitäten aufbauen, die eine Vielzahl von Aufgaben und Problemlösungsstrategien ermöglichen und fördern, etwa Planen, Entwickeln, Bauen, Testen, Verbessern.
- einen klaren Kontext herstellen, um den TeilnehmerInnen zu vermitteln, wie, warum und wo ihr Wissen in die Praxis umgesetzt werden kann.
- das Vorwissen und die Erfahrungen der TeilnehmerInnen reflektieren und wertschätzen.

INTERAKTIVE EBENE:

Auf der interaktiven Ebene sollte der Workshop ...

- zwischen PartnerInnen-Arbeit, Präsentationen und Diskussionen im Plenum alternieren.
- eine Abwechslung bzw. einen Tausch von Rollen, Aufgaben und Arbeitsfeldern ermöglichen (beispielsweise beim Planen, Notizen machen, Programmieren und Bauen).
- die Erfolgserlebnisse der TeilnehmerInnen im Hinblick auf Problemlösung festhalten.

INSTITUTIONELLE EBENE:

Auf der institutionellen Ebene sollte der Workshop ...

- eine inspirierende Lernumgebung zu schaffen.
- berücksichtigen, dass Menschen unterschiedliche Settings brauchen, um kreativ sein zu können – idealerweise wird auf diese unterschiedlichen Bedürfnisse eingegangen.

- ein reflektiertes und sensibles Handeln der VermittlerInnen gewährleisten (in Bezug auf Sprache, Handeln, etc.)

GESELLSCHAFTLICHE EBENE:

Auf der gesellschaftlichen Ebene sollte der Workshop ...

- Programmieren in einen breiteren gesellschaftlichen Kontext setzen.
- Möglichkeiten schaffen, über gesellschaftliche Felder zu diskutieren, in denen Programmieren Lösungen für soziale Herausforderungen anbietet.
- den TeilnehmerInnen ermöglichen, über die Bedeutung von Programmierung für ihr eigenes Leben zu reflektieren.

LERNERGEBNISSE

LEHRENDE ODER VERMITTLERINNEN:

Die VermittlerInnen sollten in der Lage sein ...

- die Aktivität so anzupassen, dass eine breite Gruppe von TeilnehmerInnen erreicht werden kann.
- die TeilnehmerInnen zu motivieren und in die Aktivitäten einzubeziehen.
- die kulturellen Einschränkungen zu erkennen, die sich möglicherweise in im Hinblick auf Gender ergeben können.
- Strategien zu entwickeln, wie man diesen Einschränkungen begegnen kann.

KINDER UND JUGENDLICHE:

Am Ende des Lernprozesses sollten die TeilnehmerInnen in der Lage sein ...

- einen Lego Mindstorm Roboter oder einen vergleichbaren Roboter zu programmieren.
- ein im Feld des Programmierens auftretendes Problem zu lösen.
- den gesellschaftlichen Nutzen von Programmieren zu verstehen.

INFORMATIONEN ZU DEN PARTNERN

EXPERIMENTARIUM

Dieses Modul wurde vom Dänischen Science Center Experimentarium in Hellerup, Dänemark, entwickelt. Kontakt: Sheena Laursen, sheenal@experimentarium.dk und Christoffer Muusmann,

christoffer@experimentarium.dk

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

WAS STECKT IN DIR?



WIRTSCHAFT & FORSCHUNG

WAS STECKT IN DIR?

AUF EINEN BLICK

Altersgruppe	Jugendliche ab 12 Jahren und Erwachsene
Format	Workshop, Gruppengespräch
Duration	1,5 Stunden

ÜBERBLICK UND ZIELE

Die Aktivität soll die TeilnehmerInnen dazu anregen, ihre eigenen Kompetenzen zu reflektieren. Verschiedene MINT-Berufe (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik) werden dazu im Spiel vorgestellt. Mit ihnen verbundene Fähigkeiten und Fertigkeiten werden von den TeilnehmerInnen erarbeitet und mit Rollenvorbildern in der Berufspraxis diskutiert.

ZIELGRUPPE

Alter	13 – 18 Jahre
Anzahl TeilnehmerInnen	25 – 30
Anzahl VermittlerInnen	1 VermittlerIn und mindestens 3 VertreterInnen von MINT-Berufen. Wir empfehlen eine größtmögliche Vielfalt im Hinblick auf MINT-Berufe und Gender.
Zielgruppen	Unter- und OberstufenschülerInnen

FORMAT

Workshop, Gruppengespräch.

THEMEN, DIE VON DER AKTIVITÄT ABGEDECKT WERDEN

Diese Aktivität dient zur Berufsorientierung und trägt dazu bei, Interesse für eine berufliche Laufbahn im MINT-Bereich zu wecken.

