

Geschlechtersensible Medienkompetenz- förderung

Projektrecherche und konzeptionelle
Überlegungen

Vorrecherche: Ergebnisse auf der Basis von 30 Projekten

- Projekte richten sich vorrangig an Mädchen ab 12 Jahren
- Medienprojekte explizit für Jungen finden sich kaum
- Projekte, die sich explizit mit Geschlechterdarstellungen in den Medien beschäftigen, sind rar
- Das Internet erweist sich als eingeschränkte Möglichkeit der Recherche

Hauptrecherche: Raster

I Projekte, die oft benannte geschlechterspezifische Kompetenzdefizite / Nutzungs-defizite kompensieren wollen

II Filmprojekte

III (a) Nutzungs- und produktorientierte Computer-Projekte

III (b) Sozial- und interaktionsorientierte Computer-Projekte

IV Audio-Projekte

V Handy-Projekte

VI Text-Projekte

VII. Thematischer Fokus

VIII Sonstige

ExpertInnen- Interviews

Ausgangslage



Medienpädagogisches Konzept



Erfahrungen

Experten-Interview: Gewalt- Computerspiele

Ausgangslage: Vermisste Authentizität, Spiele suggerieren Klarheit und Konsequenz, Vermischung von Virtualität und Realität

Konzept von „Hardliner“

Sich dem Phänomen Interesse an Gewaltspiele stellen
Szenische Umsetzung der Computerbilder in Realität
Konfrontation mit realer, körperlicher Erfahrung
Reflexion der extremen Erfahrungen
Realitätsnahes Selbstbild, eigene Position finden

Experten-Interview: Gewalt- Computerspiele

Der wichtigste Aspekt ist, wenn ich an die Teilnehmer denke: Jungen in ihre Realität zurück zu holen und ihnen eine Möglichkeit zu geben, sich in dieser Realität zu positionieren und dann auch von ihren Traumbildern, ihren virtuellen Bildern Abstand zu nehmen, weil die in der Realität nicht lebbar sind. Und dann aus einem Abstand heraus für sich selber eine Position zu finden. (...). Wirklich vor anderen auch Emotionalität zugeben zu können, ohne dadurch etwas zu verlieren an seiner Grandiosität. “ (J. Wiemken)

Experteninterview: Mediennächte

- **Ausgangslage:** Vielfältige Medieninteraktionen in „Mediennächten“ in der Schule; „LAN-Partys“; Internetcafé; „Singstar-Contest“ zum Singen und Mitmachen
- **Konzept:** Aufnahme thematischer Interessen von Mädchen und Jungen; Unterschiede in der Mediennutzung sind gering; für das Funktionieren ist kaum technisches Verständnis nötig; Aufmerksamkeit für Differenzen, Spaß und kritischer Freund

Experteninterview: Mediennächte

- „Der wichtigste Aspekt ist vielleicht, dass die Mediennächte nicht zu sehr pädagogisiert sind, dass im Vordergrund steht, miteinander Spaß zu haben. Die Intention ist, dass sie ein Stück Medienkompetenz mitnehmen. Ich lasse nur Original-CDs zu. Ich kontrolliere, ob die Spiele und Filme Originale sind. Sie sollen dadurch ein Stückweit über Dinge wie Urheberrecht und Raubkopien nachdenken. Ein weiterer Aspekt ist, dass sie erleben sollen, wie man miteinander Spaß haben kann ohne brutale Ego-Shooter und Ballerspiele“. (Marco Fileccia)

Expertin-Interview: „Roberta-Mädchen erobern Roboter“

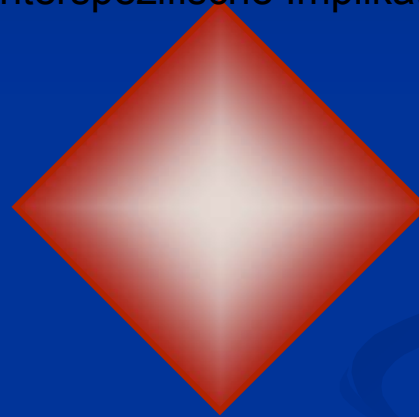
- **Ausgangslage:** Ziel ist es Mädchen für Technik zu begeistern; Kurse mit Mädchengruppen oder Schulklassen; Grundkenntnisse der Konstruktion von Computern und deren Programmierung; Schulung von Kursleiterinnen
- **Konzept:** Community-bildung; lustvolle Beschäftigung mit Technik; das Material selbst verstärkt Geschlechterstereotypen

Expertin-Interview: „Roberta-Mädchen erobern Roboter“

- „Die im Projekt benutzten ‚Robots lego mindstorms‘, legen nahe, Autos und Panzer zu bauen. Das ist auch die erste Idee, die die Kinder haben, vor allem die Jungs, und das ist etwas, dass auch die Jungen zunächst sehr viel stärker anspricht. Andererseits haben wir bei Mädchen von vornherein eher eine negative Haltung zum Autobauen beobachtet.... In den Robertakursen muss eine sehr bewusste didaktische Intervention stattfinden, zum Beispiel indem gesagt wird, es darf kein Auto gebaut werden.“ (Heidi Schelhowe)

Thema

und geschlechterspezifische Implikationen



Interaktion

und geschlechterspezifische
Rollenerwartung

Person

und geschlechterspezifische
Sozialisation

Medium

und geschlechterspezifische Konnotation

Lesekompetenz

- Eine Lesekompetenzförderung für Jungen und Mädchen ist anzustreben. Dabei sind die jeweiligen Stärken und Schwächen zu berücksichtigen, ohne vorschnell einer Polarisierung Vorschub zu leisten.

Nutzungsvielfalt

- Technisches Know-How repräsentiert nur einen Teil von Medienkompetenz.
Medienpädagogische Maßnahmen in diesem Bereich sind insofern als notwendig, aber nicht als hinreichend zu bewerten.

Interessen und jugendkulturelle Praxen

- Die symbolische Zuordnung von Geschlecht im Umgang mit Technik zementiert die traditionelle Geschlechterordnung insofern, als Jungen dies als ihre Domäne ansehen und in der Interaktion mit Mädchen ihre tatsächliche, häufig nur ihre vermeintliche, Vormachtstellung behaupten wollen.

Medienvielfalt

- Alle Medien sollten entsprechend ihrer Nutzungsbedeutung medienpädagogisch aufgegriffen werden.

Vernachlässigte Medienkompetenzbereiche

- Der handlungsorientierte Bereich der Medienkompetenzförderung steht im Vordergrund. Er sollte durch analytisch-reflexiv-ethische Orientierungen ergänzt werden.
- Eine mehrdimensionale Ausrichtung der Projekte könnte durch die Zusammenarbeit von außerschulischen mit schulischen Projekten realisiert werden.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit