benbi

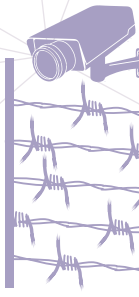
21. Berliner Entwicklungspolitisches Bildungsprogramm

Vernetzte Welt

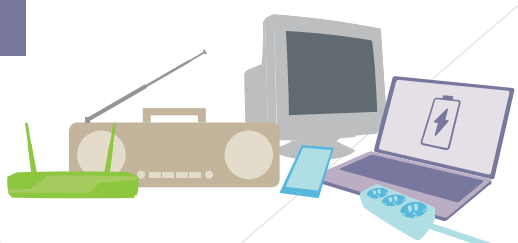
Digitalisierung gerecht gestalten!

Konzepte, Methoden und Links für das Lernen in globalen Zusammenhängen.

Geeignet für Präsenz- und Fernunterricht.



Anregungen und Bildungsangebote für den Unterricht der 3. bis 13. Klassenstufe



KATE

Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG

Danksagung ... 3
Einleitung ... 4
Digitalisierung und globale Zusammenhänge ... 5
Anwendung ... 6
Lehrplanbezüge der NRO-Angebote ... 7

NRO-ANGEBOTE

1 borderline-europe e. V. | grenzgänger | phia e.V. ... 10
2 Baobab Berlin e. V. | LernSINN erlebBAR e.V. ... 14
3 Ingenieure ohne Grenzen e. V. ... 18
4 BIB e. V. ... 22
5 GATE e. V. ... 26
6 KATE e. V. ... 30
7 F3_kollektiv ... 34
8 BUND Jugend Berlin | MediaMundo e. V. ... 38
9 Go!Global e. V. ... 42
10 WEED e. V. ... 46
11 Masifunde e. V. ... 50
12 SODI! e.V. ... 54

WEITERE ANGEBOTE

Globales Lernen in Schulen ... 58
Interview: Jens Zakrewski (Lehrkraft) und Moritz Voges (Promotor für Globales Lernen) ... 59
Bildungsveranstaltungen zum Thema Digitalisierung von BtE und EPIZ ... 60
Bildungsveranstaltungen von BtE ... 62
Bildungsveranstaltungen von EPIZ Berlin ... 64

INFORMATIONEN

Die Kontaktstelle für Umwelt und Entwicklung (KATE) e.V. ... 66
Impressum ... 67

Danksagung

Liebe Leser*innen, liebe benbi-Interessierte,

die besonderen Umstände haben auch die benbi-Projektplanung für das Jahr 2020 maßgeblich beeinflusst. Wir haben dieses Jahr zum Anlass genommen, die vielfältigen, in der Vorbereitung auf das benbi 2020 erarbeiteten Angebote und Perspektiven innerhalb der vorliegenden Publikation nachhaltig zugänglich zu machen. Das Jahresthema Digitalisierung stand dabei schon vor der Ausbreitung von COVID-19 fest. Angesichts der durch die Pandemie notwendigen, rapiden Zunahme digitaler Formate könnte es jedoch kaum aktueller sein. Wir alle, insbesondere auch die Schüler*innen, haben einmal mehr erfahren, welche Bedeutung digitale Technologien in unserem Alltag einnehmen und welche Schwierigkeiten damit einhergehen. Während der benbi-Aktionswoche sollten die eigenen Erfahrungen im Umgang mit Digitalisierung um eine globale Perspektive erweitert werden. Nach der kurzfristigen, coronabedingten Absage der Aktionswoche Anfang November schätzen wir die Möglichkeit umso mehr, die im Rahmen des benbi 2020 konzipierten Workshopangebote auf diesem Wege veröffentlichen zu können.

Wir möchten mit dieser Publikation Anreize schaffen und Sie dabei unterstützen, die Vielfältigkeit des Themas Digitalisierung in den Unterricht zu integrieren. Die in kollektiver Arbeit entstandene Sammlung an Anregungen für den Unterricht und die Workshop-Leitfäden dienen dabei als Inspiration, sich mit den vielfältigen Aspekten der Digitalisierung in einer vernetzten und globalisierten Welt zu beschäftigen. Die unterschiedlichen Schwerpunkte und abwechslungsreichen Methoden bieten zahlreiche Möglichkeiten, globale Bezüge zu thematisieren, diese für Ihre Zielgruppe anzupassen und in den Unterricht einzubeziehen.

Wir möchten uns bei allen bedanken, die das benbi trotz der diesjährigen Schwierigkeiten und spontanen Anpassungen ermöglicht haben. Dies gilt allen Förderer*innen des Projekts sowie den zahlreichen engagierten Personen, die weiterhin Interesse an den benbi-Angeboten haben und die Themen Digitalisierung und Globales Lernen mit uns gemeinsam bearbeiten wollen. Es ist für uns immer wieder eine enorme Inspiration, zu sehen, wie die erarbeiteten Themen – und dieses Jahr Digitalisierung als besonders aktuellen Schwerpunkt – sowohl bei Schüler*innen als auch Pädagog*innen auf Interesse stoßen. Ein ganz besonders großes Dankeschön gilt allen Referent*innen der Nichtregierungsorganisationen, die uns auf dem Weg zur Publikation tatkräftig unterstützt haben. Ohne Eure Mühe und Euren Einsatz wäre dies nicht möglich gewesen. Die Kollaboration mit allen Beteiligten hat uns sehr viel Freude bereitet und verdeutlicht, wie bereichernd es sein kann, in diesen turbulenten Zeiten an gemeinsamen Projekten zu arbeiten. Das Engagement war unter den gegebenen Umständen sicherlich nicht einfach, weshalb wir umso dankbarer für Eure Mitgestaltung sind.

Mit besten Wünschen
das benbi-Team

Einleitung

Die Vielfältigkeit der Digitalisierung im Globalen Lernen *©Axel Ehrlicher*

Das vorliegende Heft fungiert als Sammlung verschiedener Ansätze, Kenntnisse und Perspektiven zum Jahresthema des benbi 2020 Vernetzte Welt – Digitalisierung gerecht gestalten. Es leistet damit einen Beitrag zur nachhaltigen Integration des Themas Digitalisierung in den Schulalltag, wobei insbesondere globale Perspektiven und entwicklungspolitische Zusammenhänge im Mittelpunkt stehen.

Der Hauptteil der Publikation besteht aus zwölf vierseitigen Abschnitten, auf denen Sie sich über die Nichtregierungsorganisationen (NROen) des benbi 2020 informieren können. Alle teilnehmenden NROen haben sich bereiterklärt, in diesem Rahmen ihre Workshopkonzepte zum Jahresthema Digitalisierung zu teilen und so einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Jedes Konzept ist bereits methodisch und inhaltlich an verschiedene Altersstufen angepasst und bietet darüber hinaus die Möglichkeit, flexibel auf individuelle Bedürfnisse der jeweiligen Lerngruppe einzugehen. Auf den Seiten 6 bis 9 sind zudem die zahlreichen Anknüpfungspunkte an die aktuellen Rahmenlehrpläne des Landes Berlin aufgeschlüsselt. Dies unterstützt Sie als Lehrkraft dabei, die Lerninhalte in Ihren Unterricht einzubetten. Sie können dafür einzelne Workshops bei den jeweiligen NROen buchen oder sich von den vorgestellten Methoden und Materialien zu eigenen Unterrichtseinheiten inspirieren lassen. Ab Seite 58 finden Sie darüber hinaus Angebote des Globalen Lernens in Berlin und Informationen über die Möglichkeit der Zusammenarbeit mit anderen Vereinen und Institutionen.

Gerade durch die rasanten Entwicklungen in diesem Jahr, die in großem Maße auch Schulen und andere Bildungseinrichtungen betreffen, ist es wichtig, sich auch in diesem Kontext mit den gesellschaftlichen Auswirkungen von Digitalisierung auseinanderzusetzen. Durch die unterschiedlichen Schwerpunkte der verschiedenen NROen wird in diesem Heft ein breites Spektrum an vielfältigen Aspekten des Jahresthemas sowie dessen Verknüpfungen mit Querschnittsthemen des Globalen Lernens sichtbar. Beispiele einer anwendungsorientierten Auseinandersetzung mit digitalen Bildungsangeboten bieten die Möglichkeit, sowohl den theoretischen als auch den praktischen Umgang mit verschiedenen Facetten der Digitalisierung und globalen Zusammenhängen zu erkunden.

Wir laden Sie herzlich zum Stöbern ein und wünschen Ihnen eine anregende Lektüre. Lassen auch Sie sich von den vielfältigen Themen und Angeboten inspirieren!

Digitalisierung und globale Zusammenhänge

Digitalisierung ist schon lange ein praktischer Teil unseres Alltags. Durch die Kontaktbeschränkungen während der COVID-19 Pandemie wurde dieser Trend im Jahr 2020 noch einmal stark befördert. Die Schüler*innen haben am eigenen Leib erfahren, welche Vor- und Nachteile digitale Technologien haben und dass eingeschränkter Zugang zu Benachteiligung führen kann. Digitalisierungsprozesse können Ungleichheiten verstärken, bieten andererseits aber auch eine einzigartige Chance, alte Strukturen aufzubrechen und globale Machtgefälle zu verändern. Hier ist es notwendig, frühzeitig anzusetzen, um digitale Entwicklungen zu reflektieren und einen kompetenten, diskriminierungssensiblen Umgang mit Technologien zu fördern. Die Leitfäden zu den Workshopangeboten in diesem Heft möchten durch die Auseinandersetzung mit vielfältigen lokalen und globalen Perspektiven auf Digitalisierung eben dies erreichen. Sie setzen im Alltag der Schüler*innen an, behalten gleichzeitig aber auch immer die globalen Zusammenhänge im Blick und ermutigen die Kinder und Jugendlichen, eigene Handlungsoptionen zu entwickeln. Denn nur, wer die Hintergründe kennt, kann Verantwortung übernehmen und den eigenen Umgang mit digitalen Medien reflektieren.

Ob im Fußball oder in der Landwirtschaft – Digitalisierung nimmt Einfluss auf alle Bereiche des Lebens. Die ganz unterschiedlichen Schwerpunkte der Lerneinheiten in diesem Heft reflektieren diese Vielfalt. Schüler*innen können erforschen, was hinter den Kulissen passiert, wenn sie Handys oder das Internet nutzen: Wie und wo werden die Geräte produziert? Wie viel Strom verbraucht das Internet? Wie kommen Suchmaschinen zu ihren Ergebnissen und wer schreibt eigentlich die Wikipedia-Artikel? Die Teilnehmenden erfahren darüber hinaus, dass auch Computerprogramme nicht neutral sind – ein Aspekt, der durch unsere aufgezeichnete Podiumsdiskussion für die Sekundarstufe II vertieft behandelt werden kann. Weitere Workshops setzen einen Fokus auf die weltweite Nutzung von digitalen Geräten. Durch einen virtuellen Schulaustausch oder als Influencer*innen in Sozialen Medien vernetzen sich Menschen global und lernen voneinander. Doch wer hat die technischen Möglichkeiten, bei diesem Austausch dabei zu sein? Und welche Sprache(n) brauche ich, um online ‚up to date' zu bleiben? Wie werden Influencer*innen zu Sinnfluencer*innen, die sich für gesellschaftlichen Wandel einsetzen?

Mit zunehmender Globalisierung sind immer mehr Menschen auf der Welt aus unterschiedlichen Gründen mobil. Online-Buchungssysteme, GPS und Übersetzungsapps sind nur einige Beispiele, wie Digitalisierung auch auf Tourismus und Migration Auswirkungen hat. Wie verändern digitale Technologien unsere Mobilität? Welcher Einfluss ergibt sich dadurch auf die Menschen und die Umwelt vor Ort? Und was ist mit Menschen auf der Flucht? Welche Gefahren und welche Erleichterungen bietet Digitalisierung ihnen?

Diese und weitere Fragestellungen eignen sich, um Digitalisierung mit Ansätzen des Globalen Lernens zu behandeln. Durch Perspektivwechsel und einen Fokus auf Fragen sozialer Gerechtigkeit und Nachhaltigkeit werden Schüler*innen dabei unterstützt, Bewusstsein für globale Zusammenhänge zu entwickeln. Strukturelle Ungleichheiten werden aufgedeckt und Machtgefälle kritisch reflektiert. Die Referent*innen der NROen des benbi 2020 können Sie und Ihre Klasse dabei unterstützen, Digitalisierung unter dem Ansatz des Globalen Lernens zu bearbeiten. Für einen Einstieg in das Thema empfehlen wir zudem die Audiobeiträge von benbi on the road, die einen für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene altersgerechten ersten Überblick über Digitalisierung und deren Auswirkungen geben.

Sowohl die Podiumsdiskussion als auch der Audiobeitrag stehen Ihnen auf der KATE-Homepage unter www.kateberlin.de zur Verfügung.

Können wir uns einen Alltag ohne Smartphones vorstellen? *©CC BY 2.0, flickr.com*

Anwendung

Zukunft gemeinsam gestalten *©Axel Ehrlicher*

Die vorliegende Publikation soll Ihnen als Pädagog*innen Inspirationen und Anregungen bieten, wie sich ausgewählte Teilaspekte rund um den Themenkomplex Digitalisierung in den Unterricht einbinden lassen. Die folgenden Workshopkonzepte bieten Ihnen Möglichkeiten, Unterrichtseinheiten für Ihre Schüler*innen zu planen, die, anknüpfend an vielfältige Themenfelder des Rahmenlehrplans, globale Machtverhältnisse und Ungleichheiten in Bezug auf Digitalisierung thematisieren. Die Leitfäden der Workshopkonzepte wurden von Referent*innen verschiedener Nichtregierungsorganisationen (NROen) ausgearbeitet und zur Verfügung gestellt. Wir laden Sie herzlich ein, sich von den Vorschlägen zur Entwicklung eigener Lerneinheiten inspirieren zu lassen. Gleichzeitig finden Sie auf den folgenden Seiten Kontakte zu den jeweiligen NROen, um eine direkte Zusammenarbeit zu ermöglichen. Wir möchten Sie an dieser Stelle besonders dazu anregen, die motivierten Referent*innen für einen Workshop in Ihre Schule zu buchen. Im Anschluss an die NRO-Angebote werden weitere Angebote des Globalen Lernens vorgestellt. Auch hier laden wir Sie dazu ein, die Webseiten der Institutionen zu besuchen, um die Vielfalt der Präsenz- und Online-Angebote zum Globalen Lernen zu erkunden. Außerdem möchten wir Sie noch auf die audiovisuellen Formate hinweisen, die im Rahmen des benbi 2020 entstanden und auf der KATE-Homepage abrufbar sind.

Die **Audiobeiträge** *benbi on the road* bieten einen Einstieg in das Thema Digitalisierung für die drei Altersgruppen Grundschule, Sekundarstufe I und Sekundarstufe II. Sie knüpfen an die Lebenswelt junger Menschen an, nehmen die Hörer*innen mit auf eine kleine Reise durch die Vielfalt des Themas, stellen dabei Fragen und machen neugierig auf die weitere Auseinandersetzung mit der Thematik.

Für Schüler*innen der Sek II wurde eine **Podiumsdiskussion** mit dem Schwerpunkt *Wie beeinflussen Algorithmen weltweite Ungleichheiten? Perspektiven auf datenbasierte Prozesse in der Gesellschaft* aufgezeichnet und als Video zur Verfügung gestellt. Unter der Fragestellung, ob digitale Prozesse Ungleichheiten auf der Welt eher verstärken oder verringern, stellen sich darin der Moderator Malcolm Ohanwe (Journalist) sowie die Diskutant*innen Nele Heise (freie Medienforscherin und Referentin für digitale Medien und Kommunikation) und Nabil Alsabah (vom Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. Fachbereich Künstliche Intelligenz und Big Data) u.a. den Fragen *Wie lernen Algorithmen? Wie entstehen die Trainingsdaten für KI-Systeme und sind diese eigentlich diskriminierungsfrei? Welche gesellschaftlichen Folgen hat der digitale Wandel und wie steht es um Ungleichheit und Diversität im Internet?*

Wir möchten Sie an dieser Stelle noch einmal darauf aufmerksam machen, dass die **Workshopkonzepte** auf den folgenden Seiten ausschließlich in verkürzter Version dargestellt sind. Die Leitfäden und die folgenden Seiten dienen als Inspiration für eine mögliche Unterrichtseinheit, bieten Anregungen und Anknüpfungspunkte für das Thema Digitalisierung mit globalen Bezügen und sollen zu der Zusammenarbeit mit Vereinen und Institutionen ermuntern.

Lehrplanbezüge der NRO-Angebote

In den folgenden Tabellen finden Sie eine Übersicht über Anknüpfungspunkte der vielfältigen NRO-Angebote an Themen des Rahmenlehrplans. Bitte beachten Sie, dass die Bezüge je nach gewähltem Schwerpunkt innerhalb der Unterrichtseinheit variieren und entsprechend ausgestaltet werden können. Falls Sie ein besonderes Lernziel verfolgen, empfehlen wir deshalb, dies bei der Buchung eines Workshops mit den jeweiligen Referent*innen abzusprechen.

Globales Lernen deckt zudem viele fachübergreifende Themenfelder wie Nachhaltige Entwicklung und Lernen in globalen Zusammenhängen ab, die ebenfalls in den Rahmenlehrplänen der Klassenstufen 1 bis 10 festgehalten sind.

Durch interaktive und vielfältige Methoden regen die Workshopangebote zum selbstständigen Lernen an. Die Schüler*innen erschließen sich durch verschiedene Medien selbst Wissen, analysieren und reflektieren die gelernten Inhalte und erarbeiten durch Perspektivwechsel und Diskussion eigene Handlungsoptionen.

Fächerübergreifende Themen

Neben fachlichen Bezügen knüpft Globales Lernen auch an zahlreiche der im Rahmenlehrplan verankerten fächerübergreifenden Themen an, darunter:

- Nachhaltige Entwicklung/Lernen in globalen Zusammenhängen
- Diversity
- Demokratiebildung
- Interkulturelle Bildung und Erziehung
- Kulturelle Bildung
- Mobilitätsbildung
- Gender Mainstreaming
- Berufs- und Studienorientierung
- Verbraucher*innenbildung
- Gesundheitsförderung

Lernen in globalen Zusammenhängen *©Ruben Gonzáles*

Kompetenzbereiche

Neben Fachwissen werden in den Workshops auch verschiedene Kompetenzbereiche gefördert. Der Bildungsansatz des Globalen Lernens setzt insbesondere beim Perspektivwechsel sowie bei der Verständigung im Dialog an. Die Schüler*innen werden in den Workshops ermutigt, gesellschaftliche Zusammenhänge zu analysieren, zu bewerten und selbstständig zu urteilen, um schließlich eigene Handlungsoptionen zu entwickeln. Die unterschiedlichen Perspektiven eignen sich zudem hervorragend, um Argumentationen und Diskurse auszuarbeiten und zu erproben.

Bezüge zum Rahmenlehrplan Grundschule

Themenbereich/Aspekt	borderline-europe e. V./ grenzgänger	LernSINN erlebBAR / Baobab Berlin e. V.	Ingenieure ohne Grenzen e. V.	BiB e. V.	GATE e. V.	KATE e. V.	F3_ kollektiv	BUNDjugend Berlin / MediaMundo e. V.	Go!Global e. V.	WEED e. V.	Masifunde e. V.	SODI! e. V.
Seiten	**10-13**	**14-17**	**18-21**	**22-25**	**26-29**	**30-33**	**34-37**	**38-41**	**42-45**	**46-49**	**50-53**	**54-57**
Fachbereich Sachunterricht (1-4)												
Themenfeld Kind				✓					✓		✓	
Themenfeld Markt		✓			✓	✓				✓		✓
Themenfeld Wohnen										✓		
Themenfeld Erde							✓		✓	✓		
Fachbereich Gesellschaftswissenschaften (5-6)												
Ernährung – wie werden Menschen satt?												✓
Mode und Konsum – mitmachen um jeden Preis?										✓		
Demokratie und Mitbestimmung – Gleichberechtigung für alle?	✓		✓			✓	✓	✓				
Kinderwelten – heile Welten?		✓										
Tourismus und Mobilität – schneller, weiter, klüger?					✓				✓			
Medien – immer ein Gewinn?	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Vielfalt in der Gesellschaft – Herausforderung und/ oder Chance?	✓				✓							
Arbeiten, um zu leben – leben, um zu arbeiten		✓		✓		✓	✓			✓		✓

Bezüge zum Rahmenlehrplan Sek I

Themenbereich/Aspekt	borderline-europe e. V./ grenzgänger	LernSINN erlebBAR / Baobab Berlin e. V.	Ingenieure ohne Grenzen e. V.	BiB e. V.	GATE e. V.	KATE e. V.	F3_ kollektiv	BUNDjugend Berlin/ MediaMundo e. V.	Go!Global e. V.	WEED e. V.	Masifunde e. V.	SODI! e. V.
Seiten	**10-13**	**14-17**	**18-21**	**22-25**	**26-29**	**30-33**	**34-37**	**38-41**	**42-45**	**46-49**	**50-53**	**54-57**
Fachbereich Gesellschaftswissenschaften (7-8)												
Migration und Bevölkerung; Armut und Reichtum	✓			✓								
Mode und Konsum – Mitmachen um jeden Preis?										✓		
Medien – immer ein Gewinn?					✓	✓				✓		
Arbeiten, um zu leben – leben, um zu arbeiten?										✓		
Fachbereich politische Bildung (7-8)												
Leben in einer globalisierten Welt	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Politisches und demokratisches Handeln		✓										
Fachbereich Ethik (7-10)												
Freiheit und Verantwortung; Recht und Gerechtigkeit	✓		✓		✓		✓			✓		
Identität und Rolle				✓								
Handeln und Moral										✓		
Fachbereich Geografie (9-10)												
Wirtschaftliche Verflechtungen und Globalisierung; Europa in der Welt	✓			✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
Wechelwirkungen zwischen Mensch und Naturraum		✓			✓	✓						
Umgang mit Ressourcen			✓			✓	✓	✓	✓	✓		
Klimawandel und Klimaschutz						✓	✓	✓	✓			
Vielfalt der Erde									✓			
Armut und Reichtum										✓		✓

Themenbereich/Aspekt	borderline-europe e. V./ grenzgänger	LernSINN erlebBAR / Baobab Berlin e. V.	Ingenieure ohne Grenzen e. V.	BiB e. V.	GATE e. V.	KATE e. V.	F3_ kollektiv	BUNDjugend Berlin/ MediaMundo e. V.	Go!Global e. V.	WEED e. V.	Masifunde e. V.	SODI! e. V.
Seiten	10-13	14-17	18-21	22-25	26-29	30-33	34-37	38-41	42-45	46-49	50-53	54-57
Fachbereich Philosophie (9-10)												
Mensch und Handeln	✓				✓							
Kulturelle Perspektiven analysieren									✓		✓	
Fachbereich Informatik (7-10)												
Leben in und mit vernetzten Systemen			✓	✓		✓	✓	✓	✓			
Aufbau und Wirkungsweisen von Informatiksystemen							✓					
Fachbereich Sozial- und Wirtschaftswissenschaften (9-10)												
Leben in der medialen Welt			✓		✓			✓	✓		✓	
Jugendliche im Spannungsfeld eigener Möglichkeiten und wirtschaftlicher Interessen								✓				
Themenfeld Ökonomie										✓		
Fachbereich Wirtschaft Arbeit Technik (7-8)												
Ernährung, Gesundheit und Konsum			✓							✓		✓
Markt, Wirtschaftskreisläufe und politische Rahmenbedingungen						✓	✓			✓		
Ernährung und Konsum aus regionaler und globaler Sicht (9-10)										✓		✓

Bezüge zum Rahmenlehrplan Sek II

Themenbereich/Aspekt	borderline-europe e. V./ grenzgänger	LernSINN erlebBAR/ Baobab Berlin e. V.	Ingenieure ohne Grenzen e. V.	BiB e. V.	GATE e. V.	KATE e. V.	F3_ kollektiv	BUNDjugend Berlin/ MediaMundo e. V.	Go!Global e. V.	WEED e. V.	Masifunde e. V.	SODI! e. V.
Seiten	10-13	14-17	18-21	22-25	26-29	30-33	34-37	38-41	42-45	46-49	50-53	54-57
Fachbereich Sozialwissenschaften												
Leben in der medialen Welt	✓	✓									✓	
Wirtschaftspolitik				✓								
Herausforderungen in der globalisierten Welt	✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	
Fachbereich Geschichte												
Imperialismus												
Fachbereich Geografie												
Leben in der "Einen Welt" – "Entwicklungsländer" im Wandel	✓			✓		✓	✓				✓	✓
Weltwirtschaftsregionen im Wandel				✓	✓					✓		
Fachbereich Politikwissenschaft												
Strukturwandel in Arbeitswelt und Sozialsystemen				✓								
Migrationen	✓				✓							
Globalisierung als ökonomischer, politischer (völkerrechtlicher) gesellschaftlicher und ökologischer Prozess	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
Ökonomie und Ökologie unter Berücksichtigung der Interdependenzen zwischen Nord und Süd	✓			✓	✓	✓	✓			✓		
Kritische Nutzung und Bewertung digitaler Kommunikationsformen		✓	✓			✓					✓	
Politische und wirtschaftliche Aspekte des Kampfes um Wasser, Rohstoffe, Energien als Ressourcen						✓	✓	✓	✓			
Fachbereich Informatik												
Digitale Informationsbeschaffung und -verbreitung		✓	✓						✓		✓	

1 borderline-europe – Menschenrechte ohne Grenzen e. V.
grenzgänger | forschung & training e. V.
Phia e. V.

Wir sind drei Vereine, die auf verschiedene Weise zu Migration, Flucht und Grenzen arbeiten. In unserem gemeinsamen benbi-Programm bringen wir diese Themen mit Digitalisierung zusammen.

Bei borderline-europe – Menschenrechte ohne Grenzen e. V. beschäftigen wir uns kritisch mit der europäischen Grenz- und Migrationspolitik. Mit Veranstaltungen, Workshops, online und in Publikationen informieren wir laufend über aktuelle Entwicklungen.

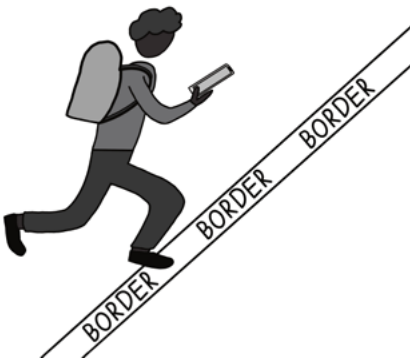
grenzgänger | forschung & training e. V. bietet politische Bildungsarbeit zu den Themen Migration, Flucht, Teilhabe und globale Zusammenhänge. In Stadtrundgängen, Vorträgen, Seminaren und Trainings laden wir dazu ein, sich mit der Stadt, ihrer Bevölkerung und ihren Geschichten auseinanderzusetzen.

Der Verein Phia e. V. engagiert sich durch Öffentlichkeits- und Aufklärungsarbeit in verschiedenen Projekten gegen Gewalt an Frauen*. Zudem setzen wir uns für interkulturelle Vernetzung und gegen Rassismus ein.

Grundschule (ab 2. Klasse), Sekundarstufe I, Sekundarstufe II
Lebenswelt der Schüler*innen: Digitalisierung als Teil der Lebenswelt der Schüler*innen
Lernziel: Zusammendenken von Digitalisierung und Migration
Handlungsoptionen: weitere Beschäftigung mit dem Thema Flucht (GS); Solidarität, Austausch und Vernetzung (Sek I); Apps downloaden, in Kontakt treten, Austausch (Sek II)

Autor*in: Julia Türtscher

Flucht, Migration und Digitalisierung



Die stetig zunehmende Digitalisierung prägt und erleichtert unser aller Leben in vielen Hinsichten. Dies gilt genauso für Menschen auf der Flucht, Migrant*innen und Geflüchtete. Für Recherchen, Kontakt zu Verwandten, Bekannten, zu Anwält*innen und Beratungsstellen, für die Job- und Arbeitssuche ist das Internet fast unerlässlich. Voraussetzung für eine gleichberechtigte Teilhabe an neuen Technologien und digitalen Angeboten ist jedoch der Zugang dazu. Sowohl global (vgl. digital divide) als auch in Deutschland ist dieser äußerst ungleich verteilt, etwa in Gemeinschaftsunterkünften für Geflüchtete ohne oder mit nur schlechtem WLAN. Zudem finden digitale Technologien (biometrische Kontrollen, Überwachung, etc.) immer häufiger Anwendung an den europäischen Grenzen. Die Verbindung dieser Themen eröffnet somit einen Reflexionsraum, um Fragen nach Zugängen, gesellschaftlichen Ausschlüssen und Teilhabe in Bezug auf Digitalisierung zu diskutieren.

borderline-europe – Menschenrechte ohne Grenzen e. V.
030.23 88 03 11
mail@borderline-europe.de
www.borderline-europe.de

grenzgänger | forschung & training
030.98 39 67-04 oder -05
mail@grenzgaenger-berlin.de
www.grenzgaenger-berlin.de

Phia e.V.
phia.verein@gmail.com

Autor*in: Yannig Baur

Digitalisierung & Migration: Neue Grenzen oder grenzenlose Vernetzung?

