



# Stadt | Land | DatenFluss

Die App für mehr  
Datenkompetenz



# Inhalt

<b>Spielerisch zu mehr Datenkompetenz</b>	<b>3</b>
<b>Zielgruppe, Grundprinzipien und Leitfragen</b>	<b>4</b>
<b>Treiber, Handlungsfelder, Anwendungen, Perspektiven</b>	<b>6</b>
<b>Kompetenzdimensionen, Level und Lernziele</b>	<b>7</b>
<b>Die virtuelle Stadt</b>	<b>8</b>
<b>Protagonist*innen</b>	<b>9</b>
<b>App-Struktur und inhaltlicher Aufbau</b>	<b>10</b>
Farben als Orientierungshilfe	10
Handlungsfelder	11
Level und Lerneinheiten	12
Inhalts-Elemente	13
Übungstypen	15
Feedbacks	16
Wissensbasis	17
<b>Punkte und Mini-Spiele</b>	<b>20</b>
<b>Einsatz in der Praxis</b>	<b>21</b>
<b>Zusatzmaterial</b>	<b>22</b>
<b>Internetadressen</b>	<b>23</b>
<b>Impressum</b>	<b>24</b>

## Spielerisch zu mehr Datenkompetenz

Online-Shopping, Video-Calls, Soziale Netzwerke und Navigationssysteme – mit der zunehmenden Digitalisierung des Alltags sind auch immer mehr Daten im Umlauf. Täglich produzieren wir alle riesige Datenmengen und hinterlassen Spuren mit zum Teil hochsensiblen persönlichen Daten. Die Fähigkeit, mit Daten souverän umzugehen, sie verantwortungsvoll zu erheben, wirklich zu verstehen und bewusst zu teilen, wird daher immer wichtiger.

Vor diesem Hintergrund hat der Deutsche Volkshochschul-Verband (DVV) die App „Stadt | Land | DatenFluss“ entwickelt. Die spielerisch angelegte Selbstlern-App unterstützt Menschen jeden Alters und mit unterschiedlichen Vorkenntnissen dabei, sich grundlegende Datenkompetenzen anzueignen und ein vertieftes Verständnis für datengestützte Technologien aufzubauen. Dazu zeigt die App die vielfältigen Verbindungen zwischen digitalen Daten und der eigenen Lebenswelt auf: Mit unterhaltsam verpackten Inhalten kann in den Bereichen Arbeit, Mobilität und Gesundheit in einer virtuellen Stadt eine eigene klare Haltung zum Thema Daten aufgebaut und gefestigt werden.

Mehr über die Hintergründe der digitalen Datenwelt und ihre Treiber hält die Wissensbasis bereit, die in der Volkshochschule im Zentrum der App-Stadt verortet ist. Künstliche Intelligenz, Big Data und das Internet der Dinge werden hier ebenso grundlegend thematisiert wie Tempo und Vielschichtigkeit des Datenflusses; ein Glossar ermöglicht punktuellen Nachschlagen. Außerdem werden zentrale Fragen der Datennutzung, der

Datensicherheit sowie Wert und Aussagekraft von Daten und ihrer visuellen Umsetzungsmöglichkeiten behandelt.

Die Inhalte der App sind in kleine Einheiten verpackt und können immer dann erspielt werden, wenn zwischendurch mal Zeit ist. Mit dem Durchlaufen der Level und Lerneinheiten werden Punkte gesammelt, die später gegen Mini-Spiele zum Zeitvertreib eingetauscht werden können.

Schirmherrin der App ist Bundeskanzlerin Dr. Angela Merkel. Das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) fördert „Stadt | Land | DatenFluss“ finanziell.

Im Namen des Teams des vhs-Lernportals sowie des gesamten Deutschen Volkshochschul-Verbands wünsche ich Ihnen viel Freude beim Ausprobieren und Einsatz unserer App für mehr Datenkompetenz!



Gabi Netz  
Projektleiterin im vhs-Lernportal



[www.stadt-land-datenfluss.de](http://www.stadt-land-datenfluss.de)

## Zielgruppe, Grundprinzipien und Leitfragen

Ziel der App ist es, die digitalen Grundkompetenzen aller Alters- und Bevölkerungsgruppen zu verbessern. Im Mittelpunkt steht dabei der Bereich Data Literacy. Zielgruppe für die Nutzung der App sind somit alle Bürgerinnen und Bürger, die Bedarf und Interesse daran haben, ihre Datenkompetenz auszubauen.

Um der großen Heterogenität der Zielgruppe hinsichtlich ihrer digitalen Vorlieben und Interessen, Kompetenzen, Erwartungen, Erfahrungen, Gewohnheiten und Ansprüche gerecht werden zu können, verfolgt die App einen modularen Ansatz: Inhalte

aus verschiedenen Handlungsfeldern können in thematisch voneinander unabhängigen Leveln durchlaufen werden. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, sich in der Wissensbasis der App zunächst Grundlagenwissen zu Technologien und Datenfragen anzueignen.



Lerntheoretisch betrachtet basiert die App auf den folgenden vier Grundprinzipien:

**1 Curriculare Fundierung: „Data Literacy Framework“**

Grundlage des Curriculums der App ist das „Data Literacy Framework“ des Hochschulforums Digitalisierung. 2019 wurde dieser Kompetenzrahmen für Digitalkompetenzen, insbesondere von Datenkompetenz, für den universitären Kontext entwickelt.

**2 Gamification-Ansatz: Stadt buntspielen und mehr**

Die App nutzt spielerische Elemente, um die Lernmotivation zu befördern.

