

Svenja Kläser, Bärbel Klusch

MINT-Mädchen: Coding und Gaming in der Stadtbibliothek Saarbrücken

Neue medienpädagogische Veranstaltungsangebote entwickelt

Im vergangenen Jahr hat die Stadtbibliothek Saarbrücken neue medienpädagogische Veranstaltungsangebote entwickelt. Dabei standen Mädchen als Zielgruppe im Fokus, sowohl beim Coding als auch beim Gaming. Mit den »CoderGirls Saar« und den »GamingGirls« starteten zwei neue Veranstaltungsreihen.

Experten sind sich weitgehend einig darüber, dass Softwareverständnis zur Allgemeinbildung gehört, und die sogenannte »Code Literacy« ein wichtiger Bestandteil von Medienkompetenz ist.¹

Im Zusammenhang mit der Förderung digitaler Bildung von Kindern und Jugendlichen sind in den letzten Jahren zahlreiche Initiativen entstanden, die den Zugang zum Programmieren als wichtige Grundlage zu technologischem Wissen und digitaler Kompetenz betrachten und hier entsprechend unterstützend wirken möchten. Dahinter steht die Auffassung, dass der Zugang zum Coding dazu beiträgt, die digitale Welt zu verstehen und diese über die reine Nutzung hinaus kreativ mitzugestalten, oder wie es unter anderem der Chaos Computer Club formuliert: »Digitale Mündigkeit«² zu erlangen.

Eine dieser lokalen Initiativen im Saarland ist das Coderdojo Saar (www.coderdojo-saar.de), das komplett ehrenamtlich organisiert ist. Es ist Teil der weltweiten CoderDojo-Initiative und damit eines von circa 1 500 Dojos in mehr als 60 Ländern. Kinder und Jugendliche können hier unter professioneller Anleitung kostenlos lernen, wie man Websites, Roboter, Apps, Programme und Spiele entwickelt und programmiert. Das Angebot ist für die

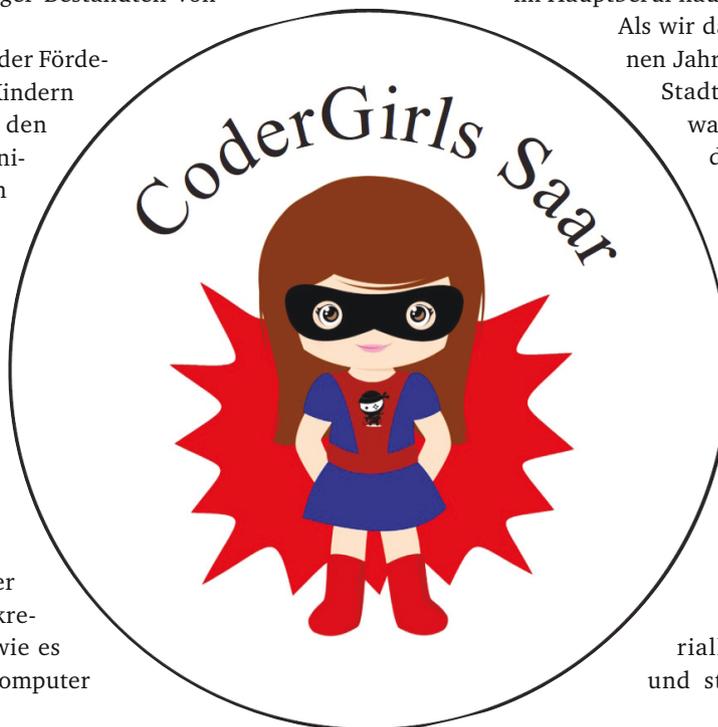
Kinder und Jugendlichen beziehungsweise deren Familien kostenfrei, Lernmaterial wird zur Verfügung gestellt. Die Kinder und Jugendlichen bringen, wenn möglich, einen privaten Laptop oder ein Tablet zu den Terminen mit. Inhaltlich ist das CoderDojo Saar im Sinne eines Maker Space offen gestaltet und jedes Kind arbeitet mit dem Material, für das es sich interessiert. In Saarbrücken hat die Landesmedienanstalt Saarland als Kooperationspartner Räumlichkeiten für die Dojos zur Verfügung gestellt. Die Mentorinnen und Mentoren sind im Hauptberuf häufig in der Informatik tätig.

Als wir das Coderdojo Saar im vergangenen Jahr als Kooperationspartner für die Stadtbibliothek gewinnen konnten, war relativ schnell klar, dass sowohl die Dojo-Organisatorinnen als auch wir gerne ein Projekt für Mädchen durchführen wollten. Beabsichtigt war, den Mädchen einen Raum zu bieten, in dem sie sich wohlfühlen und keine Scheu haben, Fragen zu stellen und etwas auszuprobieren, unabhängig davon, ob sie Vorkenntnisse haben oder nicht. Als Zielgruppe legten wir Mädchen im Alter von 7 bis 16 Jahren fest.