Grundschule

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:30	Orientierung auf Weltkarte; Begriffsklärung Migration & Digitalisierung	Erschließen der Weltkarte; Sammeln digitaler Medien; Begriffsklärung Migration & Digitalisierung	Weltkarte; Einzelarbeit mit Moderationskarten; Plenum Warm-Up-Ideen [1]
Hauptteil 0:40	Bewusstsein für die Situation geflüchteter Kinder	Kurzfilm zu Fluchterfahrung und Alltag von geflüchteten Kindern; Relevanz von Medien für geflüchtete Kinder	Film [2], Plenum
Abschluss 0:20	Entwickeln eigener Ideen zur Zukunft digitaler Medien	Malen eigener Ideen für zukünftige Medien; Betrachtung der Nützlichkeit für Geflüchtete	Gruppenarbeit an Plakaten; Plenum

Einstieg

Nach einem Warm-Up-Spiel dient die Weltkarten-Methode als thematischer Einstieg. Erkunden der Karte mit Fragen wie: *Wisst ihr wo die Antarktis liegt? Welche Kontinente kennt ihr? Kennt ihr jemanden in einem anderen Land?* Die Schüler*innen kleben bunte Sticker o. ä. auf das jeweilige Land/Region. Anschließende Frage: *Woher kommt die Kartoffel, wo wird sie angebaut und gegessen?* Anhand der Geschichte der Kartoffel wird der Begriff Migration erklärt. Arbeitsauftrag: *Malt auf Moderationskarten, welche digitalen Medien ihr kennt.* Erklären des Begriffs Digitalisierung: *Welches Medium könnt ihr benutzen, wenn ihr mit einem Menschen in einem weit entfernten Land kommunizieren möchtet? Wie haben das die Menschen früher (z.B. Großeltern) gemacht?*

Hauptteil

Ein Kurzfilm zeigt Fluchterfahrung und Alltag eines geflüchteten Kindes. Im Plenum werden die wichtigsten Aspekte des Films besprochen und die folgenden Fragen diskutiert: *Welche Medien könnten für Geflüchtete wichtig oder besonders praktisch sein? Was bedeutet Digitalisierung für geflüchtete Kinder? Was müssten Medien noch können, um für Geflüchtete nützlicher zu sein? Was wünscht ihr euch für die mediale Zukunft? Wie sieht das perfekte digitale Medium aus?*

Abschluss

Arbeitsauftrag: *Malt in Kleingruppen auf Plakate, wie die Zukunft von digitalen Medien aussehen soll.* Das im Plenum Erarbeitete wird weitergedacht und auf Papier gebracht. Die Plakate werden im Plenum kurz vorgestellt und hinsichtlich folgender Frage betrachtet: *Inwiefern könnten die entwickelten/erfundenen Medien für Geflüchtete nützlich sein?*

Wir mögen besonders an der **Bildungsarbeit**, dass wir immer wieder vielfältige und neue Perspektiven auf unsere Themen kennenlernen.

[1] https://ideenreise-blog.de/2020/05/spiele-ohne-koerperkontakt-spielekartei.html?cn-reloaded=1
[2] https://www.bpb.de/gesellschaft/migration/seeking-refuge/

Workshopangebot
Zielgruppe: GS, Sek I, Sek II
Zeitrahmen: nach Vereinbarung
Ort: an Ihrer Schule
Kosten: nach Vereinbarung
Buchung: siehe Kontakte

Autor*in: Larissa Stoecker

Digitalisierung & Migration: Neue Grenzen oder grenzenlose Vernetzung?

Sekundarstufe I

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:25	Verständnis für die Begriffe Digitalisierung, Migration und Flucht	Definition Digitalisierung	Weltkarte; Einzelarbeit mit Moderationskarten; Plenum Warm-Up-Ideen [1]
Hauptteil 0:45	Zusammendenken von Digitalisierung & Migration	Flucht; Integration; Asylverfahren & Zugang zu Internet	Arbeit in Kleingruppen + Präsentation [2]
Abschluss 0:20	Handlungsoptionen	Handlungsbedarf; Möglichkeiten zur Unterstützung	Gruppendiskussion [3]

Einstieg

Anhand verschiedener Bilder, auf denen Momente der Digitalisierung festgehalten sind (z. B. Gesichtserkennung, Smartphones etc.), wird der Begriff Digitalisierung erläutert. Die Schüler*innen überlegen in Zweiergruppen, was die Abbildungen mit Digitalisierung zu tun haben. In der Großgruppe werden die Erkenntnisse zusammengetragen und die Fragen erforscht: *Was ist Digitalisierung? Wo begegnet sie uns? Was ist ihr positiver Nutzen und was sind damit einhergehende Gefahren, wie z. B. Datenunsicherheit oder Ausbeutung von Ressourcen und Rohstoffen?*

Das benbi ist für uns jedes Jahr wieder eine Woche voller Energie, Expertise, Erfahrungen und enorm viel bereicherndem Austausch mit jungen Menschen!

Hauptteil

Die Schüler*innen diskutieren inwiefern sich die Themenfelder Digitalisierung & Migration berühren. Sie sollen erkennen, dass Digitalisierung viele Möglichkeiten bietet, z. B. Zugang zu Informationen und Lernplattformen, Kontakt zu Menschen über Ländergrenzen hinweg und Erleichterungen im Alltag. In 3 Gruppen nähern sie sich dem Thema Digitalisierung & Migration über Text- und Zeitungsausschnitte, Erfahrungsberichte von Migrant*innen, Bilder und Videos an. Gruppe 1 behandelt die Lebensumstände von Geflüchteten in Unterkünften in Deutschland. Gruppe 2 erforscht die allgemeinen Lebensumstände von Geflüchteten in Deutschland und beschäftigt sich mit dem Ablauf eines Asylverfahrens, dem Zugang zum Gesundheitssystem sowie zum Bildungs- und Arbeitsmarkt. Gruppe 3 erforscht die Bedeutung des Zugangs zu Internet für Migrant*innen und inwieweit dieser gewährleistet ist. Die Ergebnisse werden auf einem Flipchart festgehalten und präsentiert.

Abschluss

Die Erkenntnisse werden zusammengetragen. Dabei soll ein umfassendes Bild entstehen, unter welchen Bedingungen Migrant*innen in Deutschland leben und die Bedeutung eines uneingeschränkten Zugangs zu Internet und damit zu sozialem Austausch, Lernplattformen oder zu Informationen erkannt werden. In der Großgruppe wird die Bedeutung von Teilhabe in einer digitalisierten Welt und die Gefahr von Ausschlüssen, insbesondere für Geflüchtete und Migrant*innen, diskutiert.

[1] https://www.digital-global.net/modul/einstieg/
[2] https://iwspace.de/corona-lager-reports/
[3] https://bit.ly/37XUE2S

Autor*in: Eva Karpf

Digitalisierung & Migration: Neue Grenzen oder grenzenlose Vernetzung?

Sekundarstufe II

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:10	Heranführen an das Thema Flucht	Erschließen der Weltkarte; Sammeln digitaler Medien; Begriffsklärung Migration & Digitalisierung	Weltkarte; Einzelarbeit mit Moderationskarten; Plenum Warm-Up-Ideen [1]
Hauptteil 1:10	Bewusstsein schaffen, warum Menschen fliehen und aus welchen Ländern; Wichtigkeit des Smartphones auf der Flucht	Risiko Flucht; Fluchtrouten; Was ist wichtig auf der Flucht?	Film [2], Plenum
Abschluss 0:10	Vergegenwärtigen, dass Digitalisierung und Smartphones nicht nur Vorteile bringen	Nachteile der Digitalisierung	Diskussion in der Großgruppe [3]

Einstieg

Der Workshop wird eingeleitet mit dem Video *Europa* der Gruppe *Die Toten Hosen*, um einen Einblick zu geben, was Flucht bedeutet. Als Methode werden Assoziationen aufgeschrieben, die anschließend im Plenum zusammengetragen werden.

Globales Lernen ist für uns die gemeinsame Auseinandersetzung mit aktuellen und globalen Herausforderungen mit Schüler*innen.

Hauptteil

Die Lernenden werden dazu aufgefordert, ihre Gedanken zu Risiken auf der Flucht im Plenum zu teilen. Dabei wird ein Tafelbild mit Gründen, sowie Pull- und Pushfaktoren erstellt. Ziel ist es, Bewusstsein für die unterschiedlichen Fluchtgründe zu schaffen. Daran anschließend wird eine Karte mit Fluchtrouten besprochen, um einen Überblick über die Wege und enormen Distanzen zu geben. Im Anschluss wird gefragt, was die Schüler*innen auf der Flucht mitnehmen und am meisten vermissen würden. Methodisch wird hier ein Arbeitsblatt zu Hilfe genommen. Dies ist die Überleitung zum Teil, in dem es um die Bedeutung des Smartphones auf der Flucht geht. Dabei soll im Plenum der Frage nachgegangen werden: *Warum würdest du dein Handy mitnehmen, wenn du dein Zuhause für unbestimmte Zeit verlassen müsstest?* Anschließend werden 3 Kleingruppen eingeteilt: Planung, Flucht und Ankunft. Die Schüler*innen sollen erarbeiten, welche Apps in diesen 3 Phasen wichtig sein könnten. Die Ergebnisse werden danach in einem Tafelbild zusammengetragen. Ziel ist hier erneut, Vorurteile aus dem Weg zu schaffen und zu vermitteln, wie wichtig ein Smartphone auf der Flucht ist.

Abschluss

Nachteile der Digitalisierung sollen im Zusammenhang mit Flucht gesammelt und festgehalten werden. Manche von diesen Nachteilen sind nicht offensichtlich und bieten einen Einblick, wie vielschichtig Digitalisierung in Verbindung mit Migration ist.

[1] https://www.youtube.com/watch?v=GiZ0hEB1Xzw
[2] https://www.kindernothilfe.de/-/media/knh/05-infothek/dokumente-und-downloads/unterrichtsmaterialien/ue-flucht-und-migration-37-mb.ashx
[3] https://www.bpb.de/gesellschaft/migration/kurzdossiers/302985/smart-borders

2 Baobab Berlin e. V.
LernSINN erlebBAR e. V.

Wir engagieren uns seit 30 Jahren in Berlin mit Bildungsarbeit und Fairem Handel für eine gerechtere Welt – ohne Ausbeutung, Unterdrückung und Diskriminierung. Wir machen Bildungsarbeit zum Fairen Handel, informieren in unseren Workshops über Weltwirtschaftszusammenhänge und möchten zum Nachdenken über das eigene Konsumverhalten anregen. Wir agieren als feste Größe innerhalb der Berliner NGO-Landschaft und sind Mitglied beim BER e. V. und Berlin Global Village e. V. Unsere Workshop-Klassiker, die 90–240 Minuten umfassen, sind: Bananenparcours, Kakao und Schokolade, Reis – Fair ernährt mehr, Kaffee – Interessiert mich (nicht) die Bohne!

Grundschule
Lebenswelt der Schüler*innen: das Handy und seine Nutzung
Lernziel: Produktion und Produktionsbedingungen
Handlungsoptionen: bewusster Konsum; Bewusstsein über Konsequenzen im Globalen Süden durch den Handykonsum

Der LernSINN erlebBAR e.V. ist ein freier Träger der außerschulischen Jugend- und Erwachsenenbildung. Der Name ist bei uns Programm: (lebenslanges) Lernen als sinnstiftend erlebbar machen. Wir konzipieren und realisieren außerschulische Bildungsangebote für nachhaltige Entwicklung. Potentialentfaltung und Teilhabe in der Gesellschaft sind hierbei unsere zentralen Anliegen. Dabei setzen wir auf soziale Gerechtigkeit, Solidarität, ökologische Nachhaltigkeit, demokratische Prozesse sowie Transparenz und Mitbestimmung.

Sekundarstufe I und II
Lebenswelt der Schüler*innen: Nutzung digitaler Medien
Lernziel: Begriff von Digitalisierung entwickeln; globale und lokale Machtverhältnisse in Bezug auf digitale Zugänge erkennen (Infrastruktur und Software); neue Handlungsoptionen (Sek I) / eigene digitale Handlungsoptionen (Sek II) für eine global gerechte Digitalisierung erarbeiten, die über den sozial verträglichen Konsum hinausgehen
Handlungsoptionen: bewusste Nutzung von Open-Source-Varianten

Gerechtigkeit, Ausbeutung und Globaler Süden

Digitalisierung wird oft als Prozess der Vereinfachung und Demokratisierung verstanden – ortsunabhängige Teilnahme an Meetings und Homeschooling scheinen auf den ersten Blick einfach und für alle gleichberechtigt zu funktionieren. Doch Zoom-Konferenzen und Word-Templates bilden neue Hürden und haben Einfluss auf das Verhältnis von Globalem Norden und Globalem Süden. Mit unserem Angebot wecken wir Bewusstsein für die Ungleichheiten, die Digitalisierung schafft und verstärkt und regen dazu an, im Alltag eigene Einflussmöglichkeiten darauf zu gestalten.

Baobab Berlin e.V.
030.442 61 74
bildung@baobab-berlin.de
www.baobab-berlin.de

LernSINN erlebBAR e.V.
Bea Hackbarth
030.321 63 99
webmaster@lernsinn.com
www.gemeinwohl-in-der-karriere.de

Autor*in: Constanza Silva Lira

Global und digital vernetzt – von Mauern und Wegen der Technik

Grundschule

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:20	Einstieg ins Thema Handy aus der Perspektive der SuS	Gute und schlechte Aspekte von Handys sammeln	Zurufmethode
Hauptteil 0:30	Kennenlernen von Daten und Zahlen zur Handyproduktion, Vertrieb und Entsorgung; Einsicht erlangen, dass es sich beim Handy um ein wertvolles Produkt handelt, dessen Herstellung teuer und ressourcenintensiv ist; Erfahren, welche Rohstoffe in den Geräten verbaut sind sowie wo und unter welchen Bedingungen diese abgebaut werden; Kritische Auseinandersetzung mit dem Lebenszyklus des Handys; globale Zusammenhänge in der Handyproduktion entdecken	Fragen zu Zahlen und Daten: Wo gibt es die meisten Handys? Wo werden sie produziert? Wo werden die meisten Handys verkauft? Wo landen gebrauchte Handys? Zuordnen von Fotos und Texten aus der Produktionskette auf der Weltkarte; Auswertung mit verschiedenen Fragen an die SuS, die eine kritische Reflexion anregen sollen: Was denkt Ihr, wird passieren, wenn immer mehr Menschen Handys kaufen? Warum werden Handys nicht in Europa produziert? Warum verdienen Kinder in den Minen so wenig?	Quiz-Methode Referent*in ergänzt Quiz-Antworten mit Input [1] Produktionskette auf der Weltkarte mit Bildern und Texten zuordnen [2] [3] [4]
Abschluss 0:10	Kritisch mit dem eigenen Handykonsum auseinandersetzen; Handlungsmöglichkeiten im eigenen Umfeld erkennen	Die SuS sollen aufzählen, worauf man beim Kauf eines Handys in Zukunft achten sollte	Zurufmethode im Plenum

[1] https://www.suedwind-institut.de/alle-verfuegbaren-publikationen/begleitheft_minehandy_handyaktion_nrw.html
[2] http://www.gw-unterricht.at/images/pdf/gwu_127_029_041_paschke.pdf
[3] http://www.pcglobal.org/wp-content/uploads/2017/03/Brosch%C3%BCre-Know-Your-Phone.pdf
[4] https://www.brot-fuer-die-welt.de/fileadmin/mediapool/downloads/Bildung/Global-lernen-Digitalisierung.pdf

Autor*in: Bea Hackbarth

Global und digital vernetzt – von Mauern und Wegen der Technik

Sekundarstufe I und II

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:25	Verbindung von Digitalisierung und der persönlichen Lebenswelt erkennen	Eröffnungsrunde; eigene Erfahrungen mit digitaler Technik abfragen	Gemeinsamkeiten suchen
Hauptteil 0:35	Die globalen Machtverhältnisse der Digitalisierung erkennen	Was heißt global vernetzt für euch? Pro Gruppe ein Statement vorstellen	Quiz; Kahoot [1]; Murmelrunde; Präsentation
Abschluss 0:20	Eigenes Verständnis von Digitalisierung entwickeln	Soziale Teilhabe und Technik: Wie wichtig ist digitale Technik in unserem Alltag? Welche Folgen ergeben sich daraus?	Gruppendiskussion; Ergebnisse auf Moderationskarten festhalten; 3-Finger-Feedback

[1] https://kahoot.com/

Workshopangebot
Zielgruppe: GS, Sek I, Sek II
Zeitrahmen: flexibel
Ort: an Ihrer Schule
Kosten: nach Vereinbarung
Buchung: bildung@baobab-berlin.de;
webmaster@lernsinn.com

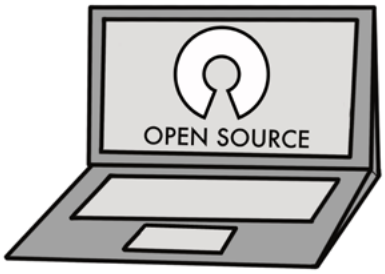
Autor*in: Constanza Silva Lira

Global und digital vernetzt – von Mauern und Wegen der Technik

Grundschule

Einstieg

Schüler*innen denken über die positiven und negativen Aspekte des Handys nach. Dabei sollen sie entdecken, dass es Möglichkeiten zur besseren Kommunikation fördert, aber gleichzeitig auch negative Aspekte hervorbringt, die kritisiert und geändert werden müssen. Das Ziel ist, die Neugierde der Schüler*innen für die genaue Untersuchung der negativen Seiten der Handynutzung zu wecken. Dieser Teil kann als Zurufmethode, als Brainstorming oder Aufstellungsmethode gestaltet werden. Wichtig dabei ist, dass die Schüler*innen die positiven und negativen Aspekte aus ihrer eigenen Perspektive und aus ihrem eigenen Alltag betrachten und reflektieren können.



Hauptteil

Als erster Schritt wird ein Quiz durchgeführt, was durch seine spielerische Form Input zu Zahlen und allgemeinen Daten hinsichtlich der Handyproduktion mit ihrem Verbrauch, Vertrieb und Entsorgung vermittelt. Dabei erhalten die Schüler*innen einen generellen Einblick in die negativen Aspekte der Handynutzung. Um auf die Kehrseite der Handyproduktion einzugehen, folgt eine Übung auf der Weltkarte, wo die Schüler*innen Fotos und Texte der Handyproduktionskette zuordnen müssen. Auf den Fotos wird z. B. Kinderarbeit in Bergbauminen oder eine Elektromülldeponie in Ghana gezeigt. Mit der Auswertung von Fragen sollen die Schüler*innen angeregt werden, über die globalen Zusammenhänge der Handyproduktion nachzudenken. Unter anderem ist es an dieser Stelle wichtig herauszustellen, wie unser hoher Handyverbrauch im Globalen Norden zu Menschenrechtsverletzungen im Globalen Süden führt. Durch die verschiedenen Fotos soll auch deutlich gemacht werden, wo und wer dabei das meiste Geld verdient. Diese Methode kann auch ergänzend mit einem Faden durchgeführt werden, um die Verteilung der Produktion auf den Kontinenten deutlicher zu gestalten.

Abschluss

Durch eine Zurufmethode sollen die Schüler*innen aufzählen, inwiefern sie als Handy-Konsument*innen dazu beitragen können, Menschenrechtsverletzungen zu verhindern und weniger Müll und Umweltzerstörung zu produzieren. Hierbei sollen sie erkennen, wie schwierig das eigentlich ist und dass vieles nicht direkt in ihrer Handlungsmacht steht. Dazu gehört z. B., wie Metalle aus den Minen fair abgebaut werden können. Vor allem geht es aber darum, zu reflektieren, was sie aus ihrem eigenen Alltag dazu beitragen können. Die Ideen werden schriftlich festgehalten. Alternativ können sich die Schüler*innen auch in verschiedene Gruppen aufteilen und einen Werbespot für ein fair gehandeltes Handy entwerfen/ als Szene darstellen. In dieser Übung können die Referent*innen deutlich sehen, inwieweit die Schüler*innen die Problematik der Handyproduktion verstanden und reflektiert haben. Gleichzeitig ist es ein lustiges Abschlussspiel.

Das benbi ist für uns eine wichtige Möglichkeit, mit unterschiedlichen Schulen in Kontakt zu kommen und mit unseren Bildungsangeboten möglichst viele Schüler*innen erreichen zu können.

Globales Lernen ist für uns das Nachdenken über Auswirkungen unseres Handelns im Globalen Norden auf den Globalen Süden.

Wir mögen besonders an der **Bildungsarbeit**, uns für eine gerechtere Welt einzusetzen.

Autor*in: Bea Hackbarth

Global und digital vernetzt – von Mauern und Wegen der Technik

Sekundarstufe I und II

Einstieg

Wir starten mit einem kurzen Warm-Up. Die Schüler*innen verteilen sich mit Abstand im Raum auf und hocken sich hin. Der*die Referent*in nennt nun verschiedene Aussagen. Alle, auf die die Aussage zutrifft, stehen auf. Alle, auf die die Aussage nicht zutrifft, bleiben in der Hocke. Mögliche Kategorien sind z. B. I*ch nutze Instagram; Ich lese lieber analog als digital; Ich telefoniere über Festnetz; Ich habe jeden Tag mehr als 2 Stunden Screentime.* Hierbei sollte darauf geachtet werden, nicht bloßzustellen oder soziale Unterschiede zu betonen. Es folgt eine kurze Vorstellung des Ablaufs. Anschließend werden, durch eine offene Frage in die Gruppe, auf die mit einem Blitzlicht reagiert wird, eigene Erfahrungen mit dem Thema erfragt, z. B. *Wie habt ihr das Homeschooling erlebt?*

Globales Lernen ist für uns das Bewusstsein darüber, dass wir alle auf derselben Erde leben, und wir unser Zusammenleben durch unser Handeln gestalten.

Hauptteil

Ganz praktisch beginnt der Hauptteil mit einem digitalen Quiz (z. B. erstellt mit Kahoot), das durch seine Fragestellungen bereits erstes Wissen vermittelt. Mögliche Fragen sind: *Wann wurde das erste Computerprogramm entwickelt?* (1823 von Ada Lovelace); *Wie viele Menschen auf der Welt haben ein Smartphone?* (2,9 Milliarden); *Wie viele Menschen auf der Welt nutzen das Internet?* (57 % im Jahr 2019); *Wie hoch ist der Marktanteil von Google am weltweiten Suchmaschinenmarkt?* (88 %); *Welche Bezeichnung für offen nutzbare Inhalte gibt es?* (Open Source, Creative Commons); *Wie viel der weltweiten durch Menschen gemachte Treibhausgas-Emissionen wird durch digitale Technik verursacht?* (4 %). Diese Eindrücke sollen in der anschließenden Murmelrunde (10–15 Minuten) mit der Frage *Was heißt global vernetzt für euch?* in Kleingruppen bereits Eingang finden. Jede Kleingruppe hält eine Antwort auf einer Moderationskarte fest, die im Anschluss der gesamten Gruppe präsentiert wird. In der Sek II bietet es sich an, die Murmelrunde auf 10 Minuten zu begrenzen und in der Präsentation ein eigenes Statement aus jeder Gruppe zu ergänzen.

Das benbi ist für uns jedes Jahr ein tolles Erlebnis, bei dem wir mit Schüler*innen, Lehrkräften und NGOs in den Austausch kommen.

Abschluss

Der Abschluss wird durch den*die Referent*in mit einem kurzen inhaltlichen Input zu globaler Gerechtigkeit und Digitalisierung eingeleitet. Es können beispielsweise Zahlen und Bilder gezeigt werden, die deutlich machen, welche Mengen an seltenen Erden und Kinderarbeit notwendig sind, um jedes Jahr ein neues Handy und alle 2–3 Jahre einen neuen Computer zu konsumieren. Auch soll illustriert werden, wie viele selbstverständlich genutzte Anwendungen mit Lizenzgebühren verbunden sind, die sich global wie auch in Deutschland bei weitem nicht jede*r leisten kann. Oder wer verfügt überhaupt über die technische Ausstattung, um von zu Hause lernen und arbeiten zu können? Das Input sollte kurzgehalten werden und eher die Aufmerksamkeit auf soziale Teilhabe lenken, als neues Wissen zu vermitteln. Der Fokus liegt auf der anschließenden Diskussion in Kleingruppen, in denen die Schüler*innen miteinander in den Austausch kommen. Für die Schüler*innen der Sek I empfehlen sich die Leitfragen *Wie wichtig ist digitale Technik in unserem Alltag? Welche Folgen ergeben sich daraus?* Für die der Sek II sollte die Gruppenarbeit eigene Ideen befördern, etwa mit den Fragen *Was tue ich schon um zur digitalen Gerechtigkeit beizutragen? Was kann ich noch tun?* Zum Ausklang bietet sich eine kurze Feedbackrunde an, z. B. anhand von 3 Fingern: Daumen – das fand ich super, Ringfinger – das nehme ich mit, kleiner Finger – das kam mir zu kurz.

Wir mögen besonders an der **Bildungsarbeit**, gemeinsam mit unseren Teilnehmenden Ideen zu entwickeln.

3

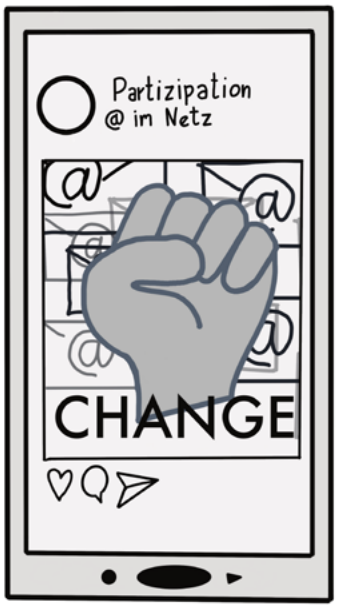
Ingenieure ohne Grenzen e.V.

Ingenieur*Innen ohne Grenzen ist eine als gemeinnützig anerkannte private Hilfsorganisation, die 2003 gegründet wurde. Ziel von Ingenieur*Innen ohne Grenzen ist es, die Lebensbedingungen notleidender und benachteiligter Menschen langfristig zu verbessern. Hierbei legen wir den Fokus auf eine nachhaltige, partnerschaftliche Unterstützung im Rahmen einer grundbedürfnisorientierten Entwicklungszusammenarbeit. Ingenieur*Innen ohne Grenzen als Akteur der technischen Entwicklungszusammenarbeit ist gemäß den SDGs in der Bildungs- und Inlandsarbeit aktiv. Demnach beginnt Entwicklung hin zu einer gerechten und für alle Menschen lebenswerten Welt bei uns selbst, hier in Deutschland. Bildungs- und Inlandsarbeit umfasst bei Ingenieur*Innen ohne Grenzen die Bereiche: Aus- und Weiterbildung der Ehrenamtlichen und anderer Interessierter, Bildungsarbeit mit Geflüchteten sowie Aktivitäten zu Globalem Lernen.

