



Niedersächsische  
Landeszentrale für  
politische Bildung



**POLITISCHE  
MEDIEN  
KOMPETENZ**

# **DIGITAL DIVIDE IN DEUTSCHLAND**

## **Präsentation zum Workshop**

# ABLAUF

## Das erwartet euch im Workshop

1. Warm-up
2. Zugang zum Digitalen Raum spielerisch erleben
3. Diskussion der Erlebnisse
4. Digitale Klüfte verringern
5. Reflexion



**Wie viel Prozent der  
Bevölkerung in Deutschland  
sind noch offline?**

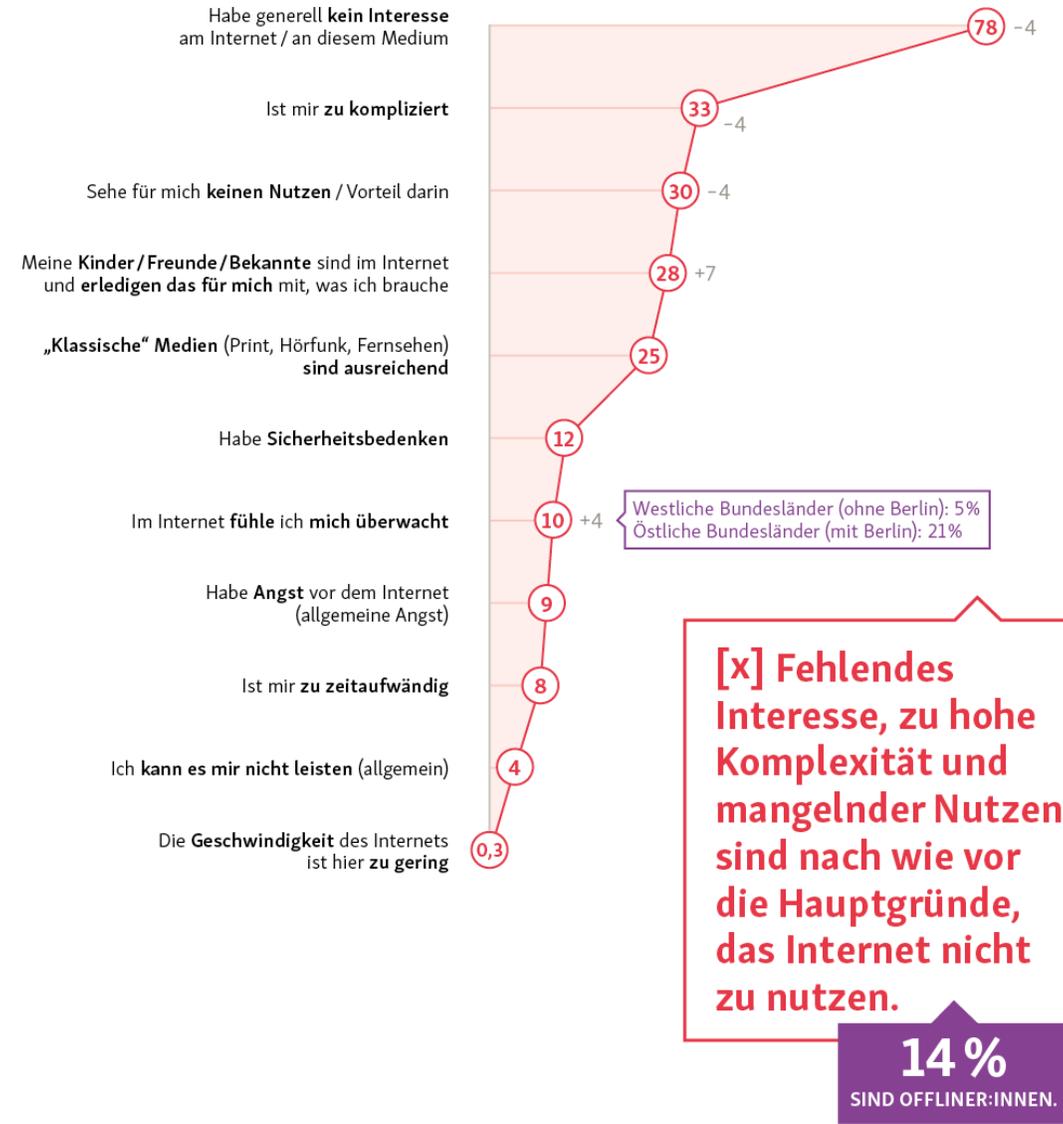


# 14 %

der Bevölkerung  
in Deutschland  
sind noch offline.



