

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

# Junges Engagement – digital. global. demokratisch!

Lernmaterialien in erweitertem Umfang



Durchgeführt von



Gefördert von der



In Kooperation mit



## 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 several loops and a long horizontal stroke at the end.

# 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:	
Junges Engagement – digital. global. demokratisch!.....	15
Dossier .....	15
Arbeitsblätter .....	20
Einstieg.....	20
Phase 1.....	23
Phase 2.....	44
Phase 3.....	56
Arbeitsblätter Storytelling .....	65
Checkliste – so überzeugt ihr die Jury! .....	69
Eure Selbstauskunft zur Nutzung von Künstlicher Intelligenz (KI).....	71
Literaturverzeichnis zur Lerneinheit .....	73
Mitmachen und gewinnen.....	79
Impressum.....	81

# 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, CO<sub>2</sub> 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 Sekundenschnelle 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 halb voll oder halb leer 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 Schwarz-Weiß-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 Kinder und Jugendlichen 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:

## Positive Perspektiven: Desinformation keinen Raum geben!



Wie kann dem Phänomen Desinformation auf persönlicher Ebene begegnet werden?

In dieser Lerneinheit beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler damit, wie Desinformationen die Umsetzung der Agenda 2030 erschweren. Anhand ausgewählter Beispiele analysieren sie mögliche Konsequenzen und diskutieren verschiedene staatliche und zivilgesellschaftliche Strategien und Maßnahmen. Enthalten sind eine Vielzahl unterschiedlicher Impulse und Ideen, um entwicklungspolitische Themen in faktenbasierte, zukunftsorientierte und kreative Stories zu „übersetzen“: Von jungen Menschen – für junge Menschen!

## Junges Engagement – digital. global. demokratisch



Wie können Kinder und Jugendliche digitale Tools nutzen, um ihrer Stimme mehr Gewicht und Einfluss zu verleihen?

Bei dieser Lernsequenz steht das demokratische Potenzial der Digitalisierung im Vordergrund. Eine Reihe von ganz unterschiedlichen Beispielen zeigt, wie digitales Engagement weltweit gelebt und gefördert wird. Gleichzeitig verweisen sie auf noch bestehende Defizite, Herausforderungen und Gefahren.

Ziel ist es, jungen Menschen ein Gefühl für ihr Weltbürgertum zu vermitteln, denn: Virtuell lassen sich fast mühelos Kontakte knüpfen, gemeinsam Ideen ins Rollen bringen und miteinander die Zukunft unserer Welt gestalten – kurz: Grenzen überwinden!

## Zero Elektroschrott? Smarte Ideen für faire Lösungen



Die Zahlen sind mittlerweile astronomisch. Wenn die Menschheit weitermacht wie bisher, erstickt sie förmlich in ihrem Elektroschrott. Doch wohin mit all dem Abfall?

Kinder und Jugendliche setzen sich in dieser Lerneinheit damit auseinander, wie und in welchem Ausmaß der Globale Norden Elektroschrott generiert, der den Globalen Süden zur Müllhalde der Weltgemeinschaft macht. Für radikale Schwarz-Weiß-Lösungen bleibt kein Raum, smarte Ideen sind gefragt, denn: Unser Elektroschrott ist ein Problem der gesamten Weltgemeinschaft, dem wir alle etwas entgegensetzen können – und müssen!

## Raus aus der Gewohnheitsfalle: Kleine Schritte für weltweites Klimahandeln!



Die Folgen des Klimawandels für die Erde sind zur Genüge bekannt. Und dennoch kommen wir im Kampf gegen den Klimawandel nur schleppend voran. Woran liegt das?

Gewohnheiten, soziale Normen und Kommunikationsstile spielen dabei eine entscheidende Rolle. Junge Menschen erhalten in dieser Lerneinheit wichtige Impulse, um ihr persönliches Engagement mit den eigenen Bedürfnissen in Einklang zu bringen und sich so für Nachhaltigkeit stark zu machen und selbst aktiv zu werden, frei nach dem Motto: Handeln – und den Klimawandel stoppen!

## Ressource Wasser – ein sicherer und gerechter Zugang für alle?!



Dürren und Wasserknappheit nehmen weltweit beängstigende Ausmaße an. Doch welche Faktoren sind maßgeblich dafür verantwortlich? Und wie hängt unser Kleider- mit unserem Wasserverbrauch zusammen?

Auch dieses Thema sensibilisiert junge Menschen dafür, wie individuelles und globales Handeln zusammenwirken. Entscheidend ist schließlich nicht, wieviel bei uns gerade aus dem Wasserhahn fließt – sondern ob die Ressource Wasser zukünftig auch in anderen Weltgegenden noch ausreichend zur Verfügung steht.

**Hier können Sie die Lernmaterialien in  
erweitertem Umfang herunterladen:**

Materialseite des  
Schulwettbewerbs



# 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 zugutekommen.

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:



Ziele für nachhaltige Entwicklung



Die Deutsche Nachhaltigkeitsstrategie



Agenda 2030



Sustainable Development Report 2024



Interlinkages - targets | KnowSDGs



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.

Mediathek – GES – Globale Entwicklung in der Schule



## 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 Schülern 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: 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 fünf Lerneinheiten der aktuellen Wettbewerbsrunde. Sie bestehen aus einem einführenden Dossier, 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 in 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, die Schülerinnen und Schüler zu motivieren, im Team eigenständig zu lernen. Mit Ausnahme des Einstiegs sind alle Arbeitsblätter entsprechend angelegt und verzichten weitestgehend auf die Angabe von Sozialformen.
- Die Materialien sind bewusst nicht an eine bestimmte Klassenstufe oder Schulform gebunden. Stattdessen eröffnen die unterschiedlich anspruchsvollen Aufgaben die Möglichkeit zur **Binnendifferenzierung**.
- Auch auf konkrete Zeitvorgaben wurde auf den Arbeitsblättern verzichtet, damit sie sich individuell an das Tempo der Schülerinnen und Schüler anpassen lassen.
- Flexibel handhabbar ist außerdem die Ausgestaltung der Ergebniskontrolle und -sicherung. Empfehlenswert ist eine Auswertung der drei großen Phasen im Plenum. Wie Schülerinnen und Schüler 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“; die hier platzierten Arbeitsblätter zum (digitalen) Storytelling bieten außerdem die Möglichkeit, jeden Wettbewerbsbeitrag mit dem Thema der 12. Wettbewerbsrunde zu kombinieren.

## Einsatzmöglichkeiten der Lernmaterialien

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

## 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 gehören 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 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. global. demokratisch.“

## 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](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](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=XWBrLWjYHes>) [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].

# Junges Engagement



- digital. global. demokratisch

Eva Fritzen, Ira Jansen, Julia Kunz



Materialeseite des Schulwettbewerbs



## In dieser Lerneinheit ...

... untersuchen die Schülerinnen und Schüler, wie digitale Technologien zur Förderung demokratischer Teilhabe und des Engagements für die 17 Nachhaltigkeitsziele beitragen können. Zugleich werden strukturelle Herausforderungen und Risiken digitalen Engagements analysiert, um transnationale Handlungsspielräume und individuelle Partizipationsmöglichkeiten im digitalen Raum zu reflektieren.

## Fächerzuordnung:

Fremdsprachen, Deutsch, Politik, Ethik, Geografie, Informatik

## Kompetenzen:



### ERKENNEN:

Informationen zu Fragen der Globalisierung und Entwicklung beschaffen und themenbezogen verarbeiten



### BEWERTEN:

Ansätze zur Beurteilung von Entwicklungsmaßnahmen unter Berücksichtigung unterschiedlicher Interessen und Rahmenbedingungen kennenlernen und zu eigenständigen Bewertungen kommen



### HANDELN:

Die Jugendlichen können Ziele der nachhaltigen Entwicklung im privaten, schulischen und beruflichen Bereich verfolgen und sich an ihrer Umsetzung auf gesellschaftlicher und politischer Ebene beteiligen

## EINSTIEG: Digitale Teilhabe als Chance zur Stärkung demokratischer Bildung



Die digitale Teilhabe junger Menschen bietet ein großes Potenzial, demokratische Strukturen nachhaltig zu stärken. Sie eröffnet Jugendlichen neue Wege, sich aktiv an politischen Prozessen zu beteiligen – unabhängig von geografischen oder sozialen Hürden. Dabei geht es nicht nur um den Zugang zu Informationen, sondern auch um die Möglichkeit, selbst Inhalte zu gestalten, Position zu beziehen und gesellschaftliche Diskussionen mit voranzutreiben.

Digitale Plattformen wie soziale Medien, Foren und interaktive Online-Tools eröffnen Jugendlichen niedrigschwellige Zugänge zu politischen Themen und gesellschaftlichen Bewegungen. Sie bieten vielfältige Möglichkeiten zur Meinungsäußerung, Vernetzung und aktiven Mitgestaltung. Dadurch gewinnen vielfältige Perspektiven an Sichtbarkeit, und junge Menschen erfahren, dass ihr Engagement Wirkung zeigt. Dieses Gefühl von Teilhabe fördert nicht nur ihre politische Selbstwirksamkeit, sondern stärkt auch das Vertrauen in demokratische Strukturen (vgl. **Bundeszentrale für politische Bildung, 2022**).

Das Programm CHAT der WELTEN verbindet Lernende aus Deutschland mit Gleichaltrigen oder Expertinnen und Experten aus der ganzen Welt.

CHAT der WELTEN



Auch die Vereinten Nationen setzen gezielt auf die Beteiligung junger Menschen, wenn es darum geht, nachhaltige Entwicklung anzustoßen (vgl. **Schulwettbewerb zur Entwicklungspolitik, o.D.**). Zum Einstieg und als inhaltliche Ausgangsbasis für die nachfolgenden Lerneinheit beschäftigen sich Schülerinnen und Schüler daher zunächst intensiv mit der Agenda 2030 und den 17 Nachhaltigkeitszielen. Beispiele aus der Praxis zeigen, wie junge Menschen mithilfe digitaler Medien und Technologien Verantwortung übernehmen und aktiv zur Umsetzung der globalen Nachhaltigkeitsziele beitragen. Sie machen deutlich, welches Potenzial in der Digitalisierung steckt, um gesellschaftliches Engagement zu stärken und nachhaltige Veränderungen wirkungsvoll mitzugestalten.



## ERKENNEN: Dimensionen und Voraussetzungen digitalen Engagements



Die Phase des „Erkennens“ gliedert sich in vier thematische Schwerpunkte, die zentrale Bedingungen und Voraussetzungen digitaler Teilhabe untersuchen. Ziel ist es, jungen Menschen ein vertieftes Verständnis für die strukturellen, sozialen und technologischen Dimensionen digitaler Partizipation zu vermitteln.

Der erste thematische Schwerpunkt widmet sich dem UN-Digitalpakt, der grundlegende Rahmenbedingungen für eine sichere und chancengerechte Online-Nutzung insbesondere durch Kinder und Jugendliche formuliert. Im Fokus steht Datenschutz und Sicherheit als essenzielle Voraussetzung für digitale Teilhabe und digitales Engagement. Analysiert werden daher unterschiedliche Erscheinungsformen digitaler Gewalt. Als Fallbeispiel dient die Biografie der Aktivistin Malala Yousafzai, deren Erfahrungen dazu anregen, Schutzmechanismen im digitalen Raum sowie die Herausforderungen zivilgesellschaftlichen Engagements junger Menschen kritisch zu reflektieren.

Im zweiten Themenkomplex steht die Vielfalt digitaler Mitgestaltungsmöglichkeiten im Zentrum. Die sogenannte Partizipationspyramide dient als Modell zur Differenzierung verschiedener Stufen der Einflussnahme. Aufbauend darauf werden praxisorientierte Ideen für partizipative Prozesse entwickelt, etwa im schulischen oder außerschulischen Bereich. Ergänzend erfolgt eine Auseinandersetzung mit digitalen Werkzeugen, die die kollaborative Entscheidungsfindung und Abstimmungsverfahren unterstützen. Darüber hinaus werden Potenziale und Risiken des Einsatzes künstlicher Intelligenz in partizipativen Kontexten systematisch betrachtet.

Die dritte Einheit widmet sich dem Konzept der digitalen Inklusion. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich dabei mit dem sogenannten digital divide auseinander, dem weltweit ungleichen Zugang zu digitalen Technologien und Internetverbindungen, der häufig entlang sozialer, wirtschaftlicher oder geografischer Linien verläuft und damit Chancenungleichheit im digitalen Raum verstärkt. Fallbeispiele vermitteln den Lernenden Einblicke in weltweite Initiativen, die digitale Teilhabe gezielt fördern. Ein Projekt aus Uruguay führt etwa vor Augen, wie Bildungseinrichtungen zu Vorreitern digitaler Bildung werden können (vgl. [Abé, 2021](#)). Beispielhaft ist zudem das Engagement einer geflüchteten Afghanin, die von Deutschland aus über WhatsApp online-Unterricht für junge Mädchen in ihrer Heimat organisiert (vgl. [Bechtold, 2023](#)). Ihr Engagement zeigt exemplarisch, wie digitale Initiativen dort wirksam werden können, wo Bildungseinrichtungen vor Ort kaum erreichbar oder bestimmten Personengruppen vorenthalten sind.

Das vierte Themenfeld innerhalb der Phase „Erkennen“ fokussiert die Frage, welche Kenntnisse und Kompetenzen junge Menschen benötigen, um aktiv, reflektiert und selbstbestimmt an der digitalen Gesellschaft partizipieren zu können. Zentrale Bezugspunkte bilden hierbei die Empfehlungen der Kultusministerkonferenz zur Medienbildung im schulischen Kontext, die die Schülerinnen und Schüler unter medienpädagogischen und bildungspolitischen Gesichtspunkten analysieren. Im Zentrum steht die Rolle von Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation des digitalen Zeitalters. Ergänzend werden internationale Ansätze zur Förderung digitaler Bildung in den Blick genommen. Exemplarisch betrachten die Schülerinnen und Schüler hierbei den indischen Bundesstaats Kerala, das als Modellregion für eine umfassende und integrative Medienbildung gilt (vgl. [Poonan, o.D.](#)).



## BEWERTEN: Maßnahmen ergreifen – digitales Engagement fördern

In der Phase „Bewerten“ setzen sich die Schülerinnen und Schüler zunächst mit den Zielen und Aufgaben des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ) auseinander. Dabei erkennen sie, dass sich die entwicklungspolitische Arbeit des Ministeriums eng an der Umsetzung der 17 Nachhaltigkeitsziele (SDG) orientiert. Im Zentrum stehen dabei politische und strukturelle Maßnahmen, die sowohl vom BMZ als auch von den Vereinten Nationen initiiert werden, um weltweit – insbesondere in Ländern des Globalen Südens – förderliche Bedingungen für digitales Engagement zu schaffen. Das **BMZ Toolkit – Digitale Bildung** vermittelt Schülerinnen und Schüler in diesem Zusammenhang einen guten Ein- und Überblick über Programme, die auf den Ausbau digitaler Kompetenzen abzielen und zur Verbesserung der Voraussetzungen für digitale Teilhabe in sozioökonomisch benachteiligten Regionen beitragen ([vgl. Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung, 2021](#)).

Im zweiten Themenabschnitt dieser Phase steht das digitale Engagement junger Menschen aus dem Globalen Süden. In einem Gruppen-Puzzle setzen sich die Lernenden zunächst intensiv mit ausgewählten Persönlichkeiten wie der Studentenaktivist Joshua Wong aus Hongkong, der mexikanisch-chilenischen Klimaaktivistin Xiye Bastida oder der kenianischen Studentin und Frauenrechtlerin Stacy Owino auseinander. Anschließend geben sie ihr Wissen in Runden mit Expertinnen und Experten an ihre Mitschülerinnen und Mitschüler weiter ([vgl. Kroker, 2024](#)). Auf diese Weise lernen die Schülerinnen inspirierende junge Akteurinnen aus verschiedenen Teilen der Welt kennen, deren Biografien veranschaulichen, welches Potenzial in jungen Menschen steckt – und wie digitale Tools dabei helfen, dieses Potential zu entfalten.

Der abschließende Themenabschnitt thematisiert die enge Wechselbeziehung zwischen zivilgesellschaftlichem Engagement und demokratischer Teilhabe. Im Zentrum steht die Erkenntnis, dass demokratische Systeme auf der aktiven Mitwirkung ihrer Bürgerinnen und Bürger basieren und durch partizipative Prozesse wesentlich gestärkt werden. Ein exemplarisches Fallbeispiel bildet die Nichtregierungsorganisation **Democracy without Borders**, die sich für die Etablierung eines globalen, demokratisch legitimierten Weltparlaments einsetzt. Diese Idee dient als Ausgangspunkt für die Auseinandersetzung mit der Frage, inwiefern digitale Formate und Strukturen die Arbeitsprozesse eines solch transnationalen erleichtern. Dabei wird insbesondere auch der Frage nachgegangen, wie und ob ein digitales Weltjugendparlament als innovatives Partizipationsformat dazu beitragen könnte, das politische Engagement junger Menschen zu stärken und ihre Mitwirkung an globalen Nachhaltigkeitsprozessen zu fördern ([vgl. Batarilo, 2024](#)).

## **HANDELN: Was können wir tun? Projektideen für nachhaltige Veränderung**



Die Phase „Handeln“ leitet den transferorientierten Teil der Unterrichtseinheit ein und beginnt mit einem Planspiel, das handlungsorientiertes Lernen und argumentatives Problemlösen fördert. Die Schülerinnen und Schüler übernehmen die Rolle einer Initiative zur Gründung eines digitalen Zukunftsrats, um die 17 Nachhaltigkeitsziele an ihrer Schule zu verankern. Dies erfordert kommunikative Kompetenz, Kenntnisse über digitale Partizipationsformate sowie ein vertieftes Verständnis nachhaltigkeitsrelevanter Themen. Widerstände – etwa von Schulleitung oder Elternvertretung – müssen antizipiert und überzeugend adressiert werden. Die ergebnisoffene Entscheidung über die Umsetzung ermöglicht eine realitätsnahe Auseinandersetzung mit Interessenskonflikten, demokratischen Prozessen und digitalem Engagement im schulischen Kontext.

