

## CTRL+INCLUDE

Digitale Technologien mitgestalten

|                                 |   |                        |            |
|---------------------------------|---|------------------------|------------|
| <b>Programm / Ausschreibung</b> | KS 24/26, KS 24/26, Talente regional 2025                                       | <b>Status</b>          | laufend    |
| <b>Projektstart</b>             | 01.05.2026  | <b>Projektende</b>     | 30.04.2028 |
| <b>Zeitraum</b>                 | 2026 - 2028   | <b>Projektlaufzeit</b> | 24 Monate  |
| <b>Projektförderung</b>         | € 129.904   |                        |            |
| <b>Keywords</b>                 | Digitale Technologien - Biases - Gender und Diversität - Inklusive Technologien |                        |            |

### Projektbeschreibung

Digitale Technologien prägen den Alltag junger Menschen umfassend – von Kommunikation über Unterhaltung bis zum Lernen. Trotz ihrer selbstverständlichen Nutzung fehlt häufig das Verständnis dafür, wie digitale Systeme entstehen und welche Werte und Entscheidungen ihnen eingeschrieben sind. Plattformen wie TikTok, Instagram oder YouTube wirken neutral, obwohl algorithmische Logiken, wirtschaftliche Interessen und gesellschaftliche Strukturen bestimmen, welche Inhalte sichtbar werden. Auch KI-Anwendungen erscheinen objektiv, obwohl sie menschliche Perspektiven widerspiegeln. Damit entsteht das Bild einer Technologie, die einfach „funktioniert“, scheinbar neutral und objektiv. In Wirklichkeit entscheiden digitale Systeme jedoch darüber, welche Informationen sichtbar sind, wie Kommunikation funktioniert und wer Zugang zu Wissen oder Bildung hat. Gleichzeitig prägen sie, wessen Perspektiven, Bedürfnisse und Lebensrealitäten in der Entwicklung technischer Systeme berücksichtigt werden – und wessen nicht. (UNESCO 2021; OECD 2022).

Das Projekt „CTRL+INCLUDE – Digitale Technologien für alle gestalten“ setzt genau hier an. Jugendliche sollen verstehen, dass Technologie nicht neutral ist, sondern gestaltet werden kann, mit Chancen für Teilhabe und Inklusion, aber auch Risiken, wenn die Verantwortung in der Gestaltung und Entwicklung nicht bewusst wahrgenommen wird. Sie erfahren, dass technologischer Fortschritt immer Entscheidungen darüber beinhaltet, für wen etwas gestaltet wird, welche Werte eingeschrieben sind und welche sozialen Auswirkungen dies hat.

Im Projekt wird daher vermittelt, dass technologische Entwicklung immer Entscheidungen erfordert, darüber, für wen etwas gestaltet wird, welche Werte darin abgebildet sind und welche Folgen diese Entscheidungen haben können. Jugendliche lernen, dass Technologie sowohl Chancen als auch Gefahren birgt, und dass verantwortungsvolle Gestaltung der Schlüssel ist, um digitale Innovation im Sinne der Gesellschaft einzusetzen.

Das Projekt verfolgt drei miteinander verbundene Ziele.

Ziel 1: Digitale Handlungsmacht fördern

Ziel 2: Gestaltungskompetenz aufbauen

Ziel 3: Verantwortungsbewusstsein stärken

Um diese Ziele zu erreichen, haben wir uns als Konsortium mit unterschiedlichen, sich ergänzenden Expertisen zusammengeschlossen: Das AIT und die beteiligten Unternehmen, die Independo GmbH und EPU Josefine Schulze, verfügen bereits über umfassende Erfahrung in der verantwortungsvollen Entwicklung digitaler Technologien, insbesondere in den Bereichen Human Computer Interaction, barrierefreies Design und diversitätssensible Innovationsprozessen. Um diese bestehende Fachkompetenz nun auch für Kinder und Jugendliche zugänglich zu machen, wurde das Konsortium gezielt um nowa erweitert. Als Grazer Bildungsträger mit langjähriger Erfahrung darin, komplexe Forschungs- und Technologiethemen altersgerecht aufzubereiten und erfolgreich mit unterschiedlichen Schülergruppen zu arbeiten, ermöglicht nowa die pädagogische und didaktische Übersetzung dieser Expertise. Auf diese Weise verbindet das Projekt wissenschaftliche und unternehmerische Exzellenz mit erprobter didaktischer Umsetzung und macht Themen wie Fairness, Inklusion und verantwortungsvolle Technologieentwicklung erstmals systematisch für junge Zielgruppen erfahrbar.

## **Abstract**

Digital technologies shape the everyday lives of young people in profound ways - from communication to entertainment to learning. Despite their effortless use of these tools, young people often lack an understanding of how digital systems are created and which values and decisions are embedded in them. Platforms such as TikTok, Instagram, or YouTube may appear neutral, even though algorithmic logics, economic interests, and social structures determine which content becomes visible. AI applications also seem objective, although they reflect human perspectives. This creates the impression of technology that simply “works,” seemingly neutral and unbiased. In reality, digital systems influence which information is accessible, how communication functions, and who gains access to knowledge or education. At the same time, they shape whose perspectives, needs, and lived realities are considered in technological development—and whose are overlooked (UNESCO 2021; OECD 2022).

The project CTRL+INCLUDE - Shaping Digital Technologies for Everyone addresses exactly this. Its aim is to help young people understand that technology is not neutral but can be shaped—and that this brings opportunities for participation and inclusion, as well as risks if responsibility in design and development is not taken seriously. Participants learn that technological progress always involves decisions about who something is designed for, which values are embedded, and which social impacts arise from these choices. The project therefore conveys that technological development necessarily requires decisions about intended users, embedded values, and the potential consequences. Young people learn that technology holds both opportunities and risks, and that responsible design is key to using digital innovation for the benefit of society.

This is where CTRL+INCLUDE comes in. The project is built around three interconnected goals:

Goal 1: Strengthening digital agency

Goal 2: Building design competence

Goal 3: Fostering a sense of responsibility

To achieve these goals, we have formed a consortium that brings together complementary areas of expertise. AIT and the participating companies - Independo GmbH and EPU Josefine Schulze - contribute extensive experience in responsible digital technology development, particularly in human-computer interaction, accessible design, and diversity-sensitive innovation processes. To make this expertise accessible to children and young people, the consortium was expanded to include nowa.

As an educational organisation based in Graz with long-standing experience in preparing complex research and technology topics in age-appropriate ways and working successfully with diverse student groups, nowa enables the pedagogical and didactic translation of this specialist knowledge. In this way, the project combines scientific and entrepreneurial excellence with proven educational implementation, making themes such as fairness, inclusion, and responsible technology development systematically tangible for young audiences for the first time.

### **Projektkoordinator**

- nowa Training, Beratung, Projektmanagement

### **Projektpartner**

- Independo GmbH
- WOMENTOR - Verein für gesellschaftliche Wirkung durch Vielfalt und Gleichstellung
- AIT Austrian Institute of Technology GmbH