



Digitalisierung als Möglichkeitsraum

Strategie für eine digitale kulturelle Bildung

**Abschlussbericht der AG Digitale Bildung der
städtischen Kultureinrichtungen**

Bielefeld, Februar 2022

1. Ausgangslage

Die Digitalisierung hat im Bereich der Kultur während der Corona-Krise einen enormen Schub erfahren. Insbesondere kulturelle Vermittlungsarbeit konnte während der Lockdown-Zeiten fast ausschließlich digital stattfinden und Kultureinrichtungen, so auch die städtischen Kultureinrichtungen, haben ihre Kreativität mit bemerkenswertem Erfolg in die Entwicklung bzw. in den Ausbau digitaler Vermittlungsangebote investiert.

Ausgehend von diesen (neuen) Erfahrungen haben sich im März 2021 im Auftrag des Dezernat 2 Vertreter*innen der städtischen Kultureinrichtungen für eine gemeinsame Arbeitsgruppe (AG Digitale Bildung) zusammengefunden. Ziel sollte einerseits eine Bestandsaufnahme der aktuellen digitalen Angebote sein gekoppelt mit einer Zusammenstellung der in Bezug auf die digitalen Leistungen noch offenen Bedarfe. Darüber hinaus war es das Ziel, Überlegungen im Hinblick auf eine gemeinsame Strategie zu technischen und konzeptionellen Fragen der Digitalisierung im Bereich der kulturellen Bildung anzustellen.

Ausgangspunkt der AG war ein Positionspapier „Digitale Transformation in der Kultur – Herausforderung für die kommunale Kulturpolitik“, in dem der Deutsche Städtetag¹ über die Entwicklung von Maßnahmen hinaus eine Strategie für die Digitalisierung im Kulturbereich fordert. Im Hinblick auf die kulturelle Teilhabe durch neue digitale Vermittlungsinstrumente und neue Möglichkeiten der Partizipation werden eine Vielzahl von Chancen, aber auch von Fragestellungen gesehen, denen sich die kommunalen Kultureinrichtungen stellen müssen. Die vom Städtetag aufgeworfenen Themenstellungen entsprechen in ihrem Inhalt im Wesentlichen den strategischen Entwicklungsthemen, die sich aus den Desideraten der städtischen Kultureinrichtungen ableiten. Eine Strategie für eine digitale kulturelle Bildung sollte sich deshalb schwerpunktmäßig mit den folgenden Themen befassen:

- Partizipation/Aktivierung der kulturellen Teilhabe
- Stärkung der Medienkompetenz der Nutzer*innen
- Erschließen neuer Zielgruppen
- Professionalisierung von Akteur*innen und Lehrkräften in Bildung und Vermittlung
- Schaffung einer verlässlichen digitalen Infrastruktur für die Kultureinrichtungen

Daraus ergaben sich folgende konkrete Fragen zur weiteren Bearbeitung:

- Wie kann ein verlässlicher Auf- und Ausbau der digitalen Infrastruktur der Kultureinrichtungen geschaffen und sichergestellt werden?
- Welche organisatorische Weiterentwicklung braucht es in den Kultureinrichtungen?
- Wie kann die kulturelle Teilhabe durch neue digitale Vermittlungsinstrumente gefördert werden?
- Wie kann digitale Technik neue Möglichkeiten der Partizipation schaffen?

¹ Erst im Juni 2021 lag das offizielle Diskussionspapier „Digitale Transformation in der Kultur – Herausforderungen für die kommunale Kulturpolitik“ des Deutschen Städtetages (Berlin und Köln Juni 2021) vor. Dieses Diskussionspapier diente der Arbeitsgruppe im weiteren Prozess als Orientierungsrahmen für die Entwicklung einer Strategie digitaler kultureller Bildung.

- Wie kann die Medienkompetenz der Nutzer*innen gestärkt werden?

An der AG-Digitale Bildung haben stellvertretend teilgenommen:

Kulturamt: Frau Akbulut-Terhalle

Stadtarchiv & Landesgeschichtliche Bibliothek: Herr Henschel & Herr Waterböhr

Bühnen & Orchester: Frau Brieden

Musik- und Kunstschule: Herr Potthast

Museum Huelsmann: Frau Penlington

Naturkunde Museum: Herr Pupkulies & Frau Palm

Historisches Museum: Frau Meißner

Digitalisierungsbüro: Frau Middeke & Herr Edler

Wissenschaftsbüro/ Wissenswerkstadt: Frau Fischer

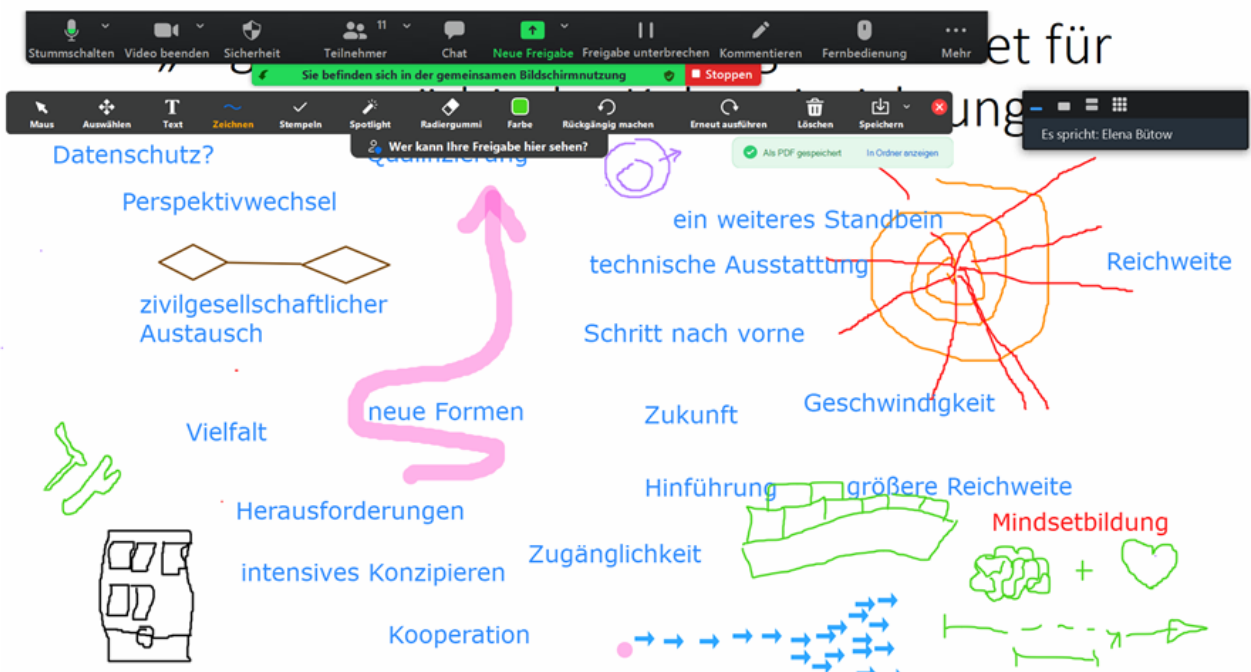
Stadtbibliothek: Frau Capros

Volkshochschule: Frau Bütow

Dieser Abschlussbericht dokumentiert die Arbeitsschritte und Ergebnisse der AG-Digitale Bildung und formuliert Ideen, aber auch Herausforderungen und Bedarfe für eine gemeinsame Strategie digitaler kultureller Bildung.

2. Der Fahrplan – Entwicklung einer gemeinsamen Digitalstrategie im Kultur- und Bildungsbereich

Um sich dem Thema „Digitale kulturelle Bildung“ zu nähern, wurde in einem ersten Treffen die Frage diskutiert: Was bedeutet eigentlich digitale kulturelle Bildung für die Bielefelder Kultureinrichtungen? In einem gemeinsamen Brainstorming wurden auf dem Whiteboard Assoziationen und Ideen zusammengetragen und im Anschluss gemeinsam diskutiert.



(Whiteboard Screenshot AG-Digitale Bildung vom 17.05.2021)

In dem ersten Brainstorming zeigte sich, dass das Thema sehr vielschichtig ist und auf unterschiedlichen Ebenen zu betrachten ist. Um dieser Vielschichtigkeit gerecht zu werden, haben die Teilnehmer*innen der AG sich darauf verständigt, angelehnt an einen Baukasten der Digital-Agentur Brandenburg², in mehreren Arbeitsschritten erste Ideen einer gemeinsamen Strategie digitaler kultureller Bildung zu entwickeln.

Der Baukasten zur Strategieentwicklung besteht insgesamt aus 6 Bausteinen, die aufeinander aufbauen und eng miteinander verknüpft sind:



Bei dem ersten Baustein „**Bestandsaufnahme**“ ging es vor allem um die Frage: Wie wollen wir das zuvor entwickelte Leitbild erreichen? Wesentlicher Inhalt dieses Bausteines war ein Überblick über den Ist-Stand der Digitalisierung in den Kultureinrichtungen: Was ist schon da? Was wird bereits (erfolgreich) umgesetzt? Was läuft gut? (BestPractice)

Es wurden aber auch schon erste Herausforderungen und Bedarfe in den Blick genommen: Welche Herausforderungen gibt es aktuell im Hinblick auf die digitale kulturelle Bildung? Welche Bedarfe gibt es?

Der zweite Baustein „**Vision**“ beschäftigte sich vor allem mit der Frage: Wo wollen wir hin? Im Rahmen dieses Bausteines wurden gemeinsame Digitalisierungsvisionen der städtischen Kultureinrichtungen erarbeitet. Dabei handelt es sich um eine gemeinsame übergeordnete Vision als Leitbild für spätere Ziele & Maßnahmen. Wie soll die Digitalisierung zukünftig in den Bielefelder Kultureinrichtungen genutzt werden?

Der dritte Baustein „**Strategische Ziele**“ beschäftigte sich mit der Frage: Was wollen wir erreichen? Dabei geht es um die Entwicklung von gemeinsamen Zielen als Richtlinien zur schrittweisen Annäherung an die Vision und als Orientierungshilfe für Erarbeitung von

² Vgl. Baukasten zur Strategieentwicklung der Digital-Agentur Brandenburg
<https://digital-agentur.de/schwerpunkte/smart-city-and-regions/projekte/baukasten-zur-strategieentwicklung>

konkreten Etappenzielen. Welche Ziele möchten/müssen die Kultureinrichtungen in den nächsten 1-3 Jahren erreichen, um den Visionen näher zu kommen?

Der vierte Baustein „**Handlungsfelder**“ beinhaltet die Frage: Wo werden wir aktiv und wie können wir diese Aktivitäten priorisieren? In diesem Schritt wurden gemeinsame Handlungsfelder als zukünftige Aktivitätsschwerpunkte (z.B. Bildung, Kultur, Personal, Weiterbildung, Technik, etc.) herausgearbeitet und genauer beschrieben und definiert.

Der fünfte Baustein „**Maßnahmen**“ stellte die Frage: Was tun wir konkret? Im Rahmen dieses Bausteines wurden spezifische Ideen für Projekte geplant, die den jeweiligen Handlungsfeldern zugeteilt wurden. Ziel war es, konkrete Vorhaben zu formulieren, die gemeinsam zeitnah umgesetzt werden können.

Der sechste Baustein „**Umsetzung**“ liegt noch in der Zukunft und dient in diesem Bericht als Ausblick.