Ergänzend zum Planspiel erhalten die Schülerinnen und Schüler im Rahmen der Phase „Handeln“ vielfältige Impulse aus dem Bereich zivilgesellschaftlichen, politischen und künstlerischen Engagements. Sie dienen als Anregung für die Entwicklung eigener Projektideen und verdeutlichen die Bandbreite möglicher Handlungsansätze – von schulischen Initiativen über kreative Ausdrucksformen bis hin zu Formen politischer Teilhabe und medialer Öffentlichkeitsarbeit. Ziel dieser Impulsphase ist es, den Lernenden zu vermitteln, dass wirkungsvolles Engagement nicht notwendigerweise in groß angelegten Projekten bestehen muss. Vielmehr können auch kleinere, lokal ausgerichtete Aktionen einen bedeutenden Beitrag zur Auseinandersetzung mit globalen Problemlagen leisten, individuelle Handlungskompetenzen stärken und Impulse für nachhaltige Entwicklung auf schulischer oder kommunaler Ebene setzen.

Ein besonderer Fokus liegt auf der Sensibilisierung für den potenziellen Multiplikatoreffekt der entstehenden Wettbewerbsbeiträge. Projekte gewinnen an Nachhaltigkeit, wenn sie über den unmittelbaren Handlungskontext hinaus Wirkung entfalten, andere zur Reflexion anregen und zur aktiven Teilhabe motivieren. Wünschenswert ist in diesem Zusammenhang auch der Bezug zum Rundenthema und die Auseinandersetzung mit der Frage, wie sich faktenbasierte Geschichten und persönliche Erfahrungen in wirkungsvolle Botschaften übersetzen lassen – ganz im Sinne des Themas der 12. Wettbewerbsrunde: „Fakten gecheckt? Verändert die Welt mit eurer Story!“



# Junges Engagement – digital. global. demokratisch.



Stellt euch vor, ihr habt die Chance, die Welt zu verändern – klingt aufregend, oder?

Genau darum geht es bei den 17 Zielen für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDG) der Vereinten Nationen (englisch: United Nations, UN). Sie sind Teil der Agenda 2030, einem Plan für eine bessere Zukunft aller Menschen auf unserem Planeten. Und das Beste: Jede und jeder von uns kann mitmachen!

## INFO

Die Vereinten Nationen (englisch: United Nations, UN) sind eine Organisation, in der fast alle Länder der Welt zusammenarbeiten, um Frieden, Menschenrechte und eine bessere Zukunft für alle zu sichern.

Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDG) sind ein Plan der UN, um bis 2030 Armut zu beenden, die Umwelt zu schützen und ein gutes Leben für alle Menschen zu ermöglichen. Dazu gehören saubere Energie, Bildung für alle, Klimaschutz und mehr Gerechtigkeit.

Video: Die Agenda 2030



© Engagement Global / David Ertl

1.

Ziel der UN ist es, junge Menschen zu ermutigen, sich stärker für die Zukunft unseres Planeten zu engagieren. Doch welche SDG sind für Kinder und Jugendliche besonders wichtig? Informiert euch über die SDG, zum Beispiel auf der Website der 17 Ziele, oder schaut euch das Video „TU DU’S für dich und die Welt!“ (Links unten) an.



Beantwortet folgende Aufgaben und haltet stichpunktartig fest:

- Welche fünf SDG sind euch am wichtigsten und sollten sofort umgesetzt werden? Erstellt eine Reihenfolge und begründet eure Entscheidung.
- Stellt euch vor, ein Erwachsener zweifelt an der Fähigkeit von Kindern und Jugendlichen, sich für die 17 SDG zu engagieren. Ihr reagiert: Erklärt mit drei Argumenten, warum die Agenda 2030 für junge Menschen besonders wichtig ist – und von jungen Menschen am besten umgesetzt werden kann!

Ziele für nachhaltige Entwicklung –  
Agenda 2030 der UN



Video: Tu Du’S für  
dich und die Welt!

Warum die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an der Agenda 2030 wichtig ist, ist jetzt klar. Doch wie soll und kann das gelingen?

Auch hierfür hat die UN einen Vorschlag.

**Am 12. August 2024 erklärte der Generalsekretär der UN, António Guterres, in einer Botschaft anlässlich des Internationalen Tags der Jugend:**

„In diesem Jahr liegt der Schwerpunkt auf der zentralen Rolle der Jugendlichen beim Einsatz von Technologien zur Förderung der nachhaltigen Entwicklung. Überall auf der Welt bringen uns junge Menschen mit ein paar Mausklicks Fortschritte, indem sie digitale Hilfsmittel optimal nutzen, um auf lokale und globale Herausforderungen zu reagieren.“

(Vereinte Nationen, 2024)



## 2. Lest euch den Auszug aus der Botschaft von António Guterres durch (siehe Kasten oben) und bearbeitet folgende Aufgaben:



- Klärt und recherchiert folgende Begriffe: „**nachhaltige Entwicklung**“, „**lokale Herausforderungen**“, „**globale Herausforderungen**“.
- Beschreibt mit eigenen Worten, wie und womit sich Jugendliche an der Umsetzung der Agenda 2030 beteiligen.

## 3. Wie kann digitales Engagement von Jugendlichen konkret aussehen? Seht euch die vier Beispiele in den Kästchen an und notiert eure Antworten zu folgenden Arbeitsaufträgen:

- Benennt die SDG, für die sich die Schülerinnen und Schüler einsetzen und engagieren.
- Erklärt, welche Rolle digitale Tools bei der Umsetzung dieser Projekte spielen.
- Begründet, inwiefern digitale Tools wichtig sind, damit sich Kinder und Jugendliche weltweit für die Agenda 2030 einsetzen können.



Video: CHAT der WELTEN in der Schule

Video: Preis: Kurt-Huber-Gymnasium Gräfelfing

Video: Preis: Ernst-Barlach-Gymnasium Kiel

Video: Die drei Gewinnerschulen in Kategorie 3

## Voraussetzungen für digitales Engagement:

# Sicherheit und Schutz im Netz



### INFO: Recht auf digitale Teilhabe – ein Kinderrecht!

Wusstet ihr, dass ihr ein Recht auf digitale Teilhabe habt? **Digitale Teilhabe** bedeutet, dass alle Menschen Zugang zum Internet und zu digitalen Geräten haben sowie die notwendigen Fähigkeiten entwickeln, um die digitale Welt aktiv mitgestalten zu können.



Die UN-Kinderrechtskonvention hat dies bereits 1989 in ihrem Artikel 17 festgelegt. Seitdem hat sich in der digitalen Welt natürlich viel getan. Deswegen wurde der Konvention 2021 eine Allgemeine Erklärung hinzugefügt.

Darin empfehlen die Vereinten Nationen (englisch: United Nations, UN) ihren Mitgliedsländern, auf vier Punkte besonders zu achten. Diese gehören zu den Voraussetzungen dafür, dass sich Kinder und Jugendliche digital engagieren können. Auf den folgenden Arbeitsblättern geht es um einen dieser vier Aspekte.

(vgl. Bermejo, o. D.)

### 1. Schutz im Netz – ist eine der Voraussetzungen, die erfüllt sein müssen, damit ihr euch online sicher und frei bewegen könnt. Die UN hat dieses Thema 2023 in ihrem Digitalpakt aufgegriffen.

- Lest euch den Text unten durch und klärt schwierige Begriffe.
- Arbeitet die Gründe heraus, warum Schutz und Sicherheit im Netz wichtig sind.
- Ordnet die Gründe aus diesem Text den Zeitungsüberschriften (siehe unten) zu und notiert sie in den Kästchen.
- Begründet eure Zuordnung.



### INFO: Digitalpakt der UN von 2023

„Wir haben uns dazu verpflichtet, Menschenrechte auch im Internet anzuwenden und konkrete Maßnahmen vorzusehen, um Menschen und Gemeinschaften, insbesondere Frauen, Kinder, junge und ältere Menschen, Menschen mit Behinderungen, indigene Völker sowie ethnische, religiöse und sprachliche Minderheiten zu schützen. Weltweit wird Menschen aller Gesellschaften jedoch ungehemmt Schaden zugefügt. Die offene und sichere Nutzung des Internets droht uns – vielleicht für immer – zu entgleiten. Von Regierungen veranlasste Abschaltungen des Internets, datengestützte staatliche Überwachung und ausbeuterische Geschäftsmodelle stellen ein ernstliches Risiko für die Menschenrechte dar. Desinformation, Hetze und böswillige und kriminelle Aktivitäten im virtuellen Raum erhöhen die Risiken und Kosten für alle Online-Nutzerinnen und -Nutzer.“

(Vereinte Nationen, 2023b)



### **„Gefahren im Internet: Mehr Sexualdelikte gegen Kinder und Jugendliche im Internet“**

„Sextortion ist eine Form der Erpressung. Dabei drohen Täter mit der Veröffentlichung von Nacktfotos oder -videos des Opfers. Unter Cybergrooming versteht man das gezielte Ansprechen Minderjähriger im Internet durch Erwachsene mit dem Ziel, sie emotional zu manipulieren und sexuelle Kontakte vorzubereiten.“

(Zeit Online, 2025)



### **Verwirrung durch Falsch- und Desinformation**

Absichtlich verbreitete Falschnachrichten im Netz verbreiten Angst, Hass und grenzen aus. Gerade Kinder und Jugendliche brauchen eine klare Orientierung. Falsche Informationen sorgen jedoch für Verwirrung und Unsicherheit.

(vgl. Monninger, o. D.)

### **„Datenspuren im Netz: Überwachung in der, digitalen Diktatur“**

„Die Datenberge, die Unternehmen und Geheimdienste zusammentragen, sind immens. Diese Kontrolle führt in eine Diktatur, warnt der ehemalige Spiegel-Chef Stefan Aust.“

(Baetz, 2014)

### **„Hassrede und Klimaaktivismus“**

„Auf den Philippinen, in Brasilien oder Deutschland: Die Bedrohung von Umweltschützern im Internet nimmt überall zu. Besonders betroffen sind Frauen. Hier berichten sie, wie es ist, einem solchen Hass ausgesetzt zu sein.“

(Young, 2020)

### **„Cyberangriffe nehmen zu“**

„Weltweit kommt es immer wieder auch zu großen Hackerangriffen. So waren im Herbst 2017 beispielsweise mehrere Millionen Instagram-Nutzende betroffen, deren Mailadressen und Telefonnummern im Internet veröffentlicht wurden.“

(Jugend und Medien, o. D.)

### **„Iran, Kongo, China. Wie Staaten das Internet abschalten“**

Der Fall Iran zeigt einmal mehr: Den Internetzugang zu beschränken, ist bei Protesten ein beliebtes Instrument von autoritären Staatsführern. Wie das geht – und warum das auch in Deutschland nicht ausgeschlossen ist.

(Karabasz, 2018)

2.

**Hass und Hetze im Netz ist ein brisantes und leider hochaktuelles Thema. Doch wie sollte man damit umgehen?**

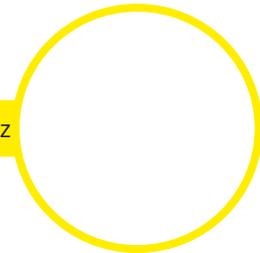


**Das Video „Hass im Netz“ (Link unten): hält ein paar Tipps für euch bereit. Haltet eure Ergebnisse in Stichpunkten fest:**

- Erklärt, wie sich Hass im Netz äußern kann.
- Arbeitet heraus, wie man Hass im Netz entgegenwirken kann.
- Habt ihr weitere Tipps, wie Jugendliche mit Hass und Hetze im Internet umgehen sollten? Beurteilt, wie sinnvoll die Vorschläge sind, die die Moderation in diesem Video macht.



Video: Silvi Carlsson über Hass im Netz



3.

**Immer wieder werden verschiedene Maßnahmen diskutiert, wie Jugendliche im Netz besser geschützt werden können. Im Zentrum stehen dabei meistens die sozialen Netzwerke. Seit November 2024 gilt in Australien ein Gesetz, das Jugendlichen unter 16 Jahren die Nutzung von Social Media verbietet. Was denkt ihr? Sind solche Maßnahmen sinnvoll?**

- Lest euch den Artikel „Braucht es eine Altersgrenze für Social Media? Ein Pro und Contra“ (Link unten) durch.
- Legt euch eine Tabelle mit zwei Spalten an. Tragt alle Pro- und Contra-Argumente für oder gegen die Einführung einer Altersgrenze für Social Media dort ein.
- Welche Argumente erachtet ihr als sinnvoll? Markiert diese Argumente in der Tabelle und begründet eure Aussage.

Braucht es eine Altersgrenze für Social Media?



4.

**Malala Yousafzai ist eine pakistanische Menschenrechtsaktivistin, die sich als Bloggerin schon sehr früh für die Rechte pakistanischer Mädchen einsetzte. Mehr über ihr Engagement sowie über die Folgen ihrer Online-Aktivitäten erfahrt ihr auf dem Blog „Starke Frauen“ (Link unten).**



- Beschreibt das digitale Engagement von Malala Yousafzai.
- Erklärt, inwiefern sie sich als Bloggerin in Gefahr bringt.
- Begründet, warum ihr Engagement den Friedensnobelpreis verdient hat.

Malala Yousafzai – Starke Frauen



5.



**Stellt euch vor, eure Schulklasse möchte mit einer Partnerschule in Lateinamerika ein Projekt erarbeiten, das zur Erreichung der 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDG) beitragen soll. Ihr plant einen Besuch bei der Schule, die Vorbereitung des Projekts muss aber erst einmal digital stattfinden. Leider ist eure Schulleitung aber gegen einen digitalen Austausch – aus Sicherheitsbedenken!**

**Das möchtet ihr nicht hinnehmen. Ihr sammelt an der Schule Unterschriften, um die Schulleitung von dem Gegenteil zu überzeugen. Verfasst einen kurzen Text für einen Flyer, in dem ihr erklärt, wozu ihr die Unterschriften braucht:**

- Geht auf das Argument der Schulleitung ein, dass die Sicherheit von Kindern und Jugendlichen im Netz wichtiger sei, als sich mit einer anderen Schule über die SDG auszutauschen.
- Erklärt, wie ihr auf eure und die Sicherheit der Partner-Schülerinnen und -Schüler achten möchtet.
- Sollte ein solches Projekt nicht besser mit Schülerinnen und Schülern einer benachbarten Schule gestartet werden? Nein, ihr seid dagegen. Begründet, warum die Vernetzung von jungen Menschen weltweit wichtig ist, um die 17 SDG zu erreichen.
- Fordert eure Mitschülerinnen und Mitschüler auf, ihr Recht auf digitale Teilhabe einzufordern und zu unterschreiben!

## Voraussetzungen für digitales Engagement:



# Mitreden und mitgestalten!

### INFO: Recht auf digitale Teilhabe – ein Kinderrecht!

Wusstet ihr, dass ihr ein Recht auf digitale Teilhabe habt? **Digitale Teilhabe** bedeutet, dass alle Menschen Zugang zum Internet und zu digitalen Geräten haben sowie die notwendigen Fähigkeiten entwickeln, um die digitale Welt aktiv mitgestalten zu können.



Die UN-Kinderrechtskonvention hat dies bereits 1989 in ihrem Artikel 17 festgelegt. Seitdem hat sich in der digitalen Welt natürlich viel getan. Deswegen wurde der Konvention 2021 eine Allgemeine Erklärung hinzugefügt.

Darin empfehlen die Vereinten Nationen (englisch: United Nations, UN) ihren Mitgliedsländern, auf vier Punkte besonders zu achten. Diese gehören zu den Voraussetzungen dafür, dass sich Kinder und Jugendliche digital engagieren können. Auf den folgenden Arbeitsblättern geht es um einen dieser vier Aspekte.

(vgl. Bermejo, o. D.)

1.

**Digitale Meinungsfreiheit und Mitbestimmung junger Menschen gehören nach Ansicht der UN zu den Voraussetzungen für digitale Teilhabe von Kindern und Jugendlichen. Viele demokratische Länder und Institutionen befürworten dieses Recht.**

**Auf der Website des Kreisjugendrings Ostallgäu (Link unten) findet ihr beispielsweise verschiedene Gründe, weshalb die Beteiligung junger Menschen wichtig ist.**

- Fasst jeden der sieben Gründe mit einem Schlagwort zusammen.
- Welche Punkte erscheinen euch am wichtigsten? Gewichtet eure Gründe, indem zunächst jede und jeder für sich unten auf dem Meinungsstrahl eine Eintragung macht.
- Stellt euch eure Ergebnisse in der Gruppe gegenseitig vor und begründet eure Gewichtung.
- Nun müsst ihr Kompromisse schließen: Diskutiert so lange, bis ihr einen Meinungsstrahl präsentieren könnt, mit dem die ganze Gruppe einverstanden ist.

7 Gründe für die Beteiligung von jungen Menschen



2.

Es gibt viele Möglichkeiten, am politischen Leben teilzunehmen – also zu partizipieren. Doch was bedeutet das und wie funktioniert Partizipation? Schaut euch hierzu das Video „Jugendbeteiligung einfach erklärt“ (Link unten) an.

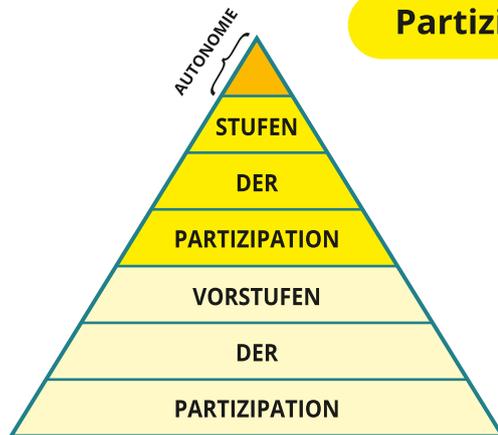


- Definiert den Begriff „Partizipation“.
- Erklärt, warum erst ab Stufe vier „wirkliche Partizipation“ beginnt.
- Nennt Beispiele, wie und bei welchem Thema Jugendliche „wirklich partizipieren“ sollten.
- Diskutiert: Wie würdet ihr gerne euer Schulleben gestalten? An welchen Entscheidungen und Entwicklungen würdet ihr gerne mitwirken?