DAUER DER AKTIVITÄT

1 Stunde und 30 Minuten.

RESSOURCEN

MATERIALIEN

Stifte		30
Post-its		100
Stoppuhr und Klingel		Je 1
Poster, die Personen vorstellen, die im MINT-Bereich arbeiten		diverse

NÜTZLICHE LINKS, VIDEOS UND ARTIKEL

- [Video „Nicht besungene Heldinnen der Wissenschaft“](#)
- [Holland Karrieretest](#)

- [Gardener Multiple Kompetenzen](#)
- [„Posterideen“ für im MINT-Bereich tätige Personen können bekannte Persönlichkeiten darstellen, Tätige, die sich gerade im Arbeitsalltag befinden. Es sollten insbesondere auch Frauen dargestellt sein. Insbesondere Comicfiguren oder FilmheldInnen könnten lustige Inputs und Abwechslung geben. Je nach Unternehmen und Forschungseinrichtung kann nochmals selektiver Vorgegangen werden. Es sollte je ein Poster an der Wand hängen, das das Arbeitsfeld, evtl. sogar die/den ExpertIn selbst, darstellt.](#)
- [Global Learning Outcomes](#)

SETTING

Einen Sitzkreis (1 Sessel pro TeilnehmerIn) aufstellen. An den Wänden oder an Plakatstehern Poster mit Profilen der MINT-Rollenvorbilder anbringen. Der Ort, an dem die Aktivität durchgeführt wird, sollte ruhig sein.

BESCHREIBUNG UND ABLAUF

VORBEREITUNG

Die Aktivität ist für eine Gruppe von TeilnehmerInnen konzipiert, die einander bereits kennt. Sie könnte am „Tag der offenen Tür“ einer Forschungseinrichtung oder eines Unternehmens stattfinden oder im Rahmen eines Schulworkshops/ Schulklassenbesuchs einer Einrichtung.

VermittlerInnen und WorkshopleiterInnen, aber auch die eingeladenen ExpertInnen im MINT-Bereich sollten sich vor Durchführung der Aktivitäten mit den Empfehlungen für ein genderinklusive Durchführung von Science Aktivitäten vertraut

machen, die im Rahmen des Hypatia Toolkits entwickelt wurden.
(siehe weiter unten)

Es wird abwechselnd einzeln, in Paaren und im Plenum gearbeitet, wie im folgenden Zeitplan dargestellt:

Aktivität	Zeit	Arbeitsform
Willkommen & Einführung	10 Min	Plenum
Individuelle Kompetenzen auf Post-its	5 Min	Individuell
Kompetenz-Kreise	15 Min	Paarweise
Kommentare zu persönlichen Kompetenzen	5 Min	Plenum
Poster	10 Min	Individuell
Treffen mit den MINT-VertreterInnen	40 Min	Plenum
Abschluss und Zusammenfassung	5 Min	Plenum

EINFÜHRUNG

Zehnminütige Einführung im Plenum

Vorstellung der VermittlerIn, der/die die Aktivität moderiert und namentliche Vorstellung der MINT-ExpertInnen, ohne die Berufe der einzelnen Personen offenzulegen (die TeilnehmerInnen sollen diese später erraten) und des Workshopablaufs.

Es geht heute um Kompetenzen, Fähigkeiten und Talente. Der/die VermittlerIn sollte zu Beginn betonen, dass jede/r solche Eigenschaften hat. Der Workshop soll den TeilnehmerInnen helfen, herauszufinden, was ihre Haupttalente in der MINT-Berufswelt sein könnten und welche Kompetenzen sie in den verschiedenen Bereichen entwickeln können.

Manchmal ist es anfangs schwierig für die TeilnehmerInnen, sich ihrer Kompetenzen bewusst zu werden. Um sie hierin zu unterstützen und einen ‚Icebreaker‘ zu schaffen, ist es hilfreich, in Form von Einstiegsfragen, für deren Beantwortung aufgezeigt wird, Beispiele anzuführen. Fragen, die sich anbieten, wären: Wer chattet gerne mit anderen? Wer spielt gerne Rollenspiele? Wem fällt es leicht, sich Zitate, Gedichte oder Songtexte zu merken? Wer singt unter der Dusche? Wer kann sich Telefonnummern leicht merken?

