

MEINUNG

1

Was ist STEAM COACH?

*Technologie ist mehr als nur
Mathematik, es ist auch
Vorstellungskraft*



Anne-Linde Jansen

Hartnäckige Stereotypen, ein Mangel an Vorbildern, mit denen sie sich identifizieren können, und Lernumgebungen, die ihnen nicht zusagen – das sind nur einige der Gründe, warum Mädchen und Frauen sich oft von einer Karriere in Technologie oder Wissenschaft abwenden. „Und selbst wenn sie sich für ein MINT-Studium entscheiden, sind die Chancen, dass sie später tatsächlich in diesem Bereich arbeiten, gering.“ Das europäische Projekt STEAM Coach will das ändern. Anne-Linde Jansen, Projektleiterin Bildung & Arbeitsmarkt bei Brainport Development, erklärt mehr dazu.

• • •

*Mädchen interessieren sich für Technologie, sehen sich
aber zu selten in ihr reflektiert.*

• • •

„Ich war eine der wenigen Frauen, die sich für einen technischen Studiengang an der TU Eindhoven eingeschrieben hat,“ erinnert sich Anne-Linde. „Dort ist mir auch aufgefallen, dass Oberstufenlehrer Mädchen mit einem Interesse für Technologie anders behandelt haben.“ Glücklicherweise hatte sie Unterstützung durch Lehrkräfte, die sie ermutigten und einen Vater, der ihr einen Schubs „in die richtige Richtung“ gegeben haben. Jetzt bringt sie ihr technisches Wissen in ihre Arbeit bei Brainport Development ein. „Man muss nicht zwangsläufig für ein großes Unternehmen arbeiten. Es gibt zahlreiche andere Möglichkeiten, sein technisches Talent einzusetzen.“

Und genau das ist das Ziel des Erasmus+-Projekts STEAM Coach: mit Stereotypen aufzuräumen und Technologie aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten. Anne-Linde erklärt, dass „Untersuchungen zeigen, dass sich Mädchen für Technik interessieren, sie ihr Studium aber abbrechen, weil sie sich mit den typischen heutigen Vorbildern nicht identifizieren können, oder weil die Lernumgebung nicht zu ihnen passt.“ Sie sieht auch Unterschiede zwischen verschiedenen Ländern: „In den Niederlanden haben wir große Fortschritte hinsichtlich der Gleichstellung gemacht, aber die Angst vor Mathematik ist nach wie vor ein großes Hindernis.“

• • • • •

Coaching statt klassischer Beratungsarbeit

Das Projekt fokussiert sich auch Coaching, nicht nur auf frontale Informationsveranstaltungen. Ziel ist es, Selbstbewusstsein und Identitätsgefühl von Mädchen zu stärken. „Coaches, die jungen Menschen nahestehen und ein realistisches und inspirierendes Bild vermitteln, können dazu beitragen, Stereotypen zu überwinden und das Selbstvertrauen von Mädchen zu stärken“, sagt Anne-Linde. Diese Coaches können sowohl Lehrkräfte, als auch Eltern oder Fachkräfte aus der jeweiligen Branche sein.

STEAM Coach In Kürze

- Erasmus+-Projekt mit Augenmerk auf: Partnerschaften für berufliche Bildung und Training
- Partner: Brainport Development, Mindshift Skills Hub, Internationaler Bund, Bimec Ltd., AMUEBLA
- Entwicklung geschlechtersensibler Coaching-Methoden
- Entwicklung einer digitalen Lernumgebung für Coaches, Mentoren und Fachpersonal
- Entwicklung eines Förderprogramms für Organisationen mit Schwerpunkt auf Inklusion und Vielfalt
- Aufbau eines europäischen Netzwerks aus Schulen, Unternehmen und Organisationen
- Organisation von Technologie-Bootcamps und Coaching-Programmen in fünf Ländern
- Durchführung von Sensibilisierungskampagnen zum Thema Geschlechtervielfalt in der Technologiebranche

Das Projektteam arbeitet derzeit an der Entwicklung einer Coaching-Methodik, eines Toolkits und von E-Learning-Modulen. „Dieser gemeinsame europäische Ansatz ermöglicht es uns, voneinander zu lernen, Wissen auszutauschen und zu skalieren“, sagt Anne-Linde. Dass Brainport für die Niederlande beteiligt ist, ist kein Zufall: „In einer Region mit einer so hohen Innovationsdichte ist die Nachfrage nach neuen technischen Talenten nach wie vor enorm. Deshalb gibt es hier bereits mehrere Initiativen, die sich mit diesem Thema befassen. Aber dieses Projekt bietet wirklich eine neue Perspektive“, fügt sie hinzu. „Wir zeigen, dass es bei Technologie nicht nur um Mathematik geht, sondern auch um soziale Auswirkungen, Vorstellungskraft und Kreativität.“

• • •

*Bei Technologie geht es nicht nur um
Mathematik — es geht auch um soziale
Auswirkungen, die Vorstellungskraft und
Kreativität.*

• • •

Das Projekt richtet sich an Mädchen und junge Frauen im Alter von 10 bis 22 Jahren und soll zu einem Anstieg des Frauenanteils in technischen Berufsausbildungen und Studiengängen führen. „Ich hoffe, dass das Wissen, das wir gemeinsam mit regionalen und nationalen Experten gewonnen haben, in den kommenden Monaten in die tägliche Praxis umgesetzt wird, sodass sich mehr Mädchen mit voller Überzeugung für diesen fantastischen Sektor entscheiden.“