Video: Jugendbeteiligung einfach erklärt

### Partizipationspyramide



Partizipationspyramide nach Straßburger und Rieger (2019), eigene Nachbildung

- 7 SELBSTORGANISATION
- 6 ENTSCHEIDUNGSMACHT ÜBERTRAGEN
- 5 ENTSCHEIDUNG TEILWEISE ÜBERTRAGEN
- 4 MITBESTIMMUNG ZULASSEN
- 3 LEBENSWELTEXPERTISE EINHOLEN
- 2 MEINUNG ERFRAGEN
- 1 INFORMIEREN

3.

Jetzt wisst ihr, wie „echte“ Partizipation aussehen kann. Doch was ist digital alles möglich? Auf der Website der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) (Link unten) findet ihr verschiedene Möglichkeiten, euch digital zu beteiligen.

- Ordnet der Beschreibung das entsprechende Beteiligungsformat zu und notiert es in der Tabelle.
- Tauscht euch aus: Kennt ihr Personen, die eine oder mehrere dieser Möglichkeiten digitaler Beteiligung bereits nutzen?
- Seht euch noch einmal die Partizipationspyramide an. Diskutiert anschließend, welche der Möglichkeiten für Online-Partizipation zu welcher Stufe der Pyramide passen.
- Beurteilt, welche dieser digitalen Beteiligungsmöglichkeiten für Jugendliche aktuell am wichtigsten sind.

Teilhabe in einer digitalen Welt





Möglichkeiten der Online-Partizipation 	Beschreibung 
	Bei einigen großen Projekten, zum Beispiel Bauprojekten innerhalb einer Stadt oder eines Dorfes, können sich Bürgerinnen und Bürger zu wichtigen Fragen äußern, ihre Meinung kundtun und gemeinsam diskutieren.
	Bürgerinnen und Bürger können darüber abstimmen, wie Städte und Gemeinden öffentliche Gelder verwenden.
	Jede und jeder von uns kann sich auch politisch auf Social Media und in verschiedenster Form durch Meinungsäußerungen im Netz beteiligen.
	Darunter versteht man digitale Beschwerden. Sie können auch mit Unterschriftensammlungen kombiniert werden.
	Diese Form der politischen Abstimmung gibt es bislang nicht in Deutschland. Kleinere Vereine und Institutionen können so aber abstimmen.
	Viele Politikerinnen und Politiker stehen für eine persönliche Kontaktaufnahme zur Verfügung.

4.

Ihr und eure Klasse möchtet, dass **möglichst viele Menschen die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDG) kennenlernen**. Dafür plant ihr einen Tag der offenen Tür an eurer Schule, an dem ihr die SDG mit verschiedenen Aktionen euren Freundinnen und Freunden, Bekannten und eurer Familie vorstellt. Eure Schulleitung lässt euch freie Hand, ihr dürft das Programm und diesen Tag selbst gestalten 😊. Bedingung ist nur, dass auch Schülerinnen und Schüler der anderen Klassen an der Planung und Umsetzung dieses Projekts partizipieren!



Weil es schwierig ist, mit allen live und vor Ort zu sprechen, schlägt euch die Schulleitung vor, eure Mitschülerinnen und Mitschüler digital zu beteiligen. Bevor ihr mit eurem Projekt startet, müsst ihr der Schulleitung einen schriftlichen „Beteiligungsplan“ vorlegen, in dem ihr auf Folgendes eingehen müsst:



- ➔ Legt fest, bei welchen Planungsschritten ihr die Beteiligung anderer Schülerinnen und Schüler möchtet oder braucht: Wie sammelt ihr Ideen? Wie trefft ihr wichtige Entscheidungen? Wie legt ihr fest, wer welche Aufgabe übernimmt?
- ➔ Entscheidet, wer und ob sich alle Schulklassen und Altersstufen an der Organisation beteiligen sollen. Begründet eure Entscheidung.
- ➔ Diskutiert, auf welcher Partizipationsstufe sich die anderen Schülerinnen und Schüler beteiligen können. Begründet auch diese Entscheidung.
- ➔ Wählt digitale Tools und Beteiligungsmöglichkeiten. Inspiration findet ihr in der Tabelle unter „Exkurs in die Technik“.

Verfasst nun den „Beteiligungsplan“. Achtet darauf, dass ihr eure Vorschläge gut begründet – nur so überzeugt ihr die Schulleitung!

## Exkurs in die Technik

**Inzwischen gibt es viele digitale Tools, die Beteiligungsprozesse und gemeinsame Abstimmungen vereinfachen können. Vielleicht kennt ihr bereits einige der Tools.**

- ➔ Ordnet die Tools aus dem Kasten, die euch bekannt sind, in die Tabelle ein.
- ➔ Recherchiert die Tools, die ihr nicht kennt. Tragt sie anschließend in die Tabelle ein.
- ➔ Welche dieser Tools eignen sich, um Partizipation zu ermöglichen? Wählt drei Tools aus und begründet eure Entscheidung!

**Wonder; Kahoot!; Mentimeter; Draw.Chat; Canva; PicCollage Pexels; Mematic (iOS); Meme Generator (Android); Etherpads; google Meet; Slido; Stormz; Survey Monkey; Padlet; Mural; Skype; Unsplash; MeetButter; Microsoft Teams; Zoom; WhatsApp**

	Grafik-, Meme- und Audiotools	Design- und Visualisierungstools	Video und Kommunikation	Interaktion und Umfragen
Name der Tools				





Meine Favoriten für digitale Beteiligung:

1.

.....

2.

.....

3.

.....

### Zusatzaufgabe:

**Künstliche Intelligenz (KI) revolutioniert gerade unseren Alltag, unter anderem auch unsere Kommunikation und unsere Partizipationsmöglichkeiten. Schaut euch dazu das Video „Was kann KI – jetzt und in Zukunft?“ (Link unten) an.**

- Erläutert anschließend die Chancen und Gefahren von Künstlicher Intelligenz.
- Sammelt Ideen, welche neuen Möglichkeiten sich für digitale Beteiligungsprozesse und digitales Engagement durch Künstliche Intelligenz ergeben.
- Beurteilt, wie sich die Fortschritte im Bereich von KI langfristig auf die Möglichkeiten digitaler Beteiligung von Jugendlichen auswirken könnten.



Was kann Künstliche Intelligenz?



## Voraussetzungen für digitales Engagement:



# Digitale Inklusion



### INFO: Recht auf digitale Teilhabe – ein Kinderrecht!

Wusstet ihr, dass ihr ein Recht auf digitale Teilhabe habt? **Digitale Teilhabe** bedeutet, dass alle Menschen Zugang zum Internet und zu digitalen Geräten haben sowie die notwendigen Fähigkeiten entwickeln, um die digitale Welt aktiv mitgestalten zu können.



Die UN-Kinderrechtskonvention hat dies bereits 1989 in ihrem Artikel 17 festgelegt. Seitdem hat sich in der digitalen Welt natürlich viel getan. Deswegen wurde der Konvention 2021 eine Allgemeine Erklärung hinzugefügt.

Darin empfehlen die Vereinten Nationen (englisch: United Nations, UN) ihren Mitgliedsländern, auf vier Punkte besonders zu achten. Diese gehören zu den Voraussetzungen dafür, dass sich Kinder und Jugendliche digital engagieren können. Auf den folgenden Arbeitsblättern geht es um einen dieser vier Aspekte.

(vgl. Bermejo, o. D.)

### INFO

Leider verfügen nicht alle Menschen über die verschiedenen Voraussetzungen, die dafür nötig sind, um Zugang zum Internet zu erhalten und Informations- und Kommunikationstechnologien zu nutzen. In diesem Zusammenhang spricht man vom sogenannten **digital divide** (deutsch: digitale Kluft). Dieser Begriff bedeutet, dass nicht alle Menschen den gleichen Zugang zu digitalen Technologien haben und die gleichen Fähigkeiten oder Hilfsmittel vermittelt bekommen, um diese nutzen zu können. Doch wie zeigen sich diese Unterschiede?

1.

Was sagt Künstliche Intelligenz (KI) zum Thema **digital divide**? ChatGPT hat dazu natürlich eine Antwort parat. Ihr findet sie in der Tabelle.



- Lest die Antwort von ChatGPT durch. Klärt Fragen und Begriffe.
- KI kann uns in unserem Alltag sehr unterstützen. Alle Informationen müssen aber unbedingt überprüft werden. In dem Artikel „Die Digitale Kluft überwinden: Wege zur digitalen Inklusion“ (Link unten) werden fünf Formen der digitalen Kluft aufgeführt. Ergänzt die Erklärungen von ChatGPT mit den Informationen dieser Website. Verwendet dazu die zweite Spalte der Tabelle.
- ChatGPT hat die Spalte „Schule & Arbeit“ hinzugefügt. Solltet ihr die KI darauf hinweisen, dass viele Quellen nur fünf Formen aufführen? Begründet eure Entscheidung.



Die digitale Kluft überwinden



2.

Leider fehlen in der Antwort von ChatGPT konkrete Beispiele zu den Formen des **digital divide**.

- Überlegt euch zu jeder Zeile mindestens ein Beispiel und tragt es in der Spalte rechts ein.
- Auch das Video „Der Digital Divide“ (Link unten) thematisiert den **digital divide**. Tragt weitere noch fehlende Informationen aus dem Video in der Tabelle ein.
- Erklärt anschließend, warum man nicht von „der einen“ digitalen Kluft sprechen sollte.



Video: L5T2 Der Digital Divide





<b>Erklärung von ChatGPT</b>	<b>Ergänzungen</b> (siehe Links Aufgabe 1)	<b>Beispiele</b> (mit Quellenangaben)
<b>Unterschiede zwischen Ländern</b> In wohlhabenden Ländern hat fast jede und jeder Internet, während in ärmeren Ländern viele Menschen keinen Zugang zu WLAN oder modernen Handys haben.		
<b>Stadt und Land</b> In großen Städten gibt es oft superschnelles Internet, während es auf dem Land manchmal noch Funklöcher und langsame Verbindungen gibt.		
<b>Geld macht den Unterschied</b> Wer mehr Geld hat, kann sich neuere und mehr technische Geräte leisten, während andere vielleicht mit alten oder langsamen Geräten klarkommen müssen.		
<b>Jung und Alt</b> Jüngere Menschen wachsen mit Handys, Social Media und Apps auf, während ältere Leute oft nicht wissen, wie man digitale Dienste nutzt oder Online-Banking macht.		
<b>Männer und Frauen</b> In manchen Ländern werden Mädchen weniger gefördert, wenn es um Technik und Informatik geht. Dadurch gibt es weniger Frauen in IT-Berufen.		
<b>Digitaler Unterschied in Schule &amp; Arbeit</b> Schulen mit viel Geld haben Smartboards, Tablets und schnelles Internet – andere arbeiten noch mit alten Büchern und Kreidetafeln.		

3.

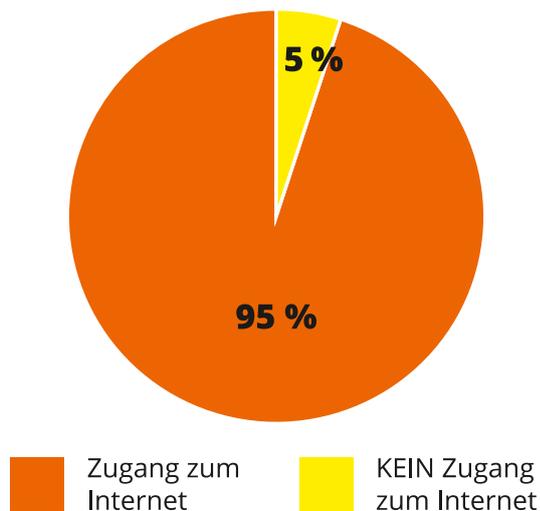
Wie ihr von ChatGPT und aus den beiden anderen Quellen erfahren habt, haben Menschen weltweit einen sehr unterschiedlichen Zugang zum Internet. Die nachfolgende Grafik zeigt, wie viel Prozent der Deutschen 2023 Zugang beziehungsweise keinen Zugang zum Internet hatten.



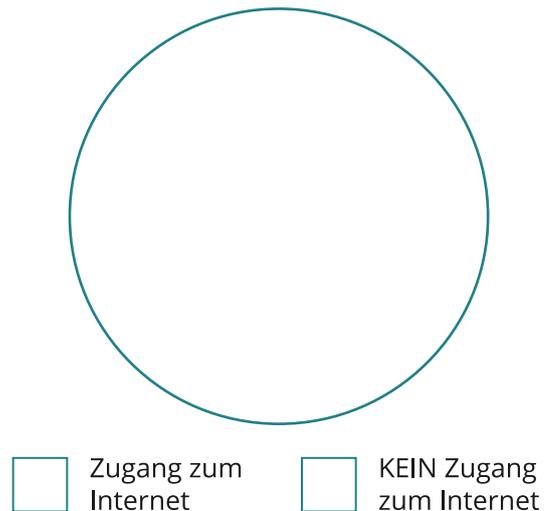
(vgl. Tagesschau, 2024)

- Schätzt, wie viel Prozent der Menschen weltweit im Jahr 2023 noch keinen Zugang zum Internet hatten. Tragt eure Schätzung entsprechend in das leere Kreisdiagramm ein.

Internetzugang  
in Deutschland 2023



Internetzugang  
weltweit 2023



4.

Der Verein Greenpeace hat bereits viele Informationen zum Thema „digital divide weltweit“ zusammengetragen.

Schaut euch die Seiten fünf bis sieben des Materials von Greenpeace zum Thema „digital divide“ (Link unten) an. Notiert eure Antworten auf die folgenden Fragen stichpunktartig:

- Überprüft und korrigiert eure Schätzung (Aufgabe 3): Wie viele Menschen hatten 2023 weltweit tatsächlich keinen Zugang zum Internet?
- Nennt die Regionen oder Länder, deren Bevölkerungen prozentual verhältnismäßig schlechten Zugang zum Internet hatten.
- Zeigt die Herausforderungen auf, mit denen „digital Ausgegrenzte“ konfrontiert sind.
- Ermittelt die Bevölkerungsgruppen, die weltweit am stärksten ausgeschlossen sind.
- Erklärt, welche Faktoren für einen stabilen Internetzugang entscheidend sind.
- Beurteilt, wie es um die Digitalisierung Deutschlands steht. Verwendet dabei die Informationen aus dem Text und unterstreicht eure Argumente mit eigenen Erfahrungen.

Digitalisierung und Nachhaltigkeit – Digital Divide



## INFO: Die digitale Kluft überwinden – durch digitale Inklusion



Es gibt verschiedene Maßnahmen, um eine digitale Kluft zwischen Menschen, Bevölkerungsgruppen oder Staaten kleiner werden zu lassen. Das Ziel, dass jeder Mensch die Möglichkeit bekommt, Teil der digitalen Welt zu sein, nennt man „digitale Inklusion“. Das Wort „Inklusion“ stammt von dem lateinischen Wort „includere“, was „einschließen“ oder „einbeziehen“ bedeutet. Es gibt zwei Arten von digitaler Inklusion:

- Inklusion in die digitale Welt: Das bedeutet, dass Menschen Zugang zur digitalen Gesellschaft bekommen.
- Inklusion durch digitale Medien: Hier geht es darum, dass digitale Medien Mittel dafür sind, Menschen in die Gesellschaft zu integrieren, damit sie daran teilhaben können.

Wie sieht digitale Inklusion konkret aus? Hier folgen ein paar Beispiele.

### 5. Während der Corona-Pandemie wurde deutlich, dass die Digitalisierung von Unterricht und Schule in Deutschland bis dahin noch unzureichend vorangeschritten war. Andere Länder waren darauf deutlich besser vorbereitet, so zum Beispiel Uruguay.

- ➔ Lest euch die **ersten zwei Absätze** des Artikels „Warum Uruguays Schüler so gut durch die Pandemie kommen“ (Link unten) durch („Zwei Wochen“ bis „Managerin bei Ceibal“). Notiert euch Stichpunkte.
- ➔ Arbeitet die Gründe heraus, warum Uruguay so gut auf den digitalen Distanzunterricht vorbereitet war.
- ➔ Begründet, inwiefern Uruguay Inklusion in die digitale Welt und durch digitale Medien fördert.



Warum Uruguays Schüler so gut durch die Corona-Pandemie kommen





6



Stellt euch vor, eure Klasse möchte sich für dafür einsetzen, dass die digitale Kluft weltweit geringer wird. Dazu wünscht ihr euch von eurer Schulleitung, dass sie euch an zwei Nachmittagsstunden einen digital gut ausgestatteten Raum zur Verfügung stellt. Zufällig stoßt ihr auf einen Artikel über eine junge Frau aus Ulm, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, Mädchen in Afghanistan online zu unterrichten (Link unten).

**Verfasst einen kurzen Artikel für eure Schülerzeitung, mit dem ihr die Schulleitung über euer Projekt informiert und von der Wichtigkeit eures Engagements überzeugt. Das Beispiel der jungen Frau aus Ulm dient euch als Beispiel, um zu zeigen, worum es euch geht:**

- Erklärt in eurem Artikel, für welche der 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDG) sich Beheshta Merzaie einsetzt.
- Macht deutlich, welche Bedeutung der Zugang zum Internet für diese afghanischen Mädchen hat.
- Erklärt anschließend, warum es wichtig ist, die bestehende weltweite digitale Kluft zu überwinden.
- Macht deutlich, warum die digitale Kluft das digitale Engagement von Kindern und Jugendlichen weltweit erschwert.
- Erläutert zwei konkrete Ideen, wie ihr euch engagieren könnt. Greift dazu auf die Antworten von ChatGPT aus Aufgabe 1 zurück.



Junge Neu-Ulmerin unterrichtet online  
Mädchen in Afghanistan





# Digitale Bildung

## INFO: Recht auf digitale Teilhabe – ein Kinderrecht!

Wusstet ihr, dass ihr ein Recht auf digitale Teilhabe habt? **Digitale Teilhabe** bedeutet, dass alle Menschen Zugang zum Internet und zu digitalen Geräten haben sowie die notwendigen Fähigkeiten entwickeln, um die digitale Welt aktiv mitgestalten zu können.



