

Unter der Schirmherrschaft von

Bundespräsident
Frank-Walter Steinmeier

Im Auftrag des



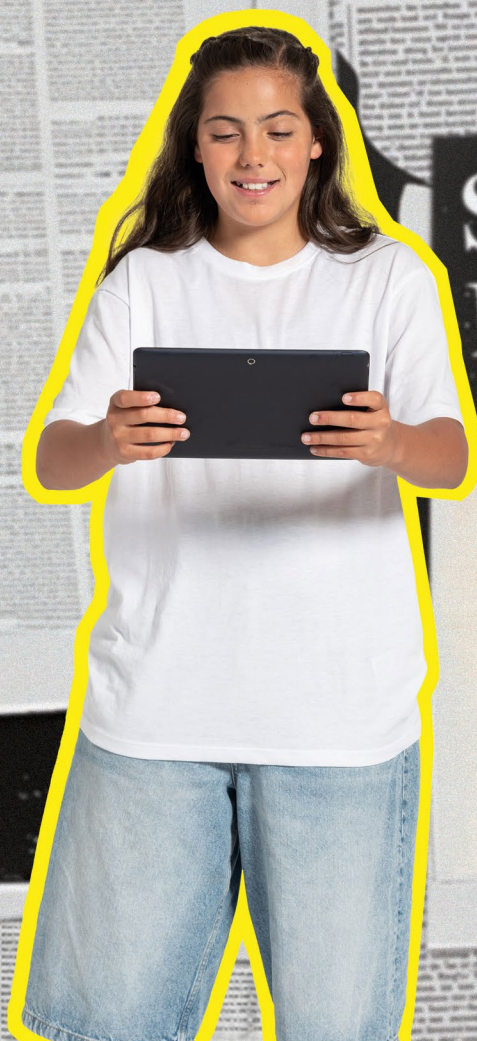
Bundesministerium für
wirtschaftliche Zusammenarbeit
und Entwicklung

Schulwettbewerb zur
Entwicklungspolitik

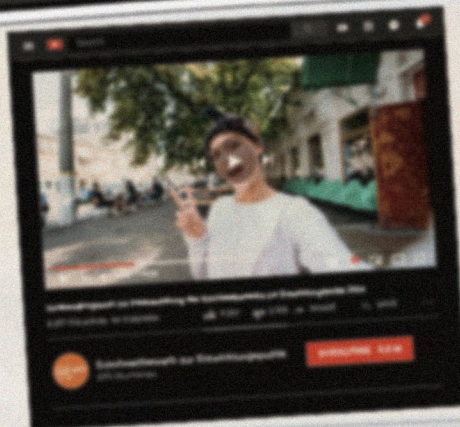
alle für
EINE WELT
für alle

Digital? Da sind wir **ALLE** dabei!

Lernmaterialien in reduziertem Umfang



Smarte Lösungen



Durchgeführt von



Gefördert von der



In Kooperation mit



Cornelsen



MFM
Menschen
für Menschen



TUI CARE
FOUNDATION



Grußwort von Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier, Schirmherr:

Liebe Schülerinnen und Schüler, liebe Lehrerinnen und Lehrer, wie wichtig gute Bildung für nachhaltige Entwicklung und Wissen um die Komplexität des globalen Geschehens sind, das wisst ihr, das wissen Sie alle. Und Sie wissen auch, dass die Entwicklung und der Wohlstand aller Länder auch im eigenen Interesse aller Menschen liegen.

Aus guten Gründen haben die Staaten der internationalen Gemeinschaft die Zusammenarbeit für eine nachhaltige Entwicklung aller vereinbart. Wir erleben aber gegenwärtig auch, wie Desinformation und Fake News sozialen Zusammenhalt und demokratisches Handeln bedrohen, wie die Klimakrise Ungleichheit verstärkt, wie der Wert einer globalen Verantwortung bezweifelt wird.

Ich bin fest von den Vorteilen und von der Notwendigkeit des Miteinanders für eine nachhaltige globale Entwicklung überzeugt. Angesichts der aktuellen Herausforderungen muss Maßstab unseres Handelns bleiben, was auch Motto des Schulwettbewerbs zur Entwicklungspolitik ist – „alle für EINE WELT für alle“.

Deshalb lautet meine Bitte an euch, liebe Schülerinnen und Schüler: Informiert euch, setzt euch weiterhin auseinander mit den Fragen der globalen Entwicklung und engagiert euch gemeinsam für ein demokratisches Miteinander – für eure gute Zukunft! Und ich weiß, das tut ihr alle ja, und dafür möchte ich euch danken.

Und ich danke auch Ihnen, liebe Lehrerinnen und Lehrer, für Ihr Engagement, verbunden mit der Bitte: Nutzen Sie die Anregungen, die dieser Schulwettbewerb bietet, um Bildung für nachhaltige Entwicklung voranzutreiben, unterstützen Sie Kinder und Jugendliche dabei, sich mit den Fragen der globalen Entwicklung auseinanderzusetzen – als Klasse, Arbeitsgemeinschaft, Lerngruppe oder im Rahmen der Schulgemeinschaft.

Ich wünsche Ihnen und euch viele spannende gemeinsame Entdeckungen und viel Erfolg bei der Teilnahme am Schulwettbewerb „alle für EINE WELT für alle“.



Frank-Walter Steinmeier

Grußwort von Bundesministerin für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung Reem Alabali Radovan:

Liebe Schülerinnen und Schüler, liebe Lehrkräfte,
ob Schülerinnen und Schüler, Ministerinnen und Minister oder
Lehrkräfte – wie wir uns unsere Meinung bilden und was wir
entscheiden, hängt davon ab, wie wir uns informieren. Ich
persönlich mache das zum Beispiel durch viele persönliche
Gespräche, indem ich Fachinformationen lese, die ich als
Ministerin bekomme, durch klassische Medien und ja – auch
über Instagram und Tiktok.

In den sozialen Medien spielt sich tatsächlich ein wesentlicher
Teil unserer öffentlichen Debatte ab – das brauche ich euch
und Ihnen nicht zu erläutern. Dass Informationen heute
immer leichter und schneller verbreitet werden können,
macht es immer schwieriger zu prüfen, was stimmt und was
nicht. Falsche Nachrichten können Menschen gegeneinander
aufbringen und die Gesellschaft spalten. Dadurch können
das Vertrauen in die Demokratie geschwächt und Konflikte
verschärft werden – mit potentiell gefährlichen Folgen für uns
alle.

Um die großen globalen Herausforderungen wie Klimawandel,
Hunger, Krisen und Konflikte in den Griff zu bekommen,
brauchen wir eine gemeinsame Grundlage und korrekte
Informationen. So können die Menschen dann auch zum Mit-
machen bewegt werden.

Und darum geht es hier beim Schulwettbewerb zur Entwick-
lungspolitik:

Unter dem Motto „Fakten gecheckt? Verändert die Welt mit
eurer Story!“ seid ihr alle aufgerufen, euch zu beteiligen. Mit
euren Geschichten könnt ihr Desinformation etwas entgegen-
setzen.

Mit euren Ideen könnt ihr dazu beitragen, dass Menschen
Entwicklungspolitik mit neuen Augen sehen. Dass sie ver-
stehen, wie sie wirkt und warum es wichtig ist, Nachhaltigkeit,
Gerechtigkeit und Frieden zu fördern.

Also, nutzt diese Möglichkeit, werdet zusammen kreativ und
mutig und laut. Setzt euch ein für Gerechtigkeit und eine Welt,
in der alle gut leben können, egal wo sie geboren wurden.
Ich wünsche euch und Ihnen dabei viel Spaß und freue mich
schon sehr auf die Wettbewerbsbeiträge!



A stylized handwritten signature in black ink, consisting of a large 'A' followed by a series of loops and a horizontal line.

Inhaltsverzeichnis

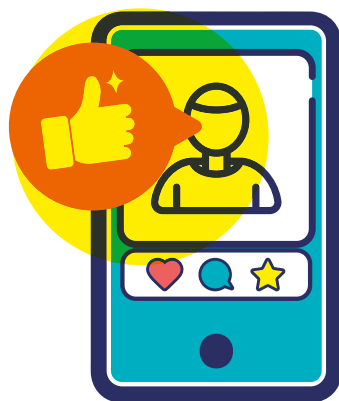
Thema der 12. Runde	5
Themen der Lernmaterialien	6
Kernkompetenzen im Fokus.....	9
Hinweise zum didaktischen Konzept der Lernmaterialien und der Themenwahl	10
Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) und Digitalität	12
Literaturverzeichnis zur Einleitung	14
Lerneinheit:	
Digital? Da sind wir Alle dabei!	15
Dossier	15
Arbeitsblätter	20
Einstieg.....	20
Erkennen	25
Bewerten	31
Handeln	37
Checkliste – so überzeugt ihr die Jury!	40
Eure Selbstauskunft zur Nutzung von Künstlicher Intelligenz (KI).....	42
Literaturverzeichnis zur Lerneinheit	44
Mitmachen und gewinnen.....	47
Impressum.....	49

Thema der 12. Runde

Täglich begegnen wir Desinformation – in sozialen Medien, Messenger-Gruppen oder sogar in Nachrichtensendungen. Häufig werden dabei Migrantinnen und Migranten pauschal als Sicherheitsrisiko dargestellt, etwa durch frei erfundene Kriminalitätsstatistiken. Auch wissenschaftlich belegte Fakten zum Klimawandel werden gezielt geleugnet – zum Beispiel mit der Behauptung, CO₂ habe keinen Einfluss auf die Erderwärmung. Solche „Fake News“ untergraben das Vertrauen in Medien, Wissenschaft und demokratische Institutionen. Sie fördern Polarisierung, erschweren den gesellschaftlichen Dialog und blockieren dringend nötige Lösungen für globale Herausforderungen. Umso wichtiger ist es, Kinder und Jugendliche frühzeitig zu sensibilisieren – für verlässliche Informationen, kritisches Denken und eine offene Diskussionskultur. Doch wie kann das konkret gelingen? Und wie können wir junge Menschen stärken, Desinformation zu erkennen und ihr selbstbewusst entgegenzutreten?

Im digitalen Informationszeitalter, in dem gezielt gestreute Falschnachrichten in Sekundenbruchteilen auf unseren Endgeräten landen, wirkt der Kampf gegen Desinformation oft wie ein Kampf gegen Windmühlen. Doch – wie so häufig – auch hier entscheidet der Blickwinkel, ob das Glas halbvoll oder halbleer ist. Denn: Die globale Reichweite und die Geschwindigkeit, mit der Nachrichten um die Welt gehen, bergen auch eine große Chance. Wir alle haben die Möglichkeit, Falschaussagen zu hinterfragen und ihre Weiterverbreitung bewusst zu unterbinden; es steht uns offen zu reagieren, indem wir Fakten „checken“, richtig einordnen sowie kommentieren. Und nicht zuletzt hat jede und jeder von uns Einfluss auf die Informationslandschaft und kann der Flut an Falschnachrichten faktenbasierte, positive Stories entgegenhalten, die prognostizierten Endzeitszenarien die Aufmerksamkeit entziehen.

Unter dem Motto „Fakten gecheckt? Verändert die Welt mit eurer Story!“ startet der Schulwettbewerb zur Entwicklungspolitik daher in seine zwölfte Runde. Er fordert Kinder und Jugendliche dazu auf, sich dem Thema aus einer globalen Perspektive zu nähern. Gleichzeitig bestärkt er Schülerinnen und Schüler darin, das Zepter selbst in die Hand zu nehmen und eine neue mediale Öffentlichkeit zu gestalten: Mit Beiträgen, die auf Fakten basieren, die zeigen, wie wichtig der Zusammenhalt auf unserem Planeten ist, die keine Schwarzweiß-Malerei betreiben, Mut machen und andere junge Menschen zum Handeln motivieren. Kurzum: Mit Stories, die unsere Welt in puncto Informationsfluss und Kommunikation zum Positiven verändern!



Die Themen der Lernmaterialien

Mit Blick auf aktuelle globale Trends rückt für die 12. Runde des Schulwettbewerbs allerdings noch ein weiteres Thema in den Vordergrund: Spätestens nach dem „Superwahljahr 2024“ (Wilkin, 2024) ist deutlich erkennbar, wie stark weltweit das Vertrauen in etablierte Parteien und demokratische Regierungen gesunken ist. Halbwahrheiten und Falschinformationen schüren weiterhin Unsicherheit, Unzufriedenheit und Hass. Damit befeuern sie nicht nur die Polarisierung der Gesellschaft, sondern wirken destabilisierend auf demokratische Staaten ein.

Vor allem im Sozialraum Schule wird es daher notwendig, die Förderung von Resilienz gegen Desinformation mit Demokratieförderung zusammenzudenken. 2024 noch konstatierte die Shell Jugendstudie, die Mehrheit junger Menschen in Deutschland schaue positiv auf Staat und Gesellschaft sowie in die Zukunft – und dies trotz aller Kriege, Krisen und gesellschaftlichen Umbrüche (vgl. Shell Jugendstudie, 2024). Dieses Vertrauen gilt es weiterhin zu fördern, denn Angst kann lähmen und macht uns empfänglicher für Falschnachrichten. Zukunftsoptimistinnen und -optimisten hingegen schaffen gedankliche „Möglichkeitsräume“ (Gaub, 2024), richten sich auf positive Ziele aus und entwickeln Handlungsoptionen oder Problemlösungen (vgl. Beckert, 2024): **Die Selbstwirksamkeitserfahrung der Schülerinnen und Schüler und die Stärkung ihres Vertrauens in die Zukunft des Planeten sind daher zwei wesentliche didaktisch-pädagogische Prämissen dieser 12. Wettbewerbsrunde.** Gleichzeitig sensibilisiert sie für globale Zusammenhänge und regt zum Blick über den eigenen Tellerrand an.

In diesem Sinn bauen alle fünf Themenvorschläge auf den 17 Zielen für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDG) auf:

Digital? Da sind wir Alle dabei!



Wie digital ist unsere Welt bereits? Bei dieser Lerneinheit tauchen Kinder und Jugendliche in die Welt der Digitalisierung ein und hinterfragen, wer Zugang hat und wer außen vor bleibt. Sie analysieren, welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen, damit alle Menschen unabhängig von Herkunft, Alter oder Lebenssituation sicher und gleichberechtigt teilhaben können. Zusammen suchen sie nach Lösungen, um unsere digitale Zukunft gerechter zu gestalten – hier und weltweit.

Gesagt, getan – alle für das Klima!



Warum handeln wir nicht, obwohl wir die Folgen des menschengemachten Klimawandels längst kennen? Veränderung beginnt dort, wo junge Menschen Fragen stellen. Kinder und Jugendliche setzen sich intensiv mit den Herausforderungen des globalen Klimaschutzes auseinander. Sie hinterfragen unser Verhalten, reflektieren Hemmnisse – und suchen gemeinsam nach Antworten. Dabei entstehen kreative Ideen, wie sie sich selbst und andere zu klimafreundlichem Handeln motivieren können.

