



Mädchen und IT-
Mädchen und Unternehmerinnentum

Februar 2015

Deliverable 1.2

Bericht der Erhebung zu Lehr- und Lernbedürfnissen

**Ergebnisse der qualitativen leitfaden-
gestützten Interviews**

Mariella Hager

Ulrike Röhsner

Doris Hennebichler

Das Projekt wird unter der Leitung von MAKAM Research GmbH gemeinsam mit *die Berater*[®] Unternehmensberatungs GmbH, Webducation Software Planungs- und EntwicklungsgmbH, Pädagogische Hochschule Niederösterreich und Donau-Universität Krems umgesetzt und vom Bundesministerium für Verkehr, Innovation und Technologie im Rahmen der Programmlinie TALENTE – FEMtech Forschungsprojekte der FFG finanziell gefördert.

Inhaltsverzeichnis

1.	Zielsetzung und Hintergründe des Projektes MIT-MUT	1
2.	Ziele des Arbeitspaketes (AP) 1: Literaturlaufarbeitung und Bedürfniserhebung.....	3
3.	Methodische Herangehensweise	4
4.	Zusammenfassung der qualitativen Interviews.....	7
4.1	Schülerinnen-Interviews.....	7
4.2	PädagogInnen-Interviews	10
5.	Ergebnisse Schülerinnen-Interviews	13
5.1	Soziodemographische Daten und Familienhintergrund.....	14
5.2	Hobbies und Lieblingsfächer der Schülerinnen	15
5.2.1	Freizeitverhalten.....	15
5.2.2	Lieblingsfächer versus wenig beliebte Fächer	17
5.2.3	Lernverhalten	19
5.3	Nutzung digitaler Medien	20
5.3.1	Zugang und Verwendungshäufigkeit digitaler Medien	20
5.3.2	Anwendung der digitalen Medien	22
5.3.3	Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien.....	25
5.3.4	Verwendung von digitalen Medien im schulischen Kontext	26
5.3.5	Lernen im Rahmen von Spielen	30
5.4	Nutzung sozialer Netzwerke und Kommunikationsnetzwerke	31
5.4.1	Soziale Netzwerke zur Kommunikation mit den Lehrkräften.....	33
5.4.2	Reflexion über die Nutzung sozialer Netzwerke	34
5.5	Spiele von digitalen Spielen.....	34
5.5.1	Spiele und Spielarten	35
5.5.2	Auswahl der digitalen Spiele	36
5.5.3	Inhalte von digitalen Spielen.....	37
5.5.4	Gemeinsames Spielen versus alleine Spielen.....	39
5.5.5	Film- und Fotoprogramme.....	40
5.6	Pläne hinsichtlich Schule und Beruf.....	40
5.6.1	Pläne für Schule und Studium.....	41
5.6.2	Berufswünsche der Mädchen.....	41

5.6.3	Vorstellungen über technische und IT-Berufe.....	42
5.6.4	Meinungen über individuelle Wunschberufe	43
5.6.5	Berufswahlentscheidung und Vorbilder	44
5.7	Vorstellungen über verschiedene Berufsformen	47
5.7.1	Vorstellungen über den Beruf der Angestellten	47
5.7.2	Vorstellungen über selbständige Berufe	48
5.7.3	Vorstellungen über den Beruf der Hausfrau	49
5.8	MIT-MUT Plattform	50
5.8.1	Inhalte	50
5.8.2	Usability-Aspekte und Anforderungen	52
5.8.3	Barrieren und Befürchtungen	54
6.	Ergebnisse PädagogInnen-Interviews	55
6.1	Umgang mit digitalen Medien.....	56
6.1.1	Nutzung digitaler Medien.....	56
6.1.2	Kompetenzen und Fortbildungsbedarf.....	58
6.1.3	Verwendung sozialer Netzwerke	60
6.1.4	Nutzung von digitalen Medien im Rahmen der Freizeitgestaltung	61
6.2	IT-Nutzung im Rahmen des Unterrichtes	62
6.2.1	Einsatz digitaler Medien im Rahmen des Unterrichts.....	62
6.2.2	IT-Kompetenzen der Schülerinnen	65
6.2.3	Vorteile des Einsatzes digitaler Medien im Unterricht.....	66
6.2.4	Bewusster Umgang mit digitalen Medien.....	67
6.2.5	Probleme in Bezug auf digitale Medien an der Schule.....	69
6.3	Genderstereotypen	70
6.4	Berufsorientierung an der Schule.....	72
6.4.1	Genderstereotypen bei der Schul- und Berufswahl	73
6.4.2	Konkrete Berufswünsche der Schülerinnen.....	77
6.4.3	Förderung von unternehmerischer Kompetenz	79
6.5	MIT-MUT Plattform	82
6.5.1	Inhalte	82
6.5.2	Usability-Aspekte und Anforderungen	84
6.5.3	Spiele	87
6.5.4	Integration der Plattform in den Unterricht.....	87

6.5.5	Barrieren und Befürchtungen in Bezug auf die MIT-MUT-Plattform	88
7.	Reflexion aus Gendersicht	89
8.	Literaturverzeichnis	93
9.	Anhang	95
9.1	Leitfaden für qualitative Interviews mit Schülerinnen.....	95
9.2	Leitfaden für qualitative Interviews mit PädagogInnen	100

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Interviews mit Schülerinnen aus den Modellschulen	13
Tabelle 2: Lieblingsfächer der befragten Mädchen	17
Tabelle 3: Wenig beliebte Fächer der befragten Mädchen.....	18
Tabelle 4: Interviews mit PädagogInnen aus den Modellschulen.....	55

1. Zielsetzung und Hintergründe des Projektes MIT-MUT

Das Projekt MIT-MUT – Mädchen und IT – Mädchen und Unternehmerintum - zielt darauf ab, Mädchen noch vor der Berufswahlentscheidung für unternehmerisches Denken und Handeln im IKT-Bereich zu motivieren sowie ihre technischen und unternehmerischen Kompetenzen zu fördern. So sollen Mädchen auf spielerische Weise mit attraktiven und zeitgemäßen Berufsbildern in der IKT-Branche und beruflicher Selbstständigkeit vertraut gemacht werden, es sollen die nötigen Kompetenzen für unternehmerisches Denken und Handeln gefördert und eine Vernetzung zwischen den Mädchen und IKT-UnternehmerInnen initiiert werden. Dies geschieht durch den gezielten Einsatz von Game-based Learning, Social Learning und Best Practice Beispielen. Somit unterstützt das Projekt MIT-MUT zwei von der EU (2006) definierte Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen – nämlich Computerkompetenz und unternehmerische Kompetenz.

Hintergrund des Projekts ist die Tatsache, dass Frauen im IKT-Bereich nach wie vor deutlich unterrepräsentiert sind, dies gilt insbesondere für weibliche Entrepreneurs. Gleichzeitig ist in den nächsten Jahren ein zunehmender Fachkräftemangel in der IKT-Branche zu erwarten. Um einen Einstieg von Frauen ins Unternehmerintum zu unterstützen, müssen unternehmerische Kompetenzen früh gefördert werden, idealerweise bereits im Schulalter. Bestehende Projekte setzen jedoch zumeist erst nach der Sekundarstufe I an, wenn die Entscheidung für eine weiterführende Schul- oder Berufsausbildung bereits getroffen ist. Das Projekt MIT-MUT setzt bei Mädchen unter 14 Jahren vor der Berufswahlentscheidung an.

Im Rahmen des Projekts MIT-MUT wird ein Social Enterprise Network etabliert, in dem mit Mitteln des Social- und Game-based Learnings Kompetenzen in IKT und Entrepreneurship erworben werden können. Die Besonderheit dieses Networks ist, dass es sowohl als Lernplattform (LMS), als auch als multi-user-game, social network und webconferencing tool dient. Mit Game-based Learning bewältigen Mädchen unternehmerische Aufgaben, welche von realen UnternehmerInnen oder IKT-Führungskräften (Rollenvorbildern) evaluiert werden. Die Testung und Umsetzung erfolgen in ausgewählten PartnerInnenschulen.

Folgende Fragestellungen werden im Rahmen des Projekts MIT-MUT beantwortet und können damit bestehende Forschungslücken schließen:

- Wie können IKT-Kompetenzen und unternehmerische Kompetenzen bei Mädchen vor der Berufswahlentscheidung gefördert werden?
- Wie lässt sich das Interesse von Mädchen für eine berufliche Selbstständigkeit im IKT-Bereich durch das Zusammenspiel von sozialen Lernstrategien, Web 2.0 Angeboten und Gamification-Konzepten im Rahmen eines gendersensiblen, partizipativen Designansatzes ansprechen?
- Wie können PädagogInnen spielbasierte Lernangebote zur Förderung von IKT-Kompetenzen und unternehmerischen Kompetenzen im Unterricht einsetzen?
- Welche Web 2.0-Konzepte können dabei unterstützen, ein möglichst realistisches Bild von IKT-UnternehmerInnen zu zeichnen?
- Wie können die didaktischen Lernszenarien (Simulationen) zur Motivation und Förderung anhand der Schlüsselkompetenzen Computerkompetenz, Eigeninitiative und unternehmerische Kompetenz genderspezifisch gestaltet werden?

- Wie kann das zu entwickelnde Social Enterprise Network didaktisch in den schulischen Unterricht eingebettet werden, und welche technischen Anforderungen ergeben sich dadurch an Content, Design und Funktionalität?

2. Ziele des Arbeitspaketes (AP) 1: Literaturlaufarbeitung und Bedürfniserhebung

Folgende Ziele werden mit AP 1 verfolgt:

- Aufarbeitung des Wissensstandes von gegenstandsrelevanten Fachbereichen und theoretische Fundierung der nachfolgenden Arbeitsschritte im Rahmen einer Literaturlaufarbeitung
- Detaillierte Herausarbeitung der wesentlichen Barrieren, die Mädchen davon abhalten, eine Karriere im IKT-Bereich in Betracht zu ziehen
- Identifikation von Lehrbedarf von PädagogInnen in Hinblick auf IKT und unternehmerische Kompetenz
- Identifikation von Lernbedarf der Schülerinnen in Hinblick auf IKT und unternehmerische Kompetenz
- Identifikation von Rahmenbedingungen und Handlungsempfehlungen des Einsatzes digitaler Medien im Schulunterricht

Der methodische Zugang im Rahmen des AP1 ist zweigeteilt: In einem ersten Schritt erfolgt eine Analyse bestehender Fachliteratur mit dem Fokus auf Entrepreneurship, Genderaspekten, Gender und Technik, Internetnutzung und Spielverhalten von Mädchen, Gender und Usability, pädagogische Ansätze aus dem Bereich der Berufsorientierung, IKT-Fachdidaktik und Mediendidaktik. (siehe dazu Deliverable D 1.1. Literaturlaufbereitung)

In einem zweiten Schritt erfolgt eine Identifikation von Bedürfnissen, des Lehr- und des Lernbedarfs hinsichtlich der IKT- und unternehmerischen Kompetenzen im Rahmen von qualitativen leitfadengestützten Interviews. Die Ergebnisse der qualitativen Interviews sind nachfolgend analysiert.

3. Methodische Herangehensweise

Um die Bedürfnisse der Zielgruppe erheben zu können, wurden qualitative leitfadengestützte Interviews (Flick, 2007)¹ mit Schülerinnen und PädagogInnen in neun Schulen in Niederösterreich durchgeführt.

Bei den qualitativen leitfadengestützten Interviews zählt nicht die Datenmenge, sondern die schlüssige Rekonstruktion der Sinnzusammenhänge. Die qualitativen leitfadengestützten Interviews sind strukturierte, aber narrativ, d.h. erzählgenerierende, offene Verfahren zur Rekonstruktion von Sinngehalten.

Primäre Zielsetzungen der qualitativen Interviews sind die detaillierte Herausarbeitung der wesentlichen Barrieren, die Mädchen davon abhalten, eine Karriere als Unternehmerin, speziell im IKT-Bereich – in Betracht zu ziehen und die Identifikation des Lernbedarfs der Schülerinnen sowie des Lehrbedarfs der PädagogInnen in Hinblick auf IKT und unternehmerische Kompetenzen. Die Ergebnisse der qualitativen leitfadengestützten Interviews dienen als Basis für die Gestaltung der MIT-MUT Plattform und des Game-based Learnings und fließen in die nachfolgenden Projektschritte ein.

Sowohl die Erhebung als auch die Auswertung der Ergebnisse erfolgt getrennt nach den Zielgruppen Schülerinnen und PädagogInnen.

Die Interviews wurden digital aufgenommen und im Anschluss wortwörtlich transkribiert. Für die Auswertung werden die wortwörtlichen Interviewtranskripte in thematische Einheiten zerlegt und diese einer gebündelten Analyse im Sinne der Forschungsfragen unterzogen (Przyborski & Wohlrab-Sahr, 2010)². Mithilfe der Grobanalyse von Sprachprotokollen nach Lueger (2000)³ erfolgt die Auswertung in mehreren Schritten: (1) Analyse manifester Sinngehalte, (2) Analyse des lebensweltlichen Kontexts von Äußerungen, (3) Analyse von Interaktionseffekten.

Je nach Zielgruppe (Schülerinnen, PädagogInnen) wurden zwei verschiedene Leitfäden verwendet. Die Leitfäden (siehe Anhang 9.1 und 9.2) enthalten neben soziodemographischen Daten (wie z. B. Alter, Schule) folgende Themenbereiche:

Leitfaden Schülerinnen:

- Technikaffinität (Mediennutzung und digitales Spielverhalten der Mädchen)
- Schule und Unterricht (Verwendung digitaler Medien im Unterricht, persönliches Lernverhalten, Organisation des Schulalltages)
- Hobbies, Schule und Beruf (bestehende Interessen, Schulwahl, berufliche Vorstellungen und Pläne, Berufsorientierung in der Schule)
- Vor- und Nachteile verschiedener Berufsformen
- MIT-MUT Plattform

¹ Flick, Uwe (2007): Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung. 4. Auflage. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

² Przyborski, Aglaja/Wohlrab-Sahr, Monika (2010): Qualitative Sozialforschung: Ein Arbeitsbuch. 3.Auflage. München: Oldenbourg Verlag.

³ Lueger, Manfred (2000): Grundlagen qualitativer Feldforschung. Methodologie - Organisierung - Materialanalyse Wien: WUV 2000

Leitfaden PädagogInnen:

- Technikaffinität (Mediennutzung in der Freizeit)
- Schule und Unterricht (Verwendung digitaler Medien im Unterricht, Einstellung zum Einsatz von IT im Unterricht)
- Schule und Beruf (Berufsorientierung in der Schule, Vorstellungen über Eignungen für IT-Berufe und Unternehmerintention)
- MIT-MUT Plattform

Die Zitierung von Interviewpassagen erfolgt anhand der Angabe der Interviewnummer und laufender Absatznummer aus den Interviews, z. B. (Interviewnummer: 15, laufende Absatznummer: 134-136). Die Interviewnummer und eine kurze Beschreibung der Interviewten sind in Tabelle 1: Interviews mit Schülerinnen aus den Modellschulen und Tabelle 4: Interviews mit PädagogInnen aus den Modellschulen ersichtlich.

Auswahl der InterviewpartnerInnen

Es wurden insgesamt 19 Schülerinnen und 10 PädagogInnen im Zeitraum von Oktober bis November 2014 befragt, wobei die Interviews von MAKAM Research, der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich sowie der Donau-Universität-Krems durchgeführt wurden. Die Erhebung erfolgte in folgenden neun Schulen in Niederösterreich, die bereits vor der Projekteinreichung Interesse an dem Projekt zeigten:

- Bundesgymnasium und Bundesrealgymnasium Bruck an der Leitha
- Bundesgymnasium und Bundesrealgymnasium Purkersdorf
- Neue Informatikmittelschule Stockerau
- Neue Mittelschule Frankenfels
- Neue Mittelschule Mödling
- Neue Mittelschule Neunkirchen (Augasse)
- Neue Mittelschule Neunkirchen (Schöllerstraße)
- Neue Mittelschule Schrems
- Private Neue Mittelschule Zwettl

Die Auswahl jener Schülerinnen der 7. und 8. Schulstufe, die als Interviewpartnerinnen fungierten, erfolgte direkt durch Klassenvorstände, DirektorInnen oder Lehrkräfte der Berufsorientierung und Informatik in den Modellschulen. Die Auswahl der PädagogInnen, die als InterviewpartnerInnen fungierten, erfolgte ebenfalls über die jeweiligen Schulen.

Vor Durchführung der Interviews wurden die PädagogInnen, Schülerinnen und deren Erziehungsberechtigte ausführlich über das Projekt informiert und um die Unterfertigung einer Einverständniserklärung zur Teilnahme gebeten. Vertraulichkeit im Umgang mit den Interviewdaten, Datenschutz und die Verwendung der Fotos, die im Rahmen der Interviews gemacht wurden, wurden in den Einverständniserklärungen garantiert.

Folgende Kriterien waren Voraussetzung für die Teilnahme an den Interviews:

- Freiwilligkeit
- Unterschriebene Einverständniserklärung (bei Schülerinnen durch Erziehungsberechtigte)
- Bei den Schülerinnen: 7. oder 8. Schulstufe, damit die Mädchen noch keine konkrete Ausbildungs- oder Berufswahlentscheidung getroffen haben.
- Bei den Schülerinnen: Empfehlung zur Teilnahme durch PädagogInnen
- Bei den PädagogInnen: Lehrkraft für Informatik, Berufsorientierung, Geographie und Wirtschaftskunde oder Ansprechperson an Schule für Projekt MIT-MUT

Die durchschnittliche Interviewdauer betrug 34 Minuten bei den Schülerinnen und 36 Minuten bei den PädagogInnen. Alle Interviews wurden direkt an den Schulen durchgeführt.

4. Zusammenfassung der qualitativen Interviews

4.1 Schülerinnen-Interviews

Die befragten Schülerinnen wachsen größtenteils in traditionell geprägten Familien auf. Die Mütter arbeiten vorwiegend in typischen Frauenberufen, wie Bank- oder Büroangestellte oder Kindergartenhelferin und arbeiten oft auf Basis einer Teilzeitbeschäftigung, die Väter üben meist typisch männlich konnotierten Berufe, wie beispielsweise Landwirt, Installateur oder Programmierer aus.

Die Hobbies der Schülerinnen sind auch eher typische Freizeitbeschäftigungen für Mädchen, wie Reiten, Tanzen, Ballett oder das Spielen eines Musikinstrumentes.

Die Lieblingsfächer in der Schule entsprechen den klassischen Stereotypen, wobei vor allem kreative Unterrichtsgegenstände, wie Bildnerische Erziehung, Turnen und Werken das Beliebtheitsranking anführen. Beliebt sind vor allem jene Unterrichtsgegenstände, wo Kreativität ausgeübt werden kann, wo die Mädchen gute Leistungen bringen und die ihnen Spaß bereiten. Die Schülerinnen lernen meist selbständig, bekommen aber sehr wohl Unterstützung von ihren Eltern.

Die Mädchen verwenden sowohl in der Freizeit als auch im schulischen Kontext digitale Medien, wie Smartphone, Laptop, Computer, Tablet, Fernseher und Spielkonsolen, wobei die Nutzungsdauer und –häufigkeit stark variiert. Jedes der befragten Mädchen verfügt über ein Smartphone, das aufgrund der vielfältigen und praktischen Anwendungsmöglichkeiten, wie beispielsweise das Versenden und Empfangen von Nachrichten via WhatsApp, die Nutzung von Facebook oder anderer sozialer Netzwerke und das Verwenden von digitalen Spielen sowie aufgrund der ständigen Verfügbarkeit am beliebtesten ist. Computer, Laptop und Netbooks werden für private und schulische Zwecke genutzt und sind bei den Mädchen ebenfalls sehr beliebt. Im schulischen Kontext werden sie für unterschiedliche Recherchen, Erstellen von Dokumenten, Präsentationen, aber auch für Lernkontrollen im Rahmen von Lernplattformen oder Online-Tests verwendet. Aber auch der Informationsaustausch mit SchülerInnen und PädagogInnen ist eine wesentliche Anwendungsform digitaler Medien im schulischen Kontext. Privat werden Computer für diverse Recherchen, aber auch für das Ansehen von Filmen oder für das Hören von Musik genutzt.

Obwohl die Mädchen angeben, wenig Zeit mit sozialen Netzwerken und digitalen Spielen am Computer, Smartphone oder Tablet zu verbringen, wird bei genauer Nachfrage doch deutlich, dass beides einen nicht unbedeutenden Stellenwert in der Freizeitgestaltung der Mädchen einnimmt. Bei den Spielarten bevorzugen die Mädchen Adventure Games, Jump and Runs, Strategiespiele, Geschicklichkeits- und Geschwindigkeitsspiele, Quizspiele sowie Designspiele, hingegen sind Action- und Shooterspiele weniger beliebt. Ausgewählt werden die Spiele aufgrund von Bewertungen und Kommentaren anderer NutzerInnen, aber auch Werbebilder, -videos und Spielnamen werden in der Auswahlentscheidung berücksichtigt. Wichtig beim Spielen sind den Mädchen Herausforderungen („Challenges“) und Wettbewerbe, verschiedene Schwierigkeitsstufen/Levels, eine ansprechende Optik („cooles Cover“, bunte aber nicht zu schrille Farben, Vermeidung der Farbe Rosa) sowie die Integration von Musik. Auch übernehmen die Mädchen beim Spielen gerne Verantwortung,

beispielsweise für ein virtuelles Tier, und sie wollen ihre Kreativität ausleben können, beispielsweise in Form von Gestaltungsmöglichkeiten oder Designaspekten.

Die Entscheidung über weiterführende Schulen und die spätere Berufswahl wird in erster Linie von den Schülerinnen selbst getroffen. Unterstützt werden sie dabei insbesondere von ihren Eltern, PädagogInnen, älteren Geschwistern oder Verwandten. Die Mädchen haben größtenteils schon genaue Vorstellungen über ihren weiteren schulischen Weg, wobei vor allem Kindergartenschulen und Handelsakademien priorisiert werden.

Obwohl die Berufsvorstellungen der Mädchen, trotz des Kennenlernens verschiedener Tätigkeiten im Rahmen der in den Schulen stattfindenden Berufsorientierungen, noch vage sind, sind am ehesten traditionell weiblich konnotierte Berufe, wie Kindergärtnerin, Bank- oder Bürokauffrau, Lehrerin/Pädagogin oder Pflegerin, vorstellbar.

Einige Mädchen interessieren sich stark für digitale Medien, trotzdem ist eine berufliche Orientierung in diese Richtung für sie persönlich eher nicht denkbar, da Fertigkeiten im IT-Bereich mit Buben assoziiert werden, denen viel eher zugetraut wird, hier eine Ausbildung oder einen Beruf zu ergreifen. Für jene Mädchen, für die eine IT-Laufbahn in Frage kommen könnte, sind Berufe im kreativen (Medien- oder Modedesign, Architektur) oder im naturwissenschaftlichen Bereich (Umwelttechnik) denkbar. Offenheit für IT-, technische oder naturwissenschaftliche Berufe ist vor allem bei jenen Mädchen erkennbar, die in ihrem privaten Umfeld diesbezüglich Vorbilder haben und daher vermehrt über spezifisches Wissen über berufliche Möglichkeiten in diesem Feld verfügen oder bestimmte Fertigkeiten (z. B. Programmieren, digitales Zeichnen) schon ausprobieren konnten.

Wissen und Vorstellungen über IT-Berufe und selbstständige Berufe sind bei den Schülerinnen in unterschiedlichem Ausmaß vorhanden. Folgende Kompetenzen oder Persönlichkeitsmerkmale werden mit Personen dieser Berufsgruppen in Verbindung gebracht bzw. als notwendig erachtet:

- *Personen in IT-Berufen:*

Fachkompetenzen: Computerkenntnisse, großes Interesse an Computern, Übung und Erfahrung im Umgang mit Computern, mathematische Fähigkeiten, logisches Denken, Beherrschen des 10-Finger-Systems, Programmierkenntnisse.

Soft Skills: Durchsetzungsvermögen, Willensstärke, Ausdauer, Geduld, Kommunikationsfreude, Freude im Umgang mit Menschen, Teamgeist, Kreativität, Fantasie, Redegewandtheit, Offenheit.

- *UnternehmerInnen:*

Fachkompetenzen: Kenntnisse von Markt und Wirtschaft, Managementfähigkeiten, Fähigkeit zu Delegieren, Planungsfähigkeit, Präsentationsfähigkeit.

Soft Skills: Kreativität, Wortgewandtheit, Durchsetzungsvermögen, Organisationstalent, Führungsqualität, Kontaktfreudigkeit, starker Wille, Risikofreudigkeit, Selbstbewusstsein, Ordentlichkeit, Bereitschaft Verantwortung zu übernehmen.

Die Mädchen stehen einer Nutzung der MIT-MUT Plattform sehr positiv gegenüber, wobei eine Verbindung von Lernen und Spaß im Vordergrund stehen sollte. Die Mädchen nennen konkrete Inhalte, die die Plattform bieten sollte:

- Vielfältige Informationen zu unterschiedlichen Berufen, Ausbildungswegen und Schulen.
- Fachwissen zu Berufen sowie Einblicke in den praktischen Alltag vorgestellter Berufe.
- Kompetenz- und Eignungstests zum Erkennen von Stärken und geeigneten Berufen.
- Konkrete Tipps und Ratschläge zur Berufswahl.
- Eine Vielzahl an abwechslungsreichen spielerischen Elementen mit unterschiedlichen Levels, Herausforderungen und Wettbewerben.
- Gute Musik im Rahmen der Spiele.
- Möglichkeiten für Gedächtnistraining und für kreatives Gestalten.
- Single- und Multi-Player-Games, eventuell mit einem eigenen Avatar.
- Angebot zum Lösen interessanter, anspruchsvoller und abwechslungsreicher Aufgaben zu technischen und naturwissenschaftlichen Themen sowie UnternehmerInnentum.
- Spielerische Ansätze, um Wissen aufzubauen oder IT-Kompetenzen zu entwickeln.
- Challenges zum Messen mit anderen.
- Die Möglichkeit des Austausches, der Vernetzung und Zusammenarbeit mit anderen in Form einer Chatfunktion und/oder Nachrichtenfunktion.
- Eine Verlinkung zu schon bestehenden sozialen Netzwerken, wie z. B. Facebook.

Das Layout der MIT-MUT Plattform sollte bunt, aber nicht zu schrill sein. Wichtig sind den Mädchen Bilder und eine ansprechende grafische Gestaltung, die keine Geschlechterstereotypen reproduziert, wie beispielsweise durch die Farbe Rosa. Die Texte sollen leicht verständlich sein, möglichst keine Fachausdrücke enthalten und nicht zu lange sein. Auch Datensicherheit sollte gewährleistet werden. Der Großteil der befragten Schülerinnen will keine privaten Daten zur Nutzung preisgeben müssen. Der Zugang zur Plattform soll möglichst einfach und unter Wahrung der Anonymität erfolgen. Einige der Mädchen wünschen sich die Möglichkeit, ein eigenes Profil mit Benutzernamen oder auch einem Avatar anlegen zu können, andere bevorzugen einen Zugang ohne Loginfunktion. Auch sollte die Plattform keine Werbung beinhalten.

4.2 PädagogInnen-Interviews

Die befragten PädagogInnen, die zu einem großen Teil Informatik und Berufsorientierung unterrichten, fungieren als Ansprechpersonen des Projekts MIT-MUT an den teilnehmenden Modellschulen und stehen dem Projekt sehr positiv und aufgeschlossen gegenüber.

Die PädagogInnen nutzen digitale Medien sowohl privat als auch für schulische Zwecke sehr intensiv. So werden digitale Medien für die Organisation und Dokumentation des schulischen Alltages, die Kommunikation mit KollegInnen und SchülerInnen und für Verwaltungstätigkeiten genutzt. Lehrkräfte der Informatik sind häufig auch für den gemeinsamen Einkauf von digitalen Geräten für PädagogInnen und SchülerInnen, die eLearning-Koordination oder auch für die Netzwerkadministration verantwortlich. Soziale Netzwerke werden im Schulalltag vor allem im Rahmen von Plattformen, wie z. B. Moodles zur Kommunikation oder zum Down- oder Hochladen von Dokumenten, Hausübungen oder Informationen verwendet, wobei deren Nutzung an den meisten Schulen mittlerweile obligatorisch ist. WhatsApp – als soziales Kommunikationsnetzwerk – wird von einigen der PädagogInnen für die Kommunikation mit den SchülerInnen und anderen Lehrkräften aufgrund der schnellen Datenübertragung und der Bildung von spezifischen Gruppen verwendet.

Obwohl digitale Medien in allen Schulen genutzt werden, zeigen sich hinsichtlich des Ausmaßes der Nutzung schulspezifische Unterschiede. An Schulen mit Informatikschwerpunkt ist die Ausstattung mit digitalen Medien insgesamt besser und es wird mehr Zeit in die Vermittlung von IT-Kompetenzen investiert. Der Umgang mit digitalen Medien ist hier selbstverständlich in den Unterricht und fast alle Fächer integriert und die Schülerinnen erwerben von der 1. Klasse an diesbezügliche Kompetenzen. Schulen ohne Informatikschwerpunkt vermitteln IT-Kompetenzen schwerpunktmäßig im Fach Informatik ab der 3. Klasse, zunehmend wird aber auch versucht, IT-Thematiken in andere Fächer zu integrieren. Auch hier weist der Großteil der Schülerinnen hohe Computerkompetenz auf, immer wieder gibt es aber auch Mädchen, die Schwächen und Schwierigkeiten mit digitalen Medien und einen erhöhten Förderbedarf diesbezüglich haben.

Mädchen und Buben nutzen digitale Medien aus Sicht der PädagogInnen unterschiedlich und setzen andere Schwerpunkte. Bei den Mädchen stehen kreative Gestaltungsmöglichkeiten (z. B. Beschäftigung mit Fotos und Filmen, Designen) sowie kommunikative und soziale Aspekte (z. B. Nutzung von sozialen Netzwerken) im Vordergrund. Buben werden tendenziell selbstbewusster im Umgang mit digitalen Medien erlebt und bei ihnen spielt das Interesse an Programmieren und Computerspielen eine größere Rolle.

Die PädagogInnen sehen sich selbst - neben den Eltern - als wichtige UnterstützerInnen im Rahmen der Schul- bzw. Ausbildungswahl und der Berufsorientierung. Jedoch glauben viele PädagogInnen, dass es für 14-Jährige auf Grund des jungen Alters schwierig ist, schon konkrete Zukunftspläne zu haben. Bei der Entscheidung für eine bestimmte Schule fließen verschiedene Faktoren mit ein. Individuelle Ansichten und Interessen, Beruf und Bildungsstand der Eltern, Noten und Schulleistungen, räumliche Nähe und Reputation von Schulen und die Pläne der engsten Freundinnen haben Einfluss darauf, welche Schule gewählt wird. Manche Mädchen haben trotzdem Schwierigkeiten, diesbezüglich eine Entscheidung zu treffen. Aus diesem Grund wird eine Vielzahl an Aktivitäten in den Schulen

durchgeführt, um SchülerInnen bei ihrer Schul- und möglichen Berufswahl zu unterstützen. Aus Sicht der PädagogInnen kommen Geschlechterstereotypen bei der Schul- und Berufswahl nach wie vor stark zum Tragen. So wählen Schülerinnen vermehrt HAK, HLW oder Kindergartenschulen, wohingegen der Besuch einer technischen Ausbildung nur für wenige eine gewünschte Option ist. Die Ursache für geschlechterstereotype Rollenvorstellungen sehen die Lehrkräfte in der Gesellschaft allgemein sowie in der Familie begründet. Den Mädchen sollen berufliche Optionen abseits von genderstereotypen Vorstellungen bewusst gemacht und das Interesse für Berufe geweckt werden, die sie sonst nicht in Betracht ziehen würden. Als Strategie zum Abbau von Geschlechterstereotypen nennen die PädagogInnen das Aufzeigen und Bewusstmachen der eigenen Kompetenzen, Stärkung des Selbstbewusstseins, Aufklärung über technische und IT-Berufe, Erhöhung der Motivation und des Interesses für IT-Berufe.

Unternehmerische Kompetenzen in der Altersgruppe der 14 Jährigen zu fördern, sehen einige der PädagogInnen als problematisch, da für sie die Schülerinnen in der Regel noch zu jung für eine Auseinandersetzung mit Selbständigkeit und UnternehmerInnentum sind. Vorstellungen über UnternehmerInnentum werden am ehesten jenen Schülerinnen zugetraut, deren Eltern selbstständig sind. Unternehmerische Kompetenz wird als in der Erziehung begründet gesehen. Für eine Selbstständigkeit werden neben Vorbildern im Elternhaus folgende persönliche Eigenschaften und Kompetenzen als notwendig erachtet:

Fachkompetenzen: Ausarbeitung einer Geschäftsidee, wirtschaftliches Wissen und Kompetenzen.

Soft Skills: Selbstvertrauen, Disziplin, Realitätsbezogenheit, Motivation, Entschlossenheit, Kreativität, Einfallsreichtum.

Geschlechterstereotypen sind aus Sicht der PädagogInnen auch in Bezug auf Selbstständigkeit sichtbar, so würden Betriebe (z. B. Handwerksbetriebe oder landwirtschaftliche Betriebe) in der Regel an Söhne, nicht aber an Töchter weitergegeben und Söhne vom Vater eher in den Betrieb mitgenommen als Töchter.

Trotz der angesprochenen Bedenken der PädagogInnen zum Thema Unternehmerin stehen sie der Förderung von unternehmerischen Kompetenzen im Rahmen des Projekts sehr aufgeschlossen gegenüber. So könnte im Rahmen des Unterrichts die unternehmerische Kompetenz durch Gruppenarbeiten gefördert werden. An einem Gymnasium können die SchülerInnen sogar den Unternehmensführerschein machen, in dem umfangreiches unternehmerisches Wissen erworben werden kann.

Als Vorteile für Frauen, die als Selbstständige tätig sind, werden vor allem eine flexible Zeiteinteilung, eine gute Möglichkeit Familie und Beruf zu verbinden, eigene Gestaltungsmöglichkeiten und Möglichkeiten zur Selbstverwirklichung gesehen.

Nachteile von UnternehmerInnen sehen die PädagogInnen in einer hohen Arbeitsbelastung, in einem Leistungs- und Zeitdruck sowie in finanziellen Risiken.

Die PädagogInnen stehen der Nutzung der MIT-MUT Plattform für sich und ihre Schülerinnen sehr aufgeschlossen gegenüber. Die Plattform soll einen Beitrag leisten, das Selbstbewusstsein der Schülerinnen zu steigern, Denkanstöße zu liefern und selbständiges Arbeiten zu fördern. Die Lehrkräfte wollen die Plattform vor allem im Rahmen der

Berufsorientierung einsetzen und wünschen sich darüber hinaus, dass die Schülerinnen diese privat zu Hause alleine und zusammen mit ihren Eltern nutzen. Die MIT-MUT Plattform soll im Idealfall zu einem „Selbstläufer“ werden.

Inhaltlich soll die Plattform folgende Informationen für Schülerinnen, PädagogInnen und Eltern enthalten:

- Berufsinformationen für Schülerinnen und entsprechende Unterrichtsmaterialien für PädagogInnen: Kurzvideos über Berufe und Ausbildungswege, Eignungstests, Links zu anderen Websites und Berufslexika, konkrete Unterrichtsmaterialien zur Unterstützung der PädagogInnen bei der Vermittlung von Berufsorientierung.
- Information über Firmen und Praktikumsstellen.
- Single- und Multi-Player Spiele, die die Kreativität der Mädchen fördern sollen sowie Challenges ermöglichen.

Die MIT-MUT Plattform soll einfach und selbsterklärend unter Wahrung des Datenschutzes und der Anonymität zu bedienen sein. Die Gestaltung soll optisch ansprechend sowie klar und übersichtlich strukturiert sein, sodass eine einfache, intuitive und spielerische Bedienung möglich ist und die Neugierde der Mädchen geweckt wird. Die Sprache soll an jene der Mädchen angepasst werden, damit eine Akzeptanz erreicht wird. Die MIT-MUT Plattform soll im Rahmen des Unterrichts eingesetzt werden können, damit das Thema Berufsorientierung spielerisch vermittelt werden kann. So soll die MIT-MUT-Plattform nicht nur im Informatikunterricht eingesetzt werden, sondern auch in anderen Unterrichtsgegenständen, wie beispielsweise im Deutschunterricht, wo Berufsorientierung in Form des Schreibens einer Bewerbung und eines Lebenslaufes vermittelt wird. Die PädagogInnen hätten gerne eigene Bereiche für Schülerinnen und LehrerInnen, wobei eine Vernetzungsfunktion zur Kommunikation der Lehrkräfte mit den Schülerinnen, der Schülerinnen untereinander und auch mit den Vorbildern bzw. „Role Models“ möglich sein soll. Von einigen Lehrkräften wird es als wichtig gesehen, dass die MIT-MUT-Plattform von verschiedenen digitalen Geräten aus nutzbar ist.

5. Ergebnisse Schülerinnen-Interviews

Die Ergebnisse der Interviews mit den Schülerinnen werden hinsichtlich soziodemographischen Daten, Hobbies, Neigungen, Lernverhalten, Umgang mit digitalen Medien, Nutzung sozialer Netzwerke, Spielverhalten, Berufswünsche und Vorstellungen über die MIT-MUT Plattform analysiert.