Die UN-Kinderrechtskonvention hat dies bereits 1989 in ihrem Artikel 17 festgelegt. Seitdem hat sich in der digitalen Welt natürlich viel getan. Deswegen wurde der Konvention 2021 eine Allgemeine Erklärung hinzugefügt.

Darin empfehlen die Vereinten Nationen (englisch: United Nations, UN) ihren Mitgliedsländern, auf vier Punkte besonders zu achten. Diese gehören zu den Voraussetzungen dafür, dass sich Kinder und Jugendliche digital engagieren können. Auf den folgenden Arbeitsblättern geht es um einen dieser vier Aspekte.

(vgl. Bermejo, o. D.)

1.

**Digitale Bildung für junge Menschen gehört nach Ansicht der UN zu den Voraussetzungen für digitale Teilhabe von Kindern und Jugendlichen. Doch was bedeutet „digitale Bildung“ und „digitales Lernen“?**

- Lest euch die unten aufgeführte Infobox über das Experiment von Sugata Mitra durch.
- Erklärt, was Sugata Mitra herausfinden wollte.
- Tauscht euch aus: Haben euch die Ergebnisse überrascht?
- Erklärt, was ihr persönlich unter „digitalem Lernen“ versteht.
- Diskutiert, welche digitalen Fähigkeiten ihr euch selbst schon beigebracht habt?
- Wofür braucht ihr Schule und Lehrkräfte, um digital „fit“ für die Zukunft zu sein?



## INFO: Das Experiment von Sugata Mitra: Lernen ohne Lehrkräfte?



Stellt euch vor, ihr findet einen Computer mitten in einer Mauer, und niemand von euch weiß, wie er funktioniert. Genau das hat der indische Wissenschaftler Sugata Mitra in seinem berühmten Experiment „Hole in the Wall“ ausprobiert. Er stellte 1999 in Neu-Delhi (Indien) einen Computer auf und beobachtete mit einer Kamera, was passierte. Ohne Anleitung begannen Kinder, den Computer selbstständig zu erforschen, Programme zu nutzen und sogar Englisch zu lernen – nur durch gemeinsames Ausprobieren.

Mitra bewies damit, dass Kinder selbstständig lernen können, wenn sie Zugang zu Technologie haben. Dieses Experiment inspirierte viele Bildungsprojekte weltweit, besonders in Regionen, in denen es wenige Lehrerinnen und Lehrer gibt. Heute gibt es ähnliche Konzepte, wie digitale Lernräume oder „Self-Organized Learning Environments“ (SOLE), die das selbstbestimmte Lernen fördern.



In dem Video bekommt ihr einen kleinen Eindruck davon, wie das Experiment abließ.

(vgl. Sugata, 2010)

(vgl. TED, 2013)

Video: Sugata Mitra &  
The Hole In the Wall

2.

Seit dem Experiment von Sugata Mitra hat sich viel verändert: Die Welt ist noch viel digitaler und vernetzter geworden. In Deutschland spielen digitales Lernen und Medienbildung in der Schule daher eine wichtige Rolle. Die Kultusministerkonferenz (KMK) erlässt in Deutschland Vorschläge und Richtlinien, die sich an die Schulen aller 16 Bundesländer richten. Sie hat 2016 festgelegt, welche digitalen Kompetenzen (= Fähigkeiten) für Kinder und Jugendliche in diesem Zusammenhang wichtig sind.

Leider sind die Texte der KMK meistens nicht für Kinder und Jugendliche geschrieben und deswegen schwer verständlich. Vielleicht kann KI helfen? Hier ein Prompt für ChatGPT (vom 10.04.2025):

(vgl. Grimm et al., 2018)

„Bitte erkläre Jugendlichen, wie die KMK Medienbildung versteht.“

Die Antwort von ChatGPT:

## Wichtige Bereiche der Medienbildung für die Schule laut KMK:

**Suchen & Verarbeiten** – Wie finde und nutze ich Informationen sinnvoll?



---

---

---

**Kommunizieren & Kooperieren** –  
Wie tausche ich mich sicher und respektvoll online aus?



---

---

---

**Produzieren & Präsentieren** – Wie erstelle ich eigene digitale Inhalte?



---

---

---

**Schützen & Sicher handeln** –  
Wie gehe ich mit Datenschutz und Sicherheit um?



---

---

---

**Analysieren & Bewerten** – Wie erkenne ich Fake News und Manipulation?



---

---

---

- Lest euch durch, wie euch ChatGPT das Verständnis von Medienkompetenz der KMK zusammenfasst. Klärt Begriffe, die ihr nicht kennt.
- Künstliche Intelligenz (KI) kann uns bei Rechercheaufgaben oder der Formulierung von Texten gut unterstützen. Leider können und dürfen wir uns nicht zu hundert Prozent auf die Richtigkeit verlassen. Auch hier hat ChatGPT nicht ganz sauber gearbeitet, ihr müsst nachbessern:



Schaut euch dazu die bunte Grafik auf der Website der „medien Kiste“ (Link unten) an. Sie zeigt euch, welche Kompetenzen (= Fähigkeiten) Schülerinnen und Schülern in der Schule laut KMK vermittelt werden sollen.

- Ordnet jeder Fähigkeit, die ChatGPT nennt, die Kompetenznummern aus der Grafik zu.
- Arbeitet heraus, welche Kompetenz ChatGPT vergessen hat. Ergänzt diese oben in dem Kasten.
- Die Kompetenzen, die ChatGPT aufführt, sind nicht nur unvollständig, sondern auch sehr oberflächlich beschrieben. Helft nach und vervollständigt die Angaben von ChatGPT mithilfe der Grafik.

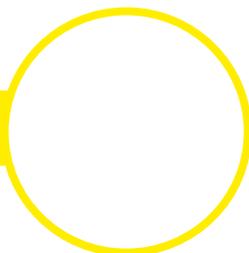


### 3. Leider hat ChatGPT auch keine konkreten Beispiele für Medienbildung genannt, es bleibt alles etwas theoretisch. Die zwei Videos (Links unten) zeigen euch, was Medienbildung in der Schule für euch bedeutet. Sie stammen aus der Zeit der Corona-Pandemie, sind aber immer noch aktuell.

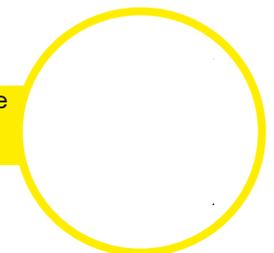
- Seht euch die beiden Videos an.
- Was bedeutet Medienbildung konkret? Nennt mindestens fünf Beispiele.
- Ordnet diese Beispiele dann an der richtigen Stelle den Antworten von ChatGPT (siehe Aufgabe 2) ein.
- Findet mindestens drei weitere Beispiele aus eurem eigenen Unterrichtsalltag und tragt sie ebenfalls ein.



Video: Wie geht gute digitale Bildung? | Homeschooling



Wie geht gute digitale Bildung? | Präsenzunterricht





4.

Immer wieder lesen wir in den Nachrichten, dass die Digitalisierung von Schule und Unterricht in Deutschland nur langsam vorankommt. Viele europäische und außereuropäische Länder sind etwas schneller. Was können wir vielleicht von anderen Beispielen lernen? In dem Text „Der digitale Bundesstaat“ (Link unten) könnt ihr nachlesen, wie ein Bundesstaat in Indien vormacht, wie Digitalisierung und digitales Lernen umgesetzt werden können.

- ➔ Lest euch den Artikel durch. Achtung: Der Text ist sehr lang. Teilt euch die Abschnitte untereinander auf. In dem Kästchen findet ihr einen Vorschlag dazu.
- ➔ Sucht Indien und den Bundesstaat Kerala auf einer Landkarte.
- ➔ Klärt und recherchiert unbekannte Begriffe.
- ➔ Notiert euch zu jedem Abschnitt fünf Schlagworte.
- ➔ Sammelt die Informationen über die Kinder und Jugendlichen, die der Text nennt.
- ➔ Stellt euch die Textabschnitte gegenseitig vor.
- ➔ Tauscht euch aus: Was erscheint euch bemerkenswert? Was hat euch überrascht?

#### Aufteilung des Textes:



##### Erster Abschnitt:

Der digitale Bundesstaat (lesen alle!)

**Zweiter Abschnitt:** Keralas Sonderweg

##### Dritter Abschnitt:

Keine falsche Bescheidenheit

**Vierter Abschnitt:** Stadt-Land-Gefälle

**Fünfter Abschnitt:** Zurück zum Handy

Indien:  
Der digitale Bundesstaat





5.



Stellt euch vor, ihr möchtet euch für eine bessere digitale Bildung in Deutschland und weltweit einsetzen. Ihr habt von der Schule Calicut Girls' HSS im Bundesstaat Kerala in Indien gehört (siehe Aufgabe 4). Weil Lehrkräfte und Lernende hier schon sehr viel Erfahrung mit digitalem Lernen haben, möchtet ihr die Schülerinnen und Schüler in Kerala besuchen und bei Gesprächen vor Ort Ideen für eure eigenen Projekte sammeln.

Ein solcher Besuch ist allerdings teuer. Aus diesem Grund müsst ihr die Schulleitung davon überzeugen, euch den Austausch finanziell zu ermöglichen. Ihr plant eine digitale Präsentation bei Zoom oder Microsoft Teams, bei der ihr euren Plan vorstellt und Fragen beantwortet.

Hier sind die wichtigsten Punkte, die darin auftauchen sollten:

- ➔ Erstellt eine PowerPoint-Präsentation, die maximal zehn Folien umfasst und deren Vortrag maximal sechs Minuten dauert. Verwendet keinen Text auf den Folien, sondern nur Bilder oder Fotos. Achtet auf Quellenangaben!
- ➔ Erklärt in eurem Vortrag, warum ihr euch für digitale Bildung weltweit einsetzen möchtet.
- ➔ Geht dabei auch darauf ein, für welche der 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDG) ihr euch einsetzen möchtet.
- ➔ Beschreibt die Digitalisierung von Schule und Unterricht an der Schule Calicut Girls' HSS in Indien.
- ➔ Arbeitet heraus, welche SDG mit der Digitalisierung an der Schule in Indien umgesetzt werden.
- ➔ Formuliert mindestens fünf Argumente, warum ein Besuch dieser Schule euch dabei hilft, euch für digitale Bildung einzusetzen und stark zu machen.

Übt eure Präsentation und versucht möglichst frei und überzeugend zu sprechen, damit ihr die Gelder bekommt, um nach Indien zu fliegen! 😊



# Global vernetzt:



## Projekte und Programme für digitales Engagement weltweit

In Deutschland gibt es unzählige Beispiele dafür, wie digitales Engagement und digitale Teilhabe von Jugendlichen gefördert werden. Das übernehmen zum Beispiel die Kultusministerien der 16 Bundesländer, aber auch das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) oder das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ). Zusätzlich gibt es unzählige Vereine und Nichtregierungsorganisationen, die Bürgerinnen und Bürger ins Leben rufen und organisieren (= die sogenannte Zivilgesellschaft).

**Digitale Teilhabe und digitales Engagement weltweit** fördert in Deutschland unter anderem das Bundesministerium für Entwicklung und wirtschaftliche Zusammenarbeit (BMZ).

### INFO

Das Bundesministerium für wirtschaftliche Entwicklung und Zusammenarbeit (BMZ) ist eine Bundesbehörde der Bundesrepublik Deutschland. Sie ist zuständig für die Umsetzung der deutschen Entwicklungspolitik. Sie hat zum Ziel, die Lebensverhältnisse von Menschen in Ländern des Globalen Südens nachhaltig zu verbessern.

### 1. Was bedeutet „Entwicklungspolitik“ konkret? Schaut euch das Video über das BMZ (Link unten) an und haltet die Antworten auf folgende Fragen stichpunktartig fest:

- Nennt die Aufgaben und Ziele des BMZ.
- Erklärt, wie es die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDG) umsetzt.



Video: BMZ – Schwerpunkte unserer Arbeit





2.

**Das BMZ richtet seine Aktivitäten auf Länder des Globalen Südens aus. Doch was bedeutet Globaler Süden und Globaler Norden?**

- Lest euch die Infobox unten durch.
- Recherchiert und notiert: Welche Länder gehören zum sogenannten Globalen Süden, welche Länder gehören zum sogenannten Globalen Norden?

## INFO

In den Medien und in der Politik hört ihr häufig die Begriffe „Globaler Süden“ und „Globaler Norden“. Doch was bedeuten diese Bezeichnungen?

Dazu gibt es verschiedene Definitionen. Grundsätzlich versteht man unter dem Globalen Süden Länder, die politisch, wirtschaftlich oder gesellschaftlich aus verschiedenen Gründen benachteiligt sind. Die Staaten des sogenannten Globalen Nordens sind im Durchschnitt wohlhabender und wirtschaftlich besser aufgestellt. Ihre Bürgerinnen und Bürger besitzen gewisse Vorteile und haben sehr häufig politische Freiheiten.

(vgl. Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung, o. D.)

3.

**Das BMZ beschäftigt sich intensiv damit, die weltweite digitale Kluft abzubauen und möglichst vielen Menschen digitale Teilhabe zu ermöglichen. In der Broschüre „BMZ Toolkit – Digitale Bildung“ (Link unten) findet ihr eine Übersicht über aktuelle und bereits abgeschlossene Projekte. Öffnet das Dokument und lest euch nur das Inhaltsverzeichnis durch.**

- Tauscht euch anschließend aus: Zu welchen Projekten würdet ihr gerne mehr wissen? Welche findet ihr persönlich interessant?
- Beschreibt, mit welchen Projekten das BMZ digitale Schulbildung weltweit fördert.
- Diskutiert: Welche Projekte fördern Inklusion in die digitale Welt? Welche Projekte fördern Inklusion **durch** Medien? (siehe Arbeitsblatt Erkennen – Station 3)
- Wie denkt ihr? Erörtert, wie Projekte wie diese die Voraussetzungen dafür schaffen, dass sich junge Menschen weltweit digital (noch mehr) engagieren können.



BMZ Toolkit – Digitale Bildung



4.

**Was sagen Umfragen zum digitalen Engagement von jungen Menschen in Deutschland? Professorin Dr. Jeanette Hofmann, Leiterin der Forschungsgruppe „Politik der Digitalisierung“ am Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung, kommt zu folgender Schlussfolgerung:**



„Junge Menschen nutzen zunehmend digitale Medien für ihr Engagement [...]. Viele junge Engagierte betrachten die Digitalisierung als eine gesellschaftliche Gestaltungsaufgabe. Laut der Jugendbefragung des Dritten Engagementberichts [des Bundesfamilienministeriums] verfolgen heute rund 30 Prozent der jungen Engagierten das Ziel, die digitale Welt zu einem besseren Ort zu machen.“

(Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, 2020)

- Nehmt Stellung: Gehört ihr zu diesen 30 Prozent junger Menschen, die die digitale Welt zu einem besseren Ort machen möchten? Wenn ja, warum engagiert ihr euch? Wenn nein, was hält euch davon ab, euch zu engagieren?
- Diskutiert: Wie können Politik, die Gesellschaft, eure Eltern und eure Lehrkräfte euch dazu motivieren, euch digital für die SDG zu engagieren?

### Zusatzaufgaben:

5.

**Die Vereinten Nationen (englisch: United Nations, UN) haben sich zum Ziel gesetzt, jungen Menschen weltweit mehr Sichtbarkeit zu geben und ihr Engagement zu fördern. Dazu haben sie ein Kurzdossier mit einer Übersicht erstellt (Link unten), die veranschaulicht, warum die SDG für junge Menschen besonders wichtig sind – und warum junge Menschen aktiv werden sollten.**

- Öffnet Seite sieben dieses Dokuments. Teilt euch die SDG untereinander so auf, dass jeder ungefähr die gleiche Anzahl an Texten liest.
- Klärt unklare Begriffe.
- Stellt euch die Begründungen der UN, warum die jeweiligen SDG wichtig für junge Menschen sind, vor.
- Diskutiert: Seid ihr mit den Argumenten der UN einverstanden? Wo würdet ihr selbst noch etwas hinzufügen oder den Text korrigieren?

Kurzdossier 3:  
konstruktive Beteiligung  
junger Menschen



6.

**Für euren Schul-Instagram-Account bekommt eure Gruppe den Auftrag, einen Video-Post zu drehen. Der Auftrag lautet wie folgt:**

- Ermutigt Mitschülerinnen und Mitschüler, sich digital für die SDG zu engagieren.
- Erklärt, warum die SDG gerade für junge Menschen wichtig sind.
- Macht deutlich, wie digitales Engagement das Erreichen der SDG erleichtern kann.
- Gestaltet den Post so, dass sich junge Menschen sofort angesprochen und motiviert fühlen.

# Digitales Engagement global



## - die Weltgemeinschaft braucht Vorbilder

### INFO

Einer der bekanntesten jungen Menschen, die sich weltweit für das Klima und Klimagerechtigkeit einsetzen, ist Greta Thunberg, die Mitbegründerin der Fridays-for-Future-Bewegung. Allerdings gibt es noch viele weitere engagierte Personen, die sich weltweit für eine Verbesserung der Lebensumstände und die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDG) einsetzen. In unserer medialen Berichterstattung in Deutschland tauchen sie eher selten auf – doch gerade deswegen lohnt sich ein etwas ausführlicherer Blick auf ihr Leben und ihre Aktivitäten.

Auf den folgenden Arbeitsblättern findet ihr Informationen und Quellen über das Engagement von vier Aktivistinnen und Aktivisten. Wie geht ihr vor?

Lest euch die Beschreibung der Methode „Gruppenpuzzle“ durch:

### Methode Gruppenpuzzle: Gemeinsam schlauer werden!

Beim Gruppenpuzzle lernt ihr in Teams und erklärt euch gegenseitig die Themen. So geht's:

- **Expertengruppen:** Jede Gruppe setzt sich mit einer der vier Aktivistinnen bzw. Aktivisten auseinander und bearbeitet die Fragen aus Aufgabe 1.
- **Mischgruppen:** Danach wechselt ihr die Gruppen, sodass in jeder neuen Gruppe eine Expertin oder ein Experte für eine der Aktivistinnen bzw. Aktivisten sitzt.
- **Erklären & Lernen:** Jede Expertin oder jeder Experte bringt seinem neuen Team das Wissen aus seiner ursprünglichen Gruppe bei.
- **Zusammenfassung:** Am Ende fasst ihr in dieser Mischgruppe alles gemeinsam zusammen und bearbeitet Aufgabe 2.



