

Anlage 1

Information und Beispiele zu Abstandsformaten, digitalen Angeboten zur sozialen Teilhabe, digitalen Alternativen zu bewährten Formaten sowie zur organisatorischen Optimierung des Beteiligungsprozesses und der Informationsbereitstellung

1. Abstandsformate, digitale Angebote zur sozialen Teilhabe und bewährte Formate mit digitalen Alternativen

Social Reading

Social Reading beschreibt den Austausch von Menschen im Internet über Bücher. Das Lesen führt zu einem gemeinsamen Leseerlebnis und kann sowohl analog als auch digital auf Stadt- und Quartiersebene stattfinden.

Bank der Begegnung für Gespräche

Eine Bank der Begegnung, welche auch auf Abstand funktioniert, kann in jedem Quartier dafür sorgen, dass die Menschen sich in Gesprächen austauschen können.

Balkongeflüster

Ein Austausch auch über Balkone hinweg kann den Menschen helfen über eine Distanz mit Abstand im Austausch zu bleiben. Darüber hinaus ist es auch Künstler*innen möglich, Balkonkonzerte zu geben.

3D Stadtmodell

In einem 3D Stadtmodell haben Bürger*innen die Chance, sich einen virtuellen Überblick über eine Örtlichkeit auch von zu Hause aus zu verschaffen.

Co-Watching

Co-Watching ist ein neues Feature von Instagram, das es ermöglicht, sich in einem Video- oder Gruppen-Videochat gemeinsam durch verschiedene Feeds zu bewegen. Co-Watching fördert den gemeinsamen Austausch von Nutzern*innen über Inhalte.

Digitale Visualisierungstechnologien:

Augmented Reality (AR) („erweiterte Realität“)

Augmented Reality beschreibt eine computergestützte Wahrnehmung bzw. Darstellung, die die reale Welt um virtuelle Aspekte ergänzt. Beispiele für die Umsetzung von AR sind Spiele wie PokemonGo, digitale Museumsrundgänge oder auch die Augmented Climbing Hall in Dortmund.

Virtual Reality (VR)

Virtual Reality beschreibt eine durch Hard- und Software erzeugte künstliche Wirklichkeit. Man wird in die Lage versetzt, realitätsgetreu vergangene Kulturen zu besuchen, bspw. einen simulierten Flug in einem Raumschiff zu erleben oder einen Rundgang in Gebäuden durchzuführen. Das Erlebnis ist durch eine VR-Brille sichtbar und erlebbar. Handys können diese Technologien bereits nutzen.

Digitale Labore

Digitale Labore ermöglichen die gemeinschaftliche Erarbeitung neuer Lösungsansätze im Bereich der Digitalisierung. Geeignet sind Fragestellungen mit räumlichen Bezügen auf Stadt- oder Quartiersebene, die sich mit der urbanen Digitalisierung beschäftigen.

<https://www.digitalakademie-bw.de/leistungsangebote/kommunales-innovationscenter/digital-labore/>

Interaktive Mitwirkungsplattformen (consul/Tetraeder etc.)

Bürger*innenbeteiligung bezeichnet die Beteiligung oder Mitwirkung von Bürger*innen an Entscheidungs- und Planungsprozessen. In der analogen Form werden Menschen physisch zu Veranstaltungen eingeladen, um ihre Ideen und Anregungen einzubringen. Digital kann das interaktiv und transparent ohne räumliche Zusammentreffen geschehen. Zudem können Vorschläge direkt bewertet oder priorisiert werden sowie Umfragen gestartet werden.

CONSUL <http://consulproject.org/en/>

DECIDIM <https://decidim.org/>

ADHOCRAZY (Verein Liquid Democracy) <https://liqd.net/de/software/>
<https://adhocracy.plus/musterorganisation/>

Mentimeter

<https://www.mentimeter.com/>

<https://www.vibos.de/digitale-bildung/apps-und-tools/mentimeter/>

Sharing Plattformen

Sharing Plattformen ermöglichen es den Nutzer*innen sich über das Verleihen, Verschenken, Tauschen und Teilen austauschen und zu vernetzen. Gegenstände können so im Sinne der Nachhaltigkeit einen neuen/eine neue Besitzer*in finden. Beispiele von Sharing Plattformen sind bspw. Kleiderkreisel, Mamikreisel, nebenan.de oder sciebo.de.