Grundschule, Sekundarstufe I, Sekundarstufe II
Lebenswelt der Schüler*innen: Nutzung sozialer Medien; steigendes Interesse an Umweltschutz
Lernziel: Verständnis für Möglichkeiten der Online-Partizipation entwickeln
Handlungsoptionen: Online-Partizipieren je nach individuellen Wünschen und Vorstellungen (z. B. Liken, e-Petitionen)

Online-Aktivismus, Klimaschutz und Medienkompetenz

Die Nutzung digitaler Medien ist für Kinder und Jugendliche selbstverständlich. Plattformen wie Instagram, Twitter, TikTok oder Telegram sind fest in den Alltag der Schüler*innen integriert und werden vielfältig genutzt. Dabei wird nicht nur der Kommunikation mit Freund*innen und Bekannten ein neuer Raum gegeben, sondern auch ein globaler Informations- und Meinungsaustausch mit Fremden, Gleichgesinnten oder Andersdenkenden über gesellschaftsrelevante Themen ermöglicht. Den Kindern und Jugendlichen wird über die verschiedenen Plattformen eine Vielzahl an Möglichkeiten geboten, sich an dem digitalen Diskurs zu beteiligen, sich zu positionieren und aktiv ihre eigenen Interessen zu vertreten. Diese Form der Online-Partizipation birgt ein großes Potenzial, führt aber gleichzeitig zu neuen Fragen und Unsicherheiten. Es lohnt sich, beides genauer unter die Lupe zu nehmen. In dem Lernangebot sollen die Schüler*innen dementsprechend am Beispiel nachhaltiger Ernährung verschiedene Möglichkeiten der Online-Partizipation kennenlernen und diesbezüglich Chancen, Grenzen und Risiken ihres eigenen Handelns in der digitalen Welt erfahren.



Das benbi ist für uns eine tolle Möglichkeit, entwicklungspolitische Themen in interaktiven Workshops mit Schüler*innen zu behandeln.

Ingenieure ohne Grenzen e. V.
Parfait Bokohonsi
Greifswalder Straße 4
10405 Berlin
030 . 213 00 29 17
parfait.bokohonsi@ingenieure-ohne-grenzen.org
www.ingenieure-ohne-grenzen.org/de

Autor*innen: Maja Thielebein, Heike Vöhringer, Benjamin Hötzel, Maren Koberstein-Schwarz

Partizipation im Netz – Online mitmischen

Grundschule

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:15	Interesse für das Thema wecken; Liken kennenlernen	Verschiedene Bilder aus dem Themenbereich Freizeit bewerten	Plenum, Einzelarbeit
Hauptteil 0:50	Möglichkeiten der nachhaltigen Ernährung kennenlernen	Bilder und Posts zum Thema nachhaltige Ernährung besprechen	Plenum (als Memory möglich)
	Reflektieren über Mediennutzung, insb. Liken	Vor- und Nachteile des Liken werden erarbeitet und diskutiert	Arbeit in Kleingruppen + Mindmap
	Teilen kennenlernen, Risiken der Verbreitung erkennen	Teilen der Bilder mit 5 Personen	Baumdiagramm; Plakat zum Ausklappen, das die Reichweite von 5 Personen verdeutlicht
Abschluss 0:10	Erkennen von Möglichkeiten der bewussten und reflektierten Online-Partizipation	Zusammenfassung des Erarbeiteten	Abschließendes Kreisgespräch z. B. anhand eines viral gegangenen Beispiels

Einstieg

Die Schüler*innen werden anhand von Beispielen aus ihrer eigenen Lebenswelt auf das Thema *Liken* vorbereitet. Verschiedene Bilder der Freizeitgestaltung werden ausgelegt und die Schüler*innen können verdeutlichen, welche Aktivität sie besonders gerne machen. Diese Bewertung kann offen (z. B. Handzeichen) oder anonym erfolgen. Es folgt eine kurze Besprechung, welche Arten des *Likens* bekannt sind. Dazu werden verschiedene Symbole aus unterschiedlichen Plattformen und Apps gezeigt.

Hauptteil

Im 1. Teil werden zum Thema *Liken* verschiedene Bilder und Posts zu nachhaltiger Ernährung gezeigt. Alternativ können kontrastive Handlungsmöglichkeiten (z. B. konventionelle vs. ökologische Landwirtschaft) als Memory gespielt werden. Nach der Besprechung der Bilder werden die Schüler*innen erneut aufgefordert, Bilder zu *liken*, für die sie sich besonders interessieren. Dabei wird von der Lehrkraft darauf geachtet, ob es zu Meinungsänderungen kam und wer welches Bild *geliked* hat. Nun werden die Bilder namentlich mit *Likes* versehen und Meinungsänderungen besprochen *(Wie hat euch die Meinung eurer Freund*innen beeinflusst? Wie fühlt es sich an, euren Namen da stehen zu sehen?)*. Anschließend werden in Kleingruppen Vorteile und Risiken des *Likens* notiert. Diese werden anhand einer interaktiven Mindmap im Plenum präsentiert. Im 3. Teil wird die Möglichkeit *Teilen* besprochen. Dazu schreiben die Schüler*innen jeweils 5 Personen aus dem eigenen Umfeld auf, denen sie das zuvor mit *Like* versehene Bild gerne schicken würden und warum (z. B. anderer Wohnort). Anhand eines vorab aufgezeichneten und verdeckten Baumdiagramms werden die Reichweite und die Auswirkungen einer falschen Behauptung erläutert.

Abschluss

In einem abschließenden Kreisgespräch wird das Erarbeitete zusammengefasst. Insb. folgende Inhalte sollen behandelt werden: Möglichkeiten auf Umweltschutzthemen aufmerksam zu machen; Vorteile/Risiken des Likens und Teilens. Um die Diskussion anzuregen, kann ein Beispiel eines viral gegangenen Beitrags gezeigt werden, z. B. ein häufig geteiltes Video zum Thema nachhaltige Ernährung.

Workshopangebot
Zielgruppe: GS, Sek I, Sek II
Zeitrahmen: nach Vereinbarung
Ort: nach Vereinbarung
Kosten: nach Vereinbarung
Buchung: berlin@ingenieure-ohne-grenzen.org

Autor*innen: Maja Thielebein, Heike Vöhringer, Benjamin Hötzel, Maren Koberstein-Schwarz

Partizipation im Netz – Online mitmischen

Sekundarstufe I

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:20	Erfassen der Problematik	Bilderpaare mit gegensätzlichen Handlungsweisen	Plenumsgespräch; SuS sollen Problematik selbst erschließen
Hauptteil 0:40	Kenntnisse über Möglichkeiten der Online-Partizipation erlangen	Analyse verschiedener Online-Partizipationsmöglichkeiten (z. B. Instagram-Posts, YouTube-Videos) mit Fragenkatalog	Stationsarbeit, Gruppenarbeit; Optional: Vorbereitung Präsentationskarten für Abschluss (an der letzten Station können SuS Moderationskarten für Gruppendiskussion vorbereiten)
Abschluss 0:30	Vergleich und Anwendung der Ergebnisse	Sammlung Vor-/ Nachteile der Partizipationsmöglichkeiten und Entwicklung eines eigenen Beispiels	Plenum

Einstieg

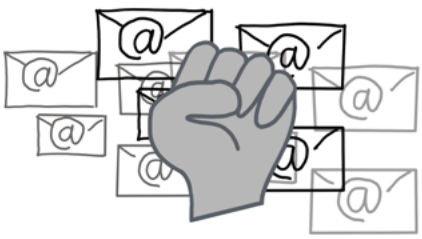
Die Schüler*innen sollen die Problematik erfassen, dass ihr Einkaufs- und Ernährungsverhalten Auswirkungen auf die Umwelt hat. Dafür werden Bilderpaare ausgelegt, die von den Schüler*innen beschrieben werden. Diese zeigen jeweils konträre Konsumarten von Lebensmitteln auf (z. B. vegetarische/ vegane vs. fleischbasierte, regionale vs. nicht-regionale, verpackte vs. unverpackte Lebensmittel). Die Gegensätzlichkeiten sollten klar erkennbar sein und in die Erfahrungswelt der Schüler*innen passen. Die Problematik sollte durch die Schüler*innen selbst benannt werden. Im anschließenden Gespräch sollen die Schüler*innen diese mit ihren Erfahrungen zu möglichen Lösungen verbinden.

Hauptteil

In der Hauptarbeitsphase sollen die Schüler*innen verschiedene Möglichkeiten der Online-Partizipation und deren Potential kennenlernen. Arbeitsstationen zu verschiedenen Online-Partizipationsmöglichkeiten (z.B. Posten/ Teilen, Liken/Kommentieren, e-Petitionen, Flashmobs/Demonstrationen organisieren) können dafür eine Strategie sein. An den Stationen erhalten die Schüler*innen ausgedruckte Beispiele zum Thema nachhaltige Ernährung und Umweltschutz von verschiedenen Internetplattformen (Instagram, TikTok, Telegram, YouTube etc.). Diese können ggf. mit einem QR-Code versehen werden, um sie auch im Original betrachten zu können. Angeleitet durch einen Fragenkatalog (z. B. *Was ist Ziel der Maßnahme? Wie vertrauenswürdig ist die Maßnahme? Würdet ihr selber daran teilnehmen? Welche Risiken bringt die Maßnahme mit sich?* etc.) wird an den Stationen zu einer Auseinandersetzung mit den Maßnahmen unter Einbezug individueller Erfahrungen angeregt.

Abschluss

Nun tauschen die Schüler*innen ihre Erfahrungen und Ergebnisse aus dem Stationenlernen aus. Dafür erstellen wir im Plenum eine Mindmap zu den Chancen und Risiken der Online-Partizipation mit Bezug auf konkrete Beispiele aus der Stationsarbeit. Diese Phase kann vereinfacht werden, indem die Schüler*innen bereits in der Stationsarbeit Chancen und Risiken auf verschiedenfarbige Moderationskarten (z. B. rot vs. grün) notieren und diese in der Anschlussdiskussion an die Tafel heften. Das Abschlussgespräch mündet in einer gemeinsamen Planung für die konkrete Umsetzung einer Form der Online-Partizipation.



Autor*innen: Maja Thielebein, Heike Vöhringer, Benjamin Hötzel, Maren Koberstein-Schwarz

Partizipation im Netz – Online mitmischen

Sekundarstufe II

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:10	Erfassen der Problematik	Bilderpaare mit gegensätzlichen Handlungsweisen	Plenumsgespräch; Verbinden der Problematik mit eigenen Erfahrungen
Hauptteil I 0:30	Kenntnisse über Möglichkeiten der Online-Partizipation erlangen	Analyse verschiedener Online-Partizipationsmöglichkeiten (z. B. Instagram -Posts, YouTube-Videos) mit Fragenkatalog	Stationsarbeit; Gruppenarbeit
Zwischensicherung 0:10	Abgleich eigener Ergebnisse mit Mitschüler*innen	Mindmap mit Vor- und Nachteilen der Online-Partizipationsmöglichkeiten	Plenum; Synchronisierung der Ergebnisse und der Wissensstände
Hauptteil II 0:20	Entwicklung eines eigenen Beispiels der Online-Partizipation	Handlungsbefähigung: Anwendung der WOOP-Methode zur Planung individueller Beispiele	2er Gruppenarbeit; Erklärung von WOOP [1]
Abschluss 0:20	Präsentation und Reflexion	Erfahrungsaustausch zur Stationsarbeit und entwickelten Beispielen	Plenum; SuS nehmen ihren ausgefüllten WOOP-Zettel mit nach Hause

Einstieg

Die Schüler*innen sollen die Problematik erfassen, dass ihr Einkaufs- und Ernährungsverhalten Auswirkungen auf die Umwelt hat. Dafür werden Bilderpaare ausgelegt, die von den Schüler*innen beschrieben werden sollen. Diese zeigen jeweils konträre Konsumarten von Lebensmitteln auf (z.B. vegetarische/vegane vs. fleischbasierte, regionale vs. nicht-regionale, verpackte vs. unverpackte Lebensmittel). Die Gegensätzlichkeiten sollten klar erkennbar sein, in die Erfahrungswelt der Schüler*innen passen und von ihnen selbst erfasst werden. Im anschließenden Gespräch sollen die Schüler*innen diese mit ihren Erfahrungen zu möglichen Lösungen verbinden.

Hauptteil

Im Hauptteil sollen die Schüler*innen verschiedene Möglichkeiten der Online-Partizipation und deren Potential kennenlernen, um darauf aufbauend explizite Umsetzungsbeispiele zu entwickeln. Zunächst erwerben die Schüler*innen Kenntnisse zu verschiedenen Maßnahmen (z.B. Stationsarbeit: Liken/Kommentieren, e-Petitionen, Flashmobs/Demonstrationen organisieren). Die Schüler*innen erhalten Beispiele zum Thema Umweltschutz durch Ernährung von verschiedenen Internetplattformen und setzen sich angeleitet durch einen Fragenkatalog (z.B. *Was ist Ziel der Maßnahme und wie vertrauenswürdig ist sie? Würdet ihr selber daran teilnehmen? Risiken?* etc.) mit diesen auseinander. Die Ergebnisse werden im Plenum zwischengesichert und dienen als Basis zur Erstellung eigener Umsetzungsbeispiele. Für diese Handlungsbefähigung kann die WOOP-Methode (Gabriele Oettingen) verwendet werden. Diese deckt externe und interne Barrieren auf, die einer tatsächlichen Umsetzung im Wege stehen.

Abschluss

Nun finden sich die Schüler*innen zur Präsentation und Reflexion ihrer Ergebnisse zusammen. Die Präsentation der mit der WOOP-Methode entwickelten Beispiele erfolgt dabei nicht systematisch durch alle Gruppen, sondern exemplarisch anhand positiver und negativer Erfahrungen, die während der Arbeitsphase gesammelt wurden.

[1] https://www.coursera.org/lecture/the-science-of-well-being/interview-with-gabriele-oettingen-idieS?utm_source=link&utm_medium=page_share&utm_content=in_course_lecture&utm_campaign=bar_button

4

Bund für interkulturelle Sensibilisierung und Bildungsarbeit in der Bundesrepublik Deutschland (BIB) e.V.

Bund für interkulturelle Sensibilisierung und Bildungsarbeit in der Bundesrepublik Deutschland e.V.

Die entwicklungspolitische Nichtregierungsorganisation BIB e.V. ist im Rahmen der Inlandsarbeit v.a. in den Bundesländern Berlin, Brandenburg, Sachsen und Sachsen-Anhalt tätig. Folgende eng verbundene Schwerpunkte kennzeichnen die Arbeit des Vereins: Entwicklungspolitische Informations- und Bildungsarbeit im Inland; Integrationsarbeit durch interkulturelle Sensibilisierung und Beratung; Auslandsprojekte in Sozial- und Bildungsbereichen. Durch unsere Aktivitäten schaffen wir einen öffentlichen Raum zum Austausch über weltwirtschaftliche und politische Entwicklungen, machen komplexe globale Machtverhältnisse erkennbar und regen zum Nachdenken über die eigene Rolle und Verantwortung in der Gesellschaft an. Wir arbeiten mit allen Altersstufen und unsere Themen umfassen ein breites Spektrum: Von Kinderrechten bis Weltmarkt und Klimawandel, Handys und Rohstoffhandel. BIB e.V. möchte globale Zusammenhänge herausstellen und hierdurch die Völkerverständigung zwischen Globalem Norden und Globalem Süden sowie internationale Solidarität und Gerechtigkeit fördern.

Grundschule
Lebenswelt der Schüler*innen: Mediennutzung (Internet, Smartphone usw.); Soziale Netzwerke; Online-Shopping; Online-Spiele
Lernziel: Bedeutung der Digitalisierung für Menschen aus dem Globalen Norden und dem Globalen Süden; Hervorhebung globaler digitaler Ungleichheiten
Handlungsoptionen: bewusster und nachhaltiger Umgang mit digitalen Geräten/Anwendungen; Repair und Recycle; gemeinsames Handeln anstelle von Wettbewerb und Individualismus

Sekundarstufen I und II
Lebenswelt der Schüler*innen: Kommunikationsmittel; Kaufverhalten; Arbeitsmaterialien; Haushaltsausstattung
Lernziel: Einschätzung rasanter Entwicklung und Bedeutung der Digitalisierung im Alltag; Vor- und Nachteile der Digitalisierung im Globalen Norden und Globalen Süden; kritische Auseinandersetzung mit der Umsetzung gerechter Digitalisierung
Handlungsoptionen: mehr soziale Gerechtigkeit durch Digitalisierung an Schulen; gute digitale Sharing-Modelle entwickeln

Globale Machtverhältnisse und Digitalisierung: Nutzung digitaler Technologien und globale Arbeitswelt

Weltweit prägt Digitalisierung Alltag, Kommunikation und Arbeit vieler Menschen. Nicht alle haben jedoch gleichermaßen Zugang zu digitalen Technologien oder können von diesen Prozessen profitieren. Die Lerneinheit beschäftigt sich mit den unterschiedlichen Facetten und Auswirkungen der Digitalisierung auf den Globalen Norden und Globalen Süden. So können Teilnehmende erkennen, dass digitale Infrastrukturen global und regional sehr unterschiedlich entwickelt und die Zugänge ungleich verteilt sind. Ziel des Angebots ist es, die Kenntnisse der Schüler*innen zu modernen Kommunikationstechnologien und globaler Arbeitswelt sowie Aspekte ihres Wandels durch die digitale Transformation zu erweitern. Ausgehend von ihrer Lebensrealität entwickeln Schüler*innen Ideen, wie sie selbst zu einer digital gerechteren Welt beitragen können und reflektieren dabei ihre persönliche Rolle.

BIB e.V.
Antoine Segbeu
Möwenweg 8
12359 Berlin
0173 . 844 56 18
antoine.segbeu@web.de, info.bib@gmx.de
www.bib-bildung.de

Autor*in: Leyla Ibrahimova

Globale Machtverhältnisse und Digitalisierung – Wir brauchen Gerechtigkeit!

Grundschule

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:20	Verstehen, dass Digitalisierung gesellschaftliche Prozesse umfasst; neue digitale Kommunikationsformen analysieren	Begriff *Digitalisierung* klären; Nutzung digitaler Medien/Apps im Alltag; Sammlung von Beispielen zur Online-Kommunikation [1]	Positionsbarometer; Film-Clip [2]; Mitschreiben der Diskussionspunkte durch Stichpunkte
Hauptteil 0:50	Reflexion der Nutzung von analogen und digitalen Medien; Erkennen von globalen Zusammenhängen; Vor- und Nachteile digitaler Kommunikation	Kritische Reflexion des eigenen Medienkonsums; Diskussion über Vor- und Nachteile digitaler Kommunikation; ungleicher Zugang zu digitalen Technologien im Globalen Norden und Globalen Süden; lokale und globale Auswirkungen des Digitalisierungsbooms auf Ressourcen, Kommunikation, Bildung und Arbeitswelt	Inhaltliche Impulse; Gruppenarbeit und Ergebnispräsentation; Plenardiskussion; Digitalisierungs-Quiz; Arbeit mit Anschauungsmaterialien
Abschluss 0:20	Kritische Auseinandersetzung mit Ungleichheiten; Reflexion digitaler Technologien und der Nutzung von Medien zur Gestaltung einer global gerechten Digitalisierung	Gründe für globale Ungleichheit bzgl. Digitalisierung; Sensibilisierung zur Überwindung digitaler Ungerechtigkeiten; Handlungsmöglichkeiten für eine gerechtere digitale Zukunft	Interaktionen; Austauschrunde; Festhalten von Ideen; Raum für Fragen und Feedback

[1] https://globalesklassenzimmer-aachen.de/online-module-smart-leben-4-0/modul-1-digitalisierung-nachhaltigkeit/ und https://globalesklassenzimmer-aachen.de/online-module-smart-leben-4-0/modul-2-smartphone-tablet-und-co/
[2] https://www.youtube.com/watch?v=cIPKr5YYFxc und https://www.youtube.com/watch?v=PrmQYile1NY

Autor*in: Antoine Segbeu

Globale Machtverhältnisse und Digitalisierung – Wir brauchen Gerechtigkeit!

Sekundarstufe I und II

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:15	Verstehen des Begriffs Digitalisierung und erkennen der Relevanz in der Gesellschaft heute	Eigene Meinung zur Digitalisierung und eigenes Nutzungsverhalten; Definition und mehrere Beispiele von digitalen Produkten und Verwendungsbereichen von Digitalisierung	Positionsbarometer; Mindmap; Inputs der Referent*innen
Hauptteil 1:00	Vor- und Nachteile der Digitalisierung erkennen; Prozess der Industrialisierung verstehen; Machtdominanz des Globalen Nordens hinterfragen	Vor- und Nachteile der Digitalisierung in Kommunikation und Arbeitswelt; Digitalisierung im Globalen Norden im Vergleich zum Globalen Süden; Stufen der industriellen Revolution inkl. Digitalisierung; Machtdominanz von Industrieländern in der Digitalisierung; kritische Analysen; Reflektionen	Gruppenarbeit; Präsentationen (Plenum); Diskussionen; Videos; Bilder; Inputs der Referent*innen [1]
Abschluss 0:15	Sensibilisierung für gerechte Gestaltung der Digitalisierung	Handlungsoptionen zu eigenem Nutzungsverhalten; Rolle des Staates im Globalen Norden zur Förderung der Gerechtigkeit bzgl. Digitalisierung und internationale Solidarität	Plenum-Arbeit, Interaktionen; Einzelarbeit; Soziale Gerechtigkeit und internationale Solidarität betonen

[1] https://www.lehrer-online.de/unterricht/sekundarstufen/geisteswissenschaften/politik-sowi/unterrichtseinheit/ue/gerechtigkeit-40-chancen-und-risiken-von-digitalisierung-im-kontext-von-globalisierung-und-entwick/

Workshopangebot
Zielgruppe: GS, Sek I, Sek II & Berufsschule
Zeitrahmen: nach Vereinbarung
Ort: an Ihrer Schule
Kosten: nach Vereinbarung
Buchung: info.bib@gmx.de; 030.91 70 13 82/ 0173.844 56 18

Autor*in: Leyla Ibrahimova

Globale Machtverhältnisse und Digitalisierung – Wir brauchen Gerechtigkeit!

Grundschule

Einstieg

Die Schüler*innen werden gefragt, welche Beispiele ihnen zur Digitalisierung einfallen. Die Antworten werden gesammelt. Nach der interaktiven Klärung des Begriffs Digitalisierung wird mit einem Positionsbarometer gearbeitet. Im Vordergrund dieser Übung steht die erste Beschäftigung mit dem Thema Digitalisierung und Gerechtigkeit. Die Schüler*innen beziehen zu widersprüchlichen Aussagen Position und werden angeregt, diese zu hinterfragen. Um die Bedeutung der digitalen Kommunikation in der heutigen Zeit zu verdeutlichen, wird ein kurzer Film-Clip [1] eingespielt, was in einer Minute auf der Welt online passiert (z. B. 18,1 Millionen WhatsApp-Nachrichten gesendet, 4,5 Millionen Videos bei YouTube angesehen u.v.m.).

Das benbi ist für uns eine bereichernde Plattform, in der wir jedes Jahr spannende Erfahrungen, viele neue Erkenntnisse gewinnen und wertvolle Begegnungen erleben.

Hauptteil

Durch Inputs der Referierenden, Gruppenarbeit und eine anschließende Diskussionsrunde im Plenum werden die bereits gesammelten Erfahrungen der Schüler*innen mit Online-Kommunikation und ihre Vor- und Nachteile aus verschiedenen Perspektiven thematisiert und analysiert. Anhand von Anschauungsmaterialien erkunden wir gemeinsam, dass es weltweit große Unterschiede gibt und moderne Technologien sowie digitale Lernhilfsmittel nicht allen Kindern auf der Welt zur Verfügung stehen. Wir erfahren, dass nur etwas mehr als die Hälfte der Weltbevölkerung gegenwärtig regelmäßig auf das Internet zugreifen kann. An unterschiedlichen Stationen setzen wir uns mit unserem eigenen Medienkonsum kritisch auseinander. Unter Einsatz verschiedener interaktiver Methoden wie einem Digitalisierungs-Quiz und Bildermethoden erarbeiten wir zahlreiche technische und sozioökologische Aspekte der Digitalisierung. Gemeinsam blicken wir auf die Verknüpfungen mit Ländern des Globalen Südens.

Globales Lernen ist für uns ein interaktiver Prozess, der einen Perspektivenwechsel und eine kritische Auseinandersetzung mit der Globalität und Vielfalt der Welt fördert.

Abschluss

Die Schüler*innen werden für die Erkenntnis sensibilisiert, dass wir nur zu einer fairen und gleichberechtigten Digitalisierung auf globaler Ebene gelangen können, wenn alle solidarisch zusammenwirken. In gemeinsamer Reflexion zum Umgang mit den Folgen der Digitalisierung entwerfen die Schüler*innen kreativ eigene Ideen von einer gerechteren digitalen Zukunft. Sie entwickeln Handlungsmöglichkeiten und reflektieren dabei ihre persönliche Rolle und ihr Konsumverhalten. Die Aktivitäten und Ergebnisse werden von den Referierenden zusammengefasst und so das Gelernte verfestigt.

[1] https://www.youtube.com/watch?v=clPKr5YYFxc und https://www.youtube.com/watch?v=PrmQYile1NY

Autor*in: Antoine Segbeu

Globale Machtverhältnisse und Digitalisierung – Wir brauchen Gerechtigkeit!

Sekundarstufe I und II

Einstieg

Zum Einstieg wird die Bedeutung der Digitalisierung im Alltag der Schüler*innen durch ein Positionsbarometer erkundet, um Interesse am Thema zu wecken. Zum Positionsbarometer werden z. B. folgende Fragen gestellt: *Nutzt ihr digitale Produkte häufig im Alltag? Ist Digitalisierung für euch unverzichtbar?* Als weiterer Schritt werden Vorkenntnisse zu Digitalisierung und Beispiele dafür interaktiv, anhand einer Mindmap im Plenum, abgerufen. Dadurch haben die Referent*innen die Möglichkeit, die inhaltliche Gestaltung des Workshops besser zu steuern, d. h. bestimmte Aspekte des Themas zu vertiefen bzw. ausführlicher zu behandeln.

Hauptteil

Im Hauptteil wird anhand von Beispielen auf den Übergang vom Analog-Produkt zum Digital-Produkt (z. B. von Zeitungen/Büchern zu Online-Medien; Telefonzellen zu Smartphones und Briefen zu E-Mail sowie Sozialen Medien...) mit Handouts für die Schüler*innen eingegangen, um ihr Verständnis von Digitalisierung zu verankern. Daraufhin werden Vorteile (wie Reduzierung von Distanz und Kommunikationswegen weltweit, moderne und digital geschützte Arbeitsplatzausstattungen, schnelle Verkaufs- und Einkaufsmöglichkeiten...) und Nachteile (wie hohe Kosten, Vertiefung sozialer Kluft, Reduzierung von sozialen Kontakten...) der Digitalisierung partizipativ ermittelt und reflektiert. Es wird auch auf die 4 Prozessstufen der industriellen Revolution von Anfang bis heute (1. Dampfmaschine 1779, 2. Fließband in einem Schlachthof von Cincinnati 1870 sowie 3. programmierbare Steuerung 1969 und 4. die vernetzten, cyber-physikalischen Systeme heute) anhand von Texten, Bildern (Handouts für die Schüler*innen) und Videos angegangen, um die Entwicklungsschichte von Digitalisierung zu veranschaulichen. Die Themen sozialer Gerechtigkeit und Machtverhältnisse zwischen Globalem Norden und Globalem Süden im Zeitalter der Digitalisierung in Bezug auf Kommunikation und Arbeitswelt werden kritisch und interaktiv durch Gruppenarbeit über von den Referent*innen vorgegebenen Texte (z. B. *Soziale digitale Kluft schließen!, Entwicklungsländer im digitalen Wettbewerb* und *Digitalisierung im Globalen Süden fair gestalten!*) behandelt.

Abschluss

Zum Schluss werden Handlungsmöglichkeiten gemeinsam mit den Schüler*innen im Plenum entwickelt. Die Handlungsoptionen beziehen sich auf den persönlichen Umgang mit Digitalisierung und die Rolle des Staates zur Gestaltung einer gerechten Digitalisierung. Ebenso werden Maßnahmen zum Abbau der Machtdominanz von Industrieländern und ihrer multinationalen Konzerne gegenüber dem Globalen Süden in der Digitalisierung besprochen bzw. entwickelt.

Wir mögen besonders an der **Bildungsarbeit**, dass sich alle Schüler*innen durch partizipative und kooperative Methoden dabei einbringen können und gehört werden, auch jene, die im Schulalltag eher leise oder zurückhaltend sind. Das bestärkt ihr Selbstbewusstsein, unterstützt die Identitätsfindung und ihre persönliche Entwicklung.