1.

Tragt die wichtigsten Informationen zu den vier Personen (siehe weiter hinten) zusammen. Die Quellen und Links helfen euch dabei, ihr könnt aber auch weitere Texte und Fotos recherchieren. Strukturiert die Informationen nach folgenden Gesichtspunkten:



- ✓ **Name, Alter** (Wie heißt die Person, wie alt ist sie?)
- ✓ **Land, Kontinent** (Wo ist die Person geboren? Wo lebt sie?)
- ✓ **Regierungsform des Landes**
- ✓ **Anliegen** (Für welches Thema setzt sich die Person ein und warum?)
- ✓ **Beteiligungsformat** (Wie macht die Person andere auf ihr Thema aufmerksam?)
- ✓ **Herausforderungen** (Welchen Herausforderungen begegnet die Person im gesellschaftlichen oder politischen Kontext?)

2.

Wählt eine Aktivistin oder einen Aktivist aus, die oder der euch am meisten beeindruckt hat. Erstellt eine Präsentation im „Pecha Kucha“-Format. Geht dabei auf folgende Punkte ein:

- ➔ Stellt die Person vor.
- ➔ Erklärt, wie sie sich digital engagiert und für welche der 17 SDG sie sich besonders einsetzt.
- ➔ Arbeitet heraus, welche Wirkung ihr Engagement hat.
- ➔ Vergleicht das Engagement dieser Person mit dem der anderen drei Aktivistinnen bzw. Aktivisten. Begründet, warum ihr euch für diese Person entschieden habt.
- ➔ Brauchen junge Menschen Vorbilder, um selbst aktiv zu werden? Begründet euren Standpunkt.

## Methode „Pecha Kucha“: Präsentieren mal anders!

Pecha Kucha ist eine spannende Art zu präsentieren – kurz, knackig und kreativ!  
So funktioniert's:

- ✓ **20 Folien:** Deine Präsentation hat genau 20 Bilder oder Folien.
- ✓ **Je 20 Sekunden:** Jede Folie bleibt nur 20 Sekunden sichtbar – kein Zurück, kein Stoppen!
- ✓ **6 Minuten, 40 Sekunden:** Deine gesamte Präsentation dauert genau so lange.
- ✓ **Weniger Text, mehr Bilder:** Du erklärst frei und nutzt Bilder statt langer Texte.

Pecha Kucha ist perfekt, um schnell und spannend Wissen zu teilen – ohne langweilige Vorträge!

# Beispiele für digitales Engagement junger Menschen



## A: Joshua Wong: Demokratie und Freiheitsbewegung

Quelle 1:

Joshua Wong



Quelle 3:

Joshua, 17, lehrt China das Fürchten



Quelle 2:

Joshua Wong über Hongkong



## B: Xiye Bastida: Klimagerechtigkeit und Rechte indigener Völker

Quelle 1:

XIYE BASTIDA



Quelle 3:

Xiye Bastida



Quelle 2:

Re-Earth Initiative



Quelle 4:

Xiye Bastida



## C: Gurmehar Kaur: Frieden und soziale Gerechtigkeit



### Quelle 1:

International  
Journalism Festival



### Quelle 3:

Gurmehar Kaur



### Quelle 2:

Gurmehar Kaur



### Quelle 4:

Citizens for  
public leadership



## D: Stacy Owino: Schutz und Rechte von Frauen und Mädchen

### Quelle 1:

Digital Warriors – Frauen,  
die die Welt verändern



### Quelle 3:

21-Year-Old From Kenya



### Quelle 2:

Young Activists Summit



### Quelle 4:

Stacy Owino



## Exkurs:

# Globale Demokratie – ein Gedankenexperiment!



## INFO: Engagement & Demokratie: Was hat das eine mit dem anderen zu tun?

Demokratie bedeutet Mitbestimmung. Sie lebt davon, dass sich Menschen aktiv einbringen und engagieren – und das geht heute schneller und leichter denn je: Digitale Informations- und Kommunikationstools ermöglichen Austausch und Abstimmungen in Echtzeit und über Landesgrenzen hinweg.

Wäre es also möglich, dass sich junge Menschen weltweit in einem digitalen Parlament zusammenfinden, um gemeinsam die Zukunft unseres Planeten in die Hand zu nehmen?

Lasst euch auf das folgende Gedankenexperiment ein – und entscheidet selbst:

### 1. Lest euch den Text über die Nichtregierungsorganisation **Democracy Without Borders** durch.

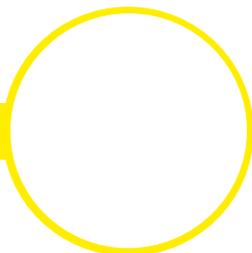
- Unterstreicht die Ziele dieser Organisation.
- Erklärt, wie sich das zukünftige Weltparlament zusammensetzen und zusammenarbeiten soll.



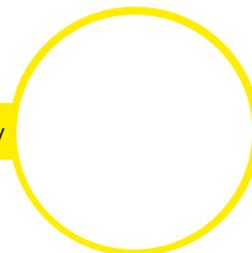
### 2. Dem Text über **Democracy Without Borders** fehlen Stimmen und Zitate, die zeigen, was Mitglieder dieser Organisation bewegt und motiviert.

- Seht euch dazu die Kurzvideos (Link unten) an.
- Fügt unter den Text ein Zitat ein, das die Ziele von Democracy Without Borders deutlich macht.
- Notiert weitere zwei Zitate, die zeigen, warum sich junge Menschen für diese Organisation engagieren.

Video: Democracy Without Borders



Video: Call for a Global Democracy







## INFO: „Interview aus einer besseren Zukunft“

Andreas Bummel, der Gründer von Democracy Without Borders, sprach in einem Interview mit der Tageszeitung taz vom Juni 2024 über seine Vision eines Weltparlaments und globaler Demokratie.

Um seine Ideen verständlicher zu machen, schaltet er die Zeitmaschine an und versetzt sich in das Jahr 2060. Aus dieser fiktiven (= erfundenen) Perspektive erklärt er, wie sich die Weltgemeinschaft von heute zu einer globalen demokratischen Gesellschaft mit einem Weltparlament entwickeln könnte.

(vgl. Batarilo, 2024)

Interview aus einer besseren Zukunft



3.

Das Interview mit Andreas Bummel findet ihr in Form von Zitatschnipseln weiter unten. Bevor ihr euch mit dem Interview mit Andreas Bummel befasst, recherchiert oder klärt folgende Begriffe:

Rechtsstaatlichkeit  
globale Demokratie  
Volksabstimmung

Weltbürgerschaft  
Nichtregierungsorganisation  
Wahlkommission

Internationaler Strafgerichtshof  
Gewaltenteilung  
Verfassung  
Souveränität

- ➔ Notiert euch eine Kurzdefinition aller Begriffe, die ihr nicht kennt.
- ➔ Unterstreicht diese Begriffe auf den Zitatschnipseln.
- ➔ Lest dann alle Zitate durch und ordnet die Fragen an Andreas Bummel (gelbe Kästchen) seinen Antworten zu (blaue Kästchen).
- ➔ Vergleicht eure Lösungen zuerst untereinander. Begründet eure Zuordnungen.
- ➔ Gleicht dann eure Ergebnisse mit dem tatsächlichen Interview ab (Quelle siehe gelber Kasten) und korrigiert gegebenenfalls eure Zuordnungen.



## Auszüge aus dem „Interview aus einer besseren Zukunft“ mit Andreas Bummel:



**1** Die Volksabstimmung über eine europäische Verfassung Anfang der 2000er Jahre ist gescheitert. Was haben Sie bei der Weltverfassung anders gemacht?

**2** 2024 sind die sozialen Medien ja eher der Ort, wo die Demokratie systematisch beschädigt wird.

**3** Wenn im Weltparlament Mehrheitsentscheidungen getroffen werden – geht das denn gut? Könnte da theoretisch eine fundamentalchristliche Mehrheit entscheiden, dass überall auf der Welt Abtreibung verboten wird?

**4** Im Jahr 2024 stecken wir in einer Zeit des Rechtsrucks. Es wirkt fast unvorstellbar, dass Nationalstaaten freiwillig Souveränität abgeben.

**5** Auch im Jahr 2060 sind doch nicht alle Länder Demokratien, oder? Sitzen da auch Diktaturen im Parlament?

**a)** Das wäre verfassungswidrig, dagegen könnten Sie sich im Extremfall persönlich vor Gericht wehren. Denn fundamentale Menschenrechte und übrigens auch Minderheitenrechte sind in der Weltverfassung verankert, und die bindet die Weltgesetzgebung.

**b)** Die Geschichte zeigt, dass es oft erst sehr schlimm werden muss, bevor es besser werden kann.

**c)** Seit 2050 haben wir außerdem ein Weltverfassungsgericht. Damit gibt es auch eine Weltgewaltenteilung. Auch Einzelpersonen können sich an das Weltverfassungsgericht wenden, wenn sie glauben, dass sie in ihren Rechten durch Weltgesetze beschränkt werden.

**d)** Der Entwurf der Weltverfassung wurde über Jahre hinweg entwickelt, es gab weltweite Bürgerbeteiligungen und eine extrem starke Unterstützung in den sozialen Medien. Auf TakTik, dem Nachfolger von TikTok, ging die Idee viral und verbreitete sich gerade in Asien wie ein Lauffeuer. Dem Weltparlament wird heute sogar mehr vertraut und zugehört als vielen nationalen Regierungen.

**e)** Ja und nein. Es gab zwar nach dem Rechtsruck der 2020er Jahre eine starke Demokratisierungswelle, nur dadurch wurde das Weltparlament überhaupt möglich. [...] Voraussetzung sind freie, gleiche, demokratische Wahlen, das muss eine unabhängige Wahlkommission bestätigen, sonst werden die Ergebnisse nicht anerkannt. Aber dadurch, dass der Rest der Welt mittlerweile gemeinsame Sache macht, wächst der Druck auf die anderen.

**6** Aus heutiger Sicht scheint es unmöglich, dass große Länder wie China und Russland bei so einem globalen Projekt jemals mitziehen.

**7** 2024 arbeiten viele Staaten noch gegen den Strafgerichtshof, unter anderem die USA. Hat sich das bis 2060 geändert?

**f)** 2060 hilft KI glücklicherweise dabei, Fake News und Desinformation ganz gut auszusortieren. Natürlich kontrolliert durch Weltgesetzgebung. Aber als es um die Weltverfassung ging, war am Ende die klassische Mobilisierung auf der Straße entscheidend. Die Klimabewegung griff die Idee der Weltdemokratie endlich mit auf, Millionen von Menschen überall gingen auf die Straße.

**g)** Im Jahr 2060 ist es undenkbar, dass Menschen einmal mehr als eine Milliarde Dollar besitzen durften. Von diesen Maßnahmen haben alle profitiert. Es wurde mehr Geld in die öffentlichen Kassen gespült, das dann für die Dekarbonisierung der Wirtschaft zur Verfügung stand, was wiederum dem Klima half.

**4.**

**Die Gedanken und Zukunftswünsche von Andreas Bummel geben wichtige Denkanstöße. Doch worin besteht seine Vision (= Zukunftsvorstellung) genau? Bearbeitet die folgenden Aufgaben und notiert euch Stichpunkte:**

- Nennt Voraussetzungen, die sich laut Bummel erfüllen müssten, damit eine globale Demokratie funktionieren könnte.
- Arbeitet heraus, welche Bewegungen und Gründe dazu führen, dass sich Menschen für die Weltdemokratie engagieren.
- Erklärt, wie die Weltverfassung und das Weltparlament laut Bummel aussehen würden.
- Nehmt kritisch Stellung und erläutert, ob ihr die Ideen für realisierbar oder nicht-realisierbar haltet.

**5.**

**Ein Gedankenexperiment:**

**Stellt euch vor, Democracy Without Borders würde sich dafür einsetzen, dass ein digitales und demokratisches Weltjugendparlament für Kinder und Jugendliche ab 14 Jahren errichtet wird. Dieses Jugendparlament soll direkten Einfluss auf die Entscheidungen der Vereinten Nationen (englisch: United Nations, UN) nehmen und Maßnahmen vorschlagen, wie die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDG) erreicht werden können.**

- Würdet ihr euch an einem solchen Parlament beteiligen wollen? Begründet eure Antwort.
- Diskutiert, mit welchen Herausforderungen sich ein solches Parlament konfrontiert sähe.
- Nehmt kritisch Stellung dazu, ob ein solches Weltjugendparlament Kinder und Jugendliche weltweit dazu motivieren könnte, sich noch mehr für die SDG zu engagieren.

# Planspiel



## Mission Zukunft – Entscheidungsprozesse erproben

Engagement anstoßen und Maßnahmen ergreifen – das will geübt sein! Ein Planspiel ist eine Methode, mit der sich das gut durchspielen lässt. Dabei schlüpft ihr in die Rolle von Personen, die Aktionen planen und Entscheidungen treffen. Das Ziel ist es, ein reales Problem oder eine politische Situation nachzustellen und zu erleben, wie diese Prozesse in der echten Welt ablaufen würden.

Hier kommen die für euch wichtigen Punkte:

### Thema des Planspiels

Eure Gruppe hat beschlossen, eure **Schule zu einem Ort zu machen, an dem die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDG) der Agenda 2030 gelebt werden**. Damit das gelingt, möchtet ihr einen Zukunftsrat an eurer Schule ins Leben rufen, der die Umsetzung der dazu notwendigen Maßnahmen und Aktionen steuert. An diesem Zukunftsrat sollen alle beteiligt sein, die mit dem Schulleben etwas zu tun haben, also Schülerinnen und Schüler, Lehrkräfte, Schulleitung, Eltern, Hausmeister etc.

Weil es schwierig ist, so viele Personen an Planungen und Entscheidungen zu beteiligen, schlagt ihr vor, einen **digitalen Zukunftsrat** zu gründen, der alle wichtigen Beschlüsse digital trifft und die Umsetzung digital steuert.

Die Idee ist natürlich super – braucht aber die Zustimmung der Schulkonferenz, weil sie die gesamte Schule betreffen wird!

Braucht ihr Inspiration? Dann seht euch diese beiden Schulen an, an der Kinder und Jugendliche sich für die SDG engagieren.



Video: Schulpreis: Max-Windmüller-Gymnasium, Emden

Video: Schulpreis: Carl-Benz-Realschule Oberkassel, Düsseldorf

## Wer diskutiert und entscheidet in der Schulkonferenz?



Die Schulkonferenz ist sozusagen das „Parlament“ eurer Schule. Hier treffen sich Schülerinnen und Schüler, Lehrkräfte und Eltern, um wichtige Entscheidungen für die Schule zu treffen – also auch die Entscheidung darüber, ob ihr euren digitalen Zukunftsrat gründen dürft.

Vertreten sind in der Schulkonferenz

- ✓ die Schulleitung
- ✓ Vertreterinnen und Vertreter der Lehrkräfte
- ✓ Vertreterinnen und Vertreter der Schülerschaft
- ✓ Vertreterinnen und Vertreter der Eltern

Alle diese Personen mit ihren unterschiedlichen Aufgaben und Funktionen sind auch in eurem Planspiel dabei. Eure Rollenkärtchen findet ihr weiter unten.

## Ablauf der Schulkonferenz

1. Das Moderatorenteam eröffnet die Sitzung und stellt das Thema und den Ablauf vor.
2. Die Schülerinnen und Schüler, die den digitalen Zukunftsrat gründen möchten, stellen den Zukunftsrat und seine wichtigsten Aufgaben vor.
3. Alle Beteiligten dürfen kritische Fragen zum Zukunftsrat an das Gründungsteam stellen und den Vorschlag beziehungsweise die Präsentation aus ihrer Perspektive diskutieren.
4. Die Diskussionspunkte und das Ergebnis der Abstimmung werden von zwei Protokollanten festgehalten.
5. Als erstes stimmt ihr über die Gründung eines Zukunftsrates ab: Kommt keine einfache Mehrheit dafür zustande, ist die Schulkonferenz beendet.
6. Wird der Vorschlag angenommen, diskutiert ihr die konkreten Umsetzungsvorschläge des Gründungsteams (siehe ihre Präsentation). Hier können Änderungsvorschläge der Teilnehmenden eingebracht und mit einfacher Mehrheit beschlossen werden.

**HINWEIS:** Ihr könnt eure Schulkonferenz entweder digital oder im Klassenzimmer stattfinden lassen. Je nachdem müsst ihr euch mit eurer Lehrkraft auch über einen Zeitpunkt und die technischen Kommunikations- und Abstimmungstools verständigen.

**WICHTIG:** Besprecht mit eurer Lehrkraft, wie viel Vorbereitungszeit ihr habt und wie lange die Schulkonferenz dauern soll.

Viel Spaß!

## Was müssen die einzelnen Rollen tun? Welche Aufgabe übernehmen sie?



### ROLLE A: Das Moderatorenteam (ca. 2 Personen)

Ihr gehört zum erweiterten Schulleitungsteam und leitet die Schulkonferenz. Ihr nehmt nicht an den Diskussionen teil, sondern seid für die Organisation und die Durchführung zuständig. Ihr ...

- ✓ erstellt einen Ablaufplan mit festen Zeiten und achtet darauf, dass diese eingehalten werden.
- ✓ eröffnet die Schulkonferenz und begrüßt alle Teilnehmenden.
- ✓ stellt die Agenda beziehungsweise den Ablauf vor.
- ✓ leitet die Diskussion und achtet darauf, dass alle Beteiligten zu Wort kommen und ihren Standpunkt vertreten können.
- ✓ achtet darauf, dass ihr die Zeit, die euch für die Diskussion zur Verfügung steht, einhaltet.
- ✓ organisiert die Abstimmung am Ende.

**WICHTIG:** Ihr müsst einen guten Überblick behalten. Schaut euch daher die Rollenkartchen der anderen Teilnehmenden an und verfolgt ihre Vorbereitungen für die Schulkonferenz, damit ihr wisst, welche Standpunkte sie vertreten!

**Eure Position:** Am Ende stimmt ihr mit ab, eure Stimme zählt. Jede und jeder stimmt nach ihrer oder seiner persönlichen Überzeugung ab.

