



Förderaufruf
für Projekte in der Programmebene „Digitaler Raum“
im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“
des Bundesministeriums für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Förderzeitraum 2027–2030

1 Ausgangssituation

Das Bundesprogramm „Demokratie leben!“ soll zu einem friedlichen, respektvollen und freiheitlichen Zusammenleben in einer offenen, liberalen und pluralistischen Gesellschaft auf der Grundlage des Grundgesetzes in Deutschland beitragen. Es fördert Demokratiebildung und Extremismusprävention. „Demokratie leben!“ ist ein lernendes Programm, das immer wieder auf aktuelle gesellschaftliche Herausforderungen reagiert.

1.1 Programmgestaltung

Im Bundesprogramm „Demokratie leben!“ werden Projekte in vier Programmebenen und Sondervorhaben gefördert. Die Programmebenen sind: Kommune, Land, Bund und Digitaler Raum. Sie werden ergänzt durch Sondervorhaben, unter anderem zur Integration und Teilhabe. Das Bundesprogramm beinhaltet zwei Handlungsfelder: Demokratiebildung und Extremismusprävention.

1.2 Zielgruppen des Bundesprogramms

Zielgruppen der Maßnahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ sind in erster Linie Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene und deren soziales Umfeld (zum Beispiel deren Eltern, Familienangehörige und andere Bezugspersonen).

Die Maßnahmen des Bundesprogramms adressieren zudem Fachkräfte in Regelstrukturen und deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren. Regelstrukturen im Sinne des Bundesprogramms sind auf Dauer angelegte, institutionell verfasste und gesellschaftlich etablierte staatliche oder nichtstaatliche Strukturen.

Beispiele hierfür sind:

Orte der frühkindlichen Betreuung, Ganztagsbetreuung/Hort; Institutionen der schulischen Bildung vor allem Grundschulen, allgemeinbildende Schulen, Förderschulen, Schulen der Berufsbildung; Aus-, Fort- und Weiterbildungseinrichtungen, vor allem Hochschulen, Universitäten, Berufsakademien, Volkshochschulen; Einrichtungen und deren Angebote für Kultur, Sport, soziale Angelegenheiten, für Sicherheitsaufgaben, Traditionspflege oder außerschulischen Bildung, zum Beispiel Sportvereine, Musikvereine, Theater, Gedenkstätten, Heimatvereine, Feuerwehr, Bildungsstätten; religiöse Vereinigungen und Einrichtungen; Interessenvertretungen zum Beispiel Gewerkschaften, Selbstvertretungen, Verbände, Jugendorganisationen; Öffentlicher Dienst und Verwaltungsbehörden



Multiplikatorinnen und Multiplikatoren an Regelstrukturen sind Schlüsselpersonen, die an diesen Regelstrukturen sind oder für diese agieren. Sie können die Zielgruppe unterstützen oder Wissen, Informationen, Werte oder Fähigkeiten an eine große Zielgruppe weitergeben. Sie fungieren somit auch als Informationsvermittler und können eine breite Weitergabe ermöglichen.

Beispiele hierfür sind – haupt-, neben- oder ehrenamtlich:

Eltern, gewählte Vertreterinnen und Vertreter, Mitglieder in Gremien, Trainerinnen und Trainer, Dozentinnen und Dozenten, Mitglieder, Patinnen und Paten, Mentorinnen und Mentoren, Tutorinnen und Tutoren, Trainerinnen und Trainer in Sportvereinen, Jugendleiterinnen und -leiter oder Jugendwartinnen und -warte, Freiwillige

Entsprechend des Gegenstands des Förderaufrufs und der jeweiligen Ziele muss eine Auswahl der Zielgruppen erfolgen.

2 Gegenstand des Förderaufrufs

Mit der Weiterentwicklung des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ wird zukünftig der Einsatz für die Demokratie im digitalen Raum als Programmebene gefördert. Die Menschen sollen dort erreicht werden, wo sie sich zunehmend informieren, aufhalten und mit anderen Menschen interagieren: im digitalen Raum. Dort finden zugleich aber auch in wachsendem Maß Radikalisierungsprozesse statt. Um dieser Entwicklung entgegenzutreten, werden digitale Demokratiebildung und Extremismusprävention angeboten – auch und gerade mit Blick auf junge Menschen. Im Zentrum stehen dabei die Vermittlung von Medien- und Digitalkompetenz, Demokratiebildung und Extremismusprävention im Gaming sowie Prävention gegen Anfeindungen, Desinformation, Verschwörungsdenken und gegen Ausprägungen Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit (GMF) im digitalen Raum.