Digitale Kioske – für Informationen

Digitale Kioske könnten als Informations- und Austauschquelle von Anwohner*innen in einem Quartier genutzt werden. Es können Gegenstände verkauft oder getauscht werden und Nachbarschaftshilfen angeboten oder gesucht werden.

Litfaßsäulen/Informationstafeln

Litfaßsäulen/Informationstafeln können auf Quartiersebene eine Möglichkeit sein, die den Bürger*innen kurze Informationen vermitteln z. B. Hinweise und Hilfsangebote. Die Darstellung ist zeitunabhängig und kann auch außerhalb von Geschäftszeiten der Verwaltung genutzt werden. Informationen können auch über digitale Informationstafeln gezeigt werden.

Schaufenster

In Quartieren können Schaufenster in Ladenlokalen oder auch in den Quartiersbüros genutzt werden, um Informationen digital oder analog zu präsentieren z. B. in Form von Plakaten, Fotoausstellungen oder auch Bildschirmen.

Galerien/Ausstellungen

In Galerien können Ausstellungen gezeigt werden. Auf Quartiersebene können aktive Künstler*innen, Ehrenamtler*innen oder auch andere Interessengruppen ihre Werke bekannt machen und sich untereinander vernetzen. In einer digitalen Version könnte durch Videos ein Rundgang durch die Galerien gezeigt werden.

Nachbarschaftschallenge (zu bestimmten Themen)

Im Rahmen der unterschiedlichen Quartiersarbeit sind Nachbarschaftschallenges zu unterschiedlichen Themen denkbar und umsetzbar. Die Zusammenarbeit an gleichen Interessen bringt Menschen zusammen.

„Spurensuche durch die Nachbarschaft“ als eine Art Fotosafari

Gemeinsam und nicht einsam können Menschen in der Nachbarschaft über das Zusammenleben in ihrem jeweiligen Quartier über Fotos ihrer Sehenswürdigkeiten oder Lieblingsorte in Kontakt treten und sich austauschen. Denkbar ist der Austausch über gemeinsame Hobbies.

Online-Konsultation

In der Online-Konsultation können Bürger*innen über das Internet zur Entscheidungsfindung und Meinungsbildung einbezogen werden.

Markt der Möglichkeiten

Der Markt der Möglichkeiten ist eine Form der Gruppenarbeit. Anwendung findet das Format auf Tagungen oder Kongressen und fördert die Kreativität. Die Ergebnisse der einzelnen Gruppen werden auf einem Marktplatz vorgestellt. Die Umsetzung eines Marktes der Möglichkeiten ist auch im Rahmen der Abstandsformate in großen Räumen oder auf großen Freiflächen denkbar.

Bewährte Formate mit digitalen Alternativen

BarCamp

Ein BarCamp ist eine Tagung mit offenen Workshops. Der Inhalt und der Ablauf des BarCamps wird von den Teilnehmenden zu Beginn des Eventprogramms gemeinsam geplant indem sie vorschlagen, was sie selbst präsentieren möchten. In einzelnen Räumen finden Vorträge, kleinere Workshops und Diskussionsrunden statt. In der digitalen Version lässt sich das Prinzip der gemeinsamen Planung in einem strukturierten Prozess gut umsetzen.

Mögliche digitale Tools

<https://www.google.de/intl/de/docs/about/>
<https://trello.com/de>

Kamingespräch

Das Kamingespräch versteht sich als informelle und lockere Unterhaltung von mehreren Teilnehmer*innen. In der digitalen Version wird ein Tool benötigt, das Videogespräche umsetzt.