3. Bestandsaufnahme – Wo stehen wir gerade?

3.1 Best Practice – Was läuft gut?

In Rahmen des ersten Bausteins wurde eine Bestandsaufnahme gemacht und zusammengetragen, welche digitalen kulturellen Bildungsangebote, spätestens seit Corona, in den Bielefelder Kultureinrichtungen erfolgreich umgesetzt wurden. Es zeigte sich, dass bereits in allen Bielefelder Kultureinrichtungen zahlreiche kreative digitale Angebote umgesetzt wurden oder noch umgesetzt werden und auch unabhängig von Corona langfristig in das Einrichtungsportfolio übernommen werden. Gleichzeitig wurden große Unterschiede in der Art der Angebote, als auch in den technischen Voraussetzungen sichtbar. Anbei werden exemplarisch jeweils 3 Projekte aufgeführt:

Museum Huelsmann

- Zum Digitaltag wurde ein digitaler Workshop über Instagram durchgeführt
- im Sommer wurden 200 „Kultur-Care-Pakete“ gemeinsam mit dem Kulturrucksack NRW kostenfrei, Teilnehmende konnten Angebot rein analog oder mit digitalen Elementen nutzen
- bereits bestehende Audiotour wird seit diesem Schuljahr in einer Kooperationsveranstaltung für Schüler*innen mit dem Historischen Museum integriert. Veranstaltung wird im Rahmen der KulturScouts OWL angeboten.
- Die digitalen Reihen auf Instagram und Youtube „Heiko Hasenbein präsentiert“ und „4 Fragen an ein Kunstwerk“ laufen digital weiter

Theater Bielefeld

- Im Juni hat das Stadttheater Bielefeld das digitale Festival *WILDwest Seniorentheatertreffen NRW* in Verbindung mit dem *PLAY! Festival junges Theater* durchgeführt. Ziel war es, transgenerationale Prozesse anzustoßen. Das

Festival wurde mit unter anderem mit Gather Town durchgeführt. Gather Town ist eine Video-Chat-Plattform, bei der sich Avatare auf einer Karte bewegen, treffen und austauschen können. Gather Town stößt bei diversen Zielgruppen auf großes Interesse.

- Streaming-Spielplan wurde in den vergangenen Monaten umgesetzt/ Hybride-Planungen für den Herbst
- Digitales Studio wird eingerichtet: Eine Bühne wird mit Kameras etc. ausgestattet, im November fand hier eine Werkschau statt.

Kulturamt

- Das Kulturamt arbeitet mit den Schulen und kulturellen Bildungseinrichtungen im Rahmen des Landesprogrammes Kulturrucksack NRW eng zusammen. Bei dem letzten Kulturbeauftragten-Treffen wurde darauf hingewiesen, dass sowohl die beteiligten Schulen als auch die kulturellen Bildungseinrichtungen sich auf den Weg gemacht haben, die Schüler*innen durch digitale kulturelle Aktivitäten für Kunst und Kultur zu gewinnen. Es wurde festgestellt, dass es zwar viele verschiedene digitale kulturelle Angebote seitens der kulturellen Bildungseinrichtungen besteht, aber diese Angebote seitens der Schulen aus Bedarf an struktureller Entwicklung der digitalen kulturellen Bildung nicht hundertprozentig realisiert werden können.
- Das Kulturamt selbst nutzt im Bereich der Digitalisierung soziale Medien (Instagram, Facebook) für seine Veranstaltungen und für die wichtigsten Informationen zur Förderprogrammen für Bielefelder Kulturakteure. Darüber hinaus verwendet das Kulturamt Onlineformulare für Kultur- und Förderangebote. Zurzeit wird an der Homepage des Kulturamtes gearbeitet.

Naturkundemuseum

- Etablierung der Sparte „Museum Online“ mit wachsendem Angebot informativer und experimenteller Videoreihen.
- Digitales Workshop-Angebot für Schulen in Kooperation mit den Kulturscouts sowie für Lehrkräfte in Kooperation mit der BiSEd (Bielefeld School of Education), Universität Bielefeld.
- Digitale Erweiterung der Museumspräsentation durch einen 360°-Rundgang auf der Homepage und einem VR-Projekt in Kooperation mit der TH OWL, Fachbereich Medienproduktion und der AG westfälischer Entomologen.

Historisches Museum

- Videoformate: Neues Format HMB-digital, eigener Youtube-Kanal; Lesegeschichten (Vorstellung besonderer historischer Kinderbücher mit Spielszenen und musikalischer Untermalung), Videoführungen (auch in einfacher Sprache und speziell für Kinder), Hausmeister im Museum (mit Heinz Flottmann), Der Bürgerpark in drei Bänken (mit Peter Salchow), virtuelle Rundgänge (VR-Rundgänge), Objektgeschichten (Vorstellung besonderer, skurriler historischer Objekte mit Dr. Gerhard Renda), Video-Interviews (bspw. zur Kino-Ausstellung),

online-Filmprojekt „Alle Zeit der Welt“ als Kooperationsprojekt, digitale Erlebnistour im Ravensberger Park mit der Biparcours-App

- Zum Digitaltag wurde erstmals eine Telefonführung „KulturVerbunden“ durch die Ausstellung angeboten (akustische Führung durch die Dauerausstellung), sehr niedrigschwelliges Angebot, vor allem von blinden Menschen und Menschen mit Sehbehinderung stark nachgefragt. Mittlerweile schon mehrmals erfolgreich wiederholt. Außerdem wurde eine theatrale Führung als besondere Erlebnistour online gestellt (Theater und Museum digital)
- Entwickelt gemeinsam mit den Stadtwerken die neue App „Bielefeld Blick“. Orientiert an dem Fahrplan der Straßenbahn kann man mit der App historische Orte entdecken und an den Stationen in historische Ereignisse eintauchen. Außerdem können die Fahrgäste partizipativ tätig werden und eigene, aktuelle Fotos hochladen. Neben der App werden die Bilder auch auf einen großen Besucher-Screen in der Dauerausstellung des Museums am sog. Luftbild übertragen

Stadtbibliothek

- Veranstaltungen wurden auf digitale Formate aufgestellt, u.a. Lesefrühling wurde 2021 digital per zoom durchgeführt, Lesungen wurden gestreamt, mit oder ohne Präsenz von Publikum.
- Digitale Formate für die Arbeit mit Schulen wurden ausgearbeitet: Bibliotheksführungen mit Biparcours, Facharbeitsrecherche per zoom, digitale Sprechstunden für Schüler*Innen, etc. wurden angeboten.
- 2021 wurden externe finanzielle Mittel für zwei Projekte im Bereich kulturelle und digitale Bildung eingeworben: für Streaming-Technik und für ein Robotik-Projekt, aufgestellt für die Arbeit mit Schulen (mehr dazu kommt im Jahr 2022).