**3 Micro Learning: In kleinen Häppchen lernen**

Die App-Inhalte sind in kleine Einheiten verpackt und können so nebenbei – etwa während einer Bahnfahrt oder in kleinen Pausen – erspielt werden.

**Data Literacy** bezeichnet und umfasst die Fähigkeiten, Daten auf kritische Art und Weise zu sammeln, zu managen, zu bewerten und anzuwenden. Data Literacy ist weit mehr als ein breites und tiefes Detailwissen über sich laufend verändernde Methoden und Technologien. Vielmehr spielt die Dimension der Datenethik, der Motivation und Werthaltung eine zentrale Rolle, um zukünftig mit Daten erfolgreich und souverän umgehen zu können.

**4 Mobile Learning: Unterwegs Datenwissen aufbauen**

Mobiles Lernen, also die Nutzung der App auf mobilen Endgeräten, ermöglicht ein zeit- und ortsunabhängiges Lernen.

Drei Leitfragen bilden das Gerüst des Curriculums



**Was sind die Technologien hinter der Digitalisierung und Datafizierung?**

**Treiber**

- Big Data
- Künstliche Intelligenz (KI)
- Internet der Dinge (Internet of Things, IoT)
- Digitale Kommunikation



**Wo findet Veränderung durch Digitalisierung und Datafizierung statt?**

**Handlungsfelder**

- Gesundheit
- Mobilität / Smart City
- Arbeit



**Wie können wir in einer digitalisierten und datafizierten Welt erfolgreich und nachhaltig agieren?**

**Digital- und Datenkompetenzen**

- Verstehen
- Anwenden
- Bewerten

# Treiber, Handlungsfelder, Anwendungen, Perspektiven

	Big Data	Künstliche Intelligenz	Internet of Things	Datenfluss / Digitale Kommunikation
<b>Arbeit</b>	Daten aus virtuellen Kommunikationstools	Algorithmen in der Personalauswahl	Sensorik in der Produktion	Kollaboration in Datennetzen
<b>Mobilität / Smart City</b>	Mobilfunkdaten in Navigationssystemen	dynamisch optimierter Verkehrsfluss	Sensoren in Verkehrsmitteln	Kommunikation von Fahrzeug zu Fahrzeug
<b>Gesundheit</b>	Daten aus der Fitness-App	Diagnostik aus Bilddaten	Notruf durch Unfallerkennung	Telemedizin / digitale Arztgespräche

Drei Perspektiven: individuelle, gesellschaftliche und globale Ebene



## Treiber

Treiber sind die wichtigsten antreibenden Kräfte und Technologien hinter der Datafizierung: Big Data, Künstliche Intelligenz (KI), Internet der Dinge (Internet of Things, IoT) und Datenfluss / Digitale Kommunikation.

## Handlungsfelder

In den Handlungsfeldern wird abgebildet, wo die Veränderungen durch Digitalisierung und Datafizierung stattfinden. Derzeit gibt es die drei Handlungsfelder Arbeit, Mobilität und Gesundheit.

## Anwendungen

Anhand von konkreten Anwendungsbeispielen wird vermittelt, wo die Treiber in den verschiedenen Handlungsfeldern präsent sind und wie sie eingesetzt werden.

## Perspektiven

Die drei Perspektiven individuelle, gesellschaftliche und globale Ebene werden stets berücksichtigt. Der narrative Ansatz geht zunächst vom Individuum aus, lässt die anderen beiden Ebenen jedoch immer wieder für den Gesamtblick einfließen.

# Kompetenzdimensionen, Level und Lernziele

Der Kompetenzrahmen „Data Literacy Framework“ umfasst drei Kompetenzdimensionen: Verstehen, Anwenden, Bewerten. Jede Kompetenzdimension umfasst eine Grundstufe (in den Handlungsfeldern Level 1 und 2) und eine Aufbaustufe (in den Handlungsfeldern Level 3 und 4).

Für die mit der App angesprochene breite Zielgruppe wurde das Data Literacy Framework adaptiert, und es wurden für jede Kompetenzdimension zwölf Lernziele definiert.

Die Kompetenzdimension „Verstehen“ wird über die Wissensbasis abgedeckt. In den Handlungsfeldern geht es vor allem um die Kompetenzdimensionen „Anwenden“ und „Bewerten“.

	Verstehen	Anwenden	Bewerten
Grundstufe (Level 1 und 2)			
Aufbaustufe (Level 3 und 4)			

**„Datenkompetenz aufbauen ist ein Gewinn für die Selbstbestimmung.“**

Claudia Burkhardt, Team Stadt | Land | DatenFluss

## Die virtuelle Stadt



Zur Vermittlung konkreten Datenwissens nutzt die App Stadt | Land | DatenFluss einen spielerischen Ansatz, der am Alltag der Nutzerinnen und Nutzer anknüpft. Im Mittelpunkt der App steht eine virtuelle Stadt, in der die verschiedenen von der Digitalisierung geprägten Lebensbereiche – die Handlungsfelder **Arbeit**, **Mobilität** und **Gesundheit** – symbolhaft repräsentiert

werden. Im Zentrum der Stadt befindet sich die virtuelle Volkshochschule als zentrale **Wissensbasis**.

Die Stadtkarte kann auf dem App-Display hin- und hergeschoben und herangezoomt werden. Nach und nach werden immer mehr spannende Details sichtbar.

