

## Digital Africa

Soziale Startups revolutionieren den Kontinent

Deutschland 2018

Reportage 36 Minuten (Kurzfassung)

Zusätzlich 4 Webclips jeweils ca. 2 bis 3 Min.; Animation

Buch und Regie: Elke Sasse, Bettina Haasen

Koautorin und Reporterin: Geraldine de Bastion

Kamera: Evrard Niyomwungere

Ton: Bianca Schulze

Schnitt: Michaela Stasch

Grafik/ Animation: Ebele Okoye

Redaktion: Martin Pieper, Türkan Schirmer

Produzent: Claus Wischmann

Begleitmaterial:

Hintergrundinformation & didaktische Empfehlungen: Roland Kohm

Methodische Impulse: Derek Roberts

Redaktion: Helena Papadopoulos

Alter: ab 12 Jahren

Stichworte (in alphabetischer Reihenfolge)

Afrika, Bildung, Digitalisierung, Elektrizität, Elektromüll, Energie, Entwicklung, Gesundheit, Ghana, Handy, Innovation, Internet, IT, Kenia, Kommunikation, Kleinunternehmer\*innen, Lebensverhältnisse, Mikrokredite, Nachhaltigkeit, Open Source, Repair, Recycling, Ruanda, Schule, Smartphone, Solartechnik, Startups, Technik, Wirtschaft

### Inhalt (Kurzbeschreibung)

Eine kreative Startup-Szene tüftelt in Hightech-Zentren von Nairobi bis Kumasi, von Kenia bis Ghana technische Innovationen aus, die weltweit inspirieren. Die Dokumentation unternimmt eine Entdeckungsreise durch die Innovationsszene des afrikanischen Kontinents. Die Moderatorin Geraldine de Bastion trifft Erfinder\*innen, Gründer\*innen und Hightech-Profis in Kenia, Ruanda und Ghana. Sie besucht Innovationszentren und Startups, die mit ihren Ideen Menschen begeistern, Bildung ermöglichen, Ärztemängel ausgleichen, Ressourcen intelligent und nachhaltig nutzen und große Vorbildwirkung haben.

## Inhalt

Hintergrundinformation .....	2
Didaktische Empfehlungen .....	4
Methodische Impulse .....	5
ABCdarium .....	6
Make your own Business .....	6
Social Entrepreneurship .....	8
Zeitmaschine .....	9
Gedankenfluss .....	10
Länderporträts .....	10
Erfolgsmodelle unter der Lupe .....	11
Brücken bauen .....	11
Buisness2Business Rollenspiel .....	12
Keywords & Hashtags .....	15
Filmclip-Analyse .....	15
Social Entrepreneurship goes international? .....	16
Kopiervorlage 1: Ausführlicher Inhalt .....	18
Kopiervorlage 2: Inhalte der vier Webclips .....	20
Kopiervorlage 3: Verzeichnis der vorgestellten Projekte .....	21
Empfohlene Videos zur vertiefenden Auseinandersetzung .....	22
Links und Literaturhinweise, Impressum .....	23

## Hintergrundinformation<sup>1</sup>

Die technische und wirtschaftliche Situation in Afrika bezüglich der Nutzung digitaler Technologien unterscheidet sich in mancher Hinsicht von europäischen Entwicklungen, wie z.B.:

1. unzulänglicher Stromversorgung
2. mangelnder Kaufkraft
3. Recycling und längerer Produktlebenszeit
4. Selbstversorgungsmentalität
5. regionaler Märkte
6. Motive der Unternehmer

Diese eher marktbehindernden Besonderheiten lassen sich nutzen, wenn sie von regionalen Firmengründer\*innen, welche die nationalen und regionalen Schwierigkeiten kennen, in passende Dienstleistungen umgesetzt werden. Da Großtechnologien für diese Länder nicht ohne weiteres zu installieren sind, finden sich schnell kreative Lösungen, die an der Software ansetzen. Denn Software lässt sich wesentlich leichter auch in Afrika entwickeln als dies für Hardware, die ohne Fabriken, Zulieferteile oder Rohstoffe nicht zu haben ist, möglich ist. Der Film arbeitet deutlich heraus, wie einfallsreich die einzelnen Softwarelösungen diese Umstände ausnutzen oder neutralisieren.

Die höchst interessanten Projekte zeigen allesamt, dass afrikanische Länder das Potenzial haben, im Bereich IT eine Vorreiterrolle einzunehmen. Einige der Ansätze haben sich bereits in vielen Ländern Afrikas etabliert. Die Immaterialität und die damit verbundene Fluidität von Software machen es möglich, dass herkömmliche Abhängigkeiten durch marktbeherrschende westliche Unternehmen oder Kartelle leichter überwunden bzw. bestimmte technische Entwicklungsstufen durch geeignete IT übersprungen werden können (sog. „Leap-Frogging“). Die Dynamik des

<sup>1</sup> Quelle: EZEf- Evangelisches Zentrum für entwicklungspolitische Filmarbeit (Hrsg.): AFRIKA\_DIGITAL.2. 4 Filme zum Thema Startups und Künstler-Träume, Stuttgart 2020

IT-Sektors in Afrika ist hoch. Kaum ein Projekt, das in der Reportage vorgestellt wird, ist vor 2010 gegründet worden.

Die breite Auswahl aus unterschiedlichen Wirtschafts- und Lebensbereichen ist bestimmt von dem Gedanken, dass IT-Techniken die Entwicklung eines Landes nachhaltig befördern und gleichzeitig die Menschen sofort und ohne Aufwand einen erschwinglichen Nutzen haben können. In der Gesamtheit zeigt die Auswahl an Projekten den partizipativen, emanzipatorischen und sozial-dienlichen Charakter von IT.

Gleichzeitig berücksichtigen sie die zum Teil schwierigen Rahmenbedingungen und finden innovative, dem lokalen Kontext entsprechende Antworten.

- Für afrikanische Länder ist eine kontinuierliche Stromversorgung keine Selbstverständlichkeit. Stromausfälle oder das nur stundenweise Vorhandensein von Strom erschweren sehr die Nutzung digitaler Anwendungen, die von einem Standgerät ausgehen. Einer der Gründe der rasanten Verbreitung von Mobiltelefonen ist, dass sie stromnetzunabhängig genutzt werden können und auch für die breite Bevölkerung durch Billigimporte aus China erschwinglich sind. Der Stromkiosk nutzt genau diese Versorgungsprobleme als Marktlücke.
- Die durchschnittliche Kaufkraft ist im Vergleich zu Europa noch gering. Deswegen müssen Lösungen auch auf alten Geräten funktionieren und vor allem erschwinglich sein. Der Verkauf und die Abrechnung von Kleinmengen von Heizgas z.B. erschließt gerade Geringverdiener\*innen als neue Kund\*innengruppe.
- Ein kurzer Produktlebenszyklus, der schnelle Austausch von Endgeräten bei Vorliegen eines neuen Modells wie in Europa ist in Afrika für die Verbraucher\*innen nicht finanzierbar. Reparatur, um die Nutzungsdauer von Geräten zu verlängern, ist darum oberstes Gebot. Ebenso Recycling, um an Ersatzteile heranzukommen, denn der Import von Ersatzteilen ist in vielen Fällen zu teuer.
- Selbsthilfe aus eigenen Kräften und Improvisation mit einfachen Mitteln ist eine überlebensnotwendige Mentalität im Alltag, die genauso für den Kommunikationsbereich gilt. Die (Selbst-) Versorgung und Selbstentwicklung mit dem Vorhandenen durch eine Recycling- und Repairwirtschaft sind darum der Ansatzpunkte einiger Startups.
- Diese besonderen Marktverhältnisse machen das leichte Eindringen in die nationalen Märkte für ausländische Firmen nicht einfach. Die flächendeckende Versorgung und Belieferung, wie sie bei einem Rollout eines Produkts in Europa praktiziert würde, kann hier nicht stattfinden. Die genaue Kenntnis der nationalen Verkehrswege, der Sprachgrenzen und auch der kulturellen Mentalitäten gewährt nationalen Unternehmer\*innen einen Heimvorteil, sodass sie sich (noch) gegenüber den global agierenden Monopolunternehmen wie Google, Amazon, Apple, Facebook etc. durchsetzen können.
- Die soziale Motivation der Unternehmer\*innen, d.h. das ehrliche Interesse, das eigene Land technisch vorwärts zu bringen und den Menschen zu helfen, ist vorbildlich.

---

## Die Filmemacherinnen

**Elke Sassen** ist eine in Berlin lebende Dokumentarfilmerin. Nach ihrem Studium der Literaturwissenschaft arbeitete sie als Journalistin und Autorin. Seit 1994 produziert sie als Filmemacherin längere Reportagen und Dokumentationen. Ihre letzten Filme beschäftigten sich vorwiegend mit dem Thema Flucht und Migration.

**Dr.<sup>in</sup> Bettina Haasen**, studierte Afrikanistik und Politikwissenschaft und arbeitet als Regisseurin, Drehbuchautorin und Kommunikationstrainerin. Ihr erster Dokumentarfilm „Zwischen zwei Welten“ wurde beim Internationalen Dokumentarfilmfestival Amsterdam mit dem FIPRESCI-Preis ausgezeichnet. Ihr Kinodebüt hatte sie 2008 mit dem langen Dokumentarfilm „Hotel Sahara“.