5 GATE e.V. – Netzwerk, Tourismus, Kultur e. V.

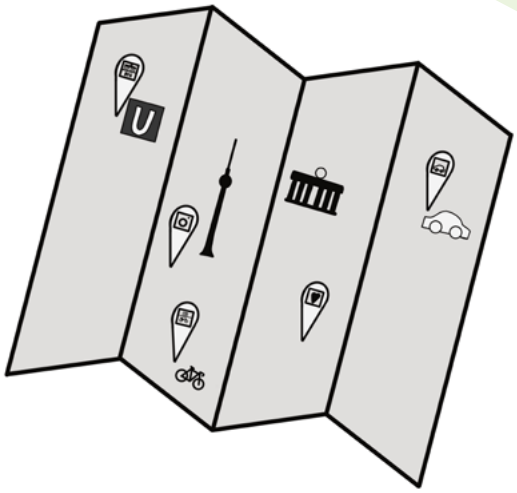
GATE e. V. setzt sich insbesondere im sozialen und kulturellen Bereich für einen nachhaltigeren Tourismus ein. Wir wollen das Verständnis von kultureller Vielfalt bei Reisenden fördern. Das möchten wir durch verschiedene Tourismusprojekte erreichen, welche die Bedürfnisse und Kultur der Bevölkerung in den Reiseländern respektieren. Unser Fokus liegt auf Fachveranstaltungen, Diskussionsrunden und Konferenzen für Interessierte, um Räume für einen gegenseitigen Austausch und Netzwerkmöglichkeiten zu schaffen. Sich wiederholende, offene Themenabende sowie Bildungsangebote (benbi) widmen sich stetig neuen Inhalten zum Thema nachhaltiger Tourismus.

Grundschule (4.–6. Klasse)
Lebenswelt der Schüler*innen: bisherige Erfahrung mit Digitalisierung (z. B. Smartphone) sowie mit Reisen (z. B. Familienreisen, Klassenfahrten, Ausflug ins Schwimmbad)
Lernziel: Aufbau an Wissen und Kompetenzen für vernetztes Denken
Handlungsoptionen: Sensibilisierung für die Nutzung digitaler Angebote

Sekundarstufe I
Lebenswelt der Schüler*innen: aktuelle digitale Trends, die in der Reisebranche genutzt werden
Lernziel: Überblick über digitale Angebote während einer Reise; Vor- und Nachteile der Digitalisierung; Reflexion des eigenen Handelns
Handlungsoptionen: Bewusstsein stärken, wo und wie Digitalisierung beim Reisen auftreten kann

Sekundarstufe II
Lebenswelt der Schüler*innen: als Teil der Reiseindustrie; digital unterwegs sein; Reisen für alle möglich machen
Lernziel: Überblick über digitale Angebote während einer Reise; kritische Auseinandersetzung mit Vor- und Nachteilen der Digitalisierung; Planung einer eigenen nachhaltigen und inklusiven Reise
Handlungsoptionen: Sensibilisierung für die Nutzung digitaler Angebote

Globales Lernen ist für uns die Bereitschaft, Globalität wahrzunehmen und sie für eine positive Entwicklung zu nutzen.



Von Angola über Belgien bis nach Zypern mit Apps; 360-Grad-Kameras und VR-Brillen – Digitalisierung im Tourismus

Digitalisierung transformiert alle Lebensbereiche, so auch die Tourismusbranche. Auf Instagram ein Bild vom Strand posten oder als digitale Postkarte an Oma schicken. Mit Google Street View die Straßen entlang. Über eine Online-Plattform die Unterkunft reservieren. Der technische Fortschritt rast voran und so wird sich auch im Tourismus in den nächsten Jahren vieles weiterentwickeln. Was sind mögliche Auswirkungen? Wer profitiert davon? Der Workshop soll ein Bewusstsein dafür schaffen, welche positiven sowie negativen Effekte digitale Anwendungen auf unser Reiseverhalten haben und wie wir als Reisende diese im nachhaltigen Sinne nutzen können. [1][2]

[1] https://www.fairaway.de/digitalisierung-tourismus/
[2] https://www.tourismuszukunft.de/was-wir-machen/digitalisierung-im-tourismus/

GATE – Netzwerk, Tourismus, Kultur e. V.
Annegret Zimmermann
Elbestraße 16
12045 Berlin
0176.211 027 32
kontakt@gate-tourismus.de
www.gate-tourismus.de

Autor*in: Marie Kosche

Die neue Art des Reisens – Digitalisierung als Chance für einen nachhaltigen Tourismus!

Grundschule

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:10–0:15	Aktivierung und Kennenlernen der SuS; Reflexion, dass andere SuS andere Ideen und Vorstellungen zum Thema haben	Fragen zu den Themen Digitalisierung/Reisen, die die SuS mit Ja/ Nein beantworten können; bisherige Erfahrungen und Zugänge zu Digitalisierung und Reisen/Tourismus	*Ich habe schonmal...* - bei *Ja* hüpfen die SuS hoch, bei *Nein* gehen sie in die Hocke. *Was fällt euch eigentlich ein...,* wenn ihr an Digitalisierung denkt? Ideenreise-Blog: Spiele ohne Körperkontakt [1]; Visualisierung der Ergebnisse auf Flipchart
Hauptteil 1:00-1:05	Mögliche pos. & neg. Auswirkungen der Digitalisierung und des Tourismus auf unterschiedliche Akteursgruppen kennenlernen Verstehen, dass lokale (Konsum-) Entscheidungen lokale & globale Auswirkungen haben (können) Erkennen eigener Einflüsse auf nachhaltigere Nutzung von Digitalisierung im Tourismus; Entwickeln von Zukunftsperspektiven	1. Digitalisierung: Begriff; pos. & neg. Auswirkungen (auf Tourismus), Zweck > Verbesserung/ Vereinfachung 2. Digitale Angebote im Tourismus/ auf Reisen & deren Auswirkungen auf Mensch & Umwelt 3. Urlaub der Zukunft selbst gestalten: Die SuS steigen in die Zeitreisemaschine & werden kreativ aktiv. Ob Bild- oder Schriftform (Collage, Comic, Bericht für d. Schülerzeitung), die Ausdrucksform ist frei wählbar.	1. Input durch Referent*in ggfs. mit Video 2. Bilder-Assoziationen-Reise Materialien: Bilder von digitalen Tools im Tourismus; zwei Plakate: z.B. 1x Rot & 1x Grün (als "Korb" f. neg. & pos. Auswirkungen) sowie unterteilt in Bereiche, die je eine andere Stakeholdergruppe des Tourismus repräsentieren > SuS ziehen ein Bild. Nachdem die Funktion des abgebildeten Tools erkannt wurde, erfolgt Zuordnung pos./ neg. Auswirkungen und einer Gruppe. Urteile über die Auswirkungen können je nach Stakeholderzuordnung anders ausfallen. > Diskussionsmöglichkeiten 3. Zukunftswerkstatt Informationsquellen & Bildungsmaterialien für Lehrkräfte: Tourism Watch, Fair unterwegs, WWF, Naturfreunde Internationale
Abschluss 0:10	Reflexion des eigenen Lernprozesses	Zusammenführen des Gelernten	"Take home message" – Fasse in einem Satz zusammen: *Was war heute so interessant für Dich, dass Du Deiner Familie/ Freund*innen davon erzählen möchtest?*

[1] https://www.ideenreise-blog.de

Wir mögen besonders an der **Bildungsarbeit**, dass alle etwas mitnehmen, unabhängig von Alter und Erfahrung.

Workshopangebot
Zielgruppe: GS, Sek I, Sek II
Zeitrahmen: nach Vereinbarung
Ort: nach Vereinbarung
Kosten: nach Vereinbarung
Buchung: kontakt@gate-tourismus.de

Autor*in: Pia-Marie Opitz

Die neue Art des Reisens – Digitalisierung als Chance für einen nachhaltigen Tourismus!

Sekundarstufe I

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:25	Eine offene Gesprächsatmosphäre schaffen; Was ist Digitalisierung – Wissensstand abschätzen; Hinleitung Digitalisierung im Tourismus – langsames Herantasten	Begrüßung; Kurzvorstellung GATE; Vorstellung der Inhalte der Stunde; Ablauf; Spielregeln Vorstellungsrunde der Begriffe zum Thema Digitalisierung allgemein Assoziationskarten	Vortrag/ Visualisierung; Gespräch und Buchstabenverbindung mit den Wörtern Digitalisierung im Tourismus Alternativspiel: digitale/touristische Begriffe erklären & raten „Fotosprache": Visualisierung als gedankliche Stütze + Gespräch; Regeln gerne gemeinsam aufstellen und für alle sichtbar hängen; Flipchart mit Wörtern; Tool: Begriffskarten; laminierte Bilder auf dem Boden verteilen/an Pinnwand
Hauptteil 0:55	Bewusstsein der Nachhaltigkeit im Tourismus anstoßen; Verbindung Nachhaltigkeit mit bestehenden digitalen Angeboten; Bewertung des digitalisierten Tourismus; Zukunftsgedanken anstoßen – eigene Rolle hinterfragen	Nachhaltigkeitsaspekte visuell aufzeigen & kurz gemeinsam erläutern; Reise-Journey von 2 fiktiven Personen, Beispiele digitaler Anwendungen auf Reisen Sammeln von positiven und negativen Auswirkungen von Digitalisierung im Tourismus Bewusste Anwendung und Handlungsoptionen aufzeigen	Plakate mit Symbolen für Nachhaltigkeit; Wortassoziation; Demonstrationen von digitalen Optionen (Videos, Online Tools, VR-Brillen) Streitlinie / alternativ: Pro-Contra Debatte Zukunftsszenario: Denkt euch ein Werkzeug/eine Reiseoption/App für die Zukunft aus. Wissensvermittlung; Vor- und Nachteile herausarbeiten +Diskussion; auf Plakate malen und Idee kurz erklären
Abschluss 0:10	Auswirkungen digitaler Anwendungen auf uns Menschen & Umwelt; bewusstes Handeln	Reflexion über Gelerntes	Kofferreflexion: Koffer: *das ist etwas Gutes, das nehme ich mit* – positive Dinge Mülleimer: *das muss geändert werden* – negative Dinge Büroablage: *das finde ich interessant, da möchte ich mehr wissen* Koffer, Mülleimer und Büroablage in die Mitte, Meinung und Erkenntnisse einordnen

Das benbi ist für uns eine Möglichkeit, gesellschaftsrelevante Themen spielerisch an Kinder und Jugendliche heranzutragen, um für die Zukunft und für sich selbst zu lernen.

Autor*in: Isabelle Tudorica

Die neue Art des Reisens – Digitalisierung als Chance für einen nachhaltigen Tourismus!

Sekundarstufe II

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:20	Assoziationen der SuS zum Thema Reisen in Zeiten der Digitalisierung kennenlernen; Atmosphäre schaffen; Kennenlernen; Wissensstand abschätzen können	Begrüßung; Kurzvorstellung GATE; Vorstellung der Inhalte der Stunde; Ablauf; Wohlfühlregeln SuS stellen sich vor und geben ihre Assoziationen zum Thema über das Online-Tool ein; Assoziationskarten	Vortrag/ Visualisierung: Wohlfühlregeln gerne gemeinsam aufstellen und für alle sichtbar aufhängen; Gespräch + Mentimeter: Tool: Mentimenter für Online-Abfragen, Quizze etc.; "Fotosprache" (Bilder mit digitalem Tourismus) Gespräch: laminierte Bilder auf dem Boden verteilen, 1–3 Bilder auswählen lassen
Hauptteil 0:55	Grundlagen der Nachhaltigkeit und digitale Angebote im Tourismus kennenlernen; Überblick über Debatten zum Thema Nachhaltigkeit und Digitalisierung im Tourismus und zu relevanten Akteur*innen erhalten; Wissen anwenden	Erster Überblick zur Thematik; anhand von Kurzgeschichten sollen positive und negative Auswirkungen von Digitalisierung im Tourismus verdeutlicht werden Anwendung und Handlungsoptionen aufzeigen	Video zu Nachhaltigkeit im Tourismus zeigen; Wissensvermittlung; Video: Nachhaltigkeit im Tourismus [1] Demonstrationen von digitalen Optionen + Online Tools + Virtual Reality Brillen mit Online-Touren austesten lassen, Apps und Links zu [2]: • Google Expeditions • Google Übersetzer • 360° und VR- Anwendungen fürs Lernen und Lehren Google Expeditions Arbeitsblätter lesen und wichtige Aspekte rausarbeiten; Diskussion in Kleingruppen; Sammlung der Auswirkungen auf vorbereiteten Plakaten; Lehrkraft fasst Ergebnisse zusammen Zukunftswerkstatt: Plant eine Reise in der Zukunft (keine Grenzen, Kreativität ist gefragt, Nachhaltigkeit, Digitalisierung & Inklusivität als Kernaspekte) Plakate basteln/ Prototypen erstellen und vorstellen, online Plakate erstellen [3]
Abschluss 0:10	Erkenntnisse wiederholen	Reflexion über Gelerntes	*Ich packe meinen Koffer...* und nehme 2 Erkenntnisse von heute mit! Flipchart mit Koffer malen und Erkenntnisse dort "reinlegen"

[1] https://www.youtube.com/watch?v=BYSkBldlQrY
[2] https://edu.google.com/intl/de_de/products/vr-ar/expeditions/;https://www.alsharq-reise.de/ und https://www.besoberlin.com/
[3] https://www.mural.co/

6

Kontaktstelle für Umwelt und Entwicklung (KATE) e. V.

2014 entwickelte KATE e. V. das erste Bildungsmodul zum Thema Handy und setzt seitdem regelmäßig Projekttage für Einrichtungen des ersten und zweiten Bildungsweges durch geschulte Referent*innen um. Das Projekt wird stetig weiterentwickelt und es entstehen neue Bildungsangebote für Grundschüler*innen und außerschulische Jugendgruppen. 2019 wurden durch die Handy-Referent*innen mehr als 60 Projekttage in Berlin und Brandenburg durchgeführt. Am Beispiel des Lebenszyklus von Mobiltelefonen werden während der Projekttage die globalen Folgen des Handykonsums durch konkrete Beispiele aufgezeigt und mit altersgerechten und interaktiven Methoden des Globalen Lernens ein Perspektivwechsel angeleitet. Die Teilnehmer*innen werden zum Nachdenken über den eigenen Handykonsum angeregt und gemeinsam werden Handlungsmöglichkeiten für einen nachhaltigen Konsum entwickelt.

Grundschule (4.–6. Klasse), Sekundarstufe I und Sekundarstufe II
Lebenswelt der Schüler*innen: das Smartphone als Statussymbol in Peergroups sowie Alltags- und Gebrauchsgegenstand
Lernziel: Wahrnehmung von globalen Ungleichheiten und Umweltfolgen der Handyindustrie; Sensibilisierung für den nachhaltigen Umgang mit Technologien
Handlungsoptionen: Sechs-R-Regeln des nachhaltigen Umgangs mit Rohstoffen: 1. Umdenken (Rethink), 2. Ablehnen (Refuse), 3. Reduzieren (Reduce), 4. Wiederverwenden (Reuse), 5. Reparieren (Repair), 6. Müllverwertung (Recycle); Aktivieren zu Aktionen wie z. B. RepairCafés oder Althandy-Sammeln

Globales Lernen ist für uns ein unabdingbarer Schritt hin zu einer gerechteren globalisierten Welt.

Kritische Auseinandersetzung mit dem eigenen Konsum

Smartphones sind ein wichtiges Element bei der Digitalisierung und für die immer jünger werdenden Handynutzer*innen: 54 % der 6- bis 7-Jährigen besitzen ein eigenes Smartphone, bei über 10-Jährigen sind es bereits 75 % [1]. Deutschlandweit wurden 2019 ca. 23 Millionen neue Handys verkauft [2]. Sowohl die Rohstoffabbaugebiete als auch die Fabriken für die Handyherstellung liegen oft im Globalen Süden und bieten den dort Arbeitenden selten faire Arbeitskonditionen. Aus den Abbau- und Produktionsprozessen resultieren schwerwiegende und langfristige Umweltfolgen. Ausgediente Geräte werden teils zurück in den Globalen Süden verschifft und dort unter für Menschen und Natur schädlichen Bedingungen „recycelt". Welchen Einfluss können wir dabei als Nutzer*innen nehmen? Das Angebot *Smart aber Unfair?!* will diese Frage gemeinsam beantworten.

[1] https://www.bitkom-research.de/de/pressemitteilung/mit-10-jahren-haben-die-meisten-kinder-ein-eigenes-smartphone
[2] https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Markt-rund-um-Smartphones-waechst-auf-36-Milliarden-Euro

Kontaktstelle für Umwelt und Entwicklung e. V.
Nicole Hesse
Mein Handy und ich – Die globalen Folgen der Handynutzung
Greifswalder Straße 4, 10405 Berlin
030 . 44 05 31 10
handy@kateberlin.de
www.kate-berlin.de

Autor*in: Marcelo Cardoso de Almeida Lima

Smart aber Unfair?! Die Weltreise des Handys unter der Lupe

Grundschule

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:30	Kurze Reflexion über den eigenen Handykonsum; Kennenlernen des eigenen Geräts; Erstes Erkennen von globalen Vernetzungen	Vorstellungsrunde: *Ein Leben ohne Handy könnte ich mir gut vorstellen/ Mir ist es wichtig, dass mein Handy möglichst neu ist und viele Funktionen hat/ Ich weiß welche Rohstoffe in meinem Handy verbaut sind;* Einblick ins Handy: Rohstoffe und Herkunftsländer	*Mein Handy ist mir wichtig, weil...* oder *Mein Handy ist mir nicht so wichtig, weil...* Positionsbarometer mit Karten in 3 Farben für *stimme zu, stimme teilweise zu* und *stimme gar nicht zu* (2–3 Aussagen pro Frage erlaubt ohne weitere Kommentare) Handy-Puzzle: Ausbauen von Handys mit Torx-Boxen, Zusammenstellen der einzelnen Handyteile u. deren Zuordnung zu Rohstoffen (KATE-Handypuzzle); Kennenlernen der Rohstoffstandorte (KATE-Rohstoffzettel) Alternative: Vorlagen der Puzzleteile aus dem KATE-Handykoffer 2x ausdrucken u. jeweils bei einem der beiden Ausdrucke die Kabel abschneiden bzw. das Bauteil ausschneiden. Die Bauteile ohne Kabel werden anstelle der Originalhandybauteile mit den Rohstoffen zusammengesetzt, ggf. die Rohstoffbox zeigen [1]
Hauptteil 0:35	Visualisierung von Nord-Süd-Gefällen; kritische Auseinandersetzung mit globalen Ungleichheiten; Sensibilisierung für die Implikationen der Handyindustrie; Reflexion über Kinderarbeit	Zusammenhänge zwischen Handykonsum, Umwelt und Menschenrechten; kurze Präsentationen	Gruppenarbeit: 4 Stationen im Leben eines Handys – vom Entwurf bis zur Entsorgung: 1. Entwicklung, 2. Rohstoffabbau, 3. Produktion der Handys, 4. Handyverschrottung; jede Gruppe erhält Länderprofile, Bilder, kurze Exkurse (z.B. Rechenzentren, Treibhauseffekt, Recycling, u. a.), Alltagsablauf und Briefe von Kindern, Fragen für die Gruppendiskussion und Fragen fürs Präsentieren im Plenum; stichpunktartige Wiedergabe der Ergebnisse aus der Gruppenarbeit und Verortung der wichtigen Standorte auf der Weltkarte
Abschluss 0:25	Positionierung; Erkennen und Erarbeiten von Handlungsmöglichkeiten; Feedback	Rollenspiel in neuen Gruppen; Präsentieren von Handlungsoptionen; offene Plenumsrunde	Durchmischen der Gruppen u. Entwicklung von Lösungsansätzen aus 4 Perspektiven: SuS, Verbraucher*innen, Aktivist*innen, Politiker*innen => Erstellung von Flipcharts; Nennung der Ergebnisse im Plenum *Was nehme ich mit?/ Was nehme ich nicht mit? / Was hat mich bewegt?* > Ein Rucksack, eine Mülltonne bzw. eine Waschmaschine sind als Symbole für die Fragen gut einsetzbar.

[1] https://www.handy-aktion.de/materialien/der-handy-rohstoffkoffer/

Wir mögen besonders an der **Bildungsarbeit** die Möglichkeit des kritischen Dialogs mit jüngeren Generationen über Dinge, die uns alle betreffen.

Workshopangebot
Zielgruppe: GS, Sek I, zweiter Bildungsweg
Zeitrahmen: 4 Zeitstunden
Ort: an Ihrer Schule
Kosten: 30 € Teilnahmebeitrag pro Klasse; Handy-Kofferausleihe: 30 € Ausleihgebühr (zzgl. Porto) für 21 Tage. Abholung auch im KATE-Büro möglich
Buchung: handy@kateberlin.de

Autor*in: Johanna Lein

Smart aber Unfair?! Die Weltreise des Handys unter der Lupe

Sekundarstufe I

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:20	Ankommen im Thema	Bezug zur eigenen Lebenswelt herstellen; Rohstoffe in den einzelnen Bauteilen des Handys identifizieren; Herkunft der Rohstoffe kennenlernen	Brainstorming/ Partner*innenarbeit: 1. Fragen zur Handynutzung der SuS stellen; auseinandergebautes Smartphone wird gezeigt (alte Smartphone(s) als Anschauungsmaterial im Vorfeld auseinanderbauen); auf Moderationskarten schreiben und im Plenum Abbaugebieten einer Weltkarte zuordnen Weltkarte A1 / A0 Factsheet Rohstoffe und Lebenszyklus eines Mobiltelefons [1]
Hauptteil 0:50	Wissen um Abbau- und Produktionsbedingungen in der Handyherstellung; Kennenlernen globaler Ungleichgewichte	Abbaubedingungen von Coltan im Kongo als Beispiel; Produktionsbedingungen und Recycling von Handys	Filmclip und Diskussion zum Thema Rohstoffgewinnung von Coltan [2]; Gruppenarbeit mit anschließender Präsentation – z. B. zu Arbeitsbedingungen in einer Handyfabrik, Handyrecycling [3] [4], Herstellungskosten eines Smartphones [5]
Abschluss 0:20	Kennenlernen des Begriffs *geplante Obsoleszenz*; kritische Reflexion; Handlungsoptionen erkennen	Optional: *Warum lässt sich ein Handy so schlecht selbst reparieren? Welche Möglichkeiten zu agieren habe ich als Handynutzer*in?* > (R-Regeln vorstellen, möglichst viele Alltagsideen sammeln, z. B. gute Handyhülle, Displayschutz usw., aber auch zu Aktionen anregen	Offene Diskussion zu geplanter Obsoleszenz (optional für schnelle Klassen); Hintergrundinformationen zu Smartphones und Obsoleszenz bereitstellen [6]; Weltcafé: Sammlung von Ideen mit unterschiedlichen Fragen auf mehreren Flipcharts; oder Brainstorming per Zuruf an der Tafel

[1] https://www.informationszentrum-mobilfunk.de/sites/default/files/medien/IZMF_Factsheet_Lebenszyklus_2015.pdf
[2] Kongo – das schwarze Gold für Handys (Video ARD Weltspiegel) https://www.daserste.de/information/politik-weltgeschehen/weltspiegel/videos/kongo-das-schwarze-gold-fuer-handys-102.html
[3] Planet Wissen: Giftiger Elektroschrott https://www.planet-wissen.de/kultur/afrika/ghana/pwiegiftigerelektromuell100.html
[4] Handyrecycling in Ghana https://www.planet-wissen.de/kultur/afrika/ghana/pwiegiftigerelektromuell100.html
[5] Stern: So viel kostet die Herstellung von Iphones https://www.stern.de/digital/smarthome/iphone-7--so-viel-kostet-das-smartphone-in-der-herstellung-7437994.html
[6] https://t2informatik.de/blog/softwareentwicklung/die-geplante-obsoleszenz/

Autor*in: Marcelo Cardoso de Almeida Lima

Smart aber Unfair?! Die Weltreise des Handys unter der Lupe

Sekundarstufe II

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:30	Reflexion über den eigenen Handykonsum; Kennenlernen des eigenen Geräts; erstes Erkennen von globalen Vernetzungen	Vorstellungsrunde: *Ein Leben ohne Handy könnte ich mir gut vorstellen/ Mir ist es wichtig, dass mein Handy möglichst neu ist und viele Funktionen hat/ Ich weiß welche Rohstoffe in meinem Handy verbaut sind;* Einblick ins Handy: Rohstoffe und Herkunftsländer	Beantwortung der Frage *Wie oft wechsle ich mein Handy?* Positionsbarometer mit Karten in drei Farben für *„stimme zu"*, *„stimme teilweise zu"* und *„stimme gar nicht zu"* (2–3 Aussagen pro Frage erlaubt ohne weitere Kommentare); Handy-Puzzle: Ausbauen von Handys mit Torx-Boxen, Zusammenstellen der einzelnen Handyteile u. deren Zuordnung zu Rohstoffen (KATE-Handypuzzle); Kennenlernen der Rohstoffstandorte (KATE-Rohstoffzettel); Alternative: Vorlagen der Puzzleteile aus dem KATE-Handykoffer 2x ausdrucken u. jeweils bei einem der beiden Ausdrucke die Kabel abschneiden bzw. das Bauteil ausschneiden. Die Bauteile ohne Kabel werden anstelle der Originalhandybauteile mit den Rohstoffen zusammengesetzt, ggf. die Rohstoffbox zeigen[1]
Hauptteil 0:35–0:40	Visualisierung von Nord-Süd-Gefällen; kritische Auseinandersetzung mit globalen Ungleichheiten; Sensibilisierung für die Implikationen der Handyindustrie; Verstehen des Begriffs *geplante Obsoleszenz*	Kurzer Überblick über die Zusammenhänge zwischen Konsum, Umwelt und Menschenrechten schaffen; Vertiefung in Gruppenarbeiten; kurze Präsentationen	Ausschnitt: *Fast Phone – Das dreckige Geschäft mit unseren Smartphones* [2]; Gruppenarbeit zu 4 Themen: 1. Arbeitsbedingungen im Rohstoffabbau, 2. Arbeitsbedingungen in Produktion, 3. geplante Obsoleszenz, 4. Handyverschrottung; jede Gruppe erhält Länderprofile, Bilder, Zeitungsartikel, Fragen für die Gruppendiskussion und Fragen für's Präsentieren im Plenum; Zusammentragen von Ergebnissen und Plenumsdiskussion
Abschluss 0:20	Positionierung; Erkennen und Erarbeiten von Handlungsmöglichkeiten; Feedback	Arbeit in neuen Gruppen; Präsentieren von Aktionsideen; offene Plenumsrunde	Durchmischen der Gruppen; Entwicklung von kreativen Aktionsideen zum nachhaltigeren Umgang mit Handys => Erstellung von Flipcharts; Nennung der Ergebnisse im Plenum *Was nehme ich mit?/ Was nehme ich nicht mit?/ Was hat mich bewegt?* > ein Rucksack, eine Mülltonne bzw. eine Waschmaschine sind als Symbole für die Fragen gut einsetzbar

[1] https://www.handy-aktion.de/materialien/der-handy-rohstoffkoffer/
[2] https://www.zdf.de/nachrichten/digitales/smartphone-vertragsverlaengerung-kobalt-100.html

Das benbi ist für uns ein Schmelztiegel interessanter Konzepte und Informationen aus den unterschiedlichsten Organisationen.

7 F3_kollektiv

F3_KOLLEKTIV
BILDEN · SUCHEN · VERÄNDERN

Bilden, suchen, verändern – das F3_kollektiv verfolgt diese Bewegungen mit machtkritischer Bildungsarbeit. Die Kollektiv-Mitglieder bieten bundesweit und online Seminare für Multiplikator*innen sowie Workshops für Schüler*innen an. #digital_global ist das erste Projekt des 2019 gegründeten F3_kollektivs. Die Angebote aus #digital_global verbinden die Themen Digitalisierung, Rohstoffe, Klimawandel und Geschlechtergerechtigkeit. Neben diesen Themen arbeitet das Kollektiv auch zu Flucht und Digitalisierung und entwickelte hierzu interaktive digitale Tools für Jugendliche und junge Erwachsene. Das F3_kollektiv bietet außerdem Fortbildungen zu machtkritischer Bildung an. Alle vom F3_kollektiv erstellten Bildungsmaterialien stehen unter einer Creative Commons Lizenz und sind online verfügbar. Multiplikator*innen und Lehrer*innen können die Open Educational Resources [1] also im Unterricht, in Workshops oder Online-Seminaren frei einsetzen.