## Protagonist\*innen

Zahlreiche Figuren begleiten die Nutzerinnen und Nutzer auf ihrer Reise durch die virtuelle Stadt, in der sie die spannende Welt der Daten erwartet. In abwechslungsreichen Geschichten tauchen die Nutzer\*innen in die faszinierende Datenwelt ein

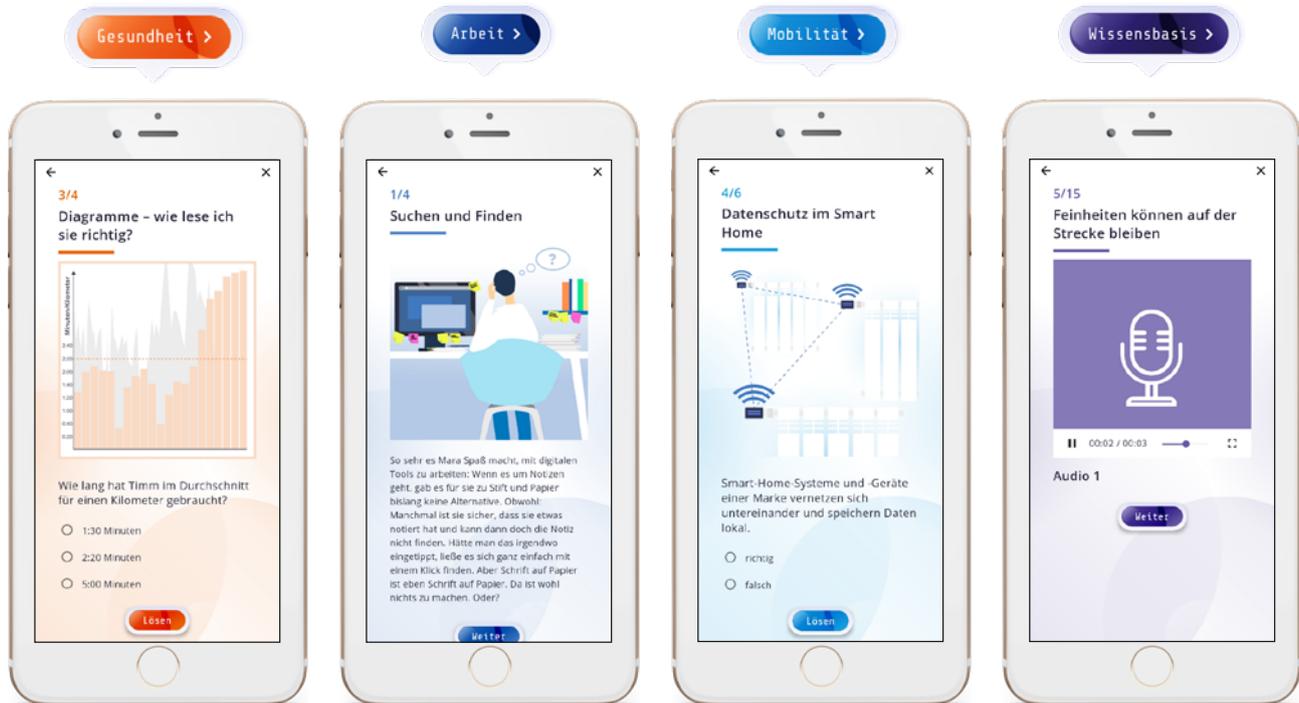
und erfahren mehr über datengestützte Technologien. Die Protagonist\*innen bilden mit ihren unterschiedlichen Altersstufen, Berufsgruppen und Biografien einen Querschnitt der Gesellschaft ab.