**Geraldine de Bastion** ist eine deutsch-englische Wissenschaftlerin, die in Berlin und England aufgewachsen ist. Sie studierte Politikwissenschaft mit dem Schwerpunkt digitale Transformation. 2012 arbeitete sie als Kuratorin für re:publica in Berlin, eine der bedeutendsten IT-Messen Deutschlands. 2019 organisierte sie die *re:publica-Konferenz* in Accra mit über 2.000 Teilnehmern.

## Didaktische Empfehlungen

Der Film eignet sich sowohl für den schulischen Einsatz als auch für die Erwachsenenbildung. Er stellt in Kurzportraits eine vielfältige Palette afrikanischer IT-Projekte vor, die geeignet sind, ein neues Bild von Afrika bezüglich seiner technologischen Leistungsfähigkeit und Fähigkeit zur Selbstentwicklung zu erzeugen.

Da die Reportage aus relativ selbstständigen Teilen besteht, kann sie auch ausschnittsweise verwendet werden, ohne dass die Gesamtaussage verloren geht (Kenia ca. 16 Min., Ruanda ca. 12 Min., Ghana ca. 7 Min.). Der Einsatz einer der vier Webclips eröffnet didaktisch nochmals ganz andere Zugänge zur Gesamtthematik der Reportage. Die Webclips setzen durch ihre pointierte Gestaltung einen deutlichen Reflexionsimpuls und regen zum Gespräch bzw. zum Vergleich mit der Situation in Österreich/Deutschland an.

### Einsatz in der Schule und in der Bildungsarbeit

Der Film „Digital Africa“ eignet sich für den Schuleinsatz ab 12 Jahren (7. Schulstufe).

**Unterrichtsfächer Deutschland:** Wirtschaft, Informatikunterricht, Religionsunterricht, Ethik, Geographie, Sozialkunde, Politik, Medienkunde

**Unterrichtsfächer Österreich:** Geografie und Wirtschaftskunde, Informatik, Geschichte und Sozialkunde, Religionsunterricht, Ethik, Politische Bildung

### Vorschläge für ein erstes Filmgespräch

#### Fragen zur Gestaltung des Filmes

- Wie werden die Projekte vorgestellt?
- Was für ein Bild von IT, afrikanischen Städten und Alltagsleben wird vermittelt?
- Wie werden die jungen Unternehmer\*innen gezeigt?
- Welche Beziehung hat die Moderatorin zu ihnen?

#### Fragen zur Diskussion nach dem Film

- Welche Projekte haben euch am besten gefallen?
- Was zeichnet die betreffenden Startups aus?
- „Du musst es selbst in die Hand nehmen. Das bedeutet es, Unternehmer zu sein.“, sagt einer der Interviewpartner am Ende des Films. Welche Haltung drückt sich darin aus? Welche Ziele verfolgen die Unternehmer\*innen?
- Ist die Unternehmenskultur ähnlich wie in Deutschland/Österreich oder gibt es Unterschiede?
- Könntest du dir vorstellen, dass die im Film genannten Ideen, Konzepte und Geschäftsmodelle auch in Deutschland/Österreich Erfolg haben?
- Hat sich deine Einstellung gegenüber dem technischen Know-how und digitaler Leistungsfähigkeit in Afrika durch diesen Film geändert?
- Wie könnte deiner Meinung nach die Entwicklung in diesen Ländern weitergehen?

## Methodische Impulse

Die folgende Methodensammlung bietet eine Reihe von Varianten für die Bearbeitung des Films und/oder der 4 Clips. Die Varianten folgen keiner bestimmten Reihenfolge, sind in sich geschlossen und können sowohl einzeln verwendet, als auch beliebig kombiniert werden. „*Digital Africa*“ eignet sich für die Unter- und Oberstufe, die Varianten sind entsprechend gekennzeichnet.

Im Unterricht kann mit dem Film als auch mit den vier Clips gearbeitet werden. Der Film bietet einen breiten Einblick in das digitale Leben Afrikas, die Clips hingegen sind sehr kompakt und ermöglichen eine Bearbeitung des Themas ohne großen zeitlichen Aufwand. Ob sich die Methode für die Bearbeitung des Films, der Clips oder für beides eignet, ist gleich zu Beginn jeder Variante angegeben.

Mit dieser Form des didaktischen Materials soll eine Art „Methodenbuffet“ angeboten werden, aus dem die Lehrpersonen das für ihre Bedürfnisse Geeignete wählen und an die jeweilige Situation anpassen können.

Die methodischen Impulse entstanden in Kooperation zwischen BAOBAB – Globales Lernen und AEWTASS (Advancing Equality Within the Austrian School System)

### ZIELE:

- Die Schüler\*innen werden angeregt, kritisch über ihr Bild von Afrika und der Welt nachzudenken. Die Schüler\*innen lernen innovative Startups in drei afrikanischen Ländern kennen, die digitale Lösungen für politische, wirtschaftliche, soziale und ökologische Problemstellungen aufzeigen.
- Sie bekommen Einblick in das kreative Potential, das technologische Know how und die reiche Erfahrung von Individuen und Gesellschaften auf dem afrikanischen Kontinent.
- Die Schüler\*innen nehmen Afrikaner\*innen als aktive Akteure\*innen wahr, die in der Lage sind, ihre Zukunft und Lebenswelt selbstbestimmt zu gestalten.
- Schüler\*innen entwickeln ein besseres Verständnis ihres eigenen kreativen Potenzials als Individuen und Gemeinschaft.
- Die Schüler\*innen versetzen sich in die Rolle einer dynamischen Startup-Szene und sind in der Lage, ein Produkt zu entwickeln und zu vermarkten. Sie arbeiten an Verkaufsstrategien und lernen auch die Rolle von Investor\*innen kennen.
- Die Schüler\*innen verbessern ihre Fähigkeiten in der Internetrecherche. Sie werden angeregt, webbasierte Ressourcen zu nutzen, um wichtige Informationslücken zu füllen.

**Allgemeine Materialliste:** Papier (A1-A4), Stifte, Buntstifte oder Marker, Smartphone, Computer.

**Variante 1:**

Film | Clips  
Partnerarbeit  
Niveau: Unter/Oberstufe  
Dauer: 10–15 min.

**ABCdarium**

**Beschreibung:** Diese Variante eignet sich sehr gut als Einstieg ins Thema *Digital Africa*, um erste Assoziationen zu sammeln und diese anschließend, nach Ansehen des Films oder der Clips, zu reflektieren. Sie kann aber auch als Abschlussreflexion nach einer anderen Variante angewandt werden.

**Ablauf: als Einstiegsübung:**

1. Die Schüler\*innen schreiben in Partnerarbeit auf ein DIN A<sub>4</sub> Blatt „*Digital Africa*“ als Überschrift. Darunter notieren sie senkrecht die Wörter **A-F-R-I-K-A** und **E-U-R-O-P-A**.
2. Die Schüler\*innen versuchen nun, so viele Begriffe, Schlüsselwörter oder Phrasen wie möglich aufzuschreiben, die jeweils mit einem der Buchstaben beginnen.
3. Anschließend lesen sie anderen Paaren die Ergebnisse vor und erläutern gegebenenfalls kurz die Begriffe, Schlüsselwörter oder Phrasen.
4. Im Plenum können die ABCdarien vervollständigt werden.
5. Danach werden der Film oder die Clips angesehen.
6. Die Schüler\*innen können nun weitere Begriffe und Assoziationen in ihr ABCdarium notieren. Den Abschluss bildet eine Reflexion im Plenum, wo folgende Fragen diskutiert werden:
  - Welche neuen Begriffe habt ihr euch notiert?
  - Wie hat sich euer Bild von Afrika durch den Film verändert?
  - Wie entstehen unsere Bilder im Kopf von Ländern und Kontinenten? Entsprechen sie der Wirklichkeit?
  - Welche Bilder könnten Menschen aus Afrika über Österreich im Kopf haben? Warum ist das so?

Die Methode kann auch als Abschluss nach Ansehen des Films oder im Anschluss an eine andere Variante verwendet werden.

**Hervorgehobene Kompetenzen:** Wahrnehmung und Reflexion

**Variante 2:**

Clips  
Einzelarbeit/Kleingruppen-  
arbeit/Plenum  
Niveau: Oberstufe  
Dauer: 2–4 UE

**Make your own Business**

**Beschreibung:** Die Schüler\*innen lernen die Begriffe „Startup und Social Entrepreneurship“ kennen. Inspiriert durch die Beispiele in den Clips werden die Schüler\*innen angeleitet, Ideen/Produkte für die Verbesserung ihres Alltags zu entwickeln und eine Lücke in ihrem eigenen lokalen Markt zu erschließen. Die verschiedenen Phasen der Produktentwicklung – von der Idee bis zur Marketingphase – werden kennengelernt und an einer eigenen Idee erprobt.

Diese Do it yourself-Methode soll eine Brücke zwischen dem, was die Schüler\*innen in den Filmen gesehen haben, und ihrem eigenen österreichischen/deutschen Kontext schlagen.

Hinweis: Lehrpersonen können diese Schritte/Aufgaben an ihre spezifischen Rahmenbedingungen anpassen.