Gegenstand dieses Förderaufrufs ist die zeitlich begrenzte Förderung von Projekten in den folgenden Themenfeldern:

- Digitale Teilhabe und Medienkompetenzen
- Präventionsarbeit gegen Anfeindungen im Netz und Desinformation
- Demokratiebildung und Präventionsarbeit im Gaming
- Resilienz gegen GMF-Ausprägungen und Extremismus im digitalen Raum

Es muss bei allen Projekten ein fortlaufender Transfer in die Praxis und/oder in Regelstrukturen erfolgen.



2.1 Themenfeld „Digitale Teilhabe und Medienkompetenzen“

Meinungsbildung, Teilhabe, Diskussion aber auch Radikalisierung finden zunehmend auch im digitalen Raum statt. Die Potentiale sind groß, dort Demokratiebildung sowie Extremismusprävention zu stärken. Für beide Ansätze braucht es digitale Medienkompetenzen. Das beinhaltet das Wissen um entsprechende Angebote sowie digitalspezifische Kompetenzen im Umgang mit diesen Angeboten und mit der Informationsflut.

Die Projekte sollen

- 1) geeignete Ansätze zur Vermittlung von Medienkompetenzen in Regelstrukturen inklusive des Umgangs mit Herausforderungen und technischen Entwicklungen im digitalen Raum beinhalten,
- 2) da wo nötig neue Möglichkeiten von Künstlicher Intelligenz (KI) oder anderen neuen Technologien einbeziehen, zum Beispiel im Bereich der Content-Moderation oder der Nutzung von KI-Agenten,
- 3) die Teilhabe an Diskursen im digitalen Raum durch geeignete Angebote stärken und demokratische Werte auf der Grundlage des Grundgesetzes vermitteln.

Vor diesem Hintergrund sollen in diesem Themenfeld Projekte gefördert werden, die mindestens eines der folgenden Mittlerziele (MZ) verfolgen:

MZ 1: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind medienkompetent und agieren auf der Grundlage des Grundgesetzes und dessen Normen und Werte im digitalen Raum.

MZ 2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren nutzen aktuelle KI-Anwendungen handlungskompetent und kennen deren Chancen und Gefahren.

MZ 3: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren lernen mit digitalen Beteiligungsmöglichkeiten demokratische Verfahren und erfahren Selbstwirksamkeit.

MZ 4: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren nehmen aktiv und demokratisch an Debatten im digitalen Raum teil.

Die aufgeführten Mittlerziele werden durch die in der Anlage zu diesem Förderaufruf aufgeführten Handlungsziele konkretisiert.



2.2 Themenfeld „Präventionsarbeit gegen Anfeindungen im Netz und Desinformation“

Der digitale Raum ist auch geprägt von Anfeindungen im Netz und der Verbreitung von Desinformation. Das führt zu Verunsicherung und zum Rückzug vieler, vor allem junger Menschen, bis hin zu tatsächlichen Angriffen gegen Einzelne. Die Meinungsfreiheit wird dadurch in Frage gestellt. Dies beeinträchtigt demokratische und pluralistische Diskurse insgesamt.

Die Projekte in diesem Themenfeld sollen die Zielgruppen darin unterstützen,

- 1) Kompetenzen im Umgang mit solchen Anfeindungen zu erlernen und Strategien der Resilienz zu entwickeln,
- 2) Desinformationsnarrative sowie potentielle Manipulationsversuche zu erkennen und darauf zu reagieren.
- 3) Der digitale Raum mit seiner schnellen Entwicklung erfordert außerdem neue Ansätze in der Bearbeitung von digitalen Phänomenen in Regelstrukturen. Zum Beispiel Fach- und Lehrkräfte sollen unterstützt werden, um schnell auf neue Digitalphänomene (zum Beispiel Challenges, Hashtag-Kampagnen) oder Desinformationsnarrative aus dem In- und Ausland reagieren und diese auch im Unterrichtskontext thematisieren zu können.

Vor diesem Hintergrund sollen in diesem Themenfeld Projekte gefördert werden, die mindestens eines der folgenden Mittlerziele (MZ) verfolgen:

MZ 1: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind handlungskompetent im Umgang mit Anfeindungen im Netz.