# App-Struktur und inhaltlicher Aufbau

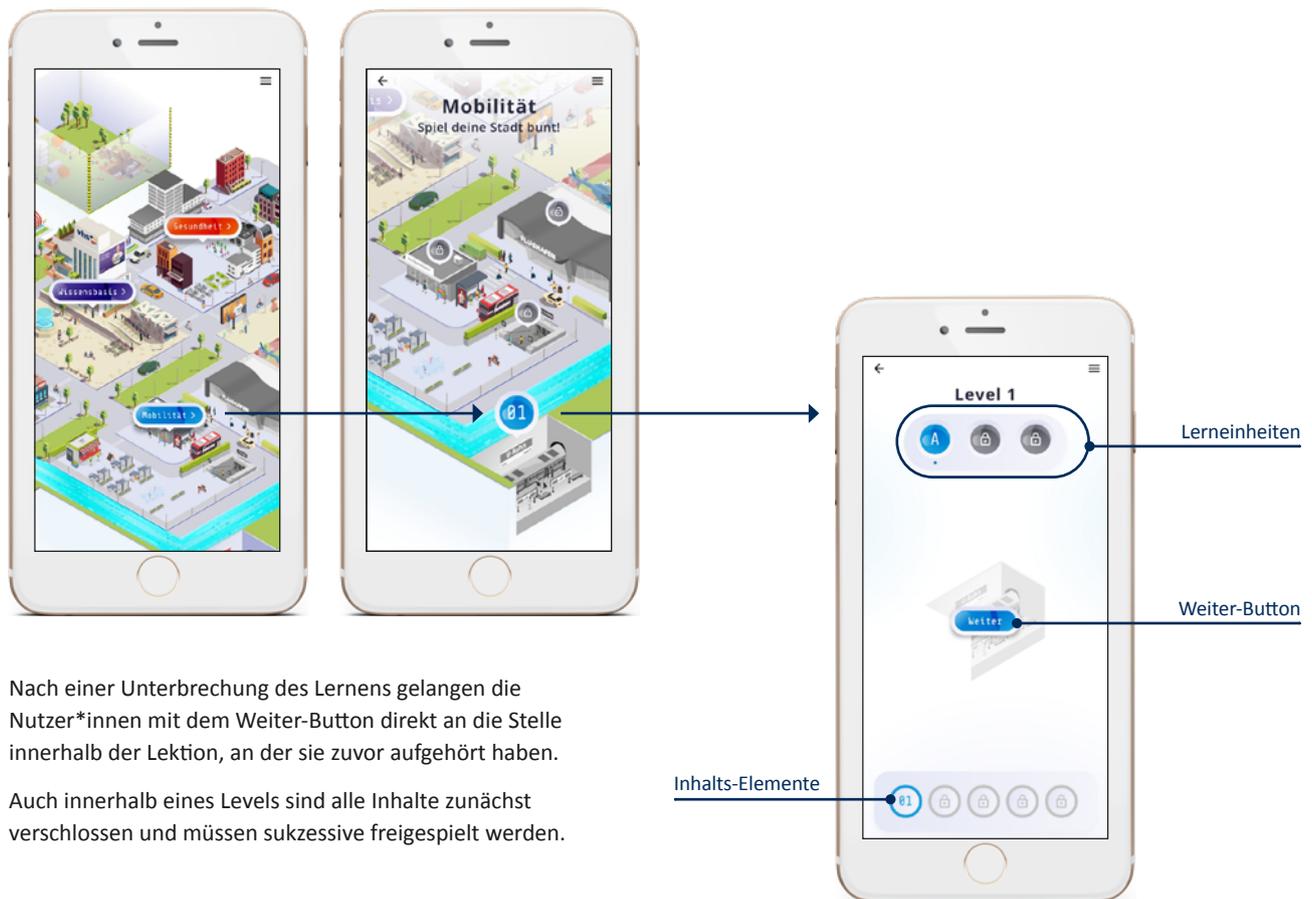
## Farben als Orientierungshilfe

Für eine gute Orientierung innerhalb der App ist jedem Handlungsfeld und der Wissensbasis eine eigene Farbe zugeordnet.



## Handlungsfelder

Nach Auswahl eines Handlungsfelds, zum Beispiel Mobilität, betreten die Nutzer\*innen die thematische Lernwelt. Jedes Handlungsfeld umfasst vier Level, wobei die Level 2 bis 4 zunächst noch verschlossen sind. Die Nutzer\*innen starten in jedem Handlungsfeld mit Level 1, alle folgenden Level müssen nach und nach freigespielt werden.



Nach einer Unterbrechung des Lernens gelangen die Nutzer\*innen mit dem Weiter-Button direkt an die Stelle innerhalb der Lektion, an der sie zuvor aufgehört haben.

Auch innerhalb eines Levels sind alle Inhalte zunächst verschlossen und müssen sukzessive freigespielt werden.

## Level und Lerneinheiten



„Je mehr wir über  
Daten wissen,  
desto bunter wird  
das Leben.“

Gabi Netz, Team Stadt |  
Land | DatenFluss

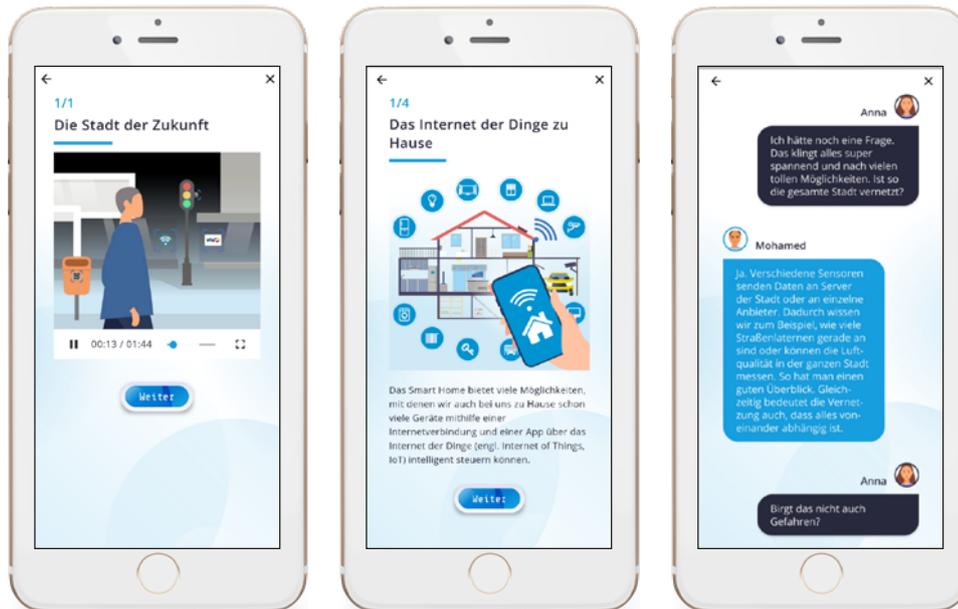
Der Zugang zu allen Levels ist nun offen, die Lerneinheiten und Inhalts-Elemente sind zugänglich und in der Farbe des Handlungsfelds eingefärbt. Auch der entsprechende Stadtteil hat sich auf der Übersichtsseite der Lerneinheit, auf der Startseite des Handlungsfelds und auf der Stadtkarte bunt gefärbt. Je mehr Inhalte bearbeitet werden, desto bunter wird die Stadt.

Mit Tippen auf „Weiter“ gelangen die Nutzer\*innen zurück auf die Startseite des Handlungsfelds (Level-Übersicht). Das nächste Level ist nun freigespielt und zugänglich.