**Ablauf:**

1. *Dinge des Alltags – Einzelarbeit*  
Die Schüler\*innen beginnen den Arbeitsprozess, indem sie eine Liste mit einigen der Gegenständen erstellen, die sie täglich verwenden: Das kann der Rucksack sein, mit dem sie täglich zur Schule gehen, die Schuhe, mit denen sie den ganzen Tag unterwegs sind oder das Fahrrad, mit dem sie ihre Umgebung erkunden. Es kann aber auch ein Problem sein, mit dem sie oder ihr

unmittelbares Umfeld täglich konfrontiert sind, z.B. ein unsicherer Schulweg. Die Schüler\*innen sollen mindestens zwölf Gegenstände bzw. Probleme auflisten.

2. *Auswählen & Verbessern – Einzelarbeit*

Die Schüler\*innen wählen aus der Liste eine Sache aus, die sie verbessern möchten. Auf diese Weise können sie, anstatt etwas völlig Neues zu erfinden, einen bereits gängigen und nützlichen Gegenstand oder ein bestehendes Problem als Ausgangsbasis nehmen, und über eine Modifikation bzw. Lösung nachdenken, die ihr tägliches Leben verbessern würde. Die Schüler\*innen machen sich Notizen zu ihren Ideen. Hier gibt es keine Vorgaben und für viele kann es hilfreich sein, einfach frei darauf loszuschreiben, um so möglichst viele Ideen zu kreieren.

3. *Teilen – Kleingruppenarbeit*

Die Klasse bildet kleine Gruppen, in welchen jede\*r Schüler\*in die Möglichkeit hat, Ideen mit der Gruppe zu teilen. Das Ziel hier ist, sich gegenseitig konstruktives Feedback zu geben.

4. *Slogans – Einzelarbeit*

Da jede\*r Schüler\*in nun sein\*ihr Produkt hat, sollte er\*sie einen Slogan schreiben, um für dieses Produkt zu werben. Ein Slogan ist ein kurzer Satz, der mit einem Produkt assoziiert wird. Um die Schüler\*innen zum kreativen Denken anzuregen, kann die Klasse so viele bekannte Slogans wie möglich sammeln. Wichtiges Kriterium bei einem Slogan ist die **KISS Formel: Keep It Short and Simple!** Beispiele dafür wären:

«Just do it» von Nike, «Freude am Fahren» von BMW oder „Taste the Feeling“ von Coca Cola. Die Klasse kann sich von diesen und anderen Beispielen inspirieren lassen und schlussendlich soll jede\*r Schüler\*in einen Slogan für sein\*ihr Produkt schreiben.

5. *Entwurf einer Website – Einzelarbeit*

Der nächste Schritt ist die Entwicklung einer Webpräsenz. Jede\*r Schüler\*in gestaltet einen Entwurf für eine Website für sein oder ihr Produkt auf einem DIN A3 Blatt. In der Gestaltung ist darauf zu achten, dass der Slogan sowie andere Schlüsselinformationen enthalten sind. Die Lehrperson kann eine Liste von Websites zur Verfügung stellen, welche die Schüler\*innen als Inspiration verwenden können. Ob ein textlicher Schwerpunkt gesetzt wird, der die Vorteile des Produkts hervorhebt, oder das Image des Produkts stärker im Vordergrund steht, ist den Schüler\*innen selbst überlassen.

6. *Präsentation des eigenen Produkts und Produktauswahl in der Gruppe – Kleingruppenarbeit*

Ziel dieses Schritts ist es, das eigene Produkt gut in der Kleingruppe zu präsentieren und schließlich ein Produkt auszuwählen, mit dem die gesamte Gruppe weiterarbeitet. Für die Präsentation kann die Lehrperson auf das **AIDA Modell**, das auch für den Schritt 8 – Werbung, wesentlich ist, hinweisen.

AIDA bedeutet in der Werbebranche:

- **A: Attention:** die Aufmerksamkeit für das Produkt wird geweckt
- **I: Interest:** Kund\*innen werden neugierig und interessieren sich für das Produkt
- **D: Desire:** Ein Kaufwunsch entsteht, sie wollen das Produkt besitzen und denken, dass sie es brauchen
- **A: Action:** das Produkt wird gekauft

Die Schüler\*innen kommen wieder in die ursprünglichen Gruppen zusammen, um die Produkte erneut zu analysieren. Beim Zuhören stellen sich die Gruppenmitglieder vor, sie seien potentielle Investor\*innen und überlegen, ob dieses Produkt interessant für den Markt wäre und Abnehmer\*innen finden würde.

Bei der kurzen Präsentation stellt jede\*r Schüler\*in sein\*ihr Produkt im Detail vor und präsentiert die entworfene Website.

Nachdem jedes Gruppenmitglied seine Idee präsentiert hat, diskutiert die Gruppe die Vor- und Nachteile der einzelnen Produkte und wählt eines aus, mit dem sie gemeinsam weiterarbeiten möchten. In dieser Phase können auch Änderungen vorgeschlagen und integriert werden.

7. *Produktanalyse – Kleingruppenarbeit*

Die Gruppen arbeiten nun an der Entwicklung und Verfeinerung der gewählten Idee und führen eine Produktanalyse durch. In dieser Analyse überlegen die Schüler\*innen, wie das Produkt den Markt verändern wird und die potentiellen Kund\*innen auf das Produkt reagieren werden. Die Markt- und Produktanalyse wird kurz im Plenum (ca. 3–5 Min.) vorgestellt, bevor zum nächsten Schritt (Werbung) übergegangen wird. Die Lehrperson erinnert die Schüler\*innen an folgende Schlüsselemente für eine erfolgreiche Präsentation: Probe, Zeitmanagement, Kreativität und Klarheit des Ausdrucks und der Vision.

8. *Werbung – Kleingruppenarbeit*

Schließlich ist es an der Zeit, das gewählte Produkt zu bewerben. Teamarbeit ist entscheidend, um einen Werbespot für das neue Produkt zu schreiben und ihn der Klasse vorzuführen. Bevor jedoch eine Darbietung stattfindet, fertigen die Schüler\*innen ein Storyboard an. Jede\*r Schüler\*in sollte eine Rolle in dem Werbespot spielen. Der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt! Nach ausreichender Probe (das kann auch als Hausübung stattfinden), werden die Werbespots vor der Klasse präsentiert und anschließend konstruktives Feedback gegeben. Für die Reflexion können die Spots auch gefilmt werden.

9. *Klassenreflexion – Plenum*

Die Klasse kommt im Plenum zusammen, um individuell und kollektiv über die Arbeitsprozesse kritisch zu reflektieren. Folgende Leitfragen können dabei gestellt werden:

- Fiel es euch leicht, ein geeignetes Produkt zu finden?
- Was war die größte Hürde?
- Was hat euch in der Produktentwicklung geholfen?
- Ihr habt nun viele Werbespots und Ideen gesehen: Was sind die wichtigsten Kriterien für ein gutes Produkt?

**Hervorgehobene Kompetenzen:** Einzelarbeit, Kleingruppenarbeit, Gestalten, Wahrnehmen und Verstehen, Analysieren und Reflektieren.

### Variante 3:

Film | Clips

Kleingruppenarbeit/Plenum

Niveau: Unter/Oberstufe

Dauer: ca. 2 UE

### Social Entrepreneurship

**Beschreibung:** Die Schüler\*innen lernen den Begriff „Social Entrepreneurship“ kennen und setzen sich eigenständig mit möglichen Bereichen auseinander. Schließlich entwickeln sie eine eigene Idee, diskutieren diese in Kleingruppen und wählen die beste Innovation aus. Für diese entwickeln sie auf Papier einen Website-Entwurf, der im Plenum präsentiert wird.

#### Ablauf:

1. Der Film oder die Clips werden angesehen.
2. Folgendes Zitat aus dem Film wird an die Tafel geschrieben, um in das Thema einzusteigen:  
*„In Afrika bleibt immer ein sozialer Anspruch ... Unsere Hauptprobleme sind sozialer Natur.“  
 Sheila Birgin (Leiterin Community IHUB) (Digital Africa ca. 3:23)*
3. Klassendiskussion: Ausgehend vom Filmzitat führt die Lehrkraft in das Thema Soziales Unternehmertum – Social Entrepreneurship – ein. Konkret geht es um die Frage, wie man durch soziales Unternehmertum gesellschaftliche und soziale Verbesserungen und mehr Gerechtigkeit schaffen kann. Sozialunternehmer\*innen streben in der Regel sowohl eine finanzielle Rendite als auch einen deutlich positiven Effekt auf die Gesellschaft an. Einige potenzielle Bereiche für Verbes-



serungen im eigenen Umfeld könnten sein: Jugend/Altenbetreuung, Bildung, Bushaltestellen, Bibliotheken usw. Die Ideen können aber auch auf die Lösung überregionaler oder globaler Probleme abzielen (z.B. Klimawandel, Pandemien, Welthandel etc.) Die generierten Vorschläge werden dann als Schlagworte an die Tafel geschrieben.

