



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?**

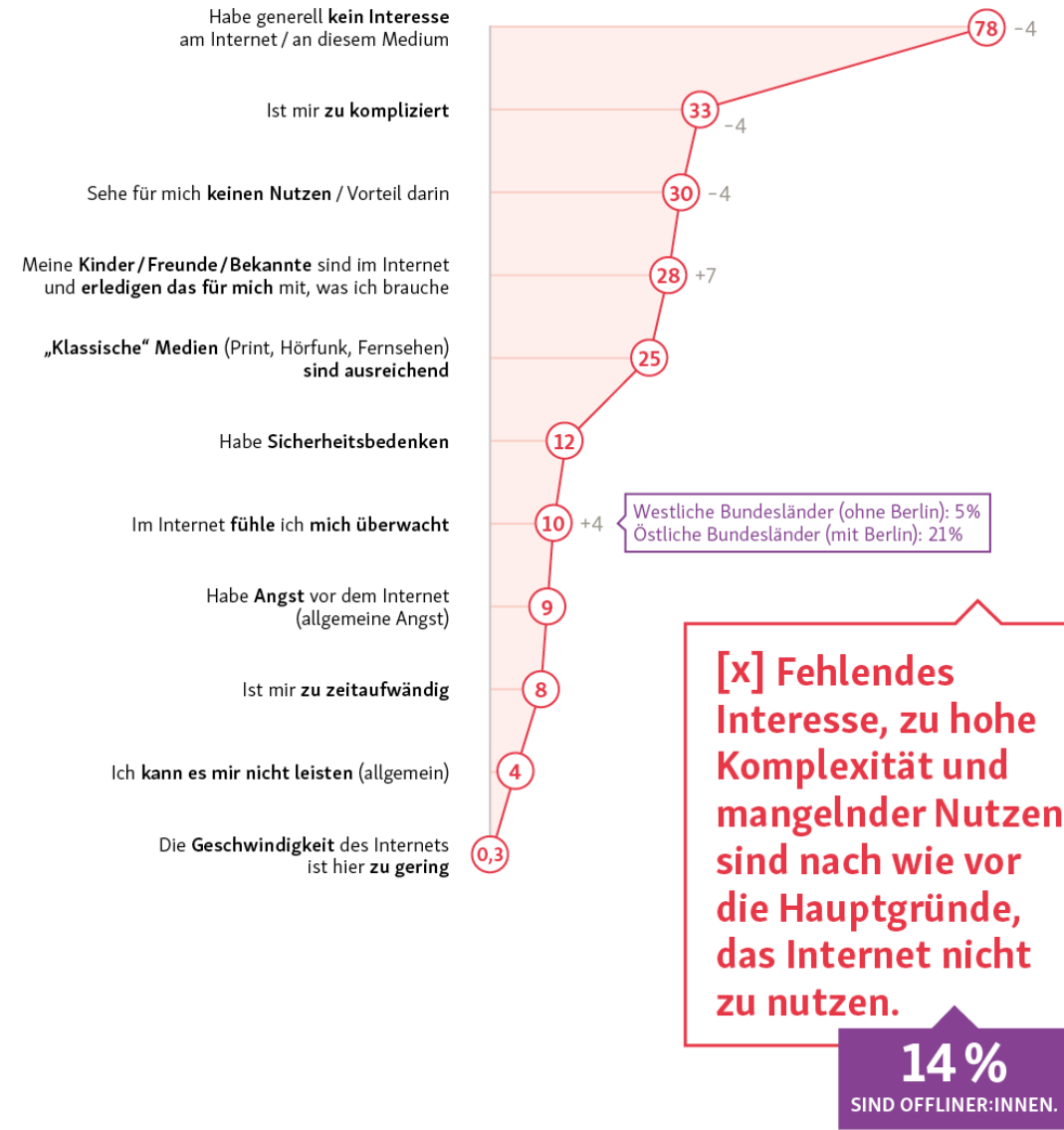


14 %

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?