Wissenschaftsbüro/Wissenswerkstadt

- In der Corona-Pandemie wurden Veranstaltungsformate wie *FameLab - Talking Science!* größtenteils online per Streaming umgesetzt.
- Agile Organisationsmethoden (z.B. spannungsbasiertes Arbeiten) und digitale Arbeitstools wurden bereits eingeführt.
- Bei der Ausschreibung zum Wissenschaftsjahr 2022 war das Wissenschaftsbüro mit dem Antrag „Digitale und analoge Science-Seeing-Touren“ erfolgreich. Das Projekt wird von Feb-Dez. 2022 umgesetzt. Ziel ist es, in einem partizipativen Prozess eine digitale Webanwendung und hybride Stadttouren zu entwickeln, auf denen Menschen spannende Fragen, interaktive Experimente und überraschendes Wissen im Stadtraum suchen und finden können.

Musik- und Kunstschule

- Einführung der MuKu App sowie BYOD im Jahr 2022
 - o Möglichkeiten: Datenschutzkonforme Kommunikation, Stundenpläne einsehen, Online-Unterricht
 - o Erstattung von Privaten Endgeräten für den dienstlichen Gebrauch

- Onlineunterricht in allen Sparten (Musik, Kunst, Tanz & Theater)
 - o Während des Lockdowns beinah von 100%
 - o In Zukunft Extra Tarif für Online Unterricht
 - o Fortbildung vom Kollegium zum Thema „Onlineunterricht“
- Durchführung von Online Veranstaltungen aus eigenem Studio
 - o MuKu TV (Über 40 Ausgaben, Über 12.500 Aufrufe)

Stadtarchiv und Landesgeschichtliche Bibliothek

- Der Historische RückKlick bietet monatlich einen Artikel zur Stadtgeschichte. Dabei vernetzen sich nicht nur neues und vorhandenes Wissen der Forschung, sondern auch digitale Bestände des Stadtarchivs und Landesgeschichtlichen Bibliothek (u.a. auf Archive.NRW) und Veröffentlichungen des Historischen Vereins für die Grafschaft Ravensberg e.V. mit weiteren Online-Ressourcen.
- Das Onlineportal „Spurensuche Bielefeld 1933-1945“ ermöglicht den Erinnerungsinitiativen, Vereinen und Institutionen ihre Ergebnisse zur Erinnerungskultur in Bielefeld in der interaktiven Stadtkarte zu präsentieren. Die zum Teil offenen Redaktionssitzungen, an denen sich alle Interessierten beteiligen können, finden (bisher) online statt.
- Jeden Donnerstag zeigt der „Throwback Thursday“ auf dem eigenen Instagram-Account ein Foto aus der Fotosammlung und bietet zusätzliche, alltagsorientierte Informationen zu der Abbildung. Mit Erscheinen eines neuen Artikels im Historischen RückKlick wird ein Foto aus dem neuen Angebot übernommen.

Volkshochschule

- Schulungen für Kursleitungen werden fortlaufend angeboten (z.B. zum Thema Mediendidaktik, Nutzung der vhs.cloud, digitale Kursgestaltung etc.)
- Im Rahmen des Projektes „Spinnerei in Motion – Krise als Chance“ (gefördert vom NRW Ministerium für Kultur und Wissenschaft) werden ausgehend von der Dauerausstellung „Von der Spinnerei zur VHS“ gemeinsam mit Kursleitungen neue digitale Kursformate/Kurselemente entwickelt und in gemeinsamen Schulungen gelernt und angewendet.
- Digitale und hybride Kursangebote werden über die Lernplattform vhs.cloud fortlaufend angeboten, seit Sommer 2021 eigene Social Media Kanäle auf Instagram & Facebook