Null Elektroschrott? Echt Smart!



Was passiert eigentlich mit unseren alten Handys, Tablets und Laptops? Hier gehen Schülerinnen und Schüler dem Lebenszyklus von Elektrogeräten auf den Grund. Dabei untersuchen sie, welche globalen Auswirkungen unser Konsumverhalten hat, besonders für Menschen im Globalen Süden. Kritisch hinterfragen sie den Umgang mit Elektrogeräten – von ihrer Nutzung, Reparatur und Weitergabe bis hin zu einer fairen, sicheren Entsorgung auf globaler Ebene.

Wasser ist Leben – für alle!



Wasser ist mehr als nur ein Element – es ist die Grundlage allen Lebens. In dieser Lerneinheit entdecken Schülerinnen und Schüler, wie wertvoll Wasser wirklich ist – und dass der Zugang dazu für viele Menschen auf der Welt keine Selbstverständlichkeit ist. Sie erkennen globale Zusammenhänge und entwickeln eigene Ideen, wie wir im Alltag zum Schutz dieser kostbaren Ressource beitragen können.

Hier können Sie die Lernmaterialien in reduziertem Umfang herunterladen:

www.eineweltfueralle.de/weiterfuehrende-materialien-fuer-lehrkraefte/lernmaterial/lernmaterial-zum-schulwettbewerb-zum-download



Die Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung

2015 haben alle Mitgliedsstaaten der Vereinten Nationen (United Nations, UN) einstimmig die Agenda 2030 verabschiedet. Sie ist das erste internationale Abkommen, das das Prinzip der Nachhaltigkeit mit Armutsbekämpfung und ökonomischer, ökologischer und sozialer Entwicklung verknüpft. Die Agenda 2030 richtet sich an alle Staaten der Weltgemeinschaft. Sie sind gleichermaßen gefordert, sich für die Umsetzung der Agenda 2030 einzusetzen – eine Einteilung in „Geber“ und „Nehmer“ oder in „erste“, „zweite“ und „dritte Welt“ gibt es in der Agenda nicht. Ein weiteres Grundprinzip der Agenda 2030 ist das Leave-no-one-behind Prinzip: die Maßnahmen sollen insbesondere den ärmsten und verletzlichsten Bevölkerungsgruppen zu Gute kommen.

Ziel der Agenda 2030 mit ihren 17 SDG ist es, weltweit allen Menschen ein Leben in Würde zu ermöglichen. Sie soll Frieden fördern und dazu beitragen, dass alle Menschen in Freiheit und einer intakten Umwelt leben können.

In den Lerneinheiten werden jeweils unterschiedliche SDG fokussiert. Es handelt sich bei den SDG jedoch nicht um eine Sammlung von isolierten Zielen. Vielmehr ist jedes SDG eng mit den restlichen SDG verknüpft – die Ziele sind also voneinander abhängig und können nicht erreicht werden, ohne die Gesamtheit der Ziele im Blick zu haben. Ein Beispiel: SDG 12 soll nachhaltige Konsum- und Produktionsmuster sicherstellen. Gleichzeitig soll laut SDG 8 menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum gefördert werden. Um diese beiden Ziele gemeinsam umzusetzen, müssen in Handels- und Produktionsprozessen Menschenrechte geachtet und Umweltstandards eingehalten werden. So kann ein Land die negativen Auswirkungen seiner Produktions-, Konsum- und Handelsmuster reduzieren und muss dabei nicht auf Arbeitsplätze und Wirtschaftswachstum verzichten.

Informationen zur Agenda 2030 und zur Umsetzung in Deutschland finden Sie hier:



<https://17ziele.de/>



[www.bundesregierung.de/
breg-de/schwerpunkte-
der-bundesregierung/
nachhaltigkeitspolitik/deutsche-
nachhaltigkeitsstrategie-318846](http://www.bundesregierung.de/breg-de/schwerpunkte-der-bundesregierung/nachhaltigkeitspolitik/deutsche-nachhaltigkeitsstrategie-318846)



[www.bmz.de/de/
ministerium/sdg](http://www.bmz.de/de/ministerium/sdg)



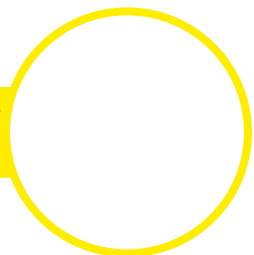
[https://dashboards.sdgindex.org/
rankings/spillovers](https://dashboards.sdgindex.org/rankings/spillovers)



[https://knowsdgs.
jrc.ec.europa.eu/
interlinkages/targets](https://knowsdgs.jrc.ec.europa.eu/interlinkages/targets)



Video: Halbzeit der Agenda
2030 und die 17 Ziele für
nachhaltige Entwicklung

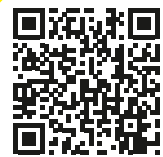


Der Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung

Um Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) systematisch im Unterricht aller Fächergruppen und Schulformen zu verankern, haben die Kultusministerkonferenz (KMK) und das Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ) gemeinsam den Orientierungsrahmen Globale Entwicklung initiiert – einem Beitrag zur Agenda 2030 und zum UNESCO-Programm „BNE 2030“. Er benennt elf Kernkompetenzen in den Kompetenzbereichen

Erkennen – Bewerten – Handeln, von denen sich unterschiedliche fachbezogene Kompetenzen ableiten und mit 21 ausgewählten Themenbereichen kombiniert werden. Der Orientierungsrahmen kann **hier** kostenlos heruntergeladen oder bestellt werden.

<https://ges.engagement-global.de/mediathek.html>



Kernkompetenzen im Fokus



Ziel des Schulwettbewerbs ist es, Globale Entwicklung im Unterricht zu verankern und Schülerinnen und Schüler aller Jahrgangsstufen für globale Themen zu begeistern. Das Rundenthema und die Lernmaterialien bauen unmittelbar auf dem Orientierungsrahmen Globale Entwicklung auf. Entsprechend basiert die didaktisch-methodische Leitlinie auf den drei **Kompetenzbereichen Erkennen, Bewerten und Handeln**. Im Fokus stehen dabei die Vermittlung und der Erwerb von Fähigkeiten, die es den Schülerinnen und Schüler ermöglichen



- globale Herausforderungen aus unterschiedlichen Perspektiven und auf verschiedenen Handlungsebenen zu betrachten



- unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten zu beurteilen
- eigene Handlungsspielräume sowohl zu identifizieren als auch zu nutzen
- und ein vertieftes Verständnis von nachhaltiger globaler Entwicklung auszubilden.

Zugleich konzentriert sich die 12. Wettbewerbsrunde speziell darauf, Chancen sowie Risiken der Digitalisierung im Kontext von BNE und Globalem Lernen zu thematisieren (**siehe Seite 12**): Die gemeinschaftliche Erarbeitung eines Wettbewerbsbeitrags stärkt die Schülerinnen und Schüler auch in ihrer Selbstwirksamkeitserfahrung und trägt dazu bei, Unsicherheiten oder Ängste durch Handeln zu überwinden.

Hinweise

zum didaktischen Konzept der Lernmaterialien und der Themenwahl

Ob Klimawandel, globale Gerechtigkeit oder nachhaltiger Konsum – eingereicht werden können Beiträge in jeglicher Form und Ausgestaltung, die sich mit Themen der Nachhaltigkeit auseinandersetzen und globale Zusammenhänge aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchten. Eine zentrale Voraussetzung für die erfolgreiche Teilnahme am Schulwettbewerb ist dabei der Bezug zu Globalem Lernen und entwicklungspolitischen Fragestellungen; die Wahl eines spezifischen Themas bleibt jedoch flexibel und offen.

Unterstützung bei der inhaltlichen und didaktischen Umsetzung bieten die begleitenden Lernmaterialien zur aktuellen Wettbewerbsrunde. Sie bestehen aus einem einführenden Dossier mit Erläuterungen zur Bearbeitung und weiteren Impulsen für die Lehrkraft, umfangreichen Literaturhinweisen und direkt einsetzbaren Arbeitsblättern, die vielfältige globale Themen verständlich und strukturiert aufbereiten. Grundlage der Materialien ist der Orientierungsrahmen Globale Entwicklung mit den zentralen Kompetenzen Erkennen – Bewerten – Handeln. Die Inhalte sind auf drei große Lernphasen und verschiedene thematische Schwerpunkte verteilt. Damit sind die Materialien modular aufgebaut und flexibel einsetzbar: Möglich ist es zum Beispiel, einzelne Aufgaben oder Arbeitsblätter herauszugreifen – oder die Phasen mit ihren Unterthemen als Einheit zu durchlaufen, etwa im Form eines Stationenlernens oder Gruppenpuzzles.

Methodisch-didaktisch spiegeln sich die Ziele und Teilnahmebedingungen des Schulwettbewerbs außerdem in folgenden Besonderheiten wider:

- Ein zentrales Ziel des Schulwettbewerbs – ist es, Schülerinnen und Schüler zu motivieren, im Team möglichst eigenständig zu lernen. Die Lehrkraft kann hier unterstützend und strukturierend die Bearbeitung begleiten. Mit Ausnahme des Einstiegs sind alle Arbeitsblätter entsprechend angelegt und verzichten daher weitestgehend auf die Angabe von Sozialformen.
- Ein weiteres Kernanliegen des Schulwettbewerbs ist es, entwicklungspolitische Zusammenhänge verständlich zu machen: Globale Perspektiven werden schon in den einleitenden Aufgabenstellungen eingebunden, um die Lernenden von Beginn an für internationale Zusammenhänge zu sensibilisieren.
- Die Materialien sind bewusst nicht an eine bestimmte Klassenstufe oder Schulform gebunden. Stattdessen eröffnen die unterschiedlich anspruchsvollen Aufgaben die Möglichkeit zur **Binnendifferenzierung**.
- Da sich die Verwendung von abstrakten Begriffen nicht immer vermeiden lässt, kann zur Unterstützung innerhalb der Lerngruppe ein Wortspeicher angelegt werden.
- Flexibel handhabbar ist außerdem die Ausgestaltung der Ergebniskontrolle und -sicherung. Empfehlenswert ist eine Auswertung der drei großen Phasen im Plenum. Wie die Lernenden ihre dabei erzielten Resultate festhalten, strukturieren und präsentieren, hängt jedoch von der jeweiligen Lerngruppe, der technischen Ausstattung sowie dem jeweiligen Unterrichtsfach ab.
- Darauf hingewiesen sei schließlich noch, dass Zwischenergebnisse der Lerneinheiten noch keinen finalen Wettbewerbsbeitrag ergeben, sondern nur die Grundlage für die inhaltliche Erarbeitung legen. Impulse und Ideen vermittelt die Phase „Handeln“.

Einsatzmöglichkeiten der Lernmaterialien

- ✓ Fachunterricht
- ✓ fächerübergreifende Projekte und Projektwochen
- ✓ AGs
- ✓ Nachmittags- und Freizeitbetreuung

Handlungsempfehlung der Kultusministerkonferenz zur KI in der Schule

Im Oktober 2024 hat die KMK die „Handlungsempfehlung für die Bildungsverwaltung zum Umgang mit künstlicher Intelligenz in schulischen Bildungsprozessen“ veröffentlicht. Im Mittelpunkt steht der Einfluss von Künstlicher Intelligenz (KI) auf schulische Bildungsprozesse. Die Empfehlung gliedert sich in fünf zentrale Themenfelder:

- den Einfluss von KI auf Lernen und Didaktik,
- die Veränderung der Prüfungskultur durch KI,
- die Professionalisierung von Lehrkräften im Umgang mit KI,
- Fragen der Regulierung und Gestaltung,
- sowie Aspekte der Bildungsgerechtigkeit.

Die Handlungsempfehlung betont die zentrale Rolle einer zukunftsorientierten, nachhaltigen digitalen Bildung. Der Schulwettbewerb zur Entwicklungspolitik greift diese Forderung auf und unterstützt Lehrkräfte dabei, KI-kompetente Bildungsprozesse zu fördern. Dazu gehört der Einbezug von KI in die Aufgabenstellungen auf den Arbeitsblättern sowie ein strukturierter Reflexionsbogen, mit dem Schülerinnen und Schüler den Einsatz von KI bei der Erstellung ihrer Wettbewerbsbeiträge kritisch hinterfragen.

Beutelsbacher Konsens

In den 1970er Jahren wurde in Deutschland intensiv über die Methodik und Zielsetzung der politischen Bildung diskutiert und gestritten. Im Jahr 1976 einigte man sich auf den Beutelsbacher Konsens, der bis heute als Grundlage der politischen Bildung gilt. Dieser formuliert die folgenden drei Grundsätze:

- ➔ **Überwältigungsverbot:** Schülerinnen und Schüler dürfen nicht in eine bestimmte politische Richtung gedrängt werden.
- ➔ **Kontroversitätsgebot:** Alles, was von Wissenschaft und Politik kontrovers diskutiert wird, muss auch im Unterricht kontrovers behandelt werden.
- ➔ **Orientierung an den Schülerinnen und Schülern:** Kinder und Jugendliche sollen in die Lage versetzt werden, politische Situationen kritisch zu analysieren und mit ihren eigenen Interessen abzugleichen.

Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) und Digitalität

Der Einfluss von Digitalisierung auf die Gegenwart und Zukunft der Lernenden und der Gesellschaft im Allgemeinen ist tiefgreifend. BNE kann unter anderem dazu befähigen, Auswirkungen von Digitalisierungsprozessen auf die Erreichung der SDG zu erkennen, zu bewerten und sich für die nachhaltige Gestaltung einer digitalisierten Welt zu engagieren.

Als zwei zentrale Themen der modernen Bildungslandschaft sollten BNE und Digitalisierung somit nicht nur zusammen, sondern auch global betrachtet werden: Digitale Technologien ermöglichen neue Lernformate, interaktive Bildungsangebote und den Zugang zu weltweiten Informationsquellen. Darüber hinaus können sie kollaboratives Lernen sowie die grenz- und Kontinent überschreitende Vernetzung von Akteurinnen und Akteuren fördern. Gleichzeitig stellen Digitalisierungsprozesse Individuen und Gesellschaften auch vor neue Herausforderungen im Hinblick auf die Erreichung der SDG, etwa im Umgang mit Daten, digitalen Ungleichheiten, Arbeitsstandards in IT-Lieferketten und der ökologischen Bilanz digitaler Lösungen.

In diesem Kontext spielen die „21st-Century Skills“ und die darunter subsumierten Lernkompetenzen eine entscheidende Rolle. **Kritisches Denken** umfasst die Reflexion komplexer Systeme, Datenschutz und digitale Souveränität. **Kreativität** wird durch digitale Werkzeuge erweitert und erfordert Offenheit für neue Lösungswege. **Kollaboration** ermöglicht strukturierte Zusammenarbeit, insbesondere in hybriden und internationalen Kontexten. Und zuletzt ist **Kommunikation** ein zentrales Element, erfordert jedoch die Anpassung an digitale Formate und fördert interkulturellen Austausch.