## Inhalts-Elemente

Die App verfolgt einen narrativen Ansatz: Innerhalb der Level begegnen die Nutzer\*innen in kurzen animierten Geschichten unterschiedlichen Personen, die sich mit der Verwendung von datenbasierten Technologien in ihrem Alltag auseinandersetzen.

Geschichten, Informationen und verschiedene interaktive Aufgaben wechseln sich ab. Der Einstieg in jede Lerneinheit erfolgt über ein Video oder eine kleine Animation.



Auf den folgenden Seiten werden die Inhalte über weitere mediale Inhalte, Dialoge und unterschiedliche Übungsformate vertieft.

**„Das Internet der Dinge sorgt für eine intelligente Vernetzung.“**

Andrea Zöll, Team Stadt | Land | DatenFluss

Die Inhalts-Elemente werden linear durchlaufen und lassen sich erst öffnen, wenn man das vorherige Element absolviert hat.

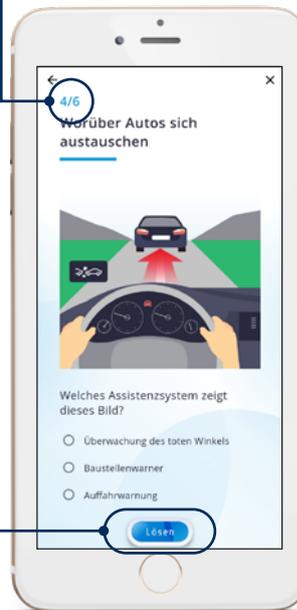
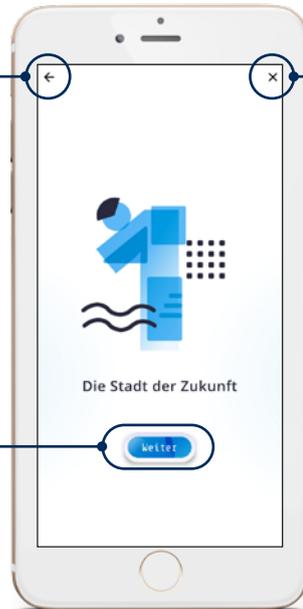
Die einzelnen Inhalts-Elemente bestehen zumeist aus mehreren Unterseiten. Die Nummerierung auf der ersten Seite eines Inhalts-Elements erleichtert die Orientierung.

Über den Zurück-Pfeil geht es zurück zur vorherigen Seite.

Über das Kreuz gelangen die Nutzer\*innen zurück zur Level-Übersicht.

Mit Antippen des Weiter-Buttons gelangt man zur nächsten Seite.

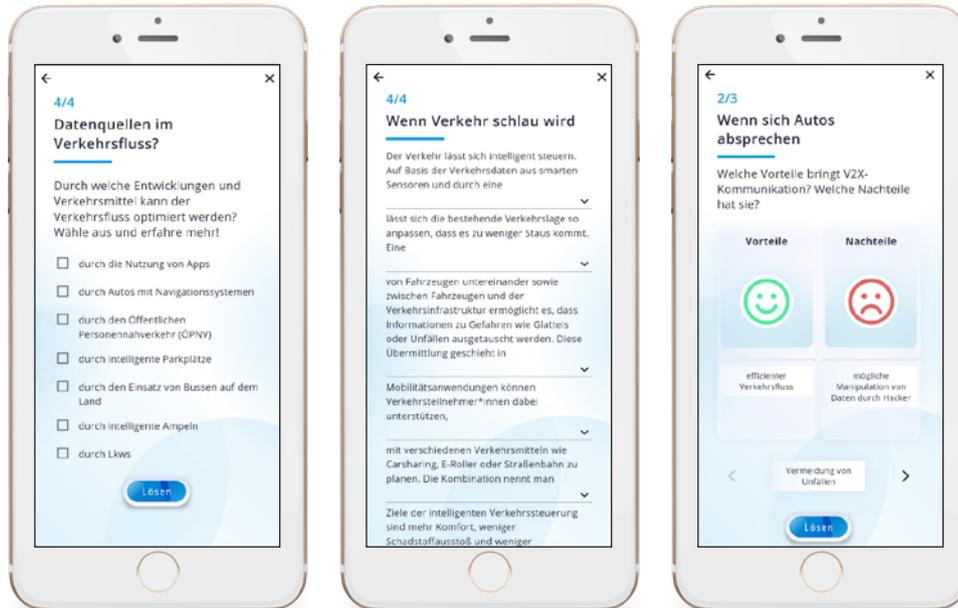
Die Fortschritts-Anzeige gibt Aufschluss darüber, wie viele Seiten das Inhalts-Element hat und auf welcher Seite man sich gerade befindet.



Nach Antippen des Lösen-Buttons erscheint das Feedback.

## Übungstypen

Unterschiedliche Übungstypen wie Multiple Choice und Single Choice, Lückentext und Sortieren kommen zum Einsatz.



