

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	9
I. Bettina Jansen-Schulz	
Gender und Computerkompetenzen in der Grundschule	13
1. Alte und neue Fragen zu Neuen Medien in der Schule	13
1.1. Der Modellversuch „Schwimmen lernen im Netz“	16
1.1.1. Ziele des Modellversuchs	16
1.1.2. Unterrichts-Module	17
1.2. Evaluation	20
2. Zum Stand der Forschung	21
2.1. Von der feministischen Forschung zur Genderforschung	21
2.1.1. Von der feministischen zur genderorientierten Koedukationsforschung	24
2.2. Computer und Geschlecht	26
2.3. Geschlecht und Computer im Sekundarbereich	27
2.4. Grundschulforschung – Geschlecht und Computer	31
3. Forschungsergebnisse der Eingangsbefragung	33
3.1. Methoden, Methodologie der Befragung	33
3.2. Sample	35
3.3. Technikverständnis	36
3.4. Technik- und Computerkompetenz – Selbsteinschätzung der Kinder	38
3.5. Erste Computererfahrungen	42
3.6. Ort der Computernutzung	44
3.6.1. Ort der ersten Computererfahrung	44
3.6.2. Ort der alltäglichen Computernutzung	45
3.7. Computerzugang und Computerbesitz	46
3.7.1. Computerzugang zu Hause	47
3.7.2. Eigenbesitz	48

3.7.3. Fremdbesitz	49
3.8. Computernutzung und soziale Kontakte	52
3.9. Inhaltliche Computernutzung	55
3.9.1. Kategorie: Spiele	57
3.9.2. Kategorie: Mathematik	58
3.9.3. Kategorie: Lesen und Schreiben	59
3.9.4. Kategorie: Malen – kreative Nutzung	60
3.10. Internetkenntnisse	61
3.11. Die wichtigsten Ergebnisse und Tendenzen der Eingangsbefragung	63
4. Computerkompetenzen	65
4.1. Von der Medien-, Technik-, Computer-Kompetenz zur Computational Literacy	65
4.2. Forschungsmethode	68
4.3. Situationsbeschreibung	70
4.3.1. Sample	71
4.4. Methodologische Fragestellungen	72
4.4.1. Interpretationsstufen	73
4.4.2. Kontrollen zur Genderausgeglichenheit der Methode	78
4.5. Zentrale Ergebnisse: alle Unterrichtsmodule	80
4.5.1. Übereinstimmungen	82
4.5.2. Geringe Differenzierungen	84
4.5.3. Starke Differenzierungen	86
4.6. Zusammenfassung der Ergebnisse zum Adventure-Game „Torin´s Passage“	88
4.6.1. Übereinstimmungen	92
4.6.2. Geringe Differenzierungen	93
4.6.3. Starke Differenzierungen	95
5. Diskussion der Gesamtergebnisse	96
5.1. Gemeinsamkeiten – Differenzen von Computerkompetenzen	96
5.2. Mädchenkompetenzen – Jungenkompetenzen am Computer	98
5.3. Zusammenfassung: Zentrale Ergebnisse	101
5.4. Fazit zu den Auswertungen der Unterrichtsbeobachtungen	104
5.5. Fazit zum gesamten Modellversuch	106

II. Conni Kastel

Schulprofil: Gender und Computer	109
Gender-Grundsätze	109
1. Standortbeschreibung Schule Rellinger Straße	109
1.1. Das Kollegium	110
1.2. Das Schulleben	111
1.2.1. Die SchülerInnenkonferenz	111
1.2.2. Streitschlichtung	111
1.3. Prinzipien des Unterrichts	112
1.3.1. Lehren und Lernen mit neuen Medien	112
1.4. Mädchen und Jungen in der Schule	115
1.4.1. Mit der Sprache fängt es an	115
1.4.2. Gleichwertige Bedingungen	116
1.5. Individuum und Gemeinschaft	116
1.6. Cheffinnen und Chefs übernehmen Verantwortung	118
1.7. Mädchen- und Jungenleistungen	120
1.7.1. Lehrerinnen und Lehrer prägen den Unterricht	120
2. Technische Entwicklungen	122
2.1. Computer im Unterricht der Grundschule	123
2.1.1. Wie kommt das Küken aus dem Ei?	124
2.2. Computernutzung vom ersten Schultag an	125
2.3. Prinzipien genderorientierten multimedialen Unterrichts	127
2.4. Jungen und Mädchen in ihrer Identität stärken	129
2.4.1. Texte verfassen am Computer	130
2.4.2. Reales und Virtuelles	132
2.5. Jungen und Mädchen im Internet	134
2.5.1. Gute Seiten – schlechte Seiten	135
2.6. Cheffinnen und Chefs für Klassencomputer	137
2.7. Medien unterstützen Unterrichtsformen unterstützen Medien	138
2.8. Computer machen Kinder einsam? Beobachtungen	141
2.9. Ausblick	143

Literaturverzeichnis	145
Abbildungsverzeichnis	155
Tabellenverzeichnis	155
Zu den Autorinnen	157