Hand in Hand damit geht außerdem die Förderung digitaler Kompetenzen, insbesondere der Informations- und Medienkompetenz. Beide sind unabdingbar, um Informationen richtig einzuordnen, verantwortungsbewusst mit analogen sowie digitalen Medien umzugehen und aktiv an Diskursen zur nachhaltigen Entwicklung teilzunehmen. Aufgabe der Lehrkräfte ist es in diesem Zusammenhang, Kinder und Jugendliche dabei zu unterstützen, die entsprechenden Tools zielgerichtet einzusetzen. Digitale Lernsettings tragen zwar dazu bei, Unterricht und Lernprozesse zu flexibilisieren und zu individualisieren, erfordern aber eine didaktisch fundierte Anleitung.

Wie können BNE und Globales Lernen mit digitalem Lernen in der Praxis kombiniert werden? Der voraussichtlich im Herbst 2025 erscheinende **„Orientierungsrahmen Globale Entwicklung – BNE in der gymnasialen Oberstufe“** bietet hierzu umfangreiche und detaillierte didaktisch-methodische Überlegungen.

Konkret angewandt werden diese außerdem in der neuen Lerneinheit des Schulwettbewerbs „Junges Engagement – digital. demokratisch. global“.



Pisa-Studie 2022 zur Informationskompetenz von Jugendlichen

Die PISA-Studie 2022 untersuchte unter anderem die Selbsteinschätzung der digitalen Informationskompetenz von 15-jährigen Schülerinnen und Schülern in Deutschland. Während 69 Prozent der Befragten angaben, problemlos Informationen im Internet finden zu können, fühlten sich nur 47 Prozent in der Lage, die Qualität dieser Informationen zu bewerten. Dieser Wert liegt unter dem OECD-Durchschnitt von 51 Prozent. Außerdem erklärten fast 63 Prozent, digital abrufbaren Inhalten nicht zu vertrauen. Nichtsdestotrotz prüft ca. ein Drittel der Jugendlichen digitale Informationen nicht, bevor sie diese in den sozialen Medien veröffentlichen.

Diese Ergebnisse weisen auf Defizite im kritischen Umgang mit digitalen Informationen hin und unterstreichen die Notwendigkeit, digitale Kompetenzen im deutschen Bildungssystem stärker zu fördern.

(vgl. Technische Universität München, 2025)



Literaturverzeichnis

zur Einleitung

Texte

Beckert, Jens (2024): Verkaufte Zukunft, Berlin: Suhrkamp Verlag.

Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (o.D.): Die globalen Ziele für nachhaltige Entwicklung, bmz.de (<https://www.bmz.de/de/ministerium/sdg>) [abgerufen am 15.04.2025].

Die Bundesregierung (o.D.): Die Deutsche Nachhaltigkeitsstrategie, bundesregierung.de (<https://www.bundesregierung.de/breg-de/service/archiv-bundesregierung/nachhaltigkeitspolitik/deutsche-nachhaltigkeitsstrategie-318846>) [abgerufen am 15.04.2024].

Bundeszentrale für politische Bildung (2011): Beutelsbacher Konsens, bpb.de (<https://www.bpb.de/die-bpb/ueber-uns/auftrag/51310/beutelsbacher-konsens/>) [abgerufen am 11.03.2025].

Brandenburgische Landeszentrale für politische Bildung (o.D): Beutelsbacher Konsens, politische-bildung-brandenburg.de (<https://www.politische-bildung-brandenburg.de/lexikon/beutelsbacher-konsens>) [abgerufen am 11.03.2025].

Economist Intelligence Unit (2024): Democracy Index 2024, eiu.com (<https://www.eiu.com/n/campaigns/democracy-index-2024/>) [abgerufen am 08.03.2025].

Europäische Kommission (o.D.): SDG interlinkages visualization tool - Target level, commission.europa.eu (<https://knowsdgs.jrc.ec.europa.eu/interlinkages/targets>) [abgerufen am 24.06.2025].

Europäisches Parlament (2021): Die Hauptrisiken sozialer Medien für die Demokratie, europarl.europa.eu ([https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/IDAN/2021/698845/EPRS_IDA\(2021\)698845_DE.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/IDAN/2021/698845/EPRS_IDA(2021)698845_DE.pdf)) [abgerufen am 08.03.2025].

Gaub, Florence (2024): Zukunft. Eine Bedienungsanleitung, München: dtv Verlag.

KMK, BMZ & Engagement Global (Hrsg.) (2016): Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung (2. Aktualisierte und erweiterte Auflage). Bonn: Cornelsen. Verfügbar unter: https://ges.engagement-global.de/files/2_Mediathek/Mediathek_Microsites/OR-Schulprogramm/Downloads/Orientierungsrahmen/Orientierungsrahmen_fuer_den_Lernbereich_barrierefrei.pdf [abgerufen am 24.06.2025].

Kultusministerkonferenz (2024): Handlungsempfehlung für die Bildungsverwaltung zum Umgang mit Künstlicher Intelligenz in schulischen Bildungsprozessen, kmk.org (https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2024/2024_10_10-Handlungsempfehlung-KI.pdf) [abgerufen am 15.04.2025].

Laschyk, Thomas (2024): Werbung für die Wahrheit. Überlässt die guten Geschichten nicht den Fake News, München: Komplett-Media Verlag.

Science Media Center (2024): Global E-Waste Monitor der UN, sciencemediacenter.de (<https://sciencemediacenter.de/angebote/global-e-waste-monitor-der-un-24051>) [abgerufen am 03.10.2024].

Shell (2024): Die Shell Jugendstudie. Zusammenfassung, shell.de (<https://www.shell.de/ueber-uns/initiativen/shell-jugendstudie-2024.html>) [zuletzt aufgerufen am 08.03.2025].

Sustainable Development Report (o.D.): Spillover Rankings, dashboards.sdindex.org (<https://dashboards.sdindex.org/rankings/spillovers>) [abgerufen am 24.06.2025].

Technische Universität München (2025): Neue PISA-Studie. Jugendliche unsicher bei der Beurteilung von Online-Informationen, tum.de (<https://www.tum.de/aktuelles/alle-meldungen/pressemitteilungen/details/jugendliche-unsicher-bei-der-beurteilung-von-online-informationen>) [abgerufen am 14.04.2025].

Wilkin, Rina (2024): Globales Superwahljahr 2024. Wer wann wo weltweit wählt, spiegel.de (<https://www.spiegel.de/ausland/superwahljahr-2024-in-grafiken-rund-die-haelfte-der-weltbevoelkerung-ist-zu-wahlen-aufgerufen-a-dae06614-a1fb-47fc-baee-9c519b7da694>) [abgerufen am 08.03.2025].

Ziele für nachhaltige Entwicklung (o.D.): Ziele für nachhaltige Entwicklung, 17ziele.de (<https://17ziele.de/>) [abgerufen am 24.06.2025].

Videomaterial:

Entwicklungsministerium (2023): Halbzeit der Agenda 2030 und die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=XWBrIwJYHes>) [abgerufen am 24.06.2025].

Landeszentrale für politische Bildung NRW (2023): Die Entstehung des Beutelsbacher Konsens, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=d4mPVdXAzik>) [abgerufen am 11.03.2025].

Digital?

Da sind wir ALLE dabei!



Materialeseite des Schulwettbewerbs



In dieser Lerneinheit ...

... setzen sich die Lernenden mit Chancen und Risiken der Digitalisierung auseinander und analysieren die Voraussetzungen für digitale Teilhabe. Darüber hinaus erschließen sie sich Handlungsoptionen, die digitale Teilhabe für alle weltweit gleich und sicher zu gestalten.

Fächerzuordnung:

Sachkunde, Deutsch, Gesellschaftswissenschaften, Fremdsprachen

TIPP

Folgende Tools bieten sich an, um digitale Teilhabe und globalen Austausch direkt erlebbar zu machen:

www.bildung.digital/artikel/digitale-tools



Kompetenzen:



ERKENNEN:

Sich der Möglichkeiten der digitalen Teilhabe bewusst werden



BEWERTEN:

Kritische Auseinandersetzung mit den Risiken der digitalen Teilhabe sowie reflektierte Stellungnahme zu Formen der Ausgrenzung in digitalen Medien



HANDELN:

Die digitale Teilhabe im globalen Wandel mitgestalten

EINFÜHRUNG: Alles digital?



Die weltweite Beschaffung von Informationen und der globale Austausch über digitale Medien gewinnen zunehmend an Bedeutung und sind ein zentraler Bestandteil der gesellschaftlichen Vernetzung. Ein anschauliches Beispiel dafür ist die Bewegung **Fridays for Future**, die sich vor allem durch digitale Plattformen zu einer international vernetzten Jugendinitiative entwickelt hat.

Das Arbeitsblatt „Weltweit vernetzt“ sensibilisiert die Lernenden für ihre eigene digitale Vernetzung auf globaler Ebene. Besonders greifbar wird dies durch den Austausch mit Familie und anderen Kindern und Jugendlichen rund um den Globus. Eine vertiefende Auseinandersetzung kann erfolgen, indem das Arbeitsblatt als Hausaufgabe gemeinsam mit der Familie bearbeitet wird und die Ergebnisse anschließend mit Bindfäden auf einer Weltkarte visualisiert werden.

Die „Offline-Quest“ auf dem nächsten Arbeitsblatt ermöglicht es den Lernenden, die Vielfalt, Häufigkeit und Effektivität ihrer digitalen Teilhabe bewusst zu reflektieren – insbesondere aus globaler Perspektive. Dabei stehen sie vor der Herausforderung, verschiedene Aufgaben ohne den Einsatz digitaler Geräte zu bewältigen, sei es als Hausaufgabe, in Gruppenarbeit oder im Klassenverband. Der Fokus liegt weniger auf der vollständigen Lösung der Aufgaben, sondern vielmehr auf den Erfahrungen, die dabei gesammelt werden.

ERKENNEN: Was bedeutet digitale Teilhabe?



Digitale Medien und Geräte ermöglichen es, das Grundrecht auf gesellschaftliche und politische Teilhabe umfassend wahrzunehmen. In einigen Regionen, wie etwa ländlichen Gebieten Bangladeschs, stellt Online-Unterricht für viele Kinder die einzige Möglichkeit dar, Bildung zu erhalten, da es an Schulen und Lehrkräften fehlt (**vgl. Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung, 2021**). Auch in Deutschland hat die Corona-Pandemie verdeutlicht, wie essenziell Digitalisierung für den Zugang zu Bildung ist. Die Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen (United Nations, UN) betonte 2021 entsprechend, dass Kinder ebenso wie Erwachsene das Recht auf digitale Teilhabe haben – sei es zur Informationsbeschaffung, zum Austausch, zur Diskussion oder zur politischen Mitgestaltung.

Mithilfe verschiedener Methoden setzen sich die Lernenden mit ihren digitalen Möglichkeiten auseinander, reflektieren deren Bedeutung für gesellschaftliche und politische Teilhabe und ordnen diese rechtlich ein.



Die Mindmap „Unser digitaler Alltag“ hilft dabei, persönliche Nutzungsszenarien bewusster wahrzunehmen, indem Geräte, Medien, Interaktionen und deren Ziele erfasst werden. Ergänzend dazu werden im Rahmen einer Hausaufgabe Familienmitglieder interviewt, um die individuellen Erfahrungen zu vergleichen.



Die (Vorlese-)Geschichte „Ein Tag bei den Diggis“ eröffnet weitere Perspektiven auf digitale Teilhabe, insbesondere im Kontext politischer Mitbestimmung und globalen Austauschs. Die Geschichte wird zweimal gelesen: Beim ersten Durchgang werden unklare Begriffe geklärt und bei Bedarf in einem Wortspeicher gesammelt. Das zweite Lesen erfolgt „etappenweise“, um die einzelnen Themen gut zu erfassen und gemeinsam zu besprechen. Während des zweiten Lesens rufen die Lernenden „Stopp“, sobald digitale Technologien im Alltag der Diggis vorkommen. Diese werden anschließend einem Tafelbild zugeordnet – etwa als Alltagshilfe (Staubsauger, Kühlschrank), Kommunikationsmittel, Lernwerkzeug oder Medium zur politischen Beteiligung. Alternativ kann die Geschichte selbstständig gelesen, relevante Textstellen markiert und die Aufgaben in Kleingruppen bearbeitet werden. Anschließend bewerten die Lernenden, wie wichtig sie verschiedene digitale Geräte und Teilhabemöglichkeiten einschätzen, und setzen sich mit möglichen Ausschlussgründen auseinander, wie fehlendem Internetzugang oder Altersbeschränkungen. Später wird die Geschichte fortgesetzt, um Handlungsoptionen zur Sicherstellung digitaler Teilhabe für alle zu thematisieren.

Zur weiteren Veranschaulichung kann das Arbeitsblatt „Wimmelbild: Zu Hause bei den Diggis“ genutzt werden – entweder ergänzend zur Geschichte oder als eigenständige Aufgabe, bei der die digitale Nutzung im Haus der „Diggis“ mündlich oder schriftlich beschrieben wird.

Mit dem Arbeitsblatt „Ihr habt das Recht auf digitale Teilhabe!“ vertiefen die Lernenden das Kinderrecht auf digitale Teilhabe und ordnen es in Kleingruppen oder im Klassenverband ein. Dabei werden Schutzrechte (zum Beispiel Datensicherheit), Förderrechte (zum Beispiel Recht auf Spiel, Freizeit und Vereinigung) sowie Beteiligungsrechte (zum Beispiel Medienzugang, Meinungs- und Informationsfreiheit) thematisiert. Gleichzeitig wird deutlich, dass eine kompetente Nutzung digitaler Medien eine entscheidende Voraussetzung für die gesellschaftliche und politische Teilhabe von Kindern darstellt.

TIPP

Das Thema Digitale Teilhabe – hier und in anderen Ländern – lässt sich gut als Rollenspiel oder Theaterstück umsetzen.

Lösung:

Geräte/Internet/Wissen/Schutz



BEWERTEN: Gefahren und Ausschluss von digitaler Teilhabe



Die digitale Teilhabe ist nicht für alle Menschen gleichermaßen zugänglich und bringt sowohl Ungleichheiten als auch Risiken mit sich. Eine deutliche digitale Kluft trennt den Globalen Süden vom Globalen Norden: Während in Europa 91 Prozent der Menschen die Möglichkeit haben, das Internet zu nutzen, sind es in Afrika lediglich 37 Prozent (**vgl. Greenpeace e. V., 2024**). Weltweit haben 2,6 Milliarden Menschen keinen Zugang zum Internet. Doch auch in Deutschland gibt es Herausforderungen: Ländliche Funklücken und die schleppende Digitalisierung der Schulen haben dem Land bereits den kritischen Ruf eines „digitalen Entwicklungslandes“ eingebracht (**vgl. OMR, 2022**).