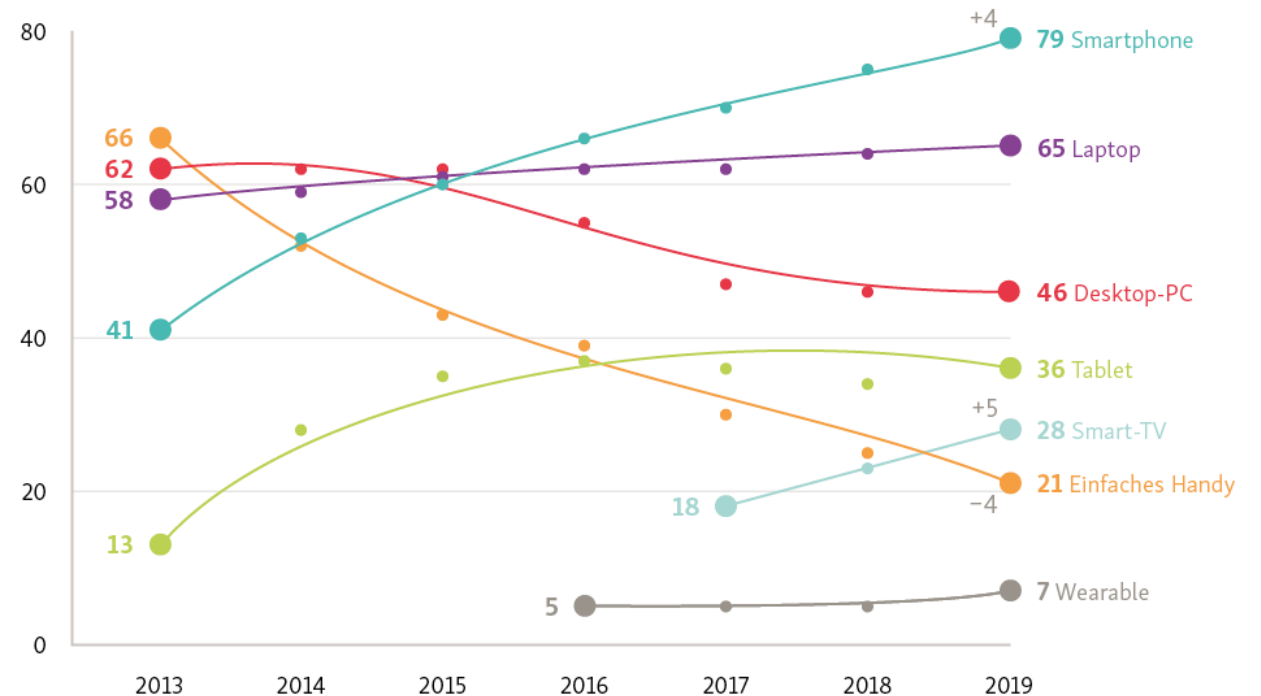
Laptop, Desktop-PC, Smartphone oder Tablet?



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



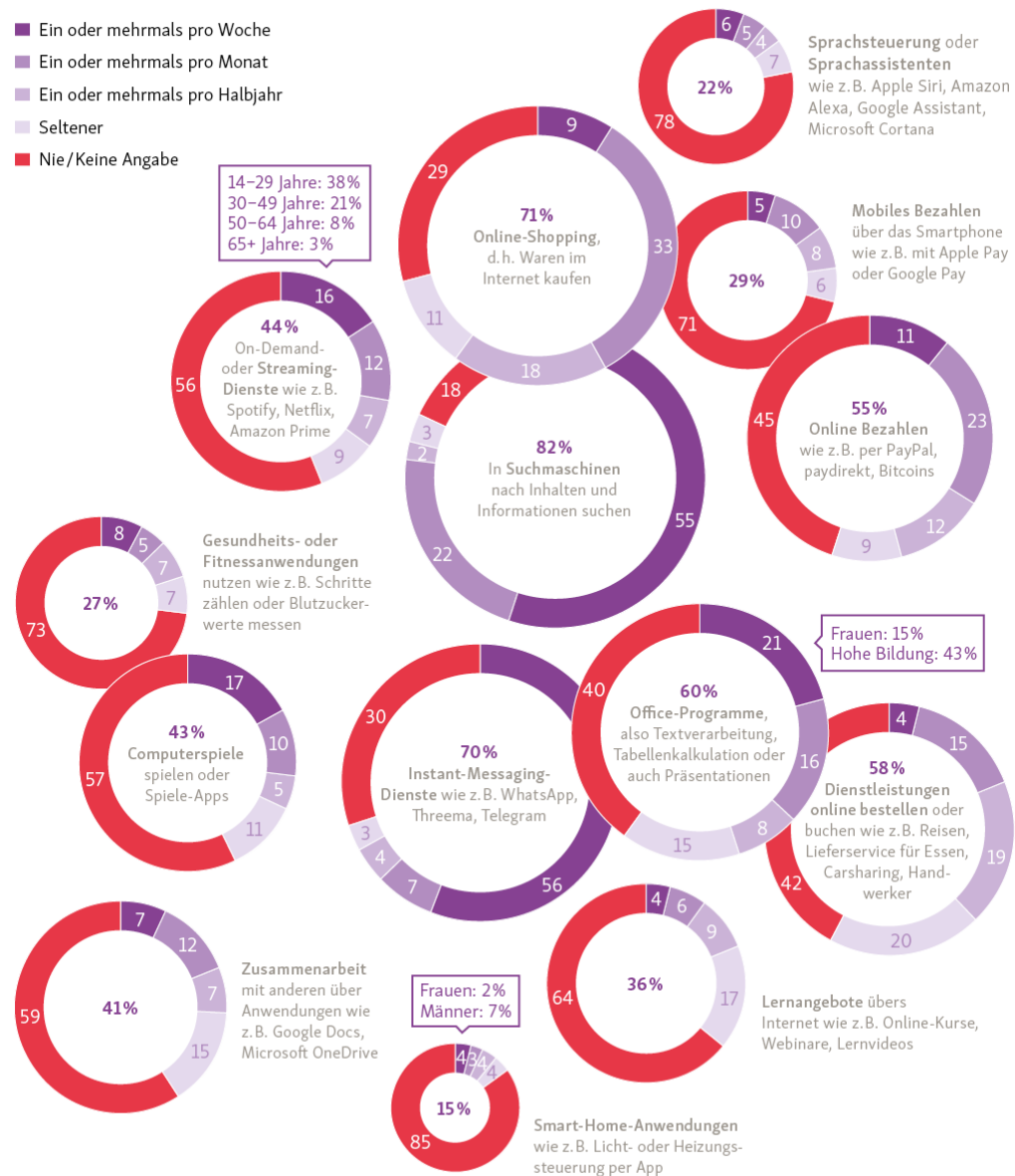
D21-Digital-Index 2019/2020, eine Studie der Initiative D21, durchgeführt von Kantar, ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.