3.2 Befragung - Ist-Zustand Digitalisierung

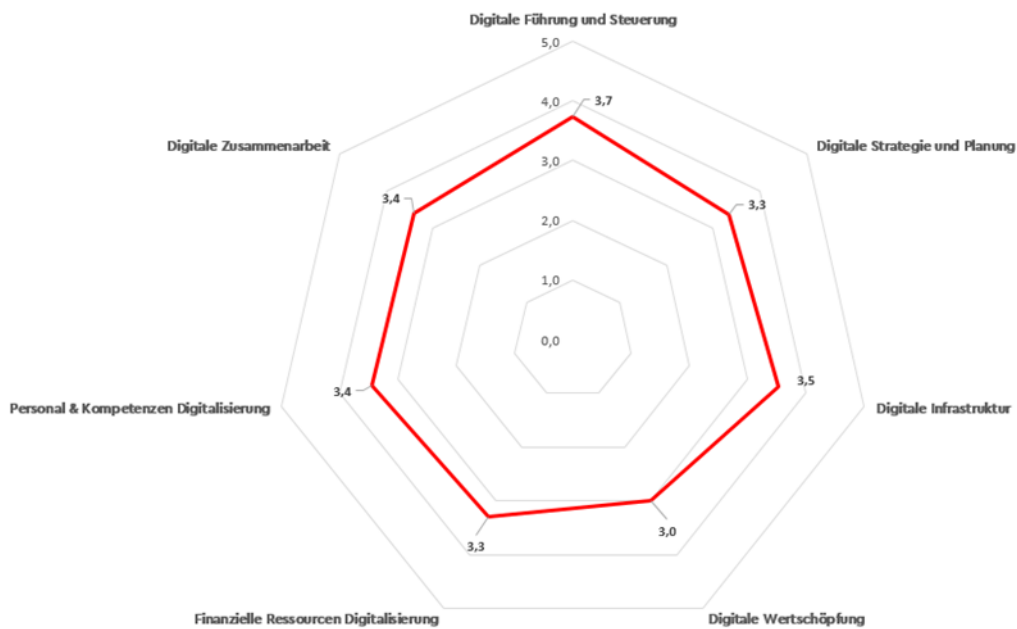
Neben der Best Practice-Bestandsaufnahme wurde eine Bestandsaufnahme zu den jeweiligen Digitalisierungsständen der Kultureinrichtungen durchgeführt. Die Kolleg*innen aus dem Digitalisierungsbüro der Stadt Bielefeld haben die Arbeitsgruppe mit ihrer methodischen Expertise dabei unterstützt. Im Interviewformat wurden der Status quo und die Bedarfe in folgenden Dimensionen erhoben:

1. Führung und Steuerung
2. Strategie und Planung

3. Digitale Infrastruktur
4. Digitale Wertschöpfung
5. Finanzielle Ressourcen
6. Personal & Kompetenzen
7. Digitale Zusammenarbeit

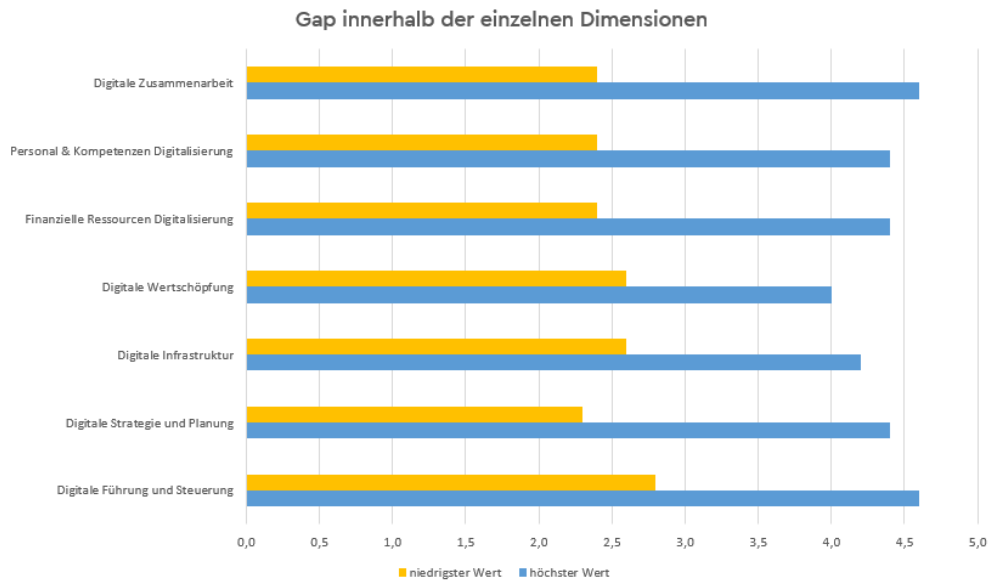
Ziel war es dabei, eine gemeinsame Kommunikationsgrundlage zu schaffen, bei welchen Themen die Kultureinrichtungen sich gegenseitig konkret unterstützen oder auch Bedarfe gebündelt in Form von Handlungsbedarfen bzw. -empfehlungen an die jeweils zuständigen Stellen weitergeben können. Alle Einzelauswertungen liegen ausschließlich den jeweils befragten Ämtern und Einrichtungen vor. Eine Gesamtauswertung liegt in anonymisierter Form vor.

Gesamtüberblick Digitalisierungsdimensionen AG Digitale Bildung



Die Gesamtauswertung über alle Beteiligten hinweg verweist auf einen mittleren Digitalisierungsstand.

Gesamtüberblick Digitalisierungsdimensionen AG Digitale Bildung



Bei der Betrachtung des Gaps zwischen niedrigster und höchster Angabe fällt jedoch auf, dass die einzelnen Dimensionen in den Kultureinrichtungen unterschiedlich stark ausgeprägt sind. Dies könnte z.B. an der Heterogenität der Kultureinrichtungen insgesamt liegen und den unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen und Zielen.

4. Visionen als Leitbild – Wo wollen wir hin?

Der zweite Baustein hatte die Erarbeitung von Visionen, als Grundlagen für gemeinsame Leitsätze zur Digitalisierung, zum Ziel.

Mit der methodischen Unterstützung der Kolleg*innen aus dem Digitalisierungsbüro wurde mit dem Tool *eigenland*³ gearbeitet. Dazu wurden im Vorfeld erstellte Thesen bewertet, um ein Meinungsbild der gesamten AG zu bekommen. Die Thesen waren in die Bereiche „Grundlagen & Organisation“ und „Menschen“ unterteilt. Das Tool hat die Zustimmung zu den einzelnen Thesen ausgewertet und Hinweise geliefert, zu welchen Thesen Diskussionsbedarf bestand. Diese Thesen wurden im weiteren Verlauf des Workshops diskutiert und die Ergebnisse auf Whiteboards festgehalten.

Zum einen haben sich schnell Grundsätze zur Digitalisierung der AG Digitale Bildung herauskristallisiert. Zum anderen wurden Problemfelder identifiziert, die für den nächsten Baustein „Handlungsfelder“ relevant sind.

