

Szenario 1

In Ihrer Gruppe sind 7 Schüler und 5 Schülerinnen. In der Einführungsphase werden Themen zu Programmieren und Algorithmisierung behandelt. Es werden Fragen gestellt und über die Inhalte diskutiert. Dabei bemerken Sie, dass vorwiegend die Jungen ihre Hände heben und das Gespräch bzw. die Diskussion dominieren. Die Mädchen sind eher schüchtern und halten sich im Hintergrund.

Szenario 2

In der letzten Unterrichtsstunde der Einheit präsentieren die einzelnen Schüler und Schülerinnen stolz ihre Ergebnisse vor der ganzen Klasse. Ein Mädchen oder ein Junge fragt, ob es verpflichtend ist, dass sie/er das Projekt vor der Klasse präsentiert. Sie/Er sagt, dass sie/er das Gefühl hat, dass alle anderen mehr wissen als sie/er und das Projekt nicht so fortgeschritten oder gut wäre wie das der anderen.

Szenario 3

Sie betreuen einen Computer-Kurs, den Schüler und Schülerinnen freiwillig besuchen. Am Ende der zweiten Einheit kommen zwei Mädchen oder zwei Jungen zu Ihnen und sagen, dass sie nicht mehr am Kurs teilnehmen möchten, da es sie nicht interessiert und sie teilweise die Inhalte nicht verstehen.

Szenario 4

Ein Kurs wird gemeinsam mit anderen Trainern und Trainerinnen geleitet. Die erste Programmierereinheit moderiert Ihr Kollege bzw. Ihre Kollegin. Dieser oder diese spricht ständig von „dem Entwickler“ und „dem Programmierer“.

Szenario 5

Es ist die zweite Unterrichtseinheit und alle Schüler und Schülerinnen sind am Programmieren ihrer eigenen Projekte. Nach der Pause zeigt Ihnen ein Junge oder ein Mädchen sein/ihr Projekt mit den Worten: „Ich bin fertig, es ist perfekt und ich möchte nichts mehr daran verändern“. Er/Sie scheint allgemein der/die „Störenfried*in“ der Klasse zu sein und lenkt alle anderen Sitznachbarn*innen ab.

Szenario 6

Es ist die zweite Unterrichtseinheit und alle Schüler und Schülerinnen sind am Programmieren ihrer eigenen Projekte. Ein Junge oder ein Mädchen ist sehr motiviert und kommt regelmäßig zu den Trainern und Trainerinnen, um den nächsten Schritt zu erfragen. Kaum hat er/sie die Antwort bzw. einen Hinweis erhalten, geht er/sie wieder an den Platz um kurz darauf mit der nächsten Frage zu kommen.

Szenario 7

Es ist die zweite Unterrichtseinheit und alle Schüler und Schülerinnen sind am Programmieren ihrer eigenen Projekte. Ein Junge oder ein Mädchen wurde nun schon zwei Mal von Ihnen dabei erwischt, dass er/sie sich in einer anderen Spieleapp befindet und auch seine/ihre Mitschüler und Mitschülerinnen ablenkt und sich nicht mit der Programmierapp, welche die eigentliche Aufgabenstellung darstellt, beschäftigt.

Szenario 8

Es ist die zweite Unterrichtseinheit und alle Jungen und Mädchen sind am Programmieren ihrer eigenen Projekte. Zwei Schüler oder Schülerinnen sitzen abgeschieden vom Rest der Klasse in der Ecke und beschäftigen sich leise mit der App. Sie tuscheln sehr viel, hören dabei eventuell sogar über Kopfhörer Musik. Sie sind sich nicht sicher, ob sie mitprogrammieren, auf Fragen antworten sie nur spärlich mit „Wir sind noch nicht so weit um etwas herzuzeigen“ und „ja wir kennen uns aus“ oder „wir recherchieren gerade“.

Szenario 9

Es ist die zweite Unterrichtseinheit und alle Schüler und Schülerinnen sind am Programmieren ihrer eigenen Projekte. Eine Gruppe von Jungen und Mädchen sitzen beim Programmieren zusammen und unterhalten sich dabei und lachen immer wieder laut. Nach Ermahnungen ist die Gruppe immer für eine gewisse Zeit still, bevor es wieder etwas „kommunikativer“ wird. Einer oder eine in der Gruppe scheint davon sichtlich genervt, ist selbst sehr motiviert und möchte am Programm weiterarbeiten und fertig werden, ist aber sichtlich abgelenkt.