Wir erarbeiteten eine Materialliste sowie einen Kostenplan und stellten einen Förderantrag an das Saarländische Ministerium für Bildung und Kultur. Von dort bekamen wir ziemlich schnell grünes Licht und konnten das erforderliche Mate-

rial kaufen: Hierbei handelte es sich zunächst um mehrere Minicomputer »Calliope«, Maker-Boxen mit den Robotern »Ozobot« und »Dash« sowie weitere Experimentierkästen für den elektrotechnischen Bereich.

Für die Werbung entwickelten wir ein eigenes Logo – das »CoderGirl«, das auf allen Werbematerialien auftaucht.



Cooler Angebot: Die CoderGirls stoßen auf großes Interesse.
Foto: productionpollockco / pixabay.com (Bearbeitung Stadtbibliothek Saarbrücken)

Soforthilfe fürs Homeoffice

Uneingeschränkt recherchieren
mit unseren digitalen
Fachmodulen für Juristen



Jetzt kostenlos nutzen! →



Mit einem peppigen Plakat wird für die GamingGirls geworben.
Foto: MioBuono / shutterstock.com (Bearbeitung Stadtbibliothek Saarbrücken)

»Du bist neugierig und willst die (digitale) Welt um dich herum besser verstehen? Perfekt! Komm vorbei und werde ein CoderGirl«

Der Start im Juni 2019 mit der ersten Veranstaltung im Gruppenarbeitsraum der Stadtbibliothek war sofort ein voller Erfolg. Seitdem sind alle angebotenen Termine teilweise schon Wochen beziehungsweise Monate zuvor ausgebucht und es gibt immer Wartelisten für die heißbegehrten Plätze.

1 von Lindern, J. (2019): »Was, Ihr Kind kann nicht programmieren?«. ZEIT Online, <https://www.zeit.de/digital/internet/2019-08/computer-medienerziehung-programmieren-kind-technologie> (Seite 2)

2 Chaos Computer Club (CCC): »Chaos macht Schule: Forderungen für eine zeitgemäße digitale Bildung an unseren Schulen«. <https://www.ccc.de/de/cms-forderungen-lang>; CCC-Projekt »Chaos macht Schule« (<https://www.ccc.de/de/schule>).

Einmal monatlich treffen sich die CoderGirls an einem Samstag für zwei Stunden in der Stadtbibliothek. Die Treffen sind offen, das heißt die Mädchen können jederzeit neu einsteigen, nachdem sie sich für einen Termin angemeldet haben. Maximal können 15 Mädchen pro Termin an den Workshops teilnehmen.

»Bei uns zählen deine Ideen! Ihr wollt das? Ihr macht das!«

Das didaktische Prinzip der Dojos: »Bei uns zählen deine Ideen! Ihr wollt das? Ihr macht das!« gilt natürlich auch für die CoderGirls. Die Mädchen wählen das Material, mit dem sie arbeiten möchten, selbst aus und werden von den Mentorinnen unterstützt, wenn sie Hilfe oder Anregungen brauchen.

Insofern stellt die große Altersspanne innerhalb der Gruppe auch kein Problem dar. Die Jüngeren arbeiten zu Beginn häufig mit der App »ScratchJunior« und entwickeln eigene, interaktive Geschichten, Spiele oder Animationen, nachdem sie zuvor den »ScratchJunior Führerschein« gemacht haben. Da »ScratchJunior« eine grafische Programmierung ermöglicht und unabhängig von Lesefähigkeit selbstständig genutzt werden kann, ist es das ideale Tool für die jüngeren Kinder und kann kostenlos aus dem Internet heruntergeladen werden (<http://www.scratchjr.org/>). Die Älteren finden den Einstieg beispielsweise mit den interaktiven Übungen des JavaScript Tutorials »JS Hero« (<https://www.jshero.net/>) und gestalten Projekte mit dem Mikrocomputer »Calliope« oder programmieren die Roboter »Dash« und »Ozobot«.

Die überwiegende Anzahl der Teilnehmerinnen ist tatsächlich im Grundschulalter, was uns von der Bibliotheksseite her am Anfang ein bisschen überrascht hat. Viele »Girls« sind Fans geworden und kommen regelmäßig zu den Treffen, aber es sind auch immer wieder neue Teilnehmerinnen dabei. Für uns war es faszinierend zu sehen, wie gering die Berührungsgänge der Mädchen waren und wie schnell sie, auch ohne Vorkenntnisse, einen selbstbewussten Umgang mit Materialien und Coding entwickelten.

Die verwendeten Materialien möchten wir nun aufstocken. Vorgesehen ist der Kauf der Mikrocontroller-Boards »Arduino« und »Funduino« (<https://funduino.de/>), welche sich besonders für die Umsetzung von Elektronikprojekten und zum Bau eigener Roboter eignen. Hinzu kommen einige »Bee-Bots«, das sind die bienenförmigen Bodenroboter, die bereits von Kindern ab vier Jahren gesteuert und programmiert werden können. Die Umsetzung der erweiterten Projektphase kann hoffentlich bald fortgeführt werden, sobald Veranstaltungen in der Bibliothek wieder möglich sind. Während der Corona-Zeit können die CoderGirls mit Online-Tutorials, die auf der Webseite von CoderDojo zur Verfügung stehen, auch zu Hause weiterarbeiten.