³ vgl. <https://www.eigenland.de/>

Auf folgende gemeinsame Visionen hat sich die AG-Digitale Bildung als Leitbilder verständigt:

- Der Mensch steht im Zentrum der Digitalisierung.
- Wir sorgen dafür, dass niemand abgehängt wird.
- Bildung kann nur gelingen, wenn Analoges und Digitales im Einklang genutzt werden.
- Digitalisierung ist ein ständiger, dynamischer Prozess.
- Wir gestalten die Digitalisierung mit Begeisterung und Mut.
- Scheitern einzelner Vorhaben ist Teil des Prozesses.
- Wir arbeiten transparent und offen.
- Wir treiben Vernetzung und Zusammenarbeit voran, damit alle von den individuellen Stärken der anderen profitieren können.
- Wir begreifen Digitalisierung als Chance zur Ergänzung, Weiterentwicklung und Bereicherung der Bildung.

4.1 Problemfelder - Herausforderungen und Bedarfe

Innerhalb der Auseinandersetzung mit dem Leitbild der AG, wurden immer wieder Problemfelder identifiziert, die für die digitale kulturelle Bildungsarbeit als Herausforderungen identifiziert wurden:

Zeit & Entscheidungsprozesse

Entscheidungsprozesse innerhalb der städtischen Verwaltung dauern häufig sehr lange und verlangsamen die Umsetzung innovativer Ideen und Projekte. Gleichzeitig fehlt es an Transparenz, wer in diesen Entscheidungsprozessen verantwortlich ist. Somit blockieren sich die Prozesse häufig selbst. Digitale Handlungsspielräume, die essentiell für den Wissenstransfer und die Bildungsarbeit sind, dürfen nicht allein an Sicherheitsbedenken oder Verwaltungsprozessen scheitern. Stattdessen sollten gemeinsam Wege gefunden werden, um Digitalisierung auf operativer Ebene so einzusetzen, dass im Kultur- und Bildungssektor mehr möglich gemacht wird.

Mindset

Es braucht ein grundsätzliches JA zur Digitalisierung auf allen Ebenen der Verwaltung, um einen Organisationsentwicklungsprozess anzustoßen, Möglichkeitsstrukturen für Veränderungen zu schaffen und die digitale Transformation voran zu bringen.

Digitales Bezahlssystem

Es gibt Schwierigkeiten mit der Bezahlung bei digitalen Angeboten, da kein digitales Bezahlssystem zur Verfügung steht (z.B. Kreditkarte, PayPal o.ä.). Dies betrifft zum einen den Zahlungsverkehr mit Besucher*innen (Tickets, Dienstleistungen etc.). Zum anderen Anschaffungen der Ämter/Einrichtungen für den eigenen Betrieb (z.B. für digitale Dienstleistungen oder Software mit Kleinstbeträgen für unregelmäßige Zahlungen oder bis 50€/Jahr: Google-Maps, Tools („COIN“)).

Die Kultureinrichtungen benötigen alternative digitale Zahlungsmöglichkeiten. Die analogen Zahlungsmöglichkeiten passen nicht mehr zu den digitalen Bildungsangeboten.

Digitale Infrastruktur

Die individuellen Bedarfe im Hinblick auf eine digitale Infrastruktur der Kultureinrichtungen müssen gesichtet und eine ausreichende Ausstattung mit geeigneter Hard- und Software gewährleistet werden. Nur so lässt sich die Umsetzung digitaler kultureller Bildung gewährleisten. Darüber hinaus braucht es eine Infrastruktur, die die digitale Zusammenarbeit ermöglicht und stärkt (z.B. digitale Tools zum Projektmanagement) und Möglichkeitsräume für innovative Ideen schafft. Insgesamt ist der Wunsch nach mehr Unterstützung und Beratung durch die IT verstärkt vorhanden. Wünschenswert wäre ein regelmäßiger Austausch über Bedarfe und Möglichkeiten Ideen konkret umzusetzen.

Kund*innen

Es besteht der Wunsch, die eigenen Kund*innen besser verstehen zu lernen. Wer sind die Kund*innen? Was sind die Bedürfnisse und Erwartungen der Kund*innen? Was brauchen sie, was wollen sie, was können sie? Wie weit können Angebote individualisiert werden? Hier fehlt es an der Möglichkeit bzw. geeigneten Tools und Prozessen die Kundenzufriedenheit und die Wirkung von Angeboten zu messen.

Medienkompetenz

Alle Menschen (sowohl intern als auch extern) müssen auf dem Weg in die Digitalisierung mitgenommen werden. Auf der einen Seite sorgt die Digitalisierung für Mehrarbeit, auf der anderen Seite gibt es Angst davor, überflüssig zu werden. Dazu braucht es zielgerichtete Fort- und Weiterbildungsangebote, um die Medienkompetenz zu fördern. Die digitale Transformation der Kultureinrichtungen muss auch personell in den Ämtern abgebildet und verankert werden.

5. Handlungsfelder – Wo werden wir aktiv?

Basierend auf der Bestandsaufnahme und der Visionsentwicklung hat die AG Digitale Bildung im nächsten Baustein erste gemeinsame Handlungsfelder herausgearbeitet und priorisiert⁴. Den Handlungsfeldern sind Ziele zugeordnet, die das jeweilige Handlungsfeld genauer beschreiben. Daher wurden in diesem Arbeitsschritt der Baustein „Ziele“ und „Handlungsfelder“ zusammengefasst.

Digitale Führung und Steuerung	A	B
• Skalierbarkeit von Digitalisierungszielen und -aktivitäten		1
Digitale Strategie und Planung		
• Entwicklung einer Digitalisierungsstrategie mit strategischen und operativen Zielen, Handlungsfeldern und Maßnahmen	2	3

⁴ Alle Beteiligten konnten insgesamt 6 Stimmen abgeben. 3 Stimmen als Priorität A und 3 Stimmen als Priorität B.