Grundschule (ab 5. Klasse)
Lebenswelt der Schüler*innen: Ladegeräte als Alltagsgegenstand
Lernziel: Energiebedarf der Digitalisierung, lokale und globale sozial-ökologische Probleme am Beispiel von Kohleverstromung und Klimawandel kennenlernen
Handlungsoptionen: unterschiedliche Formen des privaten und zivilgesellschaftlichen Engagements kennenlernen und bewerten

Sekundarstufe I und Sek II
Lebenswelt der Schüler*innen: Social Media; Ladegerät/Akku; Apps (Sek II)
Lernziel: Verständnis von Digitalisierung als gesellschaftlichen Prozess, der in globale Machtverhältnisse eingebettet ist
Handlungsoptionen: Unterschiedliche Formen des privaten und zivilgesellschaftlichen Engagements kennenlernen und bewerten; Medienbeiträge zu Alternativen erstellen (Sek II)

#digital_global
Machtkritische Bildungsmaterialien zur Digitalisierung

Digitalisierung, Globale Machtverhältnisse, Gleichberechtigung

#digital_global sind die machtkritischen Bildungsmaterialien [1] und Angebote des F3_kollektivs zum globalen Prozess der Digitalisierung! Wie hängt die digitale Transformation mit globalen Prozessen in den Bereichen Wirtschaft, Umwelt und Menschenrechte zusammen? Die digitalen Tools für Jugendliche und junge Erwachsene nähern sich anhand vier thematischer Module dieser Frage. Das Ziel ist, sich bewusst, kritisch und ggf. sogar gestaltend durch unseren digitalen Alltag klicken zu können. Perspektiven aus dem Globalen Süden sind wichtig, um unseren digitalen Alltag kritisch verstehen und reflektieren zu können. Im Fokus der Bildungsmaterialien stehen daher vor allem Handlungsperspektiven von Menschen und Initiativen aus verschiedenen Regionen Lateinamerikas.

[1] Die Bildungsmaterialien stehen auf der Projektseite www.digital-global.net als Open Educational Resources (OER) zur freien Verfügung bereit.

F3_kollektiv e.V.
Neuerburgstr. 4
51103 Köln
mail@f3kollektiv.net
www.f3kollektiv.net
www.digital-global.net

Autor*in: F3_kollektiv

Woher kommt der Strom für das Internet und Handy-Spiele?

Grundschule

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:10	Lebensweltbezug	Akku; Ladegerät	Stuhlkreis
Hauptteil 1:00	Zusammenhänge verstehen	Strom; Digitalisierung; Kohle; Klimawandel	Wimmelbild: Geschichten und malen (für Zielgruppe abgewandelte Nutzung des Materials und der Methode) [1]
Abschluss 0:10	Austausch über Alternativen	Handlungsoptionen	Reflexion

Einstieg

Zum Einstieg bauen wir ein Handy auseinander, geben den Akku herum und schließen das Handy an ein Ladegerät an. Währenddessen stellen die Referierenden Fragen zum Alltag, die den Lebensweltbezug herstellen (z. B. *Was ist ein Akku? Wie oft lädst du/ deine Familie das Handy?*). Bei mehr Zeit spielen die Teilnehmenden die Methode Obstsalat, um zu vertiefen, wofür sie digitale Endgeräte nutzen (z. B. Filme im Internet streamen).

Das benbi ist für uns eine tolle Möglichkeit, mit unterschiedlichen Zielgruppen zu Themen zu arbeiten, die uns begeistern.

Hauptteil

Im Hauptteil entwickeln die Schüler*innen ein Bewusstsein für den Stromverbrauch des Internets und der Digitalisierung im Allgemeinen. Zu Beginn erfahren die Schüler*innen in einem Video mehr über das Wimmelbild und erkennen den Zusammenhang zwischen Digitalisierung, Strom und Kohlebergbau. Mit einem Suchspiel erkunden sie das digitale Wimmelbild und lernen durch Geschichten etwas über Kohle und Klimawandel. Wir arbeiten nur teilweise mit den im Wimmelbild verlinkten multimedialen Beiträgen; die Inhalte werden stattdessen für die Zielgruppe heruntergebrochen und als kurze Geschichten erzählt. Im Anschluss malen die Schüler*innen in ausgedruckten Wimmelbildern unterschiedliche Aspekte aus (Auswirkungen auf Umwelt, Lieblingstier, spannendste Geschichte etc.). Sie reflektieren, dass die Höhe des Verbrauchs und die Quellen der Stromproduktion (fossile Energieträger/ erneuerbare Energien) die Nachhaltigkeit der Digitalisierung stark beeinflussen. Am Beispiel des Rheinischen Braunkohlereviers erfahren sie, wie sich der Stromverbrauch der virtuellen Welt auf das Leben der Menschen in einem Kohleabbaugebiet auswirkt. Sie lernen mehr über die bestehenden und zu erwartenden Auswirkungen des Klimawandels kennen, insbesondere für Menschen im Globalen Süden. Außerdem setzen sie sich mit unterschiedlichen Protesten gegen den Kohleabbau auseinander. Ältere Schüler*innen diskutieren diese kritisch und tauschen sich darüber aus, wie sich die Stromgewinnung für die Digitalisierung aus ihrer Sicht gestalten sollte.

Abschluss

Zum Abschluss beantworten die Schüler*innen im Stuhlkreis Fragen, z. B.: *Welche erneuerbaren Energien kennt ihr? Möglichkeiten Strom zu sparen?* Außerdem reflektieren sie mit Bezug auf Geschichten aus dem Wimmelbild ihre Gefühle: *Was sollte sich verändern? Warum? Möchte ich dafür etwas machen?*

Workshopangebot
Zielgruppe: Sek I, Sek II
Zeitrahmen: ganztägige Workshops (5–6h)
Ort: an Ihrer Schule
Kosten: nach Vereinbarung 1–2 Honorarkräfte
Buchung: mail@f3kollektiv.net

Autor*in: F3_kollektiv

Digitalisierung in Bildern: Strom, Social Media und Klimagerechtigkeit

Sekundarstufe I

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:30	Lebensweltbezug; Wissen aktivieren	Digitalisierung in Bildern	Assoziationsübung mit Bildern (Laubwald oder Drag & Drop) [1]
Hauptteil 1:30–2:00	Globale Zusammenhänge erkennen	Digitalisierung, Strom, Energiebedarf, Kohleverstromung, Klimawandel	Wimmelbild [2]
Abschluss 1:00–1:30	Handlungsmöglichkeiten kennenlernen; Perspektivwechsel	Einsatz von Social Media für z. B. Demokratie oder Klimagerechtigkeit	Stationenmethode; Kleingruppen; stille Diskussion [3]

Einstieg

Betriebssystem, Elektroschrott, Überwachung… Digitalisierung umschreibt zahlreiche technische und gesellschaftliche Bereiche. Die Einstiegsübung öffnet den Raum dafür, sich mittels unterschiedlicher Bilder damit zu beschäftigen, dass Digitalisierung viele Erscheinungsformen hat. Die Bilder sind Schlaglichter und regen dazu an, darüber zu diskutieren, welche Begriffe und Bilder die Schüler*innen hinzufügen würden. Der Einstieg hat das Ziel, dass die Gruppe sich austauscht und erkennt, dass Digitalisierung einen direkten Bezug zu ihrem Leben hat. Sie erkennen die unterschiedlichen Facetten und Auswirkungen. Die Teilnehmer*innen lernen grundlegende Begriffe sowie übergeordnete Bezeichnungen kennen.

Hauptteil

Woher kommt der Strom für das vermeintlich rein virtuelle Internet? Die Schüler*innen klicken sich im Hauptteil durch ein Wimmelbild und lernen dabei durch zahlreiche kurze Geschichten viel über die Stromproduktion durch Braunkohle, über Klimawandel und verschiedene Protestformen der Klimagerechtigkeitsbewegung. Sie reflektieren, dass die Höhe des Verbrauchs und die Quellen der Stromproduktion (fossile Energieträger/ erneuerbare Energien) die Nachhaltigkeit der Digitalisierung stark beeinflussen. Am Beispiel des Rheinischen Braunkohlereviers erfahren sie, wie sich der Stromverbrauch der virtuellen Welt auf das Leben von Menschen auswirkt. Sie lernen mehr über Auswirkungen des Klimawandels kennen, insbesondere für Menschen im Globalen Süden. Außerdem setzen sie sich mit unterschiedlichen Protesten gegen den Kohleabbau auseinander. Sie diskutieren diese kritisch und tauschen sich darüber aus, wie sich die Stromgewinnung für die Digitalisierung aus ihrer Sicht gestalten sollte.

Abschluss

Wie nutzen junge Menschen das Internet, um sich für eine global und sozialökologisch gerechtere Welt einzusetzen? Zum Abschluss lernen Schüler*innen Handlungsmöglichkeiten von Menschen aus Regionen Lateinamerikas und Deutschlands kennen. Sie durchlaufen Stationen und tauschen sich über das Gelernte aus. Am Ende setzen sie sich in einer stillen Diskussion mit eigenen Handlungsmöglichkeiten auseinander.

Globales Lernen ist für uns die Chance, sich kritisch mit globalen und innergesellschaftlichen Machtverhältnissen zu beschäftigen.

[1] https://www.digital-global.net/uebung/digitalisierung-in-bildern/
[2] https://www.digital-global.net/uebung/woher-kommt-der-strom-fur-das-internet/
[3] https://www.digital-global.net/uebung/in-action-engagement-fuer-eine-gerechte-welt/

Autor*in: F3_kollektiv

Wie funktioniert das Internet? Und wer programmiert für wen?

Sekundarstufe II

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 1:00	Alltagstechnologien verstehen	Internet: politische und materielle Rahmenbedingungen	Interaktives Kartenspiel [1]
Hauptteil 1:15	Perspektivwechsel; Reflexion von Ungleichheiten und Machtverhältnissen	Prägung von Apps durch soziale Ungleichheiten	Stationen-Methode [2]
Abschluss 1:00–1:15	Handlungsoptionen	Medienbeiträge selbst erstellen	Kleingruppen; Präsentation [3]

Einstieg

Was passiert, wenn wir mit unserem Computer eine Website öffnen, mit dem Handy das Wetter checken…? Bei jedem Klick nutzen wir das Internet. Zum Einstieg schauen wir, was dabei hinter den Kulissen abläuft. Die Schüler*innen gewinnen anhand des Beispiels eines Website-Aufrufs in Form eines interaktiven Kartenspiels ein vertieftes Verständnis darüber, wie das Internet funktioniert. Sie erfahren, dass die technischen Abläufe eng mit politischen und ökonomischen Interessen zusammenhängen und in globale Machtverhältnisse eingebettet sind.

Wir mögen besonders an der **Bildungsarbeit,** Fragen zu stellen, sich selbst und Zusammenhänge zu reflektieren und Spaß dabei zu haben.

Hauptteil

Im Hauptteil geht es mit diesen Fragen weiter: Wer schreibt Wikipedia-Einträge und wer programmiert unsere Dating-App? In mehreren Stationen schauen die Schüler*innen hinter den Vorhang der vermeintlich neutralen digitalen Technologien. Sie gehen in einer Stationen-Methode auf die Suche danach, von wem und für wen programmiert wird. So entwickeln sie ein Verständnis dafür, wie Alltagstechnologien funktionieren und reflektieren, dass diese nicht neutral sind. Sie lernen Beispiele kennen, in denen Gender-Normen sowie sexistische und rassistische Stereotype die Gestaltung digitaler Angebote prägen. Sie erkennen, dass globale Machtverhältnisse die digitalen Medien beeinflussen. Sie werden dafür sensibilisiert, dass die kennengelernten Angebote nicht per se positiv oder negativ sind. Stattdessen lernen „sie, sich" mit den Hintergründen der Gestaltung und Nutzung auseinanderzusetzen. Dies befähigt sie, die eigene Nutzung digitaler Technologien kritisch zu reflektieren.

Abschluss

Zum Abschluss des Workshops haben die Schüler*innen die Chance, sich kreativ mit den gelernten Inhalten auseinanderzusetzen. Sie stellen sich die Frage, wie sie sich in ihrem Alltag für eine digitale, sozial-ökologische und global gerechte Zukunft einsetzen (könnten). In Kleingruppen planen sie, wie sie einen Medienbeitrag zu dieser Frage inhaltlich als auch methodisch entwickeln. Im Anschluss daran entwerfen sie einen Medienbeitrag, der auf dem Blog des Projektes #digital_global veröffentlicht werden kann.

[1] https://www.digital-global.net/uebung/wie-funktioniert-das-internet/
[2] https://www.digital-global.net/uebung/wer-programmiert-fur-wen/
[3] https://www.digital-global.net/uebung/medienbeitrag-erstellen/

8 BUNDjugend Berlin MediaMundo e. V.

Die BUNDjugend Berlin ist die Jugendorganisation des Bund für Umwelt- und Naturschutz Berlin (BUND Berlin). Junge Menschen bis 27 Jahre beschäftigen sich hier mit vielfältigen Themen rund um Natur, Klima und Umwelt. Innerhalb verschiedener Arbeitskreise werden gemeinsame Aktionen geplant, Demos organisiert oder Workshops durchgeführt. Die ehrenamtlich Aktiven setzen sich für die Vision einer nachhaltigeren und gerechteren Welt ein.

MediaMundo e. V. ist ein gemeinnütziger Verein aus Köln mit dem Ziel, Menschen, die Gutes tun, bei Digitalisierungsfragen kostenfrei zu unterstützen. MediaMundo unterstützt NGOs mit dem Auf- und Ausbau ihrer zeitgemäßen Onlinepräsenz und sorgt für nachhaltige digitale Lösungen. Zudem bieten unsere medienaffinen Expert*innen Weiterbildungen zu Digitalisierung und Medienbildung über Workshops, interaktive Seminare und Tutorials an – im direkten Austausch vor Ort oder online.

Grundschule und Sekundarstufe II
Lebenswelt der Schüler*innen: Soziale Medien und Partizipation
Lernziel: selbstbestimmter und reflektierter Umgang mit Sozialen Medien; Möglichkeiten erfahren, sich für die eigenen Themen über Soziale Medien stark zu machen
Handlungsoptionen: Möglichkeiten der Teilhabe zu gesellschaftspolitischen Themen

Sekundarstufe I
Lebenswelt der Schüler*innen: alltägliche Nutzung des Internets in Schule und Freizeit
Lernziel: Auseinandersetzung mit Chancen und Risiken der Digitalisierung im Zusammenhang mit Klimawandel und Klimaschutz
Handlungsoptionen: nachhaltiger Umgang mit den digitalen Möglichkeiten im persönlichen sowie gesellschaftlichen Rahmen

Aktivismus und Klimaschutz in Zeiten der Digitalisierung

Fast alle von uns kommen regelmäßig mit unterschiedlichen Sozialen Medien und ihren Inhalten in Berührung. Sie bestimmen, wie wir mit den Menschen um uns herum und überall in der Welt in Kontakt treten, welche Informationen wir bekommen und wie diese gefiltert werden. Was zeichnet Soziale Medien aus? Worin liegen die Chancen und Risiken? Was bedeutet verantwortungsbewusster, selbstbestimmter Umgang damit? Wie können wir uns gegen Falschnachrichten und Hasssprache zur Wehr setzen? Durch erfahrungsbasiertes Lernen und interaktive Elemente setzen sich die Teilnehmenden mit diesen Fragen eigenständig auseinander. Zudem ermitteln die Schüler*innen Zusammenhänge zwischen Internetnutzung und Klimawandel. Die Nutzung von Internetdiensten wird auf individueller Ebene reflektiert sowie im globalen Kontext eingeordnet. Es werden die CO_2-Emissionen hinter der notwendigen Infrastruktur des Internets untersucht und diskutiert, inwieweit Digitalisierung zum Klimaschutz beitragen kann. Als handlungsorientierter Ausblick gehen die Schüler*innen der Frage nach, was es für sie selbst bedeutet, in einer digitalen Gesellschaft zu leben und wie sie sich innerhalb dieser für Klimaschutz einsetzen können.

BUNDjugend Berlin
Anita Henschke
Erich-Weinert-Str. 82
10439 Berlin
030.392 82 80
bildungsagenten@bundjugend-berlin.de
www.bundjugend-berlin.de

MediaMundo e. V.
Annika Hilleke
Drosselbartstraße 16
51067 Köln
info@mediamundo.world
www.mediamundo.world

Autor*in: MediaMundo e. V.

(S)In(n)fluencer*innen: Aktivismus und Klimaschutz in Zeiten der Digitalisierung

Grundschule

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:35	Erwartungen und Vorkenntnisse der SuS kennenlernen Überleitung zum Thema: SuS tauschen Vorwissen aus SuS erkennen, dass unterschiedliche Social-Media-Plattformen (SMP) unterschiedliche inhaltliche Schwerpunkte und Zielsetzungen haben	*Wie sieht das Nutzungsverhalten von Social Media/digitalen Medien der SuS aus? Welche Vorerfahrungen gibt es?* Aussagen werden bei Zustimmung durch aufgeklebte *Likes* gekennzeichnet: • Ich besitze ein eigenes Smartphone • Ich kenne 4 oder mehr SMP • Ich poste 1x pro Tag auf Instagram oder TikTok • Ich gucke täglich Videos auf YouTube. SMP: *Wer kennt was? / Was macht man damit? Unterschiede zwischen den Plattformen? Was guckt ihr auf YouTube? Was macht ihr auf den Plattformen?* (Insta, Facebook, TikTok, Snapchat, Twitter, YouTube, WhatsApp) *Worum geht's auf den Plattformen?*	Umfrage über Klebepunkte/ Post-Its in Form von hochgereckten Daumen *(Likes)* für Aussagen auf Plakaten; Logo Memo laminierte Logos der SMP liegen in der Mitte und werden nach und nach aufgedeckt; geführtes Plenumsgespräch
Hauptteil 0:40	1) Beispiele (S)In(n)fluencer*innen: SuS erkennen, dass Social Media auch gezielt genutzt werden kann, um sich für politische Themen einzusetzen. 2) Spiel: Wettrennen zu viralen Posts; SuS lernen Faktoren kennen, die für die Reichweite von Posts auf Social Media entscheidend sind.	Exemplarisches (S)In(n)fluencer*innen-Video zu einem politischen Thema (z. B. Naturschutz) *Welche Faktoren sorgen für große Reichweite?* • Posts werden von anderen Menschen geliked • andere Menschen werden verlinkt • Menschen/Organisationen mit vielen Follower*innen teilen den Post *Welche Faktoren hindern Posts an starker Verbreitung?* • z. B. Privatsphäre-Einstellungen • fehlendes Netzwerk	Input mit Beispielen über Beamer (die SuS nach eigenen Beispielen fragen); Spiel: SuS spielen in 2 Gruppen gegeneinander und versuchen ihren Post durch Würfeln und Ziehen von Ereigniskarten auf dem Spielfeld voranzubringen
Abschluss 0:15	Reflexion: Die SuS festigen das durch das Spiel Erlernte; Auswirkungen der gewonnenen Erkenntnisse auf ihr eigenes Social-Media-Verhalten reflektieren	Erfahrungen austauschen, was ist passiert? *Welche Faktoren tragen dazu bei, dass ein Post stark verbreitet wird oder weniger Menschen erreicht? Welche Chancen und Risiken bietet das? Was nehme ich daraus für eigene Posts mit?* (Unterscheidung: private/politische Posts) *Welche Themen sind mir so wichtig, dass ich mir vorstellen könnte, mich auf Social Media dafür einzusetzen?*	Abschlussdiskussion im Plenum

Workshopangebot
Zielgruppe: GS und Sek II
Zeitrahmen: 3,5 Stunden
Ort: an Ihrer Schule
Kosten: 2 € pro Schüler*in
Buchung: wir bitten um Anfrage per E-Mail bis 3 Wochen vor dem Wunschtermin
info@mediamundo.world

Autor*innen: Anita Henschke und Leonie Wellmer

Das Internet – wie dein Klick im Netz das Klima beeinflusst

Sekundarstufe I

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:30	Erkennen des Umfangs der Digitalisierung im eigenen Alltag sowie in der Gesellschaft weltweit	Definition von Digitalisierung; Anknüpfung an Alltag der Schüler*innen & Reflexion der persönlichen Internetnutzung; Ausmaß der weltweiten Internetnutzung	Begriffserklärung [1][2]; Einstiegsfragen zur Internetnutzung der Schüler*innen im Alltag (Freizeit, Schule, in Zeiten von Corona); Arbeit mit Grafik & Fakten-Quiz zur weltweiten Internetnutzung [3][4]
Hauptteil 0:30	Verstehen des Einflusses der Digitalisierung auf den Klimawandel Verstehen der Infrastruktur des Internets & der damit verbundenen CO_2-Produktion	Erklärung des natürlichen & anthropogenen Treibhauseffekts; Weg einer Suchanfrage über die Infrastruktur des Internets (Endgerät, Kabelnetz, Rechenzentren etc.); Vertiefung & Ausblick; (Stromverbrauch der Digitalisierung)	Erarbeitung im Plenum mit Darstellung an der Tafel [5]; Erarbeitung der Stationen des Internets in Kleingruppen [6]; Video mit Fragen zum Inhalt & Auswertung im Plenum [7]
Abschluss 0:30	Erfahren von Selbstwirksamkeit anhand der Erarbeitung von Handlungsoptionen	Fragestellungen zu Digitalisierung & Klimaschutz bzgl. Alltag, Aktivismus, Suffizienz	Diskussion & Plakatgestaltung in Kleingruppen mit Ergebnisvorstellung im Plenum [8]

Die Links bieten Hintergrundwissen zum Thema und waren u.a. die Basis der Erarbeitung der Inhalte und Materialien für den Workshop. Einige der Videos eignen sich zudem zum Zeigen in der Schulklasse.

[1] Überblick: Digitalisierung & Nachhaltigkeit
https://www.youtube.com/watch?v=uUhGRG4as-U&feature=emb_title (Video)
[2] Internetnutzung von Jugendlichen
https://www.trendreport.de/postbank-jugend-digitalstudie-2019/ (Studie)
[3] Das passiert in einer Minute im Internet
https://de.statista.com/infografik/2425/das-passiert-in-einer-minute-im-internet/ (Grafik)
[4] Überblick: Digitalisierung & CO2-Ausstoß
https://www.zdf.de/nachrichten/heute/klickscham-wie-viel-co2-e-mails-und-streaming-verusachen-100.html (Artikel)
[5] Erklärung: Treibhauseffekt
https://www.bpb.de/mediathek/179226/was-ist-der-treibhauseffekt (Video)
https://www.umweltbundesamt.de/service/uba-fragen/wie-funktioniert-der-treibhauseffekt (Artikel)
[6] Erklärung: Funktionsweise des Internets
https://m.youtube.com/watch?v=l_aSMNjx_Fw (Video)
[7] So frisst die Digitalisierung Unmengen an Strom
https://www.youtube.com/watch?v=t-wU8vI0HUo (Video)
[8] Digitale Suffizienz
https://blog.bundjugend.de/wp-content/uploads/2019/10/suffizienz-digital-vollvernetzt.pdf (Broschüre)

Globales Lernen ist für uns, ausgehend von der alltäglichen Lebenswelt der Lernenden, globale Zusammenhänge zu untersuchen und somit die Komplexität einer vernetzten Welt besser zu verstehen. Es bedeutet Teilhabe auf Augenhöhe, denn die Digitalisierung ist eine Chance, die Welt ein Stückchen näher zusammenzubringen!

Workshopangebot
Zielgruppe: Sek I
Zeitrahmen: 90 min oder nach Vereinbarung
Ort: an Ihrer Schule
Kosten: nach Vereinbarung
Buchung: bildungsagenten@bundjugend-berlin.de

Wir mögen besonders an der **Bildungsarbeit**, wenn die Teilnehmenden eigene Erfahrungen machen und das Gelernte in ihren Alltag einbinden wollen. Dafür setzen wir auf interaktive Methoden, welche die Lernenden zum Nachdenken und Reflektieren anregen.

Autor*in: MediaMundo e. V.

(S)In(n)fluencer*innen: Aktivismus und Klimaschutz in Zeiten der Digitalisierung

Sekundarstufe II

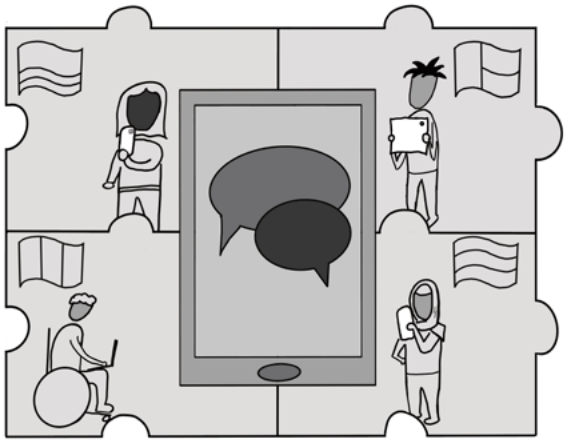
	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:15	1) Erwartungen und Vorkenntnisse der SuS kennenlernen	Umfrage zum eigenen Nutzungsverhalten (Bsp.): *Welche Plattformen nutzt ihr? Wo postet ihr selbst etwas? Wo konsumiert ihr eher passiv?* Auf eurer Lieblingsplattform: *Welche Inhalte konsumiert ihr? (z. B. News, Politik, Lifestyle, etc.)* *Über Soziale Medien kann ich für Themen wie den Klimawandel etwas bewegen!* (stimme zu/nicht zu)	Multiple Choice-Umfrage; Thesen mit Zustimmung/ Ablehnung zufügen
	2) Überleitung zum Thema	Über Soziale Medien kann ich einen Protest organisieren! (stimme zu/nicht zu); Diskussion anhand der Ergebnisse: *Wie ist Euer Nutzungsverhalten?* *Was ist Online-Aktivismus? Was versteht ihr unter (S)In(n)fluencer*innen? Was unterscheidet sie von anderen Influencer*innen?*	Umfrage am besten digital! (z. B. über das kostenfreie Tool www.menti.com)
Hauptteil 1:10	1) *Was ist Aktivismus online? Was sind die Besonderheiten & Schwierigkeiten? Welche Themen gibt es? Was sind die Tricks für gelungenen Online-Aktivismus?*	1) Als Anschauungsbeispiele: Steckbriefe + Bilder von (S)In(n)-fluencer*innen und deren Kampagnen zu gesellschaftlichen Themen vorstellen (mit Zahlen & Reichweite); Themenspektrum von Online-Aktivismus aufzeigen (z. B. Müllreduzierung, Demokratie und Mitbestimmung, Bildung für alle, Gleichberechtigung zwischen den Geschlechtern/Gendern, Rassismuskritik, Privilegien, Geflüchtetenhilfe, Klimagerechtigkeit, etc.); eine Liste mit Tipps und Best Practices zu Online-Aktivismus zusammen mit den SuS erarbeiten	Input mit Beispielen über Beamer: Die SuS nach eigenen Beispielen fragen!
	2) Vor- und Nachteile von Online-Aktivismus reflektieren: "Clicktivism" – Risiken und Chancen von Aktivismus auf Instagram etc.	2) Interaktive Diskussion: *Echtes Engagement oder Jagd nach den Likes?* These: *Es gibt kein echtes Engagement über Soziale Medien!* In Kleingruppen (Pro oder Contra) werden Argumente gesammelt und auf Karten/große Post-Its geschrieben. Hier eignen sich besonders große Post-Its in der Form von *Daumen hoch / Daumen runter* – Zeichen. Argumente werden auf einem großen Plakat (*Daumen hoch / Daumen runter*) gesammelt und im Plenum diskutiert.	Gruppenarbeit und Diskussion: einteilen in Pro-/Contra-Gruppen; die SuS kleben abwechselnd ihre Argumente auf die jeweilige Seite des Plakats und stellen ihr Argument vor
	3) Kreativ werden und eigene Posts erstellen	3) Die SuS erstellen in Kleingruppen einen Social-Media-Post oder Story zu einem Thema ihrer Wahl. Sie können ihre Posts veröffentlichen. Die Ergebnisse werden in der Gruppe vorgestellt. Falls technisch möglich, können die Handys dazu mit dem Beamer verbunden werden.	Kleingruppen
Abschluss 0:05	Reflexion	*Wie war es für euch, einen gesellschaftspolitischen Post zu machen? Was war schwierig? Warum wolltet ihr den Post (nicht) auf eurem eigenen Account veröffentlichen? Was nehmt ihr mit? Wie macht ihr weiter?*	Abschlussdiskussion

Das benbi ist für uns ein wunderbares Programm, das als Schnittstelle zwischen Schule und engagierten NROen viele verschiedene Schüler*innen mit ihren vielfältigen Perspektiven zu gesellschaftlich relevanten Themen zusammenbringt.