Mögliche digitale Tools

<https://zoom.us/>
<https://www.microsoft.com/de-de/microsoft-365/microsoft-teams/group-chat-software>
<https://www.skype.com/de/>

World Café

Im analogen World Café findet ein Austausch von Teilnehmer*innen an unterschiedlichen Tischen statt. Jede*r Teilnehmer*in wechselt im Laufe der Veranstaltung von einem Tisch zum anderen Tisch. Ein*e Moderator*in verbleibt jeweils an einem Tisch und stellt der neuen Gruppe die Aufgabe vor. Für die digitale Umsetzung wird ein Videokonferenz-Tool mit Bildübertragung benötigt. In virtuellen Plenarräumen werden die jeweiligen digitalen Thementische dargestellt. Alternativ können dafür auch integrierte Whiteboards der Konferenz-Tools genutzt werden.

Mögliche digitale Tools

<https://www.mural.co/>
<https://miro.com>

<https://www.google.de/intl/de/docs/about/>

Table Session

In einer Table Session diskutieren Teilnehmer*innen bei einem realen Event an runden Tischen. Es können viele unterschiedliche Themen gleichzeitig in einem großen Raum oder alternativ digital diskutiert werden.

Mögliche digitale Tools

<https://zoom.us/>

<https://www.microsoft.com/de-de/microsoft-365/microsoft-teams/group-chat-software>

<https://www.skype.com/de/>

<https://www.mural.co/>

<https://miro.com>

<https://www.google.de/intl/de/docs/about/>

Messen

Auf einer Messe können viele Aussteller*innen in kurzer Zeit besucht werden, um sich über Produkte, Dienstleistungen oder auch Ergebnisse zu informieren. Virtuelle Messen bringen bereits heute viele Menschen unabhängig vom Ort digital zusammen. So werden Reiseaufwände reduziert und Ressourcen geschont.

Mögliche digitale Tools

<https://www.expo-ip.com/>

<https://voelkel-itk.de/>

<https://meetyoo.com/de/>

<https://events66.com/>

<https://www.cueconcept.de/>

<https://www.camalot.de/>

Breakout Session beziehungsweise Workshop

In Breakout Sessions bzw. Workshops (Arbeitssitzung, Arbeitskreis) arbeitet eine kleine Gruppe mit begrenzter Zeitdauer intensiv an einem Thema oder an der Formulierung eines gemeinsamen Zieles. Digitale Workshops können ähnlich wie Videokonferenzen in kleinen Gruppen stattfinden. Ergänzt werden kann die Dokumentation der Ergebnisse durch die Nutzung von Tools, die die Darstellung an einem Whiteboard ermöglichen.

FishBowl

Eine FishBowl ist eine Methode der Diskussionsführung in großen Gruppen. Kleine Gruppen von Teilnehmer*innen sitzen ähnlich wie in einem Goldfischglas im Innenkreis und die übrigen Zuhörer*innen in einem Außenkreis. Für die Teilnehmenden, die sich aktiv einbringen möchten, gibt es einen leeren Stuhl im inneren Kreis. Die Methode kann auch in digitaler Form umgesetzt werden.

Plenarvortrag beziehungsweise Keynote

Plenarvorträge beziehungsweise Keynotes sind frontale Vorträge im Rahmen von Veranstaltungen. Sie lassen sich in die virtuelle Variante übertragen. Zur Umsetzung wird ggf. ein*e Moderator*in, ein*e Vortragende*r und eine Präsentation benötigt. Umgesetzt werden kann dies technisch durch Online-Tools oder auch durch Live-Streams.

Konferenz

Eine Konferenz ist eine Tagung mit einer hohen Teilnehmer*innenzahl. Dabei handelt es sich um eine Zusammenkunft von Expert*innen aus verschiedenen Branchen. Die digitale Umsetzung von Konferenzen ist möglich. Zu beachten ist, dass eine ganztägige Bildschirm-Konferenz die Aufmerksamkeit mindern könnte. Das Kürzen von Redebeiträgen und das Einbauen von Pausen können den Ablauf auflockern.