MZ 2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind handlungskompetent im Umgang mit Desinformation.

MZ 3: Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren wenden in ihrer Arbeit wirksame Konzepte zur Prävention und Bearbeitung von Anfeindungen im Netz und Desinformation an.

Die aufgeführten Mittlerziele werden durch die in der Anlage zu diesem Förderaufruf aufgeführten Handlungsziele konkretisiert.

2.3 Themenfeld „Demokratiebildung und Präventionsarbeit im Gaming“

Mehr als die Hälfte der Deutschen spielt Games. Diese sind fester Bestandteil des Alltags vieler und erreichen nahezu die gesamte Gesellschaft, über Alters- und Geschlechtergrenzen hinweg. Damit bieten sie ein hohes Potential für Demokratiebildung und der demokratischen Wertevermittlung auf



Basis des Grundgesetzes. Gleichzeitig erleben Menschen auch auf Gaming-Plattformen digitale Anfeindungen. Auch Desinformation und Verschwörungsdenken werden dort ebenfalls zunehmend verbreitet und Radikalisierungsprozesse beginnen über Games und Diskursräumen (etwa Foren oder Chats).

Die Projekte im Bereich Gaming sollen

- 1) Ansätze zu Demokratiebildung und der demokratischen Wertevermittlung in und mit Games anbieten,
- 2) Medienkompetenzen in und mit Games vermitteln,
- 3) zielgruppengerechte Präventionsangebote im Bereich der Radikalisierung jeweils unter Einbezug von Games entwickeln und weiterentwickeln.

Vor diesem Hintergrund sollen in diesem Themenfeld Projekte gefördert werden, die mindestens eines der folgenden Mittlerziele (MZ) verfolgen:

MZ 1: Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren nutzen Games zielgruppengerecht für Formate der Demokratiebildung und der Extremismusprävention.

MZ 2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind medienkompetent und reflektieren mögliche extremistische und GMF-Inhalte von Games und deren Plattformen.

MZ 3: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind handlungskompetent im Umgang mit Anfeindungen in Games und deren Plattformen.

MZ 4: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind handlungskompetent im Umgang mit Desinformation und Verschwörungsdenken in Games und deren Plattformen.

Die aufgeführten Mittlerziele werden durch die in der Anlage zu diesem Förderaufruf aufgeführten Handlungsziele konkretisiert.

2.4 Themenfeld „Resilienz gegen Extremismus und GMF- Ausprägungen im digitalen Raum“

Digitale Kommunikationsräume sind seit Jahren verstärkt durch Anfeindungen, Ausgrenzung und Abwertung geprägt. Die ideologischen Grundlagen hierfür sind häufig Extremismus und Ausprägungen Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit (GMF). Dabei werden gesellschaftliche Ungleichwertigkeitsvorstellungen gezielt aufgegriffen, verbreitet und letztlich verfestigt. Die Förderung im Bereich „Resilienz gegen Extremismus und GMF-Ausprägungen im digitalen Raum“ soll an bestehende präventiv-pädagogische Ansätze anknüpfen und sie in den digitalen Raum übertragen.



Unterstützt werden sollen

- 1) Projekte zu Strategien im Umgang mit Extremismus und GMF im digitalen Raum,
- 2) Resilienz- beziehungsweise Schutz-Konzepte für Gruppen, die im digitalen Raum von Extremismus und GMF-Ausprägungen betroffen sind,
- 3) Projekte zur Vermittlung von Kompetenzen zum Schutz gegen Online-Extremismus und Ausprägungen von GMF.

Vor diesem Hintergrund sollen in diesem Themenfeld Projekte gefördert werden, die mindestens eines der folgenden Mittlerziele (MZ) verfolgen:

MZ 1: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen Strategien zum Umgang mit GMF online.

MZ 2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind gestärkt in ihrer Handlungskompetenz und Resilienz im Umgang mit digitalen Anfeindungen.

MZ 3: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen Strategien zum Umgang mit Extremismus im digitalen Raum.

Die aufgeführten Mittlerziele werden durch die in der Anlage zu diesem Förderaufruf aufgeführten Handlungsziele konkretisiert.

3 Förderbestimmungen

Es gelten die folgenden allgemeinen und besonderen Förderbestimmungen.