Im Folgenden findet sich eine Tabelle zur Übersicht über die Interviews mit den Schülerinnen und die wichtigsten personellen Angaben zu den Interviewten, z. B. Alter, Klasse, Schule:

Tabelle 1: Interviews mit Schülerinnen aus den Modellschulen

Nr.	Alter	Schule	Klasse	Informatik-schwerpunkt	Dauer des Interviews in Minuten
1	13	NMS Mödling	4	Nein	27
2	13	NMS Mödling	4	Nein	30
3	12	NMS Neunkirchen (Augasse)	3	Nein	39
4	13	NMS Neunkirchen (Augasse)	3	Nein	41
5	12	NMS Neunkirchen (Schöllerstraße)	3	Ja	42
6	12	NMS Neunkirchen (Schöllerstraße)	3	Ja	29
7	13	BG BRG Bruck an der Leitha	3	Nein	31
8	12	BG BRG Bruck an der Leitha	3	Nein	35
9	13	PNMS Zwettl	3	Ja	22
10	12	PNMS Zwettl	3	Ja	46
11	13	IMS Stockerau	4	Ja	48
12	14	IMS Stockerau	4	Ja	28
13	14	NMS Schrems	4	Ja	39
14	13	BG BRG Purkersdorf	4	Ja	34
15	13	BG BRG Purkersdorf	4	Ja	48
16	13	NMS Frankenfels	4	Nein	25
17	12	NMS Frankenfels	3	Nein	29
18	13	NMS Frankenfels	4	Nein	25
19	12	NMS Frankenfels	3	Nein	29

5.1 Soziodemographische Daten und Familienhintergrund

Die Schülerinnen wachsen größtenteils in traditionellen Kleinfamilien auf, d. h. mit beiden Elternteilen und mindestens einem Bruder oder einer Schwester.

Die befragten Mädchen haben größtenteils 1 – 2 Geschwister, eine Schülerin hat 3 Geschwister, zwei der Schülerinnen sind Einzelkinder, eine Schülerin wächst in einer Patchworkfamilie mit Bruder und Stiefbruder auf.

Familiengrößen und -konstellationen:

- 3 Personen (Mutter und Bruder/Schwester) – 2 Nennungen
- 3 Personen (Mutter und Stiefvater) – 1 Nennung
- 4 Personen (Eltern und Bruder) – 7 Nennungen
- 4 Personen (Eltern und Oma) – 1 Nennung
- 5 Personen (Eltern und 2 Geschwister) – 3 Nennungen
- 5 Personen (Eltern, Bruder, Uropa) – 1 Nennung
- 5 Personen (Mutter, ihr Freund, Bruder und Stiefbruder) – 1 Nennung
- 6 Personen (Eltern und 3 Geschwister) – 1 Nennung
- 6 Personen (Eltern, Bruder, Schwester und Oma) – 1 Nennung
- Keine Angabe – 1 Nennung

Die Berufe der Eltern (Mehrfachnennungen) spiegeln mit wenigen Ausnahmen, wie z. B. Lokführerin oder SAP-Beraterin bei den Müttern, Geschlechterstereotypen wieder. Die Mütter üben überwiegend typisch weiblich konnotierte Berufe aus, die Väter typisch männlich konnotierte. Mehrmals wird auch erzählt, dass die Mutter Teilzeit arbeitet, wohingegen dies bei den Vätern kein Thema ist.

Berufe der Mütter: Reinigungskraft, Schwimmlehrerin, Immobilienmaklerin, Bankangestellte, Lokführerin, Fabrikarbeiterin, Büroangestellte, Kindergartenhelferin, Verkäuferin, Landwirtin, Lehrerin für Englisch und Geschichte, Zimmermädchen, SAP-Beraterin, Hausfrau, Volksschullehrerin.

Berufe der Väter: Landwirt, Installateur, Bankangestellter, Förster, Baggerfahrer, Mitarbeiter bei Straßenmeisterei, Bauunternehmer, SAP-Unternehmer, Sachbearbeiter, Programmierer, Richter, Polizist, Koch, Lagerarbeiter.

Zwei der befragten Schülerinnen, deren Eltern getrennt bzw. geschieden sind, wissen nicht genau, welchen Beruf ihr Vater ausübt. Der Vater einer Schülerin ist derzeit arbeitslos und bildet sich weiter.

Der Großteil der Schülerinnen steht den in großem Ausmaß handwerklichen und traditionellen Berufen der Eltern ohne Wertung gegenüber. Einige der Schülerinnen geben an, die Berufe ihrer Eltern als nicht erstrebenswert zu sehen:

„Meine Mutter ist Reinigungskraft in einem Krankenhaus. Sie ist eigentlich Näherin, war sie früher. Mein Papa ist Installateur und das mag ich eigentlich überhaupt nicht.“ (13, 238-241)

Manche sehen ihre Eltern oder Geschwistern aber auch als Vorbilder und können sich die Berufe der Eltern oder Verwandten auch für sich selbst gut vorstellen, z. B. Bankangestellte.

Andere interessieren sich für völlig andere Berufe als jene ihre Eltern, z. B. Modedesignerin.

5.2 Hobbies und Lieblingsfächer der Schülerinnen

Um sich ein noch umfassenderes Bild von den befragten Schülerinnen machen zu können, wurden diese im Rahmen der Interviews nach ihren Hobbies, Neigungen, schulischen Interessen und ihrem Lernverhalten befragt.

5.2.1 Freizeitverhalten

Die Freizeitbeschäftigungen der Mädchen sind sehr breit gefächert und beinhalten sportliche Aktivitäten (Schwimmen, Baden gehen, Radfahren, Reiten, Tanzen, Ballett, Klettern, Waveboarden, Karate), das Lernen und Spielen von Musikinstrumenten (Klavier, Klarinette, Gitarre) und das Treffen von Freundinnen. Auch die Beschäftigung mit digitalen Medien (Filme oder Videos schauen, Musik hören) wird genannt. Weitere Hobbies sind Zeichnen, Shoppen, Spielen von Gesellschaftsspielen, Beschäftigung mit Tieren, Ministrieren, Mithelfen in der Landwirtschaft oder beim Mostheurigen, Vereinswesen wie Freiwillige Feuerwehr oder Musikverein, Spielen mit kleinen Geschwistern und Babysitten.

Hobbies, die besonders häufig genannt werden, sind Ballett und Reiten; diese stellen typische Mädchenfreizeitbeschäftigungen dar. Es werden aber auch Hobbies wie Klettern, Karate oder Waveboarden genannt, die nicht unbedingt typisch weiblichen Freizeitaktivitäten zuzuordnen sind.

Für einige Schülerinnen spielt die Beschäftigung mit digitalen Medien in der Freizeit kaum eine Rolle, für andere ist sie neben anderen Hobbies durchaus wichtig. Die Schülerinnen nennen meist mehrere Hobbies, die verschiedene Aktivitäten und soziale Aspekte umfassen:

„Ich spiele Klarinette und Saxophon und bin im Musikverein, bin bei der Freiwilligen Feuerwehr, spiel halt auch gerne mit meinen Hunden und wir haben einen Mostheurigen und da helf' ich auch manchmal.“ (6, 73)

„Ich treff' mich oft mit Freunden und da sitzen wir meistens beim Spielplatz und da kommt dann meist noch wer. Oder wir gehen Radfahren oder wenn jetzt das Bad offen hat gehen wir meistens ins Bad Schwimmen oder Rutschen oder irgendwelche solche Sachen.“ (19, 116-117)

„Radfahren, Schwimmen, Freunde treffen, Shoppen – ja.“ (18, 120-121)

„Reiten, Schwimmen, und ja Tanzen.“ (17, 131)

„Ich mache gern Sport und am Sonntag gehe ich ministrieren.“ (12, 76)

Die Beschäftigung mit digitalen Medien wird häufig in Verbindung mit weiteren Aktivitäten genannt, wie z. B. dem Lernen von Instrumenten, dem Spielen mit Geschwistern oder dem Treffen von Freundinnen:

„Also ich lern‘ mir selber grad Klavier. Was eigentlich relativ gut funktioniert. (...) Ich schau mir auf YouTube solche Videos an, dann spiel ich’s einfach nach und lern das dann auswendig. Und jetzt lernt mir meine Freundin grad Gitarre, weil sie kann Gitarre spielen. Und in der Musikschule lern ich Klarinette.“ (13, 150-157)

„Zocken und lesen. Mit meinem Bruder Volleyball spielen im Garten. Am Nachmittag Karate, Volleyball und Musik.“ (14, 110-113)

„Computerspiele, ich konnte mich als Avatar selbst gestalten und die Kleidung designen, man kann sich Stoffe aussuchen.“ (11, 99-102)

„Filme schauen, ich schreibe gerne Geschichten, spiele Gelegenheitsspiele, zeichne auch gerne und höre sehr sehr sehr gerne Musik.“ (15, 98-99)

Einigen der Schülerinnen bleibt für die Beschäftigung mit digitalen Medien kaum Zeit bzw. werden andere Aktivitäten vorgezogen, wie z. B. Sport, das Spielen eines Instrumentes oder nicht digitales Spielen:

„Ich bin viel in der Freizeit beschäftigt, ich habe Reiten und Ballett und ich tanze und spiele Klavier auch und ich habe nicht wirklich viel Zeit für digitale Sachen.“ (8, 6)

„Ich bin lieber draußen, ich habe auch drei Geschwister, da haben wir auch immer viel zu spielen, wir spielen viel und da ist auch das Handy, es ist schon manchmal lustig. Also, manchmal habe ich Tage, wo ich gern und viel spiele, aber dann habe ich wieder genug.“ (8, 32)

Ein Teil der Schülerinnen kann sich vorstellen, ein bestimmtes Hobby später zum Beruf zu machen. Hier werden Hobbies wie Spielen mit kleinen Kindern, Shoppen, Werken, Sport und Beschäftigung mit Pferden genannt. Digitale Medien spielen hier keine Rolle:

„Ich passe gerne auf meine kleinen Cousinen auf und deswegen will ich auch Kindergärtnerin werden.“ (16, 96-98)

„Ja, Shoppen, das täte ich gerne als Beruf machen.“ (18, 122-124)

„Ja, also etwas mit Sport, vielleicht auch Turnen.“ (7, 131)

„Werken vielleicht. Tischlerin vielleicht.“ (19, 118-122)

„Ich würde Zeichnen oder Geschichten schreiben, das finde ich schön.“ (15, 100-101)

„Ja, jetzt beim Mostenheurigen helfen, den ich einmal übernehm.“ (6, 74-75)

„Ja, Zeichnen, geometrisch Zeichnen, weil ich Architektin sein will. Deswegen.“ (1, 60)

5.2.2 Lieblingsfächer versus wenig beliebte Fächer

Die beliebtesten Fächer der befragten Mädchen sind Bildnerische Erziehung bzw. Zeichnen, Turnen, Werken und Englisch. Der Großteil der befragten Mädchen bevorzugt somit Unterrichtsgegenstände, in denen Kreativität ausgelebt werden kann oder aktive körperliche Betätigung möglich ist. Sprachen (Englisch, Französisch) und MINT-Fächer (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik) sind nur bei einem kleinen Teil der Mädchen beliebt. Informatik wird nur von einer Schülerin als Lieblingsfach erwähnt.

Tabelle 2: Lieblingsfächer der befragten Mädchen

Unterrichtsgegenstand	Anzahl der Nennungen*
Bildnerische Erziehung	10
Turnen	9
Textiles und technisches Werken	7
Englisch	6
Mathematik	4
Biologie	3
Deutsch	2
Französisch	2
Geometrisches Zeichnen	1
Geschichte	1
Informatik	1
Soziales Lernen	1
Physik	1
Chemie	1
Musik	1

*Mehrfachnennungen möglich

Lieblingsfächer werden damit begründet, dass darin eigene Interessen und Stärken gesehen werden und diese Fächer den Mädchen aus unterschiedlichen Gründen Spaß bieten. Üblicherweise erbringen die Schülerinnen in den jeweils genannten Lieblingsfächern gute Leistungen, sind motiviert, können ihre Kreativität ausleben (Bildnerische Erziehung), oder etwas schaffen (Werken), sich bewegen, aktiv sein und gemeinsam etwas spielen (Turnen) oder auch etwas Neues kennenlernen (Sprachen, Naturwissenschaften):

„Turnen, Zeichnen, Werken, und ja halt, Musik hab‘ ich auch gerne mögen, aber das haben wir jetzt in der vierten Klasse nicht mehr.“ (16, 73-74)

„Also, Französisch, das macht auch sehr viel Spaß, halt was Neues kennenlernen. Und Turnen, ist halt viel mit Sport und ich mach auch sehr viel Sport. Ja, man spielt auch sehr oft, man hat auch Spaß.“ (7, 81-83).

„Und ich find's auch interessant, neue Sprachen kennen zu lernen, außerdem gefällt mir daran, dass man dann wirklich reden kann mit denen. Sprachen sind einfach super für mich.“ (8, 67-69)

„Weil in Handarbeiten, da tu' ich gerne häkeln, einfach, weil die Zeit dabei vergeht und weil das lustig ist. (...) Und Werken, weil ich dann mein Zimmer schöner verzieren kann mit den Sachen, die ich mache.“ (19, 83-85)

„Ich spiele halt einfach gerne Mannschaftssport, so wie Volleyball, oder Schlacht und Feld. (...) Merkbball spielen wir auch gerne, Fußball abschießen, wo man mit dem Fuß und dem Ball jemanden abschießen muss.“ (10, 119)

Weniger beliebte Unterrichtsgegenstände der Mädchen sind Mathematik, Physik, Chemie und Englisch. Informatik wird von keiner Schülerin als ein wenig beliebtes Fach erwähnt.

Tabelle 3: Wenig beliebte Fächer der befragten Mädchen

Unterrichtsgegenstand	Anzahl der Nennungen
Mathematik	6
Physik	3
Chemie	2
Englisch	2
Religion	1
Geschichte	1
Deutsch	1
Bildnerische Erziehung	1
Turnen	1

* Mehrfachnennungen möglich

Als Gründe dafür, warum ein Schulfach wenig oder gar nicht beliebt ist, nennen die Schülerinnen, dass diese Fächer als schwer verständlich, schwierig, lernintensiv oder langweilig empfunden werden. Oft betrifft es auch Fächer, in denen die Schülerinnen ihre Leistung als schlecht einschätzen oder unzufrieden mit den Noten sind, manchmal hat es auch mit den Lehrkräften zu tun, dass ein Schulfach nicht gemocht wird:

„Mathe und Deutsch, weil ich bin nicht sehr gut in Deutsch. Mathe, das ist sehr anstrengend zu rechnen. Ich kann's eh, aber es ist sehr anstrengend.“ (3, 43)

„Mathe mag ich nicht, ich versteh's nicht so gut. Wenn du ein Fach hast, du kannst es nicht so gut, versteht's es nicht gleich, dann gefällt's dir nicht. Ich brauch halt länger bei Mathe.“ (4, 44)

„Englisch, ich bin bei der Aussprache nicht so gut und hab da auch eine Drei, meine schlechteste Note.“ (1, 40)

„Kunst, ich bin nicht die beste Zeichnerin, weil ich's nicht schön mach, dann passt's wieder nicht ...“ (2, 45-47)

„Mathematik wegen dem Lehrer, den haben wir zwar eh schon ein Jahr lang gehabt vorher, aber jetzt hat ein anderer Lehrer hingewechselt. Und jetzt ist mein Lieblingslehrer weg, der dabei war, der mir wenigstens geholfen hat.“ (13, 100-104)

5.2.3 Lernverhalten

Die befragten Schülerinnen lernen sehr selbstständig, werden aber von den Eltern oder auch von älteren Geschwistern unterstützt. Diese spielen eine wichtige Rolle beim Abprüfen von Lernstoff, beim Kontrollieren von Hausübungen und fallweise beim Erklären vor Schularbeiten:

„Ja, wenn ich irgendeine Hilfe brauche schon, aber meistens kann ich das alleine oder so.“ (18, 114-119)

„Alleine oder mit Eltern halt.“ (17, 120-129)

„Die Eltern helfen mir beim Beispiele herauschreiben oder zum Beispiel für die Matheschularbeit, haben wir am Donnerstag, und da helfen sie mir auch, lernen mit mir.“ (17, 120-129)

„Ja, meine Mama und meine ältere Schwester helfen mir.“ (19, 108-115)

„Ja, in Mathematik werde ich von meinem Vater unterstützt, er kann mir sehr viel erklären.“ (7, 114-124)

„Meine Eltern, die sagen schon, dass ich lernen soll. Zuerst lernst du, dann gehst du raus. Die Eltern schauen schon, dass ich alles hab‘ wenn ich etwas brauche und kontrollieren die Hausübung.“ (4, 53-55)

Mit Freundinnen gemeinsam wird tendenziell eher selten gelernt, weil aus Sicht der befragten Schülerinnen die Ablenkung hier zu groß wäre. Lernen mit Freundinnen stellt eher die Ausnahme dar und wird meist ergänzend gemacht:

„Also, ich lern‘ lieber alleine, weil da kann ich mich besser konzentrieren. Und da sind auch nicht so nervige Geräusche, was irgendwer anderer macht.“ (13, 137-142)

„Also, ich lerne fast immer alleine und manchmal ist es so, dass ich einen Tag zu Freundinnen komme und wir miteinander lernen.“ (16, 88-92)

„Am liebsten alleine, weil wenn man eine Freundin hat, dann konzentriert man sich auf den Spaß.“ (7, 114-124)

„Also, mit Freundinnen überhaupt nicht, ich mach das schon alles alleine und meine Mutter kontrolliert das dann.“ (8, 106-108)

Je nach Schulfach oder Schwierigkeit des Lernstoffes wird kurzfristig oder schon Wochen vor einer Schularbeit mit dem Lernen begonnen. Einige Schülerinnen lernen eher nur nach Aufforderung der Eltern:

„Also, meistens zwei, drei Tage vorher, in Deutsch ist es so. In Mathe – da lerne ich schon ein paar Wochen vorher. Was das kapiert‘ ich nicht so schnell.“ (13, 137-142)

„Eine Woche davor, also, wenn wir Schularbeitsstoff kriegen, fange ich an.“ (17, 120-129)

„Bei Mathe fünf Tage vorher, früher glaub‘ ich nicht!“ (18, 114-119)

„Ich schau‘ mir meist den Schularbeitsstoff an und wenn ich seh‘, da kann ich noch nicht viel, dann fang ich gleich an zu lernen.“ (16, 88-92)

„Ich lerne meistens alleine und eher kurzfristig, denn da merke ich es mir besser.“ (12, 66-68)

„Hin und wieder wenn ich kurz vor einer Schularbeit bin lerne ich oft auf den letzten Drücker. Und wenn die Mama es erfährt, sagt sie schon, ich soll weniger spielen und lernen.“ (11, 69)

Eine Schülerin erzählt, dass es ihr schwerfällt vor Schularbeiten zu lernen, weil sie lieber Computerspielen würde und es nicht leicht für sie ist, damit aufzuhören. Zu vieles Spielen würde sich mitunter auch bei den Noten bemerkbar machen:

„Ich finde das Lernen nicht so toll und bei Candy Crush hat man oft so ein Suchtgefühl. (...) Vor allem in Mathe bin ich nicht so gut und vor einer Matheschularbeit sollte ich weniger spielen und mehr lernen.“ (11, 109-120)

5.3 Nutzung digitaler Medien

In folgendem Kapitel erfolgt eine Auseinandersetzung mit dem Zugang zu digitalen Medien, der Verwendungshäufigkeit, der Anwendungskontexte, den Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien, der Verwendung von digitalen Medien im Rahmen des Unterrichts und Lernen im Rahmen von digitalen Spielen.

5.3.1 Zugang und Verwendungshäufigkeit digitaler Medien

Alle befragten Mädchen haben Zugang zu mehreren verschiedenen Arten von digitalen Medien, wie Smartphone, Laptop, Computer, Tablet, Fernseher, Spielkonsolen (z. B. Wii), und nutzen diese auch.

Das am häufigsten und liebsten genutzte digitale Medium ist das Smartphone. Häufig ist es das einzige digitale Medium, das den Schülerinnen alleine gehört. Dieses wird von den Schülerinnen in der Regel mehrmals täglich genutzt:

„Das Handy fast jeden Tag, also eigentlich jeden Tag.“ (17, 10-12),

„Also, das Handy und Computer jeden Tag. Jeden Tag, und bis zu, also das Handy schon bis zu zwanzig Mal am Tag oder öfters. Und den Computer so zweimal am Tag oder so.“ (18, 9-12).

„Ja, das Handy braucht man halt – ja, meistens ist es so!“ (18, 107-111)

„Das Smartphone lieber, weil’s mir gehört.“ (1, 9-16)

Jede der befragten Schülerinnen besitzt ein eigenes Smartphone. Bei den anderen Geräten/digitalen Medien ist dies nicht immer der Fall, hier gibt es eine große Bandbreite, welche und wie viele Geräte den Mädchen selbst gehören bzw. sie „im eigenen Zimmer haben“. Einige der Schülerinnen verwenden nicht nur ihr Smartphone täglich sondern auch den Laptop oder Computer. Der Computer oder der Laptop werden als zweitwichtigstes digitales Medium genannt. Einige der Schülerinnen benützen den Laptop oder Computer ihrer Eltern, borgen sich die Geräte von ihren Geschwistern aus oder besitzen diese gemeinsam mit ihnen:

„Also, ich habe keinen eigenen Laptop, aber von der Mama darf ich ihn mir manchmal ausborgen, manchmal brauch ich ihn auch für die Hausübung.“ (8, 6-18)

„Ich selbst besitze nur ein Smartphone, das andere ist für die ganze Familie.“ (7, 8-23)

„Mein Handy, meinen Laptop, ich habe eine Wii daheim, mit der spiele ich auch manchmal. Und meine Schwester hat ein Tablet, mit dem spiel' ich manchmal.“ (19, 9-18).

„Mein Handy gehört mir. Zwei Computer, Laptop, Tablet und auch einen iPad teile ich mit meinen Geschwistern und den Eltern“ (3, 9-14)

„Ich hab' ein eigenes Handy, einen eigenen Laptop, das Tablet teil ich mir mit meinen Eltern. Ich habe ein Smartphone.“ (2, 8-14)

„Laptop aber meistens Smartphone. Laptop gehört meiner Schwester, aber ich verwende es auch. Wir machen uns das aus.“ (1, 9-16)

Die Benutzung eines Smartphones während der Unterrichtszeit ist in der Regel nur für Unterrichtszwecke erlaubt. An manchen Schulen muss das Smartphone in einen Spind gelegt werden und darf erst nach Schulschluss wieder herausgenommen werden. In anderen Schulen ist die Nutzung des Smartphones in den Pausen erlaubt. Mehrmals berichten die Schülerinnen, dass sich nicht immer alle an das „Handyverbot“ halten:

„Also eigentlich ist Handyverbot. Also eigentlich darf man das Handy nicht nehmen, aber ein paar nehmen's trotzdem. Und ja, in Informatik können wir es sehr wohl nehmen, weil wir es halt brauchen.“ (18, 107-111)

Die Nutzungshäufigkeit und –dauer digitaler Medien differieren stark. Bei einigen Schülerinnen geben die Eltern vor, in welchem Ausmaß diese von den Schülerinnen verwendet werden dürfen. Vorübergehend und vor allem vor Schularbeiten kann es vorkommen, dass das Handy zu Hause abgegeben werden muss oder die Schülerinnen sich selbst einschränken, um den schulischen Erfolg nicht zu gefährden:

„Das darf ich auch nicht so viel, ich darf drei Stunden in der Woche, aber die nutze ich dann teilweise nicht aus, weil ich ziemlich viel für die Schule machen muss.“ (16, 40)

„Ich hab früher sehr oft gespielt, aber dann ist mir aufgefallen, ohne Spiele hat man bessere Noten, viel bessere sogar. (...) Meine Mutter hat mich darauf hingewiesen, manchmal hat sie mir auch das Handy dann weggelegt, wenn Schularbeiten oder Tests waren. Und dann hatte ich überhaupt kein Handy mehr und das hat sehr geholfen.“ (7, 62-64)

„Also, ich habe ein Handy, aber wenn ich von der Schule heimkomme, muss ich es manchmal der Mama geben, also zuerst die Hausaufgaben machen und für die Schule lernen und dann bekomme ich es für eine Stunde wieder.“ (8, 6)

„Ich bekomme eine halbe Stunde am Tag dafür.“ (8, 101-102)

„Das Höchste ist eine Stunde, aber es reicht mir dann auch.“ (9, 137-140)

Bei manchen ist das Ausmaß der Nutzung im Vergleich dazu relativ hoch, es wird täglich und mit mehreren verschiedenen digitalen Geräten agiert:

„Computer eher weniger, eher so eine Stunde oder zwei Stunden in der Woche. Wir haben eine Wii und mit der spielen wir öfter, so eine Stunde pro Tag. (...) Und ein Smartphone habe ich auch und da spiele ich auch jeden Tag.“ (14, 10-16)

„Meinen Computer benutze ich jeden Tag und zwar meistens zum Filme schauen. (...) Meine Eltern lassen mich in Ruhe, wir hatten Englischschularbeit und ich hab' eine Eins geschrieben. Es hat keinen Einfluss auf meine Noten.“ (15, 4)

Die Nutzung digitaler Medien in der Freizeit steht in Konkurrenz zu anderen Hobbies, die häufig bevorzugt ausgeübt werden. Geschlechterstereotypen werden dahingehend erkennbar, dass häufig typische „Mädchenhobbies“ wie z. B. Ballett oder Reiten ausgeübt werden:

„Ich bin in der Freizeit beschäftigt, ich habe Reiten und Ballett und ich tanze und Klavier spiele ich auch und ich habe jetzt nicht wirklich viel Zeit für digitale Sachen.“ (8, 6)

„Es ist halt so, es gibt Tage, an denen ich überhaupt keine Zeit habe dafür und da will ich auch nicht, da mache ich einfach was anderes.“ (8, 101-102)

„Ich bin nicht der Typ, der Stunden vor dem Computer sitzt oder vorm Fernseher und einer Playstation.“ (14, 36-38)

5.3.2 Anwendung der digitalen Medien

Die beliebtesten Webseiten und Apps, auch als Anwendung am Smartphone, sind YouTube, Google, Google Übersetzer, Taschenlampe, Wikipedia, Amazon, Thalia, Movie4k, WhatsApp, Facebook, Shazam, Twitter, ÖBB, H&M, SnapChat, Skype, Viber oder auch die jeweiligen Schulwebseiten bzw. Moodles, Google drive, Gmail.

• Verwendung des Smartphones

Die Begriffe „Smartphone“ und „Handy“ werden von den Schülerinnen synonym verwendet. Das Smartphone ist bei den Schülerinnen sehr beliebt. Das Attraktive für die Schülerinnen sind einerseits die vielfältigen, einfachen und praktischen Anwendungsmöglichkeiten des Smartphones und andererseits die permanente Verfügbarkeit. Das Handy ist im Gegensatz zu anderen digitalen Medien immer dabei und muss nicht neu eingeschaltet oder hochgefahren werden, wodurch vieles nicht nur sehr viel einfacher sondern auch schneller geht:

„Weil es einfach am schnellsten geht, wenn man kurz was nachschauen will, muss man nicht den Computer aufdrehen und warten bis er raufgefahren ist. Man kann gleich nachschauen.“ (13, 18)

„Man kann einfach viel damit machen, man kann sich gut verständigen, mit WhatsApp oder mit Nachrichten. Oder Spiele, die kann man sich herunterladen und wenn sie einem nicht mehr gefallen, dann kann man sie wieder deinstallieren. Und bei der Playstation ist das nicht so, weil da kann man sich nur Spiele kaufen und die muss man sich dann behalten.“ (10, 10-21)

„Mein Handy und den Computer. Das Handy, weil ich da mit meinen Freundinnen schreibe.“ (3, 9-14)

„Das Handy, das kann ich überall hin mitnehmen, wenn ich was brauche, dann kann ich gleich anrufen. Mit dem Handy kann ich alles auf einmal machen.“ (4, 10-20)

„Weil man es überall hin mitnehmen kann, ich kann es überall einstecken.“ (12, 11-22)

„Weil ich mit dem Touchscreen leichter umgehen kann als mit der Tastatur.“ (5, 5-22)

„Der Email-Account ist da, es ist eben hilfreich weil du den Laptop nicht immer dabei haben kannst, aber das Handy hast du schon immer dabei. Du kannst dann eben eine Nachricht bekommen und merkst das gleich, weil das dann aufleuchtet und einen Ton von sich gibt. Und beim Laptop, den muss ich halt einschalten, Internet eingeben, Passwort, Email und dann bist du erst drinnen und kannst schauen. Und beim Handy bist du viel schneller!“ (10, 111)

- **Verwendung von Computer und Laptop (bzw. Netbook)**

Computer und Laptop werden sowohl für schulische als auch private Zwecke verwendet. Als Vorteile werden genannt, dass Dokumente für die Schule am besten erstellt werden können, dass der Computer oder Laptop als Ersatz für den Fernseher verwendet werden kann (Filme, Serien) und dass beim Musikhören Lieder gleich auf CD gebrannt werden können.

In Bezug auf schulische Anwendungen am Computer oder Laptop nennen die Schülerinnen verschiedene Office und Übersetzungsprogramme oder Tätigkeiten wie Recherchen für Referate und das Erstellen von Präsentationen:

„Power Point, Präsentationen oder auch Open Office.“ (18, 13-18)

„Für's Recherchieren, für ein Referat oder so. Und Google Übersetzer für Englisch. Ja, das ist sehr oft, ich brauch's sehr oft und vor allem, wenn wir irgendwelche Fragen ausfüllen müssen oder so.“ (18, 107-111)

„Von der Schule her den Laptop bei den Aufgaben.“ (5, 5-22)

„Word, Excel, PowerPoint, das normale Internet halt.“ (5, 5-22)

„Ich google nach verschiedenen Sachen und surfe im Internet. Manchmal schreibe ich Geschichten im Word oder mache eine Powerpoint-Präsentation.“ (14, 52-57)

„Powerpoint, Word, Excel. Ja, also ich schau manchmal auf die Schulhomepage und eigentlich wenn ich Referate mache.“ (16, 9-24)

In der Freizeit werden am Computer oder Laptop Unterhaltungsprogramme genutzt, die es ermöglichen, Musik zu hören, Filme anzusehen oder Spiele zu spielen:

„Videos schauen oder Musikhören.“ (17, 17-19)

„YouTube, und Facebook, also Internet halt. Und für die Aufgabe halt Word wenn ich ein Referat machen muss. Ich bin oft auf unserer Schulhomepage.“ (19, 9-18)

„Eher Spiele.“ (17, 25-26)

„YouTube auch und Lieder anhören.“ (16, 24)

„Meinen Computer benutze ich jeden Tag und zwar meistens zum Filme schauen.“ (15, 3-12)

„Sehr oft YouTube, also Musikhören, das mach ich oft und manchmal halt für Sachen zum Schreiben am Computer.“ (7, 8-23)

„Oder wenn die Mama etwas im Fernsehen anschaut und ich will mir auch etwas ansehen, aber auf einem anderen Sender. Also von Vox oder ProSieben gib es fast überall einen Livestream und dann schaue ich es mir am Laptop an. Ich habe da zwar einen kleineren Bildschirm aber sehen tu' ich es trotzdem.“ (10, 137)

Zwei der befragten Schülerinnen besitzen auf Grund des Informatikschwerpunktes an der Schule ein eigenes Netbook, das etwas kleiner als ein herkömmlicher Laptop ist. Dieses wird von den Mädchen für verschiedene Anwendungen im schulischen Bereich in nahezu allen Fächern aber auch im außerschulischen Bereich verwendet.

- **Verwendung des Tablets**

Einige Schülerinnen besitzen ein Tablet oder haben Zugang zu dessen Nutzung. Dieses wird weniger für schulische Tätigkeiten verwendet, weil es als wenig geeignet gesehen wird, Dokumente z. B. im Word zu erstellen. Zum Spielen, Recherchieren oder für andere Internetnutzung wird es aber sehr wohl gerne verwendet.

Eine Schülerin verwendet das Tablet sogar lieber als das Smartphone, was aber daran liegen könnte, dass ihr Smartphone kein neues Modell ist und mitunter Probleme bereitet:

„Also, das Tablet verwende ich schon oft weil es auch sehr schnell geht und den Computer muss man immer aufdrehen, aber den verwende ich auch für gewisse Sachen halt, Referate machen, das mach ich dann nicht am Tablet. Ich hab ein ziemlich altes Handy, aber ich verwende es auch.“ (19, 9-22)

Eine Schülerin verwendet das Tablet auch gerne für schulische Tätigkeiten:

„Es gibt auch eine Tastatur dazu und wenn man wirklich viel schreiben muss kann man die einstecken und auf der Tastatur schreiben.“ (12, 11-22)

- **Verwendung von weiteren digitalen Medien/Geräten**

Ein Mädchen liest sehr gerne, stöbert im Internet nach Büchern und besitzt auch einen E-Book-Reader:

„Auf Thalia weil ich gerne lese und auf Amazon und andere große Verkaufsplattformen wenn ich gerade etwas brauch. Ich habe einen E-Reader und verwende ihn gleich viel wie normale Bücher.“ (14, 64-67)

Auch der Fernseher wird von den Schülerinnen als häufig genutztes Medium genannt, einige der Mädchen erzählen, den normalen Fernseher gerne und häufig zu nutzen:

„Den Fernseher verwende ich auch jeden Tag.“ (6, 6)

5.3.3 Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien

In Bezug auf die Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien schätzen sich die Schülerinnen zwar unterschiedlich gut ein, jedoch können die für die Schule erforderlichen Anforderungen von allen erfüllt werden. Keine der befragten Schülerinnen berichtet von dezidierten Schwierigkeiten im Umgang mit digitalen Medien in der Schule:

„Ja, mit so ein paar Programmen kenn ich mich schon aus, aber nicht mit allen.“ (18, 9-12).

„In Word und PowerPoint kenn' ich mich ganz gut aus. Excel kenn ich mich wirklich nicht gut aus. Word und PowerPoint haben wir auch in der Schule gemacht, das interessiert mich am meisten, weil ich Präsentationen sehr gerne mag. In Deutsch, Geschichte und Geographie brauchen wir Präsentationen.“ (1, 9-16)

„Ich kenn mich so mit den Grundsachen halt aus. Ich kann jetzt nicht irgendwas Besonderes am Computer, sondern nur die normalen Sachen halt.“ (1, 9-18)

„Ich glaub schon, dass ich mich gut auskenne eigentlich. Ich hab mir das alles selber gelernt eigentlich, weil ich ziemlich viel mit dem Computer arbeite und eigentlich von meiner Familie kennen sie sich nicht wirklich sehr gut aus.“ (16, 9-22)

„Es geht eigentlich. Mit Internet kenn ich mich gut aus. Bei Word kenn ich mich auch gut aus. Da kann ich die Schrift machen, Bilder, Farbe, Schriftgröße und schöne Texte gestalten. Mit PowerPoint ein bisschen, aber wir haben's noch nicht gemacht in der Schule.“ (3, 16)

Insgesamt sind die Mädchen mit ihrem Wissen im Umgang mit digitalen Medien zufrieden oder sehr zufrieden:

„Also, nein, eigentlich passt das so.“ (16, 9-22)

„Es geht so, mein Bruder ist sicher noch besser informiert, aber ich komme schon gut zurecht.“ (15, 3-12)

„Gut.“ (6, 9-14)

„Also, ich glaube, ich kenn' mich mit meinem Computer sehr gut aus.“ (2, 8-14)

Interessant ist die eigene Einschätzung der Schülerinnen, die darauf schließen lässt, dass die Ansprüche an sich selbst mitunter hoch sind. So meint ein Mädchen aus einer

Laptopklasse an einer Schule mit Informatikschwerpunkt, die den Laptop täglich und selbstverständlich nutzt, auf die Frage, wie gut sie sich mit dem Laptop auskennen:

„Mittelmäßig“ (5, 5-22)

Einige würden sich gerne noch besser auskennen. Manchmal kann dabei aber nicht genau genannt werden, wo sie sich besser auskennen oder mehr Kompetenzen oder Wissen haben möchten.

„Ja, so generell.“ (18, 13-18)

Manche der Schülerinnen erzählen von bestimmten Bereichen, in denen sie sich gerne besser auskennen würden, z. B. beim Programmieren oder bei Bearbeitungs- oder Officeprogrammen, wie Excel:

„Ich würde gerne mal etwas programmieren, weil mein Vater ist Programmierer.“ (14, 52-57)

„Bei Excel würde ich mich gerne besser auskennen.“ (1, 9-16)

5.3.4 Verwendung von digitalen Medien im schulischen Kontext

Digitale Medien werden an den Schulen in unterschiedlichem Ausmaß im Rahmen des Unterrichts verwendet und die Schulen sind unterschiedlich gut mit digitalen Medien ausgestattet. Zunehmend haben Smartboards bzw. Panaboards als „Tafel“ Eingang gefunden und es werden damit z. B. auch Filme angeschaut:

„Wir haben ein Panaboard, da haben wir immer einen Laptop dabei. Also auf jeden Fall sind wir im Internet, das Panaboard ist mit dem Internet verbunden, wir schreiben auch auf diesem Board.“ (4, 47)

„Wir haben in der Klasse ein Smartboard. (...) Die Lehrer die was zeigen, zum Beispiel in Mathe, da zeichnen sie was vor und Deutsch schreibt die Lehrerin auch was auf.“ (1, 42-44)

Die Schulen haben in der Regel eigene Websites, die zur Informationsweitergabe dienen und die von den Schülerinnen auch genutzt werden:

„Ich habe eine App, da kann ich immer meinen Supplierstundenplan nachschauen. Wenn wir etwas nachschauen müssen, irgendeine Information, die keiner weiß, dann verwenden wir das Handy.“ (12, 68-71)

Insgesamt wird die Ausstattung mit digitalen Medien an den Schulen als gut bewertet. Keine der Schülerinnen hat den Eindruck von veralteten Computern oder unzureichenden Möglichkeiten hinsichtlich des Zugangs zu digitalen Medien.