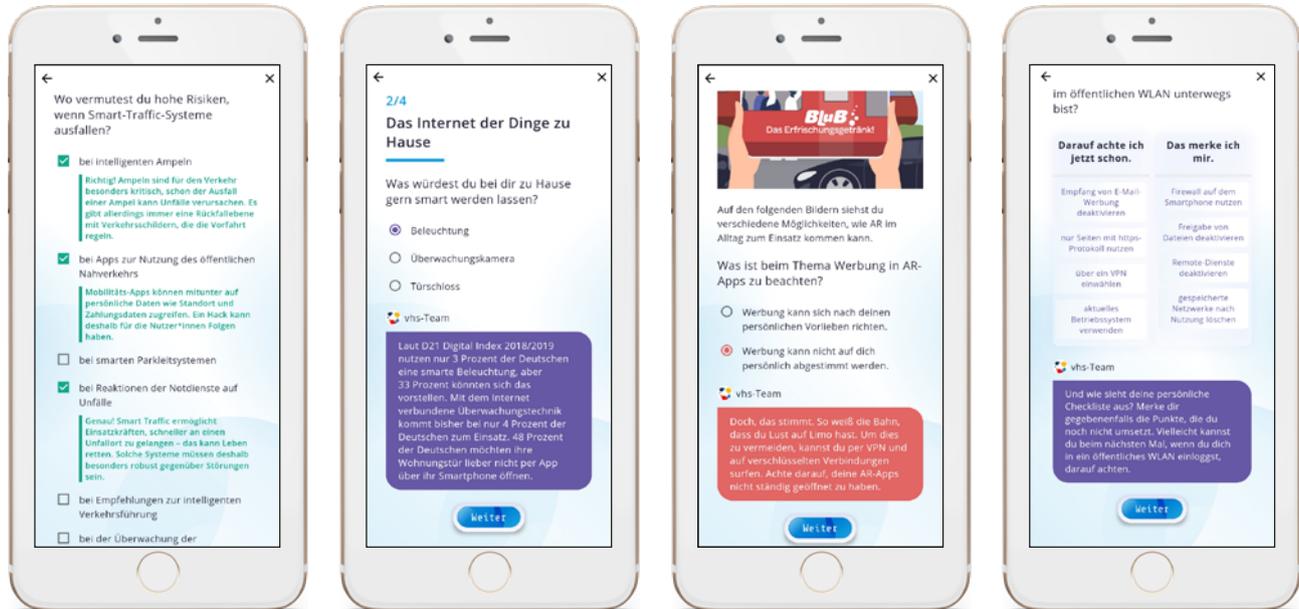
**„Nur wer genug über Daten weiß, kann souverän mit ihnen umgehen.“**

Maike Hiepko, Team  
Stadt | Land | DatenFluss

## Feedbacks

Nach Tippen auf „Lösen“ in den Übungen gibt es zu jeder Antwort ein Feedback. Diese Rückmeldung bestätigt oder korrigiert nicht nur, sondern liefert häufig noch tiefergehendes Wissen.

So geht es bei Stadt | Land | DatenFluss nicht einfach um richtig oder falsch, sondern vielmehr um den bewussten Umgang mit Daten-Entscheidungen.



Dementsprechend fordern manche Übungen eine ganz bewusste Entscheidung im Umgang mit Daten ein, fragen nach dem eigenen Verhalten oder nach der persönlichen Meinung

oder Einschätzung. Bei diesen Übungen gibt es keine richtigen oder falschen Antworten, das Feedback ist deshalb neutral. Neutrale Feedbacks sind immer in der Farbe Lila gehalten.

## Wissensbasis



Nutzerinnen und Nutzer, die sich zunächst grundlegendes Wissen über datengestützte Technologien aneignen und sich mit zentralen Daten-Begriffen vertraut machen möchten, starten ihre Lernreise in der Wissensbasis – der virtuellen Volkshochschule im Zentrum der Stadt.

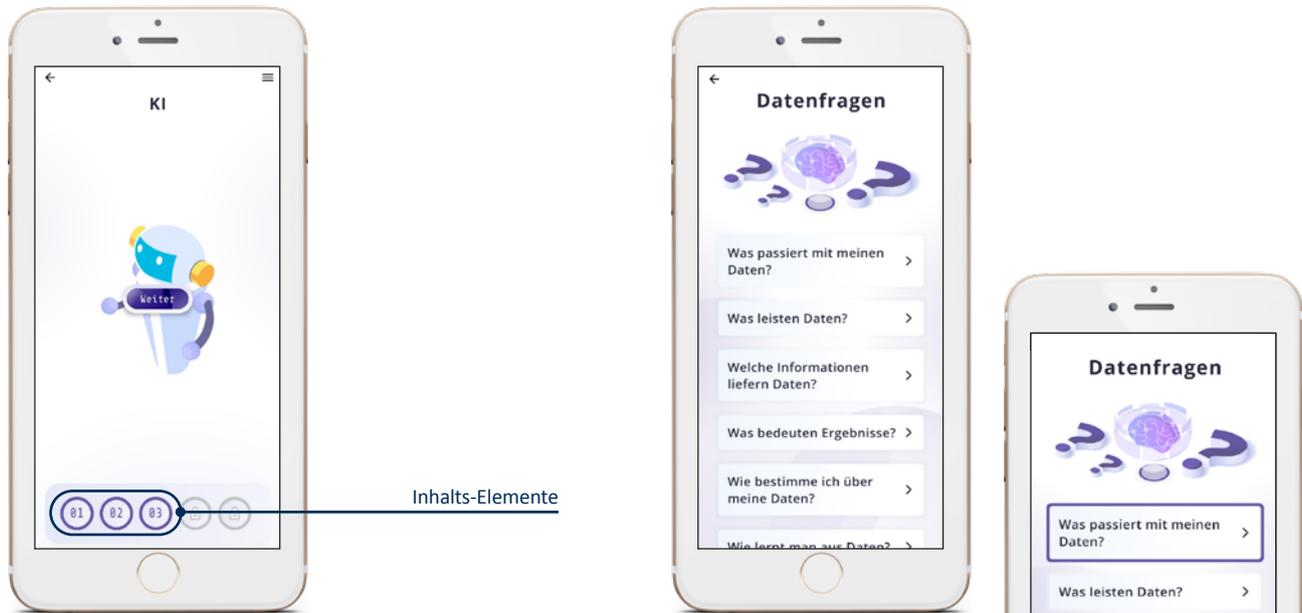
**„Datenkompetenz fördern – gesellschaftliche Teilhabe fördern.“**