### Rolle B: Das Schulleitungsteam (ca. 3 Personen)

Ihr steht dem Vorschlag der Gründung eines Zukunftsrats eher kritisch gegenüber,

- ✓ weil ihr der Ansicht seid, dass die Schule schon genug für die SDG tut.
- ✓ weil es dafür eurer Meinung nach nicht unbedingt einen Zukunftsrat braucht.
- ✓ weil ihr Sicherheitsbedenken habt (Datenschutz, Sicherheit von Jugendlichen im Netz!).
- ✓ weil ihr Angst habt, dass Unterricht und Lernen zu kurz kommen.
- ✓ weil ihr nicht möchtet, dass Jugendliche zu viele wichtige Entscheidungen treffen
- ✓ und weil ihr Sorge habt, dass Projekte und Aktionen zu viel kosten könnten.

**WICHTIG:** Sammelt Informationen, welche Aktionen an eurer Schule bereits zu den SDG stattfinden. Ihr müsst euch außerdem mit Datenschutz im Internet auskennen und fragt sehr kritisch nach, wie viel Zeit Schülerinnen und Schüler und Lehrkräfte für einen solchen Zukunftsrat „opfern“ müssten.

Überlegt euch kritische Fragen und unterschiedliche Argumente für eure Position.

**Eure Position:** Ihr seid sehr kritisch, lasst euch aber überzeugen, wenn andere Teilnehmende und das Gründungsteam gute Argumente vorbringen. Ihr stimmt geschlossen entweder für oder gegen die Gründung des Zukunftsrats.



## ROLLE C: Die Lehrkräfte (ca. 5 Personen)

Ihr steht dem Vorschlag der Gründung eines Zukunftsrats grundsätzlich positiv gegenüber,

- ✓ weil ihr der Ansicht seid, dass sich Kinder und Jugendliche mit den SDG beschäftigen sollten
- ✓ und weil ihr davon ausgeht, dass ihr die SDG auch in euren Unterricht integrieren könnt.

Ihr habt aber auch Bedenken,

- ✓ weil es schwierig sein könnte, dass zu wenig Zeit für die Themen bleibt, die ihr in Prüfungen abfragen müsst.
- ✓ weil euch wichtig ist, dass die Maßnahmen gut durchdacht und gut umgesetzt werden. Und dafür müssten alle Beteiligten viel Zeit opfern: Lohnt sich der Aufwand wirklich?

**WICHTIG:** Sammelt Informationen, wie sich andere Lehrkräfte mit den SDG beschäftigen.

Beispiele findet ihr hier:

Schulwettbewerb zur  
Entwicklungspolitik



Überlegt euch kritische Fragen und unterschiedliche Argumente für eure Position.

**Eure Position:** Ihr lasst euch aber gerne überzeugen, wenn ihr das Gefühl habt, dass auch euer Unterricht von diesem Vorhaben profitiert! Ihr müsst nicht alle einer Meinung sein, jede und jeder stimmt nach ihrer oder seiner persönlichen Überzeugung ab.



## ROLLE D: Die Eltern (ca. 5 Personen)

Ihr steht dem Vorschlag der Gründung eines Zukunftsrats sehr kritisch gegenüber,

- ✓ weil ihr der Ansicht seid, dass junge Menschen noch nicht dazu fähig sind, sich wirklich effektiv für die SDG zu engagieren: Das ist Aufgabe der Schulleitung!
- ✓ weil ihr sehr starke Sicherheitsbedenken habt: Immer wieder kommt es vor, dass Jugendliche im Netz Hass und Hetze erfahren, weil sie sich für solche Themen engagieren. Euch ist der Datenschutz sehr wichtig und ihr möchtet nicht, dass sich eure Kinder politisch zu stark engagieren!
- ✓ weil es an eurer Schule Kinder mit starken Seh- und Höreinschränkungen gibt und ihr nicht möchtet, dass diese digital ausgeschlossen werden: Um am Zukunftsrat teilzunehmen, bräuchte es ja erst einmal die entsprechenden Technologien!
- ✓ weil ihr nicht möchtet, dass diese Aktivitäten eure Kinder vom Lernen abhalten.

**WICHTIG:** Sammelt Informationen darüber, warum manche Personen für ihr politisches Engagement ausgegrenzt werden oder Hass und Hetze im Internet erfahren. Informiert euch auf der Website von Aktion Mensch, wie barrierefreie Kommunikation im Netz aussehen müsste:

Barrierefreie Kommunikation



Überlegt euch kritische Fragen und unterschiedliche Argumente für eure Position.

Eure Position: Ihr seid sehr kritisch und lasst euch nur sehr schwer überzeugen. Ihr müsst nicht alle einer Meinung sein, jede und jeder stimmt nach ihrer oder seiner persönlichen Überzeugung ab.



## ROLLE E: Das Gründungsteam des Zukunftsrats (ca. 6 Personen)

Ihr müsst perfekt auf die Sitzung der Schulkonferenz vorbereitet sein, um die Anwesenden von eurer Idee zu überzeugen und alle Kritikpunkte aus dem Weg zu räumen. Zu diesem Zweck bereitet ihr eine kurze Präsentation von maximal fünf Minuten vor. In dieser Präsentation

- ✓ erklärt ihr, warum sich eure Schule für die SDG engagieren sollte.
- ✓ begründet ihr, warum dafür ein Zukunftsrat notwendig ist und warum dieser digital sein sollte.
- ✓ stellt ihr vor, welche Technologien ihr verwenden wollt.
- ✓ wie häufig der Zukunftsrat zusammentreten muss.
- ✓ wie Entscheidungen zustande kommen: Wer hat das letzte Wort?
- ✓ wie viel Zeit die Mitglieder des Zukunftsrats pro Monat für Planungstreffen und Aktionen einplanen sollten.
- ✓ Bereitet euch außerdem auf mögliche Kritikpunkte vor:
- ✓ Wie sieht es zum Beispiel mit Datenschutz und Sicherheit von Kindern und Jugendlichen im Netz aus?
- ✓ Woher sollen die Gelder kommen, die der Zukunftsrat für seine Projekte braucht?

Leidet gegebenenfalls der Unterricht beziehungsweise die Unterrichtszeit darunter?

**TIPP:** Teil euch die Aufgaben auf. Bildet Gruppen von Expertinnen beziehungsweise Experten, die jeweils auf verschiedene Fragen vorbereitet sind. In dieser Broschüre findet ihr auf Seite sieben eine tolle Begründung, warum Jugendliche sich für die SDG einsetzen sollten.

Unsere gemeinsame Agenda (Seite sieben)



**WICHTIG:** Ihr dürft nicht an der Abstimmung teilnehmen, sondern seid nur dazu da, um die anderen zu überzeugen und Fragen zu beantworten.



## **ROLLE F: Protokollantinnen/Protokollanten (ca. 2 Personen)**

Ihr gehört zu den Lehrkräften, haltet euch aber aus den Diskussionen raus. Ihr dokumentiert die Diskussion und das Abstimmungsergebnis, damit alles mit rechten Dingen zugeht. Ihr haltet das Geschehen in einem Ergebnisprotokoll fest, in dem die verschiedenen Positionen der Teilnehmenden kurz dargestellt sind.

Am Ende überreicht ihr euer Protokoll allen Anwesenden zur Kenntnisnahme.

Eure Position: Ihr vertretet die Position der Lehrkräfte, lasst euch aber auch auf eine andere Sichtweise ein, wenn euch die jeweiligen Argumente überzeugen. Jede und jeder von euch stimmt nach ihrer oder seiner eigenen Überzeugung ab!

## **ROLLE G: Schülersprecherinnen/Schülersprecher (ca. 5 Personen)**

Ein Teil von euch steht der Gründung eines Zukunftsrats positiv gegenüber,

- ✓ weil ihr der Ansicht seid, dass diese Themen für Kinder und Jugendliche sehr wichtig sind.
- ✓ weil ihr der Meinung seid, dass man bei solchen Projekten mehr lernt als nur im Klassenzimmer und aus Büchern.
- ✓ weil ihr gerne mit Schülerinnen und Schülern aus anderen Schulen zusammenarbeitet.

Ihr seid aber der Meinung,

- ✓ dass sich Erwachsene nicht zu stark einmischen sollten und die Schulleitung sowie Lehrkräfte keine entscheidende Stimme bekommen sollten
- ✓ und dass Lehrkräfte und Schulleitung die beteiligten Schülerinnen und Schüler weniger stark mit Hausaufgaben belasten sollten.

**WICHTIG:** Sammelt Argumente für die Gründung eines Zukunftsrats. Verwendet dazu die folgende Übersicht auf Seite sieben:

Unsere gemeinsame Agenda (Seite sieben)



**Eure Position:** Ihr seid sehr kritisch, was die Beteiligung von Erwachsenen betrifft. Grundsätzlich unterstützt ihr die Gründung eines Zukunftsrats, versucht aber, den Einfluss von Schulleitung, Lehrkräften und Eltern so gering wie möglich zu halten. Jede und jeder von euch stimmt nach ihrer oder seiner eigenen Überzeugung ab!

# Was können wir tun?



## Impulse und Tipps für eure Projekte

Ihr habt jetzt eine ganze Menge über die Voraussetzungen und Möglichkeiten digitalen Engagements für die 17 Nachhaltigkeitsziele gelernt. Doch Wissen ist die eine – Handeln die andere Seite.

Der Schulwettbewerb zur Entwicklungspolitik lädt euch ein, selbst aktiv zu werden und eure Stimme hörbar zu machen. Ob Texte, Bilder und Kunstwerke, Theaterstücke, Musik oder etwas ganz Anderes: Alles ist erlaubt. Was zählt, ist eure Perspektive und euer Einsatz für eine gerechtere Zukunft.

Möglichkeiten gibt es viele. Hier findet ihr ein paar Tipps und Inspirationen für eigene Projekte:



## Sich politisch, zivilgesellschaftlich UND digital engagieren!

Als Einzelperson kannst du richtig viel bewegen – mit guten Ideen, mutigen Aktionen oder einfach, indem du Fragen stellst und Dinge hinterfragst. Aber klar ist auch: Große Veränderungen brauchen klare Regeln. Deshalb sind politische Entscheidungen wichtig – also Gesetze, Vorgaben und Richtlinien, die für alle gelten. Sie sorgen dafür, dass Klimaschutz, Gerechtigkeit und Menschenrechte nicht nur gute Ideen bleiben, sondern Alltag werden.

Genauso stark ist zivilgesellschaftliches Engagement – also wenn Menschen sich freiwillig für andere einsetzen und sich für das einsetzen, was ihnen wichtig ist. Dieses Engagement ist wichtiger denn je! Vor allem digital könnt ihr euch heute leicht vernetzen, austauschen, gemeinsam laut werden – und zeigen, wie ihr euch die Zukunft vorstellt.

Hier findest du einige Beispiele, wie Menschen sich digital engagieren.

### Digitale Klimastreiks – Fridays for Future

#NetzstreikFürsKlima |  
Fridays for Future



### Jung. Digital. Engagiert

Jung. Digital. Engagiert.



### Climate Stories

Climate Stories



### Chat der Welten

Über CdW –  
BtE Website



### Plattformen für weltweite Petitionen

Deine Plattform für Petitionen





## Künstlerisch aktiv werden



Kunst transportiert Gefühle, sendet Botschaften – und kann wachrütteln!

Zeichnungen, Gedichte, Texte, Theater- oder Musikstücke – ihr habt viele Möglichkeiten, eure Message in eine künstlerische Form zu gießen.

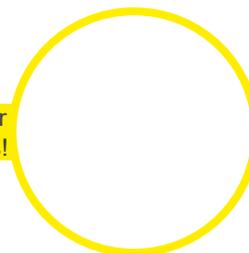
Lasst euch von diesen Beispielen inspirieren:

Gebt bei einer Suchmaschine im Internet folgende Stichworte ein und schaut euch die Bilder/Fotos an, die ihr erhaltet:

**Digitale Demokratie, Kunst,  
Demokratie, 21. Jahrhundert  
Digitalisierung – Kunst**

**Legislatives  
Theater**

Video: Legislatives Theater  
Mach mit! Es geht um uns!



## Die Öffentlichkeit informieren – Desinformation keinen Raum geben!

Eure Projekte sind dann besonders wirksam, wenn ihr sie öffentlich macht. So motiviert ihr andere Menschen, über eure Ideen nachzudenken. Deswegen: Erzählt eine tolle Story zu eurem Projekt und verbreitet eure Botschaft!

Ihr wollt eine „gute“ Story schreiben? Dann lasst euch von eurer Lehrkraft die Arbeitsblätter zum „Storytelling“ geben.

Wie und wo könnt ihr eure Story öffentlich machen? Platzieren könnt ihr eure Story zum Beispiel

- ✓ in der Schülerzeitung
- ✓ in der Lokalzeitung
- ✓ auf Flyern oder Postern
- ✓ auf Websites
- ✓ als Posts auf Social Media (Instagram, TikTok, Snapchat et cetera)
- ✓ als Podcasts oder Audiobeitrag (auf Websites, über WhatsApp et cetera)
- ✓ im Rahmen eines Vortrags bei Veranstaltungen (zum Beispiel Schulfest)



# Fakten gecheckt?



## Verändert die Welt mit eurer Story!

Können wir Desinformation einen Riegel verschieben? Vermutlich nicht. Unser digitales Zeitalter macht es möglich, dass Lügen in Sekundenschnelle um die Welt gehen und auf unserem Display erscheinen.

Aber: Diese Schnelligkeit lässt sich auch für einen guten Zweck verwenden. Jede und jeder von uns kann der Flut an **Lügen und Falschnachrichten etwas entgegenhalten** und dafür sorgen, dass wir tolle, spannende und inspirierende Dinge im Netz entdecken.

**Wie konkret?** Mit Beiträgen, die auf Fakten basieren, die zeigen, wie wichtig der Zusammenhalt auf unserem Planeten ist, die keine Schwarzweiß-Malerei betreiben, die Mut machen und andere junge Menschen zum Handeln motivieren. Kurzum: **mit Stories, die unsere Welt verändern!**

Unter dem Motto „Fakten gecheckt? Verändert die Welt mit eurer Story!“ startet jetzt der Schulwettbewerb zur Entwicklungspolitik in seine zwölfte Runde. Zeigt der Jury, wie spannende und interessante Stories für Kinder und Jugendliche aussehen.

## Mit welchen Themen?

**a)** Entweder ihr wählt eines der 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDG) mit einem dazugehörigen Thema aus. Ihr findet sie hier:

Schulwettbewerb zur  
Entwicklungspolitik – EWFA



Ziele für Nachhaltige  
Entwicklung



Wichtig ist, dass dieses Thema nicht nur für uns in Deutschland, sondern für den ganzen Planeten Bedeutung hat.

**Folgende Fragen können euch bei der Themenfindung helfen:**

- Mit welchem Thema kenne ich mich aus?
- Wofür interessiere ich mich besonders?
- Worin bin ich Expertin bzw. Experte oder möchte es werden?
- Zu welchem Thema habe ich eine starke Meinung?

**b)** Oder ihr nehmt das Projekt, das ihr zusammen mit anderen Schülerinnen und Schülern für den Schulwettbewerb bereits erarbeitet habt. Stellt euren Wettbewerbsbeitrag in einer spannenden Story vor.

**Wie geht das?** Tipps findet ihr auf den folgenden Arbeitsblättern.



# „Storytelling“



## Desinformation keinen Raum geben

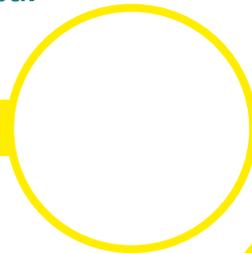
### a) Beispiele für erfolgreiche Stories

Eine gute Story zu verfassen, die die Aufmerksamkeit auf sich zieht, ist kein Hexenwerk, denn es gibt verschiedene, erlernbare Techniken.

Viel lernen könnt ihr beispielsweise von Videos, die explosionsartig im Internet viral gehen (= sich verbreiten):

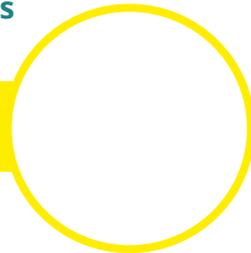
**Barbaras Rhabarberbar  
(feat. Marti Fischer)  
von Bodo Wartke**

Barbaras Rhabarberbar



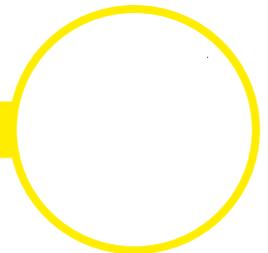
**Gardinerbrothers  
auf TikTok**

#gardinerbrothers |  
tap dancing



**Joan & Jimmy  
auf TikTok**

Fresh Prince Dance



#### 1. Schaut euch die drei Videos an, die viral gegangen sind. Wählt euren Favoriten aus und beantwortet die folgenden Fragen:

- Nennt mindestens drei Dinge, die Videos oder Social-Media-Posts brauchen, damit sie von euch angeklickt und geteilt werden.
- Erklärt, was speziell diese Videos so erfolgreich gemacht hat.

#### 2. Es ist nicht ganz klar, wann Posts oder digitale Beiträge viral gehen. Einige Kriterien gibt es aber. Seht euch das Inhaltsverzeichnis auf der folgenden Website (Link unten) an.

- Arbeitet heraus, welche dieser Kriterien auf die Beispiele zutreffen.
- Begründet: Welche Kriterien findet ihr persönlich besonders wichtig?
- Diskutiert, ob diese Videos ohne ihre Musik auch viral gegangen wären.

Ein fast perfekter  
viral Post



## b) Storytelling - wie geht das?



### INFO

Storytelling funktioniert so gut, weil unser Gehirn Geschichten liebt: Sie sprechen Emotionen an und aktivieren mehr Gehirnareale als Fakten. Außerdem machen sie komplizierte Sachverhalte leichter verständlich, die wir uns deswegen besser merken. Und nicht zuletzt möchten wir bei jeder spannenden Geschichte auch wissen, wie es weitergeht: Aus diesem Grund folgen wir guten Stories gerne!