In folgenden Fächern werden im Rahmen der Unterrichtsgestaltung digitale Medien auf unterschiedliche Weise verwendet:

Informatik: wird teilweise nur als Freifach geführt (außer wenn IT-Schwerpunkt), Verwendung von verschiedenen Anwendungen und Apps, z. B. Action Point (Tour über einen Ort mit Fragen)

Geographie: Recherchen, Ausarbeiten, Zusammenschreiben, Google Maps, Geolino

Geschichte: Recherchen, Ausarbeiten, Zusammenschreiben, Referate

Deutsch: Recherchen, Schreiben, Wörterbuch, Rechtschreibung, Erstellung von Dokumenten, z. B. Portfolio, Lebenslauf, Bewerbung, Zeitungsbericht schreiben, Bildbeschreibung, Referate mit ausgedruckten Bildern

Mathematik: Online-Übungen, Rechenspiele, virtuelle Schnitzeljagd mit Handy, Formeln und Lösungen recherchieren, YouTube Videos für Erklärungen

Biologie, Chemie, Physik: Recherchen, Englische Webseiten, Verwendungen von verschiedenen Apps, z. B. für Messungen oder Bildung eines Stromkreises

Religion: Power Point Präsentationen

Englisch: Lernsoftware, Recherchen, Power Point Präsentationen, Grammatik, English Google, Lernen von Vokabeln (z. B. durch Verwendung von Tabellen), Online-Bücher lesen, Portfolios machen, Referate

Geometrisches Zeichnen: Zeichnen am Computer (mit speziellen Programmen)

Bildnerische Erziehung: Recherchen, Musik hören, Präsentationen

Beliebt sind in der Regel Lernplattformen, Online-Tests zur Lernkontrolle und Wettbewerbe. Schulwebsites und Plattformen bzw. EDU-Moodles werden auch zum Austausch von Informationen mit den Lehrkräften verwendet, die z. B. Termine oder Hausübungen auf die Plattform stellen:

„Wir haben bald Mathe-Schularbeit und da steht der Schularbeitsstoff drinnen. Wenn man etwas arbeitet, kann man die Arbeit dort abgeben. Der Lehrer kann es sich ansehen und etwas dazu schreiben.“ (15, 82-87)

Die Schülerinnen tauschen sich mit den PädagogInnen auch über Emails aus und erhalten dazu in der Regel von Seiten der Schule eine eigene Emailadresse.

Insgesamt verwenden die Schülerinnen digitale Medien im Unterricht gerne, es macht ihnen Spaß, wird als Herausforderung erlebt und sie würden diese gerne noch verstärkt anwenden:

„Ich finde das schon gut, wenn man recherchieren und dann erzählen kann.“ (8, 80-82)

„Also auf einer Skala von 1-10, ist es sicher 9. Es ist einfach wirklich viel witziger als der normale Unterricht.“ (10, 123-132)

„Hin und wieder in Physik dürfen wir es benutzen und das finde ich total cool. Letztes Jahr konnten wir uns eine App herunterladen wo wir messen konnten, wie viel Strom dort und dort ist.“ (11, 33)

„Das Lernen ist mit den Netbooks, den Spielen usw. lustiger. Bei manchen Aufgaben muss ich mich schon sehr anstrengen, aber es ist sehr praktisch.“ (11, 37-43)

Verschiedene Vorteile werden in Bezug auf das Lernen und die Verwendung von digitalen Medien im Unterricht genannt, wie schneller arbeiten zu können, richtige Antworten schnell zu bekommen, nicht Aufzeigen zu müssen, nicht auf Feedback des Lehrers warten zu müssen, bei Vergessen von Unterlagen Wissen im Internet abrufen zu können, Auflockerung des Unterrichts, gute Atmosphäre durch Hören von Musik oder auch dass das Schreiben auf der Tastatur als angenehm empfunden wird:

„Weil man einfach schneller schreiben kann mit dem 10-Finger-System in der Worddatei halt.“ (5, 92-116)

Für das Erstellen von Referaten und Präsentationen wird gemeinsam oder alleine mit dem Computer gearbeitet. Manchen den befragten Schülerinnen macht das gemeinsame Arbeiten an bestimmten Aufgaben besonderen Spaß:

„In der Gruppe ist mir das lieber.“ (10, 123-132)

Für andere ist beides gleichermaßen beliebt gemeinsam oder alleine etwas zu tun, eine Schülerin bevorzugt es dezidiert, alleine zu arbeiten:

„Alleine, weil ich mich besser konzentrieren kann.“ (6, 52-59)

Nicht nur in der Schule sondern auch für Hausübungen werden digitale Medien, wie z. B. der Computer, benötigt:

„Und in Englisch, da müssen wir manchmal daheim am Computer etwas machen. Da war jetzt Musik das Thema, da mussten wir auch über Stars berichten, im Internet nachschauen und Informationen suchen.“ (8, 80-82)

„Emails oder Cyberhomeworks.“ (10, 69)

5.3.4.1 Schulen mit Informatikschwerpunkt

Einige der Schülerinnen besuchen Schulen mit Informatikschwerpunkt, an denen digitale Medien einen zentralen Stellenwert einnehmen und die Ausstattung tendenziell gut oder sehr gut ist. So gibt es an diesen Schulen neben eigenen Computerräumen auch Tablets oder Netbooks, die im laufenden Unterricht in verschiedenen Fächern eingesetzt werden. Schülerinnen an Schulen mit Informatikschwerpunkt können in der Regel auf eigene Geräte wie Tablet, Laptop oder Netbook für den Unterricht zurückgreifen. Diese Geräte werden meist gemeinsam zu einem günstigen Preis eingekauft und dürfen auch privat und zu Hause verwendet werden. Geräte die der Schule gehören, z. B. Tablets, dürfen nicht mit nach Hause genommen werden und müssen außerhalb des Unterrichts abgegeben und sicher verwahrt werden:

„Für die Netbooks gibt es einen Netbook-Kasten und der wird immer zugesperrt und das Tablet ist quasi in einem Tresor drinnen, in einem Kasten, der wird auch zugesperrt. (...) Das Netbook dürfen wir mit nach Hause nehmen, das Tablet nicht, weil das wurde gesponsert und deswegen bleibt es in der Schule.“ (12, 25-28)

Von Seiten der PädagogInnen wird der Rahmen vorgegeben, in dem digitale Medien genutzt werden sollen und dürfen, es werden auch „Grenzen“ gesetzt. So wird mitunter z. B. nur das für das Lösen einer Aufgabe Notwendige freigeschaltet:

„Wir haben Aufgaben, die können wir lösen und dem Lehrer dann zurückschicken. Man kann auch nichts Anderes machen, die Lehrer geben es frei und sie sehen auch was du machst. Aber nur wenn du in der Samsung App bist.“ (11, 6-10)

Für die Nutzung des Internets am Tablet oder Netbook ist WLAN erforderlich, die Verbindung ist oftmals nur in bestimmten Bereichen des Schulgebäudes gegeben:

„Das Tablet verwende ich meistens für Internetrecherchen, dafür haben wir das Samsung WLAN, aber das ist oben im 3. Stock. Deswegen habe ich hier jetzt keine Verbindung.“ (12, 24)

An Schulen mit Informatikschwerpunkt werden digitale Medien in nahezu allen Unterrichtsfächern verwendet. So beschreibt eine Schülerin diesbezüglich:

„Da haben wir einen Ordner und dann kommen alle Unterrichtsarten, die es gibt, Religion, Mathematik, Berufsorientierung, Biologie, Chemie.“ (11, 37-43)

„In Informatik, wenn wir Laptopstunde haben in Deutsch, Englisch, und Mathe und ECDL.“ (5, 92-116)

„In Deutsch im Word Aufsätze schreiben. Jetzt z. B. haben wir das Thema, einen Zeitungsbericht zu schreiben, da sind Bilder vorgegeben und wir sollen in Word einen Text schreiben. (...) Ja, und in Mathematik hin und wieder mit Excel oder verschiedene Links zu verschiedenen Webseiten und dann sollen wir Screenshots machen und in einer Worddatei speichern und hochladen.(...) In Englisch da haben wir eine Software aufgeladen bekommen – More. Weil da haben wir auch die Bücher, und da haben wir meistens Cyberhomework und in der Schule halt auch auf der Software verschiedenes halt.“ (5, 92-116)

5.3.4.2 Schulen ohne Informatikschwerpunkt

Informatik wird an Schulen ohne Informatikschwerpunkt verpflichtend in der 3. Schulstufe im Rahmen einer Unterrichtseinheit unterrichtet und später als Freifach oder integrativ im Rahmen anderer Unterrichtsfächer geführt. Der Einsatz von digitalen Medien geht also ebenfalls über den reinen Informatikunterricht hinaus.

Hier hängt es von den Lehrkräften ab, inwieweit der Computer in den Lehr- und Lernalltag Eingang findet. Eine Schülerin erzählt, dass vermehrt „neue“ bzw. jüngere PädagogInnen den Computer in den Unterricht abseits des Schulfaches Informatik integrieren:

„Ja, also mit den neuen Lehrern da haben wir schon manchmal solche Aufgaben, aber die älteren machen das nicht.“ (16, 80-86)

Die Ausstattung mit digitalen Medien wird auch an Schulen ohne Informatikschwerpunkt als gut erlebt. Die Schülerinnen verfügen zwar nicht über eigene digitale Geräte wie Laptop oder Netbook, an den Schulen stehen aber Computerräume zur Verfügung, in denen während

des Unterrichts für jede Schülerin bzw. jeden Schüler ein Computer zum Lernen oder für den Unterricht verwendet werden kann:

„Es gibt zwei Computerräume, es gibt so Flachbildschirme, ich weißt nicht, ja, es sind schon neuere, sie sind nicht uralte und jeder bekommt einen eigenen Computer.“ (8, 83-88)

5.3.5 Lernen im Rahmen von Spielen

Lernen durch Computerspiele im Rahmen des schulischen Kontextes wurde von den Schülerinnen bislang kaum praktiziert und es sind ihnen keine oder kaum Computerspiele zum Lernen bekannt. Lernprogramme werden sehr wohl verwendet, vor allem in Schulen mit Informatikschwerpunkt:

„Ja, so Lern-, nicht Spiele, sondern Lernprogramme.“ (6, 52-59)

„Unterrichtsstoff gelernt eigentlich nicht. Aber in GZ haben wir Programme zum Zeichnen.“ (15, 70-71)

„Das Deutschbuch gibt es dort und da kannst du auch Rechtschreiben lernen.“ (11, 103-106)

„Was halt bei E-Learning auf der Homepage bei uns drinnen steht, lerne ich Mathe, Deutsch und Englisch. (...) Aber das sind nicht so richtige Spiele.“ (19, 73-81)

Teilweise haben die Schülerinnen aber auch schon Erfahrung mit digitalen spielerischen Lernansätzen gemacht:

„Hab‘ ich schon gemacht. Ich hab‘ so eine Lern-CD, wo man spielerisch Englisch lernen kann.“ (13, 84-86)

„Ja, das heißt Friends und da sind halt Übungen. Das machen wir auch manchmal in der Schule in der Englischstunde. Da werden auch so Memorys oder Suchwörter und Lieder ...“ (17, 78-81)

„Zum Beispiel für Maschinschreiben, verschiedene Spiele wo man Wörter schreiben muss.“ (19, 86-89)

„Ja, in Mathe ganz besonders. Da gibt es Spiele zum Addieren, Subtrahieren, Multiplizieren, Dividieren.“ (11, 76-79)

„Also Rechenspiele, da gibt’s was, also da hab ich mal was gehabt, aber sonst, es gibt eine Internetseite, wo man Englisch lernen kann, Deutsch eher nicht, Französisch gibt’s auch bisschen was, wo man was lernen kann.“ (8, 49-61)

„Am Laptop habe ich mehrere Spiele, also eines über so Fächer über die Schule, da ist halt sehr viel mit Naturwissenschaften, weil mich das interessiert.“ (2, 27)

Die befragten Mädchen stehen dem Lernen durch Computerspiele sehr offen gegenüber und würden dies im Rahmen des Unterrichts sehr begrüßen. Einige meinen, dass es sogar besser als normaler Unterricht ist:

„Zum Beispiel in Mathe, da möchte ich Rechnen und so, und in Englisch kann man auch mit Spielen.“ (3, 32-37)

„Macht wenigstens mehr Spaß.“ (13, 84-86)

„Ja, es ist sehr hilfreich und gut. Manchmal schnappt man da auch neue Wörter auf.“ (19, 49-61)

„Also, eigentlich besser, als wenn du im Unterricht sitzt und der Lehrer was erklärt. Also, das ist eigentlich gescheiter.“ (10, 102-107)

Manche sind skeptisch und können sich nicht vorstellen, dass man durch Computerspiele tatsächlich Lernen kann:

„Naja, also nicht recht, nicht wirklich!“ (19, 65-68)

„Also, ich weiß nicht, über das habe ich noch nicht nachgedacht, aber richtig viel lernen – vielleicht nicht wirklich. Kommt drauf an halt welches Spiel.“ (16, 64)

Es gibt von Seiten der Mädchen zum Teil sehr genaue Vorstellungen darüber, welche Fähigkeiten durch das Spielen gefördert werden können und warum Lernen durch Computerspiele förderlich sein kann:

„Konzentration und Ausdauer, und Schnelligkeit, also Geschicklichkeit. (...) Und man tut ja glaub‘ ich auch das Gehirn trainieren mit dem.“ (13, 89-90)

„Die Geschicklichkeit und die Verbindung der zwei Gehirnhälften.“ (17, 70-77)

„Mathe, weil ich das nicht so ganz kapiert und ich glaub‘, das ist dann mit einem Spiel, wenn das mit einem Spiel verbunden ist, dass ich das dann besser versteht.“ (19, 73-81)

5.4 Nutzung sozialer Netzwerke und Kommunikationsnetzwerke

Folgende soziale Netzwerke und Kommunikationsnetzwerke werden von den Schülerinnen verwendet: WhatsApp, Twitter, Facebook, Facebook Messenger und Instagram.

WhatsApp ist die am häufigsten genannte Anwendung, die zur Vernetzung dient. WhatsApp ist beliebt, weil es einfach und schnell angewendet werden kann, weil Fotos und Smileys verschickt werden können und die Nutzung kostenfrei im Inland und Ausland möglich ist:

„Das sind halt kostenlose Nachrichten und wir haben auch Verwandte im Ausland, da kann man zugleich Kosten sparen und man kann in Kontakt bleiben.“ (7, 40-46)

Soziale Netzwerke werden aus verschiedenen Gründen genutzt. Einerseits dienen sie zum Austausch mit Familienmitgliedern und Freundinnen, andererseits sind sie für die Kommunikation mit den KlassenkollegInnen wichtig und werden verwendet, um einfach dazuzugehören:

„Weil alle haben WhatsApp.“ (16, 26-32)

„Wir haben eigentlich eine Gruppe, die heißt 3. NMS und da sind alle drinnen.“ (17, 116-120)

„Es hat jede Klasse eigentlich Gruppen.“ (18, 20-28)

„Also, mit meinen Schulkolleginnen schon, aber mit meinen Lehrern nicht.“ (13, 129-130)

„Wenn ich irgendwie nicht mehr weiß, was wir aufhaben, dann frag ich eben bei WhatsApp nach in den Gruppen, was wir da genau aufhaben.“ (19, 107)

„Wir haben auch immer eine Klassengruppe, eine 3B Gruppe und dann gibt's auch eine Ballettgruppe, in der wir uns schreiben, wenn wir nicht können oder so. Und sonst auch manchmal Freundschaftsgruppen, wo die besten Freundinnen drinnen sind.“ (8, 19-28)

„Instagram habe ich mich angemeldet, weil meine Freundin angemeldet war.“ (10, 22-33)

Inhaltlich geht es in den „Klassengruppen“ nicht nur um schulische Angelegenheiten, sondern auch um die Freizeitgestaltung und es findet mitunter ein reger Austausch statt:

„Ja, und was man halt gerade so macht freizeitleich auch.“ (17, 116-120)

Von manchen der Schülerinnen wird WhatsApp sehr intensiv genutzt:

„Also, bestimmt jedes Mal in der Früh wenn ich aufstehe und in die Schule gehe, da hab ich gleich mal das Handy in der Hand und schaue, ob mich irgendwer was gefragt hat oder geschrieben hat ...“ (10, 22-33)

Soziale Netzwerke werden zwar von allen Schülerinnen verwendet, einige erzählen aber, es werde diesbezüglich „nicht viel gemacht“:

„Also, ich benutze WhatsApp, Facebook, und Instagram, aber nicht so oft, weil da mach' ich nicht so viel.“ (13, 102-112)

Facebook ist nach WhatsApp das am meisten genutzte soziale Netzwerk:

„Mir macht Facebook Spaß, man sieht, was die Freunde machen, Freizeitaktivitäten, wenn die draußen sind, oder irgendwo irgendwas machen, Ballspielen, wenn wir das teilen, dann bekommt man's auch mit.“ (1, 22)

Schülerinnen berichten auch, WhatsApp Gruppen wieder verlassen zu haben oder, dass Gruppen auch wieder gänzlich aufgelöst wurden. Gründe dafür sind z. B. dass zu viel geschrieben wurde oder dass Hausübungen weitergegeben und abgeschaut wurden und dies zu Unmut bei den LehrerInnen geführt habe:

„Wir haben mal eine Gruppe gehabt, die ‚Hausübungenaustausch‘ geheißen hat, da haben wir Hausübungen fotografiert und hineingestellt. Da ist halt meistens herausgekommen, dass fast jeder die gleiche Hausübung gehabt hat und die Lehrerin hat sich natürlich gewundert. (...) Dann haben wir uns gedacht, es wäre vielleicht besser, wenn wir die Gruppe auflösen.“ (10, 138-141)

„Ich habe zur Zeit kein WhatsApp, aber früher hatten wir schon Gruppen, also in der Klasse. Nach einer Zeit haben die sehr viel geschrieben, ja, dann bin ich einfach ausgestiegen. Reihenweise ist ein Thema gekommen, nach einer Zeit kann das schon dann einfach nerven. (...) Facebook habe ich auch nicht, weil ich interessiere mich nicht für so Öffentliches, weil das kann ja auch jeder sehen.“ (7, 40-46)

Die Mädchen berichten, dass es für die Anmeldung auf bestimmten Webseiten oder das Spielen von bestimmten Computerspielen notwendig ist, sich über ein soziales Netzwerk einzuloggen. Für einige ist dies sogar der wesentliche Grund, soziale Netzwerke zu nutzen:

„Facebook nütze ich nur hin und wieder für die Spiele, wie Candy Crash.“ (11, 24)

„Twitter eben für so Sachen, dass ich mich irgendwo anmelden möchte oder so.“ (19, 54-59)

5.4.1 Soziale Netzwerke zur Kommunikation mit den Lehrkräften

Zur Kommunikation mit Lehrkräften werden in der Regel schuleigene Plattformen verwendet, die verschiedene Funktionen enthalten, wie das Abrufen von Informationen und Lernstoff oder das Hochladen von Hausübungen:

„Wir haben von unserer Schule so eine EDU-Moodle Plattform, da stellt uns die Lehrerin so Übungsaufgaben rein, oder wichtige Termine.“ (6, 8)

Selten, aber doch kommt es vor, dass auch mit den Lehrkräften WhatsApp Gruppen bestehen:

„Wir haben eine WhatsApp Gruppe zur Kommunikation mit der Klasse und unserer Lehrerin, da sind alle aus unserer Klasse drin und da schreiben wir alles. Und die Lehrerin schreibt manchmal, was wir nicht vergessen sollen oder am nächsten Tag mitbringen sollen.“ (3, 48-50)

„Ich hab mit meiner Klassenlehrerin geredet und dann sind wir drauf gekommen, dass wir eine WhatsApp Gruppe machen können, und ich hab's dann hergestellt, ich hab's für meine Lehrerin gemacht.“ (4, 22-24)

5.4.2 Reflexion über die Nutzung sozialer Netzwerke

Der Auswahl und Nutzung von sozialen Netzwerken geht bei den Schülerinnen nicht selten eine bewusste Auseinandersetzung damit voraus. Einige der befragten Schülerinnen äußern Sicherheitsbedenken in Bezug auf ihre Daten in sozialen Netzwerken und verwenden privat ausschließlich das Kommunikationsnetzwerk WhatsApp:

„Soziale Netzwerke hab‘ ich nicht, nur WhatsApp und Handy und sonst halte ich nicht viel davon. Bei Facebook hackt man sich unglaublich schnell in einen Account und jemand schreibt dumme Sachen oder alle sehen Fotos von der Kindheit.“ (14, 58-63)

„Also WhatsApp habe ich, aber Facebook nicht.“ (16, 26-32)

Herkömmliche SMS werden neben der Verwendung von WhatsApp ebenfalls geschrieben, nehmen aber im Vergleich zu WhatsApp insgesamt einen weitaus geringeren Stellenwert ein. Eine Schülerin bevorzugt SMS weil sie hier in Bezug auf Privatsphäre mehr Vertrauen hat:

„WhatsApp nutze ich den Klassenchat. Ich schicke eigentlich nur Fotos und verwende sonst den ganze normalen Nachrichtendienst vom Handy. Bei WhatsApp bin ich mir da nicht so sicher. (...) Ich verwende WhatsApp, wobei ich nur lese und nicht schreibe. Manchmal schimpfen die Jungs in der Gruppe und ich lösche es bevor ich es mir ansehen.“ (14, 58-63)

Bei manchen Mädchen fehlt das Interesse an sozialen Netzwerken oder deren Nutzung wird von Seiten der Eltern nicht erlaubt:

„WhatsApp habe ich, Facebook darf ich von meiner Mama aus nicht.“ (8, 19-28)

„Ich verwende WhatsApp, Instagram, SnapChat und Facebook nicht, ich darf es von meinen Eltern aus nicht benutzen. Meine Eltern möchten es nicht, denn wenn ich jetzt einen Blödsinn mache und mich später mal wo bewerbe, dann sehen es die Leute dort.“ (12, 30-34)

5.5 Spielen von digitalen Spielen

Die befragten Mädchen spielen unterschiedlich gerne und neugierig digitale Spiele. Dazu werden verschiedene digitale Medien verwendet, wie Smartphone, Computer, Laptop, Netbook oder Spielkonsolen.

Das Spielen von Computerspielen erfolgt am häufigsten am Smartphone, gefolgt vom Computer und Spielkonsolen.

Das Spielen am Smartphone ist aus mehreren Gründen für die Mädchen attraktiv. So ist „schnelles Spielen“ am Smartphone möglich und es bietet viele verschiedene Spielmöglichkeiten:

„Am Smartphone, weil das Netbook ist eventuell viel zu langsam und es geht hin und wieder um Zeit.“ (11, 29-30)

„Am Laptop spiele ich eigentlich nicht, am Handy habe ich 2, 3 Spiele, so etwas wie subwaysurfers, aber nichts Großartiges.“ (8, 29-30)

Für bestimmte digitale Spiele wird von den Mädchen bevorzugt der Computer verwendet:

„Am Computer sind es eher richtige Spiele wie zum Beispiel Terraria oder Sims.“ (14, 22-25)

Einige der befragten Schülerinnen besitzen Spielkonsolen, eines der Mädchen besitzt sogar zwei verschiedene Arten davon:

„Von den Spielkonsolen habe ich zwei, also einen Nintendo DS und eine Wii.“ (15, 3-12)

Spielkonsolen werden häufig gemeinsam mit Geschwistern genutzt und gespielt oder auch von ihnen ausgeborgt:

„Die Playstation muss ich mir von meinem Bruder leihen.“ (10, 10-21)

„Spielkonsolen haben wir daheim, da hab ich Wii Sports, Mario Cart, Super Mario Bros. Ja, die drei Spiele spiel ich am meisten. DJ Hero hab‘ ich noch, aber das spiel ich fast nie, das spielt nur meine Schwester.“ (19, 44-53)

Eine der befragten Schülerinnen spielt fast ausschließlich mit Spielkonsolen digitale Spiele. Sie empfindet es als besonders attraktiv, dabei alles um sich herum vergessen zu können:

„Man vergisst alles um sich herum, man kann sich einfach hinein stürzen. Man kann Stunden vorbeiziehen lassen, wenn man auf etwas wartet. (...) Auf der Konsole spiele ich Wii Party, ein Partyspiel für mehrere Spieler mit Mini-Spielen.“ (14, 17-22)

Es gibt verschiedene Gründe, warum manche Schülerinnen nicht mit Spielkonsolen spielen. Dies sind beispielsweise geringes Interesse, zu wenig Zeit, mangelnde Erlaubnis von Seiten der Eltern oder die fehlende Verfügbarkeit von Spielkonsolen:

„Spielkonsolen dürfen wir auch nicht haben, wir haben eigentlich keine Zeit dafür.“ (8, 6-18).

5.5.1 Spiele und Spielarten

Den Mädchen sind insgesamt viele verschiedene Spiele und Spielarten bekannt. Anhand der Interviews zeigt sich, dass Adventure Games, Strategiespiele und Geschicklichkeits- und Geschwindigkeitsspiele, aber auch Quizspiele oder Designspiele tendenziell am beliebtesten sind. Im Folgenden findet sich eine Übersicht der genannten Spiele und eine Zuordnung zu verschiedenen Spielarten und –kategorien:

Abenteuerspiele: Tribute von Panem, Anno, Minecraft, Terraria, The Walking Dead

Gelegenheitsspiele: Candy Crush Saga, Fruit Ninja, True Color, Cookie Clickers, Dump Ways to Die, Angry Birds, Talking Tom, Cheating Tom

Gesellschaftsspiele: UNO, Memory, Mensch ärgere dich nicht

Jump and Runs: Subway Surfers, Temple Run, Geometry Dash, Doodle Jump, Make them fall, Flappy Bird, Stick Man Jumper, Super Mario Bros

Location Based Games: Actionbound

Quiz- und Rätselspiele: 4Bilder1Wort, Kreuzworträtsel, Wer wird reich?, The Big Bang Theory Quiz, Sudoku, Erkenne das Lied

Rennspiele: Mario Cart, Cars

Shooterspiele: Battlefield

Simulationen: Sims, Hay Day, Dragon City, MovieStarPlanet

Spielerische Bearbeitung von Grafik, Audio und Video: Pixart, Moviemaker, DJ Mixer

Spielesammlungen: Wii Party U, 101 Spiele, Girlsgogames.de

Sportspiele: Wii Sports

Strategiespiele: Anno, Clash of Clans, Plants versus Zombies

Neben den sehr beliebten Computerspielen, gibt es auch Spiele, die bei manchen der befragten Mädchen auch auf weniger Beliebtheit stoßen, wie Minecraft, Actionspiele, Shooter-Spiele. Diese werden tendenziell als „Jungenspiele“ gesehen und von einigen der Mädchen auch gespielt, von der Mehrheit der befragten Mädchen aber abgelehnt.

5.5.2 Auswahl der digitalen Spiele

In Bezug auf die digitalen Spiele ist den Mädchen Abwechslung wichtig, die Auswahl erfolgt nach verschiedenen Kriterien, z. B. nach Bewertungen und Kommentaren anderer NutzerInnen, nach Listen von besten oder „topaktuellen“ digitalen Spielen, nach Werbebildern und –videos und ansprechenden Spielbezeichnungen. Wird bewusst nach einem neuen Spiel gesucht, verwenden die Mädchen zumeist Google Play Store, eine Anwendung zum Suchen und Herunterladen von Spielen. Vor dem Herunterladen von Spielen werden Videos und Bilder davon angesehen sowie Bewertungen gelesen. Die Mädchen haben zum Teil genaue Vorstellungen davon, was ein Spiel bieten soll. Besonders beliebt sind Spiele mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen bzw. „Levels“. Bei Spielen und Apps für das Smartphone ist es den Mädchen wichtig, dass diese kostenlos heruntergeladen werden können:

„Ich schaue, ob es kostenlos ist und dann schau ich mir manchmal die Videos an.“ (11, 72-73)

„Wenn ich jetzt ein neues Spiel haben will und wenn mir alle anderen Spiele, die die anderen haben, schon fad werden, gebe ich entweder bei YouTube ‚Top 10 Handyspiele‘ ein. Oder ich schaue einfach einmal durch, welche Vorschläge da sind, oder welche geilen Spiele dabei herausgekommen sind.“ (10, 91-96)

„Also, ich suche meine Spiele auf Play Store. (...) Und ich schau mir die Bilder und Videos an und dann lade ich's runter.“ (4, 36)

„Ich schau nach topaktuellen aber sie dürfen nichts kosten. Ich schau einfach mal durch. (...) Wenn das Werbebild von den Spielen lustig und bunt ist oder wenn der Name vielversprechend klingt.“ (14, 78-81)

„Meistens gehe ich auf leichte oder meistgesuchte Spiele. (...) Aber es muss auch eine Challenge dabei sein, bei den einzelnen Levels. Es muss abwechslungsreich sein, also nicht immer nur springen sondern auch mal fliegen. Es muss gute Musik dabei sein, die zum Spiel passt und ermutigt zu spielen.“ (14, 32-37)

„Für mich muss es spannend sein und es muss auch gleichzeitig eine Geschichte haben. Also nicht durchgehend Horror, sondern es muss auch Abwechslung haben.“ (15, 69)

„Ich schaue mir zuerst die Beschreibung an, dann die Bilder und die Kommentare. Wenn mir alles gefällt, dann lade ich es mir herunter und schaue wie es ist.“ (9, 39-40)

„Ich les' mir meistens diese Beschreibung durch und dann die Kommentare und so. (...) Und bei den Kommentaren schau ich mir an, stürzt das Spiel dauernd ab, ist es schlecht programmiert.“ (13, 52)

Bevorzugt werden auch jene Spiele gespielt, die auch im FreundInnenkreis oder in der Klasse gespielt werden oder von Freundinnen oder KlassenkollegInnen empfohlen werden:

„Das hab ich von wem, der in die vierte Klasse geht bei uns, vom Lars, der hat mir das gezeigt.“ (19, 29-41)

„Meistens bekomme ich Tipps von meinen Freundinnen, wenn die ein Spiel spielen und ich sitze neben denen im Bus und schaue so hinüber und denke mir: Was ist denn das jetzt für ein Spiel? Das möchte ich auch gerne haben.“ (10, 91-96)

5.5.3 Inhalte von digitalen Spielen

In Bezug auf die Inhalte der Spiele werden von Mädchen verschiedene Aspekte genannt, die als attraktiv oder reizvoll beim Spielen empfunden werden, wie z. B. das Einkufen von Vorteilen mit realem oder virtuellem Geld, Weiterkommen im Spiel, eine große Auswahl an Spielen, Musik im Rahmen der Spiele, Verantwortung übernehmen, sich kümmern, Lösen von Rätseln oder Aufgaben, reales Empfinden von Tätigkeiten oder Umgebungen, unterschiedlichste Tätigkeiten und Herausforderungen in Verbindung mit Tieren oder Avatars. Wichtig sind den befragten Mädchen Abwechslung bei den Spielen, das Erreichen verschiedener Levels und ein gewisser Grad an Herausforderung, indem immer höhere Levels erreicht werden können. Außerdem sollten digitale Spiele auch in kurzer Zeit oder zwischendurch gespielt werden können. Die Mädchen nennen zahlreiche inhaltliche Aspekte, die dafür ausschlaggebend sind, dass ein digitales Spiel gerne gespielt wird:

„Wenn verschiedene Levels sind, spiele ich es gerne und wenn man sich halt so steigern muss bei den Levels.“ (19, 44-53)

„Wenn man dort VIP sein will, dann muss man entweder zahlen oder du gewinnst es bei den Preisen dazu. Also mit echtem Geld, nicht mit Spielgeld. Als VIP kann man sich mehr Sachen erlauben und schönere Sachen kaufen.“ (10, 71-75)

„Am liebsten mag ich Plattformspiele, so wie Super Mario, wo man in verschiedene Welten kommt und wo man am Ende gegen einen Boss kämpfen muss. Am Smartphone gibt es eine App, die heißt 101 Spiele und da gibt es verschiedene Arten. Ein Frosch, mit dem man Schmetterlinge mit der Zange fangen muss.“ (11, 44-61)

„Das muss man halt pflegen oder mit ihm Spazieren gehen und es gibt Leisten, die muss man auffüllen, eine Gesundheitsleiste, eine Essensleiste, eine Reinlichkeitsleiste, eine Spielleiste, und die müssen halt immer voll sein.“ (10, 49-57)

„Du hast einen eigenen Avatar und der kann auch Spiele spielen oder man kann Filme mit ihm machen.“ (10, 71-75)

„Virtuell muss ein Tier vor einem Männchen davon rennen.“ (10, 49-57)

„Man muss Münzen sammeln und Geld verdienen, dann kann man für den Avatar neue Kleider kaufen oder eine neue Haarfarbe.“ (10, 49-57)

„Da sind ganz viele verschiedene Arten von Süßigkeiten und man muss versuchen, mindestens 3 der gleichen Süßigkeit zusammenzumischen und man bekommt Punkte dafür. Man muss auch verschiedene Dinge erledigen, wie Gemüse weg zu bekommen, weil es zählt ja nur das Süße. Urlustig!“ (11, 26)

„Ja und die 101 Spiele sind auch ganz toll. Ich kann mich durch die verschiedensten Arten von Spielen durchspielen. Es ist eine große Auswahl und es ist richtig praktisch. Bei Candy Crush wenn man bei einem Level nicht weiterkommt bleibt man stehen, man muss es so lange spielen, bis man es geschafft hat. Bei den 101 Spielen ist es egal, wie viele Leben oder Geld ich habe, ich kann überall spielen und wenn ich genug Punkte habe, kann ich das nächste Spiel freischalten.“ (11, 44-61)

„Ein Spiel mag ich besonders, Dragon City, da kann man Drachen züchten und da kann man rund um die Welt gegen andere Drachen kämpfen. Man hat eine Hauptinsel und kann durch Kämpfe andere Inseln freischalten, man bekommt Edelsteine und kann sich Sachen kaufen. (...) Ich freue mich immer sehr zu sehen, welcher Drache entsteht, den ich gezüchtet haben.“ (11, 73-75)

„Da gibt es eine Internetseite, die heißt Moviestarplanet und man ist ein Star und kann andere Promis treffen. Da gib es auch verschiedene Spiele. Die ist auch ganz toll. Die Jungs spielen meistens Minecraft, das ist so ein Blockspiel, ist nichts für mich, ich hasse das.“ (11, 81-87)

„Am Handy spiele ich Subway Surfers, da sammelt man etwas, in dem Monat wo Halloween ist muss man Kürbisse einsammeln. Oder 4 Bilder 1 Wort, da müssen 4 Bilder ein Wort ergeben.“ (12, 40-44)

„Bei einem Mini-Spiel muss man einem Affen nachlaufen, der einen Schlüssel gestohlen hat oder man muss jemanden fangen, aber man sieht ihn nicht am Bildschirm.“ (14, 17-22)

„Bei Fruit Ninja muss man Früchte zerschneiden, da ist die Musik eintöniger gewesen, deshalb spiele ich nicht so. Man hat verschiedene Arten, die Früchte zu zerschneiden und man hat 1 Minute oder 1,5 Minuten Zeit.“ (14, 38-45)

„Bei Angry Birds schießt man mit Vögeln Schweine ab. Es ist ein rundenbasiertes Spiel, man kann mit jedem Vogel einen Zug machen.“ (14, 38-45)

„Bei Hay Day muss man eine Farm führen, ich finde es ganz lustig. Man hat Tiere, Felder, eine Mine, ein Schiff, eine Gemeinde und man kann auch Angeln.“ (15, 27-59)

„Man levelt und bekommt dann immer neue Sachen, man kann die Farm auch dekorieren und man kann Tiere kaufen. Man kann ernten und etwas Neues pflanzen und man wartet bis es wächst.“ (15, 27-59)

„Da muss man eben kämpfen, man sammelt Helden und kämpft sich durch die Levels um immer weiterzukommen. Fürs Kämpfen bekommt man Münzen und Edelsteine.“ (15, 27-59)

„Ich spiele gerne Gelegenheitsspiele, wie Hay Day. Da machst du etwas und wartest und am nächsten Tag kannst du weitermachen. Bei einem normalen Spiel wie Cheating Tom kann man immer weiterspielen und irgendwann ist es aus. Bei Gelegenheitsspielen geht es eigentlich unendlich weiter.“ (15, 27-59)

„Ich habe Kreuzworträtsel und ein The Big Bang Theory Quiz, da muss man von der Serie Dinge wissen. Dann hab ich noch eine App, die heißt Wer wird reich, so wie die Millionenshow.“ (15, 27-59)

„Es ist der Reiz da, sich immer um alles zu kümmern und man sozusagen Verantwortung hat.“ (15, 29-33)

5.5.4 Gemeinsames Spielen versus alleine Spielen

Gemeinsames Spielen digitaler Spiele wird von einem Teil der Mädchen praktiziert.

