

Checkliste: Empfehlungen für einen gendersensiblen Informatikunterricht

		Mein Handlungsbedarf	Ok ✓
A. Soziale & kulturelle Faktoren			
1.	Vielfalt innerhalb der Informatik darstellen (beispielsweise wichtige Frauen der Informatikgeschichte immer wieder „nebenbei“ erwähnen) aber auch gezieltes Aufzeigen der Leistungen von Frauen in der Informatik (früher und heute) um eine Übereinstimmung mit dem eigenen Selbstbild zu fördern (Steigerung des Zugehörigkeitsgefühls)		
2.	Weibliche Vorbilder (Role-Models) aufzuzeigen, mit denen Mädchen sich identifizieren können (gewöhnliche/echte Rollenbilder, keine „weiblichen Nerds“)		
3.	Anwesenheit von weiblichen (Peer-)Tutorinnen/Lehrerinnen		
4.	„gendered design“ vermeiden: zum Beispiel: Auswahl von eigenen Avataren, in Lernspielen oder Lerntools		
5.	Direkte Ermutigung und Unterstützung bzw. Förderung, evtl. Eltern mit einbeziehen		
6.	Mädchen als Gruppe inspirieren (Einfluss von „peer-groups“ berücksichtigen)		
7.	Stärken und Interessen gezielt durch offen definierte Projekte fördern, z.B. Spielentwicklung mit Narrativen und Design Elementen ergänzen		
8.	Unterstützende Netzwerke und Gemeinschaften für Mädchen fördern („Girls Coding Clubs“)		
9.	Vor allem in der Informatik gilt oft: „Excellence als Richtlinie“ – daher Projekte gleichermaßen fördern		
10.	Lernziele mit vielseitigen Fähigkeiten und Kompetenzen verknüpfen: kollaborativ, kreativ, problemlösungsorientiert, gut in managen von Informationen/Daten, analytisches / kritisches Denken, gewissenhaft, innovative, geduldig, design-orientiert, neugierig, ... (Anpassungen des Skill-Portfolios des Informatikunterrichts)		
11.	Frühe Möglichkeiten um das Interesse in der Informatik zu bekräftigen für alle schaffen (in und außerhalb der Schule wie in der Nachmittagsbetreuung)		
12.	Positive Erfahrungen mit Technik/Informatik ermöglichen durch experimentieren und ausprobieren		
B. Gendersensibilität in Klassenräumen / Methoden			
1.	Vermeidung von stereotypisierten Gegenständen bzw. Klischees in Computerräumen (zum Beispiel Poster von „StarWars“)		
2.	vielseitige Hilfen bereitstellen (Anleitungen, Tipps), Verschiedene Ansätze verfolgen, z.B. Ausprobieren und geführte Lehreinheiten		
3.	„sichere“ Lernumgebungen schaffen: möglichst konkurrenzfrei (Gruppendynamiken und Gruppenzusammensetzungen berücksichtigen)		
4.	In WPKs oder außerschulischen Angeboten: mindestens 30% Mädchen anstreben (ab 30% fühlt man sich nicht mehr als Minderheit)		
5.	Keine Vorkenntnisse voraussetzen (niederschwellige und spielerische Angebote schaffen)		
6.	Mädchen dürfen Mädchen sein - auch in der Informatik, daher: Interessen und eigene Ideen aktiv fördern		
7.	Vielseitige Aktivitäten, App Design, Mustererstellung, Bildbearbeitung,... Fragen Sie sich: Was deckt sich mit ihren Interessengebieten?		
8.	Vorschläge der Mädchen zu Herausforderungen und Wünschen berücksichtigen		
9.	Persönliche und soziale Relevanz zu Themen der Informatik herstellen (was beschäftigt Schüler*innen, welche Services/Apps nutzen diese – Instagram, TikTok?)		
10.	Fokus auf kreative (Design) Aktivitäten, welche ein breites Spektrum an Fähigkeiten abdecken (designen, entwickeln, analysieren)		
11.	Ermutigung eigene Projekte zu schaffen, die präsentiert werden können		
12.	Schwerpunkt auf praktischer Erfahrung setzen („Hands-on“)		