3.1 Allgemeine Förderbestimmungen

- Der früheste Beginn eines Projekts ist zum 1. Januar 2027 möglich. Vor Erlass eines Zuwendungsbescheids darf mit dem Vorhaben noch nicht begonnen worden sein.
- Zuwendungen werden grundsätzlich als Teilfinanzierung in Form von nicht rückzahlbaren Zuschüssen gewährt.
- Pro Organisationen sind in allen Interessenbekundungsverfahren 2026 insgesamt maximal drei Interessenbekundungen zulässig.



- Pro Organisation wird indes grundsätzlich nur maximal eine Zuwendung für die Umsetzung eines Projekts und/oder maximal eine Zuwendung für die Koordinierung von Projekten gewährt.
- Bewerbungen können sich nur juristische Personen mit Sitz in der Bundesrepublik Deutschland, die bereits mehrjährig in mindestens drei Bundesländern oder im digitalen Raum eine fachlich qualifizierte und relevante Arbeit von bundesweiter Bedeutung in dem Feld der Bewerbung leisten. Bewerber können diese Voraussetzung auch durch einen Zusammenschluss mit bis zu zwei weiteren juristischen Personen des privaten Rechts, die gemeinnützige Ziele verfolgen, erfüllen.
- Nicht gefördert werden Maßnahmen und Projekte, die nach Inhalt, Methodik und Struktur überwiegend schul- oder hochschulunterrichtlichen Zwecken, der religiösen oder weltanschaulichen Erziehung, der internen organisatorischen Schulung, der Erholung und Touristik oder agitatorischen Zielen dienen. Baumaßnahmen sind ebenfalls nicht förderfähig.
- Die Zuwendungsempfänger verpflichten sich zur Teilnahme an den Maßnahmen der Qualitätssicherung, der begleitenden und abschließenden Erfolgskontrollen, an Erhebungen zur Evaluation, am Monitoring sowie am programmweiten Fachaustausch und Wissenstransfer.
- Bei der Projektplanung und -durchführung sind erforderliche qualitätssichernde Maßnahmen, insbesondere Datenerhebungen und Selbstevaluationen, sowie Teilnahmen an den vonseiten des Zuwendungsgebers angebotenen Veranstaltungen vorzusehen und finanziell einzukalkulieren. Sofern Leistungen vergeben werden müssen oder sollen, muss bereits bei der Projektplanung das Vergaberecht Beachtung finden.
- Die Zuwendungsempfänger gewährleisten eine den Normen und Werten des Grundgesetzes (GG) förderliche Arbeit und sind den Grundsätzen der freiheitlichen demokratischen Grundordnung verpflichtet. Über allem steht die Unantastbarkeit der Menschenwürde (Artikel 1 Absatz 1 GG). Insbesondere Konzepte der Ungleichwertigkeit von Menschen sind damit unvereinbar.
- Mit Interessenbekundung sind die Organisationen darüber informiert, dass eine Überprüfung auf verfassungsschutzrelevante Erkenntnisse gemäß dem Rundschreiben des Bundesministeriums des Innern (BMI) vom 6. Februar 2017 (sogenanntes Haber-Verfahren) in zwei Stufen erfolgen kann: Eine Ressortüberprüfung findet aufgrund von öffentlich zugänglichen Informationen statt und bei Vorliegen eines hinreichenden Anlasses erfolgt in einer zweiten Stufe eine Überprüfung auf verfassungsschutzrelevante Erkenntnisse durch das Bundesamt für Verfassungsschutz.
- Die Organisationen verpflichten sich, im Falle einer Bewilligung Auskunft über alle weiteren Zuwendungen aus anderen Bundes- und Landesressorts zu erteilen, sowie zur Teilnahme an der „Initiative Transparente Zivilgesellschaft“ (<https://www.transparente-zivilgesellschaft.de/mitmachen>).



- Für die Förderung ist ebenfalls handlungsleitend, dass die Pluralität an Zuwendungsempfängern unterschiedlicher inhaltlicher, fachlicher und methodischer Ausrichtungen erhalten bleibt. Durch die Pluralität der Angebote soll dem Anliegen Rechnung getragen werden, mit diesen Angeboten fachlich angemessen und effektiv auf spezifische Herausforderungen und unterschiedliche Problemlagen zu reagieren. Auf dieser Grundlage stellen Zuwendungsempfänger des Bundesprogramms eine partnerschaftliche Kooperation und fachlichen Austausch mit allen Akteuren des Bundesprogramms sicher. Es gilt dabei, die Potenziale der Pluralität der Ansätze produktiv für die Arbeit im Bundesprogramm zu nutzen.