Computerspiele werden dabei weniger über das Internet gemeinsam gespielt, sondern bei persönlichen Zusammenkünften und Treffen im Rahmen der Freizeitgestaltung, im Rahmen von Multiplayerspielen und Lan-Spielen:

„Meine beste Freundin spielt auch Sims und ich nehm immer meinen Laptop mit zu ihr.“ (13, 71-72)

„Ja, das schon. Das geht bei Sims, da kann man andere besuchen auch.“ (17, 64-67)

„Ich spiele schon eher gemeinsam mit meiner Freundin, weil alleine wüsste ich mir keine Beschäftigung. Also, man kann nur mit dem Handy spielen, aber das wird mit der Zeit langweilig, dann rufe ich halt meistens eine Freundin an, ob sie vorbeikommen kann und dann tun wir auch meistens mit dem Handy.“ (10, 80-85)

Gemeinsames Spielen über das Internet, z. B. über Skype oder soziale Netzwerke, wird von den Mädchen eher wenig praktiziert. So stellt das Registrieren oder Anmelden auf einer Webseite eine Barriere für gemeinsame Online-Spiele dar. Mangelnde Privatsphäre und Sicherheit werden als bedenklich gesehen:

„Nein, weil ich weiß, oder beziehungsweise glaub‘, dass das nicht gut ist und dass das auch gefährlich sein kann.“ (16, 59-62)

„Das war irgend so ein Jump and Run Spiel und das hat man halt so online gegen andere Spieler machen können. Aber jetzt spiel ich's nicht mehr weiter, da hat man sich dann irgendwie anmelden müssen und das wollt ich nicht.“ (17, 62-63)

„Nicht so oft, manchmal über Facebook irgendwelche Spiele, aber oft nicht.“ (18, 82-85)

Manche spielen sowohl alleine als auch gemeinsam gerne und es hängt vom Aufbau bzw. Charakter des Spiels ab, ob es lieber alleine oder gemeinsam gespielt wird:

„Unterschiedlich, es kommt auf das Spiel an.“ (11, 64-65)

„Letztens habe ich gegen einen Amerikaner und einen Engländer gespielt. Jeden Tag kann man sich Uno-Karten frei rubbeln und man kann bestimmte Sachen gewinnen. (...) Meistens gewinnt man Uno-Karten, damit man überhaupt spielen darf.“ (11, 44-61)

5.5.5 Film- und Fotoprogramme

Einigen der befragten Schülerinnen macht es großen Spaß, sich im Rahmen von eigenen Programmen oder auch Computerspielen mit dem Erstellen und Zusammenschneiden von Videos oder Filmen zu beschäftigen und haben diesbezüglich auch schon Kompetenzen entwickelt:

„Wenn irgendwo von uns ein Event ist, dann sind unsere zwei Fotografen aus der Klasse immer unterwegs und fotografieren.“ (10, 77-78)

„Also, ich tu' gerne Filme zusammenschneiden. Und beim Moviemaker, das am Laptop oben ist, da kann man ja auch Videos zusammenschneiden. Das ist auch beim Tag der offenen Tür letztes Jahr vorgestellt worden, wo wir ein Schulvideo gemacht haben.“ (10, 71-75)

„Es gibt eine Fotostory, da kann man aus Fotos Filme machen, dann Pixart, da kann man die Fotos bearbeiten.“ (9, 16-18)

Mit folgenden Film- und Fotoprogramme konnten die Schülerinnen schon Erfahrungen sammeln bzw. werden diese von ihnen verwendet: Video Show, Foto Editor Pro, Pixart, Foto Art, Perfect 365, Fotogitter, Foto Art, Retirca, Play Tube, Picasa Tool, Gongify.

5.6 Pläne hinsichtlich Schule und Beruf

Die Auseinandersetzung mit der zukünftigen schulischen und beruflichen Laufbahn und Karriere ist für die Mädchen ein wichtiges Thema, mit dem sie sich sowohl alleine als auch gemeinsam mit anderen auseinandersetzen und in der nächsten Zukunft Entscheidungen treffen müssen.

5.6.1 Pläne für Schule und Studium

Vor allem für jene Schülerinnen, die sich in der 4. Klasse befinden, ist die weitere Schulwahl ein aktuelles und wichtiges Thema. Insgesamt ist das Interesse, eine weiterführende Schule mit Matura zu besuchen, sehr groß. Dabei wird von den meisten Mädchen die Kindergartenschule genannt (6 Nennungen), gefolgt von HAK (5 Nennungen) und HTL (4 Nennungen). Weiterhin am Gymnasium zu bleiben stellt bei einigen ebenfalls eine Option dar (2 Nennungen). Weiters werden der Besuch einer HLW, einer Modeschule, des Polytechnischen Lehrganges und eines Auslandsjahres in den USA mit dortigem Schulbesuch (je 1 Nennung) in Betracht gezogen.

Einige der Schülerinnen beabsichtigen, nach der Matura ein Studium aufzunehmen. Dabei werden folgende Studienrichtungen genannt: Deutsch, Jus, Latein, Medizin, Naturwissenschaften.

5.6.2 Berufswünsche der Mädchen

Einige der Mädchen haben schon genaue Vorstellungen davon, welchen Beruf sie später ergreifen möchten. In Bezug auf die Berufswünsche der Mädchen wurden unterschiedlichste Berufe genannt, meist werden mehrere Berufe in Betracht gezogen (Mehrfachnennungen). Mit Abstand am häufigsten wird der Kindergartenberuf genannt (6 Nennungen), der Arztberuf (4 Nennungen), Kranken- oder Altenpflege (3 Nennungen), Medienberufe und Fotografie (3 Nennungen), Mode- oder Webdesignerin (3 Nennungen), Lehrerin, Bürokauffrau, Bankangestellte, Architektin (je 2 Nennungen), Buchhalterin, Rechtsanwältin, Dolmetscherin, Fitnesstrainerin, Tischlerin, Umwelttechnikerin, Selbstständige in der Pferdebranche, Managerin (je 1 Nennung).

Einige der befragten Schülerinnen können sich vorstellen, einen IT-Beruf zu ergreifen, z. B. als Designerin (Mediendesign, Webdesign, Modedesign) oder Naturwissenschaftlerin („Raketenwissenschaftlerin“, Umwelttechnikerin).

Kreative IT-Berufe wie Medien- oder Modedesignerin sind noch am ehesten von den Schülerinnen vorstellbar:

„Ich kann meiner Kreativität freien Lauf lassen, kann Sachen designen und das macht mir irrsinnig viel Spaß. Auch das Zeichnen und Basteln.“ (11, 127-128)

Für den Großteil der Schülerinnen ist ein IT-Beruf aber nicht vorstellbar. Genannte Gründe dafür sind mangelndes Interesse und dass diese Berufe als „zu technisch“, „zu kompliziert“ eingestuft werden und sie sich selbst als „nicht geeignet dafür“ sehen:

„Wenn ich jetzt in eine HTL ginge und irgendetwas mit Computer machen würde, ich täte mich überhaupt nicht auskennen. Und auch so Mechanik, das brauch ich nicht. Mich interessiert es nicht und ich mag es nicht.“ (18, 138-139)

„Mein Bruder ist in der HTL (...) und wenn er vom Internat heimkommt und ich seine Bücher sehe, dann wird mir schlecht. Nein, das check ich gar nicht. (...) Ja, ich bin ein bisschen ungeschickt in dem. Ich bin ein bisschen ungeschickt in Werken und dem ganzen.“ (13, 195-202)

Zudem werden mit IT-Berufen von den Schülerinnen mit Buben assoziiert:

„Ja, weil sehr viel von uns – so Burschen – die kennen sich auch aus und die können’s.“ (18, 146-161)

„Vielleicht der eine oder andere Bub (...).“ (14, 148-155)

„Ein paar Buben, die sind in Informatik schon eher am Computer.“ (9, 97-100)

Berufe, die von manchen der Schülerinnen als Wunsch- oder Traumberufe gesehen werden, wie z. B. Kindergärtnerin oder Krankenschwester, werden von anderen vehement abgelehnt und sie distanzieren sich bewusst davon:

„Etwas mit kleinen Kindern, also Kindergartentante. Ich kann nicht besonders gut mit kleinen Kindern, ich mag das irgendwie nicht. Oder etwas Kreatives, wo man gestalten oder zeichnen muss.“ (12, 90)

„Altenpflegerin, das wäre nichts für mich.“ (16, 102-104)

Die Schülerinnen nennen folgende Berufe, die für sie persönlich nicht vorstellbar sind und sie nicht ergreifen möchten: Kindergärtnerin und Köchin (jeweils 2 Nennungen), Zahnärztin, Krankenschwester, Mechanikerin, Schlosserin, Bauarbeiterin, Maurerin, Büroangestellte, Lehrerin, Mathematiklehrerin, Ärztin, Altenpflegerin, Informatikerin, Pilotin, Technikerin, Mechanikerin, Tierärztin, Elektrikerin, Landwirtin (je 1 Nennung).

Insgesamt liegt eine starke Orientierung an typisch weiblichen Schulen und Berufen (Kindergartenberuf, Pflegeberuf, Büro, Lehrerin) vor. Es kann davon ausgegangen werden, dass bei der Berufswahl der Mädchen traditionelle Vorstellungen über weibliche Berufs- und Rollenbilder hineinwirken und einen starken Einfluss auf die Wahl der Schule und des Berufes einnehmen.

5.6.3 Vorstellungen über technische und IT-Berufe

Einige der Mädchen haben kaum Vorstellungen darüber, was technische Berufe beinhalten und welche Bandbreite es an IT-Berufen gibt. So meint ein Mädchen:

„Gehört das, wenn man z. B. IT-Spezialist wäre, gehört das auch zum Technischen? Das hab ich gar nicht gewusst.“ (13, 195-202)

Anderen Schülerinnen sind wesentlich besser über IT-Berufe im Bilde. Folgende IT-Berufe werden von den Mädchen genannt: ProgrammiererIn, SpielentwicklerIn, Web-DesignerIn, Werbeberufe, Reparatur von Computern, ComputerverkäuferIn, InformatikerIn, Kameramann oder -frau, NetzwerkadministratorIn, EntwicklerIn, FotografIn, GrafikerIn, DesignerIn, Raketenwissenschaftlerin, MaschinenbautechnikerIn, ComputertechnikerIn. Mädchen, die besser über IT-Berufe informiert sind, zeigen sich diesen gegenüber tendenziell aufgeschlossener. Es hat also mitunter mit Informiertheit und Aufgeklärtheit über Berufe zu tun, ob jemand sich vorstellen kann, für einen bestimmten Beruf geeignet zu sein oder diesen vielleicht sogar gerne ausüben zu wollen. Mädchen, die bestimmte IT- Programme schon erprobt oder kennengelernt haben, trauen sich offenbar eher zu, in diesem Bereich aktiv zu werden oder eine Begabung dafür mitzubringen:

„Ja, ich könnte mir einen IT-Beruf vorstellen, weil ein guter Freund meiner Familie ist IT-Spezialist, oder Programmierer oder so. Ich hab mal so ein Babyspiel bei meinem Bruder programmiert. Da war so eine Anleitung dabei, das war recht lustig.“ (13, 203-212)

Folgende Kompetenzen oder Persönlichkeitsmerkmale werden von den befragten Mädchen mit IT-Berufen in Verbindung gebracht und als notwendig gesehen um Erfolg zu haben:

Fachkompetenzen: Computerkenntnisse, großes Interesse an Computern, Übung und Erfahrung im Umgang mit Computern, mathematische Fähigkeiten, logisches Denken, Beherrschen des 10-Finger-Systems, Programmierkenntnisse.

Soft Skills: Durchsetzungsvermögen, Willensstärke, Ausdauer, Geduld, Kommunikationsfreude, Freude im Umgang mit Menschen, Teamgeist, Kreativität, Fantasie, Redegewandtheit, Offenheit.

5.6.4 Meinungen über individuelle Wunschberufe

Durch Schnuppertage oder Berufsmessen konnte der Großteil der Mädchen bereits verschiedene Berufe kennenlernen. Trotzdem sind Vorstellungen über Berufsbilder ungenau und es fällt den Mädchen schwer, Argumente dafür, warum ein bestimmter Beruf angestrebt wird, zu nennen. Kommunikative Aspekte und „mit Menschen“ oder „mit Kindern“ zu tun haben zu wollen werden als Argumente für bestimmte Berufe am häufigsten genannt. Die Vorstellungen über die angestrebten Berufe sind insgesamt eher vage:

„Also, konkrete Vorstellungen hab ich nicht, ich lass mich überraschen. Aber wir haben voriges Jahr so einen Lerntag gehabt. (...) Und ich hab‘ halt nicht gewusst, was ich machen sollte und hab‘ aber dann gedacht, ich mag Sprachen, nehm‘ ich Dolmetscher. (...) Und mir taugt das einfach, Englisch reden und mit anderen Leuten auf Englisch zu kommunizieren.“ (13, 186-186)

Ein Mädchen, das Krankenschwester werden will, argumentiert ihren Berufswunsch mit sozialen und kommunikativen Aspekten:

„Weil man da viel mit Leuten reden kann und ich mag’s auch, wenn man so pflegen tut auch. Also, das stört mich eigentlich auch nicht. Und ja, ich mag das Reden gern. Und ja, da kann ich ja einfach auch mit ihnen spielen und so.“ (18, 132-135)

Der Beruf der Kindergartenpädagogin wird von den Schülerinnen am häufigsten als Wunschberuf genannt, begründet darin, gerne auf kleine Kinder aufzupassen:

„Also, ich pass‘ auch gerne auf meinen Cousinen auf und da hab‘ ich dann gesehen, dass ich sehr gerne mit kleinen Kindern arbeite – und deswegen will ich auch Kindergärtnerin werden.“ (16, 96-98)

„Kindergärtnerin, da hat man auch Spaß mit kleinen Kindern.“ (7, 285)

Eine Schülerin begründet vage, warum der Tischlerberuf ihr berufliches Ziel ist:

„Ja, eben Tischler. Mir gefällt, das, was die Tischler so alles machen können.“ (19, 129)

Dass Vorstellungen über die spätere Berufswahl zum Teil noch vage sind, lässt sich auch daran erkennen, dass die Schülerinnen mehrere verschiedene Berufe in Betracht ziehen, die inhaltlich wenig miteinander zu tun haben. Es kann davon ausgegangen werden, dass einerseits typisch weiblich konnotierte und bekannte Frauenberufe in Betracht gezogen werden, andererseits aber auch Berufe, die den individuellen Interessen oder Neigungen der Mädchen entsprechen. Genderstereotypen wirken bei Vorstellungen über die spätere Berufswahl offenbar stark hinein und erschweren möglicherweise eine unbefangene Berufswahl nach Neigungen und Interessen:

„In der Bank oder Krankenschwester oder mit Medien könnt' ich mir vorstellen.“ (4, 63)

„Fotografie und Medien oder den Kindergarten, aber ich kann mich nicht so recht entscheiden.“ (9, 88)

„Ich beschäftige mich schon gerne mit Computern, aber lieber beschäftige ich mich mit Kindern.“ (10-178-183)

5.6.5 Berufswahlentscheidung und Vorbilder

Die Entscheidung über weiterführende Schulen und die spätere Berufswahl wird in erster Linie von den Schülerinnen selbst getroffen. Unterstützt werden sie dabei insbesondere von den Eltern, den PädagogInnen, aber auch von älteren Geschwistern oder Verwandten, die einerseits dabei helfen, Informationen über bestimmte Berufe zu beschaffen, andererseits beraten und bei der Auswahl z. B. der Schule helfen. Die Entscheidung für eine bestimmte Schule wird sehr bewusst getroffen. Neben Eltern und Lehrkräften wird auch mit Freundinnen über dieses Thema gesprochen und darüber beratschlagt:

„Also, meine Eltern, die sagen da nicht sehr viel, die lassen mich das komplett selber entscheiden. Und wenn ich jetzt einen Lehrberuf machen will, ist das für sie auch ok. Und ja, sie haben halt gesagt, dass es eh passt, wenn ich Kindergärtnerin werde.“ (16, 96-98)

„Ich rede mit meinen Freundinnen, und mit meiner Mama und mit meiner Schwester.“ (19, 123-126)

„Die Mama hat mich eigentlich auf die Idee gebracht und gesagt, du hast echt Talent, mach' doch Modedesignerin, und dann hab' ich mich noch bei meiner Lehrerin informiert.“ (11, 127-128)

„Also schon, die Lehrer, die müssen das gut rüberbringen, gut erklären können, das ist für mich wichtig.“ (8, 116-126)

„Meine Eltern sagen mir immer, ich soll in die HAK gehen. Und ich vertrau' ihnen auch bei dem, weil sie wissen, dass ich nicht ins Gymnasium mag und sie wissen auch, dass ich nicht in die HLW mag, wo man so Kochen tut und so. (...) Wir haben auch so eine Umweltschule, eine Privatschule angeschaut. Die hat mir am Anfang getaugt, ich war auch eine Woche in den Ferien dort unten, aber dann hab' ich gesehen, da ist sehr

viel Physik und Chemie, und da hab' ich gesagt, ok, das ist nichts für mich, ich mach' was anderes.“ (14, 181-184)

„Meine Eltern treffen jetzt keine Entscheidung darüber, was ich nicht will, sondern wir werden dann schauen was es für Schulen gibt und die danach anschauen gehen und schauen, was mir am besten gefällt. Also, wir bereden das eigentlich gemeinsam.“ (8, 116-126)

„Meine Eltern unterstützen mich und schauen sich mit mir die Schulen an und tun halt beratschlagen, was ich nehmen soll.“ (18, 130-131)

Informationen über Berufe werden im Rahmen der Berufsorientierung in der Schule, beim Besuch von Berufsmessen, über berufspraktische Tage oder Berufsinformationstage, über Broschüren oder bei einigen wenigen Schülerinnen auch über eigene Recherchen im Internet gesammelt. Aus Sicht der Mädchen ist Berufsinformation überaus wichtig und wird als sehr unterstützend bei der beruflichen Orientierung und Wahl der weiterführenden Schule und des angestrebten Berufes erlebt:

„Voll gut, ja. Also, ich hab nicht gewusst, in welche Schule ich dann gehen will und jetzt hab ich schon einen Einblick.“ (17, 148-153)

„Wir hatten berufspraktische Tage. Und es waren jetzt oft auch Leute da aus dem Tourismus und so. Wir waren auch beim WIFI.“ (2, 86)

„Es ist so, wenn mich jetzt etwas interessiert, dann schau ich selber im Internet. Dann informier' ich mich, das ist meine Wahl.“ (4, 63)

„Ich möchte in die Hetzendorfer Modeschule gehen. (...) Weil mich Hetzendorf total inspiriert, vor allem der Barockstil in dem das Haus, das Schloss ist. Ich habe mich sofort darin verliebt. (...) Ich kenne das durch die Berufsorientierung und Freunde von der Mama. Ich habe im Internet geschaut und dort habe ich das gefunden und es ist großartig.“ (11, 122-126)

Insbesondere der Besuch einer Berufsinformationsmesse wird sehr positiv und hilfreich beschrieben:

„Ja, das hat mir viel gebracht.“ (18, 140-146)

Tests zur Feststellung von Interessen, Neigungen und geeignete Berufe wurden von den Mädchen ebenfalls als hilfreich erwähnt:

„Ja, schon, wir haben da so einen Test machen können, so einen Interessenstest. Und da ist eben herausgekommen, dass ich mich für Kindergärtnerin sehr interessiere.“ (19, 132-139)

Eine Schülerin beschreibt auch den Besuch beim Arbeitsmarktservice als sehr spannend und hilfreich:

„Also, wir waren beim AMS und da haben wir auch Vorträge gehabt und auch Workshops.“ (6, 93-95)

Bei der Auswahl der Schule spielt es nach Aussagen der befragten Schülerinnen eine eher geringe Rolle, was ihre KlassenkollegInnen oder Freundinnen diesbezüglich planen:

„Meine Freundinnen gehen alle in die HLW. Die gehen Kochen. Und eine andere Freundin geht ins Gymnasium weiter. (...) Und wahrscheinlich wird meine beste Freundin mit mir in die HAK gehen, ich weiß aber nicht, ob sie das macht, aber wir haben schon davon geredet.“ (13, 181-184)

„Ich geht jetzt nicht in eine Schule weiter, wo meine Freundin ist, weil sie da ist. Sondern ich tu‘ schon halt was ich will halt.“ (18, 130-131)

„Es ist so, man soll jetzt nicht in eine Schule gehen, die einem nicht gefällt, nur weil die Freundin dort ist, weil man weiß nie, wie lange die Freundschaft hält.“ (8, 116-126)

Es zählen vielmehr regionale Aspekte, eine guter Erreichbarkeit der Schule und der Eindruck, der z. B. beim Tag der offenen Tür von einer Schule gewonnen wird:

„Ich glaub‘ aber eher, dass es die HAK jetzt wird, weil die ist eh gleich hier.“ (7, 133-159)

„Die kommen jetzt alle, die Tage der offenen Türen.“ (18, 125-129)

Berufliche Vorbilder finden sich bei den Mädchen vor allem in der Familie oder Verwandtschaft. Möglicherweise spielt hier wesentlich eine Rolle, dass dies somit auch jene Berufe sind, welche den Mädchen bekannt sind:

„Meine Vorbilder sind meine Tante und meine Mama. Meine Mama hängt sich richtig hinein, lernt und schafft dann auch die meisten Sachen. Und meine Tante ist verrückt, kreativ und macht aus allem das Beste.“ (11, 159)

„Mein Vater ist ein Vorbild für mich, man verdient sehr gut, wenn man viele Kunden hat.“ (7, 265-268)

„Meine Tante. Die ist Altenpflegerin, seit dem ich auf der Welt bin, ist sie das schon dabei. Ich finde toll, dass sie den Menschen hilft.“ (19, 172-179)

„Meine Mutter arbeitet halbtags in einer Bank und wertet Konten aus. Das stelle ich mir sehr nett vor, weil das Thema interessant ist.“ (14, 170-173)

„Also, ein Onkel von mir ist Agraringenieur, und das hätte ich mir auch schon überlegt.“ (5, 195)

„Mein Papa, der ist Richter, der hat sich eben auch hocharbeiten müssen, der ist jetzt am Landesgericht. Und nebenbei hat er den Bauernhof und den Mosttheurigen.“ (6, 144)

„Meine Mama ist Lehrerin, sie ist in der Volksschule und das gefällt mir eben auch und es ist eben ähnlich wie ein Kindergarten.“ (9, 117-120)

„Meine Schwester, weil sie mit den Handys beim Hartlauer arbeitet, sie kennt sich gut aus und verdient auch nicht schlecht.“ (4, 112)

„Mein Bruder und mein Stiefbruder, die sind Ärzte und mein Bruder ist mein ganz großer Stolz, weil er auch sehr viel geschafft hat. Er war in der HTL und hat Mechatronik gemacht und hat die Matura gut bestanden und studiert in Graz. Ich finde das alles bewundernswert und er geht oft noch ins Training Handball spielen und ist total gut drin.“ (2, 119)

5.7 Vorstellungen über verschiedene Berufsformen

Die befragten Mädchen haben individuelle Vorstellungen aber kein sehr genaues Bild darüber, was die verschiedenen Berufsformen der Angestellten, Selbstständigen und Hausfrau mit sich bringen.

Der Großteil der Mädchen sieht sich selbst in einem Beruf als Angestellte. Einige Mädchen können sich auch einen selbständigen Beruf vorstellen. Der Beruf der Hausfrau wird von den Schülerinnen nicht ernsthaft in Betracht gezogen und ist in der Regel lediglich vorübergehend oder während einer Familiengründungsphase vorstellbar.

5.7.1 Vorstellungen über den Beruf der Angestellten

Über Angestelltenberufe gibt es bei den Schülerinnen noch am ehesten realistische Vorstellungen, was diese Form des Berufes mit sich bringt. Als Vorteile des Angestelltseins werden ein fixes Einkommen, Jobsicherheit, soziale Kontakten und bezahlter Urlaub genannt:

„Da hat man die Vorteile, dass man halt immer in einem Betrieb mit anderen Leuten zu tun hat.“ (5, 259)

„Weil ich gerne weiß, dass ich einen fixen Job habe und auch mit anderen zusammen sein kann.“ (14, 166-169)

„Positiv ist, man hat viele Kollegen, man erweitert sozusagen seinen Freundeskreis.“ (15, 155)

„Du musst dich nicht so sehr mit dem Geld herum plagen, man hat schon Sachen, die man machen muss, aber man muss sich nicht so sehr darauf fixieren. Ein Vorteil ist noch, dass man Sachen von dem Chef bekommt und nicht selber finden muss.“ (11, 153)

„Wenn man Glück hat, ist man in einer Firma in der man es gut hat. Man hat einen fixen Job und ein fixes Einkommen. Man hat gleich 5 Wochen Urlaub und es kann noch mehr werden.“ (14, 162-163)

Nachteile werden in fallweise langen Arbeitszeiten, Druck und Stress, oder auch in der Zusammenarbeit mit schwierigen KollegInnen gesehen:

„Nachteile sind, dass man schon hin und wieder unter Druck gesetzt wird. Ich hasse Druck und Stress.“ (11, 153)

„Nachteile sind, man sitzt oft 12 Stunden oder halbtags in einem Büro. Wenn es jemanden im Büro gibt, mit dem man nicht so gut klar kommt, ist das sicher für die Atmosphäre nicht so gut.“ (14, 162-163)

Der Beruf einer Angestellten wird im Vergleich zu den Optionen der Selbständigen oder Hausfrau als am attraktivsten bewertet.

5.7.2 Vorstellungen über selbständige Berufe

Die Vorstellungen der Mädchen über den Beruf der Selbständigen sind tendenziell vage. Einige der Schülerinnen können sich vorstellen, später als Selbständige tätig zu sein. Dies sind vor allem Schülerinnen, deren Eltern UnternehmerInnen sind.

Vorteile werden darin gesehen eine gewisse Macht zu haben, selbst bestimmen zu können und gut zu verdienen, sofern das Unternehmen gut läuft:

„Du bist dein eigener Chef, ja, du kannst eigentlich tun, was du willst, aber du musst halt viel bedenken, ja, und du musst auch mit Angestellten können.“ (18, 174-175)

„Man verdient sehr gut damit, wenn man viele Kunden hat.“ (8, 265-268)

„Man hat die Macht und man kann vieles bestimmen. Es liegt in deiner Hand was du aufbaust, was du als Unternehmer machst. Der Nachteil ist, du trägst für alles die Verantwortung.“ (15, 144-151)

Als Nachteile werden zu wenige Sozialkontakte, viele verschiedene Anforderungen, hohe Verantwortung sowie großer Arbeitsdruck erwähnt:

„Man muss sehr viel am Computer schreiben, Rechnungen und Angebote, sehr viel, auch Rechnungen einzahlen. Es ist sehr viel Druck. (...) Mein Vater arbeitet sehr lange. Wenn schon Angebote dabei sind, dann läuft's eh gut, aber ansonsten, wenn wieder zu viel Druck ist, wird's zu viel.“ (7, 206-220)

„Nachteil, dass man eigentlich keine Arbeitskollegen hat oder so.“ (16, 132)

„Selbstständig mag ich nicht so, ich bin eher der Gruppentyp. Ich bin abhängig von anderen und brauche immer jemanden bei mir.“ (9, 113-116)

Folgende Eigenschaften werden UnternehmerInnen zugeschrieben bzw. als notwendig gesehen um selbständig zu sein:

Soft Skills: Wortgewandtheit, Durchsetzungsvermögen, Organisationstalent, Führungsqualität, Kontaktfreudigkeit, starker Wille, Risikofreudigkeit, Selbstbewusstsein, Ordentlichkeit, Bereitschaft Verantwortung zu übernehmen.

Fachkompetenzen: Kenntnisse von Markt und Wirtschaft, Managementfähigkeiten, Kreativität, Fähigkeit zu Delegieren, Planungsfähigkeit, Präsentationsfähigkeit.

5.7.3 Vorstellungen über den Beruf der Hausfrau

Der Beruf der Hausfrau ist für die Schülerinnen insgesamt kaum wünschenswert. Akzeptabel ist dieser Beruf aus ihrer Sicht nur in Verbindung mit Familiengründung und Kindererziehung. Hier wird das Thema der späteren Vereinbarkeit von Beruf und Familie von den Schülerinnen angesprochen und es kommen traditionelle Vorstellungen in Bezug auf Mutterschaft, Haushalt und Beruf zur Sprache:

„Als Hausfrau – wenn du ein Kind hast, wenn ich ein Kind haben würde, würde ich meinen Beruf aufgeben, ich will's ja selber erziehen.“ (4, 106)

Vorteile ergeben sich daraus, genug Zeit für die Kinder und zum Kochen zu haben sowie keine Vorgaben bezüglich der Einteilung des Tagesplanes zu haben:

„Du kannst daheim bleiben und musst nicht mit dem Auto in der Weltgeschichte herum fahren. Außer die Kinder möchten irgendwo hin. Du kannst dir den eigenen Zeitplan machen, weil es wird dir ja keiner was sagen, was du machen musst. Aber du musst dich halt um die Kinder kümmern und ich mag keine Kinder.“ (13, 226-230)

„Dass man viel Zeit für die Kinder hat. Und zum Beispiel, wenn der Mann arbeiten geht, dass man genug Geld hat, dafür zu sorgen.“ (17, 187)

„Ja, Hausfrau, Vorteile, man kann wahrscheinlich kochen. Man kann gut erziehen jetzt als Mutter.“ (18, 171)

Als Nachteile des Hausfrauenberufes werden soziale Isolation, finanzielle Abhängigkeit vom Ehemann, Eintönigkeit und mangelnde Selbstverwirklichung gesehen:

„Also, bei der Hausfrau seh' ich die Nachteile, dass man eigentlich nur zu Hause ist und eigentlich keine Arbeitskollegen hat.“ (16, 132)

„Du tust eigentlich immer das Gleiche, dann zum Beispiel, wenn du einen Mann hast und du lässt dich scheiden, du hast eigentlich nichts, weil du kein Geld verdienst und so. Und ja, mir wäre es einfach zu fad.“ (18, 171)

Insgesamt wird der Beruf der Hausfrau als wenig erstrebenswert angesehen.

5.8 MIT-MUT Plattform

Die befragten Schülerinnen stehen der Nutzung der MIT-MUT Plattform zum spielerischen Lernen sehr aufgeschlossen gegenüber und würden diese im Schulalltag gerne verwenden, wobei die Nutzung kostenfrei sein sollte und eine Verbindung von Lernen und Spaß ermöglicht werden soll:

„Also, es soll irgendwie auch lustig sein und dass man auch Spaß hat daran, aber dass es auch lehrreich ist. Es sollen Spaß und Lernen verbunden sein.“ (8, 141)

5.8.1 Inhalte

Manche der befragten Mädchen nennen sehr konkrete Vorstellungen und Wünsche an die MIT-MUT Plattform:

- **Informationen**

Die Schülerinnen wünschen sich Informationen zu einer Vielzahl unterschiedlicher Berufe, Ausbildungswege und Schulen samt deren Dauer. Die Informationen sollen klar formuliert sein und auch Einblick in den praktischen Alltag vorgestellter Berufe ermöglichen:

„Also viele Informationen für die, die das halt noch nicht so richtig wissen, was sie machen wollen, also über den IT-Bereich, dass man da mehr erfahren kann.“ (6, 148-150)

„Zum Beispiel jetzt ein Kasterl für Lehrberufe mit Technik und so.“ (13, 244)

„Das vielleicht, was man weitermachen kann nach der Hauptschule, welche Möglichkeiten es gibt.“ (5, 269-271)

„Verschiedene Berufe, also, dass man sich einmal anschauen kann, wie viele Berufe es gibt.“ (17, 199)

„Also, dass man sich über Berufe informieren kann. Und dass es verständlich geschrieben ist, dass man weiß, worum es in diesem Beruf geht.“ (18, 181)

„Wie lange die Lehrberufe dauern, und auch bei anderen Berufen, wie lange man da Lehrzeit hat. Oder wie lange man da in die Schule geht, ob da Lehre mit Matura ist oder in welche Schule man da gehen sollte.“ (16, 142)

- **Spiele**

Es ist den Mädchen wichtig, dass die Plattform eine Vielzahl an abwechslungsreichen spielerischen Elementen beinhaltet, unterschiedliche Levels, Herausforderungen und Wettbewerbe. Zudem werden gute Musik im Rahmen der Spiele, Möglichkeiten für Gedächtnistraining, für kreatives Gestalten, das Aneignen von Fachwissen und das Sammeln von Erfahrungen zu verschiedenen Berufen genannt. Die Spiele sollen sowohl alleine als auch gemeinsam, eventuell mit einem eigenen Avatar, gespielt werden können:

„Es wäre toll wenn man mit anderen spielen kann und einen Benutzernamen hat, wo man sich einen Avatar erstellen kann und damit in die Spiele kann.“ (11, 160-170)

„Schon schwierige Sachen auch, dass man die dann auch irgendwie lösen kann. Und vielleicht auch nachschauen kann mit Lösungen.“ (2, 129)

„Wenn es Spiele gibt, dann sollte es mehrere Arten geben. (...) Es sollten nicht nur Texte sein, sondern auch schöne Bilder drauf sein. Bilder sind ziemlich wichtig.“ (15, 180-182)

„Quizspiele, mit Challenges und Geschicklichkeitssachen.“ (7, 223-252)

„Es wäre auch toll, wenn es Spiele geben würde, mit denen du dich befasst, wenn du den Beruf ausüben möchtest. Dann kann man dieses Spiel spielen und hat etwas Erfahrung.“ (11, 93)

„Sich als Avatar selbst gestalten und die Kleidung designen, man kann sich Stoffe aussuchen.“ (11, 98-99)

„Am Anfang würde ich es mir gerne durchlesen und dann wird man durch das Spiel abgeprüft, so wäre es mir am liebsten.“ (12, 133-136)

„Also, ich finde beides gutes, aber es ist auch eine gute Idee, wenn man das gemeinsam macht.“ (7, 232-252)

„Quiz, oder wenn zwei spielen, dass man eine Aufgabe bekommt und schaut wer schneller ist.“ (11, 122-128)

- **Kompetenz- und Eignungstests**

Test zum Erkennen von Stärken und geeigneten Berufen werden mehrmals angesprochen. Die Schülerinnen finden es interessant und praktisch, Eignungstests online und unkompliziert von der Schule oder von zu Hause aus machen zu können:

„Vielleicht irgend so einen Eignungstest, dass man halt weiß, wo man selber gut ist, dass man nicht ans WIFI fahren muss oder so, dann man das gleich am Computer machen kann.“ (13, 244)

„Dass vielleicht auch ein Test dabei ist, für was man geeignet ist.“ (19, 181)

- **Lösen von abwechslungsreichen Aufgaben**

Die Schülerinnen wünschen sich im Rahmen der MIT-MUT Plattform ein Angebot zum Lösen interessanter, anspruchsvoller und abwechslungsreicher Aufgaben zu technischen und naturwissenschaftlichen Themen sowie UnternehmerInnentum. Diese sollen Spaß machen, dazu dienen, eigene Stärken zu erkennen und Wissen zu vertiefen. Andere Schülerinnen wünschen sich spielerische Ansätze, um Wissen aufzubauen oder IT-Kompetenzen zu entwickeln. Auch Challenges, bei denen sie sich „mit anderen messen“ können, werden von den Mädchen gewünscht:

„Irgendwie so bisschen mit Physik, was ich nicht so mag, aber trotzdem Technik ist, halt alles bunt gemischt. Und dass man weiß, wo man gut ist. (...) Dass man einen bestimmten Highscore dann ermitteln kann und dass man der Beste ist auf so einer Liste, das ist lustig.“ (13, 245-248)

„Auch etwas Spielerisches, wo man Fragen beantworten kann.“ (7, 222)

„Mehr mit Computern, dass man mehr über sie weiß.“ (7, 223-252)

- **Weibliche Vorbilder aus dem IT-Sektor**

Eine Schülerin wünscht sich, dass berufliche Stereotypen hinterfragt werden und anhand von Best Practice Beispielen vermittelt wird, dass Frauen in technischen oder IT-Berufen ebenso wie Männer reüssieren können:

„Eine Frau kann eine genauso gute KFZ-Mechanikerin oder Computertechnikerin sein wie ein Mann. Ich finde das schon oft halt ungerecht, weil wir manchmal viel mehr können als ein Mann eigentlich. (...) Oder wenn eine Frau selbst eine Computerfirma eröffnet, dass man das auch sehen kann, ich kann's genauso in meiner Firma und wir können genauso gut das und das installieren.“ (2, 123-124)

Role models sollen zur Weitergabe von Erfahrungen zur Verfügung stehen, zudem soll es die Möglichkeit geben, direkt mit ihnen in Kontakt zu treten und Fragen zu stellen:

„Also, dass man dann auch Fragen stellen kann wie das genau ist und so, und die einem genau sagen wie das so abläuft.“ (8, 147)

- **Tipps, Elternratgeber**

Von den Schülerinnen werden neben bloßen Informationen auch konkrete Tipps und Ratschläge zur Berufswahl gewünscht:

„Und vielleicht so einen Ratgeber, der den Mädchen Mut machen soll, oder einen Elternratgeber.“ (13, 244)

5.8.2 Usability-Aspekte und Anforderungen

Die MIT-MUT Plattform sollte über unterschiedliche Devices sowohl von zu Hause als auch in der Schule genutzt werden können.