WELCHE DER FOLGENDEN GRÜNDE SIND AUSSCHLAGGEBEND DAFÜR, DASS SIE DAS INTERNET NICHT NUTZEN?



Basis: OfflinerInnen (n=403); Angaben in Prozent; Abweichungen in Prozentpunkten



D21-Digital-Index 2019/2020, eine Studie der Initiative D21, durchgeführt von Kantar, ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.

**Wie viel Prozent der  
über 70-Jährigen  
nutzen das Internet?**



# 52 %

der über 70-Jährigen  
nutzen das Internet.

## WER SIND DIE OFFLINER:INNEN?\*



**71 Jahre**  
Durchschnittsalter



**71%**  
Haupt-/  
Volksschulabschluss



**67%**  
Frauen

Basis: OfflinerInnen (n=403);

\* Ausführliche Persona-Beschreibung bei den Nutzertypen Seite 38



D21-Digital-Index 2019/2020, eine Studie der Initiative D21, durchgeführt von Kantar, ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.

# Über welches Gerät nutzen die meisten Menschen das Internet?

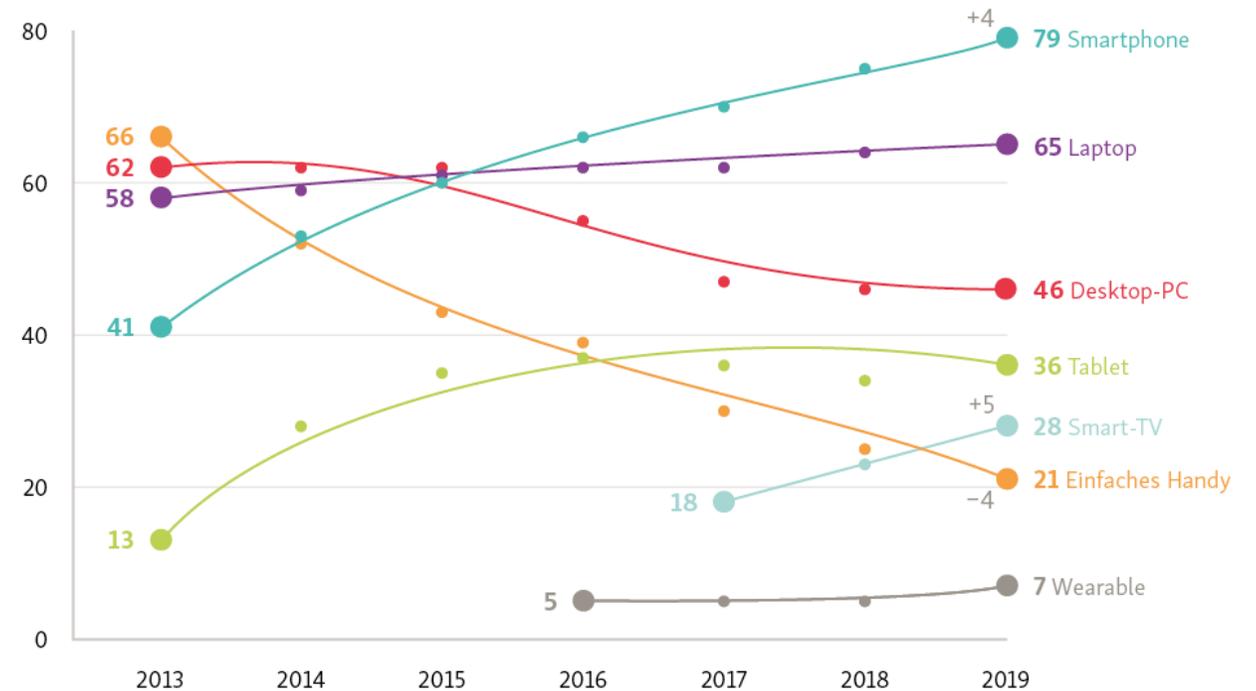
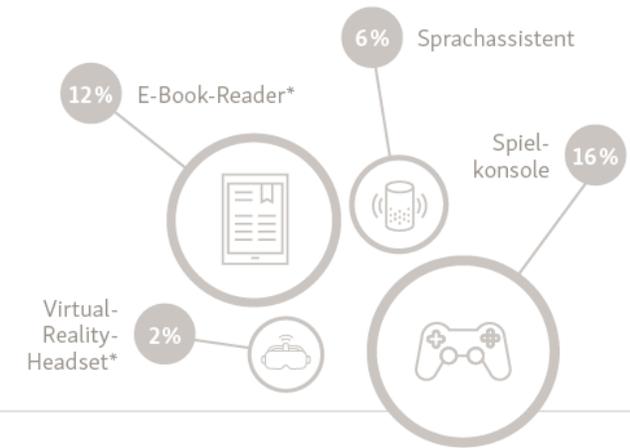
Laptop, Desktop-PC, Smartphone oder Tablet?