3.2 Besondere Förderbestimmungen

- Zur Finanzierung der Projekte werden bis zu 300.000,00 Euro pro Jahr und Projekt aus Bundesmitteln zur Verfügung gestellt. Zur Gewährung einer Zuwendung sind in der Regel Eigen- beziehungsweise Drittmittel in Höhe von 10 Prozent der Gesamtausgaben im Bewilligungszeitraum zu finanzieren.
- Die Förderdauer beträgt maximal vier Jahre und endet am 31.12.2030. Ein Projektstart muss vor dem 30.06.2027 erfolgen. Ein Anspruch auf Gewährung der Zuwendung besteht nicht. Der Zuwendungsgeber entscheidet hierüber aufgrund seines pflichtgemäßen Ermessens im Rahmen der verfügbaren Haushaltsmittel.
- Als Antragstellende kommen juristische Personen des Privatrechts in Betracht. Deren Tätigkeit muss als steuerbegünstigt im Sinne der §§ 51 bis 68 der Abgabenordnung (AO) anerkannt sein. Ersatzweise ist bis zur Erlangung der Steuerbegünstigung der Nachweis der Stellung eines erfolgsversprechenden Antrags auf Anerkennung der Steuerbegünstigung zu erbringen. In begründeten Ausnahmefällen können Zuwendungen darüber hinaus auch an juristische Personen des Öffentlichen Rechts vergeben werden und es können zusätzlich solche juristische Personen des Privatrechts als Zuwendungsempfänger zugelassen werden, deren Gesellschaftsvertrag beziehungsweise deren Satzung grundsätzlich mit den Anforderungen an steuerbegünstigte Zwecke im Sinne der §§ 51 bis 68 AO vereinbar ist. Natürliche Personen sind von der Förderung ausgeschlossen.

4 Verfahren

Die Projekte werden im Rahmen dieses öffentlichen Interessenbekundungsverfahrens zur Förderung ausgewählt.

Ab dem 3. August 2026 wird auf der Internetseite des Bundesprogramms (<https://www.demokratie-leben.de/dl>) der Link zum Förderportal und dem zu verwendenden Online-Formular freigeschaltet.

- **Zeitraum zur Einreichung: 3. August 2026 bis 4. September 2026, 13:00 Uhr**



- **Die Interessenbekundung ist ausschließlich online auszufüllen und elektronisch zu übersenden. Anders oder verspätet eingehende sowie unvollständige Interessenbekundungen werden nicht berücksichtigt.**
- **Interessenbekundungen und Anträge von Zusammenschlüssen juristischer Personen des Privatrechts sind von einer der beteiligten juristischen Personen einzureichen.**

Die fachlich-inhaltliche Prüfung erfolgt auf Grundlage der Angaben im Interessenbekundungsformular in einem Begutachtungsverfahren durch unabhängige Sachverständige.

Die eingereichten Interessenbekundungen werden von der Regiestelle im Bundesamt für Familie und zivilgesellschaftliche Aufgaben statistisch erfasst und entsprechend gespeichert. Sie werden auf Vollständigkeit sowie auf die Einhaltung der Fördervoraussetzungen geprüft und nach dem oben dargestellten Bewertungsverfahren unabhängig begutachtet.

Die Bewertung erfolgt nach einer vorgegebenen Bewertungsmatrix. Wesentliche Bewertungskriterien werden unter anderem sein:

- Zielgruppenzugang, -relevanz und deren Beteiligung,
- Passfähigkeit der Maßnahme zur Regelstruktur,
- Schlüssigkeit der Maßnahme mit dem Handlungsbedarf,
- Zielorientierung sowie deren Übereinstimmung mit dem Handlungsbedarf,
- strategische und operative Auswahl und Einbindung von Kooperations- und Netzwerkpartnern insbesondere Regelstrukturen),
- Weiterführungsperspektive nach der Bundesförderung.

Die abschließende Entscheidung zur Auswahl der zu fördernden potenziellen Zuwendungsempfänger trifft das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

Das Auswahlverfahren besteht aus zwei Stufen:

1. Einreichung einer Projektbeschreibung (Interessenbekundungsverfahren),
2. Konkretisierung des Projektvorhabens nach erfolgter Förderentscheidung im Rahmen einer Antragsstellung (Antragsstellungsverfahren).