Die Schülerinnen wünschen sich ein buntes aber nicht zu schrilles Layout mit Bildern und ansprechender grafischer Gestaltung. Die Texte sollen leicht verständlich sein, möglichst keine Fachausdrücke enthalten und nicht zu lange sein:

„Eine gute Grafik, damit sie gut überkommt.“ (7, 222)

„Sie sollte ein buntes Layout haben, eine tolle Ausstrahlung haben. Man sollte sich gut orientieren können.“ (11, 160-170)

„Vielleicht sollen Computer oder Roboter abgebildet sein.“ (14, 180-187)

„Es muss auch interessant gestaltet sein, alles interessant beschrieben werden, denn sonst klickt man ja nicht auf den Link.“ (15, 178)

„Nicht einfach schwarzweiß, sondern eher mit Farben, ja und vielleicht mit Bildern und so ...“ (5, 279-281)

„Also, ich will auch Bilder haben. Die Schrift soll nicht klein sein und der Text nicht ganz lang sein.“ (3, 113)

„Keine extrem langen Texte, wo man die Wörter nicht versteht.“ (1, 109)

„Also, so Fachausdrücke, da kennt man sich dann nicht so aus.“ (17, 204-206)

„Nicht so schrill, angenehm für die Augen.“ (9, 136)

„Es soll von verschiedenen Geräten zugegriffen werden können und dass man es sehen kann gescheit.“ (5, 277)

Von Seiten der Mädchen gibt es ein augenscheinliches Bewusstsein für Datensicherheit. Der Großteil der befragten Schülerinnen will keine privaten Daten zur Nutzung preisgeben müssen. Der Zugang zur Plattform soll möglichst einfach und unter Wahrung der Anonymität erfolgen. Einige der Mädchen wünschen sich die Möglichkeit, ein eigenes Profil mit Benutzernamen oder auch einem Avatar anlegen zu können, andere bevorzugen einen Zugang ohne Loginfunktion:

„Ein Profil mit eigenen Daten, ja!“ (7, 223-252)

„Ich will nicht zu viele Kontaktinformationen hergeben.“ (2, 125)

„Anonymität finde ich besser.“ (14, 188-194)

„Ich finde es besser, wenn es ohne Passwort ist. Viele merken sich das Passwort nicht oder verlieren es.“ (12, 129-132)

„Ich finde, es soll für alle frei sein, wo man keinen Benutzernamen braucht und dann ein Passwort.“ (15, 183-184)

Die Möglichkeit des Austausches, der Vernetzung und Zusammenarbeit mit anderen NutzerInnen wird gewünscht. Dabei werden eine Chatfunktion, eine Nachrichtenfunktion und ein soziales Netzwerk angesprochen oder auch eine Verlinkung zu schon bestehenden sozialen Netzwerken, wie z. B. Facebook:

„Also, chatmäßig ja, das schon (...) so etwas wäre schon cool, ja.“ (13, 249-250)

Austausch wird nicht nur mit Schülerinnen gewünscht, sondern auch zu Vorbildern im IT-Bereich oder UnternehmerInnen. Die Schülerinnen begrüßen die Möglichkeit sehr, in Kontakt mit beruflich erfolgreichen Frauen oder auch Männern treten zu können und meinen auch, dass es genug Fragen gibt, die sie diesen „Role models“ gerne stellen möchten:

„Ja, das ist sehr gut. Die kann man dann halt auch fragen?“ (7, 232-252)

„Es wäre auch toll, wenn man Frauen und Männer fragen könnte, wie es so ist als Selbständiger.“ (11, 160-170)

„Wo man sich gegenseitig so Tipps geben kann und chatten kann.“ (2, 129)

5.8.3 Barrieren und Befürchtungen

In Bezug auf die MIT-MUT-Plattform werden insgesamt nur wenige Befürchtungen genannt. Einige der befragten Schülerinnen sind skeptisch und befürchten, dass unpassende Berufe empfohlen werden könnten:

„Dass nicht gute Berufe herauskommen.“ (7, 223-252)

Die Plattform sollte ansprechend gestaltet sein und keine Geschlechterstereotypen reproduzieren, z. B. durch die Farbe Rosa und auch keine Werbung beinhalten:

„Also, sie soll auf keinen Fall zu rosa sein.“ (10, 225-227)

„Nicht rosa, nicht im Prinzessinnenstil.“ (14, 180-187)

„Also, ich würde jetzt nicht Werbung irgendwo rein machen, weil das nervt mich irrsinnig, es ist halt immer blöd wenn dann irgend so eine Seite kommt.“ (8, 149)

Als weitere mögliche Barrieren werden von den Mädchen zu viele Logins und Passwörter, Computerprobleme oder kein verfügbares oder funktionierendes W-Lan genannt.

6. Ergebnisse PädagogInnen-Interviews

Folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Interviews mit den PädagogInnen sowie eine kurze Beschreibung der InterviewpartnerInnen hinsichtlich Geschlecht, Unterrichtsfächer, Dauer der Unterrichtstätigkeit und Interviewdauer.

Tabelle 4: Interviews mit PädagogInnen aus den Modellschulen

Nr.	Geschl.	Informatik-schwerpunkt	Schule	Unterrichtsfächer	Dauer der Unterrichtstätigkeit in Jahren	Dauer des Interviews in Minuten
20	w	Nein	NMS Neunkirchen (Augasse)	Deutsch Geschichte Geographie Zeichnen Musik	32	35
21	w	Nein	NMS Mödling	Deutsch Biologie Informatik	16	36
22	w	Ja	NMS Neunkirchen (Schöllerstraße)	Religion Informatik	18	28
23	m	Ja	NMS Zwettl	Informatik Mathematik Turnen	15	48
24	w	Ja	IMS Stockerau	Berufsorientierung Geographie Deutsch Turnen	39	33
25	m	Ja	NMS Stockerau	Mathematik Informatik Chemie Physik	16	32
26	w	Ja	NMS Schrems	Mathematik Biologie	17	38
27	w	Ja	BG BRG Purkersdorf	Deutsch Geschichte Informatik	17	44
28	w	Nein	NMS Frankenfels	Mathematik Turnen Kochen	2	24
29	w	Nein	BG BRG Bruck an der Leitha	Geographie Religion Sport	20	42

6.1 Umgang mit digitalen Medien

Die befragten Lehrkräfte nutzen digitale Medien in unterschiedlichem Ausmaß. Im Rahmen der schulischen Organisation sind diese nicht mehr aus dem Alltag der PädagogInnen wegzudenken.

6.1.1 Nutzung digitaler Medien

Digitale Medien werden für die Organisation und Dokumentation des schulischen Alltages, die Kommunikation mit KollegInnen und SchülerInnen und für Verwaltungstätigkeiten genutzt. Lehrkräfte der Informatik sind häufig auch für den gemeinsamen Einkauf von digitalen Geräten für PädagogInnen und SchülerInnen, die eLearning-Koordination oder auch für die Netzwerkadministration zuständig:

„Ich bin zusätzlich auch Netzwerkadministrator, zusätzlich zu der eLearning-Koordination.“ (23, 53-54)

„Ich habe seit 2 Jahren ein Tablet, da habe ich einen Gruppenankauf für die Lehrer organisiert, da haben wir 10 oder 11 Tablets gekauft, da waren wir so fasziniert und ich habe im Prinzip meine ganze Organisation auf meinem Tablet, alle Listen, Unterlagen, Vorbereitungen, das habe ich alles auf meinem Tablet und in Google Drive. Und ich sitze nur mit meinem Computer, wenn ich ein Dokument erstelle.“ (23, 44-48)

Von den PädagogInnen werden im schulischen und privaten Alltag, der oftmals nicht voneinander zu trennen ist, folgende Arten digitaler Medien genutzt: Laptop, Smartphone, Standcomputer, Tablet, E-Reader, iPad, Fernseher, Spielkonsolen. Am häufigsten werden der Standcomputer und das Smartphone benutzt, häufig auch Laptop und Tablet. Office- und Emailprogramme werden sehr häufig verwendet, einige Lehrkräfte erzählen auch von eigenen Schulverwaltungsprogrammen und Apps, die speziell für PädagogInnen zur Dokumentation und Organisation des Schulalltages entwickelt wurden. Andere berichten von Lernplattformen und sozialen Netzwerken wie Moodle, Skype oder WhatsApp (teilweise mit den Klassen), die mittlerweile zum schulischen Alltag gehören. Es gibt insgesamt eine sehr große Bandbreite des Einsatzes der digitalen Medien seitens der PädagogInnen, jede Lehrkraft hat diesbezüglich individuelle Vorlieben und eigene Strategien entwickelt, welche Geräte und Programme privat und schulisch eingesetzt werden:

„Privat besitze ich einen Laptop, Smartphone. (...) Also, zu Hause sitze ich schon lieber vorm Laptop oder vorm Computer. Ich hab' einen Laptop und einen Stand-PC. (...) Und wenn ich was arbeite ist natürlich das Smartphone für mich nicht dienlich, weil es einfach zu klein ist. Und auch für's Recherchieren ist für mich der Laptop schon sympathischer und Tablet hab' ich keines.“ (26, 12-16)

„Am öftesten das Smartphone, weil ich's immer bei der Hand habe, ich habe ein größeres, da kann man auch die Nachrichten sehr schön lesen. Auch für WhatsApp, der Austausch ist praktisch, für die WhatsApp-Gruppe der Klasse.“ (21, 9-11)

„Ich arbeite mit Microsoft Word, PowerPoint, Excel, Schulverwaltungsprogrammen, ISIS zum Beispiel, wo wir die ganzen Schülerdaten haben, Zeugnisse drucken und die Schülerdaten verwalten.“ (20, 16)

*„Computer täglich, Handy auch täglich, Tablet ab und zu, E-Reader auch ab und zu.“
(27, 9-11)*

„Am meisten ist es sicher der Computer, weil ich ihn beruflich brauche. Privat habe ich das Handy und mit WhatsApp ist man einfach mit dabei.“ (27, 15)

„Im Unterricht selber verwende ich zum Beispiel das iPad, weil es einfach für die Unterrichtsvorbereitung und –nachbereitungen ist. (...) Da gibt es total viele Apps zum Beurteilen, wo ich halt wirklich die Sachen einsammle und ins iPad in diese App eintrage und dann setzt sich dann die Note zusammen. Und dann kann man auch immer Notizen machen und das ist halt voll super und deswegen verwende ich es auch im Unterricht.“ (28, 14)

„Also, ich habe so ein großes Handy, das ist wie ein Tablet, von daher, das verwende ich sehr viel.“ (29, 38)

„Eigentlich immer, für jede Vorbereitung schau ich, was gibt es Neues, wie könnte ich das am Computer umsetzen.“ (22, 20-21)

„Meinen Stand-PC, für Emails, für Vorbereitungsarbeiten, für Recherchen, die Lernplattform Moodle und Mahara, Skype benütze ich um mit meinen Söhnen zu kommunizieren, wenn sie nicht zu Hause sind.“ (20, 9-12)

Ohne digitale Medien wäre der berufliche Schulalltag nicht mehr vorstellbar, da ein Großteil der Kommunikation und Dokumentation digital erfolgen. In der Regel gibt es in jedem Klassenzimmer einen Standcomputer zur Nutzung für die Lehrkraft und Aussendungen erfolgen nur mehr per Email:

„Wir bekommen alles nur mehr per Email, alle Aussendungen der Direktoren, jeden Erlass, jede Verordnung. Wir bekommen nichts mehr ausgehändigt, ich muss also jeden Tag dort reinschauen. Wir haben auch ein elektronisches Klassenbuch, wir müssen alle hineinschauen.“ (27, 23-25)

Wie intensiv die Nutzung der digitalen Medien und die Gestaltung des Unterrichts tatsächlich damit erfolgen, ist individuell von der jeweiligen Lehrkraft und teilweise auch vom Unterrichtsgegenstand abhängig. Das Smartboard bzw. Panaboard hat üblicherweise die „traditionelle Schultafel“ abgelöst und bietet damit verschiedene Anwendungsmöglichkeiten im Unterricht. Manche PädagogInnen beziehen digitale Medien sehr intensiv in den Unterricht ein, so erzählt eine Lehrkraft für Geschichte, Geographie, Deutsch und Musik:

„Ich recherchiere, ich mache auch immer wieder Downloads von Unterrichtsmaterialien, ich arbeite auch mit interaktiven Karten in Geographie, mit YouTube mit Filmen für Geschichte und Geographie und auch Musik. Also, das benütze ich schon alles. Wir haben ein Smartboard in der Klasse und ich könnte auch ohne dem gar nicht arbeiten – wir haben keine Tafel – und ich bereite das auf PowerPoint vor, um es den Kindern zu veranschaulichen. (...) Das eignet sich sehr für einen anschaulichen aktuellen Unterricht.“ (20, 22-23)

6.1.2 Kompetenzen und Fortbildungsbedarf

Die Lehrkräfte beschreiben ihre Kenntnisse und ihren Umgang mit digitalen Medien als insgesamt ausreichend, gut oder sehr gut. Lediglich bei Computerproblemen wird manchmal Hilfe benötigt:

„Wenn ich die Programme habe benutze ich sie. Wenn es aber nicht funktioniert schreie ich nach Hilfe. Wir haben auch intern immer wieder Schulungen und es wird erklärt, wie dies funktioniert. (...) Tablet habe ich mir eines angeschafft, weil eine Klasse damit ausgestattet wurde, aber da bin ich selber noch am Lernen. Ich besitze aber eins.“ (24, 22-27)

„In dem Bereich, wo ich's brauche, kenn ich mich aus. Aber in dem Bereich, was der Computer alles kann, kenn ich mich nur einen Bruchteil aus.“ (21, 15)

Grundsätzlich werden Fortbildungen im IT-Bereich als positiv gesehen und auch begrüßt:

„Also, ich denke, Fortbildungen sind sicher gut, wenn sie die Leute auch machen. Wenn da etwas angeboten wird, was noch besser gemacht werden kann.“ (29, 56)

Konkrete Fortbildungen werden vor allem für folgende Bereiche gewünscht: Netzwerkadministration, Bildbearbeitung, Filmbearbeitung, Filmschnitt, Filmerstellung, Aufsetzen von Computern und Office Programmen. Einige wünschen sich Fortbildungen darin, wie sie digitale Medien gezielt für die von ihnen unterrichteten Fächer einsetzen können. So meint eine Lehrkraft für Deutsch, Geschichte, Geographie, Zeichnen und Musik:

„Ich würd' mir wünschen vielleicht Fortbildungen in dem Bereich, dass man gezielt auf seine Fächer eingehen kann. Da gibt es ja sehr viel, da könnte man sicher mehr tun. Wir würden gezielt eine neue Ausbildung brauchen.“ (20, 34)

An den Schulen gibt es in der Regel Angebote für LehrerInnenfortbildungen im IT-Bereich, einerseits wenn neue Verwaltungsprogramme kommen, andererseits um am aktuellen Wissensstand bzw. am Laufenden zu bleiben. Dies wird vor allem von den Informatiklehrkräften als notwendig angesehen. Bedarf besteht unter anderem deshalb, weil es in diesem Bereich laufend Neuerungen gibt:

„Ich sag' mal, im IT-Bereich sind ständig Fortbildungen notwendig, ich muss ständig was dazu lernen, alles geht so schnell und die Zeitspanne in der wieder was Neues kommt, wird immer kürzer.“ (25, 24-30)

„Also, die gibt es auch, ich habe auch schon etwas gemacht, wir bekommen die von der Pädagogischen Hochschule angeboten, das funktioniert gut, also, ich kann das machen, wenn ich will.“ (29, 31-32)

Fortbildungen werden teilweise intern von Lehrkräften aus dem Fach Informatik für KollegInnen an der Schule angeboten. Ein Informatiklehrer einer Privaten NMS meint, dass es zu wenige Fortbildungen gibt und er selbst deshalb immer wieder Fortbildungen an seiner Schule für die KollegInnen anbietet:

„Absolut, in Netzwerkadministration sowieso, und auch für die Kollegen, im Bereich ELSA. Gott sei Dank gibt es da jetzt eine Plattform über die NMS Vernetzung, da

können wir schauen, Tipps anbieten, da jeder relativ unkompliziert eine Lehrerfortbildung anbieten kann, wenn jemand sein Wissen über eLearning weitergeben will. Das wird mir honoriert und die Kollegen haben auch eine Bestätigung für eine Fortbildung. (...) Ich weiß, dass es im Bundesschulbereich immer wieder Fortbildungen gibt, aber bei uns gibt es viel zu wenig.“ (23, 52)

„Fortbildungen haben wir. Wir haben den Kollegen und der macht 4-5 Fortbildungen im Jahr und wir haben ihn laufend hier, wenn ein Problem auftaucht, wird es gleich gelöst.“ (24, 28-31)

Einige der PädagogInnen wünschen sich definitiv mehr Fortbildungen. Andere wünschen sich zwar einerseits mehr IT-Wissen und diesbezügliche Fortbildungen, geben aber auch an, auf Grund von z. B. privaten Verpflichtungen nur wenig Zeit dafür zur Verfügung zu haben:

„Ich hab unerwartet einmal vier Stunden Informatik unterrichten müssen, weil ich halt die Stunden übernehmen hab‘ müssen, von einer Kollegin, die ausgefallen ist. Und da hätte ich mich eigentlich gerne weitergebildet und da war eigentlich überhaupt nichts zu finden.“ (26, 34)

„Natürlich hätte ich nichts dagegen, aber da ich zu Hause alte Eltern zu betreuen habe, wird es mit der Zeit auch knapp, muss ich ehrlich sagen.“ (24, 28-31)

„Ich kenne mich in manchen Bereichen besser aus, ich kenne mich in den Anwenderbereichen sehr gut aus, weil ich es mit den Schülern machen muss. Ich kenne mich nicht so gut aus in Netzwerktechnik, aber ich würde da keine Fortbildung machen, weil ich habe dafür keine Zeit. (...) Die Dinge, die ich brauche, die kann ich. Vielleicht würde ich gerne eine Fortbildung im Filmschnitt machen, da war ich bis jetzt noch nicht so aktiv wie früher mit dem Aufnehmen und Zusammenschneiden am Kassettenrekorder.“ (27, 29)

Ein Informatiklehrer erzählt, sich in seiner Freizeit laufend weiterzubilden, dies sei aber manchmal auch eine zeitliche Belastung. Die Kosten dafür werden teilweise von der EU übernommen:

„Ich mache relativ viel privat. (...) Natürlich ist es eine zusätzliche Belastung, weil die Freizeit dadurch weniger wird. (...) Wenn es ein EU-Projekt ist, übernimmt die EU relativ viele Kosten.“ (25, 24-30)

Eine Pädagogin bildet sich laufend durch den Besuch von thematisch einschlägigen Tagungen und Veranstaltungen weiter:

„Da gibt’s ganz viel, ich schau, dass ich immer auf Fortbildungen bin. War gerade in Linz auf den Edudays. (...) Da sind viele Bereiche, man tut man tut, aber man könnte noch viel mehr.“ (21, 18)

Nicht alle befragten PädagogInnen sehen notwendigerweise Bedarf an IT-Fortbildungen. Vor allem Lehrkräfte, die nicht Informatik unterrichten, geben an, hier nicht unbedingt Fortbildungen zu benötigen oder zu wünschen. Beispielsweise meint eine Pädagogin, die Mathematik, Turnen und Kochen unterrichtet, auch ohne Fortbildungen gut zurecht zu kommen:

„Da ich noch nicht das Bedürfnis hab‘, dass ich mir jetzt denke, ah, das kann ich nicht, brauch ich es eigentlich nicht. (...) Selbst wenn ich ein Problem hab, dann schätze ich mich so weit ein, dass ich sag‘, ich probier es mal und ich drück herum und schau, wie löse ich das Problem.“ (28, 37-40)

6.1.3 Verwendung sozialer Netzwerke

Soziale Netzwerke im Schulalltag werden vor allem im Rahmen von Plattformen, wie z. B. Moodles zur Kommunikation oder zum Down- oder Hochladen von Dokumenten, Hausübungen oder Informationen verwendet. Deren Nutzung ist an den meisten Schulen mittlerweile obligatorisch und es bekommen alle PädagogInnen und SchülerInnen einen Zugang zur Schulplattform:

„Moodle verwende ich auch, das ist eine Plattform, eine Internetplattform, da sind alle angemeldet und haben einen Zugang von unserer Schule her.“ (29, 18)

„Ich arbeite mit Lernplattformen, habe lange mit Moodle gearbeitet, mit Mahara, Outlook und eben Skype.“ (20, 14)

Aus verschiedenen Gründen lehnen manche PädagogInnen die Verwendung von Sozialen Netzwerken, wie Facebook im Rahmen des Unterrichts ab:

„Facebook dürfen wir ja nicht mit den Schülern verwenden, es ist ja erst ab 14 Jahren.“ (25, 17-20)

„Nein gar nichts.(...) Weil das brauch ich gar nicht, dass mich die auf Facebook finden.“ (28, 24-32)

Zwei Pädagoginnen erzählen aber, auch mit ihren Klassen WhatsApp-Gruppen zu verwenden. Als Vorteile werden gesehen, dass dadurch die Klassengemeinschaft verbessert und die Organisation erleichtert wird sowie und verstärkt ein Austausch über Lernthemen oder Hausübungen stattfinden kann:

„In meiner Klasse, wo ich Klassenvorstand bin, haben wir eine WhatsApp-Gruppe, um Informationen ganz schnell weiterzugeben, das schon. Da sind auch alle dabei, das funktioniert recht gut. (...) Da kann ich ganz schnell Informationen weitergeben, wenn eine Stunde ausfällt oder wenn ich etwas am nächsten Tag brauche, dass sie mir das mitbringen. Und die Klasse, weiß ich, hat dann noch eine Gruppe, wo ich nicht drinnen bin.“ (29, 14-16)

„Wir haben jetzt seit einem Monat eine WhatsApp-Gruppe. (...) An und für sich nützen das die Kinder sehr vernünftig, was haben wir als Hausübung, die tauschen sich aus. Das Gemeinsame wird da auch gestärkt. Für Exkursionen wird auch gefragt, was wir brauchen. Manchmal schreiben sie mir, wenn es Reibereien mit Kollegen oder Klassenkameraden gibt.“ (21, 30)

WhatsApp wird von einem Teil der PädagogInnen privat oder zur Kommunikation mit KollegInnen verwendet. Vorteile werden hier darin gesehen, dass die Kommunikation in Gruppen möglich ist, es eine sofortige Übertragung von Informationen gibt und die Nutzung kostenlos ist:

„In WhatsApp geht es besser in Gruppen. Wir haben eine Essensgruppe in der Schule und jeden Tag kocht wer anderer. (...) Bei solchen organisatorischen Sachen ist es toll.“ (27, 19-21)

„Privat habe ich das Handy und mit WhatsApp ist man einfach mit dabei.“ (27, 15-17)

Facebook wird privat, wenn überhaupt, nur zurückhaltend und sehr bewusst verwendet, vorwiegend zum Lesen und Austausch von Informationen. Eine aktive Nutzung wird z. B. aus Datenschutzgründen eher abgelehnt:

„Ich habe einen Account, obwohl ich dort nicht so aktiv drinnen bin. Ich poste dort wenig außer Information.“ (27, 15-17)

„Ich bin zwar auf Facebook, aber ich poste nichts. Ich bin auch ohne Foto auf Facebook.“ (26, 24-28)

„Ich bin kein Facebook-Fan, habe mich aber vor einem halben Jahr angemeldet, weil man im IT-Bereich viele Informationen bekommt, ich bin eher ein Leser, kein Schreiber, ich poste eigentlich nicht.“ (21, 12-13)

„Das will ich nicht. Ich öffne mich nicht so gern, nur Menschen, denen ich vertraue und mir wäre das irgendwie zu ..., ich weiß nicht so genau, wo meine Daten und Äußerungen vielleicht hinkommen.“ (20, 14)

6.1.4 Nutzung von digitalen Medien im Rahmen der Freizeitgestaltung

Im Rahmen der Freizeitgestaltung besitzen digitale Medien bei manchen der befragten PädagogInnen einen hohen Stellenwert. So werden diese für verschiedene Tätigkeiten oder Hobbies genutzt:

„Und daheim, in Publikationen, ich schreibe für Zeitungen und mache selbst auch eine Gemeindezeitung, ich schneide Filme, (...) löse Computerprobleme.“ (23, 38-40)

„Wir haben auch eine Playstation aber darauf schaue ich nur Filme und die kann ich auch auf Bluray abspielen, aber ich spiele keine Spiele.“ (27, 9-11)

Spielen von Computerspielen wird von den befragten PädagogInnen nicht (mehr) praktiziert, sie haben dies aber teilweise in ihrer eigenen Jugendzeit gemacht und deshalb jetzt auch einerseits Verständnis dafür, andererseits wissen sie auf Grund der eigenen Erfahrung, dass es sehr leicht ein Zuviel werden kann:

„Nein, aus dem Alter bin ich heraus, wobei ich verstehe, weil ich in dem Alter viel gespielt habe, vor 20 Jahren und ich kann jeden verstehen, der da hinein fällt und nicht mehr so schnell weg kommt von einem Spiel.“ (23, 44-48)

„Computerspiele haben wir auch, ich schaue mir an was es so gibt. Ich bin aber nicht der Spielertyp. Aber die Kinder machen es sehr wohl, wenn sie mal fertig sind.“ (24, 22-27)

6.2 IT-Nutzung im Rahmen des Unterrichtes

Die am Projekt-MIT-MUT teilnehmenden Lehrkräfte stehen der Nutzung von digitalen Medien im Unterricht sehr offen gegenüber und sind bemüht, diese in den Unterricht zu integrieren.

6.2.1 Einsatz digitaler Medien im Rahmen des Unterrichts

Die Intensität des tatsächlichen Einsatzes von digitalen Medien hängt einerseits vom Unterrichtsfach der Lehrkraft ab (Informatik versus andere Schulfächer), andererseits davon, ob an der jeweiligen Schule ein Informatikschwerpunkt besteht oder nicht.

An Schulen mit Informatikschwerpunkt erfolgt der Einsatz digitaler Medien am intensivsten und in nahezu allen Fächern. Hier verfügen die SchülerInnen größtenteils über eigene Laptops, Tablets oder Netbooks bzw. ist die Ausstattung mit digitalen Medien an der Schule so weit gegeben, dass diese in ausreichendem Maße für alle zur Verfügung stehen.

Der Einsatz digitaler Medien im Rahmen des Unterrichts geschieht auf vielfältige Weise und es werden Laptops, Tablets, Stand-PCs, Smartphones, Netbooks, Smartboards, Panaboards sowie Beamer verwendet.

6.2.1.1 Einsatz digitaler Medien an Schulen mit Informatikschwerpunkt

Fünf der teilnehmenden Schulen haben einen Informatikschwerpunkt, drei davon sind bereits ELSA-zertifiziert.

An Schulen mit Informatikschwerpunkt gibt es ein sehr großes Angebot hinsichtlich der Vermittlung von IT-Kompetenzen von der ersten Klasse an, einerseits wird Informatik von Beginn an als Pflichtfach geführt, andererseits werden teilweise auch noch unverbindliche Übungen angeboten. In der Regel kann der ECDL, der europäische Computerführerschein, absolviert werden und die Kinder verfügen über eigene Tablets, Netbooks oder Laptops (Gruppenkauf für die ganze Klasse durch Informatiklehrkräfte) für den Unterricht bzw. können welche der Schule verwenden. Smartphones und Smartboards kommen in den Klassen zum Einsatz und die SchülerInnen und Eltern erhalten Emailadressen zur Kommunikation mit der Schule sowie einen Online-Speicherplatz. Im Falle einer ELSA-Zertifizierung wird der Computer in nahezu alle Unterrichtsfächer integriert. Der selbstverständliche Umgang mit digitalen Medien ist Teil des normalen Unterrichtsalltags:

„Bei uns ist das Angebot eigentlich sehr hoch, weil wir ELSA-Schule werden wollen, mit den Laptopklassen und den Smartboards.“ (22, 23)

„Wir haben die Möglichkeit, dass die Kinder den ECDL machen, den Computerführerschein.“ (24, 45)

„Wir machen den ECDL, der deckt Dinge, die sie für den Beruf brauchen wie Word oder Excel ab. Aber da machen wir eigentlich nur die Prüfungen und ein bisschen Prüfungsvorbereitung.“ (23, 3-5)

„Wir sind eine ELSA-Schule, also, wir versuchen, dass wir digitale Medien in alle Fächer integrieren. Wir haben Smartboards in den Klassen und Schultablets in

Klassenstärke, damit sich die die Lehrer ausborgen können für den Unterricht. Es ist aber nicht so, dass man sie zwingend einsetzen muss für den Unterricht, weil wir eine Informatikschule sind. Es passt in eine Unterrichtssequenz und dann brauch ich es wieder nicht. Es geht um den natürlichen Umgang, wie ich es brauche, so nehme ich es her, die digitalen Medien. Aber sie haben alle eine Mailadresse, auch die Eltern, und einen Cloud, also einen Online-Speicherplatz. Wir tauschen digitale Sachen immer über den Cloud, über Freigaben aus. Und für die Kinder ist das ab der ersten Klasse, ab dem ersten Semester etwas ganz Normales.“ (23, 18)

„Also, grundsätzlich wird das bei uns schon sehr gefördert. (...) Wir haben eben Informatikunterricht als Pflichtgegenstand, ebenso mit Laptopklassen. Den Schülern wird die Möglichkeit gegeben, dass sie den europäischen Computerführerschein machen, also ECDL, bis zum Ende der 4. Klasse sollten alle Module dann absolviert sein, damit sie das Zertifikat bekommen.“ (26, 50)

An Schulen mit Informatikschwerpunkt wird vergleichsweise viel in die Ausstattung mit digitalen Medien investiert und die Zufriedenheit damit ist hoch:

„Also, bei uns an der Schule sind wir sehr gut ausgestattet, da gibt es eigentlich nichts. (...) 2 Stand-PC-Räume und 6 Laptopklassen.“ (22, 33-35)

„Wir haben unsere Netbooks, die Kinder verwenden Netbooks und diese werden in allen Gegenständen immer wieder eingesetzt. (...) Wir haben in jeder Klasse einen Beamer, wir sind gut ausgestattet.“ (24, 17)

„Wir sind eine sehr gut ausgestattete Schule. Wir haben in jedem Raum einen Beamer, einen Computer, wir haben 4 Räume wo Kinder mit Computern arbeiten können. In der Oberstufe ist es schon seit 2 Jahren so, dass die Kinder einen Laptop haben müssen.“ (27, 39)

Eine Pädagogin erzählt aber auch, dass auf Grund von Stundenkürzungen im Fach Informatik dieses vermehrt in den Unterricht anderer Fächer integriert wurde. Sie findet dies auch gut, weil aus ihrer Sicht Informatik nicht nur zum „Selbstzweck“ unterrichtet werden soll, sondern in Verbindung mit praktischen Anwendungen gelehrt werden soll, wie z. B. Bewerbungen schreiben und Formatierungen im Word durchführen, PowerPoint, Fotobearbeitung und Filmschnitt, Bearbeitung von Themen wie Cybermobbing und Safer Internet. Informatik soll demnach nicht alleine stehen, sondern als Werkzeug eingesetzt werden:

„Früher hatten wir 6 Stunden in der Unterstufe, jetzt haben wir nicht mehr so viel und die Kinder werden gesplittet und so haben sie nur jede zweite Woche dieses Fach. (...) In der Unterstufe ist Informatik zusätzlich jedes Jahr in einem Fach integriert. (...) In der 1. Klasse lernen sie, wie sie ins Netzwerk einsteigen, wie komme ich in das Emailprogramm, wie kann ich Dateien speichern, also die Basics. In der 2. Klasse ist es dann mit Mathematik gekoppelt. In der 3. Klasse ist es Englisch und ich mache es in der Schule mit allen Deutschklassen in der 4. Klasse. Ich bin hier an der Schule die einzige Lehrerin, die Informatik und Deutsch hat. (...) Wir haben einen Lehrplan, was in welcher Klasse passieren soll.“ (27, 31-33)

Folgende Lehrinhalte und Kompetenzen werden vermittelt und im Rahmen des Unterrichts oder der Klasse genutzt: Videoaufnahmen, Bearbeitung von Fotos und Videos, Cyberhomeworks (Down- und Hochladen von Hausübungen), Nutzung von Lernplattformen (z. B. Moodle, Blogs, Facebook, WhatsApp), Zeichnen, Internetrecherchen, Referate, Office Programme, ECDL, eLearning von zu Hause aus. Lernsoftware oder auch Lernspiele stehen für verschiedene Fächer zur Verfügung und werden auch genutzt:

„Wir haben auch Lernsoftware für Deutsch und Geographie und wenn es Übungsreihen gibt, machen wir das über den Beamer.“ (24, 33)

„In Mathematik verwenden wir eine Lernsoftware, wir verwenden es direkt zum Buch, da es das passend zum Buch gibt. Dann noch interaktive Übungen über das Internet.“ (25, 7-16)

Auch für das 10-Finger-System werden Kurse angeboten, dieses zu lernen liegt aber in der Eigenverantwortung der Kinder, die dies zum Großteil bereits beherrschen:

„Ja, können sie. Es gibt in der Unterstufe immer wieder Kurse dafür. Wir bieten immer wieder auf der Moodle Plattform ein Programm an, also einen Kurs, wo man es lernen kann. Das liegt in ihrer Eigenverantwortung.“ (27, 42-43)

6.2.1.2 Einsatz digitaler Medien an Schulen ohne Informatikschwerpunkt

An Schulen ohne eigenen Informatikschwerpunkt werden digitale Medien bedeutend weniger eingesetzt. IT-Kompetenzen werden hier vor allem im Unterrichtsfach Informatik vermittelt. Darüber hinaus steht es den Lehrkräften weitgehend frei, inwieweit sie digitale Medien in den Unterricht integrieren wollen.

An Schulen ohne eigenen Informatikschwerpunkt gibt es zum Teil sehr große Bemühungen, z. B. durch engagierte PädagogInnen und schulische Initiativen, den SchülerInnen nicht nur im Fach Informatik selbst sondern auch in anderen Schulfächern Kompetenzen mit digitalen Medien zu vermitteln. Es wird zunehmend in diesen Bereich investiert. So wurden beispielsweise in einer Schule Tablets für eine ganze Klasse angeschafft oder es werden Smartboards bzw. Panaboards im Rahmen des üblichen Unterrichts eingesetzt:

„Wir haben eine Klasse quasi ausgestattet, also wir haben 20 Tablets.“ (28, 16-18)

„Außer die Mathelehrer könnten die wenigsten auf's Panaboard verzichten. Die Deutschkollegin wechselt immer die Klasse, weil da ist noch kein Panaboard drinnen. Und das braucht sie für ihren Unterricht. (...) In Deutsch, wenn ich einen Lückentext zusammenstelle, dann kann man direkt hineinschreiben, und die Kinder kommen auch raus und schreiben rein.“ (21, 26)

Die Lehrkräfte integrieren Lernsoftware zunehmend in den Unterricht abseits des klassischen Informatikunterrichts:

„Es gibt schon auch Schulbuchverlage, (...) wo man dann zu den einzelnen Kapiteln auch Online-Übungen machen kann, das kommt bei den Kindern gut an.“ (20, 34-35)

„Also, in Physik hab' ich jetzt geschaut, dass wir da so ein Spiel machen.“ (21, 16)

In einer Schule läuft der Informatikunterricht derzeit als Schulversuch. Dies zeigt einerseits, dass die Wichtigkeit von IT-Kompetenzen wahrgenommen wurde und dass andererseits große Offenheit besteht, diesbezüglich Neues umzusetzen und förderliche Strukturen an der Schule zu schaffen:

„Wir haben Informatik an der Schule, und zwar läuft das als Schulversuch. In der 3. Klasse als Freigegegenstand, in der 4. Klasse als Fach Informatik, da lernen sie schon intensiv, damit umzugehen. Das finde ich gut, dass so die Grundkenntnisse ihnen da beigebracht werden, weil nach der 4. Klasse haben sie die Möglichkeit, eine andere Schule zu besuchen und dann wird's oft einmal wichtig, oder wenn sie anfangen eine Lehre zu machen.“ (29, 66)

6.2.2 IT-Kompetenzen der Schülerinnen

Tendenziell schätzen die PädagogInnen die IT-Kompetenzen ihrer Schülerinnen an Schulen mit Informatikschwerpunkt besser ein als in Schulen ohne diese Schwerpunktsetzung.