Die Erläuterung zum Kinderrecht auf digitale Teilhabe finden Sie hier:

25. Allgemeine Bemerkung des UN-Kinderrechtsausschusses, März 2021



Digitale Exklusion kann verschiedene Ursachen haben – fehlende Infrastruktur, unzureichende technische Ausstattung, mangelnde Kompetenzen oder politische Einschränkungen wie Zensur. Gleichzeitig birgt die digitale Welt Gefahren: Wer online aktiv ist, kann Ziel von Datendiebstahl oder Hassreden werden und läuft Gefahr, auf Falschinformationen hereinzufallen.



Nachdem sich die Lernenden mit den Rechten und Möglichkeiten digitaler Teilhabe auseinandergesetzt haben, setzen sie sich nun mit den damit verbundenen Herausforderungen auseinander. In der Mindmap „Unser digitaler Alltag“ aus der vorherigen Phase werden „Störfaktoren“ mithilfe eines Blitzsymbols im Nachhinein ergänzt. Leitfragen helfen dabei, persönliche Erfahrungen zu reflektieren:

- Gab es Situationen, in denen jemand aus dem eigenen Umfeld von digitaler Teilhabe ausgeschlossen war?
- Welche negativen Erlebnisse wurden bereits gemacht?

Diese Aspekte können im Gesprächskreis, durch Umfragen in der Familie oder in der Schule erarbeitet werden.

Das Aufstellungsspiel „Digital dabei, gefährdet oder ausgeschlossen?“ macht die Auswirkungen von digitalem Ausschluss und damit verbundenen Risiken erfahrbar. Die gewonnenen Erkenntnisse werden in einem Tafelbild festgehalten, um ein vertieftes Verständnis für die Herausforderungen der digitalen Teilhabe zu entwickeln (Spielanleitung, Rollenkarten und Ergebnisübersicht siehe Arbeitsblatt).

HANDELN: Digitale Teilhabe für alle!



Die digitale Teilhabe ermöglicht uns eine neue Dimension der globalen Vernetzung und Zusammenarbeit. Diese Möglichkeiten können auch dazu genutzt werden, eben diese digitale Teilhabe für alle voranzubringen.

Mit dem Arbeitsblatt „Digitale Teilhabe – Gute Ideen aus aller Welt!“ (als Fortführung der Diggis-Geschichte) können sich die Lernenden Impulse für Handlungsoptionen erarbeiten. Sie erfahren von beispielhaften Projekten aus der ganzen Welt.

Anschließend können die Lernenden in einem Kinder- oder Jugendparlament ihre digitalen Teilhabemöglichkeiten einüben. Das Arbeitsblatt „Kinder- oder Jugendparlament: Digitale Teilhabe für alle!“ hilft, das Projekt anhand verschiedener Leitfragen aufzusetzen. Alternativ kann der Prozess moderiert und begleitet werden. Durch die Nutzung digitaler Medien vernetzen sich die Teilnehmenden weltweit, tauschen Informationen aus und gestalten aktiv globale Entwicklungen mit.

HINWEIS

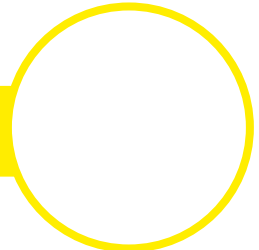
Bei dieser Lerneinheit bietet sich eine Vertiefung zum Umgang mit Falschnachrichten und KI an (ZDF – logo, 2024a).



TIPP

Zur Anregung für einen globalen Austausch und Projektentwicklung dient der Gewinnerbeitrag „Feliz-Birth-Tag“

Video: Kategorie 1, Platz 2:
Schule am Wingster Wald



Worüber möchten Kinder und Jugendliche gerne mit Gleichaltrigen auf der Welt sprechen?



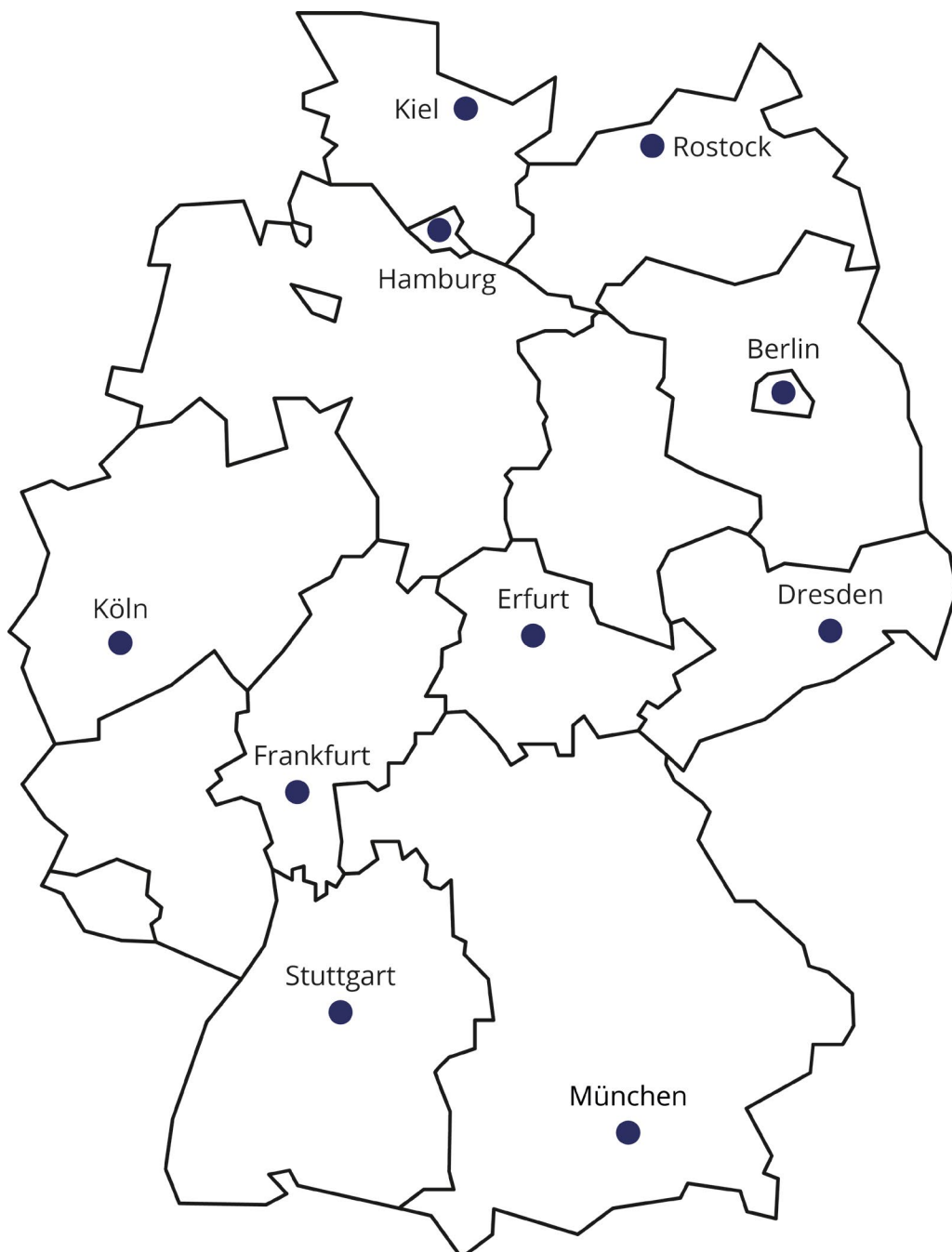
Alles digital?



„Weltweit vernetzt“

AUFGABE 1

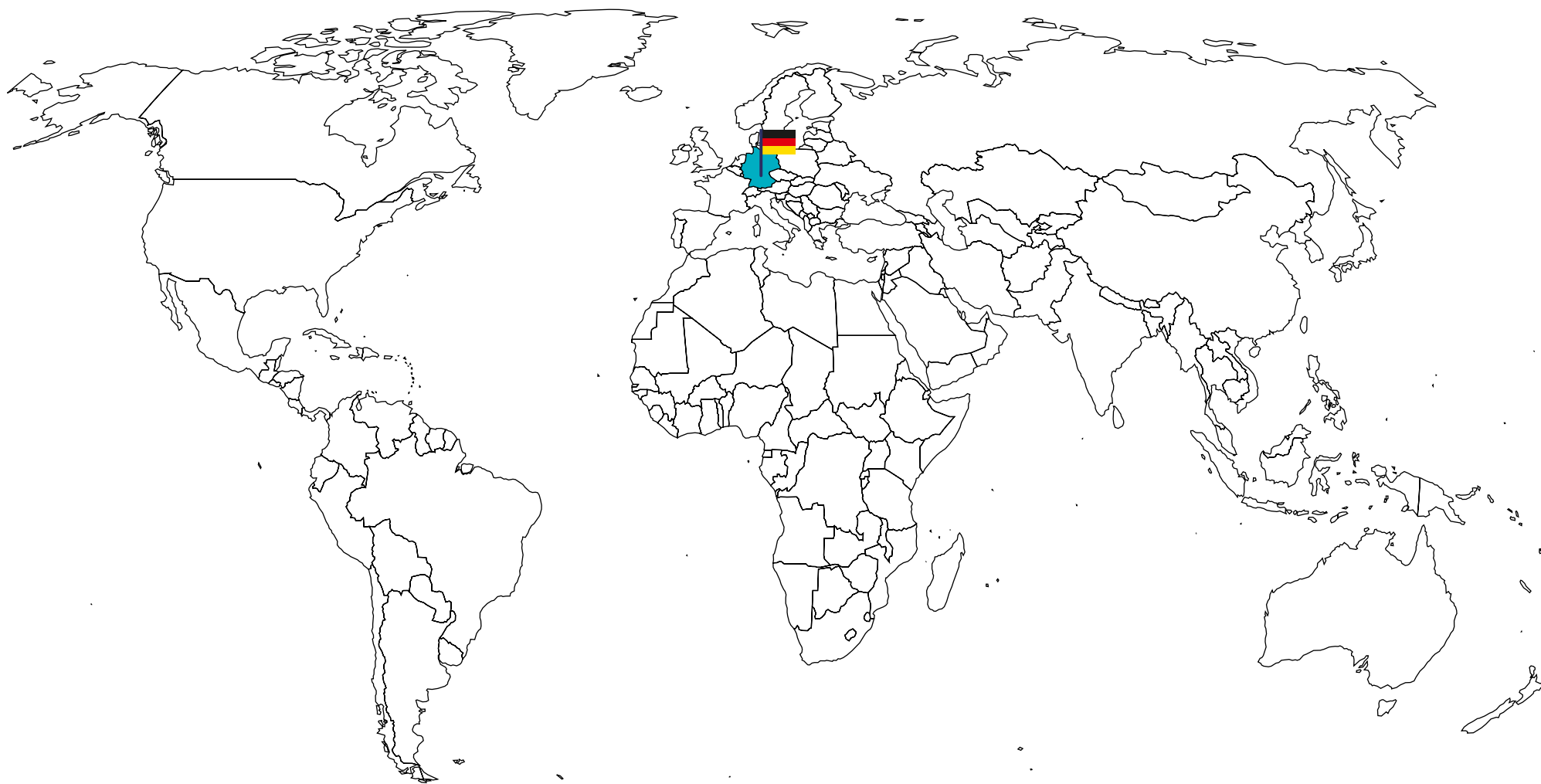
- Wo überall in Deutschland habt ihr Familie oder Freundschaften?
- Zeichnet die Orte in die Karten ein.
- Verbindet sie mit eurem Wohnort



Karte: Pyty, shutterstock.com

AUFGABE 2

- ➔ Habt ihr auch in anderen Ländern Familie oder Freundschaften?
- ➔ Zeichnet die Länder oder die Städte in die Karte ein.
- ➔ Verbindet diese Länder mit Deutschland.



Karte: infinetsoft, shutterstock.com

AUFGABE 3



- Schreibt auf:
Wie bleibt ihr mit den Menschen in Kontakt, die nicht in eurer Stadt wohnen?

- Worüber sprecht ihr mit diesen Personen?

AUFGABE 4

Früher, als die Eltern eurer Großeltern noch klein waren, gab es noch keine Telefone oder Computer. Wie sind die Menschen damals miteinander in Kontakt geblieben?

- Schreibt eure Ideen und Vermutungen hier auf:

TIPP

Fragt doch mal eure Familien oder schaut euch diesen Film an. Dann seht ihr auch, wie sich eure Ur-Ur-Ur-Ur-großeltern etwas mitgeteilt haben:

www.kika.de/ticktack-zeitreise-mit-lisa-und-lena/videos/vom-rauchzeichen-zum-handy-100



„Die Offline-Quest“:



AUFGABE 1

- ➔ Lest euch alle Fragen durch.
- ➔ Versucht, diese Aufgaben alle und ohne Handy oder Tablet zu beantworten!



Welches Museum ist in der Nähe eurer Schule?

Stellt euch vor: Eure Großeltern leben in einem anderen Land.

Ihr möchtet ihnen von den Ferien erzählen. Und ihr wollt wissen, wie es ihnen geht. Wie schafft ihr das?

Auf welchem Weg kommt ihr am schnellsten von der Schule zum Bahnhof?

Von wann bis wann lebte Mahatma Gandhi? _____

Stellt euch vor: Morgen fällt die Schule aus!

Die Schulleitung bittet euch darum, es allen in eurer Klasse zu sagen. Aber die meisten sind gar nicht mehr in der Schule. Was macht ihr jetzt?

Wie weit ist der Mond von der Erde entfernt? _____

Wie viele Menschen leben in Indien? _____

Stellt euch vor: Ihr möchtet mehr Sportplätze in der Stadt.

Das sollen die Menschen, die über diese Dinge entscheiden, wissen. Deshalb möchtet ihr am Wochenende viele Menschen vor dem Rathaus versammeln. Sie alle sollen mehr Sportplätze fordern. Wie bekommt ihr viele Menschen zusammen?

Was ist ein beliebtes Essen in Äthiopien?

Was spielen Kinder in Kenia gerne?

AUFGABE 2

- Welche Fragen konntet ihr lösen?
Geht die Aufgaben von oben bis unten durch
und besprecht eure Lösungen.



AUFGABE 3

- Welche Fragen konntet ihr nicht beantworten?
Markiert diese Fragen mit einem grünen Sternchen.
- Geht noch einmal jede Frage durch und überlegt euch:
In welchen Büchern würdet ihr die Antwort suchen?

AUFGABE 4

- Nehmt jetzt ein Tablet oder Handy heran. Wenn ihr ein Smartboard –
eine digitale Tafel – in der Klasse habt, benutzt diese.
- Sucht die Antworten auf alle Fragen, die ihr bisher noch nicht gelöst
habt, und tragt sie mit grüner Farbe im Arbeitsblatt ein.
- Erklärt: Welche Hilfe bieten uns digitale Geräte?
Über welche Dinge kann uns das Internet schnell Auskunft geben?



Was bedeutet digitale Teilhabe?