4. Die Lehrkraft teilt die Schüler\*innen in Diskussionsgruppen, um innovative Wege zur Verbesserung der verschiedenen Vorschläge zu diskutieren. Zum Beispiel arbeitet Gruppe A an Bibliotheken, Gruppe B an Jugendbetreuung usw.
5. Auf einem großen Blatt Papier (A2 oder größer) entwerfen die Gruppen das Layout einer Website, auf der ihre innovative Idee beworben wird.
6. Jede Gruppe präsentiert ihre Idee und das Design ihrer Website im Plenum. Abgeschlossen wird mit einer Feedbackrunde und kritischen Reflexion zu den jeweiligen Beiträgen.

**Hervorgehobene Kompetenzen:** Analysieren, Reflektieren, Kreativität und Gestaltung.

#### Variante 4:

Film | Clips

Kleingruppenarbeit/Plenum

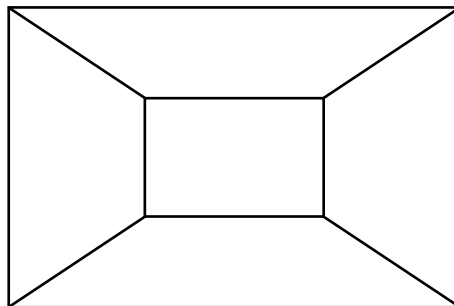
Niveau: Unter/Oberstufe

Dauer: 1–2 UE

Kopiervorlage 1 bis 3

#### Zeitmaschine

**Beschreibung:** In Gruppen zu 4 Personen reisen die Schüler\*innen 10 Jahre in die Zukunft, um die Entwicklung eines der Unternehmen aus den Clips bzw. dem Film auf dessen Herausforderungen und Chancen zu untersuchen. Fokus können dabei eventuelle positive oder negative (auch unbeabsichtigte) Auswirkungen der Produkte des jeweiligen Unternehmens als auch globale Trends sein. Die Methode wird mit einer Placemat umgesetzt.



#### Ablauf:

1. Jede Kleingruppe à vier Schüler\*innen sitzt an einem Tisch, wählt eines der vorgestellten Startups und erhält ein DIN A3 Blatt (oder größer). Darauf skizzieren sie die Placemat (siehe oben). Am Ende des Begleitmaterials sind nochmal alle Startups mit einer kurzen Beschreibung aufgelistet (Kopiervorlage 1 bis 3)
2. Jede\*r Schüler\*in schreibt seine\*ihre persönlichen Gedanken, Fragen und Ideen auf das vor ihm\*ihr liegende Feld. Die Mitte bleibt dabei frei.
3. Nach ca. 5 Minuten wechseln die Schüler\*innen einen Platz weiter, lesen die Notizen des\*der Sitznachbar\*in und ergänzen diese um ihre eigenen Fragen und Assoziationen.
4. Nach weiteren 5 Minuten wird wieder gewechselt und der Vorgang 3 wiederholt, bis jede\*r wieder an seinem\*ihrem Platz sitzt.
5. Die Gruppe diskutiert nun alle Notizen/Schlagworte auf dem Blatt.
6. Die wesentlichen Hauptpunkte, welche die Gruppe im Plenum einbringen möchte, werden in der Mitte des Blattes notiert.
7. Die Klasse diskutiert im Plenum die wichtigsten Erkenntnisse, Fragen und Ideen.

**Hervorgehobene Kompetenzen:** Wahrnehmung und Verstehen, Analyse und Reflexion, Interaktion und Austausch.

**Variante 5:**

Film  
Einzelarbeit/Plenum  
Niveau: Unter/Oberstufe  
Dauer: 1 UE

**Gedankenfluss**

**Beschreibung:** Die Schüler\*innen bringen ihren Gedankenfluss in einem unbewusst gesteuerten und freien Schreibprozess zu Papier. Auf diese Weise können sie an Themen arbeiten, die ihnen besonders wichtig oder schwer mit anderen zu besprechen sind.

**Ablauf:**

1. Die Schüler\*innen wählen Papier und Stifte, mit denen sie gerne schreiben möchten und die zum Schreiben anregen.
2. Sie wählen ein Thema aus dem Film, und lassen Sie ihre Gedanken um das Thema kreisen.
3. Die Schüler\*innen lassen die spontanen Gedanken durch ihre Hand «fließen» und schreiben sie auf, eventuell mit verschiedenen Wörtern, farbigen Stiften oder in verschiedenen Schriftarten. Sie sollen versuchen, im Schreibfluss zu bleiben. Die Sätze müssen nicht immer vollständig sein, auch Rechtschreibung und Grammatik sind hier nicht wichtig.
4. In Kleingruppen werden die Ergebnisse betrachtet und bewertet. Wer möchte, kann den Text in der Kleingruppe vorlesen, das sollte jedoch auf Freiwilligkeit beruhen. Es kann auch ein Austausch über die Ergebnisse gemacht werden, wo jede\*r erzählt, wie es ihm\*ihr dabei gegangen ist, was das Thema des eigenen Textes war oder welche Fragen einen bewegten.
5. Die wichtigsten Beobachtungen werden im Plenum geteilt.

**Hervorgehobene Kompetenzen:** Wahrnehmen und Verstehen, Analysieren und Verstehen.

**Variante 6:**

Film  
Kleingruppenarbeit  
Niveau: Oberstufe  
Dauer: 2 UE

**Länderporträts**

**Beschreibung:** Die Schüler\*innen beschäftigen sich mit Hintergrundrecherchen zu den drei präsentierten Ländern und beleuchten die potenziellen Vor- und Nachteile einer Geschäftstätigkeit an diesen Orten. Die Recherche kann auf Deutsch oder Englisch durchgeführt werden. Die entsprechenden Links finden sich unten. Die Schüler\*innen wählen, auf welche Informationen sie sich konzentrieren möchten: z.B.: BIP/Kopf, Altersstruktur, Bildung, Gesundheit, Arbeitsmarkt Wissenschaft, Forschung, Energie usw.

Interessant ist auch ein Vergleich zwischen den drei vorgestellten Ländern – eventuell auch im Vergleich zu Österreich/Deutschland. Aufgrund der höheren Komplexität des Themas und abhängig vom Fach und des gewählten Schwerpunkts, in dem der Film behandelt wird, werden hier nur Anregungen für die Weiterarbeit und Recherche geboten.

**Länderprofile Deutsch:****WKO**

<https://www.wko.at/service/zahlen-daten-fakten/laenderprofile-weltweit.html>

**Länderprofile Englisch:****The World Factbook**

Kurze Zusammenfassungen sind zu finden auf: [https://www.cia.gov/library/publications/resources/the-world-factbook/docs/one\\_page\\_summaries.html](https://www.cia.gov/library/publications/resources/the-world-factbook/docs/one_page_summaries.html)

Ausführlichere Länderinformationen findet man hier über das Dropdown-Menü: <https://www.cia.gov/library/publications/resources/the-world-factbook/docs/rankorderguide.html>

**Ablauf:**

1. Die Lehrkraft erläutert die Fragestellung für die Recherche. Die Schüler\*innen recherchieren auf den vorliegenden Seiten zu einem der drei im Film vorgestellten Länder Kenia, Ruanda oder Ghana zu den gewählten inhaltlichen Schwerpunkten und machen sich entsprechende Notizen.
2. Aus den Notizen und mithilfe der Fragestellung erstellen sie ein Profil des gewählten Landes und präsentieren es in der Klasse.
3. Die Klasse hat die Möglichkeit, Fragen zu stellen und gibt konstruktives Feedback.

**Hervorgehobene Kompetenzen:** Recherche-, Analyse-, Argumentations- und Präsentationsfähigkeiten

**Variante 7:**

Film | Clips

Partnerarbeit

Niveau: Oberstufe

Dauer: 1–2 UE

**Erfolgsmodelle unter der Lupe**

**Beschreibung:** Auf Grundlage der soeben gesehenen Videos oder des Films recherchieren die Schüler\*innen zu zweit Hintergrundinformationen zu einem gezeigten Startup ihrer Wahl, um der Klasse zusätzliche Informationen zu liefern. Am Ende des Begleitmaterials sind nochmal alle Startups mit einer kurzen Beschreibung aufgelistet (Kopiervorlagen 1 bis 3).

**Ablauf:**

1. Die Zweiergruppen wählen ein Startup, zu dem sie recherchieren möchten.
2. Sie starten die Recherche und orientieren sich an folgenden Fragen:
  - Welches vorliegende „Problem“ wird von dem Startup artikuliert und behoben?
  - Gibt es Nachteile oder Bedenken eurerseits hinsichtlich des vorgestellten Produkts? (Datenschutz, Langlebigkeit, Zukunftsfähigkeit, Nachhaltigkeit etc.)
  - Die meisten dieser Länder haben eine überwiegend junge Bevölkerung. Welche Chancen und Herausforderungen könnten mit dieser Tatsache verbunden sein? Vergleiche die Altersstruktur der Bevölkerung mit jener in Österreich oder Deutschland. Was fällt dir auf? Informationen dazu findest du auf der Seite der WKO <https://www.wko.at/service/zahlen-daten-fakten/laenderprofile-weltweit.html>
3. Die Schüler\*innen gestalten eine Mindmap zu ihren Ergebnissen.
4. Die Mindmaps werden entweder in der Klasse aufgehängt und ein Gallery Walk veranstaltet, bei dem die Schüler\*innen Gelegenheit haben, sich die einzelnen Beiträge wie bei einer Ausstellung anzusehen. Wahlweise kann auch eine klassische Präsentation durchgeführt werden. Der jeweilige Beitrag sollte jedoch max. 5 min. betragen.