Tuğba Kleinert, Team  
Stadt | Land | DatenFluss



In der Wissensbasis werden auf einem virtuellen Schreibtisch Inhalte in verschiedenen Formaten präsentiert. Big Data, das Internet der Dinge (Internet of Things, IoT), Künstliche Intelligenz (KI) und der Datenfluss werden zum Thema weiterer alltäglicher Geschichten. Einsatzgebiete und Möglichkeiten werden vorgestellt und Datenfragen in den Mittelpunkt gerückt.

Ebenso wie die Stadtkarte kann auch der virtuelle Schreibtisch der Wissensbasis auf dem App-Display hin- und hergeschoben und herangezogen werden.



In der Wissensbasis kann nach Belieben in jedem Themenfeld und mit jeder Datenfrage gestartet werden, die nachfolgenden Inhalts-Elemente sind wie in den Handlungsfeldern zunächst verschlossen.

Ebenfalls analog zu den Handlungsfeldern färben sich auf den Übersichtsseiten der Wissensbasis die Buttons ein, die die Inhalts-Elemente markieren, sobald sie freigespielt worden sind.

Was sind Daten eigentlich genau? Wo kommen sie her, was kann damit passieren? Und wo begegnen mir Daten überall? Antworten auf diese und weitere Fragen rund um das Thema Daten liefern die Datenfragen.

Komplett durchlaufene Datenfragen erhalten in der Übersicht einen farbigen Rahmen, sodass klar ersichtlich ist, welche Datenfragen schon bearbeitet worden sind.

In der Wissensbasis befindet sich auch das umfangreiche Glossar zur App. Das Glossar ist immer aufrufbar und ermöglicht es jederzeit, unbekannte Begriffe nachzuschlagen. Sie werden ausführlich erklärt und sind mit anschaulichen Beispielen versehen.



Das Glossar gibt es nicht nur in der Wissensbasis der App, sondern auch als Flipbook zum Download: [glossar-app-datenfluss.volkshochschule.de](http://glossar-app-datenfluss.volkshochschule.de)

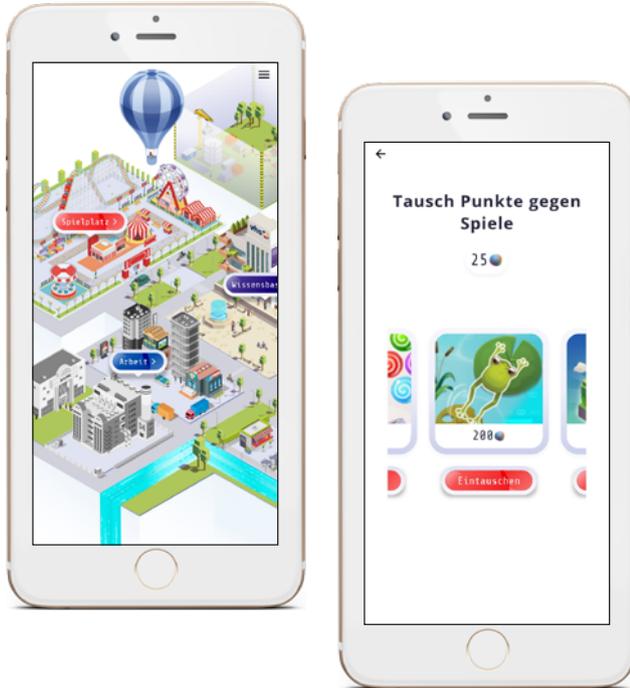
Der Aufbau der Wissensbasis ist etwas anders als der der Handlungsfelder. Pro Thema oder Datenfrage gibt es zehn Inhaltselemente. Eine Unterteilung in Lerneinheiten gibt es in der Wissensbasis nicht.

Inhalte der Wissensbasis

- Big Data
- KI
- IoT
- Datenfluss
- Datenfragen
  - Was passiert mit meinen Daten?
  - Was leisten Daten?
  - Was bedeuten Ergebnisse?
  - Wie bestimme ich über meine Daten?
  - Was lernt man aus Daten?
- Glossar



## Punkte und Mini-Spiele



Für jede richtig bearbeitete Übung erhalten die Nutzer\*innen fünf Lernpunkte. Nur für aktive Lernelemente werden Punkte vergeben; für rein rezeptive Teile (wie beispielsweise Texte und Videos) gibt es keine Punkte.

Auf der Stadtkarte gibt es im Bereich „Spielplatz“ einige Mini-Spiele zu entdecken. Sie können als Belohnung für die erzielte Lernleistung gegen die erspielten Lernpunkte eingetauscht werden und sind danach dauerhaft zugänglich.