<ul style="list-style-type: none"> • Verortung der eigenen Strategie in eine kommunale Gesamtstrategie (z. B. Kulturentwicklungsplan, Bildungsplan NRW, Vision und Zielbild AG Digitale Bildung) 		1
<ul style="list-style-type: none"> • Kollaborative Innovationsformate für Zukunftsszenarien 	1	
Digitale Infrastruktur	3	
<ul style="list-style-type: none"> • Ausreichende Ausstattung mit geeigneter Hard- und Software (PCs, Laptops und Tablets mit Lautsprechern und Kamera, Foto- und Videobearbeitung, Nutzung Cloudservices, Adressverwaltung, Newsletter-Erstellung) 	5	
<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung von Anforderungen an sektorübergreifende Rahmenbedingungen (Einheitliche Standards, Schnittstellen und Metadaten, interne und interkommunale Datenaustauschformate sowie Tools für die direkte Zusammenarbeit, Videokonferenztools oder Whiteboards, etc.) 	1	2
Digitale Wertschöpfung		
<ul style="list-style-type: none"> • Prozessmanagement <ul style="list-style-type: none"> ○ DMS, CMS ○ Automatisierte Kundenprozesse ○ Online-Bezahldienste für Beschaffungen 	2	2
<ul style="list-style-type: none"> • Serviceangebote <ul style="list-style-type: none"> ○ Digitaler Kundenservice (Helpdesk, Chat-Funktionen, Online-Bedienungsanleitungen, Recherchehilfen) ○ Vollumfänglicher elektronischer Zahlungsverkehr für Kunden 	1	5
<ul style="list-style-type: none"> • IOT-Themen <ul style="list-style-type: none"> ○ Automatisierte Steuerung von Prozessen ○ Vernetzung von Prozessen, Produkten und Kundschaft ○ Digitale Planungs- und Visualisierungstools ○ Einsatz von KI ○ Big Data-Analysen 		
Finanzielle Ressourcen Digitalisierung		
<ul style="list-style-type: none"> • Alternative Finanzierungsquellen bei der digitalen Investitions- und Umsetzungsplanung (z. B. Technology-Sharing, Innovationspartnerschaften, Entwicklungsgemeinschaft etc.). 		1
<ul style="list-style-type: none"> • Etat für Digitalisierung (keine Drittmittel) für akute Infrastruktur (Mindeststandards) und Personalbedarf 	3	4
Personal und Kompetenzen Digitalisierung	1	1
<ul style="list-style-type: none"> • Potentiale zur Bindung von Talenten und Fachkräften aus dem Bereich Digitalisierung (z. B. bzgl. Arbeitsumfeld, Aufgaben, Vergütung etc.). 	1	1
<ul style="list-style-type: none"> • Weiterbildung Kulturtransformation, Haltung, Mindset, etc. (die Menschen mitnehmen!) 	4	
Digitale Zusammenarbeit	2	
<ul style="list-style-type: none"> • Einigung auf einheitliche Tools für sektorübergreifende Zusammenarbeit im Rahmen der AG und als Startschuss für Zusammenarbeit Bielefeld (digitale Whiteboards, Videokonferenz-Tools, Kanban-Boards, Projektmanagementsoftware etc.) 		3

<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen von Agilitätsmethoden für Projektarbeit (Scrum, Kanban, Design Thinking, etc.). 	1	2
<ul style="list-style-type: none"> • Anforderungen an geeignete Strukturen für eine crossfunktionale Zusammenarbeit (innerhalb der Stadt und interkommunal). 		1

Nach der Abstimmung zeigte sich eine deutliche Priorisierung für drei Handlungsfelder: **„Digitale Infrastruktur“, „Finanzielle Ressourcen“ und „Personal und Kompetenzen“**. Damit verbunden ist das Ziel einer ausreichenden Ausstattung mit geeigneter Hard- und Software (z.B. PCs, Laptops und Tablets mit Lautsprechern und Kamera, Foto- und Videobearbeitung, Nutzung von Cloudservices, Adressverwaltung, Newsletter-Erstellung), ein finanzieller Etat für Digitalisierung, unabhängig von Dritt- und Fördermitteln und die Fort- und Weiterbildung im Hinblick auf die Entwicklung einer positiven Haltung gegenüber einer digitalen Kulturtransformation.

Als Priorität B wurde vor allem für digitale **„Serviceangebote“** abgestimmt. Ziele wären in diesem Handlungsfeld z.B. ein digitaler Kundenservice (Helpdesk, Chat-Funktionen, Online-Bedienungsanleitungen, Recherchehilfen) oder ein vollumfänglicher elektronischer Zahlungsverkehr für Kunden der Kultureinrichtungen. An zweiter Stelle steht auch hier ein **„Etat für Digitalisierung“**, der den Kultureinrichtungen unabhängig von Förder- oder Drittmitteln für eine digitale Grundausstattung zur Verfügung steht. Den dritten Platz teilen sich die Ziele **„Entwicklung einer Digitalisierungsstrategie“** und **„Tools für sektorübergreifende Zusammenarbeit“**.

Bisher weniger relevant sind für die städtischen Kultureinrichtungen Ziele aus dem Themenfeld „Internet of Things“ (Internet der Dinge) mit Zielen wie die automatisierte Steuerung von Prozessen, Vernetzung von Prozessen, Produkten und Kundschaft, digitale Planungs- und Visualisierungstools, Einsatz von KI und Big Data-Analysen. Diese Themen scheinen aktuell noch weit weg und stehen nicht oben auf der Prioritätenliste der Kultureinrichtungen.