6.2.2.1 Einschätzung der IT-Kompetenzen der Schülerinnen an Schulen mit Informatikschwerpunkt

Die IT-Kompetenzen der Schülerinnen an Schulen mit Informatikschwerpunkt werden durchwegs als sehr gut bewertet. Die Kinder zeigen großes Interesse am Umgang mit digitalen Medien, haben bereits Erfahrung und Kompetenzen mit unterschiedlichen Anwendungen und Programmen erworben, und können auch von sich aus bereits selbstständig Dinge erarbeiten oder Ideen umsetzen:

„Sehr stark. Und bei den Office-Anwendungen schauen wir, dass wir das nebenbei einfließen lassen. Das ist auch pausenlos gefragt ab der 2. Klasse.“ (23, 33-37)

„Wir haben schon so viele Kinder, die so viele Sachen können. Die haben schon Intro programmiert, Roboter programmiert, wenn man die ein bisschen lässt, dann kommen die mit Sachen, das ist fantastisch.“ (23, 5)

„Eigentlich schon sehr kompetent.“ (22, 43)

Eine Pädagogin, die Informatik unterrichtet, sieht Schwachstellen der Schülerinnen in Bezug auf den Umgang mit Informationen und spricht auch mangelnde Motivation bei der Erfüllung von Aufgaben an:

„Problematisch ist das Herausfiltern der wichtigen Informationen. Das sind Mängel, sie kommen nicht auf den Punkt.“ (22, 47)

„Es scheitert eben oft daran, dass die Schüler die aufgetragenen Arbeiten nicht erfüllen und da kann man machen was man will. Das liegt auch an den Eltern vielleicht, oder an der Selbstständigkeit der Kinder, von den Lehrern her ist eigentlich alles vorhanden.“ (24, 33-37)

6.2.2.2 Einschätzung der IT-Kompetenzen der Schülerinnen an Schulen ohne Informatikschwerpunkt

Auch an den Schulen ohne Informatikschwerpunkt wird den Schülerinnen eine hohe Kompetenz im Umgang mit digitalen Medien und ein Bewusstsein für den richtigen Umgang mit dem Computer zugeschrieben:

„Grundsätzlich glaube ich schon, dass sie kompetent sind.“ (26, 50)

„Ich glaube, dass sie da relativ gut sind. (...) Auch mit den Konsequenzen, zum Beispiel, was passiert, wenn ich solche Bilder online stelle.“ (28, 54)

Die PädagogInnen an Schulen ohne Informatikschwerpunkt sind mit den IT-Kompetenzen ihrer Schülerinnen insgesamt zufrieden. Sie meinen aber, dass die Mädchen große Unterschiede aufweisen und es bei einzelnen diesbezüglich massive Mängel gibt. Kinder, die Schwierigkeiten oder Schwächen im Umgang mit digitalen Medien aufweisen, erhalten in der Regel besondere Unterstützung und es wird versucht, Lerndefizite abzubauen:

„Ich würde sagen, sie haben einen guten Informatikunterricht und die meisten können gut umgehen. Wobei ich immer wieder die Erfahrung mache, es gibt Kinder, da stellt es mir die Haare auf. Die sind bei Lebenslauf und Bewerbung nicht in der Lage, eine Emailadresse anzulegen. Das müssen wir dann wieder lernen. Das sind aber sehr sehr wenige.“ (20, 36)

„Also, das ist sehr unterschiedlich, da gibt es welche, die wirklich gut sind. (...) Wir sind aber doch eine Schule im ländlichen Raum, wir haben Familien, die ganz bewusst sagen: ‚Das brauche wir nicht, das wollen wir nicht.‘ Auch das wird es geben, also wir haben glaube ich die ganze Bandbreite.“ (29, 58-60)

Ein Informatiklehrer sieht das generelle Problem, dass Kinder zwar mit digitalen Medien aufwachsen, sich aber in wesentlichen Dingen trotzdem häufig nicht gut genug auskennen, z. B. bei Office-Anwendungen:

„Einerseits wachsen die Kinder ja mit dem Computer auf, andererseits können sie gerade die Dinge nicht, die sie für den Beruf bräuchten, so wie Word oder Excel.“ (23, 3-5)

6.2.3 Vorteile des Einsatzes digitaler Medien im Unterricht

Vorteile der Nutzung digitaler Medien im Unterricht sind die Förderung von Individualität, Eigeninitiative und Selbständigkeit sowie die Erhöhung der Motivation der Kinder:

„Ich finde, man kann die Individualität der Kinder damit noch mehr fördern. Die Kinder haben auch selber das Gefühl, etwas zu haben, womit sie üben können und fühlen sich gut bzw. sie lieben es jetzt, Referate zu machen und fragen, ob sie PowerPoint verwenden dürfen. In jeder Klasse kommt ‚dürfen wir das?‘, sie lieben es.“ (24, 37-39)

„Wir haben diese Netbooks in den Klassen und ich glaube, wir fahren damit in puncto Individualisierung ganz gut und ganz einfach Differenzierung des Unterrichts.“ (25, 7-16)

Mit digitalen Medien ist es möglich, den Unterricht sehr lebendig und abwechslungsreich zu gestalten. Es werden unterschiedlichste Anwendungen und Programme in den Lernalltag integriert oder auch kleine Unterrichtsprojekte durchgeführt:

„Ja ich wie auch viele andere Kollegen setzen den Computer auch im normalen Unterricht ein. Wo es sinnvoll ist, machen wir etwas damit, Lernpfade, Recherchen.“ (27, 50)

„Der Unterricht wird viel lebendiger.“ (24, 37-39)

„Teilweise habe ich auch schon die Smartphones im Unterricht eingesetzt. (...) Einmal haben wir einen Actionbound gemacht, das ist eine virtuelle Schnitzeljagd. Dann im Physikunterricht für die Geschwindigkeit, da sind wir auf dem Sportplatz gelaufen und haben mit GPS und der App die Geschwindigkeit gemessen.“ (25, 7-16)

„Wir haben teilweise auch einen papierfreien Tag, eben wo die Kinder auch mit den Handys oder mit den Tablets, mit den privaten Sachen auch, arbeiten können.“ (26, 50)

„Die Mischung macht es letztendlich aus, die einen abwechslungsreichen Unterricht ermöglicht.“ (29, 56)

Als weitere Vorteile werden gesehen, dass jedes Kind in seinem eigenen Tempo arbeiten kann und sofort Feedback erhält:

„Individualisierung und Differenzierung sind möglich und jeder kann in seinem Tempo arbeiten, bekommt sofort eine Rückmeldung und lernt sich nichts Falsches ein. Für manche Schüler ist es auch leichter, wenn es ihm der Computer sagt, als wenn es ihm jemand persönlich sagt.“ (25, 31-44)

Für sich selber sehen die PädagogInnen vor allem praktische Vorteile durch die Nutzung digitaler Medien sowie eine größere Bandbreite an Lehr- und Gestaltungsmöglichkeiten im Unterricht. Dies bereitet auch ihnen Motivation und mehr Freude am Unterrichten:

„Vorteil ist auf jeden Fall, dass ich sofort alles griffbereit habe.“ (28, 41-48)

„Gerade in meinem Fach Geographie ist es toll, mit Bildern zu arbeiten, da bleibt dann viel hängen.“ (29, 17-20)

6.2.4 Bewusster Umgang mit digitalen Medien

Die PädagogInnen sprechen die Wichtigkeit eines bewussten Umganges mit digitalen Medien an, z. B. hinsichtlich zeitlicher Nutzung, Privatsphäre und Datensicherheit, und sehen die Verantwortlichkeit der Aufklärung und Vermittlung von Kompetenzen hier einerseits bei den Eltern aber auch bei den Lehrkräften. Vor allem beim Smartphone sprechen sich einige PädagogInnen gegen eine übermäßige Nutzung aus, z. B. durch Schaffung handyfreier Zonen in der Schule:

„Mir ist es ganz wichtig, ich möchte diese Medien nicht ausschließen, aber ich möchte, dass meine Schülerinnen einen bewussten Umgang damit pflegen, dass sie sie dazu verwenden, wozu sie auch da sind: Informationsbeschaffung, Kommunikation, finde ich

ganz wichtig, finde ich super. Aber in dem Moment, wo es ein Fixieren wird auf das Gerät, dann habe ich immer so meine Bedenken.“ (29, 46)

„Da sehe ich auch bei uns die Verantwortlichkeit, dass man den verantwortungsvollen Umgang mit diesen Geräten auch beibringt, im Internet, dass man sie über die Etikette wie man auf Plattformen kommuniziert, informiert. Da ist eine große Verantwortung dahinter, wenn ich mit jemandem maile, oder ihm auf Facebook schreibe.“ (23, 28)

„Ich mein, da muss ich schon beim Elternhaus anfangen und sagen, hallo, das geht nicht.“ (26, 60-62)

Vor allem die Problematik der Zuvielnutzung digitaler Medien wird von Seiten der Lehrkräfte mehrmals angesprochen. Diesbezüglich müsse man die Kinder zu einem „vernünftigen Umgang“ motivieren und dabei auch Vorbild für die Kinder sein. Es ist wichtig, einen Ausgleich zur IT-Nutzung zu schaffen und auch dafür zu sorgen, dass persönliche Kommunikation nicht unter der IT-Nutzung leide. So wird angesprochen, dass es bei den SchülerInnen mitunter Defizite in der Kommunikation gibt, weil diese kaum mehr direkt miteinander sprechen:

„Und es sind dann auch Defizite da, die ich auf diese massive Nutzung zurückführe, zum Beispiel eben in der Kommunikation. (...) Sie sprechen kaum mehr analog miteinander, also, sie können sich super auf WhatsApp verständigen. Aber wenn ich mir die Sätze anschau, dann hat das mit Deutsch nicht mehr viel zu tun.“ (29, 50)

„Wenn ich sie in den Pausen sehe, sie stehen zu 5., zu 6. zusammen, jeder glotzt hinein in sein Kästchen und spielt. Dann gehe ich oft hin und sage: ‚Leute, wie wär‘ es, wenn ihr miteinander redet?‘ Also, da bin ich schon dabei, dass ich da sehr viel mit ihnen in diese Richtung arbeite.“ (29, 46)

„Ich kenne ja viele Jugendliche, (...) wo ich halt schon merke, dass halt nur auf's Handy geschaut wird. Und das finde ich schon, die Nabelschnur, die elektronische Nabelschnur zu meinen Freunden oder zur Außenwelt, das finde ich teilweise schon problematisch, muss ich sagen.“ (26, 52)

„Ich kann jeden verstehen, der da hineinfällt und nicht mehr so schnell davon wegkommt von so einem Spiel. Das habe ich schon sehr intensiv erlebt. Deshalb sage ich, man darf es nicht übertreiben und man muss einen vernünftigen Umgang vorleben. Sie machen viel nach, sie sehen bei mir, ich bin ständig mit einem Tablet unterwegs und ich sage ihnen: ‚Leute, gehen wir hinaus, lasst das alles weg, das ist ganz wichtig, der Ausgleich.‘“ (23, 48)

Ein Informatiklehrer spricht das Suchtpotenzial digitaler Medien an und sieht in einer möglichen Übertreibung seitens der SchülerInnen durch eine Zuvielnutzung oder auch unreflektierten Nutzung von digitalen Medien ein Problem, dem er bewusst versucht entgegen zu wirken:

„Übertreiben darf man es nicht, sie würden natürlich spielen, Facebook, chatten, alles, die ganze Palette, in der Pause, in der Frühaufsicht, da schalten wir es bewusst aus. (...) Handys sind im Kasten mit den Laptops den ganzen Tag eingesperrt. Man muss sie da ein bisschen ..., die würden da gleich hineinfallen, der Weg zur Sucht ist da ein ganz kleiner.“ (23, 26)

Aus Sicht der PädagogInnen kann der persönliche Kontakt zu den SchülerInnen und direkte Motivation durch die Lehrkraft nicht durch digitale Medien ersetzt werden. Die Anforderungen an die Programme und Erwartungen der SchülerInnen sind höher geworden und der Einsatz damit müsse sehr bewusst erfolgen, sonst könne dies zu Problemen führen:

„Wichtig ist, dass der Lehrer immer noch im Mittelpunkt bleibt. Ein Computerprogramm kann nicht so motivieren wie ein motivierter Lehrer und die Lehrerpersönlichkeit ist da sehr wichtig. Man braucht eine Interaktion, es kann nur zusätzlich sein und kann den Lehrer nicht total ersetzen. (...) Der Lehrer muss da sein und fragen ‚wie weit bist du?‘. Der Computer alleine motiviert nicht mehr, früher war es vielleicht so. (...) Die Anforderungen werden immer höher an die Programme. (...) Früher hat ein Smiley gereicht, jetzt muss es eine Figur sein, die in die Höhe springt, es muss eine Animation sein und und und.“ (25, 31-44)

Eine Pädagogin steht der Nutzung von eLearning sehr skeptisch gegenüber und meint, dass es beim sinnhaften Einsatz von digitalen Medien aus ihrer Sicht zu Widersprüchen kommt und keine Einigkeit darin besteht, wie eine optimale Nutzung digitaler Medien aussieht:

„Also, da gehen die Tendenzen auseinander, die einen sagen, also nur mehr eLearning und das Schulbuch soll wegkommen. Und auf der anderen Seite regt man sich dann aber auf, dass die Kinder so viel vorm Computer sitzen, und für mich ist das ein Widerspruch. (...) Und es ist auch gesagt worden, dass die Kinder zu viel vor dem Computer sitzen, eben zu wenig Bewegung machen und mit dem ganzen eLearning und mit den ganzen neuen Medien find ich tut man das ja nur wieder verstärken.“ (26, 34)

Als problematisch werden auch mangelnde Kontrollmöglichkeiten der SchülerInnen, z. B. bei Hausübungen, gesehen. So werden von den SchülerInnen Computerprobleme oder Internetverbindungsprobleme als Entschuldigung angegeben, wenn die Hausübung nicht gemacht wurde. Dies komme mitunter sehr häufig vor:

„Das Internet ist nicht gegangen, ich hab das Passwort nicht gewusst! (...) Und es waren nicht nur zwei, drei Schüler, sondern es waren wirklich sechs bis 10 Schüler, die einfach die Hausübung nicht gemacht haben. Und ich kann das wirklich schwer überprüfen. Ist es wirklich die Internetverbindung?“ (26, 34)

6.2.5 Probleme in Bezug auf digitale Medien an der Schule

Nicht alle Schulen sind mit digitalen Medien so gut ausgestattet, wie sie sich dies wünschen. Vor allem Schulen ohne Informatikschwerpunkt sehen zum Teil Probleme in Bezug auf die Ausstattung mit digitalen Medien:

„Also, wir sind jetzt nicht so ganz großartig ausgestattet, will wir in letzter Zeit nicht gerade überschüttet wurden und hoffen aber, dass sich in der nächsten Zeit etwas tun wird, also in diese Richtung.“ (29, 9-12)

„Dass man genug Laptops hat oder Computerstationen. Wenn man das hätte, könnten die Kinder noch viel mehr gleich mitarbeiten.“ (21, 28)

Als problematisch werden Computer- und Netzwerkprobleme sowie die laufende Wartung und Betreuung der digitalen Endgeräte gesehen:

„Weil wir relativ viele Laptops haben von der gleichen Firma, ist es wichtig, dass man da jemanden hat, der einmal in der Woche da ist und wo die Kinder kommen können, der mit den Laptops, da ist das Problem und da ist das Problem, dass man einfach von der Schule die Ressourcen nicht hat, das alles zu Bewerkstelligen. Das ist eigentlich schon ein großes Problem. Eine Kollegin hängt da dran, das ist ein Wahnsinn, wenn diese in Pension geht, weiß ich nicht, wie das weitergeht.“ (22, 33-35)

Probleme entstehen vor allem dann, wenn der Unterricht wegen eines Systemausfalles nicht wie geplant erfolgen kann:

„Die negativen Aspekte sind natürlich wenn das Netz ausfällt und ich habe meine Stunde vorbereitet und keiner kann darauf zugreifen. Als Lehrer muss man da aber flexibel sein.“ (27, 39)

6.3 Genderstereotypen

Genderstereotypen in Bezug auf digitale Medien im schulischen Kontext werden hinsichtlich des Aspektes der Schulwahl und der konkreten Nutzung digitaler Medien sichtbar.

Ein Pädagoge ist überzeugt, dass beim Zulauf zu Schulen mit Informatikschwerpunkt Geschlechterstereotypen zum Tragen kommen. Er erzählt, dass seit der Einführung des Informatikschwerpunkts an der Schule wesentlich weniger Mädchen an die Schule gekommen sind:

„Ich glaube, das schreckt Mädchen ab, die hören Informatik, das ist für sie komplett mit Technik verbunden. Und von dem distanzieren sie sich eigentlich komplett.“ (23, 9)

„Ich glaube, daher kommt auch die Scheu bei den Mädels, weil die glauben, da wird nur mehr in jedem Fach der Laptop aufgedreht und da kann man nur mehr von der Kiste sitzen.“ (23, 50)

In Bezug auf die konkrete Nutzung von digitalen Medien im schulischen Bereich gibt es unterschiedliche Meinungen darüber, ob geschlechtsspezifische Unterschiede vorhanden sind.

Einige Lehrkräfte können keine offensichtlichen geschlechtsspezifischen Unterschiede in Bezug auf die Nutzung digitaler Medien feststellen:

„Nein, da gibt es gar keine“ (24, 41-43)

„Nicht wirklich, nein, da kann man nicht viele Unterschiede sehen.“ (21, 34-37)

„Mir im Unterricht fällt da nichts auf. Ich habe eher den Eindruck, dass Mädchen da auch so gut sein wollen und zeigen wollen, wir können das auch und brauchen nicht unbedingt die Burschen dazu. Natürlich gibt es die eine oder andere, die es nicht so interessiert, aber das ist ja legitim.“ (24, 47)

„Fällt mir jetzt nicht so auf, wir haben so einen Computerworkshop gehabt, (...) also haben die Kinder Roboter gebaut. (...) Und da sind genauso viele Mädchen wie Burschen angemeldet.“ (28, 56-60)

Andere Lehrkräfte sind der Meinung, dass es Unterschiede zwar nicht in der praktischen Anwendung des Computers selbst gibt, wohl aber in Bezug auf Interessensgebiete, Neigungen, Selbstbewusstsein und Begeisterungsfähigkeit, z. B. für neue Funktionen, Anwendungen oder Programme.

So fällt bei den Mädchen eine kreative und kommunikative Nutzung digitaler Medien stärker ins Gewicht, und es ist ihnen vor allem wichtig, gestellte Aufgaben oder Hausübungen gut zu machen. Soziale Netzwerke werden von Mädchen intensiver genutzt als von Buben. Diese nutzen digitale Medien vom Zeitausmaß her dafür insgesamt länger, intensiver bzw. „exzessiver“ und investieren ihre Aufmerksamkeit weniger in schulische Aufgabenstellungen, dafür mehr in eigene Interessensgebiete. Sie sind tendenziell selbstbewusster im Umgang mit digitalen Medien und begeisterungsfähiger für neue Funktionalitäten. Einige der PädagogInnen schätzen die IT-Affinität, das Interesse am Programmieren und auch an Computerspielen bei den Buben deutlich höher ein als bei den Mädchen:

„Ich habe schon das Gefühl, dass mehr Burschen in das Wahlpflichtfach Informatik gehen als Mädchen.“ (27, 59)

„Die Burschen sind schon eher die, die das Programmierfenster offen haben, auch nicht alle natürlich, aber viele. Es ist unterschiedlich. Es gibt auch Mädchen, die bei den Anwenderdingen viel geschickter sind, also, bei den Officeprogrammen viel mehr wissen als Burschen. Da merkt man, dass manche Burschen zu Hause am Computer doch nur spielen.“ (27, 49)

„Wenn sie einen Comic erstellen sollen, sind die Mädchen besser, sie sind kreativer. Aber wenn ein Programm zu gestalten ist, wo mathematische Logik dahinter steckt, da sind oft ... man sagt einfach, Mädchen können es weniger.“ (27, 61)

„Mädchen sind eher kreativ mit digitalen Medien, Filme schneiden, ein bisschen Präsentationen gestalten, in diese Richtung. (...) Darüber fange ich sie eigentlich schon, ab der 1. Klasse, über das Kreative. Die haben dann gesehen, da kann ich mich selber einbringen und selber verwirklichen, mit meinen Vorstellungen, Ideen und Phantasien. Über diese Schiene kann man sie sofort haben.“ (23, 11-12)

„Ja, die Burschen, die täten das schon noch exzessiver benützen, also, die würden nicht in der Pause aufhören und zu Hause müssen sie bewusst von den Eltern abgehalten werden, ihnen muss man sagen, geht hinaus, Fußball spielen oder sowas. Die Mädchen machen ihre Arbeit, sie beschäftigen sich damit, sie sind motiviert, sie schauen, dass die Arbeit passt und 100prozentig ist, aber dann legen sie es wieder weg. (...) Ich hab' da einen, der hat die YouTube-Kanäle abonniert und der tauscht sich darüber aus, er lernt ein Programm, nimmt Aufträge entgegen für dieses Programm und stellt es wieder in YouTube. Das ist schon fantastisch, wenn man so motiviert ist und ich glaube, ich kenne kein Mädchen, das das so macht.“ (23, 56)

„Beim Umgang mit dem Computer, also rein bei der Verwendung, nein. Ich sehe eher die großen Unterschiede, wenn wir z. B. einen Lego Roboter programmieren. Da sind

die Burschen extrem begeistert und die Mädchen weniger und sie ziehen sich dann auch schneller zurück.“ (25, 52-56)

„Den Mädchen geht es oft eher um's schöner gestalten, den Burschen ist so etwas egal, zum Beispiel bei einer PowerPoint. Auf das Aussehen legen die Mädchen mehr Wert als die Burschen. Die Burschen sind eher auf's Funktionelle, es soll funktionieren. Aber es gibt schon auch Mädchen, die bei den Lego Robotern voll mitmachen, aber im Vergleich zu den Burschen ist es eine geringere Anzahl. Und sie haben dann wahrscheinlich auch zu wenig Selbstbewusstsein, vielleicht kommt das von zu Hause. (...) Die Burschen sind viel selbstbewusster.“ (25, 52-56)

„Ich sehe mehr Jungs am Gang mit den Handys und ihren Spielen. (...) Ich glaube auch, dass die Jungs ein bisschen affiner sind, aber das ist jetzt nur ein Bauchgefühl.“ (29, 68)

Bei den Problematiken in Bezug auf die Nutzung digitaler Medien zeigen sich aus Sicht der befragten PädagogInnen ebenfalls merkbare geschlechtsspezifische Unterschiede. Buben verbringen tendenziell mehr und viel Zeit mit Computerspielen, Mädchen dafür in sozialen Netzwerken. Beides kann sich negativ auf die schulische Leistung auswirken:

„Ja, in ihrer Freizeit, die nutzen Mädchen mit Facebook intensiver, die Burschen mit Spielen, das teilweise ausufert und die Schule sehr beeinträchtigt. (...) Ich hab mir mal von den Schülern ein Protokoll verfassen lassen, was mache ich die ganze Woche, wenn ich nicht in der Schule bin. Und es kamen doch sehr viele Computerspielstunden zustande, Spiele von Kampfspielen bis Rennautospiele. Also mit Lernen hat das nichts zu tun. Ich habe auch den Eindruck, dass Burschen Computerkompetenz mit Spielkompetenz verwechseln. Das ist bei den Mädchen weniger der Fall, manche Mädchen sind sehr verfangen in Facebook.“ (20, 38)

Ursachen der Genderstereotypen sehen die Lehrkräfte vor allem in der Erziehung durch die Familie begründet und meinen, dass man hier ansetzen müsste, um diese abzubauen:

„So etwas wird von zu Hause schon mitgegeben, die Mama sagt: ‚Ich war auch in Mathematik schlecht, Mädchen verstehen es einfach nicht.‘ Da müsste man einen anderen Zugang schaffen.“ (27, 61)

6.4 Berufsorientierung an der Schule

Von Seiten der teilnehmenden Schulen ist insgesamt großes Engagement in Bezug auf die Berufsorientierung der SchülerInnen spürbar, einerseits durch Aufklärung und Motivation für bestimmte Schulen und Berufe im Rahmen des Berufsorientierungsunterrichts, andererseits im Rahmen von gezielten Aktivitäten.

Folgende Aktivitäten werden im Rahmen der Berufsorientierung gesetzt: Exkursionen und Betriebsbesichtigungen, Besuch von Schulen (z. B. am Tag der offenen Tür), Besuch des WIFI, Durchführung von Stärkentests, Interessenstests, psychologischen Tests, Talentecheck, Potenzialanalysen, Vorträge an der Schule von externen ExpertInnen (z. B. UnternehmerInnen, PsychologInnen oder AMS-MitarbeiterInnen), Besuch von Berufsinformationsmessen (z. B. BEST), Absolvierung von Schnuppertagen in Unternehmen

(z. B. Technik-Tag), Schnuppertage an Schulen, Berufsberatung durch PsychologInnen mit SchülerInnen und Eltern, Internetrecherchen über Berufe, Information über Berufe durch Unterlagen, regelmäßige Informationsabende für die Eltern, Kooperationen mit der Arbeiterkammer und dem AMS, schulinterne oder schulübergreifende Projekte oder Workshops (z. B. Kooperationen mit der Oberstufe oder anderen Schulen).

Nach Schnuppertagen in Unternehmen sind die Schülerinnen oftmals begeistert von verschiedenen Berufen, sehen aber auch wieder die Vorteile des Schulbesuchs:

„Es hat ihnen gefallen (...), aber das jeden Tag oder generell Arbeiten (...), das ist schon anstrengend. (...) Obwohl es ihnen sicher voll gefallen oder getaugt hat, aber sie sehen dann auch wieder, dass Schule auch seine positiven Seiten hat.“ (26, 80)

Die PädagogInnen sehen sich selbst als wichtige MeinungsbildnerInnen im Rahmen der Entscheidung über die Wahl einer weiterführenden Schule bzw. später eines Berufes:

„Bei der Entscheidungsfindung sind wir ja maßgeblich beteiligt. (...) Also, ich glaube, dass wir da schon starke MeinungsbildnerInnen sind.“ (23, 82)

„Ich sage den Kindern immer, ‚versucht euren Traum Beruf zu verwirklichen, aber habt zur Sicherheit immer einen Plan B‘, damit die Frustration nicht zu groß wird, wenn es nicht geht. Es gibt für fast jeden Beruf, den sich die Kinder vorstellen einen Plan B.“ (24, 59-67)

Die SchülerInnen treffen die Entscheidung über die Schul- oder Ausbildungswahl in erster Linie selbst, werden aber von den Eltern und PädagogInnen unterstützt:

„Der Großteil unserer Schüler hat noch ein Pflichtjahr vor sich und man muss schon ganz ehrlich sagen, der Großteil der Kinder entscheidet selbst, wenn aber die Eltern meinen, dass es für das Kind nicht so gut ist, dann reden sie da schon mit.“

Wichtige Unterstützung kommt auch von externen PsychologInnen, die zur Berufsberatung an die Schule kommen und sowohl mit den Eltern als auch den SchülerInnen Beratungsgespräche führen:

„Es gibt dieses Gespräch mit den Psychologen, wo vielleicht auch noch etwas zum Vorschein kommt und wo die Kinder und Eltern dann denken: ‚dies haben wir gar nicht in Erwägung gezogen‘.“ (24, 59-64)

6.4.1 Genderstereotypen bei der Schul- und Berufswahl

Aus Sicht der PädagogInnen werden in der Gesellschaft immer noch sehr stark traditionelle Berufsbilder und Geschlechterstereotypen vorgegeben, die erst durchbrochen werden müssen. So gibt es von Seiten der Gesellschaft immer noch die strikte Meinung, dass Buben eher für technische Ausbildungswege und Berufe geeignet sind als Mädchen. Die Lehrkräfte beschreiben, dass Mädchen sich nach wie vor vermehrt für typisch weiblich konnotierte Berufsfelder entscheiden, wie z. B. Kindergartenpädagogin:

„Es ist immer noch die Meinung, Burschen sind eher technikaffin und Mädchen eben nicht. Mädchen haben oft auch eine Scheu davor, es nicht zu können.“ (27, 89)

„Bei uns sind die Mädchen weniger an HTL interessiert, mehr an HAK und am Borg. HTL ist eigentlich nicht wirklich so ein Thema.“ (21, 47)

„Weil ich das Gefühl habe, dass die Burschen eher in die Techniksparten gehen und die Mädchen eher in die andere Richtung.“ (27, 73)

„Kindergärtnerin kommt bei den Mädchen sehr oft vor, es haben auch heuer sehr viele geschnuppert in Kindergärten.“ (24, 63-64)

Es wird als wichtig angesehen, diese nach wie vor bestehenden geschlechterstereotypen Vorstellungen über Schulen und Beruf entgegenzuwirken:

„Man muss die Stereotypen wegbringen.“ (27, 61)

„Weil es noch immer in den Köpfen der Eltern und auch der Gesellschaft ist, muss ich ganz ehrlich sagen. Da muss sich die Gesellschaft wesentlich mehr ändern.“ (24, 76-77)

Von Seiten der Lehrkräfte wird daran schon bewusst und mit verschiedenen konkreten Maßnahmen gearbeitet, z. B. durch Informationen, Exkursionen oder Schnuppertagen in technischen Berufen auch für Mädchen. Ziel ist es, den Schülerinnen berufliche Optionen abseits von genderstereotypen Vorstellungen bewusst zu machen und das Interesse für Berufe zu wecken, die sie sonst nicht in Betracht ziehen würden:

„Was wir auch anbieten im Rahmen der Berufsorientierung, Schnuppertage in technischen Berufen. Oder eben Betriebsbesichtigungen, (...) und das waren eigentlich fast nur technische Firmen, so wie Elk Fertighausbau, Eaton mit Elektronik, und ja Tischler, also eine Tischlereiwerkstätte haben wir besucht. Dass sie halt einmal sehen, weil für die ist die Option gar nicht gedanklich vorhanden, weil sie es ja auch nicht wissen oder sich nicht interessieren dafür.“ (26, 76)

PädagogInnen ermutigen die Schülerinnen vor allem darin, offen für Berufe zu sein, die nicht „frauentypisch“ sind und auch darin, sich gut über berufliche Möglichkeiten verschiedenster Bereiche zu informieren:

„Es ist so, dass viele es eigentlich nicht wissen, die meisten wissen es ja nicht. Und die, die es wissen, und das wundert mich dann immer, das sind doch so diese herkömmlichen, also Lehrer, Arzt, und ich sag dann immer ‚Liebe Leute, bitte schaut’s euch an, was für tolle Dinge es gibt! Es gibt wirklich viel viel mehr jetzt, was man so machen kann.‘“ (29, 113)

Von manchen typischen Frauenberufen, wie z. B. Friseurin, wird den Mädchen auch dezidiert abgeraten. So erzählt eine Pädagogin:

„Ich sage aber auch, du, Friseurinnen gibt es so viele, vielleicht gibt es noch etwas anderes für dich, denke mal drüber nach.“ (24, 59-67)

Der Grundstein, warum Mädchen sich für technische Berufe entscheiden, wird oftmals schon in der Volksschule gelegt. Ein Informatiklehrer meint, dass dies eigentlich zu früh sei und die wirkliche Weiche erst später, mit der Wahl der Schule, gestellt wird. Aus seiner Sicht können Schulen mit Informatikschwerpunkt einen sehr intensiven Zugang zu digitalen Medien vermitteln:

„Ich glaube, das Vorinteresse entsteht in der Volksschule schon, oder im Kindesalter. (...) Ganz abstrus, dass die schon in der Volksschule diese Handys und Smartphones haben. Das brauchen sie alles nicht, das kommt mit dem Interesse und mit den Stärken, vielleicht dann schon einmal in Richtung dieser Berufswahl.“ (23, 59-60)

Die PädagogInnen beschreiben Schülerinnen, die sich für Schule und Beruf in der Technik entschließen oder eine HTL wählen, als oftmals sehr intelligent, kreativ und selbstbewusst. Zudem sind großes Interesse, Wissen und Ehrgeiz bei den Mädchen spürbar:

„Letztes Jahr, habe ich ein Mädchen gehabt, die ist auf die HTL nach Krems gegangen. (...) Sie war höchst intelligent, auch kreativ. (...) Sie war sehr fokussiert, die genau gewusst, was sie will.“ (23, 105-109)

„Also, mal Interesse, ja ich glaube, auch ein gewisses strukturiertes Denken. (...) Mit dem Interesse kommt natürlich auch das Wissen, das faktische Wissen. Und dann könnt ich mir vorstellen, dass das auch ein bisschen Talent ist.“ (29, 147)

„Ein riesiges Interesse, Ehrgeiz.“ (23, 85)

Die Stärkung des Selbstbewusstseins der Mädchen wird als wichtigster Ansatz gesehen, um das Ergreifen von technischen Schulen und Berufen zu fördern:

„Also viel Selbstvertrauen, gestärktes Selbstvertrauen, wenn man sich in einer Männerdomäne, Männerwelt versucht durchzusetzen. Ich muss zumindest keine Angst davor haben, in der Minderheit zu sein, da brauche ich Selbstvertrauen. Und das versuche ich auch in diesen 4 Jahren in allen Richtungen zu stärken, dass sie nicht die Scheu haben, etwas zu machen, weil sie glauben, da sind jetzt mehr Männer, das passt für mich nicht, oder das ist nicht üblich. (...) Ich glaube, das ist der größte Faktor, dass sie sich einfach darüber trauen über die Sache.“ (23, 105-109)

Bei unternehmerischen Berufen im IT-Bereich wird auch Risikofreudigkeit als notwendige Eigenschaften bzw. Voraussetzung genannt:

„Ich denke schon, dass sie auch andere Interessen und Begabungen haben, eher mathematisch begabt sind, räumliches Vorstellungsvermögen haben. Weil sie das Selbstständigmachen angesprochen haben, da ist auch Risikofreudigkeit wichtig, die muss gegeben sein.“ (24, 83)

In Bezug auf das Selbstbewusstsein und die individuelle Berufswahl der Mädchen spielen viele Faktoren zusammen, vor allem die Prägung durch das Elternhaus nimmt einen hohen Stellenwert ein. Für eine Stärkung des Selbstbewusstseins der Mädchen muss der Fokus verstärkt auf das Aufzeigen und Bewusstmachen von Kompetenzen gelegt werden. IT-Kompetenzen sind bei den Mädchen bereits in großem Ausmaß vorhanden sind, dies muss ihnen jedoch bewusst gemacht werden:

„Ich würde sagen, es liegt bei den Mädchen schon sehr stark am Selbstvertrauen und an der Sicht der Gesellschaft, ‚Mädchen sind technisch nicht begabt und mathematisch nicht begabt‘ und daher gehen sie in andere Berufe – das glaube ich sehr stark.“ (20, 42-43)

„Es gibt da sicher viele Faktoren, die da zusammen spielen. Sie muss von sich selbst überzeugt sein, etwas das im Elternhaus stärker forciert werden muss und teilweise auch von der Schule, obwohl zu Hause der Grundstock gelegt wird, von klein auf.“ (25, 58)

„Das Selbstbewusstsein ist es – nur das! (...) Die Mädchen haben halt oft das Gefühl, ‚Ich bin nicht so begabt. Wir haben jetzt so Testungen vom WIFI gehabt, wo die Mädchen punktgenau getestet wurden, wo ihre Begabungen liegen. Bei einigen ist herausgekommen, sie sind mathematisch-technisch begabt und das hat sie schon sehr unterstützt in ihrer Entscheidungsfindung.“ (20, 42-43)

„Ein gestärktes Selbstbewusstsein, sie muss sich da durchsetzen, wenn man Chef ist, wenn man Angestellte hat.“ (23, 124-125)

„Die Mama sagt zum Beispiel: ‚Da hast du es als Mädchen schwerer!‘ also in der HTL oder beim Automechaniker: ‚Da wirst du immer dreckig!‘. Man muss schon ganz ehrlich sagen, dass sie nicht unrecht hat, (...) die Gesellschaft tickt noch immer so. (...) Ich habe den Mädls dann gesagt, ‚Da müsst ihr drüberstehen, da müsst ihr starke Persönlichkeiten sein.‘ Und da muss man das Selbstbewusstsein der Kinder stärken.“ (24, 13-16)

Die Wichtigkeit von Vorbildern erfolgreicher Frauen in IT-Berufen wird mehrfach angesprochen. Vorbilder sind zwar teilweise schon vorhanden, in einigen technischen Berufen aber kaum oder zu wenig:

„In der Technik (...), eine Kollegin hab‘ ich schon. (...) Es ist schon ganz gut, wenn sie auch sehen, dass das auch von Frauen ausgeht. Also, die Kollegin ist irrsinnig bewandert auf dem Smartboard, sie macht sehr viele Sachen, auch mit dem Tablet.“ (23, 110-113)

„In den Lehrberufen gibt es zu wenige Vorbilder (...). Es ist auch kein einziges Mädchen, das sich für eine Lehre entschieden hat, in einen technischen Bereich gegangen. In den Lehrberufen gibt es die Vorbilder nicht, sie sind dort in sehr männerdominierten Bereichen.“ (20, 59)

In Bezug auf die spezielle Förderung von Mädchen im Rahmen der Berufsorientierung an der Schule sind aus Sicht einiger PädagogInnen weitere oder noch intensivere Aktivitäten wie Workshops, Teilnahme an Projekten etc. denkbar und es wird auch auf positive Auswirkungen des Projekts MIT-MUT gehofft:

„Solche Dinge wie Girls Day, und ich hoffe auch auf dieses Projekt.“ (29, 127-131)

Einigen der PädagogInnen fallen keine weiteren oder zusätzlichen Möglichkeiten ein, wie sie die Mädchen hinsichtlich der Schul- oder Berufswahl noch unterstützen könnten, weil hier ohnehin schon sehr viel passiert. Nur ein Umdenken bei den Eltern, in der Wirtschaft und in der Gesellschaft allgemein könnte dazu beitragen, dass Mädchen vermehrt technische Berufe ergreifen:

„Ich wüsste jetzt nicht, wie ich sie noch unterstützen könnte.“ (23, 59-60)

„Ich glaube nicht, dass die Mädchen noch irgendwo unterstützt werden könnten, sie haben dieselben Voraussetzungen wie die Buben. Der Kollege (...) hat auch ein Projekt mit Legomännchen als Roboter und da sind die Mädchen genauso dabei und machen es mit Feuereifer. Ich sehe da keinen Unterschied.“ (24, 50-51)

„Das müssen natürlich die Eltern sein, die Lehrer auch, aber ich glaube auch die gesamte Gesellschaft müsste da ein bisschen umdenken. Auch die Wirtschaft, dass man da entsprechend anbietet. Die HTL bemüht sich sehr, das den Mädchen entsprechend zu vermitteln, (...) dass auch Bereiche wie Hochbau oder Elektrotechnik Bereich sind, wo Mädchen willkommen sind und bestehen können.“ (20, 58)

6.4.2 Konkrete Berufswünsche der Schülerinnen

Aus Sicht der PädagogInnen haben Schülerinnen in der 7. oder 8. Schulstufe oftmals noch keine konkreten Berufswünsche. Mehrmals wird erwähnt, dass es für 14-Jährige auf Grund des jungen Alters schwierig ist, schon konkrete Zukunftspläne zu haben. Bei der Entscheidung für eine bestimmte Schule fließen verschiedene Faktoren mit ein. Individuelle Ansichten und Interessen, Beruf und Bildungsstand der Eltern, Noten und Schulleistungen, räumliche Nähe und Reputation von Schulen und die Pläne der engsten Freundinnen haben Einfluss darauf, welche Schule gewählt wird. Manche haben große Schwierigkeiten, diesbezüglich eine Entscheidung zu treffen:

„Manche sind sicher völlig planlos und fangen dann irgendwas an. (...) Es ist ja wirklich schwierig mit 14 zu wissen was man machen will.“ (25, 62-66)

„Es ist schon schwierig in dem Alter, die Pubertät, sie fühlen sich vielleicht gar nicht so wohl in ihrer Haut, sie wissen oft gar nicht, was ihre Stärken sind, in dem Alter. Das habe ich schon auch bemerkt.“ (29, 95-105)

„Viele sind mit 14 einfach nicht so weit zu überlegen ‚was will ich‘. Ist die Schule in der Nähe, sind meine Freunde dort. Es ist sicher auch der Ruf der Schule.“ (27, 85)

„Was will ich mein Leben lang machen? Und das ist mit 14 Jahren schwer zu sagen. Und da hört man schon auf die Eltern und da kommt es dann wahrscheinlich viel darauf an, was die Eltern machen.“ (28, 72)

„Die Eltern spielen da eine gewaltige Rolle, ihre Noten sind auch immer entscheidend.“ (20, 47-51)

Aus Sicht der PädagogInnen ist es Aufgabe der Eltern, die Mädchen in Bezug auf die Ausbildungs- und Berufswahl so gut wie möglich zu unterstützen, was nicht immer gelingt. Oftmals würden Kinder mit höheren Schulen überfordert sein und die Kinder würden an diesen dann scheitern:

„Letztendlich sind es schon die Eltern, und sind auch irgendwie in die Pflicht genommen, die bestmögliche Berufswahl für das Kind zu unterstützen.“ (24, 73)

„Die Eltern haben schon auch ihre Vorstellungen, manchmal nicht die richtigen für ihre Kinder.“ (21, 42-45)

„Es gibt nur noch wenige, die eine Lehre machen. Wobei viele dann auch mit den Schulen scheitern.“ (20, 47-51)

Den PädagogInnen sind die Schul- und Berufspläne der Mädchen teilweise bekannt, dies sind z. B. HLW, HAK, Kindergartenschule, Polytechnischer Lehrgang, Fachschulen für Tourismus und Gastronomie, Schule für Gartenbau. Nicht alle Lehrkräfte wissen über die Berufswünsche der Schülerinnen Bescheid, vor allem wenn sie eine sehr hohe SchülerInnenanzahl unterrichten oder nicht Klassenvorstand der Schülerinnen sind. Klassenvorstände wissen in der Regel am besten darüber Bescheid, welche Pläne ihre SchülerInnen in Richtung weiterführende Schule und Beruf verfolgen:

„Also, ich kann jetzt nur reden von vorigem Jahr, da war ich Klassenvorstand der 4. Klasse Und die haben sich eigentlich schon Gedanken gemacht. (...) Das ist halt schon eher HAK, polytechnische Schule, eine macht in St. Pölten die Kindergartenpädagogik, aber es ist jetzt nichts Bubentypisches dabei.“ (26, 64-68)

„Also, eigentlich relativ wenig muss ich sagen. Teilweise aber auch weil ich zu viele Schüler betreue. Ich habe heuer sicher 200 verschiedene Schüler und da ist es dann schwierig.“ (25, 71-72)

„Wir haben ganz viele Kinder, die in weiterführende Schulen gehen, wobei unsere Partnerschule ist die HLW Hollabrunn. Wir haben neben der Informatik auch noch einen Kreativschwerpunkt an unserer Schule und die HLW ist auch sehr kreativ und wir haben mit ihnen schon Projekte durchgeführt und natürlich ist da eine Verbindung da. (...) Ich finde den Schultyp sehr gut da sie ein breites Spektrum haben. (...) Aber es gibt genauso Kinder, die sich für Technik entscheiden.“ (24, 57)

In Bezug auf die Schul- und Berufslaufbahn werden von den Schülerinnen völlig unterschiedliche Wege eingeschlagen. Nach dem Besuch der Kooperativen Mittelschule ist die Bandbreite an besuchten Schulen und Ausbildungswegen besonders groß, weil hier vermehrt auch schon in Richtung Lehre und Beruf gedacht wird:

„Völlig gemischt, in der Mittelschule ist das ein ganz breites Spektrum, von der Lehre bis zur Höheren Schule. Also, eher mittlere Fachschule und Lehre, das ist der Hauptteil, und ich weiß nicht ob es ein Drittel ist, geht dann in eine höhere Schule.“ (23, 84)

Schülerinnen, die die Unterstufe eines Gymnasiums besuchen, gehen dann häufig weiter in die Oberstufe. Gründe dafür sind, dass zum gegebenen Zeitpunkt keine sinnvollere Alternative gesehen wird oder die Schülerinnen die Matura mit dem geringsten Aufwand an Jahren machen wollen:

„Sie wollen die Matura und im Gymnasium bekommt man sie mit dem wenigsten Aufwand an Jahren. (...) Ein Drittel geht weg, die Hälfte oder sagen wir 60 % bleiben. Wir haben meistens 6 Unterstufenklassen und 4 Oberstufenklassen. (...) Die anderen, Burschen gehen oft in die HTL und Mädchen in die Handelsakademien, die sich auf verschiedenstes spezialisiert haben. Natürlich gehen auch viele in HLWs.“ (27, 67-72)

Einige der Schülerinnen wissen schon sehr bald ganz genau, welchen Weg sie einschlagen werden bzw. welcher für sie z. B. auf Grund von regionalen oder familiären Gegebenheiten „vorgegeben“ ist:

„Viele wissen auch ganz genau was sie wollen, vor allem die auf HTLs gehen, also da, wo es schon in eine ganz bestimmte Berufsrichtung geht. Also, wie weit da die Eltern Einfluss haben, weiß ich nicht, wir haben einige, die große Bauernhöfe zu Hause haben, die gehen dann nach Wieselburg, das ist irgendwie vorbestimmt.“ (29, 93)

Der Polytechnische Lehrgang wird von Schülerinnen besucht, die sich aus verschiedenen Gründen für eine Lehre entscheiden:

„Die, die in die polytechnische Schule gehen, ist halt schon so, dass sie einen Lehrberuf begreifen wollen, teilweise weil sie auch den Intellekt nicht haben, eine höhere Schule zu besuchen, das ist einfach so. Und die halt sagen, neun Jahre Schule ist genug und ich will was arbeiten gehen.“ (26, 64-68)

Klassische Lehrberufe für Frauen, wie z. B. Friseurin oder Verkäuferin, werden in der Regel kaum mehr als Wunschberuf angestrebt und es ist schon ein bestimmtes Bewusstsein vorhanden, dass es sehr viel mehr Möglichkeiten in Bezug auf die Berufswahl gibt:

„Weniger Verkäuferin, Friseurin, oder diese klassischen, das ist nicht mehr so. Aber ihnen ist schon sehr bewusst, dass sie den Computer und diese Kompetenzen überall brauchen.“ (23, 90)

„In meiner Klasse da sind auch 2-3 Mädchen dabei, die jetzt schon bemerkt haben ‚Eigentlich habe eine technische Begabung, ich muss nicht Friseurin oder sonstiges werden, ich habe auch andere Fähigkeiten.‘“ (24, 9)

„Es steht einem alles offen, es ist nicht mehr wie früher, das ich mich entscheide, und dann komme ich ganz schwer davon wieder weg.“ (23, 94-97)

Schülerinnen, die eine Ausbildung oder Lehre im IT-Bereich ergreifen wollen, haben es im ländlichen Bereich in Bezug auf Ausbildungsmöglichkeiten ungleich schwerer und dies stellt eine Hürde dar. Einen Lehrberuf im IT-Bereich zu finden, wäre am Land nahezu unmöglich, meint ein Pädagoge. Auch höhere Schulen im IT-Bereich gibt es nur in den Landeshauptstädten St. Pölten oder Wien und der Besuch ist oftmals nur in Verbindung mit Internat möglich:

„Auch wenn ich eine höhere Ausbildung in dem Bereich machen will, die gehen alle nach Wien, mindestens nach St. Pölten, aber eher schon nach Wien.“ (23, 158-160)

„Also bei uns – auf Grund, dass es bei uns nicht so viele höhere Schulen gibt, ist natürlich die Auswahl auch begrenzt. (...) Die HAK, gut die ist in Gmünd, man schließt mit Matura ab, man kann heimfahren. Wenn man sonst irgendeine Ausbildung, wie HTL macht, (...) muss man halt nach Krems, St. Pölten oder Wien gehen und das ist dann verbunden mit einem Internat.“ (26, 64-68)

6.4.3 Förderung von unternehmerischer Kompetenz

Einige der PädagogInnen sind der Ansicht, dass die Schülerinnen mit 14 Jahren für eine konkrete Auseinandersetzung mit UnternehmerInnentum bzw. Selbstständigkeit noch zu jung sind:

„Das erste Mal, als ich das gelesen habe, ist mir das Unternehmerische und Selbstständige aufgefallen, wo ich einfach das Gefühl gehabt habe, ich weiß nicht, ob das zu unseren Mädchen in dieser Altersgruppe so passt.“ (23, 153-155)

„Dass sich eine 14jährige Gedanken macht ‚Werde ich mal selbstständig oder will ich angestellt werden?‘ – glaube ich nicht.“ (26, 87)

„Das Unternehmerische sagt unseren Mädchen glaub‘ ich noch zu wenig, auch den Burschen, einfach dieser Altersgruppe.“ (23, 153-155)

Für eine Selbstständigkeit werden neben Vorbildern folgende persönliche Eigenschaften und Kompetenzen als notwendig erachtet:

Fachkompetenzen: Ausarbeitung einer Geschäftsidee, wirtschaftliches Wissen und Kompetenzen.

Soft Skills: Selbstvertrauen, Disziplin, Realitätsbezogenheit, Motivation, Entschlossenheit, Kreativität, Einfallsreichtum.

Vorstellungen über UnternehmerInnentum werden am ehesten jenen Schülerinnen zugetraut, deren Eltern selbstständig sind. Unternehmerische Kompetenz wird als in der Erziehung begründet gesehen. Grundsätzlich ist Selbstständigkeit aus Sicht der PädagogInnen für die Schülerinnen kein dezidiertes Thema, über das sie sich zum derzeitigen Zeitpunkt ernsthaft Gedanken machen:

„Das ist bei uns eher wenig, außer die Eltern sind selbstständig. Natürlich haben wir die Berufsorientierung und sie gehen in Betriebe. Aber es ist bei uns nicht wirklich ein Thema.“ (28, 92)

„Ja, kennen tun sie es sicher, aber ich glaube, sie ziehen es nicht in Erwägung. Es ist halt einfach, ja das gibt es!“ (28, 92)

„Es gibt nur wenige Schüler, die irgendwie hier ein Gespür haben. (...) Aber ich glaube, dass man das auch anerzogen bekommt und dass man irgendwelche Werte mitkriegt, dass man dann unternehmerisch Denken kann.“ (26, 85)

Geschlechterstereotypen kommen aus Sicht der PädagogInnen auch im Rahmen von UnternehmerInnentum zum Tragen und werden im Rahmen der Interviews auch thematisiert. So werden Buben eher vom Vater in Betriebe mitgenommen als Mädchen und Betriebsübergaben, z. B. von Handwerksbetrieben oder landwirtschaftlichen Betrieben, erfolgen in erster Linie an Buben:

„Aber Burschen, die mit dem Vater schon in den Betrieb mitgehen und der Interesse zeigt, der weiß schon, das ist der Chef, der schafft an, das mag ich auch vielleicht einmal machen.“ (23, 153-155)

„Ich habe das glaube ich von Mädchen noch nie gehört, ‚Ich werde Tischler‘ oder ‚Ich übernehme den Betrieb von meinem Vater‘. Das ist eh ein Wahnsinn, auch nicht bei Landwirtschaft, (...) die Söhne, ganz klar, der wird Landwirt und übernimmt den Betrieb von daheim. Das habe ich von einem Mädchen noch nie so gehört. (...) Vielleicht trauen sie sich nicht drüber oder sie bekommen den Betrieb dann nicht.“ (23, 122-123)

Trotz der angesprochenen Bedenken der PädagogInnen zum Thema Unternehmerin stehen sie der Förderung von unternehmerischen Kompetenzen im Rahmen des Projekts sehr aufgeschlossen gegenüber. Sie nennen auch konkrete Ideen, wie man unternehmerische Kompetenz an der Schule fördern könnte:

„Selbstständiges Arbeiten an Projekten, oder Ideen entwickeln für Projekte und die dann selbstständig organisieren. Vielleicht auch Gruppen zu organisieren, wenn ich sage, ich habe ein paar Gruppen und ich muss die zusammenführen und schauen, dass das Projekt auf Schiene ist, und dass da alle mitarbeiten.“ (23, 126-127)

An einer Schule, einem Gymnasium, gibt es sogar die Möglichkeit, den Unternehmensführerschein zu machen, in dem umfangreiche unternehmerische Kompetenz vermittelt wird. Tendenziell wird dieses Angebot aber wenig genutzt:

„Wir bieten ab der 3. Klasse des Wirtschaftskundlichen Gymnasiums den Unternehmensführerschein an und dann besteht die Möglichkeit, dass sie eine Prüfung machen. (...) Vermittelt wird wirtschaftskundliches Wissen und alles was man braucht, um einen Betrieb zu führen (...) und man kann praktisch auch schon die erste Unternehmensprüfung machen. Und man hat sich dann theoretisch an der WU einiges erspart. Also, wenn man diese letzte Prüfung hat, dann kann man sogar Juniorunternehmen führen. (...) Aber sie müssen es halt durchziehen, es geht über vier Jahre letztendlich. Wir hatten noch niemand, der es fertig gemacht hat. Das ist schon viel auch, die letzten Prüfungen sind wirklich schwer, das weiß ich, also, ich kenne den Stoff.“ (29, 158-168)

Als Vorteile für Frauen, die als Selbstständige tätig sind, werden vor allem eine flexible Zeiteinteilung, eine gute Möglichkeit Familie und Beruf zu verbinden und eigene Gestaltungsmöglichkeiten und Möglichkeiten zur Selbstverwirklichung genannt:

„Dass ich mir die Zeit frei einteilen kann, dass ich nicht sagen muss, ich bin um 8 Uhr im Büro, sondern ich bin flexibler, wenn ich Kinder habe, dass ich das besser einteilen kann.“ (22, 90-93)

„Kann natürlich Vorteile haben, wenn man gewisse Dinge in Eigenregie gestalten kann und seine Vorstellungen einbringen kann.“ (20, 66)

Als Nachteile werden eine hohe Arbeitsbelastung, Leistungs- und Zeitdruck sowie Risiken des UnternehmerInnentum gesehen:

„Selbstständigkeit ist immer mit sehr viel Arbeitsleistung und hoher Arbeitszeit und einem gewissen Risiko verbunden. (...) Ich glaube nicht, dass das für Mädchen unbedingt bequem ist, selbstständig zu sein.“ (20, 66)

6.5 MIT-MUT Plattform

Die PädagogInnen stehen der Nutzung der Plattform für sich und ihre Schülerinnen sehr aufgeschlossen gegenüber.

Aus Sicht der PädagogInnen soll die Plattform das Selbstbewusstsein der Kinder steigern, Denkanstöße liefern und selbständiges Arbeiten fördern:

„Die Plattform soll das Selbstbewusstsein der Mädels stärken und man soll diese ganz spezifisch auf die Mädchen ausrichten und Sachen hineinbringen, wo das Mädchen erfährt ‚Hoppala, ich kann ja auch was, ich bin ja auch gut, ich muss nicht an mir zweifeln.‘“ (24, 90-100)

„Wo sie sich Ideen für Referate oder Präsentationen holen können, dass sie zum selbständigen Arbeiten animiert werden.“ (23, 133-139)

Die Lehrkräfte wollen die Plattform vor allem im Rahmen der Berufsorientierung einsetzen und wünschen sich darüber hinaus auch, dass die Schülerinnen diese privat zu Hause alleine und zusammen mit ihren Eltern nutzen. Die MIT-MUT Plattform soll im Idealfall zu einem „Selbstläufer“ werden:

„Ich würde es in der Berufsorientierung einsetzen und dann bei meinen Projekten in der 4. Klasse. Ich bin auch der Meinung, dass sie so sein sollte, dass die Kinder sich auch in der Freizeit damit beschäftigen und sich die Eltern die Zeit nehmen und sich das mit den Kindern zusammen ansehen und auch bei den Eltern ein Umdenken stattfindet.“ (24, 102-108)

„Ich glaube, man muss nur einen kleinen Anstoß liefern und es entwickelt sich eine Eigendynamik.“ (23, 102-108)

6.5.1 Inhalte

Inhaltlich soll die Plattform zahlreiche Informationen für Schülerinnen, PädagogInnen und Eltern enthalten.

- **Berufsinformationen für Schülerinnen und entsprechende Unterrichtsmaterialien für PädagogInnen**

Informative Aspekte über Berufe sollen dabei in verschiedenen Formen dargestellt werden, z. B. in Form von Kurzvideos, Eignungstests, Links zu anderen Websites und Berufslexika. Auch untypische bzw. „ausgefallene“ Berufe sollen vorgestellt und Ausbildungswege aufgezeigt werden, durch welche diese erreicht werden können. Es wird als wichtig angesehen, den Mädchen durch umfassende Informationen Entscheidungshilfen für die weitere Ausbildungs- und Berufswahl zu bieten:

„Vielleicht Kurzvideos von starken Persönlichkeiten, von starken Frauen, die erfolgreich in der Wirtschaft sind, aber nicht nur mit der großen Karriere, sondern einfach aus diesen Bereichen. Vielleicht auch der Bezug zu Berufsfeldern, eventuell auch verlinken zu Jimmy, diese berufserklärende Homepage, mit den Berufslexika. Vielleicht auch Projektvorschläge für den Unterricht für die 10-14 Jährigen.“ (23, 133-139)

„Also, dass sie generell über diese Berufe halt Bescheid wissen (...), und natürlich auch parallel, dass man auch erfährt, wie ich zu diesem Beruf komme. Ist das ein Lehrberuf oder ist das ein Studium? (...) Und ja, wenn ich nicht weiß was ich werden will ... irgendeinen ausgefallenen Männerberuf wie Schalenbau, dass halt vorgestellt wird, wo es jemanden schon gibt, der den Lehrberuf ergriffen hat, oder der in der Ausbildung ist, wo man Infos holen kann.“ (26, 91)

„Und so kurze Videos mit Interviews, Statements.“ (23, 157)

„So etwas ist sicher total motivierend, wenn Berufe vorgestellt werden.“ (25, 92-93)

„Informationen zu den unterschiedlichsten Berufen vielleicht, was da gefragt ist an Kompetenzen, damit man die Schülerinnen einfach gut informieren kann.“ (29, 187)

„Vielleicht sogar eine Art Test, ob sie als Unternehmer geeignet wären. (...) Das interessiert sie immer, wofür sie geeignet sind.“ (29, 184-185)

Für sich selbst und ihre Arbeit als PädagogInnen wünschen sie sich Informationen einerseits darüber, wie Mädchen über Berufe möglichst gut informiert werden können, andererseits wie sie für IT-Berufe motiviert oder begeistert werden können. Auch konkrete Unterrichtsmaterialien, die sie im Unterricht verwenden können, werden von den Lehrkräften gewünscht:

„Gerade in unserer Schule, wo wir immer auf der Suche sind, wie wir Mädchen in diese Richtung motivieren. (...) Also, dass ich als Informatiklehrer da reingehen und sehe, aha, in diese Richtung kann es gehen, das wäre das Interesse der Mädchen.“ (23, 97)

„Und für Lehrer, wenn ich auf die Plattform gehe (...), dann wären so Unterrichtsmaterialien nicht schlecht.“ (26, 97)

„(...) Oder eben Arbeitsblätter, die man dann mit ihnen machen kann oder besprechen kann oder vielleicht auch so in spielerischer Form irgendetwas aufarbeiten.“ (26, 97)

Über die Begeisterung der Kinder könne im Weiteren auch eine Sensibilisierung und Offenheit für IT-Berufe bei den Eltern herbeigeführt werden:

„Und je ansprechender es ist, desto begeisterter sind die Kinder und wenn das Kind begeistert ist, dann zieht es auch die Eltern mit und so entwickelt sich das dann.“ (24, 102-108)

„Für den Bereich der Eltern wäre sicher auch eine Hilfe zur Entscheidungshilfe eine Entlastung. Wie treffe ich die Entscheidung?“ (23, 157)

- **Information über Firmen und Praktika**

Neben Informationen über Berufe werden auch Informationen über mögliche ArbeitgeberInnen oder Praktikumsmöglichkeiten als sehr sinnvoll erachtet. Insbesondere Informationen über Firmen, die Praktika für Mädchen anbieten, sollen vorgestellt werden:

„Es wäre vielleicht auch wichtig, Informationen anzubieten über Firmen, die Praktika anbieten. Das ist ja in der HTL und berufsbildenden Schulen ein Thema. Das wäre gut in der Plattform, dass man sich mit Firmen vernetzen kann, die Praktika anbieten können. Ich als Lehrerin würde mir Firmen wünschen, die für Mädchen Berufe

anbieten, die im technischen oder naturwissenschaftlichen Bereich sind. Also Lehrberufe und Firmen, die speziell auch Mädchen fördern und gerne aufnehmen.“ (20, 76-77)

„Informationen wo man in der Umgebung Firmen findet, wo man Realbegegnung machen kann.“ (22, 102-105)

6.5.2 Usability-Aspekte und Anforderungen

Die MIT-MUT Plattform soll einfach und selbsterklärend zu bedienen sein. Zusätzlich wird angesprochen, dass vor allem für Lehrkräfte eine Einschulung vor deren Nutzung stattfinden soll:

„Vielleicht wär's nicht schlecht, wenn ein oder zwei Lehrer an der Schule eingeschult werden, damit sie dann die anderen darauf einschulen können, falls es Fragen gibt.“ (29, 204-207)

- **Usability-Aspekte**

Die Gestaltung der MIT-MUT-Plattform soll optisch ansprechend sowie klar und übersichtlich strukturiert sein, sodass eine einfache, intuitive und spielerische Bedienung möglich ist. Die Neugierde der Mädchen soll damit geweckt werden, eigene Bereiche für Schülerinnen und PädagogInnen werden gewünscht:

„Das muss klar strukturiert sein, weil kennt sich ein Schüler nicht aus.“ (22, 109)

„Optisch einfach, intuitiv, groß, große Flächen, weil ich immer wieder solche Plattformen sehe, wenn sie nicht ansprechend gestaltet sind, werden sie nicht genutzt.“ (23, 133-139)

„Ich sag Ihnen ganz ehrlich, sie soll so einfach wie möglich sein. Alles was kompliziert ist, wird nicht aufgenommen. Dann sollte es meiner Meinung nach neugierig machen. Es soll die Neugier geweckt werden und zum Weitermachen anregen. Dem Großteil der Kinder macht es Spaß, selbst etwas zu entdecken und so sollte es sein.“ (23, 102-108)

„Nicht zu viel zu Lesen, ich sag' halt auch immer, in der Kürze liegt die Würze. Man muss nicht immer alles ausschweifend wiedergeben (...), so punktuell, das sind die wichtigsten Fakts und fertig.“ (26, 97)

„Dass man einen Link macht für Schülerinnen und LehrerInnen, und da halt die Angebote hineingibt, aber wirklich klar und übersichtlich strukturiert.“ (22, 102-105)

Die Nutzung der Plattform soll den Mädchen Spaß machen und Möglichkeiten bieten, selbst etwas zu gestalten:

„Weil das ja wieder die Kreativität fördert und wenn sie gestalten können, macht es mehr Spaß.“ (24, 90-100)

Die Sprache sollte an die Gruppe der Schülerinnen angepasst sein, sodass einerseits Verständlichkeit gegeben ist, andererseits die Akzeptanz seitens der Schülerinnen gefördert wird:

„Keinen Zeigefinger in der Plattform, ihr müsst die Jugendlichen erreichen auf ihr Art und Weise, mit unserer Information und ihrer Wortwahl.“ (21, 67)

- **Einfacher Zugang unter Wahrung der Anonymität**

Der Zugang sollte möglichst unkompliziert möglich sein, eine Profillfunktion wird nicht notwendigerweise gewünscht. Um die Plattform nutzen zu können, sollen möglichst wenige private Daten preisgegeben werden müssen. Die Wichtigkeit von Anonymität wird mehrmals angesprochen, Fotos sollen nur optional hochgeladen werden können, wenn jemand dies will:

„Die Plattform sollte relativ leicht zugänglich sein, also ohne Registrierung. Alleine in der 4. Klasse haben sie 7 Zugänge und das wird zu viel.“ (25, 87)

„Ein Profil sollte keine Voraussetzung sein. Wir sagen auch den Schülern, dass sie wenige Sachen im Internet preisgeben sollen. Felder für die Telefonnummer usw. würde ich gleich weglassen. Wir sagen den Kindern immer, dass sie im Internet nicht ihre Telefonnummer und Wohnadresse angeben sollen. Emailadresse geht noch, die könnte man leicht wieder abdrehen.“ (25, 99-103)

„Man sollte das schon anonymisieren, sie haben ihren Avatar aber andere wissen die Identität nicht.“ (27, 101-106)

„Das war letztens immer bei uns Thema, die Anonymität, das ist ganz wichtig, dass keine Adressen weitergegeben werden. (...) Fotos sollten nur optional hochgeladen werden können, wenn das jemand will. Das ist auch immer so eine Geschichte, wo auch die Eltern nicht unbedingt begeistert sind.“ (29, 197-201)

Vorstellbar ist eine Loginfunktion bzw. wird diese im Falle von durch die Zielgruppen getrennt zu nutzenden Bereichen als unumgänglich gesehen:

„Eine Loginfunktion soll es schon geben.“ (29, 101-106)

„Wenn es spezielle Dinge gibt, worauf nur die Schüler zurückgreifen können soll, ja, dann muss es ein Login geben. Aber das macht es wieder komplizierter.“ (29, 204-207)

Ein Pädagoge meint, es soll auch darauf Acht gegeben werden, welche Benutzerinnennamen von den Schülerinnen verwendet werden, weil manche dazu neigen, Schimpfwörter zu verwenden. Dazu soll es jemanden von der MIT-MUT-Plattform geben, der dies zentral kontrolliert oder es sollte ein automatischer Filter eingebaut werden:

„Wir haben es auch bei der Lernsoftware, da werden oft blöde Namen und Schimpfwörter eingegeben. Im Hintergrund sollte jemand ab und zu kontrollieren, was da eingegeben wird. (...) Oder man kann einen Filter bei der Eingabe einbauen mit ‚nicht möglich‘.“ (25, 105-109)

- **Vernetzungsfunktion**

Eine Vernetzungsfunktion zur Kommunikation der Lehrkräfte mit den Schülerinnen, der Schülerinnen untereinander und auch mit den Vorbildern bzw. „Role Models“ wird ebenfalls gewünscht:

„Finde ich schon gut, weil dann gibt es Links nach hier und dort.“ (23, 102-108)

„Genau, das wäre vielleicht ein Wunsch, dass man sich quasi mit den Schülern verbinden kann, dass man das auch als Hausübung geben kann. (...) Dass ich das sehe am Computer, der oder die hat das gemacht. Und dass ich auch quasi ein bisschen eine Kontrolle habe, haben sie das erledigt oder nicht.“ (28, 114)

„Und die Vernetzung mit den Unternehmerinnen, wie ist das? (...) Das heißt, man kann denen schreiben und die antworten dann, das finde ich toll.“ (29, 180)

„Wichtig wäre auch dieser Meinungs austausch, also mit jungen Mädchen oder Frauen, die schon erfolgreich sind, dass die vielleicht auch Ratschläge erteilen, so jungen Mädchen. Auch in Bezug auf die Vorbildwirkung, dass die Mädchen sehen, ah da man man wirklich etwas erreichen.“ (20, 88)

Eine Anlaufstelle soll für Mädchen erreichbar sein, wo sie sich einerseits zusätzliche Beratung und Hintergrundwissen über Berufe holen können und andererseits auch Probleme und Sorgen besprechen können:

„Wo sich die Mädchen auch hinwenden können, mit ihren Zweifeln, mit ihren Sorgen bei technischen Berufen und Berufsmöglichkeiten. (...) Wie schauen meine Zukunftsaussichten aus, was mache ich nach der Schule. Sie erhoffen sich, wenn ich im technischen Bereich bin werde ich eine gute Arbeit bekommen und gut bezahlt werden.“ (20, 76-77)

- **Nutzung mit verschiedenen Endgeräten**

Von einigen Lehrkräften wird es als wichtig gesehen, dass die MIT-MUT-Plattform von verschiedenen digitalen Geräten aus nutzbar ist:

„Dass es auf verschiedenen Geräten abrufbar sein muss. (...) Es sollte eine Plattform sein, die wirklich vom Gerät unabhängig funktioniert, auch am Tablet und dementsprechend müsste die Steuerung sein, also nicht nur Tastatur, sondern auch mit einer Auswahl und dem Wischen. Und möglichst wenige Zusatzprogramme zum Installieren, damit diese Plattform läuft.“ (25, 95-97)

„Dass ich vielleicht gar keinen Computer brauche. Es gibt viele Schulen, die so Tabletklassen haben, dass man das wirklich anhand der Tablets macht.“ (28, 103-105)

6.5.3 Spiele

Im Rahmen der Spiele sollte es möglich sein, einen eigenen Avatar zu gestalten. Damit wird auch die Kreativität der Mädchen angesprochen:

„Wissen Sie, ich hab mit Spielen überhaupt nichts zu tun und ich glaube, es wäre gut, wenn es so avatarmäßig wäre, wo eben die Kreativität wieder mit hinein kommt.“ (27, 100)

Die Spiele sollen in überschaubaren Zeiträumen spielbar sein:

„Beim Spielcharakter wäre es noch wichtig, dass man es in einer Einheit schafft. Das Spiel soll nicht länger als 30 Minuten dauern, oder noch kürzer und man kann es noch einmal spielen und sich verbessern.“ (25, 99-103)

„Dass es online ist, dass die Ladezeit nicht zu lange dauert.(...)“ (22, 115)

Im Rahmen der Spiele soll es klare Arbeitsanweisungen und Ziele geben, zudem sollen die Schülerinnen laufend individuelles Feedback erhalten:

„Dass man konkrete Arbeitsaufträge reinstellt, die man dann bearbeiten kann. (...) Weil das ist wichtig, dass sie dann etwas tun können ist, da hast du jetzt einen Arbeitsauftrag und den erfüllst du jetzt. (...) Und immer am Schluss dann habe ich eine tolle Auswertung.“ (22, 117-120)

Die Spiele sollen alleine oder gemeinsam gespielt werden können:

„Es kann auch sein, dass sie zu zweit spielen können, oder wo sie gleichzeitig auf der Plattform sind und dann gegeneinander spielen können.“ (25, 99-103)

Es sollte auch gegeneinander gespielt werden können, z. B. in Form von Wettbewerben:

„Und vielleicht wieder so wettbewerbsmäßig, obwohl es den Mädchen oft nicht so wichtig ist, die treten nicht unbedingt immer in Konkurrenz.“ (27, 100)

6.5.4 Integration der Plattform in den Unterricht

Die PädagogInnen stehen der MIT-MUT-Plattform sehr offen gegenüber und wollen diese soweit als möglich in den Unterricht integrieren. Auf Grund der thematischen Inhalte der Plattform ist die Nutzung vor allem für die Fächer Berufsorientierung und Informatik sehr gut vorstellbar. Weitere Fächer werden angesprochen, in denen das Arbeiten mit der Plattform sehr möglich und sinnvoll ist. Die PädagogInnen haben diesbezüglich auch schon konkrete Vorstellungen und Ideen:

„Berufsorientierung ist bei uns eine verbindliche Übung, eine Wochenstunde. (...) Aber natürlich, in dieser einen Stunde pro Woche ist es machbar.“ (26, 98-99)

„In Deutsch, da wird ja auch über Beruf und Lebenslauf geredet oder über Bewerbung. Wie bewerbe ich mich? Da kann ich natürlich auch Bezug nehmen auf eine Bewerbung, wo sich halt Mädchen in einem Männerberuf bewerben müssen und umgekehrt und da könnte man sicher auch die Plattform nutzen.“ (26, 99)

„Vor allem in Englisch (...). Da nehmen wir schon viel den Computer. Da wird schon viel mit Lernplattformen gemacht. Ich meine, dass man zum Computer geht mit den Kindern, dass die Kinder das selbst erarbeiten können mit Hilfe des Computers. Das stärkt die IT-Kompetenzen und es macht ihnen Spaß, das ist etwas anderes, etwas Neues.“ (28, 110)

Es wird befürwortet, den Unterricht durch die Nutzung der Plattform spielerisch und attraktiv zu gestalten, weil dies bei den Kindern in der Regel gut ankommt, die aktive Mitarbeit fördert und die Motivation erhöht. Auch neue Ideen können mit der Plattform laufend generiert und umgesetzt werden:

„Immer wieder neue Ideen, das Thema irgendwie auch einzubringen, in spielerischer Form, im Unterricht. Bei Kindern kommt es einfach am besten an, wenn man mit ihnen spielt. Weil da merken sie sich es, wenn sie selber auf etwas kommen (...).“ (28, 98-99)

Eine Geographielehrerin beabsichtigt, die Karrierewege von beruflich erfolgreichen Frauen im IT-Bereich als konkretes Thema im Unterricht zu bearbeiten:

„Vielleicht für Geographie, so Links über Wirtschaft oder Unternehmerinnen, die Karriere gemacht haben, dass man das im Unterricht vielleicht ein bisschen aufarbeiten kann.“ (22, 113)

6.5.5 Barrieren und Befürchtungen in Bezug auf die MIT-MUT-Plattform

Insgesamt gibt es von Seiten der befragten PädagogInnen kaum Skepsis bzw. Befürchtungen in Bezug auf die MIT-MUT-Plattform, es wird davon ausgegangen bzw. auch ein Stück weit vorausgesetzt, dass diese seriös und nutzerinnengerecht aufgebaut wird, sodass Schülerinnen und PädagogInnen diese gerne verwenden.

Ein Pädagoge meint, dass eine klischeehafte Gestaltung für die Schülerinnen eine Barriere darstellen könnte, diese aktiv zu nutzen:

„Na, dass es zu klischeehaft ist, nur Mädchen und Frauen und nur rosa, das könnte sie möglicherweise abschrecken.“ (23, 141-146)

Skepsis bestehen zudem in Bezug auf die Anmeldung bzw. die Loginfunktion zur Nutzung der Plattform und des SEN. Diese sollen möglichst ohne Angabe von privaten Daten zugänglich sein.

Es gibt Befürchtungen, dass ein Zuviel an Werbung oder eine unklare Struktur mit vielen Verlinkungen die Nutzung der Plattform beeinträchtigen könnten:

„Ja, dass da wieder zu viel Werbung ist. Oder dass zu viel verlinkt ist, dass man sich dann nicht mehr auskennt, wenn da so ein Dschungel ist.“ (22, 101)

7. Reflexion aus Gendersicht

Es ist davon auszugehen, dass gesellschaftliche, kulturelle Systeme niemals frei von Genderannahmen sind. Das trifft auch auf das Forschungssystem „MIT-MUT“ zu, das sich der – in sich schon geschlechtstypisch konnotierten – Aufgabe stellt, Mädchen für IKT und Unternehmerintentionen zu interessieren. So zeigt eine Betrachtung des State of the Art (D.1.2), eine Reihe von – durchaus erwarteten – Stereotypen auf, lässt aber auch Wahrnehmungen und Erkenntnisse zu, die die dekonstruktivistischen Intentionen des Forschungsteams unterstützen und wertvolle Hinweise für die inhaltliche und technische Gestaltung des SEN liefern.

Vorab aber ein kurzer Exkurs zu den gendertheoretischen Vorannahmen des MIT-MUT Teams:

Bereits in den 70er Jahren wurde der englische Begriff „Gender“ im feministischen Sprachgebrauch als Analysekategorie aufgenommen, um die Unterscheidung zwischen dem biologischen und dem sozialen Geschlecht zu betonen: Dabei wird das biologische Geschlecht (engl. „Sex“) durch Anatomie, Morphologie, Hormone und Gene bestimmt, während unter Gender, dem sozialen oder kulturellen Geschlecht, in Abgrenzung dazu gesellschaftliche bzw. kulturell bedingte Geschlechterrollen und Geschlechterverhältnisse verstanden werden. Es handelt sich hier um allgemeine Vorstellungen und Erwartungen dahingehend, wie Frauen und Männer sind bzw. sein sollten. Das beinhaltet geschlechtliche Zuschreibungen von bestimmten Verhaltensweisen, Interessen, Kompetenzen, Einstellungen, etc. und auch die damit verbundenen Hierarchisierungen und sozialen Machtaspekte. Der Begriff bezeichnet alles, was in einer Kultur als typisch für ein bestimmtes Geschlecht angesehen wird (Gildemeister & Wetterer, 1992).

Das MIT-MUT Team bezieht sich in seinen gendertheoretischen Überlegungen auf neuere Forschungslinien, die das Augenmerk auf die gesellschaftliche Konstruktion der Zweigeschlechtlichkeit legen. Ein Synonym für die soziale Konstruktion von Geschlecht ist das Konzept des „Doing Gender“, das seinen Fokus auf die Mechanismen legt, wie Geschlecht in sozialen Prozessen hervorgebracht und reproduziert wird (Gildemeister, 2010). Dieser Begriff geht auf Candace West & Don Zimmermann (1987) zurück, die ihn in Abgrenzung zu einer sex-gender-Unterscheidung entwickelt haben, die kulturelle Ausprägungen von Gender nur als gesellschaftlichen Reflex auf die Natur versteht. Im Doing Gender hingegen wird die Geschlechtszugehörigkeit und Geschlechtsidentität als ein fortlaufender Herstellungsprozess aufgefasst.

„Can we ever not do gender?“, von West & Zimmermann im Jahr 1987 noch mit einem klaren „Nein“ beantwortet, wird mittlerweile anders gesehen: West & Fenstermaker (1995) sprechen von „Doing Difference“, wenn sie davon ausgehen, dass Gender nie alleine, sondern gleichzeitig mit Klassen und ethnischen Differenzen konstruiert wird. Hirschauer (1994) führt den Begriff „Undoing Gender“ ein – denn, wenn ein „Doing gender“ möglich sei, müsse auch das Gegenteil denkbar sein.

Im Konstruktivismus wird Zweigeschlechtlichkeit somit nicht mehr als eine natürliche Vorgabe gesehen, sondern als der Effekt sozialen Handelns und sozialer Institutionalisierungsprozesse. Im Dekonstruktivismus findet die Konstruktion von

Geschlecht über Sprache, über Diskurse statt. Judith Butler (1991, 2004) als wohl prominenteste Vertreterin des Dekonstruktivismus versteht nicht nur Gender, sondern auch das biologische Geschlecht („Sex“) als diskursive Konstruktion, die permanent performativ – das heißt im ständigen Zitieren von (Geschlechter-) Normen – hergestellt wird. Durch „performative Sprechakte“ entstehen materiale Wirklichkeiten, das Sprechen hat Handlungscharakter und ruft das hervor, was es benennt (Villa, 2010). Geschlecht wird somit permanent über gesellschaftliche Diskurse hergestellt (Performanz).