9 Go! Global

Go! Global ist ein virtuelles Schulaustauschprogramm, welches Schüler*innen die Möglichkeit bietet, sich über Ländergrenzen hinweg zu verschiedenen Themen auszutauschen. Es richtet sich an Schulen aus der ganzen Welt und trägt somit zu einem wertvollen Austausch auf globaler Ebene bei. Schüler*innen können sich über ihre Erfahrungen zu den 17 Zielen für nachhaltige Entwicklung (SDGs = Sustainable Development Goals) austauschen, zum Beispiel zu den Themen Schulgärten und Lebensmittelherstellung oder Abfallentsorgung und Recycling. Themen, die jede*n etwas angehen – unabhängig vom Herkunftsland. Durch den virtuellen Austausch können Schüler*innen nicht nur Gemeinsamkeiten und Unterschiede entdecken, sondern auch globale Zusammenhänge erkennen und analysieren, Erfahrungen teilen und Denkanstöße für ihr eigenes Handeln sowie Aktionen auf lokaler Ebene bekommen.

Grundschule, Sekundarstufe I, Sekundarstufe II
Lebenswelt der Schüler*innen: Kommunikation mit digitalen Medien; Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Schüler*innen, Schulalltag und Schulgärten weltweit; 17 Sustainable Development Goals (SDGs)
Lernziel: Erkennen, dass digitale Medien ein Weg sind, mit der Welt in Kontakt zu treten; Bewertung der Bedeutung von den SDGs für jede*n persönlich; Kombinieren von digitalen Medien und den Aktionen für die SDGs; Entwicklung von Ideen im Rahmen eines Schulaustauschs
Handlungsoptionen: Ideenentwicklung für konkrete Schritte in Bezug auf die SDGs und einen möglichen virtuellen Schulaustausch



Technologie und Digitalisierung global und nachhaltig gestalten

In den letzten Jahrzehnten sind digitale Technologien immer stärker in unser Leben eingedrungen, was sowohl die Länder des Globalen Nordens als auch die des Globalen Südens beeinflusst hat. Besonders unter den aktuellen pandemischen Umständen können wir erkennen, dass digitale Werkzeuge eine wichtige Rolle in unserem Leben spielen. Es handelt sich nicht mehr einfach um Werkzeuge, die wir an unsere Lebensweise anpassen, sondern in einigen Fällen hat sich unsere Kultur durch den Einsatz solcher Werkzeuge verändert. Eine der anstehenden Herausforderungen der Bildung für nachhaltige Entwicklung ist die Umsetzung von Lernstrategien aus einer globalen Lernperspektive. Der beste (und auch der nachhaltigste) Weg, den wir bisher gefunden haben, ist der virtuelle Austausch von Erfahrungen zwischen Lernenden aus der ganzen Welt. So entsteht nachhaltige Interkulturalität im digitalen Zeitalter.

Das benbi ist für uns eine großartige Gelegenheit, die Arbeit zu teilen, die wir im Bereich des virtuellen Austauschs als Methode des Globalen Lernens geleistet haben. Außerdem hat es uns einen interessanten Austausch mit Bildungsakteuren ermöglicht, wo es Synergien und interessante Erfahrungen gibt, aus denen wir gelernt haben.

Go! Global
Johanna Lochner
joha.lochner@gmail.com
Giovanni Fonseca
gio.fonseca@organic-learning.education
www.esd-expert.net/go-global-virtueller-schulaustausch.html

Autor*innen: Johanna Lochner, Giovanni Fonseca

Virtueller Schulaustausch – Global, digital und doch persönlich

Grundschule

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:35	Gemeinsamen Wissensstand schaffen	Kommunikation digital und glokal; SDGs	Stimmungsbarometer; SDGs und ich [1]
Hauptteil 0:35	Virtuellen Schulaustausch zu SDGs kennenlernen; eigene Ideen kreieren; Positionierung	Virtuellen Schulaustausch am Beispiel von Go! Global erlebbar machen	Kurzer Input; SDG-Weltkarte; Go! Global Garden Videos [2]
Abschluss 0:20	SuS kreieren eigenes Projekt; Abstimmung kreativstes Projekt	Virtuelle Austauschprojekte entwickeln	Kleingruppenarbeit

Einstieg

Heutzutage ist die Nutzung von digitalen Medien schon für Kinder in der Grundschule eine Selbstverständlichkeit. Digitale Medien können auch dazu genutzt werden, mit Schüler*innen aus anderen Teilen der Welt zu kommunizieren und gemeinsam zu den 17 Sustainable Development Goals (SDGs) einen Beitrag zu leisten. Im Einstieg werden die Schüler*innen gebeten, sich zu verschiedenen Aussagen rund um die Nutzung von digitalen Medien zu positionieren. Wer hat schon mal per Messenger mit einem anderen Menschen in Berlin, Deutschland, Europa oder auf der Welt kommuniziert? Dies ermöglicht einen persönlichen Bezug zum Thema digitale und g-lokale Kommunikation, die die Basis von virtuellen Schulaustauschen ist.

Hauptteil

Um die Schüler*innen mit den komplexen 17 SDGs vertraut zu machen, eignen sich verschiedene Spiele, zum Beispiel die SDG-Weltkarte [2]. Die Schüler*innen positionieren sich in Kleingruppen auf einer imaginären Weltkarte und überlegen sich, mit welchen Ländern sie gerne zu ein bis zwei SDGs zusammenarbeiten möchten. Am konkreten Beispiel von Go! Global Garden wird dann ein möglicher virtueller Schulaustausch vorgestellt. Gemeinsam werden Videobotschaften von Schulen aus Indien, Mexiko, Südafrika und Deutschland angeschaut [2] und Gemeinsamkeiten und Unterschiede diskutiert. Mit Google Earth lässt sich eine Reise zu diesen Schulen simulieren und dabei Vegetation und Jahreszeiten diskutieren.

Abschluss

Zum Abschluss tragen die Schüler*innen in Kleingruppen Ideen zusammen, welche möglichen Projekte sie gerne mit einer Partnerschule/n aus Land X zusammen machen würden. Am Ende entscheidet die Klasse durch Klebepunkte-Abstimmung, welche Idee am kreativsten ist und unbedingt umgesetzt werden sollte.

Wir mögen besonders an der **Bildungsarbeit** ihr Potenzial für Veränderung in der Gesellschaft. Sie erfordert die Entwicklung individueller Kompetenzen, damit jeder Mensch dem Gemeinwohl der Menschheit dient.

[1] https://www.globaleslernen.de/sites/default/files/files/pages/sdg-spiele-fur-17-ziele_bf.pdf
[2] https://esd-expert.net/go-global-virtueller-schulaustausch.html

Workshopangebot
Zielgruppe: GS, Sek I, Sek II
Zeitrahmen: Projekttag, Projektwoche, Beratung und Begleitung bei virtuellen Schulaustauschen
Ort: an Ihrer Schule
Kosten: nach Vereinbarung
Buchung: joha.lochner@gmail.com, gio.fonseca@organic-learning.education

Autor*innen: Johanna Lochner, Giovanni Fonseca

Virtueller Schulaustausch – Global, digital und doch persönlich

Sekundarstufe I

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:45	Gemeinsamen Wissensstand schaffen; SuS positionieren sich zu den SDGs	Kommunikation digital und glokal; SDGs	Stimmungsbarometer; Spiel: *Wohin soll die Weltentwicklung gehen?* [1]
Hauptteil 0:30	Virtuellen Schulaustausch zu SDGs kennenlernen	Virtuellen Schulaustausch am Beispiel von Go! Global erlebbar machen	Kurzer Input; Go! Global Garden Videos [2] Mystery Quiz
Abschluss 0:15	SuS kreieren eigenes Projekt; Abstimmung kreativstes Projekt	Projekte entwickeln	Kleingruppenarbeit

Einstieg

Wir nutzen heutzutage ganz selbstverständlich digitale Medien; das Internet bietet uns unendlich viele Informationen über die Welt, in der wir leben. Aber wer hat schon von den 17 Sustainable Development Goals (SDGs) gehört? Wie können Schüler*innen aus dem Globalen Norden und dem Globalen Süden digitale Tools nutzen, um sich zu vernetzen? Wie sehen Schulalltag und z. B. Schulgärten in anderen Regionen der Welt aus? Zu Beginn werden Schüler*innen gebeten, sich zu verschiedenen Aussagen rund um Technologien und deren Nutzung zu positionieren. Wer hat schon mal per Messenger mit einem anderen Menschen in Berlin, Deutschland, Europa oder auf der Welt kommuniziert? Dies ermöglicht einen persönlichen Bezug zum Thema digitale und g-lokale Kommunikation, die die Basis von virtuellen Schulaustauschen ist.

Hauptteil

Im nächsten Schritt werden die Schüler*innen in Kleingruppen das Kartenspiel Wohin soll die Weltentwicklung gehen? spielen – dabei hilft es, über die 17 SDGs nachzudenken und darüber ins Gespräch zu kommen. Am konkreten Beispiel von Go! Global Garden wird dann ein möglicher virtueller Schulaustausch zu den SDGs vorgestellt. Gemeinsam schauen wir uns Videobotschaften von Schulen aus Indien, Mexiko, Südafrika und Deutschland an. In den Videos wird nicht verraten, wo die Schulen sind, sodass die Schüler*innen anhand von Klima, Vegetation und Ernährung erraten sollen, wo sich die Schulen befinden. Mit Google Earth reisen wir dann an die vier Orte.

Abschluss

Zum Abschluss tragen die Schüler*innen in Kleingruppen Ideen zusammen, welche möglichen Projekte sie gerne mit einer Partnerschule/n aus Land X machen würden. Welche Möglichkeiten gibt es, Schule mitzugestalten und welche Rolle können globale Partnerschaften dabei spielen? Und wie kann Digitalisierung dabei unterstützen? Am Ende entscheidet die Klasse durch Klebepunkte-Abstimmung, welche Idee am kreativsten ist und umgesetzt werden sollte.

Globales Lernen ist für uns ein wichtiger Ansatz, um die Herausforderungen der Transformation zur Nachhaltigkeit im Kontext des digitalen Zeitalters wirklich zu verstehen. Daher ist es ein unverzichtbares Instrument für die Bildung für nachhaltige Entwicklung.

[1] https://shop.welthaus.de/sdg-kartenspiel-2016.html
[2] https://esd-expert.net/go-global-virtueller-schulaustausch.html

Autor*innen: Johanna Lochner, Giovanni Fonseca

Virtueller Schulaustausch – Global, digital und doch persönlich... Und nachhaltig?

Sekundarstufe II

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:30	Abholen der SuS; Einstieg ins Thema; gemeinsamen Wissensstand schaffen	Erkennen der täglichen Nutzung von digitalen Technologien in unserem Leben; kurzer Input: *Was ist Go! Global?*	Stimmungsbild: Alle die ... *ein Smartphone mit Internet haben...mehr als 2 Std. pro Tag YouTube schauen* ... usw.; Präsentation
Hauptteil 0:35	Go! Global als virtuellen Schulaustausch zu SDGs kennenlernen; Umweltauswirkung abschätzen	Virtuellen Schulaustausch am Beispiel von Go! Global erlebbar machen	Mystery Video Quizzes von Go! Global anschauen und mit CARBONALYSER analysieren • Carbonalyser [1] • Flugemissionsrechner [2]
Abschluss 0:25	SuS kreieren eigenes Projekt und entwickeln eine Strategie, um es möglichst nachhaltig zu gestalten	Virtuelle Austauschprojekte entwickeln	Begleitende Kleingruppenarbeit

Einstieg

Viele junge Menschen haben heute ein Smartphone und nutzen dieses und andere digitale Technologien für ihre tägliche Kommunikation und Unterhaltung. Aber nur, weil sie Zugang zu einer bestimmten Technologie haben, heißt das noch lange nicht, dass sie sich der Umweltauswirkungen bewusst sind, die ihre digitalen Aktivitäten mit sich bringen. Es handelt sich um einen Workshop, bei dem wir von einer These ausgehen: Der Einsatz digitaler Technologien habe einen wichtigen Einfluss auf die Umwelt. Diese Auswirkungen sind global, da die Entwicklung der Technologien aufgrund der gegenwärtigen globalen Wirtschaft nicht zentralisiert ist. Das bedeutet, dass wir das Problem aus einer globalen Perspektive betrachten, um es zu lösen. Wir reisen entlang der Produktionskette, um jede der Auswirkungen zu untersuchen und lokale Lösungen vorzuschlagen, die das globale Umweltproblem der Digitalisierung angehen.

Hauptteil

Mit einer interdisziplinären Expert*innengruppe um die Welt zu reisen, um die Probleme unter den verschiedenen geforderten Nachhaltigkeitsaspekten zu analysieren, wäre an sich nicht nachhaltig. Hier setzen wir an: Virtueller Austausch durch den Einsatz digitaler Technologie ist eine nachhaltigere Art und Weise, globale Probleme und lokale Lösungen kennenzulernen. In einer Diskussion und Teamarbeit wollen wir Go! Global als Fallstudie im kleinen Maßstab analysieren. Dadurch werden die Lernenden in der Lage sein, Vorschläge zu machen, wie sie einen virtuellen Austausch mit Gleichaltrigen aus anderen Ländern auf möglichst nachhaltige Weise entwickeln können.

Abschluss

Go! Global wird als Fallstudie für den virtuellen Austausch analysiert. In kleinen Experimenten wird abgeschätzt, welche Umweltauswirkungen derselbe Austausch hätte, wenn er persönlich durchgeführt werden würde. Gleichzeitig lernen die Teilnehmer*innen von der Kultur und den Projekten aus anderen Ländern und gestalten ihren eigenen Vorschlag für einen nachhaltigen virtuellen Austausch.

[1] https://theshiftproject.org/en/carbonalyser-browser-extension/
[2] https://co2.myclimate.org/en/flight_calculators/new

10

WEED – Weltwirtschaft, Ökologie & Entwicklung e. V.

Die globalen Klima-, Wirtschafts- und Finanzkrisen fordern Antworten. WEED analysiert die Krisen und Probleme, entwickelt Alternativen und arbeitet an deren Durchsetzung. So tragen wir zur Aufklärung über die Ursachen der globalen Armuts- und Umweltprobleme bei und entwickeln wirksame Reform- und Transformationsvorschläge für eine soziale und demokratische Gestaltung der Globalisierung. Bildungsarbeit mit Kindern und Jugendlichen ist dabei ein wichtiger Bestandteil unserer Arbeit. Unsere Schwerpunkte liegen hier auf dem Verständnis globalisierter Produktionsprozesse sowie in der Unterstützung von Kindern und Jugendlichen und darauf, eigene Antworten auf Fragen zu globaleren Ungerechtigkeiten zu finden.

Unser Angebot richtet sich an Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen und Lernformen.

Grundschule (ab 3. Klasse)
Lebenswelt der Schüler*innen: Fußball als thematische Rahmung
Übergeordnetes Lernziel: Schüler*-innen verstehen, dass Digitalisierung in allen Lebensbereichen präsent ist und reflektieren Vor- und Nachteile

Sekundarstufe I
Lebenswelt der Schüler*innen: Fußball als Rahmenthema, Soziale Medien als Handlungsoption, Influencer*innen im Fokus
Lernziel: Schüler*innen lernen unterschiedliche lebensweltbezogene und altersgerechte Handlungsoptionen zur politischen Teilhabe kennen
Handlungsoptionen: vielfältig, je nach Interessenslage der Schüler*innen; Vertiefung der Handlungsoption politischer Teilhabe via Sozialen Medien

Sekundarstufe II
Lebenswelt der Schüler*innen: Fußball als Rahmenthema, eigene Möglichkeiten zur Beeinflussung der politischen Debatte
Übergeordnetes Lernziel: Schüler*-innen lernen mit der Initiative Lieferkettengesetz ein aktuelles Beispiel zivilgesellschaftlicher Einflussnahme auf globale Missstände kennen und erarbeiten eigene politische Forderungen
Handlungsoptionen: Erstellen von digitalen Petitionen; Formulierung eigener Forderungen

Lieferkette von Sportartikeln, Digitalisierung von Sport, Möglichkeiten zur Teilhabe an politischen Diskussionen

Fußball und Digitalisierung – auf den ersten Blick fällt es hier vielleicht schwer, die Verbindung zu ziehen. Aber: Digitalisierung hat längst in alle Bereiche des Fußballs Einzug gehalten. Sei es in automatisierten Produktionsprozessen, durch die sich die Arbeitssituation für Näher*innen in den Ländern des Globalen Südens ändert, bei der Entscheidung von wichtigen Spielen durch Videobeweis anstatt Augenmaß, oder bei mächtigen Sportinfluencer*innen, denen Millionen Menschen online folgen – überall ist die digitale Sphäre präsent. Gleichzeitig bietet sie uns die Möglichkeit, Ungerechtigkeiten anzuprangern: Wir können durch unsere Präsenz in den Sozialen Medien ein Licht auf Menschenrechtsverletzungen, Umweltschäden und Ungleichbehandlungen werfen, die unser Lieblingssport verursacht, und damit Teil der Lösung werden. Durch die Verbindung dieser lebensweltnahen Themen sollen Kinder und Jugendliche in ihrem politischen Urteilsvermögen gestärkt und zur aktiven Teilhabe an gesellschaftlichen Diskussionen angeregt werden.

Wir mögen besonders an der **Bildungsarbeit**, mit Kindern und Jugendlichen gemeinsam Visionen einer gerechteren Welt zu entwerfen.

WEED – Weltwirtschaft, Ökologie & Entwicklung e.V.
Almut Ihling
Eldenaer Straße 60
10247 Berlin (Achtung: ab 01.02.2020 im Global Village)
030.280 418 11
globaleslernen@weed-online.org
www.weed-online.org

Autor*innen: Almut Ihling und Johanna Teuffel

Fußball und Digitalisierung?! – Bist du schon Fußballprofi?

Grundschule

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:35	Einstieg ins Thema; Vorwissen aktivieren	Themeneinführung: Fußball und Digitalisierung	Begrüßungsrunde; Quiz
Hauptteil 0:30	Digitalisierung verstehen und bewerten	Verbindung zw. Fußball und Digitalisierung; Vor- und Nachteile der Digitalisierung	Plenumsgespräch; Tandemarbeit
Abschluss 0:25	Kreativ weiterdenken	Zukunftsvision: Fußball in 100 Jahren	Kreative Einzel- oder Gruppenarbeit; Abschlussrunde

Einstieg

Die Schüler*innen sollen durch den Einstieg Spaß am Thema bekommen und gleichzeitig erste Verbindungen zu den relevanten Themen des Workshops ziehen. Nach einer Impulsfrage zu eigenen Assoziationen mit dem Thema Digitalisierung wird ein Unnützes-Wissen-Quiz gespielt, in dem Schüler*innen ihr Vorwissen zum Thema Fußball unter Beweis stellen können und gleichzeitig Verbindungen von Fußball zu gesellschaftlich relevanten Bereichen deutlich werden.

Hauptteil

Verbindungen zwischen Fußball und Digitalisierung, die im Quiz angesprochen wurden, werden herausgestellt. Anschließend erarbeiten die Schüler*innen in Tandemarbeit Vor- und Nachteile der Digitalisierung in Bezug auf ihre eigene Lebenswelt.

Abschluss

Die Schüler*innen können sich kreativ ausleben und eigene Visionen dazu, wie Fußball wohl in 100 Jahren gespielt werden wird, entwerfen. Der Abschluss des Workshops findet gemeinsam im Stuhlkreis statt.

Das benbi ist für uns ein großartiger Ort für Vernetzung und Inspiration!

Workshopangebot
Spielregeln für fairen Sport (Sportartikel und globalisierte Lieferketten), Ausbildung von Schüler*innen zu Multiplikator*innen für Nachhaltigkeit an der Schule, Faires Spielzeug

Autor*innen: Almut Ihling und Johanna Teuffel

Fußball und Digitalisierung?! – Deine Stimme zählt!

Sekundarstufe I

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:35	Globalisierte Produktionskette und Fairen Handel kennenlernen	Fußballproduktion in Pakistan	Begrüßungsrunde; Film: *Ein Ball. Fairer Fußball jetzt!*; Diskussion
Hauptteil 0:40	Eigene Meinung bilden und formulieren; Handlungsoptionen kennen und bewerten	Verantwortung für Menschenrechte	Positionsbarometer; Tandemarbeit; Plenumsgespräch
Abschluss 0:15	Ins Handeln kommen	Soziale Medien als niedrigschwellige Handlungsoption	Einzel- oder Gruppenarbeit; Abschluss im Plenum

Einstieg

Zunächst wird nach einer Begrüßungsrunde gemeinsam ein kurzer Film über Fußballproduktion in Pakistan angeschaut. Anschließend werden Fragen zu Inhalt und Problematik des Films diskutiert. Damit soll ein prägnanter Überblick über globalisierte Produktionsketten sowie eine Einführung in den Fairen Handel gegeben werden.

Hauptteil

Hier wird sich dem Spannungsfeld zwischen individueller und unternehmerischer Verantwortung für Menschenrechtsverletzungen entlang der Produktionsketten unserer Konsumartikel gewidmet. Nach einer einführenden Diskussion überlegen die Schüler*innen in Kleingruppen, warum Unternehmen Verantwortung übernehmen sollten und warum sie das so selten tun. Anschließend sammeln und diskutieren sie unterschiedliche Optionen, um Unternehmen zum Umdenken zu bewegen.

Abschluss

Soziale Medien werden als zielgruppengerechte Handlungsoption vertieft: In einem Wettbewerb erstellen die Schüler*innen fiktive Beiträge in Sozialen Medien, die an Influencer*innen gerichtet sind, welche für das Themenfeld relevant sind. Dadurch soll die Hemmschwelle gesenkt werden, am politischen Dialog in den Sozialen Medien teilzuhaben.

Autor*innen: Almut Ihling und Johanna Teuffel

Fußball und Digitalisierung?! – Das Lieferkettengesetz und der Sport

Sekundarstufe II

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:25	Globalisierte Produktionsketten und Fairen Handel kennenlernen	Fußballproduktion in Pakistan	Begrüßungsrunde; Film: *Ein Ball. Fairer Fußball jetzt!*; Diskussion
Hauptteil 0:40	Aktuelle zivilgesellschaftliche Initiative kennenlernen; Auswirkungen reflektieren; Position beziehen	*Initiative Lieferkettengesetz*; Bezug zu Sport	Recherche; Diskussion; Positionierung
Abschluss 0:30	Petitionen verstehen; eigene politische Forderungen formulieren	Petitionen; *Elevator Pitches*; eigene Forderungen	Input; Einzelarbeit; Präsentation; Abschluss im Plenum

Einstieg

Zunächst wird nach einer Begrüßungsrunde gemeinsam ein kurzer Film über Fußballproduktion in Pakistan angeschaut. Anschließend werden Fragen zum Inhalt und zur Problematik diskutiert. Damit wird ein prägnanter Überblick über globalisierte Produktionsketten sowie eine Einführung in die zentralen Forderungen des Fairen Handels gegeben.

Hauptteil

Die Schüler*innen erarbeiten sich mithilfe digitaler Informationsquellen umfassendes Wissen zur Initiative Lieferkettengesetz als aktuelles Beispiel zivilgesellschaftlicher Einflussnahme auf politische Entscheidungsprozesse. Die Auswirkungen eines solchen Gesetzes auf Profi- und Amateursport werden diskutiert und dazu Stellung bezogen.

Abschluss

Hier dreht es sich, inspiriert von der Initiative Lieferkettengesetz, um das Thema Online-Petitionen. Die Schüler*innen erarbeiten eigene Standpunkte zu Themen im Bereich Sport und Menschenrechte, die sie wichtig finden und tragen ihre Petitionsideen in Form von Elevator Pitches vor.

Globales Lernen ist für uns eine der wichtigsten Säulen, um Aufklärung über gesellschaftliche Missstände zu betreiben und gleichzeitig Optionen für sozial und ökologisch nachhaltigeres Handeln zu bieten.

11 Masifunde Bildungsförderung e. V.

masifunde
LASST UNS LERNEN!

„Lasst uns lernen" heißt es bei dem deutsch-südafrikanischen Verein Masifunde über zwei Kontinente hinweg. Denn Bildung erfahren bedeutet nicht nur in der Schule sitzen und dem Lehrplan folgen, sondern auch miteinander agieren und voneinander lernen. Gemeinsam den Blick über den Tellerrand hinaus zu wagen, trägt dazu bei, Bildung attraktiv und lebensnah zu vermitteln. All diese Aspekte stellen die Grundlage der entwicklungspolitischen Bildungsarbeit von Masifunde in Deutschland dar.

Globales Lernen heißt bei Masifunde, die eigene Rolle in der globalisierten Welt zu erkennen, Perspektiven zu wechseln und eben voneinander zu lernen. Deswegen überträgt Masifunde die Erfahrungen aus 15 Jahren Bildungsarbeit in Südafrika auf die Arbeit in Deutschland. Diesen Süd-Nord-Wissenstransfer findet Masifunde besonders wertvoll.

Grundschule (ab 4. Klasse)
Lebenswelt der Schüler*innen: Verdeutlichen des selbstverständlichen Verwendens von Smartphones der Schüler*innen in deren Alltag
Lernziel: Bewusstwerdung einer ähnlichen globalen Smartphone-Nutzung
Handlungsoptionen: individuelles Handeln im globalen Kontext verdeutlichen

Sekundarstufe I
Lebenswelt der Schüler*innen: alltägliches Verwenden von Smartphones und individuelle Prioritäten der Schüler*innen verdeutlichen
Lernziel: Bewusstwerdung einer ähnlichen globalen Smartphone-Nutzung; individuelles Handeln für ein gemeinsames Miteinander fördern
Handlungsoptionen: gemeinsame Regeln der Smartphone-Nutzung auch in Bezug auf Messenger und Soziale Medien herausarbeiten

Sekundarstufe II
Lebenswelt der Schüler*innen: viele sind täglich in den Sozialen Medien aktiv
Lernziel: Schüler*innen verstehen das Phänomen der Filterblasen in Sozialen Medien, reflektieren deren Gefahren und erarbeiten Strategien zur Vermeidung
Handlungsoptionen: sich der Filterblase bewusst sein; Austricksen der Algorithmen

Das Smartphone und dessen Auswirkungen im Alltag in Südafrika und Deutschland

Das Thema Vernetzte Welt – Digitalisierung gerecht gestalten könnte kaum aktueller sein, als in diesem außergewöhnlichen Jahr, in dem Schulen und andere Bildungseinrichtungen auf der ganzen Welt plötzlich vor der Herausforderung stehen, ihre Angebote zu digitalisieren. Die sozialen Aspekte der Digitalisierung werden nun ebenfalls vermehrt diskutiert: Wer hat welchen Zugang zu digitaler Bildung? Inwieweit lernen Schüler*innen bereits digital? Und welche Rolle spielen Smartphones und Soziale Netzwerke dabei? In unseren Workshops erkunden und reflektieren Teilnehmende die Nutzung von digitalen Medien und Apps in ihrem Alltag. Gleichzeitig soll deutlich werden, dass Kinder und Jugendliche in Südafrika vor ganz ähnlichen Herausforderungen stehen, wenn sie die digitale Zukunft der Welt mitgestalten wollen.

