

14. Februar 2008

Mädchen lernen anders

Buch beleuchtet Zugang zum Lernen aus Geschlechter-Perspektive

Das von der Donau-Universität Krems initiierte und vom Studienverlag publizierte Buch „Gender in E-Learning and Educational Games“ beschäftigt sich auf 327 Seiten mit dem Zugang zum Lernen aus der Geschlechter-Perspektive.

Laut den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen ist die Berücksichtigung von Lernkontexten für den Lernerfolg wichtig. Eine entscheidende Rolle spielt dabei die Auseinandersetzung mit der Geschlechter-Perspektive. So haben die meisten Buben und jungen Männer, die häufig Computer spielen, einen Kompetenzvorsprung gegenüber Mädchen erworben. Durch das Computerspielen setzen sich Burschen von frühester Kindheit an mit moderner Technologie auseinander, trainieren ihr Raumvorstellungsvermögen, komplexe Problemlösungskompetenz und auch soziale Fähigkeiten. Hingegen besteht an guten Computerspielen, die Mädchen gezielt ansprechen, ein Mangel, so die Autoren des Buches.

In diesem Zusammenhang wurde im Rahmen eines EU-Projekts an der Donau-Universität Krems die Karriere-Plattform SITCOM entwickelt. In diesem interaktiven Simulationsspiel können junge Frauen unter www.donau-uni.ac.at/sitcom verschiedene Berufsrollen übernehmen und einen Eindruck von Tätigkeiten im technischen und naturwissenschaftlichen Bereich gewinnen.

Die Geschlechter-Perspektive spielt bei dieser neuartigen Lerntechnologie, die einen spielerischen Zugang zum Lernen fördern, eine zentrale Rolle. Im elektronisch unterstützten Lernen steckt großes Potenzial, unterschiedliche Szenarien zu entwickeln und Lernende individuell zu fördern, da Mädchen und Buben, Frauen und Männer unterschiedliche Bedürfnisse und Ziele haben.

Weitere Informationen und Buch-Bestellung: Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien an der Donau-Universität Krems, Mag. Dr. Sabine Zauchner, Telefon 02732/893-2347, www.donau-uni.ac.at/imb, www.studienverlag.at/, www.donau-uni.ac.at/sitcom