Unabhängig davon, dass Geschlecht im Konstruktivismus über Interaktionen und im Dekonstruktivismus über Sprechakte konstruiert wird, zentral ist an de/konstruktivistischen Ansätzen, dass die Reduktion auf eine Zweigeschlechtlichkeit aufgebrochen werden soll und so der Differenz, der Vielfalt, der Diversität und der Pluralität Raum gegeben werden soll.

Gleichwohl ist festzuhalten, dass die gendertheoretische Sichtweise von Differenzen zwischen den Geschlechtern alltagstheoretisch sehr weit verbreitet ist (Abdul-Hussain, 2012). Diese Perspektive hat sich ab den 80er Jahren des vorherigen Jahrhunderts entwickelt und weibliche Identität als etwas grundsätzlich Differentes zu Männlichkeit definiert. Der Differenzansatz zeichnet sich dadurch aus, dass spezifische weibliche und männliche Wesensmerkmale – biologisch und sozial – als gegeben und unveränderlich angesehen werden. Kritisiert wird an Differenzansätzen, dass durch den Versuch „weibliche Qualitäten“ aufzuwerten stereotype Vorstellungen über Frauen und ihre Eignung für bestimmte Tätigkeiten verfestigt werden. Lange ist im europäischen Raum auch nicht rezipiert worden, dass das Unterschiedsdenken kaum empirische Entsprechung aufweist: Hagemann-White hat die Untersuchungen der 1970er und 1980er Jahre zu Geschlechterunterschieden einer Metaanalyse unterzogen: In ihren Studien zeigt sie auf, dass der größte Teil der empirisch gefundenen Unterschiede zwischen den Genusgruppen kleiner ist als die Unterschiede innerhalb der Genusgruppen (Hagemann-White, 1984; zit. nach Bendl et al., 2007, S. 42).

Wir gehen also davon aus, dass sowohl die Schülerinnen als auch die befragten PädagogInnen in gendertheoretische Vorannahmen „eingebettet“ sind, diese laufend konstruieren und in den Interviews auf dieser Basis antworten. Ziel von MIT-MUT ist, hier Optionen aufzumachen, die gängigen Stereotypen von Mädchen in der IKT und im UnternehmerInnentum nicht entsprechen und neue interessante Handlungsmöglichkeiten für sie zu entwickeln. In der Folge werden exemplarisch einige Aspekte herausgenommen, die für die weitere Projektentwicklung aus Gendersicht als bedeutsam wahrgenommen werden.

An Doing Gender und Differenzdenken ist in der qualitativen Studie doch einiges festzumachen. Das bezieht sich bei den Schülerinnen beispielsweise auf ihre Präferenzen bei den Schulfächern, die sich stark an den gängigen Stereotypen orientieren. Die befragten Schülerinnen haben keine Vorstellung davon wie groß die Bandbreite an technische Berufen ist und was sie beinhalten. Insofern sind Anregungen der Europäischen Kommission (European Commission, 2013) ein neues/aktuelles Bild in der Darstellung von Berufsfeldern und Beschäftigungsmöglichkeiten in der IT zu entwickeln, zu nennen. Im Wesentlichen gelten diese Genderstereotype auch für die Freizeitaktivitäten und die Berufswünsche der Schülerinnen, die ihrem gesellschaftlich/sozialen Rahmen entsprechen und weit davon entfernt sind, was in MIT-MUT angedacht ist. Das Interesse für IKT scheint bei den Schülerinnen eher gering ausgeprägt und die IKT wird von ihnen auch stärker als eine

männliche Domäne angesehen. Überraschend sind diese Ergebnisse nicht, wenn berücksichtigt wird, dass bereits Grundschul Kinder sachkundige Computernutzung eher mit Männern assoziieren (z.B. Böhmer & Imhof, 2011), oder auch die Erklärungsmöglichkeit, dass die Passung von MINT-Fächern (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik) mit dem Selbstkonzept als „richtiges Mädchen“ kollidiert und sich diese daher weniger ausgeprägt diesen Domänen widmen (z.B. Kessels, 2012; Schwarze, 2010).

In den Interviews mit den PädagogInnen ist ein für diese Schulformen typischer weiblicher Überhang festzustellen (8:2) und es lässt sich auch ableiten, dass einer der beiden befragten männlichen Kollegen die Funktion des IT-Kustoden wahrnimmt und auch IT-Schulungen anbietet. Auch dies entspricht einem gut bekannten genderstereotypen Muster und ist ein Beispiel dafür, dass nicht nur in beruflichen Kontexten oder in den Medien (Heilemann, Hackl, Neubauer, & Stöger, Heidrun, 2012), sondern auch an Schulen weibliche Rollenvorbilder in der IKT fehlen: Während in Summe zwar ca. zwei Drittel der LehrerInnenenschaft weiblich ist, weisen technische und gewerbliche Schulen in Österreich nur einen Anteil von 20 % an Lehrerinnen auf (Zauchner & Herber, 2011). Ebenso erscheinen differenztheoretische Sichtweisen der Kompetenzen von Mädchen und Buben in der IKT noch weit verbreitet. Wenig Reflexion ist auch im Hinblick auf die eigene Rolle in der Entwicklung von schulischen und Berufsinteressen festzustellen, Verantwortung wird hier primär auf gesellschaftlicher und Elternseite wahrgenommen. Aktuelle Befunde weisen in diesem Zusammenhang allerdings darauf hin, dass immer noch stereotypkonforme Wahrnehmung des MINT-Bereichs als eine Jungen- bzw. Männerdomäne sowie niedrige Erwartungen hinsichtlich der Fähigkeiten, Leistungen und Interessen von Mädchen in MINT das Verhalten von Lehrenden in der Interaktion mit ihren Schülerinnen beeinflussen (Judith Schmiral et al., 2012). Darüber hinaus werden Mädchen und junge Frauen sowohl von Eltern und LehrerInnen als auch von den eigenen Peers weniger ermutigt, einen schulischen bzw. beruflichen Weg in Richtung IT einzuschlagen (Überblicksarbeiten vgl. Miliszewska & Moore, 2010; Sainz, 2011; Sanders, 2005).

Aber es sind auch eine Reihe von Entwicklungen festzustellen, die aus einer Perspektive der Rekonstruktion von Stereotypen gesehen werden können. Die Schülerinnen – ganz speziell an Schulen mit Informatikschwerpunkt, aber auch an den anderen Schulen – nutzen digitale Medien im Alltag. Sie sind kompetent in der Anwendung von Office-Produkten, sie nutzen das Internet und sie spielen eine breite Palette an unterschiedlichen Spielen. Darüber hinaus beurteilen sie einen möglichen Kompetenzerwerb über Spiele als positiv. Die Schülerinnen nutzen soziale Netzwerke, dabei insbesondere WhatsApp für die private und auch die schulische Kommunikation. Für ihre Medienkompetenz spricht darüber hinaus der hohe Reflexionsgrad im Hinblick auf Aspekte der Datensicherheit. Das deckt sich im Groben mit den JIM (Jugend und Multimedia)-Studien der letzten Jahre, in denen sich bereits seit längerem ein Schließen der Kluft zwischen Buben und Mädchen in der Nutzung von Computer und Internet beobachten lässt. Auch beim Handyspielen zeigt die aktuelle Studie (MPFS, 2014) keine Unterschiede mehr, alleine bei den Spielmöglichkeiten über Computer, Konsole oder online, die von 45% der 12- bis 19-Jährigen regelmäßig genutzt werden, dominieren die männlichen Spieler (70 %, Mädchen: 17 %) deutlich. Eindeutig dem „Undoing Gender“ zuzuordnen ist schließlich, dass die Schülerinnen selbst sehr klar gegen gängige Stereotypisierungen im Design des SEN auftreten.

Der Computer, das Notebook, Netbook oder Tablet ist als Arbeitsmittel bei PädagogInnen weit verbreitet und die Integration digitaler Medien in den Unterricht ist weit fortgeschritten

(Moodle als LMS, WhatsApp zur Kommunikation in der Gruppe, Smartboards), die Einschätzung der IKT Kompetenzen der Schülerinnen durch die PädagogInnen ist gut (mit wenigen Ausnahmen), es herrscht ein Bewusstsein für Genderstereotype in der Berufswahl, allerdings Informationsbedarf wie damit im schulischen Unterricht umgegangen werden soll. Auch sehr klar dem Stichwort „Undoing Gender“ zuzuordnen, ist eine Aussage wie „*Nicht wirklich, nein, da kann man nicht viele Unterschiede sehen.*“, die in der Vergangenheit wohl kaum in dieser Form zu hören gewesen wäre, wenn über Computerkompetenzen von SchülerInnen gesprochen wird.

Die wesentliche Implikation für MIT-MUT aus dieser Interviewstudie mit Schülerinnen und PädagogInnen liegt aus Gendersicht darin, zur (weiteren) Dekonstruktion von Gender Stereotypen im UnternehmerInnentum und in der IKT beizutragen. Im Wesentlichen soll dieses Aufmachen an Handlungsmöglichkeiten und Optionen den Mädchen über das SEN durch die folgenden Punkte ermöglicht werden:

- (1) Durch Nutzung der digitalen Kompetenzen der Schülerinnen und deren Freude an Kreativität, um herausfordernde Aufgaben im Game zu gestalten.
- (2) Durch eine interessant aufbereitete und realistische Darstellung von Berufsfeldern und Beschäftigungsmöglichkeiten in der IT und im UnternehmerInnentum.
- (3) Durch differenzierte Ausbildungsinformationen für Berufe in den IKT und dem UnternehmerInnentum.
- (4) Durch „anschlussfähige“, kreativ aufbereitete Rollenvorbilder.
- (5) Durch Freude/Spaß mit abwechslungsreichen Spielen, die zum positiven emotionalen Erleben der MIT-MUT Berufsfelder beitragen.
- (6) Durch Stärkung des Selbstbewusstseins mit – für die Schülerinnen nachvollziehbarem – Kompetenzaufbau über das SEN und die Spiele.
- (7) Durch das Angebot des SEN als mobile Applikation und somit eine Nutzbarmachung über das Smartphone.
- (8) Durch ein – für die Zielgruppe – ansprechendes Design.
- (9) Durch Ratgebermaterialien für PädagogInnen, die schulische Stereotype und genderspezifische Rollenzuweisungen im Unterricht thematisieren und Handlungsmöglichkeiten für einen gendersensiblen Unterricht aufzeigen.

Und im Hinblick auf gendersensible, partizipative Technikgestaltung (Schelhowe, 2001) last but not least ein sehr zentraler Punkt:

- (10) Durch Partizipation der Schülerinnen in allen weiteren Stadien der Entwicklung des SEN.

8. Literaturverzeichnis

Abdul-Hussain, S. (2012). *Genderkompetenz in Supervision und Coaching*. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften.

Bendl, R., Leitner, A., Rosenbichler, U., & Walenta, C. (2007). Geschlechtertheoretische Perspektiven und Gender Mainstreaming. In *Qualitätsentwicklung Gender Mainstreaming* (pp. 34–60). Wien. Retrieved from http://www.qe-gm.at/produkte/downloads/qe-gm_Band2_Grundlagen.pdf

Böhmer, A.-T., & Imhof, M. (2011). „Computer sind doch nichts für Mädchen!?“ Computerbezogene Geschlechterstereotypen bei Grundschülerinnen und Grundschulern. *Psychologie in Erziehung Und Unterricht*, (58), 189 – 197.

Butler, J. (1991). *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Butler, J. (2004). *Undoing Gender*. New York: Routledge.

European Commission. (2013). *Women Active in the ICT Sector*. Retrieved from <http://bookshop.europa.eu/en/women-active-in-the-ict-sector-pbKK0113432/?CatalogCategoryID=CXoKABst5TsAAAEjepEY4e5L> [20.10.2013]

Gildemeister, R. (2010). Doing Gender: Soziale Praktiken der Geschlechtsunterscheidung. In R. Becker & B. Kortendieck (Eds.), *Handbuch der Frauen und Geschlechterforschung* (3rd ed., Vol. 35, pp. 137–145). Wiesbaden: VS Verlag.

Gildemeister, R., & Wetterer, A. (1992). Wie Geschlechter gemacht werden. Die soziale Konstruktion der Zweigeschlechtlichkeit und ihre Reifizierung in der Frauenforschung. In G. Axeli-Knapp & A. Wetterer (Eds.), *TraditionenBrüche Entwicklungslinien feministischer Theorie* (pp. 201–254). Freiburg: Kore.

Hagemann-White, C. (1984). *Sozialisation: Weiblich - Männlich?*. Opladen.

Heilemann, M., Hackl, J., Neubauer, T., & Stöger, Heidrun. (2012). Die Darstellung von Mädchen und Frauen in den Medien. In H. Stöger, Ziegler, Albert, & M. Heilemann (Eds.), *Mädchen und Frauen in MINT. Bedingungen von Geschlechtsunterschieden und Interventionsmöglichkeiten* (pp. 77–102). Münster: Lit Verlag.

Hirschauer, S. (1994). Die soziale Fortpflanzung der Zweigeschlechtlichkeit. *Kölner Zeitschrift Für Soziologie Und Sozialpsychologie*, 4(46), 668–692.

Kessels, U. (2012). Selbstkonzept: Geschlechtsunterschiede und Interventionsmöglichkeiten. In H. Stöger, Ziegler, Albert, & M. Heilemann (Eds.), *Mädchen und Frauen in MINT. Bedingungen von Geschlechtsunterschieden und Interventionsmöglichkeiten* (pp. 163–191). Münster: Lit Verlag.

Miliszewska, I., & Moore, A. (2010). Encouraging Girls to Consider a Career in ICT: A Review of Strategies. *Journal of Information Technology Education: Innovations in Practice*, 9.

MPFS. (2014). *JIM-Studie 2014. Jugend, Information (Multi)media. Basisstudie zum Medienumgang 12 bis 19jähriger*. Stuttgart: mpfs. Retrieved from http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie_2014.pdf

Sainz, M. (2011). Factors which influence girls' orientations to ICT subjects in schools. Evidence from Spain. *International Journal of Science and Technology*, 3(2). Retrieved from <http://genderandset.open.ac.uk/index.php/genderandset/article/view/169/345>

Sanders, J. (2005). *Gender and Technology: A Research Review*. Retrieved from <http://www.josanders.com/pdf/gendertech0705.pdf> [3.1.2011].

Schelhowe, H. (2001). Offene Technologie - Offene Kulturen. Zur Genderfrage im Projekt Virtuelle Internationale Frauenuniversität vifu. *FIFF Kommunikation*, 14–18.

Schwarze, B. (2010). Einflussfaktoren auf das Technikinteresse von Mädchen und jungen Frauen. In M. Matzner & I. Wyrobnik (Eds.), *Handbuch Mädchen-Pädagogik* (pp. 256–268). Weinheim und Basel: Beltz Verlag.

Villa, P.-I. (2010). (De)Konstruktion und Diskurs-Genealogie: Zur Position und Rezeption von Judith Butler. In R. Becker & B. Kortendieck (Eds.), *Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung: Theorie, Methoden, Empirie* (3rd ed., pp. 146–157). Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften.

West, C., & Fenstermaker, S. (1995). Doing Difference. *Gender and Society*, 9(1), 8–37.

West, C., & Zimmermann, D. H. (1987). Doing Gender. *Gender and Society*, 1(2), 125–151.

Zauchner, S., & Herber, E. (2011). *Gender-Ist-Analyse zur IT Infrastruktur-Erhebung an öffentlichen und privaten Schulen Österreichs (Schuljahr 2008/2009)*. Unveröffentlichter Forschungsbericht, Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien, Donau-Universität- Krems.

9. Anhang

Für Schülerinnen und PädagogInnen wurden unterschiedliche Leitfäden verwendet. Ziele der Fragen werden für die interviewende Person in Klammer noch einmal erklärt aber den Befragten nicht vorgelesen.

9.1 Leitfaden für qualitative Interviews mit Schülerinnen

Folgender Leitfaden dient als Basis zur Durchführung qualitativer Interviews im Rahmen des Projekts MIT-MUT.

1. Einleitung

Vielen Dank, dass du dich bereit erklärt hast, mit mir dieses Gespräch zu führen!

Die Daten werden natürlich vertraulich von uns behandelt und nur für Zwecke im Rahmen des Projekts MIT-MUT verwendet.

Kurzvorstellung Projekt MIT-MUT: Im Projekt geht es darum, eine Plattform mit verschiedenen Inhalten und Funktionen für Schülerinnen vor der Berufswahl und ihre Pädagoginnen zu entwickeln. Die Plattform erlaubt dir deine Neigungen und Kompetenzen für Berufe im IT-Bereich zu erkennen und Kompetenzen zu entwickeln, die dir im späteren Berufsleben helfen können.

Damit wir die Plattform so gestalten können, damit sie den größten Nutzen für dich bringt, angenehm bedienbar ist und die Anwendung vor allem auch Spaß macht, werde ich dir jetzt ein paar Fragen zu deiner Person, deinen Vorstellungen, Wünschen und Bedürfnissen stellen.

2. Persönliche Daten

Name: _____

Alter: _____

Schule/Klasse: _____

3. Technikaffinität

(Ziel: Mediennutzung und digitales Spielverhalten der Mädchen)

Welche digitalen Medien, wie Computer, Laptop, Smartphone, Tablet und Spielkonsolen verwendest du regelmäßig und wie oft?

Welche dieser Geräte besitzt du persönlich?

Was verwendest du am liebsten und warum?

Wie gut kennst du dich mit einem Computer oder Laptop aus? Welche Programme kennst du? Wozu verwendest du einen Computer oder Laptop? Wo würdest du dich gerne noch besser auskennen?

Auf welchen Webseiten im Internet bist du regelmäßig? Warum? Für was „gehst“ du ins Internet? (Evtl. nachfragen: Schule, Hausaufgaben, privat, Kommunikation etc.)

Welche sozialen Netzwerke im Internet kennst Du? Welche nützt Du? Warum? Warum nicht?

(Falls nicht vorher schon angesprochen:) Wie kommunizierst du mit deinen Freunden und Freundinnen – neben dem persönlichen Gespräch?

(Falls nicht vorher schon angesprochen:) Besitzt du ein Smartphone? Wenn ja – welche Apps bzw. Anwendungen am Smartphone nützt du gerne und oft? Wozu?

Spielst du gerne Spiele auf deinem Smartphone, am Computer oder auf Konsolen? Welche Arten von Spielen hast du liebsten? (z.B. Adventurespiele, Actionspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump and Runs, Rätselspiele, Rennspiele, Rollenspiele, Strategiespiele)

→ Falls Frage mit Nein beantwortet wird: Warum nicht? (+ bisschen nachfragen, ob sie wirklich gar nichts gerne spielen, nicht mal am Smartphone etc.)

Kannst du mir konkrete Spiele auf deinem Smartphone, am Computer oder auf Konsolen nennen, die du gerne spielst? Was sind zurzeit deine Lieblingsspiele? Warum? Was macht daran Spaß?

Hast du auf deinem Smartphone ein Spiel, das du gerne spielst? Möchtest du mir das Spiel zeigen und darüber erzählen? Nachfragen, warum sie das Spiel spielt, was besonders toll dran ist etc. Spielst Du das Spiel lieber alleine oder in der Gruppe? Spielen das Spiel auch andere aus deiner Klasse oder deinem Freundeskreis?

Angenommen, du suchst jetzt im Google Play Store, App Store oder in einem Geschäft nach einem neuen Spiel? Wie entscheidest du welches Spiel du spielst? Wodurch muss sich ein Spiel auszeichnen, damit du es gerne spielst? Was fehlt dir am Markt? Wovon hättest du gerne mehr?

Spielst du auch über das Internet mit anderen SpielerInnen? Wenn ja – was macht dir daran besonders Spaß? Welche Spiele spielst du gemeinsam mit anderen im Internet?

Hast du schon mal in der Schule Unterrichtsstoff mit einem Computerspiel gelernt? Wenn ja – Was war das konkret? Was hat dir dabei gefallen? Gab es auch etwas, das dir daran nicht gefallen hat? Wenn nein (oder immer) – Würdest du gerne Unterrichtsstoff mit Computerspielen lernen?

4. Schule und Unterricht

(Ziel: Hier wird einerseits die Verwendung von digitalen Medien im Unterricht abgefragt, andererseits, wie das persönliche Lernverhalten aussieht und wie selbstständig der Schulalltag organisiert wird – daraus könnten unterschiedliche Kompetenzen abgeleitet werden (Teamfähigkeit, Organisationsfähigkeit, planend oder kurzfristiges Lernen.....)).

Nenne mir bitte einige Deiner Lieblingsfächer in der Schule. Warum magst Du diese Fächer am liebsten? Welche Fächer magst Du weniger? Warum?

In welchen Schulfächern werden in Deiner Klasse digitale Medien verwendet? Welche und wofür genau werden diese verwendet (Präsentationen, Recherchieren, selber programmieren ...)? Findest du das gut? Warum? Was davon machst du gerne, was nicht so gerne (z. B. Präsentieren, Recherchen im Internet, Dinge Hochladen, eLearning....)? Machst du das lieber alleine oder in der Gruppe? Warum?

(Wenn nicht schon vorher besprochen) Benötigst du den Computer zu Hause für schulische Aufgaben? Wofür genau verwendest du ihn?

Hast du mit deinen LehrerInnen oder SchulkollegInnen WhatsApp- oder Facebook-Gruppen, wo ihr euch über Termine, Hausaufgaben oder anderes, was die Schule betrifft, austauscht? Was macht ihr da genau? Wie findest Du das? (gut, praktisch, lästig)

Kannst Du bitte kurz Dein Lernverhalten beschreiben. Wie gehst du beim Lernen vor? Wie lernst du am liebsten? (Alleine oder mit FreundInnen, mit den Eltern?). Lernst du eher vorausschauend schon bald genug vor einer Schularbeit und ständig im Unterricht mit oder kurzfristig?

Bei welchen schulischen Angelegenheiten (z. B. Hausübungen, Einteilen von Lernstoff, Einkaufen von Schulunterlagen) wirst du von deinen Eltern unterstützt?

5. Hobbies, Schule und Beruf

(Ziel ist es herauszufinden, welche Pläne für die schulische und berufliche Zukunft bereits bestehen, aus welchen Gründen und wer aus dem persönlichen Umfeld dabei eine Rolle gespielt hat. Zudem werden Vorstellungen über Eignung für IT-Berufe und UnternehmerInnentum erhoben.)

Was machst Du in deiner Freizeit? Welche Hobbies hast Du?

Hast du ein Hobby, bei dem du dir vorstellen kannst oder dir wünschst, es zum Beruf zu machen?

Weißt du schon, was du nach der 4. Klasse machen wirst? In eine andere Schule gehen – wenn ja, welche? Eine Lehre machen, wenn ja, welche?

Wenn nein, hast du irgendwelche Ideen, was du weiter machen möchtest?

Welche Rolle spielen deine Eltern und deine Freunde bei der Schulwahl oder Wahl der Lehre? Haben dir das deine Eltern empfohlen?

Welche weiteren Gründe gibt es für die Schulwahl bzw. Wahl der Lehre?

Hast du schon eine Vorstellung darüber, welchen Beruf du später ausüben möchtest?

Was ist für dich an diesem Beruf attraktiv, warum möchtest du ihn ausüben?

Gibt es irgendwelche Berufe, die Du besonders toll findest?

Gibt es welche, in denen du dich gar nicht siehst?

Hast Du schon Vorstellungen, was Du in deinem Leben erreichen möchtest, beruflich und privat?

Hast Du Dich schon einmal über Berufe informiert? Wenn ja, wo? War das im Rahmen eines Schulprojektes oder privat, warst Du auf einer Berufsinformationsmesse? Im Internet informiert?

Hast du schon einmal daran gedacht, einen IT Beruf zu wählen? Warum ja/nein?

Welche IT-Berufe fallen dir spontan ein?

Gibt es jemanden aus deiner Klasse, Freundeskreis oder persönlichem Umfeld, der/die einen IT-Beruf wählen will?

Wenn nein: Gibt es jemanden den/die du dir gut vorstellen kannst, dass er/sie für solch einen Beruf geeignet ist?

Wenn ja: Was sind aus deiner Sicht die Gründe dafür, warum er/sie dafür geeignet ist oder sein könnte? Welche Eigenschaften siehst du bei ihm/ihr, die aus deiner Sicht für einen IT-Beruf notwendig sind?

Wenn nein: Welche Eigenschaften, Kompetenzen glaubst du sind notwendig, um in einem IT Beruf erfolgreich zu sein?

Gibt es jemanden aus deiner Klasse, Freundeskreis oder persönlichem Umfeld, der/die Unternehmer oder Unternehmerin werden möchte?

Wenn nein: Gibt es jemanden aus deiner Klasse, Freundeskreis oder persönlichem Umfeld, bei dem/der du dir gut vorstellen kannst, dass er/sie für solch einen Beruf geeignet ist?

Wenn ja: Was sind aus deiner Sicht die Gründe dafür, warum er/sie dafür geeignet ist oder sein könnte? Welche Eigenschaften, Kompetenzen siehst du bei ihm/ihr, die aus deiner Sicht für berufliche Selbstständigkeit notwendig sind?

Wenn nein: Welche Eigenschaften, Kompetenzen glaubst du sind notwendig, um in einem unternehmerischen Beruf erfolgreich zu sein?

6. Vor- und Nachteile verschiedener Berufsformen

Falls der Leitfaden zu lange ist, diesen Teil streichen.

(Ziel: Die Befragten werden mit unterschiedlichen Möglichkeiten konfrontiert, wie Beruf von Frauen aussehen kann: Hausfrau, Unternehmerin, Angestellte. Sie sollen ihre Sichtweisen dazu schildern und Vor- und Nachteile nennen bzw. eigene Vorbilder und Wünsche dazu, sofern vorhanden.)

Wenn Du jetzt an 3 unterschiedliche Berufsbilder denkst. Und zwar einmal an

- eine Hausfrau
- eine Angestellte
- eine Selbständige

Was findest Du gut an jeweils dieser Berufsform?

Welche Vorteile siehst Du bei der jeweiligen Berufsform?

Welche Nachteile oder Schwierigkeiten siehst Du?

Was könntest Du Dir für Dich am ehesten vorstellen? Warum?

Hast du jemanden in deinem Umfeld, der/die ein berufliches Vorbild ist?

7. MIT-MUT Plattform

(Ziel: Die Schülerinnen werden hinsichtlich funktionaler Anforderungen, möglicher Barrieren und persönlicher Bedürfnisse an die Gestaltung der MIT-MUT Plattform befragt.)

Möglicherweise hast du bestimmte Vorstellungen an die Gestaltung der Plattform, die wir entwickeln werden. Hier kannst du uns spontan ein paar Wünsche oder Ideen oder auch Befürchtungen mitteilen!

Welche Funktionen soll die MIT-MUT Plattform aus deiner Sicht haben? Was soll die Plattform „können“, welche Anforderungen soll sie erfüllen?

Hast du Befürchtungen, die dich davon abhalten könnten, die Plattform zu nutzen? Was könnte eventuell ein Hindernis sein?

Welche persönlichen Wünsche und Bedürfnisse an die Gestaltung der MIT-MUT Plattform fallen dir spontan ein (z. B. welche Inhalte wünschst du dir, worauf muss Rücksicht genommen werden, wie soll die Plattform optisch aussehen, welche Challenges wünschst du dir).

8. Abschluss

Gibt es noch etwas, was Du mir zum Thema IT und Beruf und Selbständigkeit sagen möchtest?

Soziodemographische Fragen: (Ziel ist es, etwas über den familialen Hintergrund zu erfahren, weil damit wichtige Rückschlüsse auf die Situation, Erfahrungen und Zukunftspläne der Befragten gezogen werden können.)

Abschließend möchte ich Dir noch ein paar Fragen zu Deiner Person stellen:

Haushaltsgröße: (Familiengröße ist v. a. relevant hinsichtlich Familienform, z. B. Eltern zusammen, Eltern geschieden, Mutter alleinerziehend etc. weil dies auch Aufschlüsse über Ausgangsbasis oder finanzielle Möglichkeiten hinsichtlich der Verwirklichung von Berufswünschen gibt)

Beruf des Vaters: (als Vorbild bei Entscheidungen relevant)

Beruf der Mutter: (als Vorbild u bei Entscheidungen relevant)

Anzahl Geschwister: (um zu erfahren, ob das Mädchen als Einzelkind aufwächst oder in Geschwistergemeinschaft, dies ist z. B. für Freizeitgestaltung relevant):

Alter/ Schulen/ Berufe der Geschwister (um zu erfahren, ob das Mädchen Geschwister hat, die im Bereich IT als Vorbild dienen könnten)

Vielen Dank für das Gespräch!

9.2 Leitfaden für qualitative Interviews mit PädagogInnen

Folgender Leitfaden dient als Basis zur Durchführung qualitativer Interviews im Rahmen des Projekts MIT-MUT.

1. Einleitung

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit für ein Gespräch mit mir nehmen.

Alle Ihre Daten und Informationen werden natürlich vertraulich von uns behandelt und nur für Zwecke im Rahmen des Projekts MIT-MUT verwendet.

Kurzvorstellung Projekt MIT-MUT: Im Projekt geht es darum, eine Plattform mit verschiedenen Inhalten und Funktionen für Schülerinnen vor der Berufswahl und ihre PädagogInnen zu entwickeln. Die Plattform soll Mädchen unterstützen, Neigungen und Kompetenzen für Berufe im IT-Bereich zu erkennen und Kompetenzen zu entwickeln, die im späteren Berufsleben hilfreich sein können.

Damit wir die Plattform so gestalten können, damit sie den größten Nutzen für alle involvierten Zielgruppen bringt, angenehm bedienbar ist und die Anwendung vor allem auch Spaß macht, werde ich Ihnen jetzt ein paar Fragen zu Ihrer Person, und Ihren Vorstellungen, Wünschen und Bedürfnissen hinsichtlich der MIT-MUT Plattform stellen.

2. Persönliche Daten

Name: _____

Unterrichtsfach/-fächer: _____

Dauer der bisherigen Unterrichtstätigkeit: _____

3. Technikaffinität

(Ziel: Einstiegsfrage, um eine angenehme Gesprächssituation zu schaffen. Die PädagogInnen sollen erzählen, wie technikaffin sie sind und inwieweit IT in ihrer Freizeit eine Rolle spielt.)

Welche digitalen Medien, wie Computer, Smartphone, Tablet, Handy und Spielkonsolen verwenden Sie regelmäßig und wie oft?

Was verwenden Sie am liebsten und warum?

Sind Sie in sozialen Netzwerken aktiv? In welchen? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?

Wie gut würden Sie Ihre eigenen Kenntnisse in Bezug auf digitale Medien einstufen – d.h. womit kennen Sie sich bei Computern, Smartphones, Spielen, Tablets, Handys sehr gut aus? Wie sieht es aus mit den Office-Anwendungen (Word, Excel, PowerPoint, Access), Mailprogrammen, Graphikprogramme)?

Welchen Lehrbedarf sehen Sie bei sich selbst im IT-Bereich? Wo kennen Sie sich nicht so gut aus? Wo würden Sie sich gerne besser auskennen?

Welche Fortbildungen wünschen Sie sich dazu?

Nützen Sie den Computer für Vorbereitungen von Unterrichtsstunden? Wenn ja, was machen Sie konkret? (Texte schreiben, Recherchieren, Präsentationen ...)

4. Schule und Unterricht

(Ziel: Hier wird der Stellenwert von IT in der Schule allgemein und die Verwendung von Computern im Unterricht abgefragt und somit auch die Einstellung der PädagogIn zum Einsatz von IT im Unterricht)

Inwieweit werden digitale Medien bei Ihnen in der Schule im Unterricht verwendet? Welche werden verwendet? In welchen Unterrichtsfächern, wofür werden digitale Medien konkret verwendet (Präsentationen, Recherchieren, selber programmieren ...)? Bitte nennen Sie mir dazu ein paar konkrete Beispiele.

Wofür setzen Sie persönlich digitale Medien im Unterricht ein? Welche Erfahrungen haben Sie damit gemacht? Welche Vorteile sehen Sie beim Einsatz von digitalen Medien im Unterricht? Wo sehen Sie Probleme?

Haben Sie mit Ihren Schülern und Schülerinnen WhatsApp- oder Facebook-Gruppen, wo Sie Ihren SchülerInnen Informationen, Termine usw. senden oder sich mit den Jugendlichen austauschen? Wenn ja, bitte beschreiben Sie die konkrete Nutzung und wie sie diese empfinden.

Wie könnte der Unterricht durch digitale Medien noch unterstützt werden, sodass beide Seiten, PädagogInnen und SchülerInnen davon profitieren?

Wie kompetent sind die SchülerInnen der 3. und 4. Klassen im Umgang mit digitalen Medien? In welchen Bereichen kennen sich die SchülerInnen dieser Schulstufen gut aus, wo sehen Sie Mängel?

Gibt es hier Unterschiede zwischen Mädchen und Buben? – Wenn ja, welche?

Stellen Sie sich vor, es wären nur Mädchen in Ihrem Unterricht, was würden Sie dann anders machen? – vor allem in Bezug auf den Einsatz von digitale Medien

Wobei müssten Mädchen Ihrer Meinung nach besonders unterstützt werden? Welche Kompetenzen im Bereich digitale Medien sollten spezifisch gefördert werden?

5. Schule und Beruf

(Ziel ist es herauszufinden, welche Rolle die Schule in der weiteren Bildungs- und Berufsentscheidung der Schülerinnen spielt. Zudem werden Vorstellungen über Eignung für IT-Berufe und UnternehmerInnentum erhoben. Falls die PädagogInnen eigene Kinder haben, auch nach deren Erfahrungen fragen)

Wonach treffen Ihrer Meinung nach die Schülerinnen die Entscheidung für die weitere Schulwahl oder Wahl der Lehre nach der 4. Klasse?

Welche Rolle spielt die Meinung der Eltern und Freunde bei dieser Entscheidung?

Welche weiteren Gründe gibt es für die Schulwahl bzw. Wahl der Lehre?

Welche Parameter – neben Eltern, Freunde, Standort - sind Ihrer Meinung nach entscheidend für die Berufswahl Ihrer SchülerInnen? In wie weit spielen geschlechtsspezifische Unterschiede eine Rolle?

Wenn Sie an Ihre Schülerinnen aus den 3. und 4 Klassen denken, kennen Sie deren Berufswünsche? Warum gerade diese?

Bitte nennen Sie mir 2-3 Gründe, warum Mädchen so selten weiter in technische Schulen gehen bzw. technische Lehren machen? Was könnte unternommen werden, dass sich dies in Zukunft verändert? Wer sollte sich da kümmern? Welche Rolle sollte hier die Schule übernehmen? Was könnte hier unterstützend sein für die Mädchen?

Gibt es ein Mädchen oder gab es ein Mädchen aus Ihren Klassen oder Parallelklassen, die einen technischen Weg eingeschlagen haben? Was glauben Sie waren ihre Motive? Warum glauben Sie war dieses Mädchen geeignet für eine technische Schule?

Welche Eigenschaften, Kompetenzen sind Ihrer Meinung nach notwendig, um in einem IT Beruf erfolgreich zu sein?

Welche IT-Berufe fallen Ihnen spontan ein bzw. welche Berufe bringen Sie mit IT in Verbindung?

Gibt es ein Mädchen oder gab es ein Mädchen aus Ihren Klassen oder Parallelklassen, die Unternehmerin werden möchte? Welche Eigenschaften, Kompetenzen sind Ihrer Meinung nach notwendig, um einmal als Selbständige erfolgreich zu sein? Welche Vorteile sehen Sie an einer Selbständigkeit – vor allem aus der Sicht von Frauen?

Wie könnten unternehmerisches Wissen und unternehmerische Kompetenzen in den Schulalltag vermittelt werden? Gibt es hier im Bereich Berufsorientierung an ihrer Schule schon etwas in diese Richtung?

Was wird allgemein im Bereich Berufsorientierung in Ihrer Schule bereits unternommen?

6. MIT-MUT Plattform

(Ziel: Die PädagogInnen werden hinsichtlich funktionaler Anforderungen, möglicher Barrieren und persönlicher Bedürfnisse an die Gestaltung der MIT-MUT Plattform befragt.)

Möglicherweise haben Sie bestimmte Vorstellungen an die Gestaltung der Plattform, die wir entwickeln werden. Bitte teilen Sie uns spontan ein paar Wünsche oder Ideen oder auch Befürchtungen mit.

Welche Funktionen soll die MIT-MUT Plattform aus Ihrer Sicht haben? Was soll die Plattform „können“, welche Anforderungen soll sie erfüllen? – differenziert nach SchülerInnen und PädagogInnen, welche Informationen würden Sie gerne auf der Plattform finden?

Sehen Sie Barrieren oder Befürchtungen, die Sie davon abhalten könnten, die Plattform zu nutzen? Was könnte eventuell ein Hindernis sein? Sehen Sie solche Barrieren aus der Sicht der Schülerinnen, wenn ja, welche?

Welche persönlichen Wünsche und Bedürfnisse an die Gestaltung der MIT-MUT Plattform fallen Ihnen spontan ein (z. B. welche Inhalte, worauf muss Rücksicht genommen werden, wie soll die Plattform optisch aussehen).

Inwieweit könnte die MIT-MUT-Plattform einen Beitrag leisten, Sie bei der Vermittlung von IT-Kompetenzen und unternehmerischen Kompetenzen zu unterstützen?

Welchen individuellen Lehrbedarf sehen Sie diesbezüglich?

Wie könnte die MIT-MUT Plattform in den Schulalltag bzw. Unterricht integriert werden?

Welche Voraussetzungen/ Barrieren sehen Sie in Bezug auf die MIT-MUT Plattform und das Spiel, um es im Unterricht verwenden zu können?

Fällt Ihnen noch etwas ein, das Sie mir in Bezug auf die MIT-MUT Plattform mitteilen möchten?

Vielen lieben Dank für das Gespräch!