Masifunde Bildungsförderung e. V.
Konstantin Leimig
bildung@masifunde.de
+49 (0) 176 692 56 56 0

Autor*innen: Leyla-Maya Rauch, Konstantin Leimig

Meine Smartphone-Nutzung: So individuell und doch global so ähnlich

Grundschule

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:15	Hinführung zum Thema; Energizer; persönlichen Bezug zum Thema herstellen	Vorstellung der Person und Bezug zum Smartphone; Überblick über Ansichten und Wissen der SuS verschaffen; erste Begriffe klären	Vorstellungsrunde *Mein Name ist ... und mein Smartphone ist/ bedeutet für mich ...;* Obstsalat: *jede*r, der*die ...* mit 5–10 Aussagen zum Thema Smartphone-Nutzung. Wenn die Aussage zutrifft, steht die Person auf und sucht sich einen neuen Platz; ohne Bewegung (Corona-kompatible Version): jede Person erhält eine *Ja & Nein* Karte (Antwort durch gehobene Karte)
Hauptteil 1:05	Eigene Smartphone-Nutzung erarbeiten; Erleben der Nutzung mit verschiedenen Sinnen; gemeinsames Erarbeiten individueller Erlebnisse; Kommunikation in Gruppenarbeit und stiller Austausch durch Plakatrotation; globale Perspektive einnehmen: Erkennen einer ähnlichen Smartphone-Nutzung von südafrikanischen SuS	Fragen an SuS: *Wann nutzt ihr ein Smartphone?* *Was genau macht ihr damit?* *Welche Regeln müsst ihr einhalten?* *Wie geht es euch dabei und damit?* *Wie wäre es ohne das Smartphone?* *Wie gehen SuS in Südafrika mit der Smartphone-Nutzung im Alltag um?*	*Eine Reise durch einen normalen Tag in meinem Leben* 1. Gedankenreise, inneres Auge: SuS schließen ihre Augen und werden von Teamer*in durch einen "normalen" Tag in ihrem Leben geführt; SuS sollen dabei besonders darauf achten, ob und in welchen Situationen sie das Smartphone nutzen 2. Gruppenarbeit mit Plakatarbeit (mit Bildern und Fragen vorbereiten), Rotation der Plakate, Plenumsdiskussion (Plakate im Vorfeld mit Bildern/Fragen aufarbeiten): jede Gruppe belegt eine Tageszeit und beschäftigt sich mit dem Verhalten (1) vor der Schule, (2) in der Schule + Schulweg, (3) am Nachmittag, (4) am Abend/nachts; Input und Austausch anhand von Bildern und Expert*innenwissen
Abschluss 0:10	Gelerntes zusammenfassen, Workshop reflektieren und evaluieren	Mündliches Feedback und schriftliche Evaluation	10-Finger-Feedback im Plenum mit Möglichkeit kurz zu kommentieren (mündliches Feedback notieren)

Das benbi ist für uns der ideale Ort, um neue Konzepte zu erproben, uns mit anderen Akteur*innen der entwicklungspolitischen Bildungsarbeit auszutauschen und unsere Angebote bei Schüler*innen und Schulen in ganz Berlin bekannt zu machen.

Workshopangebot
Zielgruppe: GS, Sek I, Sek II
Zeitrahmen: 90 Min oder nach Vereinbarung
Ort: an Ihrer Schule oder Bildungseinrichtung
Kosten: Übernahme von Material- und Fahrtkosten
Buchung: bildung@masifunde.de

Autor*innen: Leyla-Maya Rauch, Konstantin Leimig

Meine Hierarchisierung der Smartphone-Nutzung: Lokal-Global gedacht

Sekundarstufe I

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:15	Hinführung zum Thema; Energizer; persönlichen Bezug zum Thema herstellen	Vorstellung der Person und Bezug zum Smartphone; Überblick über Ansichten und Wissen der SuS verschaffen; erste Begriffe klären	Vorstellungsrunde *Mein Name ist … und mein Smartphone ist/bedeutet für mich …;* Obstsalat: *Jede*r der/die …* mit 5–10 Aussagen zum Thema Smartphone-Nutzung. Wenn Aussage zutrifft, steht Person auf und sucht sich einen neuen Platz; ohne Bewegung (Corona-kompatible Version): jede Person erhält eine *Ja & Nein* Karte (Antwort durch gehobene Karte)
Hauptteil 1:05	Bewusstwerdung der eigenen Smartphone- und App-Nutzung; Umfang der Smartphone-Nutzung und dessen Allgegenwärtigkeit erkennen;	Rangliste der drei Lieblings-Apps erstellen: *Warum diese Apps? Welche Apps nicht?*	3 Lieblings-Apps auf Metaplankarten schreiben oder Icons malen, sammeln: Statistik 2019: Top Apps [1]
	Globale Perspektive einnehmen: Erkennen einer ähnlichen Smartphone-Nutzung von südafrikanischen SuS; Ergebniszusammenfassung, WhatsApp-Stress verdeutlichen;	*Wie gehen SuS in Südafrika mit der Smartphone-Nutzung im Alltag um? Wie stark kann eine Messenger-App wie WhatsApp den Alltag von SuS beeinflussen?*	Plenumsdiskussion; Input und Austausch anhand von Bildern und Expert*innenwissen; Bilder zur Verdeutlichung verwenden; Video-Präsentation und Austausch [2]
	Bewusstwerdung und Veranschaulichung einer individuellen Hierarchisierung des Smartphone-Umgangs	Top-10-Liste mit eigenen Regeln zum Umgang mit dem Smartphone (& Social Media) erstellen	Einzelarbeit, Gruppenarbeit: Regeln erstellen und diskutieren, wie SuS persönlich und in Bezug auf Andere mit dem Smartphone umgehen (sollten)
Abschluss 0:10	Gelerntes zusammenfassen, Workshop reflektieren und evaluieren	Mündliches Feedback und schriftliche Evaluation	10-Finger-Feedback im Plenum mit Möglichkeit kurz zu kommentieren; mündliches Feedback notieren

[1] https://www.handysektor.de/artikel/infografik-top-apps-2019
[2] https://www.handysektor.de/artikel/handysektor-erklaert-whatsapp-stress

Autor*innen: Leyla-Maya Rauch, Konstantin Leimig

Soziale Medien und die Gefahr der Filterblasen

Sekundarstufe II

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:20	Hinführung zum Thema durch persönlichen Bezug	Namensrunde mit Bezug zu Smartphones	SuS schreiben ihre Namen auf Kreppband und beantworten die Frage: *mein Name ist... und Soziale Medien sind...;* Fragen zur Nutzung von Sozialen Medien: *Jede*r der/die...*zeigt per Karte Zustimmung oder Ablehnung (Prinzip der Methode Obstsalat für Corona-Zeit abgewandelt; Fragen vorher unter Stuhl kleben/legen, damit SuS die Fragen stellen können)
Hauptteil 1:00	Austausch über die Nutzung von Sozialen Medien; Erkennen der Relevanz für Informationen und Nachrichten; Filterblasen sollen individuell erlebt werden; SuS sollen *Filterblasen* als Gruppe erleben und Wirkung auf Individuen diskutieren; Gefahren von *Filterblasen* diskutieren und Handlungsoptionen erarbeiten	*Welche Apps werden genutzt? Für was wird Social Media genutzt?* Unsere Aufmerksamkeit ist lenkbar; Ausschluss und Integration bei Filterblasen; Gefahren von *Filterblasen* für politische Meinungsbildung; Umgang mit *Filterblasen*	Erstellen einer Rangliste von Apps der Sozialen Medien in Einzelarbeit und Festhalten auf Metaplankarten; Diskutieren im Plenum, für was Soziale Medien genutzt werden SuS zählen grüne Objekte im Raum, schließen die Augen und geben auf Nachfrage Zählergebnis an; schließen die Augen noch einmal und sollen nun blaue Objekte zählen; es soll ein Aha-Effekt provoziert werden; Einlassen auf Übung wichtig SuS schreiben Begriff/Thema auf, den/das sie gerne googlen würden Gruppenbildung: Gruppen besprechen dieses Thema; nach 5 Minuten (2 Mal) wechselt jeweils eine Person die Gruppe und es wird weiter diskutiert; anschließend Auswertung im Plenum (auf Karten festgehalten); Moderation durch Teamer*in wichtig, um zu einer Definition von Filterblase zu kommen SuS diskutieren im Plenum über Gefahren und schreiben selbst auf Karten mit; sie überlegen anschließend, was sie gegen Filterblasen machen können und sollten Handlungsoptionen finden; bei Bedarf Video (SPON) zur Zusammenfassung zeigen [1]
Abschluss 0:10	Reflektieren des Workshops und Rückmeldung an die Teamer*innen	Feedback (in der Runde) und Evaluation (schriftlich)	10-Finger-Feedback im Plenum mit der Möglichkeit, kurz zu kommentieren; Austeilen der Evaluationsbögen; Feedback notieren

[1] https://ed.spiegel.de/videos/erklaervideo-filterblase

12 SODI e. V.

SODI! – Solidaritätsdienst International e. V. unterstützt weltweit Partner*innen bei der Umsetzung von Projekten der Entwicklungszusammenarbeit, informiert über Entwicklungspolitik und gestaltet Bildungsangebote des Globalen Lernens. Das multimediale Bildungsprojekt HI[STORY] OF FOOD beleuchtet die historischen Ursprünge unserer Grundnahrungsmittel Mais, Reis, Weizen, Zuckerrohr, Soja und Ölpalme. Die Ausstellung HI[STORY] OF FOOD wird an Schulen und außerschulische Lernorte verliehen. Auf der Projekthomepage können Schüler*innen und Interessierte die Reise der Pflanzen nachvollziehen. Wie sind die Pflanzen um die Welt gereist? Wie prägte die Kolonialzeit unser heutiges Ernährungssystem? Und wo bestehen bis heute Probleme in der Landwirtschaft, gegen die sich Menschen in aller Welt zur Wehr setzen? [1]

Grundschule
Lebenswelt der Schüler*innen: vom Lieblingsessen zur Landwirtschaft
Lernziel: Digitalisierung ist mehr als Smartphones; Vor- und Nachteile abwiegen
Handlungsoptionen: Entdecken, woher mein Lieblingsessen kommt; die Herkunft meiner Lebensmittel mit Problemen in der Umwelt und den Menschenrechten verknüpfen

Sekundarstufe I und Sek II
Lebenswelt der Schüler*innen: über das Lieblingsessen
Lernziel: Probleme der Landwirtschaft verstehen und die Auswirkungen der Digitalisierung in diesem Feld diskutieren
Handlungsoptionen: Reflexion über den eigenen Lebensmittelkonsum

Landwirtschaft und Digitalisierung zusammendenken

Digitalisierung ist mehr als Smartphones. Digitalisierung ist ein Prozess, der alle Bereiche gesellschaftlichen Lebens durchdringt, sogar unser Essen. Ausgehend von verschiedenen Grundnahrungsmitteln, die wir in unserem täglichen Essen finden können, entdecken wir die Zusammenhänge unseres globalen Ernährungssystems. Viele der Ungerechtigkeiten, die bis heute bestehen, haben sich historisch entwickelt. Die Kolonialzeit hat Bedingungen in der Welt geschaffen, die fortbestehen. Landwirtschaft betrifft uns alle. Doch sie ist nicht immer gerecht. Wie wirken jetzt so tiefgreifende Prozesse wie Digitalisierung auf die bestehenden globalen Ungleichheiten? Unser Essen und die Landwirtschaft bieten eine gute Möglichkeit, Digitalisierung mal anders zu betrachten.

Globales Lernen ist für uns, unser Essen auf globale Zusammenhänge zu durchleuchten und Verbindungen zwischen uns und der Welt herzustellen.

[1] Alle weiteren Infos zum Projekt HI[STORY] OF FOOD, kostenlose Bildungsmaterialien und Infos zu Projekttagen finden Sie auf unserer Homepage unter https://historyoffood.sodi.de

SODI!
globaleslernen@sodi.de
030.920 90 93-0
www.historyoffood.sodi.de

Autor*in: Marie Sauß

Vor- und Nachteile von Technik und Digitalisierung – Wie digital ist mein Essen?

Grundschule

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:20–0:30	Neugier wecken und persönliche Verbindung erkennen	Woher kommt mein Lieblingsessen?	Blitzlichtrunde
Hauptteil 1:00	Landwirtschaft ist nicht gleich Landwirtschaft – Wo liegen die Unterschiede? Digitalisierung als Vor- und Nachteil zugleich	Industrielle und kleinbäuerliche Landwirtschaft; Welche Auswirkungen haben Technik und Digitalisierung auf die Landwirtschaft?	Fotos machen die Unterschiede deutlich; Spiel zu Vor- und Nachteilen der Digitalisierung
Abschluss 0:30	Wahrnehmungserweiterung: Prozesse sind nie nur gut oder schlecht	Wer gewinnt und wer verliert ist auch eine Frage der bestehenden globalen Ungerechtigkeit. Wir stellen die Verbindung zu uns selbst wieder her: Was können wir tun?	Abschlussrunde mit Blitzlicht

Einstieg

Für Grundschüler*innen eignet sich das Thema *Woher kommt mein Essen?* als lebensnaher Einstieg in das Themenfeld der Landwirtschaft. Nach einer Einstiegsrunde mit der Frage *Was ist mein Lieblingsessen? Und was ist da so alles drin?*, können zu Beginn unterschiedliche Landwirtschaftsformen betrachtet werden. Die industrielle Landwirtschaft mit ihren riesigen Monokulturen bringt viele Probleme für Menschen und die Natur. Die kleinbäuerliche Landwirtschaft, welche vor allem von Menschen im Globalen Süden betrieben wird, ist divers und vielfältig. Doch oft können sich diese nicht das ganze Jahr selbst versorgen.

Hauptteil

Mit einem Brettspiel erkunden wir die Fragen *Wie verändern sich die Bedingungen, wenn wir Technologie und digitale Tools verwenden?* Die Schüler*innen erfahren in Aktionskarten, welche Vor- und Nachteile große Landwirtschaftsmaschinen und Drohnen zu Bewässerung haben und wie sich reiche Landwirt*innen immer größere Trecker kaufen und immer mehr Felder bestellen können. Kleinbäuerlich wirtschaftende Familien müssen hohe Kredite aufnehmen, um überhaupt noch mithalten zu können. Sie sind abhängig von großen Firmen und deren Angeboten. Wie ungerecht! Daher findet die Auswertung des Spiels nicht nur auf einer inhaltlichen, sondern auch auf einer emotionalen Ebene statt.

Abschluss

Am Ende kann in einer Abschlussrunde das Thema verallgemeinert und zurück auf unser hiesiges Leben bezogen werden. *Was hat die ungerechte Landwirtschaft in anderen Ländern mit mir zu tun? Wie bewerten wir die technischen und digitalen Neuerungen?* Wie so oft im Leben kommt es darauf an, wie Prozesse gestaltet werden. Das ist auch bei der Digitalisierung so. Die Betrachtung des Prozesses eröffnet also nicht nur ein spannendes neues Themenfeld der digitalen Möglichkeiten, sondern wir lernen ebenso, wie oft wir abwägen und genau hinschauen müssen. Denn nur wer genau hinschaut, kann an einer gerechten Welt für alle mitarbeiten.

Das benbi ist für uns eine gute Möglichkeit, die Vielseitigkeit unseres Themas jedes Jahr aufs Neue zu entdecken. Es war überraschend und schockierend zugleich, zu sehen, wie stark Landwirtschaft, Ungerechtigkeit und Digitalisierung zusammenhängen.

Workshopangebot
Zielgruppe: Sek I, Sek II
Zeitrahmen: 90 min, 180 min oder Projekttage
Ort: an Ihrer Schule oder in einer mit uns kooperierenden Bibliothek
Kosten: nach Vereinbarung
Buchung: globaleslernen@sodi.de

Autor*in: Marie Sauß

Kämpfe für eine global gerechte Landwirtschaft – Ist die Zukunft der Landwirtschaft digital?

Sekundarstufe I

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:30	Neugier wecken und Vielschichtigkeit des Themas *Lebensmittel* entdecken	Woher kommen unsere Grundnahrungsmittel?	Quiz
Hauptteil 1:00	Unterschiedliche Formen von Landwirtschaft kennenlernen; Digitalisierung als übergreifenden Prozess begreifen	Unterschiede zwischen industrieller und kleinbäuerlicher Landwirtschaft; Auswirkungen von Technik und Digitalisierung auf die Landwirtschaft; wir lernen Menschen kennen, die für eine andere Landwirtschaft kämpfen [1]	Talkshow-Format (SuS diskutieren in den Rollen von Bäuer*innen, Journalist*innen, Manager*innen und Politiker*innen)
Abschluss 0:30	Handlungsoptionen zugänglich machen	Handlungsoptionen im Bereich Lebensmittel: persönliches Handeln und politische Forderungen [2]	Blitzlicht

Einstieg

Mit einem thematischen Quiz als Einstieg lässt sich die Neugier der Schüler*innen wecken. *Woher kommen unsere Grundnahrungsmittel ursprünglich und wo werden sie heute angebaut?* Indirekt lernen die Schüler*innen dabei etwas über Anbauweisen und Bedingungen in der Landwirtschaft.

Hauptteil

Im 1. Teil zeigen die Geschichten verschiedener Menschen aus dem Globalen Süden, wie heutige Probleme in der Landwirtschaft oft auf dem Rücken der lokalen Bevölkerung ausgetragen werden. Gemeinsam bietet sich an, hier die Frage zu stellen, woher diese Ungleichheit kommt. Ein kurzer Exkurs in die Geschichte zeigt auf: Die meisten Ungleichheiten von heute sind direkte Nachwirkungen historischer Ausbeutungsstrukturen der Kolonialzeit. Im 2. Teil setzen sich die Schüler*innen in einer Talkshow oder Diskussion mit den Vor- und Nachteilen der Digitalisierung in der Landwirtschaft auseinander. Die Digitalisierung betrifft alle Lebensbereiche des Menschen. *Wie wirkt sie sich auf die Ungleichheiten in der globalen Landwirtschaft aus?* In 4 Gruppen nehmen die Schüler*innen die Positionen von kleinbäuerlichen Landwirt*innen, industriell wirtschaftenden Bäuer*innen oder von Vertreter*innen großer Agrarkonzerne ein. So können Argumente getestet und verschiedene Seiten abgewogen werden.

Abschluss

Bei der Auswertung darf auch die persönliche Meinung eine Rolle spielen. Die Diskussion kann in der Klasse zu einem inhaltlichen Ergebnis oder einer Entscheidung führen. Aber auch ohne diese Entscheidung wird deutlich: Viele Akteur*innen ringen um die Akzeptanz in der Bevölkerung oder um wirtschaftlichen Profit. Doch auch wir selbst sind mit dem Thema unmittelbar verflochten. Am Ende wird Bilanz gezogen und die Frage gestellt: *Wie können wir persönlich und politisch gegen die Umweltzerstörung und die Menschenrechtsverletzungen durch die Landwirtschaft vorgehen?*

Wir mögen besonders an der **Bildungsarbeit**, dass, wenn man sich einen Tag Zeit nimmt, die Vielfalt des Themas zutage tritt.

[1] Die Geschichten von den „Food Heroes" finden sich auf https://historyoffood.sodi.de.
[2] Siehe Erklärfilm 3 unter https://historyoffood.sodi.de.

Autor*in: Marie Sauß

Koloniale Kontinuitäten prägen die Landwirtschaft – Welche kolonialen Mechanismen verstärkt die Digitalisierung?

Sekundarstufe II

	Lernziele	Inhalte	Methode(n)
Einstieg 0:30	Neugier wecken und Vielschichtigkeit des Themas Lebensmittel entdecken	Woher kommen unsere Grundnahrungsmittel?	Quiz; Lieblingsthema als Aufhänger
Hauptteil 1:00	Unterschiedliche Formen von Landwirtschaft kennenlernen; Digitalisierung als übergreifenden Prozess begreifen	Unterschiede zwischen industrieller und kleinbäuerlicher Landwirtschaft; Auswirkungen von Technik und Digitalisierung auf die Landwirtschaft	Gruppenarbeit zur Text- oder Filmanalyse; Video zum Thema Welternährungssystem [1] Plenumsdiskussion, Talkshow oder Fishbowl-Format [2]
Abschluss 0:30	Handlungsoptionen zugänglich machen	Globale Ungerechtigkeit erkennen und Handlungsoptionen entdecken [3]	Blitzlichtrunde: *Das hat mich überrascht/ nachdenklich gemacht; das will ich mir merken...*

Einstieg

Mit einem Quiz steigen die Schüler*innen in das Thema ein. Schon hier wird deutlich: Die globale Ungleichheit ist historisch bedingt. Auf der Grundlage des Vorwissens werden die Unterschiede der industriellen und kleinbäuerlichen Landwirtschaft thematisiert und die Vor- und Nachteile der Digitalisierung in diesem Bereich aufgezeigt. Internationale Konzerne konkurrieren um die Monopolstellung immer weiterer landwirtschaftlicher Sparten und auch Drohnen und GPS sind schon lange keine Seltenheit mehr auf dem Feld.

Hauptteil

Je nach Unterrichtsschwerpunkt kann hier mehr über die historischen Entwicklungen der Landwirtschaft durch die Kolonialzeit, das andauernde wirtschaftliche Ungleichgewicht zwischen Globalem Norden und Globalem Süden oder aktuelle Menschenrechtsverletzungen und Umweltzerstörungen gesprochen werden. Fakt ist: Die Digitalisierung ist für viele dieser Ungerechtigkeiten ein Katalysator. Dafür eignen sich Methoden wie Text- oder Filmanalysen. Die Biographien von Menschen aus dem Globalen Süden geben einen Eindruck von Problemen in der Landwirtschaft, aber auch von Lösungsstrategien. Wenn schon mehr Vorwissen zum Thema da ist, können die Schüler*innen auch in einem Format wie einer Fishbowl zusammen ins Diskutieren kommen.

Abschluss

In einer Abschlussrunde wird diskutiert: Menschenrechtsverletzungen und Umweltkatastrophen erfordern dringendes Handeln. Nachdem wir einen Überblick über unterschiedliche landwirtschaftliche Formen sowie die Auswirkungen immer neuer Technologien in diesem Bereich gewonnen haben, können wir uns jetzt fragen: *Was können wir persönlich oder politisch tun, um diesen Ungerechtigkeiten entgegenzuwirken? Welche NGOs und Initiativen unterstützen bereits eine zukunftsfähigere Landwirtschaft? Wie können wir ihren Forderungen auch an unserer Schule Gehör verschaffen?*

[1] beispielsweise WissensWerte: Welternährung (auf YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=BbBJs7jKsYw)
[2] Ausführlichere Infos zum Thema Konzernmacht und Big-Data-Plattformen im Ernährungssystem finden sich in der Broschüre Blocking the chain von INKOTA.
[3] Siehe Erklärfilm 3 unter https://historyoffood.sodi.de; Politische Forderungen zum Thema Digitale Landwirtschaft verschiedener deutscher NGOs finden sich im Positionspapier Landwirtschaft 4.0.

Globales Lernen in Schulen

Volle Fahrt voraus für Globales Lernen an Ihrer Schule!

Auch Sie wünschen sich Globales Lernen als Teil von Schulentwicklungsprozessen an Ihrer Schule? Kein Problem! Unser Promotor für Globales Lernen, dessen Stelle seit 2019 bei KATE e. V. angesiedelt ist, unterstützt Sie gerne dabei, sich passgenaue Angebote außerschulischer Bildungspartner*innen an die Schule zu holen. So können Sie Globales Lernen / Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) in Ihre Unterrichts-, Personal- und Organisationsentwicklung integrieren. Sei es über einen jahrgangsübergreifenden Projekttag, eine schulinterne Lehrkräftefortbildung zur Methodenanwendung oder die Begleitung eines partizipativen Prozesses für eine nachhaltige Schulspeisung. Ihren Schüler*innen ermöglichen Sie dadurch neue Perspektiven auf die Welt von heute und sie erlernen über Kopf, Herz und Hand wie politische Teilhabe in der Welt von morgen geht. Dabei bietet sich die längerfristige Zusammenarbeit mit einzelnen Trägern an, schafft dies doch gegenseitiges Verständnis für Bedarfe und sorgt für eine kontinuierliche Verbesserung der Zusammenarbeit. Ein Schwerpunkt der Tätigkeit des Promotors ist daher die Förderung von Schulentwicklungsprozessen hin zur „Modellschule des Globalen Lernens" und somit die Unterstützung der Zusammenarbeit zwischen entwicklungspolitischen NROen und diesen Schulen.

Für eine Beratung zu Umsetzungsmöglichkeiten melden Sie sich gerne bei unserem Promotor für Globales Lernen!

Berlin **entwickeln** *für Eine Welt*

Ab dem 1. Januar 2021 können alle öffentlichen Berliner Grund- und weiterführenden Schulen durch einen im Verfügungsfonds angedockten Fördertopf der Senatsverwaltung zur Politischen Bildung an Berliner Schulen ein jährliches Budget von 3.000 Euro erhalten. Dieses ist zweckgebunden an Maßnahmen zur Förderung von Schulentwicklungsprozessen im Sinne einer demokratischen, an Grund- und Menschenrechten orientierten Schule.

Mehr Infos zum Programm unter:
https://bbbe.bildungdemokratie.de/beitraege/2020/12/programm-politische-bildung-an-berliner-schulen/
https://www.berlin.de/sen/bildung/unterricht/politische-bildung/

NROs in Schulen

Modellschule Globales Lernen

Mit diesem Projekt finanzieren wir die Zusammenarbeit und den Austausch zwischen NROen und Schulen, die *Modellschule des Globalen Lernens* werden wollen. U. a. können hier ca. 30 Projekttage von qualifizierten entwicklungspolitischen NROen umgesetzt werden.

Globales Lernen bedeutet auch Perspektiven wechseln

©Axel Ehrlicher

Kontaktstelle für Umwelt und Entwicklung e. V.
Moritz Voges
Promotor für Globales Lernen
Greifswalder Straße 4, 10405 Berlin
030. 44 05 31 10
voges@kateberlin.de
www.kate-berlin.de

Kontaktstelle für Umwelt und Entwicklung e. V.
Kerstin Ramirez-Voltaire
NROs in Schulen
Greifswalder Straße 4, 10405 Berlin
030. 44 05 31 10
ramirez-voltaire@kateberlin.de
www.kate-berlin.de

Interview

Jens Zakrzewski (Lehrkraft) und Moritz Voges (Promotor für Globales Lernen)

Eine Lehrkraft der Evangelischen Schule Köpenick spricht über die Erfahrungen als Modellschule des Globalen Lernens. Seit 2019 ist die Promotor*innen-Stelle für Globales Lernen bei KATE e. V. angesiedelt. Ein Schwerpunkt der Tätigkeit ist die Förderung von Schulentwicklungsprozessen hin zu Modellschulen des Globalen Lernens. Dabei werden Schulen in ihrer Zusammenarbeit mit entwicklungspolitischen NROen unterstützt.

Was ist das Besondere am Globalen Lernen aus Deiner Perspektive?

Globales Lernen (GL) im Unterricht verknüpft verschiedene globale Perspektiven miteinander, sodass Schüler:innen idealerweise Handlungsempfehlungen selbst erkennen und somit ihr Leben nachhaltig ändern können.

Welche Entwicklung hat das Globale Lernen bei Euch an der Schule genommen?

In den vergangenen fünf Jahren waren stets Elemente des GL in unserer Schule bekannt. In der Zeit haben wir mit vielen verschiedenen externen Akteuren zusammengearbeitet, daraus haben sich langjährige Partnerschaften entwickelt. Aber eine zusammenfassende konzeptionelle Ausrichtung, GL programmatisch in das Schulleben zu verankern, bestand so nicht. Erst durch die Initiative von KATE e. V., uns zur Modellschule für Globales Lernen zu entwickeln, wurde eine Grundlage dafür geschaffen, die zahlreichen Projekte nachhaltig unter einen Hut zusammenzufassen.

Was waren Highlights dieser Entwicklung?

Ein Highlight war die Kick-Off-Veranstaltung am Ende der Sommerferien. Hierzu wurden verschiedene Akteure des Globalen Lernens an unsere Schule geladen, um dort gemeinsam mit den Lehrer:innen der Ev. Schule Köpenick über GL zu diskutieren und gemeinsam Umsetzungsmöglichkeiten zu erarbeiten. Neben der Lehrer:innenfortbildung war mein Highlight der Reformationstag 2019. Die gesamte Schule hat verschiedene Veranstaltungen besucht. Die Schüler:innen der Oberstufe haben zudem die 95 Umweltthesen der Schule an die Schlosskirche in der Altstadt Köpenick angeschlagen.

Inwiefern ist das Globale Lernen bereits ins Schulcurriculum integriert?

Die programmatische Integration in die Schulcurricula gestaltet sich noch etwas schleppend. Einige Fächer (bspw. Geographie, Religion, Politik, Englisch) haben bereits Themen des GL integriert, wohingegen es sich bei anderen Fächern problematischer gestaltet. Ein Entwicklungsziel der kommenden Schuljahre wird eine stärkere Implementierung der Inhalte in die Schulcurricula weiterer Fächer sein.