Let's Play: GamingGirls

Im vergangenen Jahr wurde der in der Kinder- und Jugendbibliothek neu eingerichtete Gaming-Bereich für Kinder überwiegend von einer Gruppe untereinander befreundeter Jungs genutzt, die immer wieder dieselben Spiele auf der Nintendo Switch spielten. Um auch andere Kinder anzusprechen und im Spiel die sozial-kommunikativen und kreativen Kompetenzen zu fördern, gestalteten wir ein Veranstaltungskonzept zum Gaming. Wir richteten zunächst einen wöchentlich stattfindenden »Gaming Club« ein, der von unserer Medienpädagogin und zwei weiteren, gaming-affinen Mitarbeiterinnen gemeinsam oder im Wechsel betreut wird.

Getestet und bewertet werden altersgerechte Multiplayer-Games auf Konsole und Tablet, das heißt Spiele, die gemeinsam in der Gruppe in unterschiedlichen Varianten – kooperativ oder kompetitiv – gespielt werden: Jump and Run, Sportsimulation, Adventure, Strategie – ein bunter Mix an Spielegenres, deren Auswahl bei den Teilnehmern liegt. Die Konzeption ist erfolgreich: Der Gaming-Bereich wird nun auch von anderen Kindern viel stärker besucht, die Bandbreite an genutzten Spielen ist größer. Es entstanden neue Kontakte und Spielfreundschaften und die Kinder profitieren auch von der Altersmischung, indem sie voneinander lernen können. Seitdem ist der »Gaming Club« eine gut nachgefragte Veranstaltung der Kinder- und Jugendbibliothek.

Einerseits waren Mädchen als Mitspielende immer noch in der Minderzahl, andererseits wurden wir häufig von Mädchen an der Infotheke gefragt, ob wir ihnen eine Einführung geben und gemeinsam mit ihnen spielen könnten. Da es aus personellen Gründen manchmal schwierig ist, ad hoc zu reagieren, entstand die Idee zu den »GamingGirls«, die sich zunächst einmal monatlich in einer ebenfalls offenen Runde treffen können.



Einblick in eine Stopmotion-Station bei der Minecraft-Veranstaltung der Stadtbibliothek Saarbrücken. Foto: Stadtbibliothek Saarbrücken

Bärbel Klusch, Diplom-Bibliothekarin, ist Sachgebietsleiterin für den Bereich Kinder, Jugend, Schule und Ausbildung bei der Stadtbibliothek Saarbrücken. Dort ist sie auch verantwortlich für das Sachgebiet Pädagogik und die Bestellung von Kinder- und Jugendmedien für den Onleihe-Verbund Saarland.



Svenja Kläser, Diplom-(Medien-)Pädagogin, gehört seit 2019 als Medienpädagogin zum Team der Stadtbibliothek Saarbrücken. Zuvor leitete sie die »zone!«, ein Bildungs- und Freizeitzentrum mit medienpädagogischer Ausrichtung in Magdeburg. Außerdem ist sie freie medienpädagogische Referentin.

Hier haben wir eine ähnliche Zielsetzung wie bei den »CoderGirls«: Wir bieten Mädchen zwischen acht und zwölf Jahren einen geschützten Raum, in dem sie sich, unabhängig von Spielerfahrung, austauschen können und sich trauen, auch einfache Fragen zu stellen, beispielsweise zur Bedienung eines Controllers. Inhaltlich unterscheiden sich die beiden Formate »Gaming Club« und »GamingGirls« kaum voneinander, das heißt wir konnten bei der Spieleauswahl bisher keine geschlechterspezifischen Vorlieben erkennen.

Thematische Veranstaltungen ergänzen das Angebot, zum Beispiel ein Workshop mit vielseitigen Aktionen rund um das Minecraft-Universum. Bei »Let's Play Minecraft« können die Kinder an drei Stationen kreativ werden und der eigenen Fantasie freien Lauf lassen. In Kleingruppen erstellen sie Minecraft-Welten und gestalten eigene Bauwerke, basteln Minecraft-Figuren aus Papier und erwecken die gebastelten Helden anschließend in Stop-Motion-Filmen zum Leben.

Zukünftig möchten wir weitere thematische Gaming-Workshops anbieten und auch hier ein spezielles Angebot für Mädchen entwickeln, wenn Corona es wieder zulässt. Bei uns in der Bibliothek haben wir gesehen, dass Mädchen in den gemischten Workshops zu MINT-Themen unterrepräsentiert sind, aber großes Interesse zeigen und Spaß haben, wenn sie in Mädchengruppen arbeiten, experimentieren und Games spielen können. Das trifft sicher nicht auf alle Mädchen zu, aber eben doch auf einen großen Teil von ihnen.