Berlin, den 30.06.2026

Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend



Anlage: Mittlerziele (MZ) und Handlungsziele (HZ) für Projekte in der Programmebene „Digitaler Raum“

1 Themenfeld „Digitale Teilhabe und Medienkompetenzen“

MZ 1: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind medienkompetent und agieren auf der Grundlage des Grundgesetzes und dessen Normen und Werte im digitalen Raum.

- HZ 1.1: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren lernen Medienkompetenzen und tauschen sich im digitalen Raum in geeigneten Formaten zu vielfältigen Themen mit Kontext Demokratiebildung aus.
- HZ 1.2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind handlungskompetent, um im digitalen Raum Normen und Werte des Grundgesetzes zu vertreten.
- HZ 1.3: Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen Ansätze digitaler Demokratiebildung und setzen diese in ihrer Arbeit in Regelstrukturen um.

MZ 2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren nutzen aktuelle KI-Anwendungen handlungskompetent und kennen deren Chancen und Gefahren.

- HZ 2.1: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen KI-Anwendungen mit ihren Risiken und Chancen.
- HZ 2.2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren reflektieren die ethischen Implikationen der KI-Nutzung im Bereich Demokratiebildung.
- HZ 2.3: Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen aktuelle KI-Anwendungen und integrieren diese in ihre pädagogische Arbeit.

MZ 3: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren lernen mit digitalen Beteiligungsmöglichkeiten demokratische Verfahren und erfahren Selbstwirksamkeit.



- HZ 3.1: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen digitale Beteiligungsmöglichkeiten und erfahren diese positiv.
- HZ 3.2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren erlangen mittels innovativer digitaler Ansätze Wissen über die Demokratie, das Grundgesetz und dessen Normen und Werte.
- HZ 3.3: Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen digitale Beteiligungsmöglichkeiten und befähigen andere zur Demokratiebildung.

MZ 4: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren nehmen aktiv und demokratisch an Debatten im digitalen Raum teil.

- HZ 4.1: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren nutzen gemeinwohlorientierte Social-Media-Plattformen und/oder entwickeln digitale Räume, die inklusiv, pluralistisch und demokratisch gestaltet sind.
- HZ 4.2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen und nutzen digitale Räume sicher und handlungskompetent.
- HZ 4.3: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene und/oder deren soziales Umfeld im digitalen Raum kennen Möglichkeiten der digitalen Zivilcourage und engagieren sich auch im digitalen Raum für die durch das Grundgesetz vorgegebenen Normen und Werte.

2 Themenfeld „Präventionsarbeit gegen Anfeindungen im Netz und Desinformation“

MZ 1: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind handlungskompetent im Umgang mit Anfeindungen im Netz.

- HZ 1.1: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren erkennen Anfeindungen im Netz und wissen, wie sie damit umgehen können.
- HZ 1.2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen die Risiken von Anfeindungen im Netz, einschließlich KI-generierte Anfeindungen.



- HZ 1.3: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren, die schon einmal Anfeindungen im Netz verbreitet haben, verstehen die Wirkung ihres Tuns, verstehen ihre Verantwortung und verbreiten Anfeindungen im Netz nicht weiter.
- HZ 1.4: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren wissen, wie sie sich bei Anfeindungen im Netz schützen und werden resilient.
- HZ 1.5: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren nutzen geeignete Unterstützungsangebote.

MZ 2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind handlungskompetent im Umgang mit Desinformation.

- HZ 2.1: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind aufgeklärt über das Phänomen Desinformation und/oder verstehen technische Entwicklungen zu deren Verbreitung.
- HZ 2.2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen Techniken der Überprüfung von Informationen (auch Bildern, Video und Audio) und können Desinformation von seriösen und fachlichen Informationen unterscheiden.
- HZ 2.3: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren verbreiten Desinformation nicht weiter und agieren als Multiplikatorinnen und Multiplikatoren hin zu bisher nicht erreichten Zielgruppen.
- HZ 2.4: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind medienkompetent und informieren sich aus vielfältigen Quellen.
- HZ 2.5: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren mit Affinität zu Desinformation gewinnen Vertrauen in Sachinformationen, Medien und demokratische Institutionen zurück.

MZ 3: Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren wenden in ihrer Arbeit wirksame Konzepte zur Prävention und Bearbeitung von Anfeindungen im Netz und Desinformation an.