# Die meisten Menschen nutzen das Internet mit dem Smartphone



BITTE SAGEN SIE UNS, WELCHE DER FOLGENDEN GERÄTE SIE PRIVAT ODER BERUFLICH NUTZEN?



Basis: Personen ab 14 Jahren (n=20.322); \*(n=2.019); Angaben in Prozent; Abweichungen in Prozentpunkten



D21-Digital-Index 2019/2020, eine Studie der Initiative D21, durchgeführt von Kantar, ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.

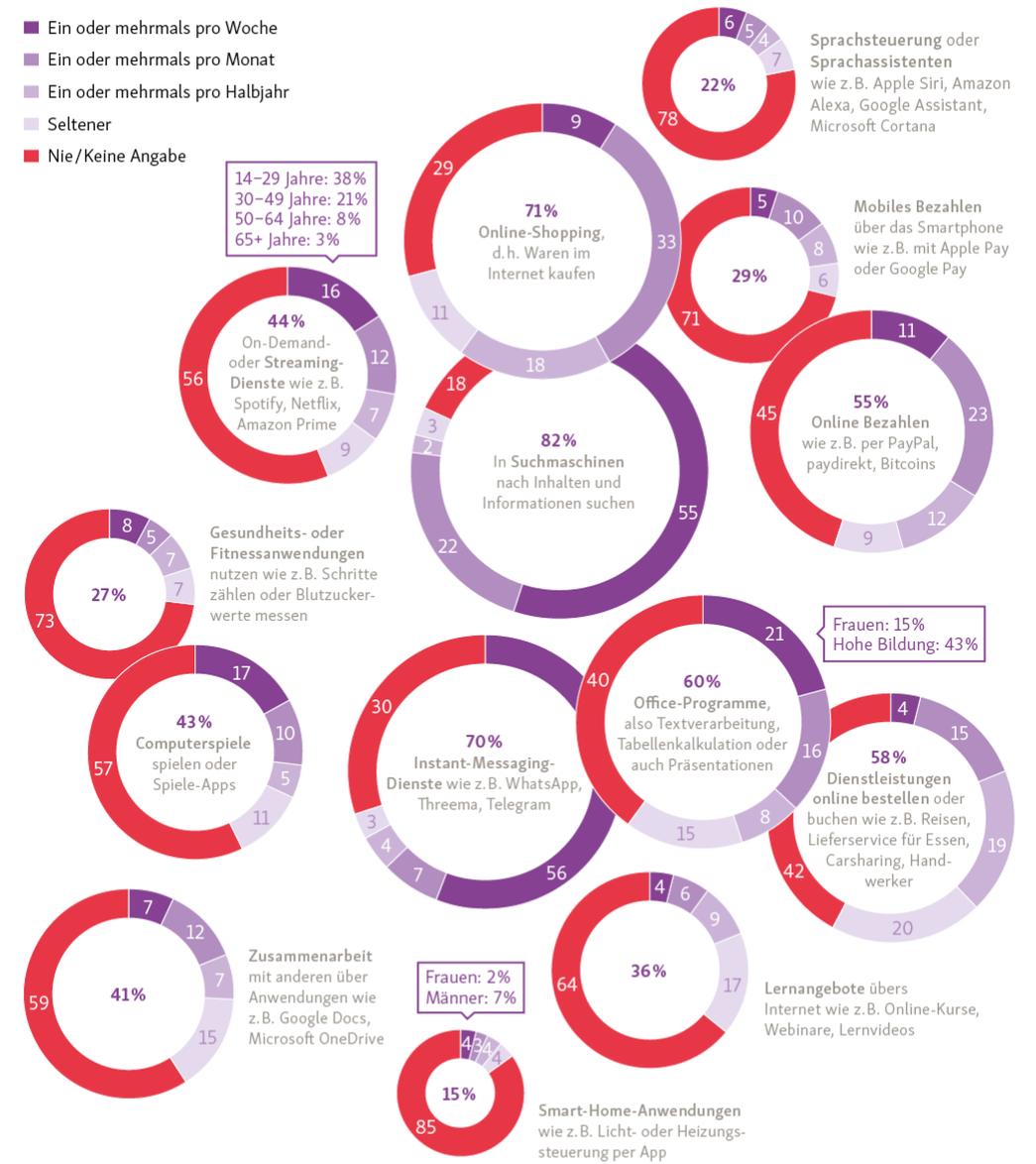
# Wofür wird das Internet am meisten genutzt?