Es kann hier auch eine dynamischere Variante gewählt werden, die hier als „Obstsalat“ bezeichnet wird. Aus dem Sesselkreis wird ein Stuhl entfernt, sodass die Vermittlungsperson in der Mitte steht. Sie beginnt mit einer Aussage, die auf sie zutrifft, wie zum Beispiel „Ich chatte gerne mit anderen“. Alle Jugendliche, auf die diese Aussage auch zutrifft/bzw. die sich ebenfalls mit die Aussage bejahen können, müssen Platz tauschen (Nachbarstuhl ist nicht erlaubt). Die Person, die am Ende übrig bleibt, ist dran mit der nächsten Aussage.

ABLAUF

Individuelle Kompetenzen auf Post-its. Fünfminütige Einzelarbeit.

Nachdem Post-its und Bleistifte ausgeteilt wurden, schreiben die TeilnehmerInnen pro Post-it eine Kompetenz, ein Talent, eine Stärke auf, die sie haben. Die Selbstwahrnehmung zählt!

Ermutigen Sie die TeilnehmerInnen in unterschiedliche Richtungen zu denken.

Gegenseitiges Kennenlernen durch „Kompetenz-Kreise“, 15 Minuten

Die TeilnehmerInnen teilen sich für diesen Abschnitt in zwei gleich große Gruppen auf. Die erste Gruppe stellt sich in einem Kreis auf, Gesicht nach außen gerichtet. Die Personen der zweiten Gruppe stellen sich den Personen der ersten Gruppe gegenüber, so dass ein zweiter, äußerer Kreis entsteht. In einem Zeitraum von drei Minuten soll jede Person jene Qualitäten, Talente, Stärken aufzählen, die ihr Gegenüber hat, und umgekehrt. Nach drei Minuten gehen die Personen im Außenkreis im Uhrzeigersinn weiter, so dass sich neue Paare bilden. Nun wiederholt sich die Aktivität. Dies wird noch ein drittes Mal wiederholt.

Währenddessen bleiben VermittlerInnen und VertreterInnen der MINT-Berufe in der Nähe und stehen bei Rückfragen zur Verfügung.

Kommentare zu den persönlichen Kompetenzen, fünf Minuten im Plenum.

Der Vermittler/die Vermittlerin sammelt spontane Kommentare zu diesem ersten Teil der Aktivität. Er/sie kann fragen: Haben die Einträge auf den Post-its mit den Aussagen eurer KollegInnen übereingestimmt? Welche Unterschiede sind aufgekommen? Welche der Aussagen hat euch überrascht und warum? Wie ist es euch dabei gegangen, von eurem Gegenüber zu hören, was eure Talente

aus seiner Sicht sind? Wie ist es euch dabei gegangen, anderen zuzuhören?

Poster, zehn Minuten Paararbeit

Die Poster präsentieren verschiedene Berufe im MINT-Bereich, mit ihnen verbundene tägliche Aktivitäten und Arbeitsumfelder. Ein Leerraum bleibt frei für Assoziationen.

Die Vermittlerin/der Vermittler teilt wieder Post-its und Stifte aus und lädt die TeilnehmerInnen ein, die Poster anzuschauen und eine oder mehrere damit assoziierte Kompetenzen aufzuschreiben und die Post-its dazu zu kleben.

Treffen mit den Rollenvorbildern, 40 Minuten im Plenum

Fragen ans Plenum: Wie ist es den Jugendlichen beim Kommentieren gegangen?

Die TeilnehmerInnen werden im nächsten Schritt gebeten, jede/n der anwesenden Erwachsenen, die im MINT-Bereich arbeiten, mit einem Beruf auf den Postern in Verbindung zu bringen.

So werden alle für die Jugendlichen relevanten Poster im Raum besprochen. Jede/r der Fachkräfte kommentiert im Anschluss das mit ihm/ihr verbundenen Poster und verweist auf persönliche Erfahrungen. Es ist wichtig, dabei die Beiträge aller TeilnehmerInnen zu kommentieren und zu würdigen.

ZUSAMMENFASSUNG

Fünfminütige Diskussion im Plenum

Der Vermittler/die Vermittlerin dankt den Rollenvorbildern und allen TeilnehmerInnen und betont die Vielfalt von MINT-Berufen und die Notwendigkeit einer Vielzahl von Menschen mit unterschiedlichsten Kompetenzen, die im MINT-Bereich benötigt werden.

DETAILS DEN PARTNERN

MUSEO NAZIONALE SCIENZA E TECNOLOGIA LEONARDO DA VINCI

Dieses Modul wurde ursprünglich vom Museo nazionale della Scienza e della Tecnologia "Leonardo da Vinci" in Mailand, Italien, entwickelt. Kontakt: Erica Locatelli, locatelli@museoscienza.it & Sara Calcagnini, calcagnini@museoscienza.it

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.