**Hervorgehobene Kompetenzen:** Forschung, Analyse und Präsentation der Ergebnisse

**Variante 8:**

Film (+ Clips)

Einzelarbeit/

Kleingruppenarbeit

Niveau: Unter/Oberstufe

Dauer: 1 UE

Kopiervorlage 1 bis 3

**Brücken bauen**

1. Nachdem sich die Schüler\*innen den Film und – falls gewünscht – die Clips angesehen haben, schreiben sie einige Stichworte über die Tätigkeitsfelder der Startups auf (z.B. Digitales Lernen, Beratung im Gesundheitsbereich, kostengünstiger Solarstrom, Angebote für Menschen mit sehr geringem Einkommen (Strom, Gas), digitale Bezahlsysteme, Verkehrssicherheit, Recycling von Elektromüll, Herstellung von Ersatzteilen etc.)
2. Die Lehrperson sammelt die Stichworte auf der Tafel.
3. In kleinen Gruppen suchen die Schüler\*innen nach Aspekten der verschiedenen Startups, die andere Startups unterstützen könnten. Um die einzelnen Startups wieder in Erinnerung zu rufen, können die Kopiervorlagen 1 bis 3 mehrmals ausgedruckt und den Kleingruppen zur Verfügung

gestellt werden. Vielleicht finden sie beispielsweise eine Arbeitsmethode oder eine bestimmte Innovation von Bisa, die Kiokit helfen kann.

4. Nach Abschluss präsentieren die Kleingruppen ihre Empfehlungen vor der Klasse. Die Klasse kann sich kritisch zur Wirksamkeit eines solchen Ideentransfers von einem Startup zum anderen äußern.

\*\* Wenn der Wunsch besteht, das Thema zu vertiefen, können die Schüler\*innen einen überzeugenden Brief an die verschiedenen Unternehmen schreiben und ihre Eindrücke schildern. Dies hat fächerübergreifendes Potential zwischen Deutsch und Geographie.

**Hervorgehobene Kompetenzen:** Wahrnehmung, Analyse, Präsentation und überzeugende Argumentation

### Variante 9:

Film

Kleingruppenarbeit – Plenum

Niveau: Oberstufe

Dauer: 2 UE

Kopiervorlage 1 bis 3

Arbeitsblatt 1 (2 Seiten)

### **Rollenspiel: Business2Business**

**Beschreibung:** Die folgende Übung versetzt die Schüler\*innen in die Rollen der Jungunternehmer\*innen oder Investor\*innen. Ziel ist es, einen Perspektivenwechsel zu vollziehen, Argumente und Verkaufsstrategien zu überlegen und Geschäftsgespräche mit potentiellen Investor\*innen nachzuspielen.

#### **Ablauf:**

1. Die Klasse wird in Kleingruppen (max. 5 Personen) aufgeteilt: 3 Startup-Gruppen und 3 Investor\*innengruppen. Jede der 3 Startup-Gruppen wählt und repräsentiert jenes afrikanische Startup aus den Filmen, für das sich die Gruppe am meisten begeistert. Die Kopiervorlagen 1 bis 3 geben einen Überblick über die vorgestellten Startups.
2. Die Investor\*innengruppen formulieren allgemeine Fragen und Meinungen auf der Grundlage dessen, was sie in den Clips und der Reportage gesehen haben. Als Hilfestellung für die Rollen können sie die Rollenkarte von Arbeitsblatt 1 verwenden, wo verschiedene Investor\*innen charakterisiert sind. Ihre Aufgabe ist es, einen kritischen Blick auf die Präsentationen der Startups zu werfen, mögliche Risiken einzuwerfen und die Unternehmensstrategie in Bezug auf die Zukunftsfähigkeit und Rentabilität zu hinterfragen.
3. Die Startup-Gruppen arbeiten an ihrer Strategie zur Gewinnung von Investor\*innen. Als Unterstützung erhalten sie ebenfalls das Arbeitsblatt 1 (Rollenkarten).  
Unter anderem sollen sie die möglichen kritischen Fragen und Einwände der Investor\*innen erahnen und sich passende Gegenargumente zurechtlegen.  
\*\*Hausübung: Die Startups führen zusätzliche Internet-Recherchen über ihr gewähltes Land und ihr Unternehmen durch, um sich auf ihre Präsentation bei den Investor\*innen vorzubereiten. Die Investor\*innen recherchieren ebenfalls und legen sich eine Argumentationsstrategie zurecht.\*\*
4. Aus jeder Gruppe (Startups- und Investor\*innengruppen) werden zwei Personen als Vertreter\*innen ausgewählt = 12 Personen.
5. Die Rollenspiele/Diskussionen werden vor der Klasse aufgeführt.
6. Schüler\*innen, die nicht im Rollenspiel mitspielen, machen sich Notizen zum Ablauf und bieten am Ende eine Reflexion an.

**Hervorgehobene Kompetenzen:** Strategische Kommunikation, Perspektivenwechsel, Argumentation

## Rollenspiel: Business2Business

### Rollenkarte Investor\*in

Ein\*e Investor\*in ist eine Person, die Geld investiert, um einen Gewinn oder einen Vorteil zu erzielen. Meistens setzt ein\*e Investor\*in Geld ein, um einen langfristigen Gewinn zu erzielen. Manchen Investor\*innen ist es jedoch ein Anliegen, soziale Probleme zu lösen und sehen das als Motivation, Geld in eine Idee zu stecken.

Investor\*innen stellen unangenehme und kritische Fragen in Bezug auf Wirtschaftlichkeit, Umsetzbarkeit, Unternehmensstrategie, Langlebigkeit, Rentabilität und Zukunftsperspektive des Produkts.

Ehrliches, manchmal hartes Feedback ist notwendig. Es ist nie angenehm, ein bestimmtes Problem oder eine Reihe von Problemen zu erwähnen, aber für Investor\*innen ist es wichtig, diese kritischen Fragen zu stellen, um das Risiko einschätzen und entscheiden zu können, ob es sich tatsächlich lohnt, in dieses Startup zu investieren.

### Ideen für die Rollengestaltung

1. Selfmade woman: ältere, erfahrenere Investorin, die Afrika liebt, aber in der Vergangenheit auf dem Kontinent Geld verloren hat.
2. Energischer Millennial mit einer Menge Geld aus einer früheren Investition. Er ist überzeugt von sich selbst und dem eigenen Wissen. Risikofreudig für den großen Ertrag.
3. Eine konservative Person mittleren Alters, die sehr detailliert und begierig darauf ist, die harten Fakten zu kennen. Bereit, in neue Regionen/Sektoren zu investieren, aber nur nach gründlicher Überlegung.
4. Erstmaliger Investor mit einem bescheidenen Geldbetrag, aber großem Herz für soziale Unternehmer\*innen. Besorgt darüber, sich zu sehr auf sein Gefühl und nicht genug auf seinen Verstand zu verlassen.
5. Person aus altem Geldadel, im Allgemeinen pessimistisch eingestellt. Ist nicht von der Idee überzeugt, dass die Digitalisierung der beste Weg nach vorn für Afrika ist. Dennoch ist sie daran interessiert, ihr Familienvermögen zu vergrößern, wenn sie von den Firmengründer\*innen überzeugt werden kann.
6. Er\*sie schätzt Persönlichkeit, Witz und Energie. Fühlt sich wirklich von Vertrauen und einer klaren Vision angezogen. Bereit, nennenswertes Geld in eine\*n Gründer\*in zu investieren, der\*die über solche Qualitäten verfügt.

## Rollenspiel: Business2Business

### **Rollenkarte Startup-Gründer\*in**

Die Gründer\*innen wollen ihre Idee landesweit oder sogar international verkaufen. Sie müssen die kritischen Fragen und Zweifel der Investor\*innen beantworten. Sie brauchen die Unterstützung und das kritische Feedback der Anleger\*innen, um blinde Flecken und unerkannte Risiken zu erkennen.

Die Investor\*innen müssen mit einer guten Präsentation (Pitch) überzeugt werden, dass es sich lohnt, in das Produkt/die Erfindung zu investieren. Argumente für die Investition können sein: der soziale Mehrwert für die Gesellschaft, ökonomischer Profit/Mehrwert für die Investor\*innen, geringes Risiko, Nachhaltigkeit und langfristiger Gewinn, dass mit dem Produkt eine Marktlücke geschlossen wird.

Sie sind jung, motiviert, innovativ und überzeugt von ihrer Idee/ihrem Produkt. Sie wollen, dass die ganze Welt von ihrem Produkt profitiert, ihre Arbeit muss aber auch für sie selbst gewinnbringend sein. Sie leben schließlich davon.

Versetzt euch in die Rolle einer der Firmengründer\*innen aus dem Film. Schreibt euch die wichtigsten Charakteristika der Person auf: Wie ist sie? Was macht sie? Was ist ihr wichtig? Was möchte sie vermitteln?