Digitales Storytelling funktioniert besonders gut, denn hier können auch Bild-, Video- und Audioinformationen eingebaut werden. Um Botschaften anschaulich zu vermitteln, wird oft auf das Konzept der „Heldengeschichte“ zurückgegriffen. Sie ist ein klassisches Werkzeug des Storytelling, wird aber auch bei Filmen, Märchen und der Darstellung echter Lebensgeschichten verwendet.

(vgl. Storytelling: Geschichten als Wohltat für das Gehirn)

### 3. Das folgende Video von Matthew Winkler (Link unten) stellt vor, wie eine Heldengeschichte typischerweise aussieht.

- Seht euch das Video an.
- Legt eine Tabelle nach dem Beispiel unten an.
- Notiert, was bei jeder Station passieren sollte.
- Erklärt euch gegenseitig, wie eine Heldengeschichte aufgebaut ist.

Video: Was macht einen Helden aus?

Station	Was sollte bei dieser Etappe passieren?	Was passiert bei meinem Beispiel?	Handlungsempfehlungen
1			

### 4. Wie sieht eine Heldengeschichte aus dem Alltag und auf Social Media aus? Unter dem Link unten findet ihr ein Beispiel.

- Erkennt ihr die zwölf Stationen in diesem Beispiel wieder? Tragt in eurer Tabelle (Aufgabe 3) ein, was an der jeweiligen Station konkret passiert.
- Erörtert, ob dieses Video viral gehen oder großen Erfolg haben könnte.

Video: Die 12 Stationen der Heldenreise

## c) Stories selbst schreiben



Nun seid ihr dran – mit Stories, die die Welt verändern!

### KURZANLEITUNG

- ➔ Überlegt euch, in welcher Form ihr eure Story präsentieren möchtet (Video, Bilder oder Audio).
- ➔ Entscheidet: An wen genau soll sich eure Story richten?
- ➔ Verfasst eine Heldengeschichte nach dem Beispiel oben.
- ➔ Überprüft alle Quellen! Baut Quellenbelege in eure Story ein. Überlegt euch kreative Methoden, damit diese Quellenbelege nicht langweilig sind und abschreckend wirken.
- ➔ Desinformationen arbeiten mit bestimmten Methoden. Manche lassen sich auch für positive Zwecke zunutze machen. Schaut euch dazu das Arbeitsblatt „Methoden, Mechanismen und Instrumente von Desinformation“ der Lerneinheit zum Thema Desinformation an. Diskutiert, welche Methoden ihr für eure Story verwenden könntet.



### Technische Tipps und Tricks:

In der Medienbox NRW findet ihr Videos und Lernmaterial für die Erstellung von unterschiedlichen digitalen Formaten:

Selbstlernmodule für Medienproduktion



# 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 Schulklasse 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



## zur Lerneinheit

## „Junges Engagement – digital.global.demokratisch“

### 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 05.02.2025].

**Aktion Mensch (o.D.):** Barrierefreie Kommunikation, aktion-mensch.de (<https://www.aktion-mensch.de/inklusion/bildung/impulse/barrierefreiheit/barrierefreie-kommunikation>) [abgerufen am 24.04.2025].

**Alexander von Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft (2021):** Jung. Digital. Engagiert, bmfsfj.de (<https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/jung-digital-engagiert--189980>) [abgerufen am 17.03.2025].

**Alexander von Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft (o.D.):** Jung. Digital. Engagiert, jung-digital-engagiert.hiig.de (<https://jung-digital-engagiert.hiig.de/>) [abgerufen am 20.03.2025].

**B., Annalena (2020):** Young Rebels: 25 Jugendliche, die die Welt verändern!, demokratiegeschichten.de (<https://www.demokratiegeschichten.de/young-rebels-25-jugendliche-die-die-welt-veraendern/>) [abgerufen am 10.02.2025].

**Baetz, Brigitte (2014):** Datenspuren im Netz. Überwachung in der „digitalen Diktatur“, deutschlandfunk.de (<https://www.deutschlandfunk.de/datenspuren-im-netz-ueberwachung-in-der-digitalen-diktatur-100.html>) [abgerufen am 08.04.2025].

**Batarilo, Dunja (2024):** Interview aus einer besseren Zukunft. Das Parlament der Weltbevölkerung, taz.de (<https://taz.de/Interview-aus-einer-besseren-Zukunft!/6012582/>) [abgerufen am 05.02.2025].

**Bechtold, Dennis (2023):** Junge Neu-Ulmerin unterrichtet online Mädchen in Afghanistan, swr.de (<https://www.swr.de/swraktuell/baden-wuerttemberg/ulm/beheshta-merzaie-gefluechtete-dolmetscherin-online-unterricht-fuer-maedchen-100.html>) [abgerufen am 08.04.2025].

**Bermejo, A. (o.D.):** Kinderrechte in der digitalen Welt, institut-fuer-menschenrechte.de (<https://www.institut-fuer-menschenrechte.de/im-fokus/kinderrechte-in-der-digitalen-welt>) [abgerufen am 08.04.2025].

**Bildung trifft Entwicklung (o.D.):** Über CHAT der WELTEN, bildung-trifft-entwicklung.de (<https://www.bildung-trifft-entwicklung.de/de/ueber-cdw.html>) [abgerufen am 20.03.2025].

**Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2020):** Digitalisierung bereichert freiwilliges Engagement - nicht nur in Corona- Zeiten, bmfsfj.de (<https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/aktuelles/alle-meldungen/digitalisierung-bereichert-freiwilliges-engagement-nicht-nur-in-corona-zeiten-155506#:~:text=Professorin%20Dr.%20Jeanette%20Hofmann%2C%20Vorsitzende%20der%20Sachverst%C3%A4ndigenkommission%3A%20%22Junge,unabh%C3%A4ngig%20davon%2C%20in%20welchen%20Organisationsformen%20sie%20sich%20einbringen>) [abgerufen am 17.03.2025].

**Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2025):** Digitalisierung als Chance für mehr Vielfalt, Teilhabe und Demokratie nutzen, bmfsfj.de (<https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/familie/smartegesellschaftspolitik/vielfalt-teilhabe/gutes-leben-digitale-gesellschaft-119910>) [abgerufen am 17.03.2025].

**Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (o.D.):** Demokratie leben!, demokratie-leben.de (<https://www.demokratie-leben.de/>) [abgerufen am 10.02.2025].

**Bundesministerium für Digitales und Verkehr (2024):** Strategie für die Internationale Digitalpolitik der Bundesregierung, bmdv.de ([https://bmdv.bund.de/SharedDocs/DE/Anlage/K/presse/pm004-internationale-digitalpolitik-de.pdf?\\_\\_blob=publicationFile](https://bmdv.bund.de/SharedDocs/DE/Anlage/K/presse/pm004-internationale-digitalpolitik-de.pdf?__blob=publicationFile)) [abgerufen am 27.03.2025].

**Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (2021):** BMZ-Toolkit – Digitale Bildung, bmz.de (<https://www.bmz.de/resource/blob/98500/smaterialie580-toolkit-digitale-bildung.pdf>) [abgerufen am 17.03.2025].

**Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (2024):** Digitaler Wandel und Entwicklungszusammenarbeit, bmz.de (<https://www.bmz.de/de/themen/digitalisierung>) [abgerufen am 24.03.2025].

**Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (o. D.):** Globaler Süden/ Globaler Norden, bmz.de (<https://www.bmz.de/de/service/lexikon/globaler-sueden-norden-147314>) [abgerufen am 04.04.2025].

- Bundeszentrale für politische Bildung (2015):** Digitale Inklusion – digitale Exklusion: Teilhabe in einer digitalen Gesellschaft, bpb.de (<https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/217272/digitale-inklusion-digitale-exklusion-teilhabe-in-einer-digitalen-gesellschaft/>) [abgerufen am 05.02.2025].
- 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/#node-content-title-6>) [abgerufen am 18.03.2025].
- Change.org (o.D.):** Deine Plattform für Petitionen, change.org (<https://www.change.org/?redirect=false>) [abgerufen am 27.06.2025].
- Climate stories (o.D.):** Begegnungen gegen die Klimakrise, climate-stories.de (<https://www.climate-stories.de/#was-ist>) [abgerufen am 20.03.2025].
- CPL India (o.D.):** CPL India, cplindia.org (<https://cplindia.org/>) [abgerufen am 10.02.2025].
- Czarnecki, Jessica / Linda Nguyen (o.D.):** Big, Bold Ideas: Tackling Female Genital Mutilation with Tech, plancanada.ca (<https://plancanada.ca/en-ca/stories/ceo-chats-stacy-owino>) [abgerufen am 10.02.2025].
- Democracy without borders (o.D.):** Democracy without borders, democracywithoutborders.org (<https://www.democracywithoutborders.org/de/>) [abgerufen am 21.03.2025].
- Democracy without borders (o.D.):** Unser Mandat, democracywithoutborders.org (<https://www.democracywithoutborders.org/de/mandat/>) [abgerufen am 05.02.2025].
- Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) (2018):** Digitale Zukunft weltweit gestalten, engagement-macht-stark.de (<https://www.engagement-macht-stark.de/aktuelles/detail/digitale-zukunft-weltweit-gestalten/>) [abgerufen am 24.03.2025].
- Deutsche Gesellschaft für die Vereinten Nationen (o.D.):** It's up to YOUth, dgvn.de (<https://dgvn.de/aktivitaeten/its-up-to-youth/>) [abgerufen am 20.03.2025].
- Deutsches Institut für Menschenrechte (o.D.):** Klare Kiste - Karten Partizipation, institut-fuer-menschenrechte.de ([https://www.institut-fuer-menschenrechte.de/fileadmin/Redaktion/PDF/Menschenrechtsbildung/Materialien\\_fuer\\_die\\_Bildungsarbeit/\\_ws22084\\_DIMR\\_KlareKiste\\_Karten\\_GESAMT\\_BF\\_Alles.pdf](https://www.institut-fuer-menschenrechte.de/fileadmin/Redaktion/PDF/Menschenrechtsbildung/Materialien_fuer_die_Bildungsarbeit/_ws22084_DIMR_KlareKiste_Karten_GESAMT_BF_Alles.pdf)) [abgerufen am 27.06.2025].
- Deutsches Kinderhilfswerk (o.D.):** Die UN-Konvention über die Rechte des Kindes, kinderrechte.de (<https://www.kinderrechte.de/kinderrechte/un-kinderrechtskonvention-im-wortlaut#c3248>) [abgerufen am 17.03.2025].
- Deutsches Komitee für UNICEF e.V. (1989a):** Konvention über die Rechte des Kindes – Kinderfreundliche Version, headless.live.unicef.de (<https://headless-live.unicef.de/caas/v1/media/50770/data/88379d54d95fb5dd474136e39c2b733a>) [abgerufen am 18.03.2025].
- Deutsches Komitee für UNICEF e.V. (1989b):** Konvention über die Rechte des Kindes, headless.live.unicef.de (<https://headless-live.unicef.de/caas/v1/media/194402/data/77afdd9d17e246129b04e8aef70a01ab>) [abgerufen am 27.03.2025].
- Deutschlandfunk Nova (2019):** Die erfolgreichsten Online-Petitionen in Deutschland 2019, deutschlandfunknova.de (<https://www.deutschlandfunknova.de/nachrichten/sz-auswertung-die-erfolgreichsten-online-petitionen-in-deutschland-2019>) [abgerufen am 10.02.2025].
- Deutsche Stiftung für Engagement und Ehrenamt (o.D.):** Mit Euch. Für Alle., zukunft-des-engagements.de (<https://www.zukunft-des-engagements.de/>) [abgerufen am 23.04.2025].
- Deutsche Welle (2018):** Digital Warriors - Frauen, die die Welt verändern, dw.com (<https://www.dw.com/de/digital-warriors-frauen-die-die-welt-ver%3%A4ndern/a-45753952>) [abgerufen am 10.02.2025].
- Drüeke, Ricarda (2024):** Digitale Medien, Partizipation und Aktivismus, bpb.de (<https://www.bpb.de/themen/medien-journalismus/soziale-medien/545798/digitale-medien-partizipation-und-aktivismus/>) [abgerufen am 10.02.2025].
- Ziele für nachhaltige Entwicklung (o.D.):** Ziele für nachhaltige Entwicklung, 17ziele.de (<https://17ziele.de/>) [abgerufen am 20.03.2025].
- Engagement macht stark! (o.D.):** Digitales Engagement, engagement-macht-stark.de (<https://www.engagement-macht-stark.de/themen/2018/digitales-engagement/>) [abgerufen am 23.04.2025].
- Entwicklungspolitisches Netzwerk Hessen (o.D.):** Digital Divide, epn-hessen.de (<https://www.epn-hessen.de/themen/kommunikation-digitalisierung-partizipation/was-bedeutet-digital-gap/>) [abgerufen am 27.03.2025].
- EPIZ e.V. – Zentrum für Globales Lernen in Berlin (2021):** Digitale Mündigkeit. Digitalisierung und Nachhaltigkeit im Unterricht zum Thema machen, epiz-berlin.de ([https://epiz-berlin.de/wp-content/uploads/EPIZ\\_HR\\_Digitalisierung\\_220318\\_bf\\_Callas\\_UA.pdf](https://epiz-berlin.de/wp-content/uploads/EPIZ_HR_Digitalisierung_220318_bf_Callas_UA.pdf)) [abgerufen am 08.04.2025].
- Frauen (o.D.):** Malala Yousafzai, starkefrauen.blog (<https://starkefrauen.blog/malala-yousafzai/>) [abgerufen am 08.04.2025].

**Fridays for future (o.D.):** #Netzstreikfürsklima, fridaysforfuture.de (<https://fridaysforfuture.de/netzstreikfürsklima/>) [abgerufen am 20.03.2025].

**Giannini, Melissa (2023):** Xiye Bastida Is Rallying Her Generation to Protect Our Planet, elle.com (<https://www.elle.com/culture/career-politics/a43181752/xiye-bastida-climate-interview-2023/>) [abgerufen am 10.02.2025].

**Gralki, Pia (2020):** Armut beenden. 5 junge Aktivistinnen, die sich für eine bessere Zukunft einsetzen, globalcitizen.org (<https://www.globalcitizen.org/de/content/5-junge-aktivistinnen-einsatz-bessere-zukunft/>) [abgerufen am 10.02.2025].

**Greenpeace (2024):** Digitale Divide. Digitalisierung und Nachhaltigkeit: Ein Widerspruch?, greenpeace.de (<https://www.greenpeace.de/bildungsmaterial/Digitalisierung%20und%20Nachhaltigkeit%20-%20Digital%20Divide.pdf>) [abgerufen am 17.03.2025].

**Grimm, Petra / Karla Neef / Michael Waltinger / Birgit Kimmel / Stefanie Rack (2018):** Ethik macht klick. Werte-Navi fürs digitale Leben, klicksafe.de ([https://www.klicksafe.de/fileadmin/cms/download/Material/P%C3%A4d.\\_Praxis/LH\\_Zusatzmodul\\_medienethik\\_gesamt.pdf](https://www.klicksafe.de/fileadmin/cms/download/Material/P%C3%A4d._Praxis/LH_Zusatzmodul_medienethik_gesamt.pdf)) [abgerufen am 08.04.2025].

**Guay, Jacklyn (o.D.):** Tech For All: Why acces to digital tools is a right, not a privilege. Digital Equality, plancanada.ca (<https://plancanada.ca/stories/tech-for-all>) [abgerufen am 10.02.2025].

**Hofmann, Sarah (2023):** Die Digitale Kluft überwinden: Wege zur digitalen Inklusion, dashoefer.de (<https://www.dashoefer.de/newsletter/artikel/die-digitale-kluft-ueberwinden-wege-zur-digitalen-inklusion.html>) [abgerufen am 24.04.2025].

**International Journalism Festival (o.D.):** Gurmehar Kaur, journalismfestival.com (<https://www.journalismfestival.com/speaker/gurmehar-kaur>) [abgerufen am 10.02.2025].

**Karabasz, Ina (2018):** Wie Staaten das Internet abschalten, handelsblatt.com (<https://www.handelsblatt.com/technik/it-internet/iran-kongo-china-wie-staaten-das-internet-abschalten/20810090.html>) [abgerufen am 08.04.2025].

**Kreisjugendring Ostallgäu (o.D.):** 7 Gründe für die Beteiligung von jungen Menschen, jugendbeteiligung-kjr-oal.de (<https://www.jugendbeteiligung-kjr-oal.de/jugendbeteiligung/warum-jugendbeteiligung/>) [abgerufen am 18.03.2025].

**Kroker, Bettina (2024):** Unterrichtsmethoden: Das Gruppenpuzzle, betzold.de ([https://www.betzold.de/blog/gruppenpuzzle/?srsId=AfmBOork7tngd6elD6mxFX2CoIN-jcGGoNU8nHtqzXMNJVWqC5\\_PJpSd](https://www.betzold.de/blog/gruppenpuzzle/?srsId=AfmBOork7tngd6elD6mxFX2CoIN-jcGGoNU8nHtqzXMNJVWqC5_PJpSd)) [abgerufen am 08.04.2025].

**Krug, Lisa (2021):** Praxismaterial Beteiligung. Partizipation, jugendpraegt.de ([https://assets.ctfassets.net/eyy30s9k2as4/4OWdwi7xPijK7NAvlzb8vN/aeb849d33e13d32ba34ffde4221e81fb/Praxismaterial\\_Partizipation.pdf](https://assets.ctfassets.net/eyy30s9k2as4/4OWdwi7xPijK7NAvlzb8vN/aeb849d33e13d32ba34ffde4221e81fb/Praxismaterial_Partizipation.pdf)) [abgerufen am 10.02.2025].

**Landesjugendring Thüringen e.V. (o.D.):** Jugend prägt, jugendpraegt.de (<https://www.jugendpraegt.de/>) [abgerufen am 10.02.2025].

**Lehrerinnenweb (o.D.):** Digitale Inklusion. Gleichwertige Teilhabe an der digitalen Welt, lehrerweb.wien (<https://lehrerweb.wien/wissen/digitale-inklusion>) [abgerufen am 05.02.2025].

**Jugend und Medien (o.D.):** Sicherheit & Datenschutz, jugendundmedien.ch (<https://www.jugendundmedien.ch/themen/sicherheit-und-datenschutz>) [abgerufen am 08.04.2025].