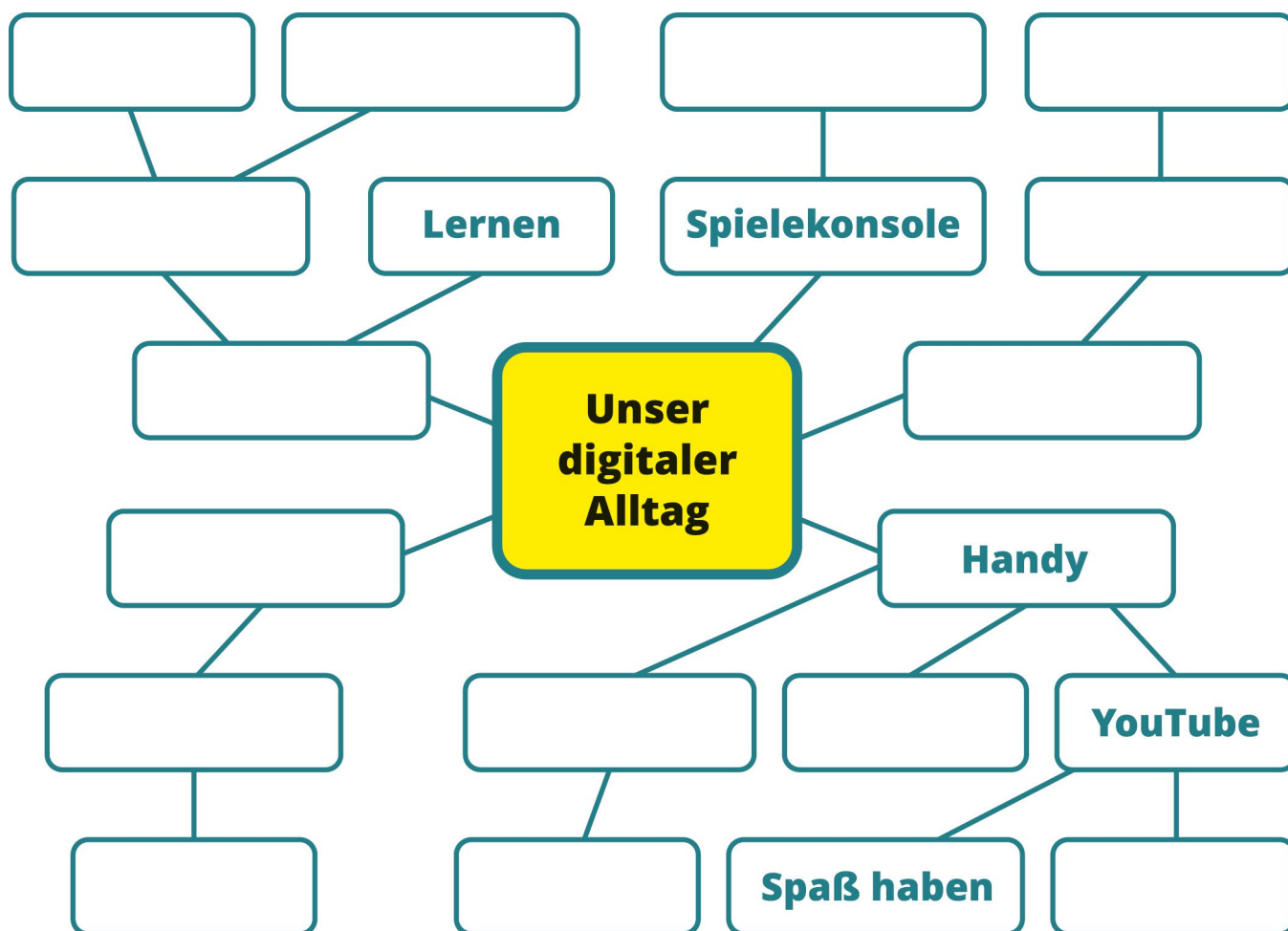
Mind-Map „Unser digitaler Alltag“

AUFGABE



Welche digitalen Geräte nutzt ihr? Und wozu?

- Füllt die Felder weiter aus.
- Fragt auch andere Personen und füllt weiter aus.





Ein Tag bei den Diggis

„Miauuuuuuuu!“ Kim schreckt aus dem Schlaf hoch. Es kracht draußen vor der Zimmertür. Eine Katze faucht. „Miez?“ Kim öffnet die Tür. Die Katze rennt ins Zimmer und versteckt sich unter dem Bett. Ein kleiner Roboter kommt hinterhergefahren. „Ach, Miez, ärgert dich der Staubsauger-Roboter wieder?“, lacht Kim und stellt den Roboter aus.

„Piep! Ich setze Milch auf die Einkaufsliste – Piep.“ Die Stimme kommt aus der Küche. Das war der Kühlschrank. Kim muss schmunzeln: „Kein Wunder, dass wir von allen, die Diggis‘ genannt werden. In unserer Familie ist wirklich vieles digital.“ Da kommt Papa Diggi mit einem Handy am Ohr aus dem Wohnzimmer. Er telefoniert wahrscheinlich wieder mit Oma und Opa. Die Eltern von Papa Diggi leben in Peru. Eigentlich wollten sie sich heute in einem Video-Telefonat treffen, aber wegen eines Sturms funktioniert das Internet im Moment nicht so gut, also können sie heute nur ohne Bild telefonieren. Am Telefon erzählt Papa Diggi, dass er morgen mit seiner Klasse einen wichtigen Termin hat. „Morgen trifft sich meine Klasse mit einer Klasse aus Kigali in Ruanda. Wir haben mit ihnen eine Schulpartnerschaft seit vielen Jahren und treffen uns regelmäßig digital, um uns zu verschiedenen Themen auszutauschen und so voneinander lernen zu können. Perspektivwechsel eben!“, sagt Papa Diggi ins Telefon, bevor er sich verabschiedet und auflegt.

Morgen geht es auch für Kim wieder in die Schule. Allerdings ganz real im Klassenzimmer in der Schule. Kim holt sich frischen Orangensaft aus dem Kühlschrank. „Piep! Mit einem Glas Orangensaft bekommst du Vitamin C! Ich empfehle außerdem ein leckeres Müsli dazu. Piep!“ plappert es aus dem Kühlschrank. Vitamin C klingt gut. Kim möchte unbedingt wieder gesund werden. Seit drei Tagen ist Kim krank und musste zu Hause bleiben. Aber jetzt fühlt Kim sich wieder fit genug, um am Unterricht teilzunehmen. Deshalb muss Kim dafür heute noch den Unterricht nachholen. Gedacht, getan. Nach dem Frühstück setzt sich Kim an den Computer und guckt sich ein paar Erklärfilme an. So lernt Kim am allerliebsten.

Zum Thema „Wahlen“ hat Kim aber noch nicht alles verstanden. Kims große Schwester Sophie ist gerade 18 Jahre alt geworden und darf nächsten Sonntag das erste Mal wählen. Sie kann bestimmt bei den Hausaufgaben helfen. „Na klar kann ich dir sagen, was Parteien sind! Komm mal her!“, ruft Sophie. Sie winkt mit ihrem Tablet – oder wie Sophie immer zu dem Gerät sagt: „Mein Mini-Computer für die Handtasche.“ Überall in ihrem Zimmer liegen Dinge herum. Eine Drohne, ein Spielzeugauto mit Fernsteuerung, ein halb zusammengebauter Roboter und wirklich viele Bücher – alle zum Thema Technik! Kim sucht einen sicheren Weg durch das Chaos. In drei Sprüngen schafft Kim es zu Sophie. Zusammen gucken sie auf das Tablet, aus dem die Stimme erklärt: „Menschen mit einer ähnlichen Meinung schließen sich zu Gruppen zusammen. Diese Gruppen nennen sich Parteien. Und wir können die Parteien wählen. Schau mal hier: Das ist der, Wahl-O-Mat‘. Das ist eine Website. Hier gebe ich meine Meinung zu politischen Themen ein. Das wird dann mit den Meinungen der Parteien verglichen. Und so sehe ich, welche Partei am besten zu mir passt!“



„Ach, du mit deiner Wahl! Ich gehe lieber demonstrieren!“, ruft es plötzlich aus einem anderen Zimmer. Das ist Leon, Kims großer Bruder. Er ist 15 Jahre alt und darf noch nicht wählen. Das ärgert ihn ein wenig. Er möchte auch politisch mitbestimmen und hat schon oft zugeschaut, wie Mama und Papa Diggi online eine Petition unterschrieben haben, also sich mit ihrer Unterschrift für eine Veränderung eingesetzt haben. Klimaschutz ist ihm besonders wichtig. Deshalb organisiert er eine Demonstration. Da kommen viele Menschen auf der Straße zusammen und sagen ihre Meinung. So werden sie von den Menschen, die Politik machen und Entscheidungen treffen, gehört. „Es kommen morgen 350 Leute zur Demonstration!“, ruft Leon stolz. Kim wundert sich und geht zu Leon ins Zimmer. „Du kennst doch gar nicht so viele Menschen. Wie hast du das geschafft?“, fragt Kim. Leon sitzt auf einem Trainingsfahrrad und strampelt kräftig in die Pedale. „Jetzt geht es bergauf!“, sagt das Fahrrad und auf dem Bildschirm ist eine steile Straße zu sehen. In der Hand hält Leon sein Handy. Wie immer. Omi Lotte hat schon mal gefragt, ob es dort festgewachsen ist. Hihi. „Ich habe das in den sozialen Medien gepostet“, keucht Leon und schnappt nach Luft. „Ich verstehe kein Wort“, jammert Kim. „Es gibt sowas wie Räume im Internet“, erklärt Leon, „dort können alle Menschen weltweit miteinander reden und schreiben. Und dort habe ich sowas wie einen digitalen Zettel an eine digitale Pinnwand gehängt. Und so haben ganz viele Menschen von meiner Demonstration erfahren!“

„Das ist ja toll! Gut gemacht!“, ruft Mama Diggi aus dem Wohnzimmer. „Aber leider stimmt es nicht, dass alle Menschen weltweit einen Zugang zum Internet haben!“ Das möchte Kim nun genauer wissen und geht ins Wohnzimmer. Dort sitzt Mama Diggi vor einem riesigen Bildschirm. Mama Diggi arbeitet meistens von zu Hause aus. Sie trifft sich dann im Internet mit anderen Menschen. „Das verstehe ich nicht, Mama. Warum sagst du, dass nicht alle Menschen ins Internet können? Du arbeitest doch viel mit Menschen aus der ganzen Welt.“ „Das stimmt“, sagt Mama Diggi, „mit sehr vielen Personen kann ich mich dort treffen. Aber ganz viele Menschen können das nicht, denn nicht überall auf der Welt gibt es eine stabile Internetverbindung und auch bei uns in Deutschland ist das Internet nicht überall gleich gut. Vielen Menschen fehlt es auch an den entsprechenden Geräten, die es dazu braucht“, erklärt Mama Diggi.

„Möp-Möp-Möp!“ macht es plötzlich an Kims Arm. Kim guckt auf die Armbanduhr. „Omi-Lotte-Zeit!“ steht da drauf. Kim ist jeden Tag mit Omi zum Spielen verabredet. Omi Lotte wohnt auch bei ihnen im Haus. „Omi ist ja ein Mensch, der ohne Internet aufgewachsen ist. Und jetzt ist sie mittendrin bei den Diggis, wie cool!“, überlegt Kim.

„Sag mal, Omi, wie habt ihr damals ohne Handy und Computer miteinander geredet und geschrieben?“, fragt Kim. „Wir haben uns persönlich getroffen oder Briefe geschrieben und mussten immer lange auf eine Antwort warten!“, antwortet Omi. Dann spielen die beiden Karten. Nach drei Runden möchte Omi ein Nickerchen machen.

Und Kim möchte nun noch kurz im Internet zocken. Schließlich gehört Kim zu den „Diggis“.

AUFGABE 1



- ➔ Was ist alles digital bei den Diggis?
Unterstreicht alle Geräte grün, die ihr im Text findet.

AUFGABE 2

- ➔ Was macht Familie Diggi mit diesen Geräten? Kreuzt an: ✕

- ☐ sich helfen lassen (im Haushalt, beim Sport)
- ☐ sich informieren (lesen, gucken, hören)
- ☐ lernen
- ☐ miteinander reden oder schreiben
(informieren, Meinungen sagen, in Kontakt bleiben)
- ☐ Spaß haben (gucken, spielen)
- ☐ gemeinsam etwas machen (arbeiten, etwas planen, mitmachen)

AUFGABE 3

- ➔ Was meint ihr: Was davon ist besonders wichtig für das Leben miteinander?
Unterstreicht diese Dinge rot.

AUFGABE 4

- ➔ Findet heraus: Wer in dieser Geschichte kann nicht an diesem Miteinander teilhaben? Wer ist ausgeschlossen?