**Variante 10:**

Film  
 Einzelarbeit/Partnerarbeit/  
 Plenum  
 Niveau: Unter/Oberstufe  
 Dauer: 1 UE

**Keywords & Hashtags**

**Beschreibung:** Diese Variante ermöglicht eine sehr kompakte Themenerschließung des Films. Mithilfe von Schlüsselwörtern, die in der Klasse gesammelt und auf der Tafel notiert werden, entsteht eine erste Annäherung ans Thema. Die Klasse ist aufgefordert, mögliche Keywords und Hashtags zum Film zu notieren. Anschließend werden die Themen in Paararbeit weiter vertieft und schließlich im Plenum diskutiert und Zusammenhänge visualisiert.

**Ablauf:**

1. Die Schüler\*innen überlegen während des Films, welche Keywords oder Hashtags im Film stecken könnten und notieren diese.
2. Nach dem Ansehen teilen die Schüler\*innen ihre Notizen mit der Klasse.
3. Die Lehrperson sammelt die Begriffe an der Tafel.
4. In Paaren wählen die Schüler\*innen einen Punkt aus, den sie vertiefen/reflektieren möchten.
5. Danach trifft sich die Klasse erneut, um eine allgemeine Diskussion über alle entwickelten Punkte zu führen.
6. Schlussendlich kommen die Schüler\*innen nacheinander an die Tafel, um Pfeile in verschiedenen Farben zu zeichnen, die den Zusammenhang zwischen den Punkten zeigen. Dadurch werden die Verbundenheit der Faktoren und ihre Bemühungen als Klasse hervorgehoben.
- \*\*7. Vertiefend können die Schüler\*innen eine Infografik erstellen, die diese Verbindungen visuell darstellt. Darüber hinaus ergänzen sie die erarbeiteten Details zu den einzelnen Schlüsselbegriffen

**Hervorgehobene Kompetenzen:** Wahrnehmung, Analyse und Kreativität

**Variante 11:**

Clips  
 Einzelarbeit/  
 Kleingruppenarbeit  
 Niveau: Oberstufe  
 Dauer: 1 UE

**Filmclip-Analyse**

**Beschreibung:** Mit Hilfe ihres Smartphones führen die Schüler\*innen in Einzelarbeit Analysen der Filmclips durch, bevor sie kleine Gruppen bilden, um Beobachtungen zu kombinieren, zu diskutieren und zu reflektieren.

**Hinweis:** Damit die Schüler\*innen die Videoclips auf ihren Smartphones ansehen können, schreiben Sie bitte 2 Werktage vor der Filmsichtung ein **E-Mail an [service@baobab.at](mailto:service@baobab.at)** und fordern die Zugangsdaten für die Filmclips an.

**Ablauf:**

1. Die Schüler\*innen sehen sich die Clips an und wählen einen oder mehrere aus, die sie näher analysieren möchten. Die Clips sollten für die Analyse mehr als einmal angesehen werden.
2. Folgende Fragen sollen bei der Analyse berücksichtigt in Form einer Mindmap notiert werden:
  - Wie ist der Ton des Erzählers?
  - Wie werden Europa/Europäer\*innen dargestellt? Warum wird Europa/Europäer\*innen so dargestellt?
  - Wie werden Afrikaner\*innen porträtiert? Und warum?
  - Wie wurden und werden Afrikaner\*innen in den Medien dargestellt?
  - Wie entstehen Verallgemeinerungen und Stereotypen in unserer Gesellschaft?
3. In Kleingruppen werden nun die Ergebnisse geteilt, verglichen und kritisch diskutiert.

**Hervorgehobene Kompetenzen:** Analyse, Reflexion, Wahrnehmung und überzeugende Argumentation

**Variante 12:**

Clips

Kleingruppenarbeit

Niveau: Oberstufe

Dauer: 1 UE

Arbeitsblatt 2

**Social Entrepreneurship goes international?**

**Beschreibung:** Die Schüler\*innen lesen sich die Fragen aus dem Arbeitsblatt 2 leise durch, bevor sie sich die Clips ansehen. Nach dem Ansehen beantworten sie diese in kleinen Gruppen. Die Lehrkraft entscheidet je nach zeitlichen Ressourcen, wie viele der Videos pro Gruppe analysiert werden.

Im Anschluss findet eine Plenumsdiskussion statt, wo der Fokus auf das internationale Potential der Startups gelegt wird. Folgende Fragen können dabei diskutiert werden:

- Sind die vorgestellten Ideen auch in Europa oder anderen Regionen der Erde vorstellbar und praktikabel?
- Was könnten die Startups international bewirken?
- Welche Risiken könnte eine internationale Ausrichtung beinhalten?

**Hervorgehobene Kompetenzen:** Analyse und Reflexion



### Clip: Ampelroboter:

- Beschreibe den Kontrast zwischen Europa und der Demokratischen Republik Kongo in Bezug auf den Verkehr und die Verkehrssicherheit.
- Was kennzeichnet den Robocop?
- Der Robocop hat die Verkehrsunfälle drastisch reduziert. Welche Gründe könnte es dafür geben?
- Woraus besteht der Ampelroboter?
- Wie beurteilt ihr das Konzept des Robocop?
- Hätte das auch in Europa Potential? Begründet euren Standpunkt!

### Clip: Bildung aufs Handy

- Beschreibe den Kontrast zwischen Europa und Kenia.
- Was sind die Vorteile dieser neuen Art des Lernens?
- Was sind die Vor- und Nachteile der Verwendung von Schulbüchern in Afrika?
- Beschreibt die Entwicklung der Plattform (Entstehung, Herausforderungen und Anpassungen).
- Warum hatten die Lehrer\*innen anfangs Angst und wie haben sie diese Angst überwunden?
- Wie hat die Plattform auf eine breitere Einbeziehung hingearbeitet?
- Was könnte Enezas Gründer meinen, wenn er sagt: «Der Traum ist es, das Potenzial junger Menschen freizusetzen».
- Wie fördert eure eigene Schule die Entfaltung eures Potentials?
- Welchen Wert könnte es haben, auf Unternehmen zuzugehen, um Unterrichtsmittel zu entwickeln und welche Probleme könnten sich daraus ergeben? An welches Unternehmen würdet ihr euch wenden und warum?
- Diskutiert eure positiven und negativen Erfahrungen mit E-Learning im Kontext der Covid-19-Beschränkungen. Seht ihr Parallelen zwischen diesen Restriktionen und den alltäglichen Einschränkungen in den dargestellten afrikanischen Ländern (eingeschränkte Bewegungsfreiheit, Ressourcen, allgemeine Unsicherheiten)?

### Clip Bisa-App:

- Wie stellt sich der Kontrast zwischen Europa und Ghana dar?
- Was könnte der Grund dafür sein, dass sich Ärzt\*innen in Europa dagegen entscheiden, ihre Praxis in ländlichen Gebieten zu eröffnen?
- Unterscheiden sich die Gründe von jenen in Afrika?
- Welche Vorteile hat die Bisa-App für die Bevölkerung in Ghana?
- Habt ihr jemals gezögert, mit einem Arzt oder einer Ärztin über ein Problem zu sprechen?
- Welche Nachteile könnte die App haben?
- Würde so eine App auch in Europa Sinn machen? Begründet und sammelt Vor- und Nachteile. Welche unterschiedlichen Ausgangsbedingungen könnt ihr dabei feststellen?

### Clip: Druck dir dein Ersatzteil:

- Wie unterscheidet sich das typische europäische Verbrauchsmuster von jenem des Startups AB3D?
- Wie verändert die vorgestellte Technologie die Produktzyklen und welche Auswirkungen hat das auf den Verbrauch und die Nutzungsdauer?
- Diskutiert den Begriff „geplante Obsoleszenz“ (auch „eingebaute Obsoleszenz“). Recherchiert dazu im Internet. Notiert euch eure wichtigsten Ergebnisse und setzt sie mit dem Clip „Bau dir dein Ersatzteil“ in Verbindung.

## Ausführlicher Inhalt

### Station 1 Kenia

Die erste Station führt nach Nairobi, Kenia, wo sich eine der dynamischsten Technologieszenen Afrikas befindet. Der digitale Markt ist stark im Wachsen begriffen. Die Moderatorin portraitiert eine facettenreiche Bandbreite an Startups, die digitale Lösungen für ganz konkrete, lokale Probleme liefern.