**Lobe, Adrian (2016):** Über 4 Milliarden Menschen haben kein Internet. Wie Google und Facebook dies schamlos ausnutzen, watson.ch (<https://www.watson.ch/international/wirtschaft/888800212-4-milliarden-menschen-sind-offline-google-facebook-nutzen-das-schamlos-aus>) [abgerufen am 24.03.2025].

**Manve, Vishal (2017):** Indian Student Activist Faces Death Threats After Standing Up to Right Wing, advox.globalvoices.org (<https://advox.globalvoices.org/2017/02/28/indian-student-activist-faces-death-threats-after-standing-up-to-right-wing/>) [abgerufen am 10.02.2025].

**Mitra, Sugata (2010):** The hole in the wall: self organising systems in education, repository.alt.ac.uk ([https://repository.alt.ac.uk/855/1/ALTC\\_2010\\_keynote\\_Sugata\\_Mitra\\_transcript.pdf](https://repository.alt.ac.uk/855/1/ALTC_2010_keynote_Sugata_Mitra_transcript.pdf)) [abgerufen am 24.04.2025].

**Mlaba, Khanyi (2021):** Defeat Poverty. Meet the 21-Year-Old From Kenya Who Created an App to Fight FGM, globalcitizen.org ([https://www.globalcitizen.org/en/content/stacy-owino-app-fight-fgm-kenya/?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.globalcitizen.org/en/content/stacy-owino-app-fight-fgm-kenya/?utm_source=chatgpt.com)) [abgerufen am 10.02.2025].

**Medien Kiste (o.D.):** Medienbildung – Kompetent in Medien!, medien-kiste.de (<https://medien-kiste.de/medienbildung/>) [abgerufen am 24.04.2025].

**Monninger, Maria (o.D.):** Desorientierung: Wie Desinformationen auf Jugendliche wirkt, blmplus.de (<https://blmplus.de/desorientierung-wie-desinformation-auf-jugendliche-wirkt/>) [abgerufen am 08.04.2025].

**Morgner, Sebastian / Tatjana Heid (2025):** Braucht es eine Altersgrenze für Social Media? Ein Pro und Contra, das-parlament.de (<https://www.das-parlament.de/inland/jugend/braucht-es-eine-altersgrenze-fuer-social-media-ein-pro-und-contra>) [abgerufen am 08.04.2025].

- Neubert, Anja (2020):** Einen Pecha-Kucha-Vortrag gestalten und präsentieren, klett.de ([https://www.klett.de/inhalt/media\\_fast\\_path/32/DO01\\_3-12-443025\\_AB\\_Pecha\\_Kucha.pdf](https://www.klett.de/inhalt/media_fast_path/32/DO01_3-12-443025_AB_Pecha_Kucha.pdf)) [abgerufen am 08.04.2025].
- Planet Schule (2023):** Künstliche Intelligenz: Dennis und die KI, planet-schule.de (<https://www.planet-schule.de/thema/start-dennis-und-die-ki-100.html?mediald=a1f16d56-e564-32ba-9845-b302de55296d&>) [abgerufen am 18.03.2025].
- Penguin Books India (o.D.):** Gurmehar Kaur, penguin.co.in ([https://www.penguin.co.in/book\\_author/gurmehar-kaur/](https://www.penguin.co.in/book_author/gurmehar-kaur/)) [abgerufen am 10.02.2025].
- Peschel, Sabine (2020):** Joshua Wong über Hongkong: „Die Situation ist ein Alptraum“, dw.com (<https://www.dw.com/de/joshua-wong-hongkong-china-demokratie-alptraum-meinungsfreiheit-frankfurt-buchmesse/a-55327035>) [abgerufen am 10.02.2025].
- Poonam, Snigdha (o.D.):** Der digitale Bundesstaat, brandeins.de (<https://www.brandeins.de/magazine/brand-eins-wirtschaftsmagazin/2024/rohstoffe/indien-der-digitale-bundesstaat>) [abgerufen am 24.04.2025].
- Putz, Ulrike (2014):** Joshua, 17, lehrt China das Fürchten, spiegel.de (<https://www.spiegel.de/politik/ausland/hongkong-studentenanfuhrer-koennte-pekings-gefaehrlich-werden-a-994550.html>) [abgerufen am 10.02.2025].
- Politische Medienkompetenz (o.D.):** Digital Divide – Wie eine digitale Kluft die Gesellschaft spaltet, politische-medienkompetenz.de (<https://www.politische-medienkompetenz.de/unsere-schwerpunkte/digital-divide/>) [abgerufen am 17.03.2025].
- Re-Earth Initiative (o.D.):** Re-Earth Initiative, reearthin.org (<https://reearthin.org/>) [abgerufen am 10.02.2025].
- Reindl, Teresa (2019):** Aktivisten. Greta, Emma & Co: Diese elf Menschen unter 25 wollen die Welt verändern, augsburger-allgemeine.de (<https://www.augsburger-allgemeine.de/politik/Aktivisten-Greta-Emma-Co-Diese-elf-Menschen-unter-25-wollen-die-Welt-veraendern-id55534126.html>) [abgerufen am 10.02.2025].
- Rockefeller Foundation (o.D.):** Profile. Xiye Bastida, rockefellerfoundation.org (<https://www.rockefellerfoundation.org/profiles/xiye-bastida/>) [abgerufen am 10.02.2025].
- S. Fischer Verlag (o.D.):** Joshua Wong, fischerverlage.de (<https://www.fischerverlage.de/autor/joshua-wong-1014032>) [abgerufen am 10.02.2025].
- Schneider, Gerd / Christiane Toyka-Seid (o.D.):** Das junge Politik-Lexikon. Konstituierende Sitzung, bpb.de (<https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/das-junge-politik-lexikon/320667/konstituierende-sitzung/>) [abgerufen am 19.03.2025].
- Schulwettbewerb zur Entwicklungspolitik (o.D.):** 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung, eineweltfueralle.de (<https://www.eineweltfueralle.de/weiterfuehrende-materialien-fuer-lehrkraefte/17-ziele-fuer-nachhaltige-entwicklung>) [abgerufen am 07.04.2025].
- Spiller, Ingrid / Evelyn Hartig (2021):** Vorwort zum Dossier Cybergesetze, Bitcoins und Empowerment, boell.de (<https://www.boell.de/de/2021/12/01/vorwort-zum-dossier-cybergesetze-bitcoins-und-empowerment-demokratie-und-digitaler>) [abgerufen am 05.02.2025].
- Statista (2022):** Erfolgreichste Online-Petitionen in Deutschland, statista.com (<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/36702/umfrage/erfolgreichste-online-petitionen-in-deutschland/>) [abgerufen am 10.02.2025].
- Straßburger, Gaby / Judith Rieger (2014):** Die Partizipationspyramide, partizipationspyramide.de (<http://www.partizipationspyramide.de/>) [abgerufen am 10.02.2025].
- Straßburger, Gaby / Judith Rieger (2019):** Partizipation kompakt, beltz.de ([https://www.beltz.de/fachmedien/sozialpaedagogik\\_soziale\\_arbeit/produkte/details/39312-partizipation\\_kompakt.html](https://www.beltz.de/fachmedien/sozialpaedagogik_soziale_arbeit/produkte/details/39312-partizipation_kompakt.html)) [abgerufen am 27.06.2025].
- Tagesschau (2024):** 3,1 Millionen Menschen in Deutschland offline, tagesschau.de (<https://www.tagesschau.de/inland/gesellschaft/offliner-deutschland-2023-100.html>) [abgerufen am 05.02.2025].
- TED (2013):** Build a School in the Cloud, ted.com ([https://www.ted.com/talks/sugata\\_mitra\\_build\\_a\\_school\\_in\\_the\\_cloud](https://www.ted.com/talks/sugata_mitra_build_a_school_in_the_cloud)) [abgerufen am 24.04.2025].
- UNICEF (o.D.):** U Report Unicef, ureport.in (<https://ureport.in/join/>) [abgerufen am 20.03.2025].
- Vereinte Nationen, United Nations Development Programme (2023):** UNDP Digitale Strategie 2022-2025, undp.org (<https://www.undp.org/de/germany/publications/undp-digitale-strategie-2022-2025#:~:text=UNDP%27s%20Digitale%20Strategie%20beschreibt%20miteinander%20verkn%C3%BCpfte%20Ziele%2C%20mit,zu%20nutzen%20und%20gleichzeitig%20dessen%20Risiken%20zu%20mindern>) [abgerufen am 24.03.2025].
- Sammy (2023):** Stacy Owino: 23-year-old Kenyan Innovator who Created an App to Fight FGM, whownskenya.com ([https://whownskenya.com/stacy-owino-23-year-old-kenyan-innovator-who-created-an-app-to-fight-fgm/?utm\\_source=chatgpt.com](https://whownskenya.com/stacy-owino-23-year-old-kenyan-innovator-who-created-an-app-to-fight-fgm/?utm_source=chatgpt.com)) [abgerufen am 10.02.2025].
- Vereinte Nationen (2010):** World programme of action for youth, un.org (<https://www.un.org/esa/socdev/unyin/documents/wpay2010.pdf>) [abgerufen am 17.03.2025].

**Vereinte Nationen (2023a):** Unsere gemeinsame Agenda – Kurzdossier 3. Konstruktive Beteiligung junger Menschen an der Politikgestaltung und an Entscheidungsprozessen, un.org (<https://www.un.org/german/sites/default/files/2024-09/OurCommonAgenda-Youth-Engagement.pdf>) [abgerufen am 04.04.2025]

**Vereinte Nationen (2023b):** Unsere gemeinsame Agenda – Kurzdossier 5. Ein Globaler Digitalpakt: Eine offene, freie und sichere digitale Zukunft für alle, un.org (<https://www.un.org/german/sites/default/files/2024-09/OCA-PB5.pdf>) [abgerufen am 08.04.2025].

**Vereinte Nationen (2024):** Der Generalsekretär. Botschaft zum Internationalen Tag der Jugend. „Mit ein paar Klicks zum Fortschritt: Jugendliche beschreiten digitale Pfade zur nachhaltigen Entwicklung“, unis.unvienna.org (<https://unis.unvienna.org/unis/de/pressrels/2024/unisgsm1422.html>) [abgerufen am 18.03.2025].

**Vereinte Nationen (o.D.a):** About Youth2030, the UN Youth Strategy, un.org (<https://www.un.org/youthaffairs/en/youth2030/about>) [abgerufen am 17.03.2025].

**Vereinte Nationen (o.D.b):** GESEHEN WERDEN, GEHÖRT WERDEN („BE SEEN BE HEARD“), unis.unvienna.org (<https://unis.unvienna.org/unis/de/campaigns/be-seen-be-heard.html>) [abgerufen am 18.03.2025].

**Xiye Bastida (o.D.):** Offizielle Website, xiyebeara.com (<https://www.xiyebeara.com/>) [abgerufen am 10.02.2025].

**Young Activists Summit (2025):** Stacy Owino, youngactivistssummit.org (<https://www.youngactivistssummit.org/activists/stacy-owino>) [abgerufen am 10.02.2025].

**Young, Holly (2020):** Hassrede und Klimaaktivismus, dw.com (<https://www.dw.com/de/hate-speech-gewalt-klimaaktivisten-umweltsch%C3%BCtzer-frauen-indigene-luisa-neubauer-greta-thunberg/a-55420954>) [abgerufen am 08.04.2025].

**Zeit Online (2025):** Mehr Sexualdelikte gegen Kinder und Jugendliche im Internet, zeit.de (<https://www.zeit.de/news/2025-02/26/mehr-sexualdelikte-gegen-kinder-und-jugendliche-im-internet>) [abgerufen am 08.04.2025].

## Videomaterial

**Bitkom (2021a):** Wie geht gute digitale Bildung? Eine Checkliste für's Homeschooling, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=Umme1Gi1jq8>) [abgerufen am 24.04.2025].

**Bitkom (2021b):** Wie geht gute digitale Bildung? Eine Checkliste für Präsenzunterricht, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=4YDHJtiU-Fk>) [abgerufen am 24.04.2025].

**Bleib Neugierig – TED-Ed (2023):** Was macht einen Helden aus? – Matthew Winkler, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=Z77brbY0N0w>) [abgerufen am 24.04.2025].

**BMV (2024):** Gemeinsam für ein offenes, freies und sicheres Internet, YouTube (<https://www.youtube.com/shorts/GDYhYecgOVU>) [abgerufen am 25.03.2025].

**Democracy without borders (2020):** Bernadette Lahai, Sierra Leone – Call for a Global Democracy, Youtube ([https://www.youtube.com/watch?v=2aXkCesKy\\_c](https://www.youtube.com/watch?v=2aXkCesKy_c)) [abgerufen am 04.04.2025].

**Entwicklungsministerium (2018):** Die Agenda 2030, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=rnjcyrzZNRs>) [abgerufen am 08.04.2025].

**Entwicklungsministerium (2022):** BMZ – Schwerpunkte unserer Arbeit, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=kAkhz6smB4w>) [abgerufen am 04.04.2025].

**Feine Welt (2021):** Kolonialismus 2.0 – Wie das Internet die Ausbeutung des Südens fördert, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=wKq5vfBexTw>) [abgerufen am 24.03.2025].

**iMooX at (2020):** [DIGI] L5T2 Der Digitale Divide, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=c3rBN2ZG6e8>) [abgerufen am 24.04.2025].

**Jugend Prägt (2020):** Jugendbeteiligung einfach erklärt, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=oD2YqH2ZJBE>) [abgerufen am 20.03.2025].

**Jugend Prägt (2020):** 10 Möglichkeiten der politischen Beteiligung, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=BMz4dkwWnnk>) [abgerufen am 21.03.2025].

**Jugend prägt (2021):** Jugendbeteiligung einfach erklärt, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=oD2YqH2ZJBE>) [abgerufen am 10.02.2025].

**Klicksafegermany (2019):** Silvi Carlsson über Hass im Netz, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=vC5y1IMtNrM>) [abgerufen am 17.03.2025].

**MedienberatungNRW (2019):** Datensicherheit – einfach erklärt, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=XMPg7IFcmnU>) [abgerufen am 17.03.2025].

**Medienbox NRW (o.D.):** Selbstlernmodule für Medienproduktion, medienbox-nrw.de (<https://medienbox-nrw.de/lernangebote/>) [abgerufen am 24.04.2025].

- Medien-Weiter-Bildung (2021):** Digitale Teilhabe – Warum sie wichtig ist, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=5uWxrjVSXDo>) [abgerufen am 17.03.2025].
- MrWissen2go Geschichte | Terra X (2020):** Die Geschichte der Vereinten Nationen (UNO), YouTube, (<https://www.youtube.com/watch?v=HspzFX9v8es>) [abgerufen am 20.03.2025].
- NobilityProject (2013):** Sugata Mitra & The Hole In the Wall - 2013 TED Prize winner, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=HE5GX3U3BYQ>) [abgerufen am 24.04.2025].
- Planet Schule (2024):** Die UNO, armediathek.de (<https://www.ardmediathek.de/video/planet-schule/die-uno/wdr/Y3JpZDovL3N3ci5kZS9hZXgzbzlwMzEyNDk>) [abgerufen am 20.03.2025].
- Schulwettbewerb zur Entwicklungspolitik (2022):** Die drei Gewinnerschulen in Kategorie 3, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=7g0N5v17Ni4>) [abgerufen am 08.04.2025].
- Schulwettbewerb zur Entwicklungspolitik (2024a):** Kategorie 5, Schulpreis: Carl-Benz-Realschule Oberkassel, Düsseldorf (Nordrhein-Westfalen), YouTube (<https://youtu.be/CRkMayGOvWY>) [abgerufen am 17.03.2025].
- Schulwettbewerb zur Entwicklungspolitik (2024b):** Kategorie 3, 1. Preis: Ernst-Barlach-Gymnasium, Kiel (Schleswig-Holstein), YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=KOjy2YjGPY>) [abgerufen am 08.04.2025].
- Schulwettbewerb zur Entwicklungspolitik (2024c):** Kategorie 2, 1. Preis: Kurt-Huber-Gymnasium Gräfelfing, Gräfelfing (Bayern), YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=VQDdFYi6wmE>) [abgerufen am 08.04.2025].
- Schulwettbewerb zur Entwicklungspolitik (2024d):** Kategorie 5, Schulpreis: Max-Windmüller-Gymnasium, Emden (Niedersachsen), YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=Tbuu6GUOAFU>) [abgerufen am 24.04.2025].
- Schulwettbewerb zur Entwicklungspolitik (o.D.):** Schulwettbewerb zur Entwicklungspolitik, YouTube (<https://www.youtube.com/@AlleFuerEineWelt/featured>) [abgerufen am 24.04.2025].
- Südwind (2021):** Denk.Mal.Global 2021 – Digitalisierung, Fluch oder Segen für den Globalen Süden?, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=55AEXX9IN-8>) [abgerufen am 25.03.2025].
- TheaterverbandTirol (2024):** LegislativesTheater Mach mit! Es geht um uns!, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=XX7itG-OHq4>) [abgerufen am 21.03.2025].
- Uhma, Piotr (2023):** Democracy without borders, Youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=fb6VzVh-bVc>) [abgerufen am 04.04.2025].
- UNICEF Deutschland (2024):** Was sind Kinderrechte? | UNICEF Erklärfilm für Kinder mit Tobias Krell, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=ijqdbLykj5Q>) [abgerufen am 17.03.2025].
- W3\_Werkstatt für internationale Kultur und Politik (2019):** Gespräch: Chancen und Risiken der Digitalisierung für den Globalen Süden, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=1TqeWj-Ock0>) [abgerufen am 25.03.2025].
- Youknow (2020):** Digitale Barrierefreiheit, YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=AAyyDRu909M>) [abgerufen am 17.03.2025].
- #17Ziele (2019):** [#17Ziele] Tu Du's für dich und die Welt!, YouTube ([https://www.youtube.com/watch?v=VP41Guc7\\_s4](https://www.youtube.com/watch?v=VP41Guc7_s4)) [abgerufen am 20.03.2025].

# 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 Gewinner-teams 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 entwicklungs- politischen 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

### **Autoren:**

Eva Fritzen, Ira Jansen, Julia Kunz

### **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.