Mögliche digitale Tools

<https://www.gotomeeting.com/de-de/webinar>

<https://zoom.us/>

<https://www.adobe.com/de/products/adobeconnect.html>

<https://www.microsoft.com/de-de/microsoft-365/microsoft-teams/group-chat-software>

<https://www.skype.com/de/>

<https://www.webex.com/webinar.html>

<https://voxr.org/de/govirtual/>

<https://www.bluejeans.com/de>

<https://www.edudip.com/de>

Videokonferenzen/Telefonkonferenzen

Video- und Telefonkonferenzen bieten den digitalen Austausch von mehreren Personen gleichzeitig auch über große Distanzen hinweg, ohne sich an einem Ort einfinden zu müssen.

Mögliche digitale Tools

<https://zoom.us/>

<https://www.microsoft.com/de-de/microsoft-365/microsoft-teams/group-chat-software>

<https://www.skype.com/de/>

2. Beispiele zur organisatorischen Optimierung des Beteiligungsprozesses und der Informationsbereitstellung

Visual Facilitation (visuelle Prozessbegleitung)

Visual Facilitation wird die verantwortliche visuelle Begleitung von Gruppenprozessen genannt. Durch visuelle Sprache können Prozesse, Inhalte und Ergebnisse durch Kombination von Text und Bild dargestellt werden. Anwendung findet Visual Facilitation bei Veranstaltungen.

Graphic Recording (visuelle Dokumentation)

Graphic Recording nimmt live und direkt Ergebnisse grafisch auf und dokumentiert diese. Während einer Veranstaltung oder Konferenz werden visuelle Verlaufsprotokolle erstellt, ohne dass aktiv in den Prozess eingegriffen wird. Diese meist großflächigen Visualisierungen dienen als Dokumentation der Veranstaltung.

Anmeldungsmanagement von Veranstaltungen

Zukünftig könnte das Anmeldemanagement über digitale Plattformen organisiert werden. Mail oder Excel-Listen entfallen.

Mischung von digitalen und analogen Formaten

Veranstaltungen könnten mit Hilfe des digitalen Anmeldemanagements im kleinen Rahmen mit Abstand erfolgen. Diese könnten im Freien, im Park, im Museum mit einer begrenzten Anzahl an Personen mit Anmeldung und Einlasskontrollen erfolgen. Denkbar wäre auch eine

nach dem Treffen digitale Befragung der Teilnehmenden an extra eingerichteten Stationen mit PC/Tablet oder mit einem Link zu Hause.

Digitale Projektanträge/Positionspapiere

Projektanträge können mit entsprechender Software digital gemeinsam durch mehrere Partner*innen bearbeitet werden, Bearbeitungszeiträume können verkürzt werden.

Videos/Erklärvideos/ 3D-Visualisierungen

Videos in jeder Form können erstellt und jederzeit abgerufen werden. Es besteht keine zeitliche Frist für den Abruf und Sie können an jedem Ort angesehen werden.

Videobuch

In einem Videobuch können den Bürger*innen Videos in einem handlichen Format zur Verfügung gestellt werden. Es können somit digitale Inhalte in einem analogen Buch bereitgestellt werden. Es besteht keine zeitliche Frist für den Abruf und sie können an jedem Ort angesehen werden.

Schulungsangebote

Schulungsangebote unterstützen den Menschen dabei, sich Kompetenzen in verschiedenen Bereichen anzueignen und Information zu erhalten. Dies kann sowohl analog als auch digital erfolgen. Schulungen können dabei helfen u. a. digitale Sachverhalte besser kennenzulernen.

E-Magazine

E-Magazine können Druckversionen wie bspw. Newsletter im Bereich der Öffentlichkeitsarbeit unterstützen oder teilweise ersetzen. Druckkosten werden reduziert und Ressourcen geschont.

Lernplattformen

Lernplattformen bieten den Menschen die Möglichkeit, zeitunabhängig zu lernen.

Bürger*innensprechstunden (analog und digital)

Bei einer Bürger*innensprechstunde können sich Bürger*innen bspw. mit der Verwaltung oder der Politik in Verbindung setzen. Die Durchführung von Bürger*innensprechstunden ist in digitaler Form denkbar. Älteren oder weniger mobilen Menschen kann so der Austausch ermöglicht werden.