Suchmaschinen benutzen, Online-Shopping,  
Musik-/Video-Streaming oder Games?

# Die meisten Menschen nutzen im Internet Suchmaschinen

BITTE GEBEN SIE AN, OB BZW. WIE HÄUFIG SIE DIE FOLGENDEN ANWENDUNGEN NUTZEN.

- Ein oder mehrmals pro Woche
- Ein oder mehrmals pro Monat
- Ein oder mehrmals pro Halbjahr
- Seltener
- Nie/Keine Angabe



Basis: Personen ab 14 Jahren (n=2.019); Angaben in Prozent



D21-Digital-Index 2019/2020, eine Studie der Initiative D21, durchgeführt von Kantar, ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.



**Wie viel Prozent konnten schon  
mal einen Dienst, der sonst offline  
stattfindet, jetzt nur online nutzen?**



# 28 %

konnten einen bestimmten Dienst nur online/per App nutzen



**28%** Ich habe schon einmal erlebt, dass ich einen bestimmten Dienst (z.B. Check-In, Vereinbarung Arzttermin etc.) nur per Internet/App nutzen konnte.

70+ Jahre: 13%  
Niedrige Bildung: 16%  
OfflinerInnen: 4%

Basis: Personen ab 14 Jahren (n=2.019)



D21-Digital-Index 2019/2020, eine Studie der Initiative D21, durchgeführt von Kantar, ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.