Warum habt Ihr Euch mit KATE gemeinsam auf den Weg gemacht, Modellschule zu werden?

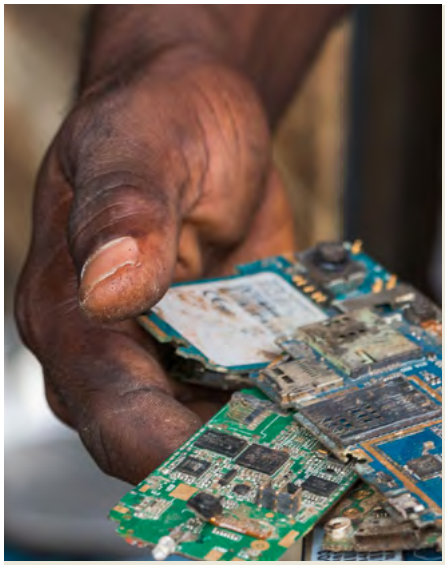
Das größte und wichtigste Ziel ist es, die Energien, die bereits in der Schule vorhanden sind, zu bündeln und miteinander in Bezug zu setzen. Mit der Modellschule für Globales Lernen wollten wir den verschiedenen Einzelprojekten einen gemeinsamen Rahmen geben. Es läuft schon sehr viel an verschiedenen Workshops, von denen zahlreiche Lehrer:innen gar nicht wissen – dem ganzen einen Rahmen zu geben, das wollten wir erreichen. Bisher sind wir auf einem guten Weg, allerdings liegt noch einiges an Arbeit vor uns.

Wie sieht die Zusammenarbeit mit KATE konkret aus?

Die Zusammenarbeit mit KATE erfolgt unkompliziert und zuverlässig. Mit dem Promotor für Globales Lernen haben wir eine gute Ansprechperson. Neben finanziellen Hilfen, ist es vor allem das enorme Netzwerk an NGOs, von dem wir profitieren. In regelmäßigen Abständen finden Planungstreffen statt, an denen nicht nur Moritz Voges (Promotor für Globales Lernen bei KATE e. V.) und Lehrkräfte teilnehmen, sondern auch interessierte und motivierte Schüler:innen, die ihre eigenen Perspektiven miteinbringen und ihre Ideen umsetzen können.

Bildungsveranstaltungen zum Thema Digitalisierung von BtE und EPIZ

Schöne neue digitale Welt?



Benutzte Platinen aus der Elektro-Mülldeponie Agbogbloshie in Accra (Ghana)
©Fairphone, CC BY-NC-SA 2.0

Ob Smartphones, intelligente Küchengeräte oder die Musikbox – viele von uns lieben ihre elektronischen Helferlein im Alltag. Viele gefährliche oder körperlich anstrengende Tätigkeiten lassen sich heute digital aus der Ferne steuern. Noch nie waren so viele Informationen weltweit so leicht verfügbar. Doch bei der Digitalisierung ist es vom Nutzen zur Gefahr meist nur ein kleiner Schritt. Die Produktion von immer mehr elektronischen Geräten verschärft den Raubbau an den natürlichen Ressourcen im Globalen Süden. Nach ihrer Nutzung produziert die Elektronik allein in Europa jährlich mindestens 12 Millionen Tonnen Elektroschrott, das sind so viel wie 30.000 Jumbojets. Rund ein Drittel davon wird in den Globalen Süden „exportiert" und dort unter gesundheitsgefährdenden Bedingungen auseinandergebaut.

Dabei haben weltweit längst nicht alle unbegrenzten Zugang zu Internet und Computern und können an der Digitalisierung teilhaben. Was bedeutet es vor diesem Hintergrund für Schüler*innen, wenn das Bildungssystem auf Online-Lernen umgestellt wird? Was für den Zugang zu Informationen, wenn bestimmte Teile des World Wide Web im eigenen Land gesperrt sind? Jede Nutzung digitaler Daten bietet auch die Möglichkeit der Überwachung durch Unternehmen oder den Staat. Eine reale Gefahr, denn mit der Datennutzung wächst nicht automatisch die Kompetenz, die eigenen Informationen zu schützen.

Sek I & Sek II, Ausbildung in den Bereichen IT und Elektronik

Planspiele zu den Themen Arbeitsrechte in der IT sowie Elektroschrott

Referent: Mauricio Pereyra

Planspiele sind keine Theaterstücke, sondern eher große Rollenspiele. Die Ausgangssituation gibt ein an die Realität angelehntes Problem vor, das gelöst werden soll. Alle Teilnehmenden schlüpfen in die Rollen von gesellschaftlichen Gruppen, die an diesem Problem beteiligt sind. Sie diskutieren, streiten und suchen Kompromisse, um eine Lösung zu finden, die ihre Interessen berücksichtigt. Als erfahrungsbezogene und handlungsorientierte Lernmethode können sie Menschen motivieren, aktiv zu werden und ihre Lebensverhältnisse konstruktiv umzugestalten. Planspiele lassen sich erfahrungsgemäß auch als Online-Veranstaltungen erfolgreich durchführen, für Präsenzveranstaltungen sollten ca. vier Zeitstunden zur Verfügung stehen.

In dem Planspiel „Smartphone reloaded – Elektroschrott global" lernen wir, was aus unseren Smartphones wird, wenn sie kaputt oder „zu alt" sind: Weniger als die Hälfte wird recycelt, viele exportiert, vor allem nach Ghana, das als „größte Elektromüllhalde" der Welt gilt. Dabei ist es auch möglich, weniger Elektroschrott im Globalen Norden zu produzieren, zu reparieren statt wegzuwerfen. Wir fragen uns: „Was steckt eigentlich drin im Handy?", „Was passiert mit meinem Telefon, wenn ich es nicht mehr benutze?" und „Welche Möglichkeiten gibt es, damit es besser läuft als aktuell?"

Im Planspiel „Tod in yPhone-City" fragen wir nach den Arbeitsbedingungen in der Elektronikproduktion. Welche Verantwortung hat ein Konzern, wenn Zulieferer gegen Arbeitsrechte verstoßen? Welchen Einfluss können Arbeiter*innen nehmen? Inwiefern spielen Gesetze und Regierungen eine Rolle? In diesem Planspiel werden individuelle, berufliche und politische Handlungsmöglichkeiten in einer globalisierten Welt diskutiert.

Fach- und Kompetenzbezüge zu ausgewählten Rahmenlehrplänen

Planspiel „Smartphone reloaded – Elektroschrott global" & Planspiel „Tod in yPhone-City"

Fachbezüge:
Geografie: 3.4 Armut und Reichtum, 3.5 Umgang mit Ressourcen
Politische Bildung: 3.1 Leben in Armut, 3.2 Leben in einer globalisierten Welt

Kompetenzen:
Geografie: 2.2 Systeme erschließen, 2.4 Kommunizieren: Argumente formulieren
Politische Bildung: 2.1 Mündig handeln, Perspektivwechsel vornehmen

Grundschule & Sek I

Plötzlich ist Schule digital

Referentin: Koko N'Diabi Affo-Tenin

In Togo wurden – so wie in Deutschland – zu Beginn der Corona-Pandemie die Schulen meist geschlossen. Doch im ländlichen Togo gibt es oft nicht einmal Strom, geschweige denn TV und WLAN. Was bedeutet es unter diesen Voraussetzungen, wenn die Schulen geschlossen sind? Wer bleibt außen vor und wer kann weiterlernen, wenn das Bildungssystem – wie in der Corona-Krise – nur noch online funktioniert? Diese Fragen nach Teilhabe am Bildungssystem, die sich auch in Deutschland in der Corona-Krise stellen, verschärfen sich in einem Land des Globalen Südens. Wo und wie kann Online-Unterricht den „normalen Unterricht" ersetzen und wo nicht? Wie verhält es sich mit der digitalen Kluft in Bezug auf Nord-Süd-Verhältnisse, in Bezug auf Armut und Reichtum sowie Geschlecht?

Die Referentin führt mit verschiedenen Methoden, darunter eine Fantasie-Reise, in die Realität Togos ein. Wir erfahren, welche Auswirkungen die Pandemie auf ein Land des Globalen Südens hat. Ein Fokus liegt dabei auf dem Schulsystem Togos, den Arbeits- und Lebensbedingungen von Lehrkräften und Schüler*innen. Dabei wird auch das eigene Denken über Afrika reflektiert. „Plötzlich ist Schule digital" ist eine Präsenzveranstaltung von 1,5 bis 2,5 Zeitstunden.

Sek I & Sek II, Berufsschulen

Menschenrechte im digitalen Raum

Referentin: Claudia Fix

Die Corona-Krise hat die Freizeit, viele Arbeitsplätze und die Bildung blitzartig digitalisiert. Die globalen Debatten um Sicherheitslücken der Corona-Apps, Falschinformationen im Netz oder die Nutzung der Gesichtserkennung zeigen, dass Menschenrechte auch im digitalen Raum verletzt werden können. Dabei sind die Rechte, die jedes menschliche Lebewesen von Geburt an besitzt, universell, unveräußerlich und unteilbar. Die 30 Artikel der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte gelten überall und für alle Menschen: Niemand kann auf sie verzichten und sie bedingen einander, sie gelten für digitale wie für reale Räume. Wie aber können wir sie schützen?

Eine erste Antwort auf diese Frage ist, dass wir sie kennen müssen, um für sie eintreten zu können. Deshalb bietet der Workshop neben einer interaktiven Einführung in die Inhalte der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte und ihre Entstehung, auch schulbezogene Anwendungen und Einblicke, wo Menschenrechte in der digitalisierten Welt verletzt werden. Ein aktuelles Beispiel ist die digitale Gesichtserkennung, die in China zur Durchsetzung von Repressionen im öffentlichen Raum eingesetzt wird. In Berlin wurde am Bahnhof Südkreuz ein umstrittenes Pilotprojekt zur digitalen Gesichtserkennung umgesetzt. Der Workshop kann online oder als Präsenzveranstaltung durchgeführt werden, als zeitlich flexible Einheit von zwei Schulstunden oder mehr, bis zur Ganztagesveranstaltung.

Im ländlichen Togo haben die Schulen oft nicht einmal Strom *©Koko N'Diabi Affo-Tenin*

Workshop „Plötzlich ist Schule digital"

Fachbezüge:
Sachunterricht: 3.2 Kind
Gesellschaftswissenschaften: 3.7 Kinderwelten,
3.9 Medien – immer ein Gewinn?
Kompetenzen:
Sachunterricht: 1 Erkennen – Sachbezogene Fragen stellen,
2.3 Urteile bilden
Gesellschaftswissenschaften: 2.3 Erschließen – politisch,
2.5 Werturteile entwickeln

Workshop „Menschenrechte im digitalen Raum"

Fachbezüge:
Politische Bildung: 3.4 Leben in einem Rechtsstaat,
3.2 Leben in einer globalisierten Welt
SoWi: 3.3 Leben in der medialen Welt
Kompetenzen:
Politische Bildung: 2.1 Mündig handeln,
2.2 Politische Probleme identifizieren
SoWi: 2.1 Gesellschaftliche Probleme identifizieren,
2.2 Urteile entwickeln

Bildung trifft Entwicklung Berlin Brandenburg (BtE)
Schulprogramm Berlin
Bildungsveranstaltungen von BtE

Bildung trifft Entwicklung

ENGAGEMENT GLOBAL
Service für Entwicklungsinitiativen

Sie möchten in Ihrer Schule, Einrichtung oder Organisation eine Bildungsveranstaltung zu einem globalen Thema machen? Das Programm Bildung trifft Entwicklung vermittelt an alle Bildungsträger und Schultypen in Berlin und Brandenburg Referent*innen des Globalen Lernens. Als ehemalige Fachkräfte der Entwicklungszusammenarbeit, der Freiwilligendienste oder als Menschen aus anderen Kontinenten bringen unsere Referent*innen ihre persönlichen und beruflichen Erfahrungen aus dem Globalen Süden mit. Einsichten aus der Entwicklungszusammenarbeit und dem Alltag in den Ländern des globalen Südens werden so für Menschen in Deutschland erfahrbar.

Unsere aktuellen Schwerpunkte in Bildungsveranstaltungen sind Nachhaltigkeit, Sustainable Development Goals (SDGs) und Fairer Handel, doch das ist nur ein kleiner Ausschnitt aus den möglichen Themen (s. Liste). Wir führen Workshops, Seminare und Fortbildungen für Lehrkräfte durch und stellen Materialien zum Globalen Lernen zur Verfügung. Der zeitliche Rahmen erstreckt sich von 1,5 bis zu 5 Zeitstunden, von der Tagesveranstaltung bis zur Projektwoche. Sie können dazu gerne in unsere Räume kommen oder wir führen die Veranstaltung in Ihrer Schule oder Einrichtung durch. Kosten entstehen Ihnen dafür nicht, bis auf das Verbrauchsmaterial – zum Beispiel beim Kochen oder Basteln. Die Bildungsveranstaltungen können auch auf Englisch, Französisch, Spanisch oder Portugiesisch durchgeführt werden.

Bildung trifft Entwicklung (BtE) ist ein Programm von ENGAGEMENT Global – Service für Entwicklungsinitiativen, eine Ansprechpartnerin für entwicklungspolitisches Engagement in allen Bundesländern und international. Das Programm trägt zu einer nachhaltigen, sozial verantwortlichen Gestaltung von Globalisierung in Deutschland bei. BtE bezieht sich dabei auf die Nachhaltigen Entwicklungsziele (SDGs) der Agenda 2030 der Vereinten Nationen (UN). Das Programm stellt die Verbindung vom Weltgeschehen zum eigenen Leben her und zeigt Möglichkeiten auf, sich selbst aktiv für eine gerechtere Welt einzusetzen.

Online-Veranstaltungen

Digital oder als Präsenzveranstaltungen – Angebote von Bildung trifft Entwicklung
©Bildung trifft Entwicklung Berlin Brandenburg / Engagement Global

- Nachhaltig reisen lokal und global
- Konzepte, Herausforderungen und Chancen Nachhaltiges Entwicklungsziel (SDG) 16: Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen am Beispiel der Deutschen Nachhaltigkeitsstrategie
- Nachhaltige Entwicklungsziele (SDGs) & Deutsche Nachhaltigkeitsstrategie am Beispiel der Arbeit des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ) und der Gesellschaft für internationale Zusammenarbeit (GIZ)
- 20 Jahre Ziviler Friedensdienst (ZFD): Die Rolle Ziviler Friedensfachkräfte im konfliktären Umfeld am Beispiel Kambodscha

Bildung trifft Entwicklung Berlin Brandenburg (BtE)
Schulprogramm Berlin/ENGAGEMENT GLOBAL gGmbH
PANGEA-Haus, Trautenaustraße 5
10717 Berlin
030. 25 46 45 78, 030. 88 91 74 89
bte-bbr@engagement-global.de
www.bildung-trifft-entwicklung.de

BtE-Referent*innen können u.a. diese Themen anbieten:

Alle Bildungseinrichtungen sind uns willkommen: Von der Kita (Kinder ab 4 Jahren), über Grundschule, Sekundarschule und Berufsschule, bis zu Einrichtungen der Jugendbildung, der Universität, Senioreneinrichtungen und alle interessierten Organisationen.

Einige dieser Themen werden auch als Online-Veranstaltungen angeboten.

Gesundheit

Musik in aller Welt

Entwicklungszusammenarbeit / Arbeiten im Projekt

Ernährung

Fairer Handel / Weltwirtschaft

Flucht und Asyl / Migration

Frieden und Konfliktbewältigung

Klima und Klimawandel / Energie / Wasser

Interkulturelles Lernen / Werte im Vergleich / Vorurteile / Stereotype

Kinderspiele

Umwelt / Ressourcenschutz / Biodiversität

HIV und Aids

Menschenrechte / Demokratieförderung / Good Governance

Schule anderswo

Religionen im Vergleich

Gender / Geschlechtergerechtigkeit

Kinderrechte / Kinderarbeit

Städtische Entwicklung / (Öko-)Tourismus

Nachhaltige Entwicklungsziele / Sustainable Development Goals (SDGs) / Regenwald / Ökosysteme

Buchungskonditionen
Bildung trifft Entwicklung Berlin Brandenburg (BtE) / ENGAGEMENT GLOBAL
Zielgruppe: Kita, Grundschule, Sek I, Sek II, Lehrkräfte, Pädagog*innen
Zeitrahmen: 1,5 bis 5 Zeitstunden, Projekttage/ -woche
Ort: In den Räumen von BtE oder an Ihrer Schule
Kosten: Keine (bis auf Verbrauchsmaterial)

EPIZ Berlin e.V.

Bildungsveranstaltungen

EPIZ ist ein Zentrum für Globales Lernen. Wir sind ein gemeinnütziger Verein und machen seit mehr als 30 Jahren Bildungsarbeit für Lehrkräfte, Schüler*innen und Multiplikator*innen. Mit einem großen Pool an Referent*innen setzen wir diese Arbeit in folgenden Bereichen um:

- Konzeption und Durchführung von Schulveranstaltungen für allgemeinbildende und berufliche Schulen
- Fortbildungen und Beratungen für Lehrkräfte und Multiplikator*innen
- Begleitung von Schulentwicklungsprozessen
- Vernetzungen von Akteuren des Globalen Lernens
- Entwicklung von Materialien und Medien für Globales Lernen
- Sammlung von Unterrichtsmaterialien, Filmen, Fachbüchern usw. zum Globalen Lernen in unserer Mediothek

Unsere Arbeit trägt dazu bei, vergangene und gegenwärtige globale Zusammenhänge erkennbar zu machen und in diesem Rahmen die eigene Rolle und Verantwortung zu reflektieren. Es geht uns um soziale Gerechtigkeit, Menschenrechte und die Zukunftsfähigkeit unserer Welt. Unser Ziel ist es, Globales Lernen systematisch im Bildungssystem zu verankern.

Schwerpunktthema des EPIZ für das Schuljahr 2020/21 ist Globale Gerechtigkeit: Jetzt!

Mit der COVID-19-Pandemie hat sich die globale Ungerechtigkeit nochmals verschärft. Die Schere zwischen Arm und Reich wird größer. Digitalisierung, Gesundheit und Klimawandel sind die Schlagworte, an denen sich die Spaltung besonders zeigt. Rechtspopulist*innen rund um den Globus tragen zur Verschlechterung des gesellschaftlichen Klimas bei.

Unsere Themen bleiben so dringend wie aktuell. In unseren Schulveranstaltungen und Fortbildungen machen wir u. a. in Planspielen zu den Themen Handy, Wald, Geflügel, Soja bzw. Ungleichheit im Kapitalismus Weltwirtschaft erlebbar. Viele weitere Themen sind auf Anfrage möglich.

Wir diskutieren Grundfragen nach Verantwortung und politischen, wirtschaftlichen und juristischen Rahmenbedingungen und suchen nach Ideen für eine Welt mit weniger Ungleichheit.

Online-Veranstaltungen

Digital oder als Präsenzveranstaltung – Angebote von EPIZ Berlin e. V.

©EPIZ Berlin e. V.

Themen

- Fluchtgründe, globale Fluchtbewegungen und Asylanerkennung
- Teller oder Tonne? Lebensmittelverschwendung und was wir dagegen tun können
- Wo kommt eigentlich mein T-Shirt her?
- Gesundheit für alle!
- Faire Arbeit – gutes Leben?
- „Critical Literacy" am Beispiel Klimawandel und Klimanachrichten
- Planspiel „Tod in yPhone City"

Themen von EPIZ Berlin e. V.
http://www.globaleslernen-berlin.de/digitale-echtzeit-bildungsangebote/?_sf_s=EPIZ

Weitere Themen auf Anfrage

EPIZ Berlin e. V.
Anne-Kathrin Bruch
Schillerstraße 59
10627 Berlin
030 . 692 64 18/19
bruch@epiz-berlin.de
www.epiz-berlin.de

Buchungskonditionen von EPIZ Berlin e. V.
Zielgruppe: Grundschule, Sek I oder Sek II, Pädagog*innen
Zeitrahmen: 2 bis 4 Zeitstunden
Ort: im EPIZ, an Ihrer Schule oder nach Vereinbarung
Kosten: 30 Euro für zweistündige Veranstaltungen,
40 Euro für drei- bis vierstündige Veranstaltungen

Portal Gobales Lernen in Berlin – Berlin hat viel zu bieten, wenn es um Globales Lernen geht

Das EPIZ e.V. betreut das Portal Globales Lernen in Berlin, das einen Überblick über die Angebote zahlreicher Initiativen zum Globalen Lernen in Berlin bietet.

Die Website zeigt auf einen Blick aktuelle Veranstaltungen, Themenkoffer und mobile Ausstellungen zum Globalen Lernen zur Ausleihe.

Die Beschreibung der außerschulischen Bildungsangebote sind auf die Bedürfnisse der Lehrkräfte zugeschnitten, in dem u.a. Fachbezüge zu den Themen des aktuellen Rahmenlehrplanes Berlin-Brandenburgs sichtbar gemacht werden.

Im Jahr 2020 sind zahlreiche digitale Bildungsangebote, die unabhängig von den außerschulischen Kooperationspartnern eingesetzt werden können sowie digitale Echtzeitbildungsangebote für ein online-lernen mit Referent*innen hinzu gekommen.

Außerdem können sich Lehrkräfte auf globaleslernen-berlin.de von den Beiträgen engagierter Berliner Schulen inspirieren lassen und relevante Veranstaltungen zur Fort- und Weiterbildung und Vernetzung finden.

Es kommen ständig neue Bildungangebote hinzu – nutzen Sie die Vielfalt Berlins für Ihre Schule!

Die Kontaktstelle für Umwelt und Entwicklung (KATE) e. V.

Die Kontaktstelle für Umwelt und Entwicklung (KATE) e.V. wurde 1988 in der DDR gegründet und ist ein gemeinnütziger Verein, der sich zum Ziel gesetzt hat, mittels umwelt- und entwicklungspolitischer Bildungsarbeit eine zukunftsfähige Welt verantwortungsvoll mitzugestalten. KATE e.V. bietet für unterschiedliche Altersgruppen verschiedene Angebote an:

Berliner Entwicklungspolitisches Bildungsprogramm (benbi)
Seit 2002 koordiniert KATE e.V. das Berliner Entwicklungspolitische Bildungsprogramm (benbi). Das benbi ist ein Kooperationsprojekt, an dem zahlreiche Vereine aus Berlin mitwirken und Bildungsangebote für Schüler*innen der 3.–13. Klasse anbieten. Die Projektmitarbeiter*innen stellen die Schnittstelle aller Beteiligten dar und koordinieren den thematischen sowie organisatorischen Rahmen der Veranstaltung.

Das Klimafrühstück
Das Klimafrühstück ist ein entwicklungspolitisches Bildungsangebot, das die Themen Klimawandel und Ernährung verbindet und anhand des Bezugs zum Alltäglichen zeigt, dass jede*r Klimaschützer*in sein kann. Die Teilnehmenden werden für die Folgen des Klimawandels sensibilisiert und ermutigt Handlungsoptionen zu identifizieren, die das Klima schützen. Das Projekt kann als eigenständiger Projekttag oder als Einstieg in die Themen Klimaschutz oder Ernährung eingesetzt werden.

Mein Handy und ich –
Die globalen Folgen der Handynutzung
Mit dem Projekt „Mein Handy und ich – Die globalen Folgen der Handynutzung" bietet KATE e.V. Projekttage für Schüler*innen im Ersten und Zweiten Bildungsweg an. Im Rahmen der Projekttage werden die Schüler*innen entlang der Wertschöpfungskette eines Mobiltelefons für die globalen Folgen der Handynutzung sensibilisiert. Geschulte Bildungsreferent*innen führen die Schüler*innen mit partizipativen Methoden des Globalen Lernens an die Thematik heran. Sachverhalte werden durchschaubar gemacht und ein Perspektivwechsel ermöglicht. Ziel dabei ist es, die Schüler*innen zu befähigen, eigenständig Handlungsoptionen zu entwickeln.

Promotor für Globales Lernen in Berlin
Seit 2019 ist der Promotor für Globales Lernen bei KATE e.V. angestellt. Kern seiner Arbeit ist die Stärkung von entwicklungspolitischen NROen und die Förderung ihrer Zusammenarbeit mit Schulen – damit Globales Lernen zu einem festen Bestandteil von Schulentwicklungsprozessen wird. Dabei begleitet der Promotor drei Modellschulen bei ihrer Profilierung in Bezug auf das übergreifende Thema „Nachhaltige Entwicklung/Lernen in globalen Zusammenhängen".

NROs in Schulen
Mit diesem Projekt finanzieren wir die Zusammenarbeit und den Austausch zwischen NROen und Schulen, die „Modellschule des Globalen Lernens" werden wollen. U. a. können hier ca. 30 Projekttage von qualifizierten entwicklungspolitischen NROen umgesetzt werden.

Um die Umsetzung der verschiedenen Projekte kümmert sich ein interdisziplinäres Team, das von Freiwilligen des FÖJ- und ÖBFD-Dienstes unterstützt wird. Zudem ist KATE e.V. im Landesnetzwerk des Berliner Entwicklungspolitischen Ratschlags (BER) e.V. sowie im Bildungsnetzwerk des Entwicklungspolitischen Bildungs- und Informationszentrums (EPIZ) e.V. mit anderen Organisationen des Globalen Lernens vernetzt. Darüber hinaus ist KATE e.V. eine der Gruppen, die auf der Empfehlungsliste des Berliner Senats für Bildung Jugend und Familie als als kompetente Kooperationspartnerin im Bereich des Globalen Lernens empfohlen wird.

Finanziert wird unsere Arbeit über Projektzuwendungen, Spenden, Mitgliedsbeiträge und kleinere Einnahmen, die unter die Kleinunternehmerregelung nach §19 UstG fallen.

Spendenkonto:
KATE e. V., IBAN: DE45 430 609 67 1115 319 200

Mehr Informationen
finden Sie auf unserer Website unter
www.kate-berlin.de
oder bei facebook unter
https://www.facebook.com/KateevBerlin

benbi

Berlin entwickeln für Eine Welt

Modellschule Globales Lernen

Dieses Projekt wird gefördert...

Gefördert von ENGAGEMENT GLOBAL mit Mitteln des BMZ

Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung

Gefördert aus Mitteln der Landesstelle für Entwicklungszusammenarbeit des Landes Berlin

Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe | be Berlin
Landesstelle für Entwicklungszusammenarbeit

Gefördert von der Stiftung Nord-Süd-Brücken mit finanzieller Unterstützung des BMZ

stiftung nord-süd brücken

Gefördert mit Mitteln des evangelischen Kirchlichen Entwicklungsdienstes

Gefördert durch:
Brot für die Welt mit Mitteln des Kirchlichen Entwicklungsdienstes

KATE

Herausgeberin
Kontaktstelle für Umwelt und Entwicklung (KATE) e. V.
Greifswalder Straße 4, 10405 Berlin
anmeldung@kateberlin.de
www.kate-berlin.de

Redaktion
Isabel Wille
Karla-Felicitas Braun
Nele Laudahn
Dina Leber
Jani Makowski

Layout und Titel-Illustration
Enrica Hölzinger, www.peppermint.de
Traktor: © kokandr, istockphoto.com

Workshop-Illustrationen
Simon Oesterle, www.simon-oesterle.de

Druck
Gedruckt auf Recyclingpapier

Für die Texte und Verlinkungen der NRO-Workshopangebote sind ausschließlich die jeweiligen Organisationen selbst verantwortlich.

Zum Zeitpunkt der Erstellung waren alle Verlinkungen abrufbar, darüber hinaus kann die Nutzbarkeit, nicht gewährleistet werden.

In diesem Dokument verwenden wir das Gendersternchen, um die Geschlechtervielfalt sichtbar zu machen. Damit möchten wir alle Personen ansprechen, die sich dem weiblichen oder männlichen Geschlecht zuordnen, sich mit beiden oder keinem dieser Geschlechter identifizieren oder sich jenseits dieser Definitionen verorten.*

Für den Inhalt dieser Publikation ist allein die Kontaktstelle für Umwelt und Entwicklung (KATE) e.V. verantwortlich; die hier dargestellten Positionen geben nicht den Standpunkt von Engagement Global oder des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung sowie der Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe wieder.

Wir bedanken uns bei allen, die das benbi 2020 mitgestaltet haben!