- HZ 3.1: Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen aktuelle Konzepte zur Bearbeitung von Anfeindungen im Netz und zur Unterstützung Betroffener.
- HZ 3.2: Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen neue Konzepte und Methoden im Umgang mit Desinformation und beziehen in ihrer Arbeit aktuelle technologische Entwicklungen ein.
- HZ 3.3: Betroffene Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind handlungskompetent im Umgang mit Anfeindungen im Netz und Desinformation.
- HZ 3.4: Betroffene Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen geeignete Unterstützungsmöglichkeiten.

3 Themenfeld „Demokratiebildung und Präventionsarbeit im Gaming“

MZ 1: Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren nutzen Games zielgruppengerecht für Formate der Demokratiebildung und der Extremismusprävention.

- HZ 1.1: Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen wirksame pädagogische digitale Spiele und die Möglichkeiten mit populären Spielen Lerninhalte der Demokratiebildung und Extremismusprävention zu vermitteln.
- HZ 1.2: Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren nutzen digitale Spiele für ihre Arbeit und adaptieren sie für die jeweiligen pädagogischen Zwecke.
- HZ 1.3: Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren wirken selbst an der (Weiter-)Entwicklung von Spielen mit.
- HZ 1.4: Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind handlungskompetent im Umgang mit demokratiegefährdenden Aspekten in Games und deren Plattformen.

MZ 2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind medienkompetent und reflektieren mögliche extremistische und GMF-Inhalte von Games und deren Plattformen.

- HZ 2.1: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren erkennen Elemente extremistischer und menschenfeindlicher Ideologie, Extremismen, Stereotype und Rollenbilder in digitalen Spielen und in Interaktionen auf Gaming-Plattformen.



- HZ 2.2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene und/oder deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren reflektieren radikalisierte Dimensionen von Games und der Interaktionen auf deren Plattformen.

MZ 3: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind handlungskompetent im Umgang mit Anfeindungen in Games und deren Plattformen.

- HZ 3.1: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren erkennen Anfeindungen im Gaming und wissen, wie sie damit umgehen können.
- HZ 3.2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren, die von Anfeindungen im Gaming betroffen sind, nutzen Hilfsangebote und entwickeln Resilienz.

MZ 4: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind handlungskompetent im Umgang mit Desinformation und Verschwörungsdenken in Games und deren Plattformen.

- HZ 4.1: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren erkennen Desinformation und Verschwörungsdenken in Games und deren Plattformen und wissen, wie sie darauf reagieren können.
- HZ 4.2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind aufgeklärt über Mechanismen der (KI-basierten) Verbreitung von Desinformation und Verschwörungsdenken in Games und deren Plattformen.
- HZ 4.3: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren, die bei anderen Verschwörungsdenken und/oder Radikalisierungsversuche im Gaming beobachten, wissen, wie sie diese ansprechen und unterstützen können.

4 Themenfeld „Resilienz gegen Extremismus und GMF-Ausprägungen im digitalen Raum“

MZ 1: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen Strategien zum Umgang mit GMF online.

- HZ 1.1: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren erkennen digitale Anfeindungen und können diese als GMF einordnen.



- HZ 1.2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen Strategien zum sicheren Umgang mit GMF online.
- HZ 1.3: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen digitale Möglichkeiten zur Unterstützung und zum Schutz der von online GMF-Betroffenen.

MZ 2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind gestärkt in ihrer Handlungskompetenz und Resilienz im Umgang mit digitalen Anfeindungen.

- HZ 2.1: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren nehmen sich selbstwirksam im Umgang mit digitalen Anfeindungen wahr.
- HZ 2.2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen Strategien zur Selbstregulation bei digitalen Anfeindungen.
- HZ 2.3: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren holen sich aktiv Unterstützung bei digitalen Anfeindungen.

MZ 3: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen Strategien zum Umgang mit Extremismus im digitalen Raum.

- HZ 3.1: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren erkennen extremistische Botschaften, Handlungsmuster und Narrative im digitalen Raum.
- HZ 3.2: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen Meldewege in Bezug auf extremistische Botschaften, Handlungsmuster und Narrative im digitalen Raum.
- HZ 3.3: Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, deren soziales Umfeld, Fachkräfte in Regelstrukturen und/oder deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren kennen digitale Möglichkeiten zum Schutz vor extremistischen Agitationen, Rekrutierungsbestrebungen und extremistischer Hetze.