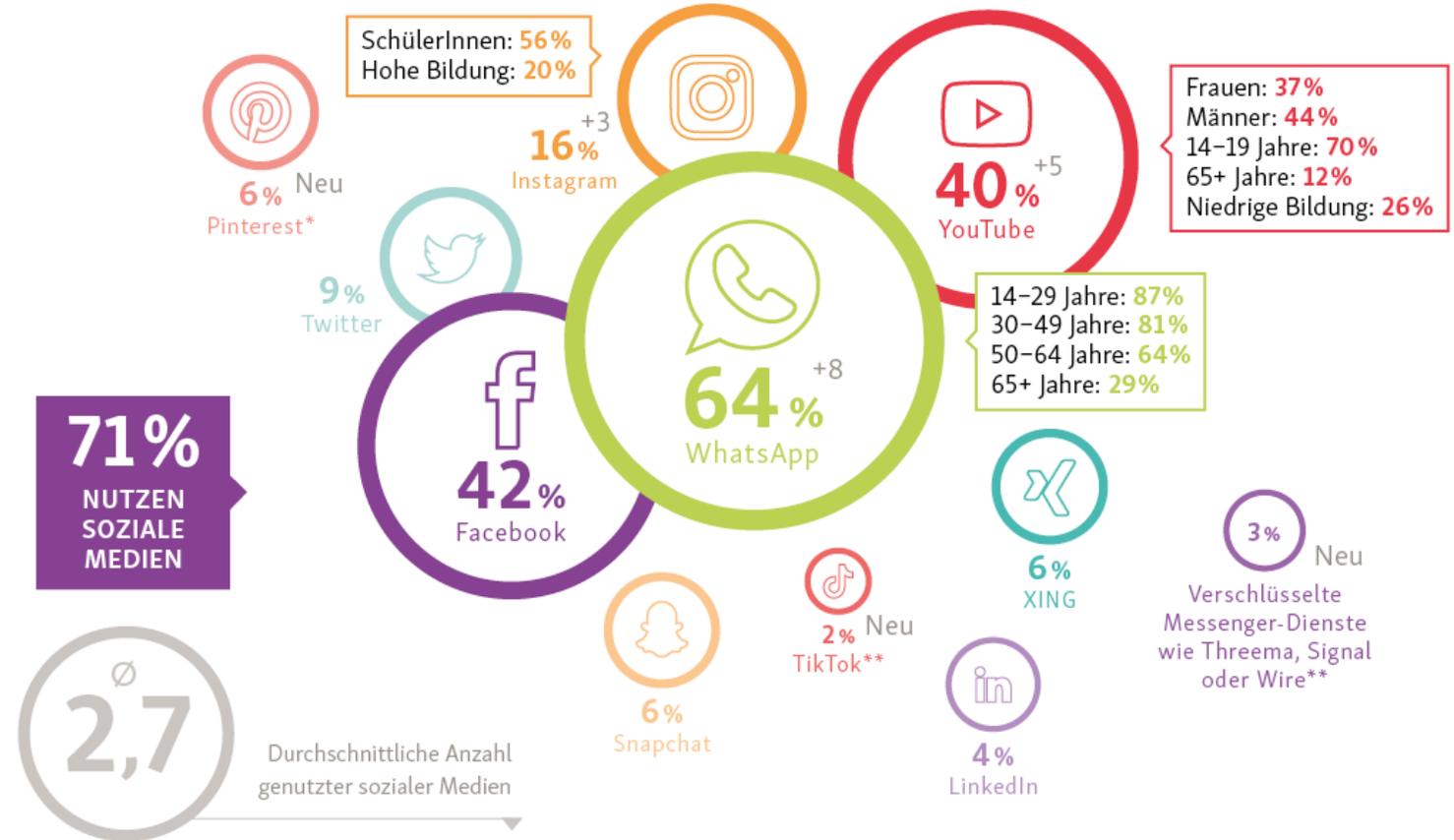
# Wie viele Soziale Medien nutzen Menschen in Deutschland im Schnitt?

z. B. WhatsApp, YouTube, Facebook, Instagram,  
Snapchat, LinkedIn, Twitter, TikTok ...

WELCHE DER FOLGENDEN SOZIALEN MEDIEN NUTZEN SIE – EGAL OB SIE AKTIV ETWAS POSTEN BZW. HOCHLADEN ODER NUR INHALTE/VIDEOS ANSEHEN?

# 2,7

## Soziale Medien werden durchschnittlich genutzt



Basis: Personen ab 14 Jahren (n=20.322); Abweichungen in Prozentpunkten; \*(n=12.216); \*\*(n=2.019)



D21-Digital-Index 2019/2020, eine Studie der Initiative D21, durchgeführt von Kantar, ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.