Zusatzaufgaben zum Wimmelbild „Zuhause bei den Diggis“

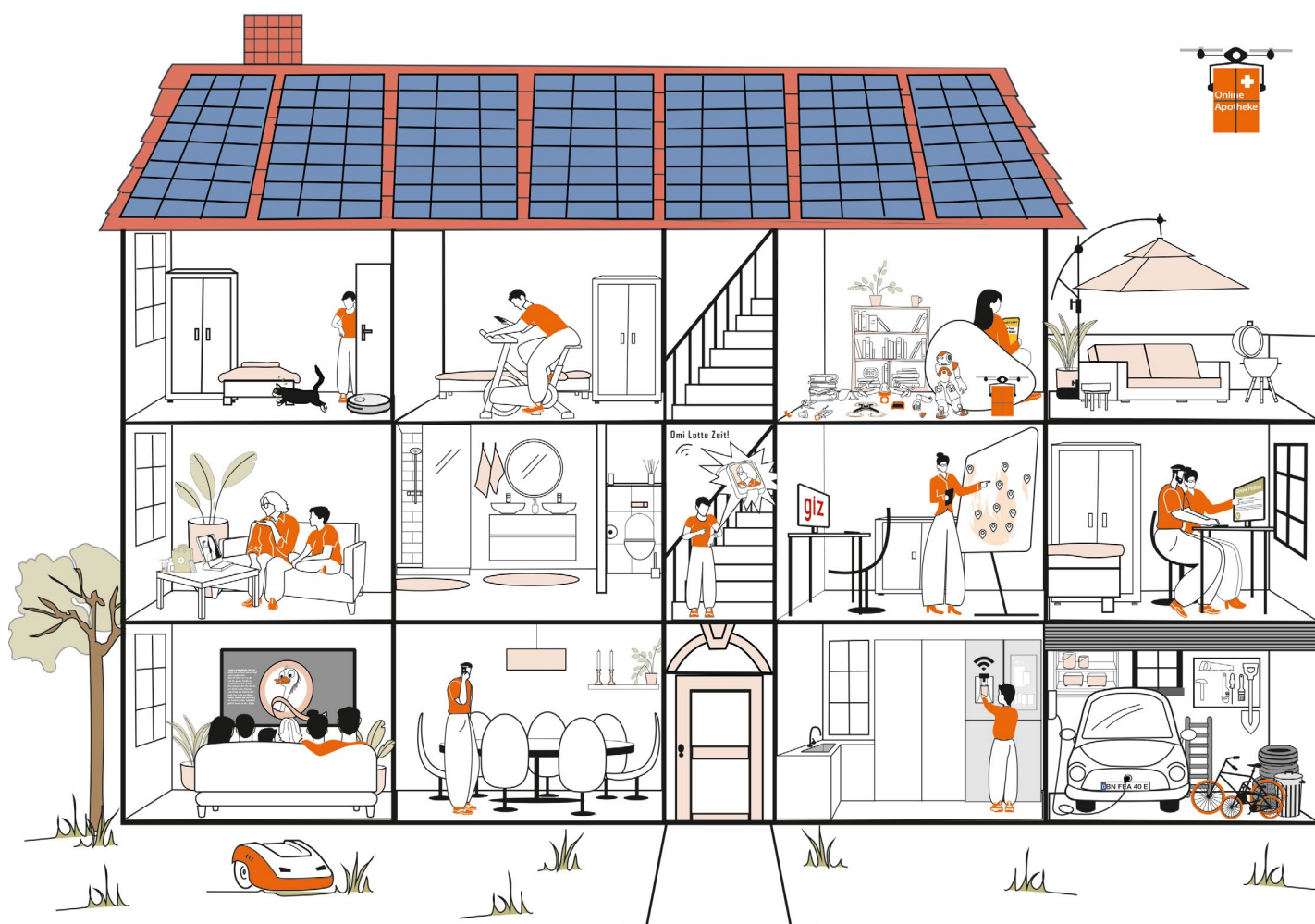


AUFGABE 1

- ➔ Kreist alle digitalen Geräte aus der Geschichte in dem Bild in der Farbe Rot ein.
- ➔ Findet ihr noch weitere digitale Geräte, die nicht in der Geschichte genannt werden? Kreist diese Geräte grün ein.
- ➔ In welchem Raum findet ihr keine digitalen Geräte?

AUFGABE 2

- ➔ Schaut euch in eurer Schule um: Welche digitalen Geräte findet ihr hier?
- ➔ Was meint ihr: Welche digitalen Geräte unterstützen euch beim Lernen und in der Schule?
- ➔ Zeichnet eure Schule und die digitalen Geräte, die euch in eurem Schulalltag helfen könnten.



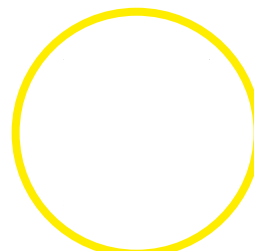
Ihr habt das Recht auf digitale Teilhabe



Was heißt digitale Teilhabe?

Die Menschen können in allen Bereichen des gemeinsamen Lebens mitmachen. Dazu gehören auch die vielen Möglichkeiten in der „digitalen Welt“.

FILMTIPP

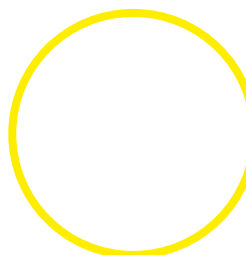


Video: Digitale Teilhabe
- warum sie wichtig ist



**Möchtet ihr mehr zu den Kinderrechten wissen?
Dann schaut mal hier:**

Was sind Kinderrechte? UNICEF-
Erklärfilm für Kinder mit Tobias Krell



Video: Was sind Kinder-
rechte? | UNICEF
Erklärfilm

Kinderrechte in einfacher
Sprache:

[www.bundesjugendwerk.de/
wp-content/uploads/news/
news-7/AWO_UN_Broschuere_
web_260719_Ansicht_aktuell.pdf](http://www.bundesjugendwerk.de/wp-content/uploads/news/news-7/AWO_UN_Broschuere_web_260719_Ansicht_aktuell.pdf)



Die Vereinten Nationen (englisch: United Nations, UN), das sind 193 Länder, die sich zusammengeschlossen haben. Sie haben Kinderrechte aufgestellt. Und diese gibt es auch in der „digitalen Welt“. Die Vereinten Nationen sagen:

Ihr Kinder sollt die Möglichkeit haben, digitale Medien zu nutzen. Mit digitalen Medien könnt ihr euch informieren, spielen, lernen, eure Meinung sagen und euch mit anderen zusammentun.

Ihr sollt lernen, wie man mit digitalen Geräten umgeht, wie man das Internet nutzt. Wichtig ist, dass ihr wisst, wie ihr die digitalen Medien nutzen könnt. Erwachsene sollen Kinder außerdem schützen, damit niemand eure Daten klagt, euch beleidigt oder betrügt.

AUFGABE

- Findet im Text vier Worte, die sagen, wie Kinder in der digitalen Teilhabe unterstützt werden sollen.

TIPP: Sucht nach drei Nomen und einem Verb.

G _____

I _____

W _____

S _____

TIPPS FÜR LEHRKRÄFTE:

Gefahren und Ausschluss von digitaler Teilhabe



Anleitung für das Aufstellungsspiel

„Digital dabei, gefährdet oder ausgeschlossen?“



Der Klassenraum wird aufgeteilt in drei Bereiche:

1. Stuhlkreis. Dieser steht für: **Digitale Teilhabe**.
2. Mitte des Stuhlkreises (Platz zum Hinstellen). Dieser steht für: **Gefahr!**
3. Bereich außerhalb des Stuhlkreises (Platz zum Hinstellen).
Dieser Bereich steht für **Ausschluss von digitaler Teilhabe**.

Die Rollenkarten (A) werden an Kleingruppen verteilt. Diese ordnen sich dann in die jeweiligen Bereiche ein. Drei Gruppen sollten nun außerhalb des Kreises stehen (1 x ohne Funknetz, 2 x ohne Geräte), alle anderen sitzen im Kreis. Die Gruppen außerhalb des Kreises benennen ihre Ausschlussgründe und lesen die Informationen auf den Karten vor.

HINWEIS

Es gibt die Möglichkeit, jeweils tiefer in die Themen der Karten einzusteigen. Dazu können die auf den Karten verlinkten Videos oder Informationsseiten genutzt werden.

Dann werden die weiteren Karten (B) an die Gruppen im Stuhlkreis verteilt. Die Gruppen diskutieren und entscheiden je nach Karte, ob sie im Kreis sitzen bleiben können oder den Platz wechseln müssen, benennen den Grund und geben die weiteren Informationen an alle weiter.

Gemeinsam werden globale Exklusionsgründe und Gefahren in einem Tafelbild festgehalten und das Ergebnis reflektiert:

• Ausschluss aufgrund ...

- ... fehlender Technik und Infrastruktur
- ... fehlender Kompetenzen: ältere Menschen, Fremdsprachen, fehlende Bildung
- ... körperlicher Einschränkungen (zu wenig barrierefreie Internetseiten)
- ... gesellschaftlicher/politischer Rahmenbedingungen: Ungleichheit (Kinder, die nicht zur Schule gehen)

• Gefahr aufgrund ...

- ... gesellschaftlicher/politischer Rahmenbedingungen (keine Meinungsfreiheit)
- ... fehlender Kompetenzen: Falschnachrichten, Datenschutz
- ... fehlender Schutzmaßnahmen: Hassrede, Falschnachrichten, Datenschutz

• „Fun-Fakt“: Verstoßen Eltern gegen die Kinderrechte, wenn sie den Kindern die Nutzung von Smartphone oder Computer verbieten? Nein, da es eine vorübergehende Erziehungsmaßnahme ist. 😊

• Reflexionsfragen:

- Wie fühlt es sich an, im Kreis zu sitzen?
- Wie fühlt es sich an, draußen zu stehen?
- Wie fühlt es sich an, in der Mitte zu stehen?
- Wie findet ihr die Situation?
- Was ist mit dem Kinderrecht auf digitale Teilhabe?
- Was findet ihr nicht gut an der Situation?
- Was möchtet ihr ändern?
- Was ist ungerecht?

Rollenkarten (A)



10 x ausdrucken und verteilen:

Ihr habt Zugang zu technischen Geräten und einen Internetzugang.

Schon gewusst?!

Etwa jeder dritte Mensch hat keinen Zugang zum Internet.
Auf dem Kontinent Afrika haben weniger als die Hälfte der Menschen die Möglichkeit, das Internet zu nutzen.



(vgl. Greenpeace, 2024)

1 x ausdrucken und verteilen:

Ihr lebt auf dem Land – ohne Mobilfunknetz.

Ein Mobilfunknetz ist wie ein unsichtbares Netz zwischen vielen Sendemasten. Wenn ihr mit dem Handy telefoniert oder im Internet surft, verbindet ihr euch über dieses Netz. Ein Funkloch ist ein Ort, an dem dieses Netz fehlt.

Schon gewusst?!

Weltweit leben insgesamt 350 Millionen Menschen an Orten ohne Mobilfunknetz. Das sind mehr als viermal so viele Menschen, wie in ganz Deutschland leben.

Auch in Deutschland gibt es noch Funklöcher auf dem Land.



(vgl. teltarif.de/GSMA, 2024)

(vgl. Christ, 2025)

Rollenkarten (A), 2 x ausdrucken und verteilen:

**Ihr besitzt kein Smartphone und keinen Computer.
Ihr habt auch keine Möglichkeit, zu Hause oder in der Schule ein Gerät zu benutzen.**

Schon gewusst?!

Im Jahr 2022 hat etwa jeder zweite Mensch weltweit ein Smartphone besessen.



(vgl. eigene Berechnung/Zahlen Bevölkerung/
Smartphone-Besitz: Statista, 2024a)



Neun von zehn Schulen in Deutschland haben Laptops, Tablets oder Smartphones für ganze Klassen.

(vgl. Artelt/Hanika, 2024)

Erweiterte Rollenkarten beziehungsweise Ereigniskarten (B), jeweils 1 x ausdrucken und verteilen:

Ihr versteht kein Englisch.

Schon gewusst?!

Mehr als die Hälfte aller Internetseiten sind auf Englisch.



(vgl. Unicef 2017)

Ihr wohnt im Altersheim.

Als ihr jung wart, gab es noch keine Smartphones oder Computer. Ihr wisst gar nicht, wie ihr die benutzen sollt.



Schon gewusst?!

Etwa jeder dritte der über 60-jährigen nutzt kein Internet.

(vgl. Statista 2024b)

Erweiterte Rollenkarten beziehungsweise Ereigniskarten (B), jeweils 1 x ausdrucken und verteilen:

Ihr lebt in Guatemala. Leider dürft ihr nicht zur Schule gehen.

Überlegt mal:

Was könnte das für Auswirkungen auf die digitale Teilhabe haben?



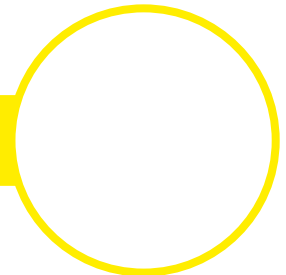
Schon gewusst?!

Im Jahr 2020 besuchten 260 Millionen Kinder in der ganzen Welt keine Schule.

Hier gibt es mehr Informationen dazu:
Merima kann jetzt zur Schule gehen:

(vgl. Bundesministerium für wirtschaftliche
Zusammenarbeit und Entwicklung, 2024b)

Video: Merima kann
jetzt zur Schule gehen



Ihr könnt nicht sehen.

Schon gewusst?!

- „Menschen mit einer Sehbehinderung können Texte oder Formularfelder schlecht erkennen, wenn sie sich nur gering vom Hintergrund abheben.“
- Gehörlose und schwerhörige Menschen können Videos nicht nutzen, wenn sie keine Untertitel enthalten.
- Blinde Menschen können Websites nicht richtig nutzen, wenn Bilder, Formulare und Buttons nicht textlich beschrieben sind.“



Aktion Mensch, o. D.a

Schade, ihr seid auf Falschnachrichten reingefallen!

(Viele sagen dazu auch „Fake News“.)

Schon gewusst?!

So erkennt ihr Falschnachrichten:



[www.zdf.de/kinder/logo/
tipps-falschnachrichten-
erkennen-100.html](http://www.zdf.de/kinder/logo/tipps-falschnachrichten-erkennen-100.html)



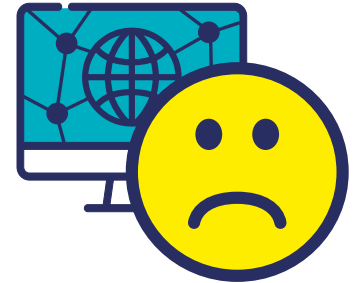
Erweiterte Rollenkarten beziehungsweise Ereigniskarten (B), jeweils 1 x ausdrucken und verteilen:

Achtung: Andere Menschen beleidigen euch über die digitalen Medien (= Hater).

Schon gewusst?!

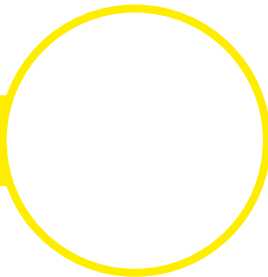
Etwa jedes vierte Kind hat sowas
schon mal erlebt!

(vgl. Klicksafe 2024)



Ihr möchtet mehr über Cybermobbing erfahren? Schaut mal hier:

Video: Cybermobbing:
Gewalt im Internet -
einfach erklärt



[www.zdf.de/kinder/logo/
cybermobbing-112.html](http://www.zdf.de/kinder/logo/cybermobbing-112.html)



Oje, eure Daten wurden im Internet geklaut!

Schon gewusst?!

Auch im Internet gibt es Diebe. Die versuchen zum Beispiel
eure Passwörter zu klauen.

Ihr möchtet mehr darüber wissen, um euch zu schützen?
Schaut mal hier:

Das versteht man unter
Cyberkriminalität:



[www.internet-abc.de/
kinder/lexikon/c/cybercrime-
cyberkriminalitaet/](http://www.internet-abc.de/kinder/lexikon/c/cybercrime-cyberkriminalitaet/)



**Erweiterte Rollenkarten beziehungsweise Ereigniskarten (B),
jeweils 1 x ausdrucken und verteilen:**

Ihr lebt in China.

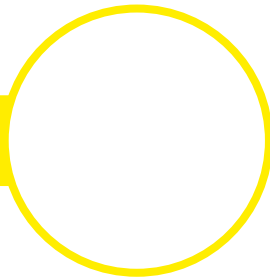
Hier ist es nicht erlaubt, zu jedem Thema seine Meinung öffentlich zu sagen. Ihr dürft zum Beispiel nicht in den sozialen Medien schlecht über die Regierung reden.

Ihr möchtet mehr darüber wissen?
Schaut mal hier:

Zensur im
Internet:



Video: Zensur im
Internet



**Eure Eltern verbieten euch
eine Woche Smartphone
und Computer.**

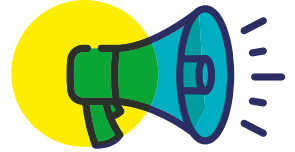


Digitale Teilhabe – gute Ideen aus aller Welt!