1. Das Innovationszentrum **IHub** beherbergt 170 Startups und unterstützt seit 2010 Firmengründer\*innen mit Vernetzung, Trainings und Beratung. Die Probleme in Afrika, so die Gründerin Sheilah Birgen, sind vordergründig sozialer Natur, sei es im Bereich Bildung, Gesundheit oder auch Logistik. Die Startup-Szene sucht Lösungen für diese Herausforderungen und findet in IHub professionelle Unterstützung. (2:20)
2. **Ushahidi** ist eine Open Source Anwendung, die 2008 startete. Erstellt werden eine Sammlung und Kartographierung von Zeugenaussagen in Krisensituationen. Über 10 Millionen Posts weist die Plattform mittlerweile auf. Zeugen sollen ermutigt werden, ihre Beobachtungen bei kritischen Ereignissen zu dokumentieren. Das für Kenia entwickelte Meldesystem ist heute weltweit im Einsatz: Beim Erdbeben in Haiti wurden mit Ushahidi Karten von Notrufen erstellt. Umweltaktivist\*innen nutzten die Software bei der Umweltkatastrophe, die durch die Bohrplattform „Deep Water Horizon“ ausgelöst wurde. Ushahidi wurde außerdem bei der Beobachtung der problematischen Präsidentschaftswahl in Kenia 2017 angewendet. (3:50)
3. Das Startup **Gearbox** ist ein sogenannter Makerspace zur Entwicklung von Hardware-Erfindungen. Das Unternehmen bietet jungen Erfinder\*innen Zugang zu Maschinen, Know How und Beratung. In Kenia wie auch in vielen anderen Ländern mangelt es an Produktionsstätten, wo man technische Erfindungen entwickeln und testen kann. Gearbox löst dieses Problem, indem es Werkstätten zur Verfügung stellt. (6:15)
4. **PayGo Energy**: Viele Menschen in Kenia können sich aufgrund ihres niedrigen Einkommens keine ganzen Gasflaschen leisten. Deshalb greifen sie auf andere, umweltschädlichere und letztendlich teurere Lösungen wie Kerosin oder Holzkohle zurück, da diese auch in ganz kleinen Mengen verfügbar sind. PayGo Energy entwickelte eine Gasflasche mit intelligentem Zähler. So ist es nicht mehr nötig, die ganze Flasche zu kaufen, sondern sie wird verliehen und schrittweise nach Verbrauch abbezahlt. Die Bezahlung erfolgt übers Handy und ist ebenfalls im Zähler integriert. (07:14)
5. **M-Pesa** ermöglicht bargeldloses Zahlen übers Handy und hat nach 10 Jahren bereits 30 Millionen aktive Nutzer\*innen sowie 300 000 Agent\*innen, die über mobile Konten Einzahlungen, Abhebungen, Überweisungen und Zahlungen durchführen. Mittlerweile sind neben verschiedenen Bezahlungsformen und Geldtransfers sogar Kredite möglich. (09:53)
6. Im Weltdurchschnitt verursacht jeder Mensch rund 6 kg Elektroschrott im Jahr. Europa produziert 8 Mal so viel Elektroschrott wie Afrika. Elektroschrott wird in Kenia nicht getrennt gesammelt. Das Recyclingunternehmen **Wee Center** ist Pionier auf diesem Gebiet. Wertvolle Rohstoffe, aber auch fertige Bauteile werden hier getrennt und zur Weiterverarbeitung ausgegeben. (11:40)
7. Das Hardware-Unternehmen **Brck** stellt mit **Moya** kostenloses WLAN in rund 300 Bussen bereit, um Internet möglichst breit zugänglich zu machen. Viele Menschen besitzen zwar ein Handy, können sich aber ein größeres Datenvolumen nicht leisten. Das Unternehmen Brck ist auf Hardware spezialisiert, die in Afrika produziert wird und den dortigen Anforderungen, wie unterbrochene Stromversorgung, erhöhte Feuchtigkeit oder Staub gerecht wird. (13:00)

8. Ein weiteres Projekt der Firma **Brck** ist **Kiokit**, ein Koffer mit besonders robusten Tablets für Schulklassen, die der Luftfeuchtigkeit und Hitze standhalten. In dem mitgelieferten Koffer können alle Tablets mit Solarstrom über Nacht aufgeladen werden. Das Paket beinhaltet einen Router sowie einen Speicher für Lerninhalte. So können die Tablets auch ohne Internet genutzt werden. Das Beispiel zeigt auf, wie wichtig lokales Produktdesign ist. Importierte Lösungen scheitern oft an zu wenig Kenntnis der Gegebenheiten und sind nicht praktikabel. (14:00)

### Station 2: Ruanda

Die nächste Station ist Ruanda, ein Land, das stark auf digitale Innovationen setzt. Die Einschulungsquote in dem ehemaligen Bürgerkriegsland liegt bei fast 100%, auch ein Krankenversicherungssystem, das für alle zugänglich ist, wurde aufgebaut.

9. Aphrodice Mutangana, Leiter des staatlich finanzierten Innovationszentrum **K Lab** (gegr. 2011), unterstützt 200 Startups und will eine neue Generation von Unternehmer\*innen ausbilden. Dafür werden junge Menschen im Bereich IT trainiert, KnowHow, Beratung und Arbeitsplätze zur Verfügung gestellt. (17:50)
10. **Safe Motos App**: Motorräder sind in Ruanda ein preisgünstiges, darum verbreitetes und leider auch gefährliches Verkehrsmittel. Die App Safe Motos vermittelt sicherheitszertifizierte Motorradtaxi. Die Verkehrssicherheit des Fahrers wird durch telematische Messungen während der Fahrt sowie durch Fahrgastbewertungen ermittelt. Die Bezahlungsmöglichkeit über die App sowie die Option eines digitalen Sparbuchs für die Fahrer\*innen sind weitere Features, die die App bietet. (19:25)
11. 60% der Menschen in Ruanda besitzen keinen Stromanschluss. Der **mobile Solarkiosk des Unternehmens Ared** macht Strom auf einfache Art und Weise zugänglich. Beim Stromkiosk kann man Handys aufladen, Stromguthaben erwerben, Behördengänge erledigen und einen günstigen Internetzugang bekommen. (22:05)
12. Der Pilot Teddy Segore, technischer Leiter des Projekts **Charis UAS**, ist erster zertifizierter Drohnenpilot seines Landes. Er setzt in der Ernteüberwachung Drohnen mit Multispektralkameras ein, um Schädlingsbefall und Trockenschäden zu erkennen. Seine Aufnahmen sind abbildungsgenauer als GoogleMaps, werden auch in der Stadtplanung genutzt und erlauben einen tieferen Einblick in die Entwicklung einzelner Stadtviertel. (26:47)

### Station 3: Ghana

Hinsichtlich Demokratie und politischer Stabilität gilt Ghana als afrikanisches Musterland. Es gibt jedoch eine sehr hohe Arbeitslosigkeit, gerade auch bei jungen Menschen. Darüber hinaus verfügen nur 16% der Menschen über einen Internetanschluss, also deutlich weniger als in den anderen beiden Länderbeispielen. Im Vergleich zu Kenia und Ruanda ist die Startup-Szene sehr dezentralisiert.

13. In Kumasi, der zweitgrößten Stadt, gibt es das Innovationszentrum **Kumasi Hive**, das 2010 gegründet wurde und 150 Startups betreut. (29:30)
14. Das Unternehmen **Dext** in Kumasi baut physikalische Experimentierkästen für Schulen. Alle Komponenten werden vor Ort produziert. Das preisgünstige Science-Set vermittelt Basiskenntnisse für spätere Ingenieur\*innen und Programmierer\*innen. Seit 2013 wurden bereits rund 2.000 Sets produziert. Ziel der Begründer\*innen ist es, die Mini-Labors einer möglichst großen Anzahl an Kindern zur Verfügung zu stellen. Mit den Science-Sets können Schüler\*innen in experimentierenden Lerngruppen erforschen, wie Dinge funktionieren. (31:22)

## Inhalte der vier Webclips

### 1. Ampelroboter aus Recyclingmaterialien

Die Ingenieurin Therese Izay Kirongozi und ihr Team „Technikfrauen“ entwickelten einen intelligenten Ampelroboter, der zu nahezu 60% aus Recyclingmaterialien besteht. Verkehrsunfälle sind die zweithäufigste Todesursache in Kinshasa (DR Kongo). Der imposante Roboter, der auch mit Blitzern und Kameras ausgestattet werden kann, hat die Zahl der Unfälle deutlich reduziert: an einer der verkehrsreichsten Kreuzungen von Kinshasa sogar um 40%. (2:29)

### 2. Bildung aufs Handy

Eneza Education (Kenia) bietet Lehrmaterial via Mobiltelefone an. Nicht alle Kinder im Schulalter haben Zugang zu Bildung und es mangelt oft an Lehrpersonal und Lernmaterialien. In besonders entlegenen Gebieten, wo oft weder Strom- noch Wasserversorgung gewährleistet ist, verfügen die Schüler\*innen dennoch über Mobiltelefone und könne darüber zu Lerninhalten gelangen. Bei Eneza werden Unterrichtsinhalte zu vereinfachten Lektionen umgeschrieben und über eine SMS-Plattform verschickt. Darüber hinaus gibt es Lernspiele und Wikipedia. Zusammengearbeitet wurde dabei sowohl mit Lehrer\*innen als auch Eltern. Ziel ist es, jungen Menschen Zugang zu Informationen zu ermöglichen und so ihr Potential zu entfalten. (3:11)

### 3. Bisa-App

Bisa ist eine kostenlose Gesundheits-App, bei der die Nutzer\*innen Fragen an verschiedene Ärzt\*innen stellen, die innerhalb von 24 Stunden beantwortet werden. Im Norden Ghanas gibt es wenig ärztliche Versorgung. Gerade junge Menschen trauen sich oft nicht, offen über Sexualität und Gesundheit zu sprechen oder ärztlichen Rat einzuholen und schätzen daher das anonyme Service. (2:20)

### 4. Druck dir dein Ersatzteil

Das Unternehmen in Kenia AB3D druckt kostengünstig mit selbstgebauten 3D-Druckern aus Recyclingmaterial Ersatzteile, Hilfsmittel für Krankenhäuser oder auch pädagogische Materialien. Ein Problem in Krankenhäusern ist beispielsweise, dass zwar importierte Geräte gespendet werden, sobald diese defekt sind, jedoch keine Ersatzteile verfügbar sind. Roy Ombatti, der Gründer des Unternehmens, streicht heraus, dass hier ein wesentlicher Unterschied zu Ländern des Globalen Nordens besteht: Dinge werden erst weggeworfen, wenn sie nicht mehr zu reparieren sind. (1:55)