**„Daten sind die Währung der Zukunft. Wer nicht zu viel bezahlen will, nutzt diese App.“**

Boris Zaffarana, Team Stadt |  
Land | DatenFluss

## Einsatz in der Praxis

für **IT-Kurse** ergänzend nutzen

in **Schulabschlusskursen** einsetzen

in **Smartphone-Kurs für Senior\*innen** integrieren

einzelne Themen in **Berufssprachkursen** und  
**Deutschkursen ab B1** behandeln

im **Computerclub für Senior\*innen** vorstellen

in **Lerncafés** oder **offene Lernwerkstätten** mit aufnehmen

als Bestandteil von **Maßnahmen zur Aktivierung und beruflichen  
Eingliederung (AZAV)** einsetzen

im Rahmen von **Medienkompetenztraining** nutzen

im **Gesundheitskurs** über Fitness-Tracker informieren

### Ideen zum Einsatz der App im Kurs

- gemeinsames Downloaden der App oder Nutzung im Plenum über Adapter oder Airplay (iOS) beziehungsweise Android-App (Verbindung von Smartphone und Laptop/Beamer)
- Nutzung des Glossars und der Wissensbasis zum Nachschlagen
- Videos aus der App im Plenum anschauen und für Sprech-anlässe und Diskussionen nutzen
- Aufgaben aus der App gemeinsam oder in Kleingruppen lösen
- Arbeit mit der App in Selbstlernphasen
- Einsatz in Stationenlernen, Wochenplänen, Blended-Learning-Szenarien

### Austausch rund um die App in der Netzwerkgruppe

**Stadt | Land | DatenFluss in der [vhs.cloud](#):**

Netzwerk → Gruppensuche → Suchbegriff „App“

### Modulbox mit Unterrichtsideen für Kursleitende

Die modularen Unterrichtseinheiten haben einen Umfang von je 90 Minuten und beschäftigen sich mit den folgenden Themen:

- Fitness-Tracking – körperliche Aktivitäten und sportliche Erfolge messen
- Smart altern
- KI und wir
- Smart City – die intelligente grüne Stadt
- Cookies & Co.
- Zukunft der Arbeit – neue Arbeit in der digitalisierten Welt

Materialien zum Download:

[volkshochschule.de/kursmaterial-app-datenfluss](http://volkshochschule.de/kursmaterial-app-datenfluss)



## Internetadressen

Information	Adresse	QR-Code
Landingpage	<a href="http://stadt-land-datenfluss.de">stadt-land-datenfluss.de</a>	
Die App bei Google Play	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=de.vhs.stadtlanddatenfluss">play.google.com/store/apps/details?id=de.vhs.stadtlanddatenfluss</a>	
Die App im App-Store	<a href="https://apps.apple.com/us/app/stadt-land-datenfluss/id1544222782">apps.apple.com/us/app/stadt-land-datenfluss/id1544222782</a>	
Trailer zur App	<a href="https://youtube.com/watch?v=hEPLXOJ8oHE">youtube.com/watch?v=hEPLXOJ8oHE</a>	
Alle Infos rund um die App bei volkshochschule.de	<a href="http://volkshochschule.de/app-datenfluss">volkshochschule.de/app-datenfluss</a>	
Das Glossar zur App als Flipbook	<a href="http://glossar-app-datenfluss.volkshochschule.de">glossar-app-datenfluss.volkshochschule.de</a>	
Das Spielblatt Stadt   Land   DatenFluss als ausfüllbare Tabelle	<a href="http://volkshochschule.de/spielblock-stadt-land-datenfluss">volkshochschule.de/spielblock-stadt-land-datenfluss</a>	
Alle Experteninterviews und Erklärvideos der App im YouTube-Kanal des DVV	<a href="https://youtube.com/playlist?list=PLxJJQjll1-eC62zCl6DUEaPOd2fXBCAGr">youtube.com/playlist?list=PLxJJQjll1-eC62zCl6DUEaPOd2fXBCAGr</a>	
Kostenfreie Schulungen zur App Stadt   Land   Daten-Fluss	<a href="http://vhs-lernportal.de/terminkalender-schulungen">vhs-lernportal.de/terminkalender-schulungen</a>	
Produkte zur App	<a href="http://vhs.ynot-gmbh.de/cat/index/sCategory/564">vhs.ynot-gmbh.de/cat/index/sCategory/564</a>	
Browser-Version der App bei KI-Campus	<a href="http://ki-campus.org/datenfluss">ki-campus.org/datenfluss</a>	



# Impressum

## Herausgeber

Deutscher Volkshochschul-Verband e. V.  
Königswinterer Straße 552 b  
53227 Bonn

## Verantwortlich

Gabi Netz

## Redaktion

Claudia Burkhardt, Maike Hiepko, Inga Opitz, Andrea Zöll

## Gestaltung des Manuals

Arbeitsgemeinschaft Klebinger Kommunikation und gökedesign

## Realisation der App Stadt | Land | DatenFluss

Ambient Innovation GmbH

## Gestaltung der Illustrationen

BurdaForward

## Kontakt

Telefon: 0228 975 69 - 0  
E-Mail: datenfluss@dvv-vhs.de

Die Verwendung der Inhalte jenseits öffentlich geförderter Lernangebote, insbesondere die Vervielfältigung, bedarf der Zustimmung des Herausgebers.

© 2021 Deutscher Volkshochschul-Verband e. V., Bonn

Die App Stadt | Land | DatenFluss steht unter der Schirmherrschaft von Bundeskanzlerin Dr. Angela Merkel und wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung



**INITIATIVE  
DIGITALE  
BILDUNG**

Deutscher Volkshochschul-Verband e. V.  
vhs-Lernportal

info@vhs-lernportal.de  
www.vhs-lernportal.de

kostenlos downloaden



[www.stadt-land-datenfluss.de](http://www.stadt-land-datenfluss.de)