„Gewonnen!“, ruft Kim begeistert. „Jetzt mache ich aber Schluss mit Zocken!“ Eine Frage schwirrt Kim noch immer im Kopf herum. Deshalb geht Kim zu Mama Diggi und fragt nach: „Menschen, die nicht ins Internet kommen, können ja viele Dinge nicht so machen wie wir. Wir können im Internet was nachgucken oder damit lernen und spielen. Wir sprechen und schreiben dort miteinander. Und wir können sogar gemeinsam arbeiten oder politisch aktiv sein. Ich finde es gemein, dass manche Menschen das nicht können. Was können wir denn da machen?“

„Es gibt viele tolle Ideen!“, antwortet Mama Diggi: „Ich zeige dir ein paar Beispiele aus meiner Arbeit. Wir setzen uns dafür ein, dass alle Menschen digital teilhaben können und sicher dabei sind! Für Kinder ist es auch besonders wichtig, dass sie lernen können.“



Zuerst einmal muss es die Möglichkeit geben, das Internet zu nutzen. Die deutsche Regierung hilft dabei, dass es überall in Deutschland und in anderen Ländern auf der Welt ein Funknetz gibt.

☐

Und wir brauchen Geräte. In Uruguay zum Beispiel bekommt jedes Kind von der Regierung einen Computer.

☐

Und dann müssen wir dafür sorgen, dass der Zugang gut genutzt werden kann. In Bangladesch gibt es nur in den Städten Schulen. Kinder vom Land können also keine Schule besuchen. Deshalb gibt es jetzt Unterricht, der online stattfindet.

☐

Für Menschen, die nicht sehen oder hören können, ist die digitale Nutzung oft schwer. In Kenia gibt es digitale Schulbücher mit Texten, Hörspielen oder Videos. So kann jedes Kind aussuchen, wie es am besten lernen kann. Die Videos gibt es sogar mit Gebärdensprache, damit gehörlose Kinder sie auch verstehen.

☐

Manchmal ist es aber auch gefährlich, sich digital zu beteiligen. In einigen Ländern möchte die Regierung nicht, dass sich Menschen im Internet über sie beschwerten. In Kambodscha wird den Menschen deshalb beigebracht, wie sie ohne Gefahr ihre Meinung in der digitalen Welt sagen können.

☐

In einem anderen Projekt können Frauen weltweit zu digitalen Botschafterinnen werden. Das heißt: Sie lernen, wie sie sich sicher in der digitalen Welt beteiligen können. Und sie bringen das dann auch wieder anderen bei.

☐

Auch in Deutschland gibt es tolle Projekte. Zum Beispiel bringen Kinder und Jugendliche älteren Menschen bei, wie sie mit digitalen Geräten umgehen können.

☐

„Danke, Mama! Wir können also alle mithelfen“, sagt Kim.

AUFGABE



Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie man Menschen dabei unterstützt, am digitalen Leben mitzumachen. Hier unten findest du drei Möglichkeiten:

- ➔ Lest euch alle drei Möglichkeiten einmal durch.
- ➔ Lest euch dann die verschiedenen Kästchen aus der Geschichte oben durch.
- ➔ Jedes Kästchen aus der Geschichte zeigt, wie man Menschen dabei unterstützt, am digitalen Leben mitzumachen. Ordnet den Kästchen aus der Geschichte jeweils eine Zahl zu.



- 1 Sie bekommen **Zugang**, also die Möglichkeit, das Internet oder digitale Geräte zu nutzen.
- 2 Sie **lernen**, wie man digitale Geräte und das Internet benutzt.
- 3 Sie bekommen **Schutz**, damit sie im Internet nicht beleidigt oder betrogen werden.

Quellen, auf denen die Geschichte basiert:

Bundesministerium für wirtschaftliche
Zusammenarbeit und Entwicklung, 2023

Abé, 2021

Bundesministerium für wirtschaftliche
Zusammenarbeit und Entwicklung, 2021

Gesellschaft für internationale Zusammenarbeit, o. D.
regio-tv.de, 2023



„Kinder- oder Jugendparlament: Digitale Teilhabe für alle!“



Gründet ein eigenes Kinder- oder Jugendparlament!

Euer Ziel: Eine Welt, in der alle digital teilhaben können!

Team: Wer macht mit?

Machen auch Kinder und Jugendliche aus anderen Klassen, Schulen und Ländern mit?

Habt ihr einen Klassenrat oder ein Schulparlament? Welche Vorteile hat es, wenn ihr mit ihnen und Räten von anderen Schulen zusammenarbeitet?

Wie könnt ihr Meinungen und Wünsche von Kindern und Jugendlichen weltweit herausfinden?
Was würdet ihr gerne von Kindern und Jugendlichen wissen, die in anderen Ländern leben?

Kommunikation: Wie tauscht ihr euch aus?

Wo und wie könnt ihr miteinander reden und schreiben?

Gibt es digitale Räume, die ihr nutzen könnt?

Habt ihr eine digitale Pinnwand oder einen digitalen Ordner für alle?



Botschaft: Was wollt ihr der Welt sagen?

Was wollt ihr besser machen?

Welche Forderung wollt ihr zusammen mit Kindern und Jugendlichen aus aller Welt stellen?

Wie ist eure gemeinsame Vision der Zukunft? Wie soll die Welt aussehen?

Was müssen die Menschen weltweit dafür tun?

Erzählt eure Story!



Aktionen: Wie wollt ihr eure Botschaft weltweit verbreiten?

Wie könnt ihr möglichst viele Menschen mit eurer Botschaft erreichen?

Gibt es digitale Möglichkeiten? Postings, Websites, Petitionen, Kommunikationskampagnen ...?

Habt ihr Ideen für eigene Projekte, um euer Ziel zu erreichen?

Werdet gemeinsam aktiv!

Legt eine Liste an:

Was muss alles gemacht werden?

Wer macht was?



Viel Erfolg!



Checkliste – so überzeugt ihr die Jury!



Ihr möchtet euer Projekt beim Schulwettbewerb zur Entwicklungspolitik einreichen, wisst aber nicht, was der Jury besonders wichtig ist?

Die folgende Checkliste hilft euch, die Jury von eurem Beitrag zu überzeugen. Geht die Kriterien durch und überprüft, ob ihr alle Punkte berücksichtigt habt.

1. Warum dieses Thema die Welt bewegt – und warum es uns alle etwas angeht!

Passt

Noch offen

Für die Jury ist es wichtig, dass ihr euch mit den 17 Nachhaltigkeitszielen der Agenda 2030 auseinandersetzt. Zeigt der Jury, warum das Thema, mit dem ihr euch beschäftigt habt, die ganze Welt bewegt. **Welche Auswirkungen hat unser Handeln hier auf andere Gegenden der Welt? Auf welches SDG bezieht sich euer Beitrag?**

2. Einen anderen Blickwinkel einnehmen

Passt

Noch offen

Viele Herausforderungen – sei es der Klimawandel, Armut oder Bildung – treffen Länder des Globalen Südens oft besonders hart. Versetzt euch in Menschen aus dem Globalen Süden hinein: Wie denken die Menschen dort über euer Thema? **Manchmal ist es etwas ganz Anderes als das, was wir zunächst erwarten.**

3. Respektvoll mit und über andere Menschen kommunizieren

Passt

Noch offen

Stellt euch vor, eine Schulklassse aus Uruguay schreibt über das Schulsystem in Deutschland einen Bericht. Sicherlich wünscht ihr euch, dass sie nicht lauter Vorurteile bedienen: In Deutschland sind nicht alle reich, aber auch nicht alle arm. Und hier können viele Jugendliche hervorragend mit PCs und digitalen Medien umgehen – auch wenn noch so manche Schulen schlecht ausgestattet sind. Denkt also darüber nach, wie ihr über Menschen aus anderen Ländern berichtet. **Schreibt nur so, wie andere über euch schreiben sollten!**

4. Lösungen denken – nicht nur Probleme sehen!

Passt

Noch offen

Es geht nicht nur darum darauf hinzuweisen, was alles schief läuft und schlecht ist. Beweist, dass ihr euch mit Handlungsmöglichkeiten beschäftigt habt. Welche Lösungen gibt es weltweit, auch in Ländern des Globalen Südens?
Und das Wichtigste: Wie könnt ihr selbst aktiv werden?

5. Fakten checken – Quellen nennen!

Passt

Noch offen

Fügt allen Bildern, Videos oder wichtigen Informationen, auf die ihr euch bezieht, Quellenangaben hinzu. So kann die Jury nachvollziehen, womit ihr euch beschäftigt habt – und ob ihr euch auf Fakten und zuverlässige Quellen bezieht. Außerdem haben alle Personen, die etwas veröffentlichen, ein Recht darauf, dass ihre Namen genannt werden. **Nehmt euch Zeit für eure Quellenangaben, denn dieser Punkt spielt bei der Bewertung eurer Beiträge eine wichtige Rolle!**

6. Zeigen, was dahintersteckt!

Passt

Noch offen

Manchmal ist es für die Jury schwierig zu erklären, welche Ideen sich hinter einem Wettbewerbsbeitrag verbergen. Bei Zeichnungen oder Collagen, aber auch bei kurzen Videos beispielsweise ist es oft schwer zu erkennen, was euch durch den Kopf gegangen ist. Falls ihr einen solchen Beitrag erstellt: Tippt für die Jury einen kurzen Bericht (max. eine Seite) und erklärt eure Gedanken.

Orientiert euch dabei an den Punkten eins bis vier auf diesem Arbeitsblatt.

7. Ehrlichkeit währt am längsten

Passt

Noch offen

Mittlerweile arbeiten sehr viele Personen mit KI. Sie kann hilfreich, aber auch gefährlich sein. Falls ihr KI benutzt habt, füllt unseren Fragebogen aus. Beweist der Jury, dass ihr ehrlich seid und verantwortungsvoll mit KI arbeitet.

Das erhöht eindeutig eure Gewinnchancen! 😊



Eure Selbstauskunft zur Nutzung von Künstlicher Intelligenz (KI)

Mittlerweile arbeiten sehr viele Personen mit KI. Sie kann hilfreich, aber ebenso auch gefährlich sein. Füllt diesen Fragebogen (ohne KI 😊) aus und beweist der Jury, dass ihr ehrlich seid: Je sorgfältiger ihr seid, umso besser stehen eure Gewinnchancen!

Ihr könnt die Fragen entweder handschriftlich beantworten oder – noch viel besser 😊 – gleich in diesem PDF-Formular.

Was wir von euch gerne wissen möchten:

1. Warum und zu welchem Zweck habt ihr auf KI als Hilfsmittel zurückgegriffen?

2. Welche KI-Tools habt ihr genutzt?

3. Nennt mindestens drei wichtige Prompts (Fragen/Befehle), die ihr eingegeben habt.

- 4. Welche Ergebnisse habt ihr übernommen? Warum? Fügt drei Beispiele an.**

- 5. Hat die KI euch angezeigt, woher sie die Informationen hatte? Und habt diese Quellen einmal geprüft? Falls ja, fügt Beispiele ein.**

- 6. Beschreibt, ob und inwiefern euch die KI bei der Erstellung eures Wettbeitrags geholfen hat.**

- 7. Auf einer Skala von 1 bis 10: Wieviel hat KI zu deinem Projekt beigetragen?**
(0 = gar nichts; 10 = KI hat so gut wie alles übernommen)

Literaturverzeichnis



zum Thema „Digital? Da sind wir ALLE dabei!“

Texte

Abé, Nicola (2021): Warum Uruguays Schüler so gut durch die Pandemie kommen, spiegel.de (<https://www.spiegel.de/ausland/digitale-bildung-warum-uruguays-schueler-so-gut-durch-die-corona-pandemie-kommen-a-59466cde-21f9-4949-99f8-68e0ea4d70b1>) [abgerufen am 13.03.2025].

Aktion Mensch e.V. (o.D.a): Barrierefreie Website: Einfacher für alle Menschen, aktion-mensch.de (<https://www.aktion-mensch.de/inklusion/barrierefreiheit/barrierefreie-website>) [abgerufen am 13.03.2025].

Aktion Mensch e.V. (o.D.b): Lern- und Unterrichtsmaterialien für die digital-inklusive Praxis, aktion-mensch.de (<https://www.aktion-mensch.de/inklusion/bildung/impulse/digital-inklusive-bildung/lern-und-unterrichtsmaterialien>) [abgerufen am 13.03.2025].

Artelt, Philip / Jan-Claudius, Hanika (2024): Umfrage: Schulen brauchen weitere Mittel für Digitalisierung, br.de (<https://www.br.de/nachrichten/wissen/umfrage-schulen-brauchen-weitere-mittel-fuer-digitalisierung,U38WFei>) [abgerufen am 13.03.2025].

Austausch macht Schule (o.D.): Digitale Tools, austausch-macht-schule.org (<https://www.austausch-macht-schule.org/beitragskategorie/digitale-tools>) [abgerufen am 13.03.2025].

AWO Bundesverband e.V. (2019): Kinder-Rechte in Leichter Sprache, bundesjugendwerk.de (https://www.bundesjugendwerk.de/wp-content/uploads/news/news-7/AWO_UN_Broschuere_web_260719_Ansicht_aktuell.pdf) [abgerufen am 13.03.2025].

Bayerischer Rundfunk (2025a): Unterrichtseinheit: Der Wissensdetektiv – Wie geht gute Recherche?, br.de (<https://www.br.de/sogehtmedien/grundschule/grundschule-wissensdetektiv-wie-geht-gute-recherche-100.html>) [abgerufen am 13.03.2025].

Bayerischer Rundfunk (2025b): Unterrichtseinheit: Fake News – Gibt es erlogene Nachrichten?, br.de (<https://www.br.de/sogehtmedien/grundschule/grundschule-mit-team-timster-fake-news-100.html>) [abgerufen am 13.03.2025].

Bildung.digital (o.D.): Digitale Tools – Eine Übersicht, bildung.digital (<https://www.bildung.digital/artikel/digitale-tools>) [abgerufen am 13.03.2025].

Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (2021): BMZ Toolkit – Digitale Bildung, bmz.de (<https://www.bmz.de/resource/blob/98500/smateriale580-toolkit-digitale-bildung.pdf>) [abgerufen am 13.03.2025].

Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (2023): Gute Infrastruktur als Basis für nachhaltige Entwicklung, bmz.de (<https://www.bmz.de/de/themen/infrastruktur-initiativen>) [abgerufen am 13.03.2025].

Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (2024a): Der digitale Wandel – ein zentrales Thema der Entwicklungszusammenarbeit, bmz.de (<https://www.bmz.de/de/themen/digitalisierung/digitaler-wandel>) [abgerufen am 13.03.2025].

Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (2024b): Die Bildungssituation in den Entwicklungsländern, bmz.de (<https://www.bmz.de/de/themen/menschenrecht-bildung/situation-entwicklungslaender-11092#:~:text=Im%20Jahr%202020%20besuchten%2060%20Millionen%20Kinder%20im,eingeschult%2C%20brechen%20die%20Grundschule%20dann%20jedoch%20vorzeitig%20ab>) [abgerufen am 17.04.2025].

Bundeszentrale für politische Bildung (2022): Hintergrund: Politische Teilhabe in einer digitalen Welt, bpb.de (<https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/politische-bildung-in-einer-digitalen-welt/unterrichtsmaterialien/506481/hintergrund-politische-teilhabe-in-einer-digitalen-welt/>) [abgerufen am 13.03.2025].

Christ, Johannes (2025): Lücken im Mobilfunknetz: Deutschland-Karte zeigt verbliebene Funklöcher in Ihrer Region, rnd.de (<https://www.rnd.de/digital/funkloecher-in-deutschland-karte-zeigt-luecken-im-mobilfunknetz-CWYF5JYXXJHNZN2LUCKFRNQSQ.html>) [abgerufen am 13.03.2025].

Deutsche Gesellschaft für internationale Zusammenarbeit (GIZ) (o.D.): Kambodschas „Digital Security Champions“ – Beschützer*innen der Meinungsfreiheit im Internet, giz.de (<https://www.giz.de/fachexpertise/html/61901.html>) [abgerufen am 13.03.2025].

Deutsches Kinderhilfswerk (o.D.): Kinderrechtliche Potenziale der Digitalisierung, dossier.kinderrechte.de, (<https://dossier.kinderrechte.de/>) [abgerufen am 13.03.2025].

Engagement Global (o.D.): ENSA – Schulaustausch für eine global gerechte Welt, ensa.engagement-global.de (<https://ensa.engagement-global.de/>) [abgerufen am 13.03.2025].

Greenpeace e.V. (2024): Digital Divide – Digitalisierung und Nachhaltigkeit: Ein Widerspruch?, Unterrichtsmaterial für die Sekundarstufe I/II (2024), greenpeace.de (<https://www.greenpeace.de/bildungsmaterial/Digitalisierung%20und%20Nachhaltigkeit%20-%20Digital%20Divide.pdf>) [abgerufen am 13.03.2025].

internet-abc (o.D.): Cybercrime / Cyberkriminalität, internet-abc.de (<https://www.internet-abc.de/kinder/lexikon/c/cybercrime-cyberkriminalitaet/>) [zuletzt aufgerufen am 26.06.2025]

Klicksafe (2023a): Medienpädagogik in der Grundschule, klicksafe.de (<https://www.klicksafe.de/medienpaedagogik-in-der-grundschule>) [abgerufen am 13.03.2025].

Klicksafe (2023b): Unterrichtseinheit „Fake News, Kettenbriefe und Co. – Lügen im Netz“, klicksafe.de (https://www.klicksafe.de/fileadmin/cms/download/Material/Sonstige/unterrichtseinheit_fake_news_grundschule_klicksafe.pdf) [abgerufen am 13.03.2025].

Klicksafe (2023c): Wie verlässlich ist ChatGPT? Unterrichtsbeispiele zu den Themen Quellenkritik und Informationskompetenz, klicksafe.de (https://www.klicksafe.de/fileadmin/cms/download/Material/klicksafe_Material-paed-Praxis_ChatGPT.pdf) [abgerufen am 13.03.2025].

Klicksafe (2024): Über 2 Millionen Kinder von Cybermobbing betroffen, klicksafe.de (<https://www.klicksafe.de/news/ueber-2-millionen-kinder-von-cybermobbing-betroffen>) [abgerufen am 13.03.2025].

OMR (2022): Deutschland ist ein digitales Entwicklungsland – und diese Studie belegt das mit Zahlen, omr.com (<https://omr.com/de/daily/global-digital-skills-index-salesforce-sponsored-article>) [abgerufen am 14.04.2025].

Regio-TV (2023): Verkehrte Rollen: Schüler bringen Senioren das Internet bei, regio-tv.de (<https://www.regio-tv.de/mediathek/video/verkehrte-rollen-schueler-bringen-senioren-das-internet-bei/>) [abgerufen am 13.03.2025].

Statista (2024a): Anzahl der Smartphone-Nutzer weltweit von 2016 bis 2022 und Prognose bis 2028, statista.com (<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/309656/umfrage/prognose-zur-anzahl-der-smartphone-nutzer-weltweit/#:~:text=Die%20weltweite%20Anzahl%20der%20Smartphone,auf%205%2C1%20Milliarden%20prognostiziert>) [abgerufen am 13.03.2025].

Statista (2024b): Umfrage zur Nutzung des Internets bei Personen ab 60 Jahren in Deutschland im Jahr 2024, statista.com (<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1100764/umfrage/internetnutzung-von-senioren/#:~:text=Laut%20der%20Allensbacher%20Markt%2D%20und,%C3%BCber%2060%20Jahren%20keine%20Internetnutzer>) [abgerufen am 13.03.2025].

Statista (2025): Weltbevölkerung von 1950 bis 2024, statista.com (<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1716/umfrage/entwicklung-der-weltbevoelkerung/>) [abgerufen am 13.03.2025].

Stiftung Medien Kompetenz Forum Südwest (2020): kinder.sicher.online – Unterrichtsmaterial zur Medienbildung an Grundschulen, ifk.de (<https://www.ifk.de/fileadmin/PDFs/Publikationen/Materialien/MKFS/mkfs-kinder-sicher-online-2020.pdf>) [abgerufen am 13.03.2025].

Teachtoday (o.D.): SCROLLER – Das Kindermedienmagazin, teachtoday.de (https://www.teachtoday.de/Angebote/Materialien/1016_Kindermedienmagazin.htm) [abgerufen am 13.03.2025].

UNICEF (2017): Kinder in einer digitalen Welt, unicef.de (https://www.unicef.de/_cae/resource/blob/155348/3ba93a642c1ff027de0b9aa299f9c193/kinder-in-der-digitalen-welt---zusammenfassung-data.pdf) [abgerufen am 13.03.2025].

Vereinte Nationen, Committee on the Rights of the Child (2021): General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment, dossier.kinderrechte.de (https://dossier.kinderrechte.de/fileadmin/redaktion/Hintergrund/PDF_CRC-C-GC-25.pdf) [abgerufen am 13.03.2025].

Weidner, Marcus (2024): So viele Menschen leben weltweit im Funkloch, teltarif.de (<https://www.teltarif.de/mobilesinternet-funkloch-nutzung-studie/news/96947.html>) [abgerufen am 13.03.2025].

ZDF – Logo! (2024a): Fake News – so könnt ihr sie erkennen!, logo.de (<https://www.logo.de/tipps-falschnachrichten-erkennen-100.html>) [abgerufen am 13.03.2025].

ZDF – Logo! (2024b): Mobbing im Internet – das geht gar nicht!, logo.de (<https://www.logo.de/cybermobbing-112.html>) [abgerufen am 13.03.2025].

ZDF – Logo! (2025): So seid ihr im Netz sicher!, logo.de (<https://www.logo.de/safer-internet-day-108.html>) [abgerufen am 13.03.2025].

Videomaterial

Bildungskanal (2019): Zensur im Internet, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=VZRdyaEuTVg>) [abgerufen am 13.03.2025].

KiKa (2022): Telekommunikation, kika.de (<https://www.kika.de/ticktack-zeitreise-mit-lisa-und-lena/videos/vom-rauchzeichen-zum-handy-100>) [abgerufen am 14.04.2025].

Kindernothilfe e.V. (2020): Merima kann jetzt zur Schule gehen, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=mOxjlcV3J8>) [abgerufen am 13.03.2025].

Medien_Weiter_Bildung des JFF – Institut für Medienpädagogik (2021): Digitale Teilhabe – warum sie wichtig ist, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=5uWxrjVSXDo>) [abgerufen am 13.03.2025].

Schulwettbewerb zur Entwicklungspolitik (2018): Kategorie 1, Platz 2: Schule am Wingster Wald, Wingst, YouTube.com (https://www.youtube.com/watch?v=Zp5S_aT4Lkw) [abgerufen am 17.04.2025]

SRF Kids (2024): Cybermobbing: Gewalt im Internet – einfach erklärt, YouTube.com (<https://www.youtube.com/watch?v=-hCBig3lhvA>) [abgerufen am 13.03.2025].

UNICEF (2024): Was sind Kinderrechte? | UNICEF Erklärfilm für Kinder mit Tobias Krell, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=ijqdbLykj5Q>) [abgerufen am 13.03.2025].

Mitmachen und gewinnen

Beim Schulwettbewerb zur Entwicklungspolitik können Schulklassen, Schülerteams, Arbeitsgemeinschaften sowie Lerngruppen aller Art von Schulen in Deutschland Wettbewerbsbeiträge einreichen. Außerdem werden in der Kategorie 5 (Schulpreis) Schulen für ihr langfristiges Engagement geehrt. Voraussetzung ist, dass Bildung für nachhaltige Entwicklung fester Bestandteil ihres Schulalltags ist. Für diesen Preis können Sie sich mit Ihrer ganzen Schule bewerben, auch zusätzlich zu Einsendungen in den Kategorien 1 bis 4.

Die Einsendekategorien

Kategorie 1: Klassen 1 bis 4

Kategorie 2: Klassen 5 bis 7

Kategorie 3: Klassen 8 bis 10

Kategorie 4: Klassen 11 bis 13

Kategorie 5: Schulpreis

Die Preise

Für Klassen, Schülerteams, Arbeitsgruppen und sonstige Lerngruppen gibt es über einhundert Preise im Gesamtwert von über 50.000 Euro zu gewinnen. Dabei werden Schulen, die sich erfolgreich für den Schulpreis bewerben, mit Geldpreisen im Gesamtwert von 25.000 Euro ausgezeichnet. Alle Teilnehmenden erhalten eine namentliche Urkunde, unterzeichnet von der Leitung des Bundesentwicklungsministeriums. Außerdem werden Delegationen der Gewinnerschulen zur großen Preisverleihung mit Begleitprogramm in Berlin eingeladen.

Kategorien 1 bis 4:

4 x 2.000 Euro

4 x 1.000 Euro

4 x 500 Euro

100 x 100 Euro

Kategorie 5 Schulpreis:

5 x 5.000 Euro

10 x 200 Euro

Sonderpreise auf Länderebene

Auch in dieser Runde küren die 16 deutschen Bundesländer besonders gelungene Beiträge aus ihrer Region: Zu gewinnen gibt es pro Bundesland zwei Landespreise für Beiträge aus den Klassen 1 bis 13, die Menschen über die Schule hinaus motivieren, sich für entwicklungspolitische Themen zu engagieren. Zusätzlich vergibt jedes Bundesland einen Engagementpreis für Lehrkräfte, die sich in besonderem Maße für die Beschäftigung mit globalen Themen im Unterricht eingesetzt haben.

Sonderpreis der Nichtregierungsorganisationen

Die zivilgesellschaftlichen Partner des Schulwettbewerbs, die Kindernothilfe, die Stiftung Menschen für Menschen, die SOS-Kinderdörfer weltweit und Aktion gegen den Hunger, loben auch in dieser Runde einen Sonderpreis aus. Unter dem Titel „Hoffnungsträger“ werden Beiträge und Projektideen ausgezeichnet, die in besonderer Weise zeigen, dass die Schülerinnen und Schüler bei ihrem Engagement für eine zukunftsfähige, nachhaltige Welt die Perspektive von Menschen im Globalen Süden einbeziehen und deren aktive Rolle thematisieren. Die Gewinnergruppen können sich über spannende Kreativworkshops freuen!

Nutzen Sie die Expertise unserer Partner für die Projektarbeit mit Ihren Schülerinnen und Schülern. Die Geschäftsstelle des Schulwettbewerbs vermittelt Ihnen gern die Kontakte.

Sonderpreis Schulaustausch

Zusätzlich können Sie innerhalb der Schulpreiskategorie die Förderung einer Anbahnungs- oder Begegnungsreise in Höhe von bis zu maximal 14.000 Euro im Rahmen des entwicklungspolitischen Schulaustauschprogramms ENSA gewinnen. Die Programmlinie „Begegnungsreise“ richtet sich an Schulen, die eine bestehende Partnerschaft mit einer Schule in einem Land in Afrika, Asien, Lateinamerika oder Südosteuropa (DAC-Liste) intensivieren und gemeinsam Projekte umsetzen wollen. Schulen, die eine neue Partnerschaft starten und gemeinsam entwickeln wollen, können an der Programmlinie „Anbahnungsreise“ teilnehmen. Voraussetzung für eine Förderung durch ENSA ist, dass Ihre Schülerinnen und Schüler zu Beginn des Austauschjahres mindestens 14 Jahre alt sind.



Bitte senden Sie physische
Beiträge per Post an:

ENGAGEMENT GLOBAL gGmbH
Schulwettbewerb zur Entwicklungspolitik
Friedrich-Ebert-Allee 40
53113 Bonn

Bei Fragen zur Beitragserstellung oder zu den
Teilnahmebedingungen können Sie sich gern
an unsere Geschäftsstelle wenden:

Antonia Bihlmayer, Projektleitung
Christine Gerland, Projektleitung
Telefon: +49 228 20 717-2347
Fax: +49 228 20 717-2321
schulwettbewerb@engagement-global.de

Einsendeschluss
26. Februar 2026



Es gilt das Datum
des Poststempels

IMPRESSUM

Herausgeberin:

ENGAGEMENT GLOBAL gGmbH –
Service für Entwicklungsinitiativen
Friedrich-Ebert-Allee 40 | 53113 Bonn
Telefon +49 228 20 717-0
info@engagement-global.de
www.engagement-global.de
August 2025

Konzept und Redaktion:

Schulwettbewerb zur Entwicklungspolitik
Friedrich-Ebert-Allee 40 | 53113 Bonn
Telefon +49 228 20 717-2347
schulwettbewerb@engagement-global.de
www.eineweltfueralle.de

Autorin:

Claudia Wegener

Gestaltung:

Kreativ Konzept –
Agentur für Werbung GmbH
www.kreativ-konzept.com

Bildnachweis:

Die Nutzungsrechte aller Fotos liegen bei Engagement Global/
David Ertl, sofern nicht anders vermerkt.

Seite 2: Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier,
Bundesregierung/Steffen Kugler,
Seite 3: Bundesentwicklungsministerin Reem Alabali Radovan,
Bundesregierung/Steffen Kugler

Mit Ausnahme der enthaltenen Wort-Bild-Marke (Logos) und
der SDG Icons ist diese Veröffentlichung freigegeben unter
der CC-Lizenz BY-SA 4.0 International (Namensnennung
– Weitergabe unter gleichen Bedingungen), siehe [https://
creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).
Logos/Kennzeichen von Creative Commons dürfen nach
Nutzungsregeln unter <https://creativecommons.org/policies>
weitergegeben werden.