# VIDEO-INPUT

Welche Art Internetnutzer\_in bist du?

visionYOU GmbH: Digital Divide in  
Deutschland, in: YouTube, LpB  
Niedersachsen, 01.12.2020

Zum Video: [youtu.be/RiHSOVi33BE](https://youtu.be/RiHSOVi33BE)



# **Spielvariante 1**

**Eilmeldung:** Die Games-Branche ist völlig aus dem Häuschen. Ein beliebtes Online-Game hat letzte Nacht heimlich einen zweiten Teil herausgebracht. Kaufen kann man ihn noch nicht. Das geht erst in einer Woche. Die gute Nachricht: Es gibt 5.000 Early-Access-Lizenzen. Aber der Ansturm darauf ist groß.

**Ein Elektromarkt verlost zwei Lizenzen über ein Gewinnspiel:** Du willst unbedingt gewinnen und nimmst am Gewinnspiel teil. Es ist ein Quiz, mit dem du dir einen persönlichen 4-stelligen Code freispielst. Doch damit nicht genug. Damit niemand schummelt, musst du diesen Code persönlich in einer Filiale des Elektromarkts einlösen. Doch die Zeit drängt. Nur wer wirklich schnell ist und als erstes im Elektromarkt eintrifft, kann sich seine Early-Access-Lizenz sichern.

**Das Spiel hat vier Runden:** Für jede Runde werden Punkte vergeben. Das Team mit den meisten Punkten am Ende des Spiels gewinnt. Die anderen gehen leider leer aus.

# ABLAUF & REGELN

- 1. In jeder Runde zieht eure Gruppe eine Karte.** Sie enthält die Aufgabe, eure individuellen Einschränkungen und die verfügbare Zeit.
- 2. Ihr müsst euch an die Zeit halten.** Ist die Zeit abgelaufen und ihr habt kein Ergebnis, bekommt ihr 0 Punkte für die Runde.
- 3. Ihr müsst euch an eure Einschränkungen halten.** Beachtet die Hinweise auf der Karte. Tut ihr das nicht, bekommt ihr ebenfalls 0 Punkte für die Runde.
- 4. Schnell sein lohnt sich.** Das schnellste Team bekommt 3 Punkte, das zweitschnellste 2, wer es noch vor Ablauf der Zeit schafft, 1 Punkt.

## **RUNDE 1**

**Welche neuen Funktionen  
bringt das Update?**

**4 Minuten**

## RUNDE 2

**Welches Wort suchen wir?**

**2 Minuten**

## RUNDE 3

**Wo ist der nächstgelegene  
Media Markt?**

**2 Minuten**

## RUNDE 4

**Kaufe dir eine Fahrkarte,  
um dorthin zu kommen.**

**3 Minuten**

# **Spielvariante 2**

# RUNDE 1

**Findet eine\_n Ansprechpartner\_in zum Thema  
*Maßnahmen der Regierung zur Digitalisierung*  
in einer zuständigen Institution/Behörde.**

**20 Minuten**

## **RUNDE 2**

**Plant eine Reise zu einer sozialpolitischen Demo mit den öffentlichen Verkehrsmitteln.**

**10 Minuten**

## RUNDE 3

**Ihr erhaltet einen wissenschaftlichen Aufsatz.  
Versucht, diesen zu verstehen, und recherchiert  
hierfür auch die Definition bzw. eine Kurzbe-  
schreibung des politischen Begriffs *Inklusion*.**

**10 Minuten**

# BARRIEREN/EINSCHRÄNKUNGEN

In Bezug auf die Internetnutzung und gesellschaftliche Teilhabe

- Blindheit bzw. schlechtes Sehvermögen
- Gehörlosigkeit
- Kein/schlechter Internetanschluss am Wohnsitz
- Sprachbarrieren
- Analphabetismus
- Keine Erfahrung mit dem Internet
- Geistige Beeinträchtigungen



# IMPRESSUM

Dieses Werk ist entstanden im Rahmen der Plattform [politische-medienkompetenz.de](https://politische-medienkompetenz.de).

Im Auftrag von: [Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung](#)

Autor\_innen: [Der Paritätische Gesamtverband](#) und [visionYOU GmbH](#)

Nutzungsrechte: Lizenziert unter [CC BY-NC-SA 4.0](#)