Wofür wird das Internet am meisten genutzt?

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

Die meisten Menschen nutzen im Internet Suchmaschinen

- 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





**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 bestimm-
ten 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.

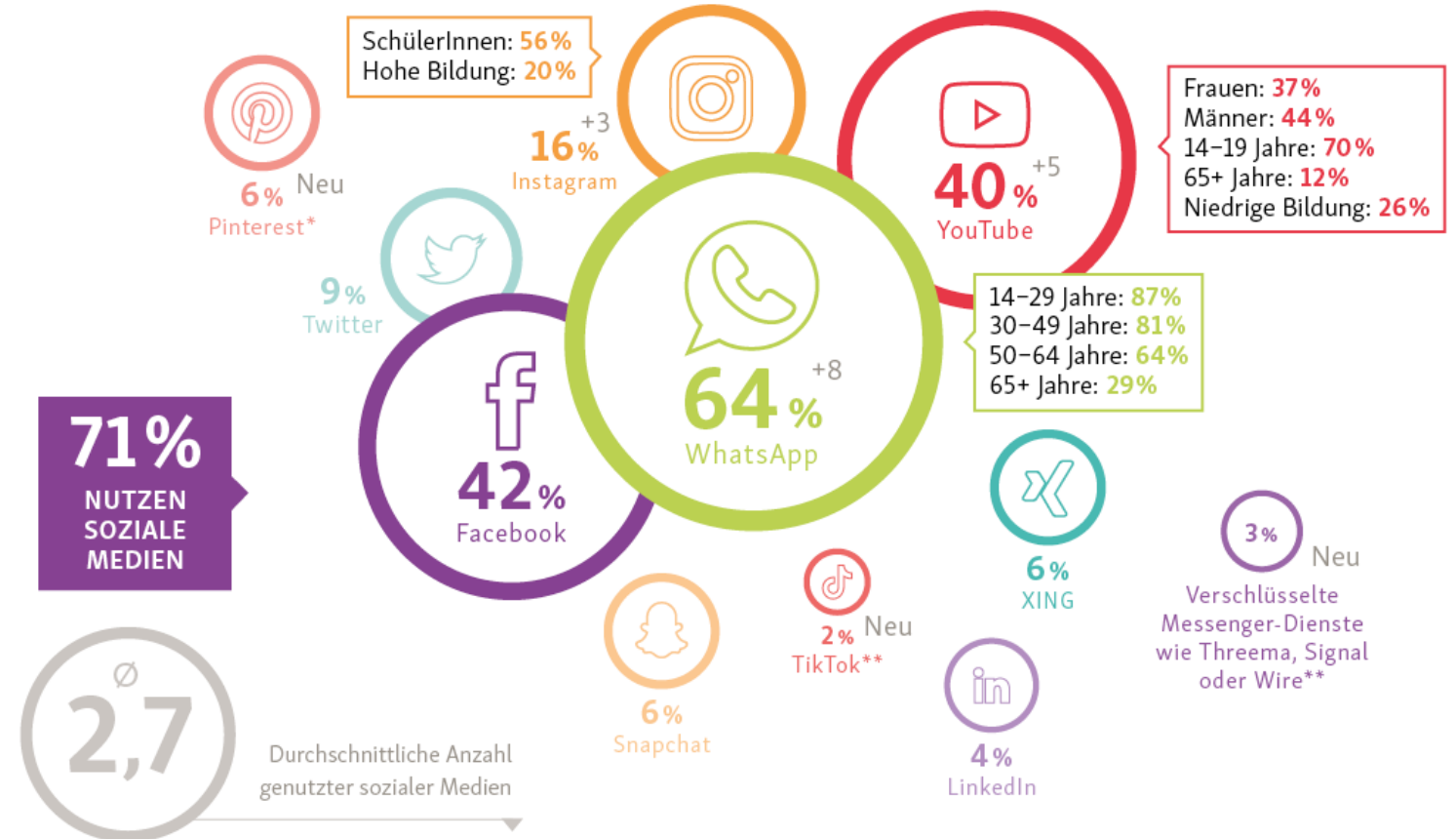
Wie viele Soziale Medien nutzen Menschen in Deutschland im Schnitt?

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



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.

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](#)