13.	Teamarbeiten, Austausch und Diskussionen fördern		
14.	Mädchen nicht „zu speziell“ behandelt (z.B. „jetzt meldet sich mal eines der Mädchen)		
15.	Problemlösungsaufgaben, narrative Elemente, Design Aufgaben, Teamarbeiten, Austausch/Diskussionen (Engagement), Hands-on und Real-world Applikationen/Szenarien verwenden		
16.	Möglichkeit im eigenen Tempo zu arbeiten (in Form von Anleitungen, Tipps, zielführenden Fragen)		
C. Stereotypisierte Vorurteile in der Informatik			
1.	Gedankenspiele zulassen: Wie stelle ich mir Informatiker*innen vor? Traue ich mir eine Karriere in dem Bereich zu? Wie ist meine Einstellung zu dem Themenfeld? Interesse und Anknüpfungspunkte herstellen		
2.	Sensibilisierung/ Adressierung von Geschlechterstereotypen in der Informatik zum Beispiel indem bestimmte Stereotypen wie Nerd, Hacker vorgestellt und thematisiert werden		
3.	Schärfung des Berufsbildes, vielfältige berufliche und lebensweltliche Bezüge herstellen		
4.	Verknüpfung zu späterer möglicher Berufs- und Tätigkeitsfeldern herstellen		
5.	kreative Aspekte bei der Ideenfindung und den Designaktivitäten betonen		
6.	Erwartungen an Karrierechancen in der Informatik besprechen		
7.	Aufzeigen welches Fachwissen durch ein Informatik Studium erworben wird		
8.	Unterschiedliche Einstiegsmöglichkeiten anbieten für Schüler*innen mit unterschiedlichen Vorerfahrungen (Vorkurse, Basiskurse, Programmieranfängerkurse)		
9.	Informatik mit vielseitigen Fähigkeiten/Kompetenzen verknüpfen: kollaborativ, kreativ, problemlösungsorientiert, analytisch, kritisches, logisches Denken, innovativ und design-orientiert		
10.	Informatik mit anderen Fächern wie Kunst, Mathematik, Sprachen, Sport (fächerübergreifend, fächerintegrativ) verknüpfen		
11.	Unterschiedliche Herangehensweisen berücksichtigen („Learning-by-doing“ vs. Tutorials“) oder „Tinkering for non-tinkers“		
12.	Als Lehrperson: Gelerntes, Normen, Werte hinterfragen, Geschlecht nicht als etwas gegebenes sondern veränderbares ansehen		
13.	Als Lehrperson: eigene Stereotypen hinterfragen zum Beispiel: Andersbehandlung von Jungen (erfahren mehr Ermutigung), angemessenes Verhalten / Rollen für Jungen und Mädchen voraussetzen (siehe: Idealbild der/ des Schülers*in), Rollenbilder verstärken		
D. Gendersensibilität in Materialien und Sprache			
1.	In Material wie Arbeitsblättern, Power Point Präsentationen, Arbeitsmaterial: Sprachliche und grafische Berücksichtigung aller Geschlechter		
2.	Genderneutrales Material verwenden (z.B. Tiere statt Bilder von Personen/ Abbildung von Rollen)		
3.	Situiertes Lob zum Beispiel Arbeit würdigen nicht Zeitaufwand		
4.	Feedback geben, Erfolgserwartungen und den subjektiven Wert der Aufgabe zu erhöhen		
5.	Sprachsensibilität, auch von der Programmiererin und Technikerin sprechen, Frauen in technischen Berufen darstellen		
6.	Allgemein: geschlechtergerechte bzw. diskriminierungsfreie Sprache verwenden		
7.	keine implizit oder explizit sexistischen Inhalte		
8.	Geschlechterstereotype vermeiden		