## Verzeichnis der vorgestellten Projekte

	Gesundheit	Sicherheit	Energie	Mobilität	Wirtschaftsförderung	Landwirtschaft	Fertigung, Recycling	Finanzen, Kontrolle	Entwicklung	Partizipation	Bildung, Wissen
I-Hub: Innovationszentrum					x					x	
Ushahidi: Sammlung und Kartographierung von Zeugnisaussagen in Krisensituationen. <a href="http://www.ushahidi.com">www.ushahidi.com</a>										x	
Gearbox: Makerspace zur Entwicklung von Hardware-Erfindungen							x				
PayGo Energy: Gaszähler für Kleinstmengenverbrauch. <a href="http://www.paygoenergy.co">www.paygoenergy.co</a>			x					x			
M-Pesa: bargeldloses Bezahlen								x			
Weee-Center: Elektromüllrecycling. <a href="http://www.weeecentre.com">www.weeecentre.com</a>							x		x		
Brck, Hardware: Rechner und kostenloses W-LAN in Bussen. <a href="http://www.brck.com">www.brck.com</a>	x						x		x		
Kiokit: mobile Lernkoffer mit Tablets für Schulklassen <a href="https://www.brck.com/education/">https://www.brck.com/education/</a> <a href="https://hackandcraft.com/insights/articles/brck-kio-kit-revolutionising-education-africa/">https://hackandcraft.com/insights/articles/brck-kio-kit-revolutionising-education-africa/</a>										x	x
K Lab: Innovationszentrum für IT& Online-Gründung von Unternehmen					x				x		
GanGo (vormals Safe Motos): Taxiservice mit Sicherheitszertifizierung von Motorradfahrer*innen. <a href="https://cango.africa/">https://cango.africa/</a>	x	x		x				x			
Stromkiosk: Mobiler Stromkiosk. <a href="http://www.a-r-e-d.com">www.a-r-e-d.com</a>			x					x	x		
Charis UAS: Drohnen mit Multispektralkameras für Landwirtschaft und Städteplanung. <a href="http://www.charisuas.com">www.charisuas.com</a>						x			x		x
Dext: elektronische Experimentierkästen für Schulen. <a href="http://www.thescienceset.com">www.thescienceset.com</a>										x	x
Ampelroboter, Verkehrsregelung per Roboter keine Website, weitere Informationen unter <a href="https://maptia.com/briansokol/stories/robocops">https://maptia.com/briansokol/stories/robocops</a>		x		x							
Bildung aufs Handy, Lerntutorials als SMS <a href="https://enezaeducation.com/">https://enezaeducation.com/</a>										x	x
Bisa-App, Gesundheitsinfos per Smartphone <a href="https://bisaapp.com/">https://bisaapp.com/</a>	x										x
Druck dir dein Ersatzteil, 3D-Druck keine eigene Website – weitere Informationen auf Facebook <a href="https://www.facebook.com/ab3dprinting/">https://www.facebook.com/ab3dprinting/</a> und unter <a href="https://make-it-initiative.org/africa/cpt_digitalinno/ab3d-2/">https://make-it-initiative.org/africa/cpt_digitalinno/ab3d-2/</a>	x						x				x

---

### Empfohlene Videos zur vertiefenden Auseinandersetzung

Die folgenden TED-Talks bieten eine weitere Vertiefung ins Thema und können in die anderen Inhaltspakete integriert werden, um das Gesamtverständnis des heutigen Afrikas zu erweitern. Sie sind auf Englisch verfügbar und eignen sich daher nur für die Oberstufe.

1. Chimamanda Ngozi Adichi

#### **The danger of the single story (18:39)**

Unser Leben, unsere Kulturen setzen sich aus vielen sich überschneidenden Geschichten zusammen. Die Schriftstellerin Chimamanda Adichie erzählt, wie sie zu ihrer authentischen kulturellen Stimme fand – und warnt davor, dass wir ein kritisches Missverständnis riskieren, wenn wir nur eine einzige Geschichte über eine andere Person oder ein anderes Land hören.

2. DK Osseo-Asare

#### **What a scrapyard in Ghana can teach us about innovation (14:17)**

In Agbogbloshie, einer Gemeinde in Accra, Ghana, kommen Menschen auf einen Schrottplatz, um Elektroschrott nach wiederverwertbaren Materialien zu durchsuchen. Ohne formale Ausbildung bringen sich diese „urban miners“ oft selbst die Funktionsweise von Elektronik bei, indem sie diese auseinandernehmen und wieder zusammensetzen. Designer und TED-Fellow DK Osseo-Asare stellt sich die Frage, was passieren würde, wenn wir diese autodidaktischen Techniker mit Studenten und jungen Fachleuten im STEAM-Bereich vernetzen. Das Ergebnis: eine wachsende Gemeinschaft von Jungunternehmer\*innen, in der sich die Menschen in einer Peer-to-Peer-Ausbildung engagieren, motiviert durch das, was sie schaffen wollen. Dieser afrikanische Maker-space leistet Pionierarbeit für eine zirkuläre Wirtschaft an der Basis.

3. Bright Simons

#### **To help solve global problems, look to developing countries (9:48)**

Um das Problem der gefälschten Waren anzugehen, haben afrikanische Unternehmer wie Bright Simons innovative und effektive Wege gefunden, um die Echtheit von Produkten zu bestätigen. Simons stellt die Frage, warum es diese Lösungen nicht überall gibt. Von passwortgeschützten Medikamenten bis hin zu digital zertifizierten Feldfrüchten demonstriert Simons die Kraft lokaler Ideen – und ruft den Rest der Welt auf, zuzuhören.

4. Magatte Wade

#### **Why it's too hard to start a business in Africa — and how to change it (9:12)**

Laut der Unternehmerin Magatte Wade hat die Armut vieler afrikanischer Länder einen einfachen Grund: Die Regierungen haben viel zu viele Hindernisse für die Gründung und Führung eines Unternehmens geschaffen. In diesem leidenschaftlichen Vortrag geht Wade auf die Herausforderungen ein, die sich aus der Geschäftstätigkeit auf dem Kontinent ergeben, bietet einige Lösungen an und fordert gleichzeitig die führenden Politiker auf, ihren Teil dazu beizutragen.

---

## Links und Literaturhinweise

- Daum, Timo: Das Kapital sind wir. Zur Kritik der digitalen Ökonomie. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 2018.
- Digitalisierung für Entwicklung. Den digitalen Wandel gemeinsam gestalten. Hg. Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ), 2019.
- [www.bmz.de/de/mediathek/publikationen/themen/digitalisierung/index.html](http://www.bmz.de/de/mediathek/publikationen/themen/digitalisierung/index.html)
- Global lernen. Das Thema: Digitalisierung. Service für Lehrerinnen und Lehrer der Sekundarstufen: Hg. Brot für die Welt, Ausgabe 2/2019.  
[www.brot-fuer-die-welt.de/fileadmin/mediapool/blogs/Kohts\\_Petra/gl-2019-2-digitalisierung-online.pdf](http://www.brot-fuer-die-welt.de/fileadmin/mediapool/blogs/Kohts_Petra/gl-2019-2-digitalisierung-online.pdf)
- Projekteplattform digitaler Projekte in Afrika:  
[www.digitalafrica.online](http://www.digitalafrica.online)
- Startseite der Digital Africa Conference:  
[www.digitalafrica.com.ng](http://www.digitalafrica.com.ng)
- Von de Bastian ins Leben gerufene Plattform für Vernetzung: [www.globalinnovationgathering.org](http://www.globalinnovationgathering.org)

---

## Die Autoren des Begleitmaterials

### **Roland Kohm**

Magister Artium der Publizistik

von 1992 bis 2019 Medienpädagoge und Bildungsreferent in der Evangelischen Landeskirche in Württemberg, seit 2020 freier Filmbildner mit dem Schwerpunkt Kinder- und Jugendfilm in Stuttgart, Referent für Filmgespräche während der Schulkinowochen Baden-Württemberg, Organisator des Screening des Deutschen Menschenrechts-Filmpreises in Stuttgart uvm.

### **Derek Roberts:**

Master of Advanced International Studies; BA in Geschichte.

Multimedia-Künstler und Pädagoge aus den Vereinigten Staaten, seit nunmehr 16 Jahren in Wien. Als Lehrer und Koordinator des bilingualen Programms am BGrg Parhamerplatz verfügt er seit zehn Jahren über vielfältige Erfahrungen im Unter- und Oberstufenunterricht in Geschichte, Kunst, Musik, Englisch, Ethik und Religion. Mitglied und pädagogischer Berater im Verein AEWTASS – workshop group ((Re))-imagining Africa.

---

## Impressum

BAOBAB – GLOBALES LERNEN

Sensengasse 3, 1090 Wien, Österreich

Tel: +43 (0)1/319 30 73, Fax: +43 (0)1/319 30 73-510, [service@baobab.at](mailto:service@baobab.at)

Für den Inhalt verantwortlich: Heide Tebbich