6. Maßnahmen – Was tun wir konkret?

Ausgehend von den priorisierten Handlungsfeldern und Zielen, wurden im nächsten Baustein konkrete Maßnahmen erarbeitet, die gemeinsam als AG kurz- und mittelfristig realisiert werden können und teilweise auch schon umgesetzt werden. Dabei stand vor allem das Handlungsfeld „Personal & Kompetenzen“ im Vordergrund:

Weiterführung der AG-Digitale Bildung

Der gemeinsame Austausch zu Erfahrungen und Projekten digitaler Bildung wurde durch alle Beteiligten der AG als sehr bereichernd empfunden. Dieser Austausch soll als regelmäßig stattfindende AG fortgeführt werden. Innerhalb der AG soll Raum sein, um gemeinsame Projekte umzusetzen, Erfahrungen auszutauschen und weiterführende innovative Ideen umzusetzen.

Einrichtungsübergreifender Erfahrungsaustausch

Innerhalb der AG wurden bereits zahlreiche Best Practice Projekte aus dem Bereich digitale kulturelle Bildung umgesetzt. Diese Erfahrungen sollen als Wissen

weitergegeben werden und auch anderen städtische Einrichtungen zur Verfügung gestellt werden. Denkbar wäre ein regelmäßiger Erfahrungsaustausch oder Austauschformate mit Expert*innen zu übergreifenden Themen (z.B. App-Entwicklung, Streaming, Projektmanagement, Tools, etc.), die auch für andere Interessierte geöffnet werden können.

Fort- und Weiterbildungen

Wünschenswert wäre eine Fortbildungsreihe zu Themen der Digitalisierung (z.B. zum Projektmanagement, digitalen Tools, agilen Methoden, etc.), die über das bestehende Angebot hinaus gehen. Hierzu müssen Fortbildungsbedarfe definiert und entsprechende Fort- und Weiterbildungsangebote organisiert werden. Denkbar wären sowohl interne/kollegiale Weiterbildungen, die mit Hilfe des eigenen Knowhows bespielt werden, als auch Angebote mit externer Expertise.

Expertengespräche mit der IT

Initiierung von Schnittstellengesprächen mit den IT-Koordinator*innen oder Expert*innen aus der IT-Steuerung. In regelmäßigen Gesprächen könnten so aktuelle Bedarfe formuliert werden und gemeinsam Möglichkeiten und Grenzen der digitalen Infrastruktur erörtert und anschließend umgesetzt werden.

Actionbound

Eine erste bereits umgesetzte Maßnahme ist die Einrichtung einer gemeinsamen städtischen Actionbound-Lizenz. Actionbound ist eine App, mit der digitale Rallies gestaltet werden können. Über die Nutzung einer gemeinsamen Lizenz können die Kultureinrichtungen zum einen Geld einsparen und zum anderen lassen sich digitale kulturelle Bildungsangebote gemeinsam umsetzen. Erste Idee: Mit Hilfe eines gemeinsam gestalteten Bounds die Bielefelder Stadtkultur digital erlebbar machen. So könnte eine Rallye durch alle Bielefelder Kultureinrichtungen führen und ihre Arbeit interaktiv vorstellen. Denkbar wäre darüber hinaus auch der Einsatz weiterer Apps oder digitalen Anwendungen, die die Zusammenarbeit der Kultureinrichtungen erleichtern oder sogar gemeinsame digitale kulturelle Angebote ermöglichen.

7. Umsetzung – Digitalisierung ist ein Prozess, kein Projekt!

Die Digitalisierung stellt für die kulturelle Bildung einen Möglichkeitsraum dar, um neue Zielgruppen zu erschließen, neue Formate und Angebote zu entwickeln und neue Formen der Partizipation zu fördern. In zahlreichen innovativen Bildungsangeboten konnten die Bielefelder Kultureinrichtungen bereits unter Beweis stellen, welches enorme Potential die Digitalisierung für ihre Arbeit bedeutet, unabhängig von Corona. Gleichzeitig, so das Ergebnis der AG-Digitale Bildung, bedeutet die digitale Transformation auch einen umfangreichen Kulturwandel der Ämter und der städtischen Verwaltungsstrukturen, die mit zahlreichen Herausforderungen für die Kultureinrichtungen einhergehen. Diese Herausforderungen sind auf drei Ebenen anzusiedeln:

1. Digitale Infrastruktur

Es braucht einen digital-infrastrukturellen Mindeststandard und einen bedarfsorientierten stetigen Auf- und Ausbau der digitalen Infrastruktur der Kultureinrichtungen. Die bisherige Ausstattung fällt häufig sehr unterschiedlich aus, ist abhängig von bewilligten Förder- oder Drittmittel und teilweise nicht an die individuellen Anforderungen angepasst. Es braucht eine bedarfsorientierte Beratung und Ausstattung und die Einführung von einheitlichen Tools zur einrichtungsübergreifenden Zusammenarbeit.

2. Organisationsstruktur

Es braucht eine grundsätzliche Haltung für einen strukturellen digitalen Wandel innerhalb aller Organisationen und der städtischen Verwaltung im Hinblick auf digitale Workflows, kollaborative und agile Zusammenarbeit, aber auch die stetige Entwicklung einer gemeinsamen Digitalisierungsstrategie mit entsprechenden Zielen und Maßnahmen.

3. Kompetenzen

Im Zentrum der digitalen Transformation stehen die Menschen. Egal, ob es die Kund*innen digitaler kultureller Bildung sind oder die eigenen Mitarbeiter*innen. Ziel muss es sein, alle Menschen auf diesem Weg mitzunehmen und zu begleiten und sie dabei zu unterstützen, an der Digitalisierung teilhaben zu können. Neben der Medienkompetenzförderung, der Fort- und Weiterbildung, ist auch die Entwicklung eines positiven Mindset gegenüber digitalen Transformationsprozessen wichtig.

Zusammenfassend ist die Strategie für eine digitale kulturelle Bildung daher kein kurzfristiges Projekt, sondern ein langfristiger Prozess, der nur im Zusammenspiel der beschriebenen drei Ebenen gestaltet werden kann.