



SMART CITY GERA



AG Bildung & Kultur



Smarte Ideen
der
Bürgerinnen
und Bürger

02.03.2021
unser.gera.de

Agenda

1. Einführung

2. Ideen für unser Gera: Impulse der Bürger*innen

- Anpassung des Schul-Alltags an Corona
- Digitalisierung Zwötzener Grundschule
- Digitales, generationsübergreifendes Zentrum
- Schaffung eines digitalen Konzertraums für das Gymnasium Rutheneum und die Musikschule "Heinrich Schütz"
- Integrative Begegnungsstätte Villa Kunterbunt
- Entwicklung einer digitalen Internetplattform "Campus Gera"
- Gera neu und wieder entdecken
- Schaffung eines Geraer "Makerspace" zum Ausprobieren neuer Technologien und von Orten des Wissensaustausches

3. Ausblick

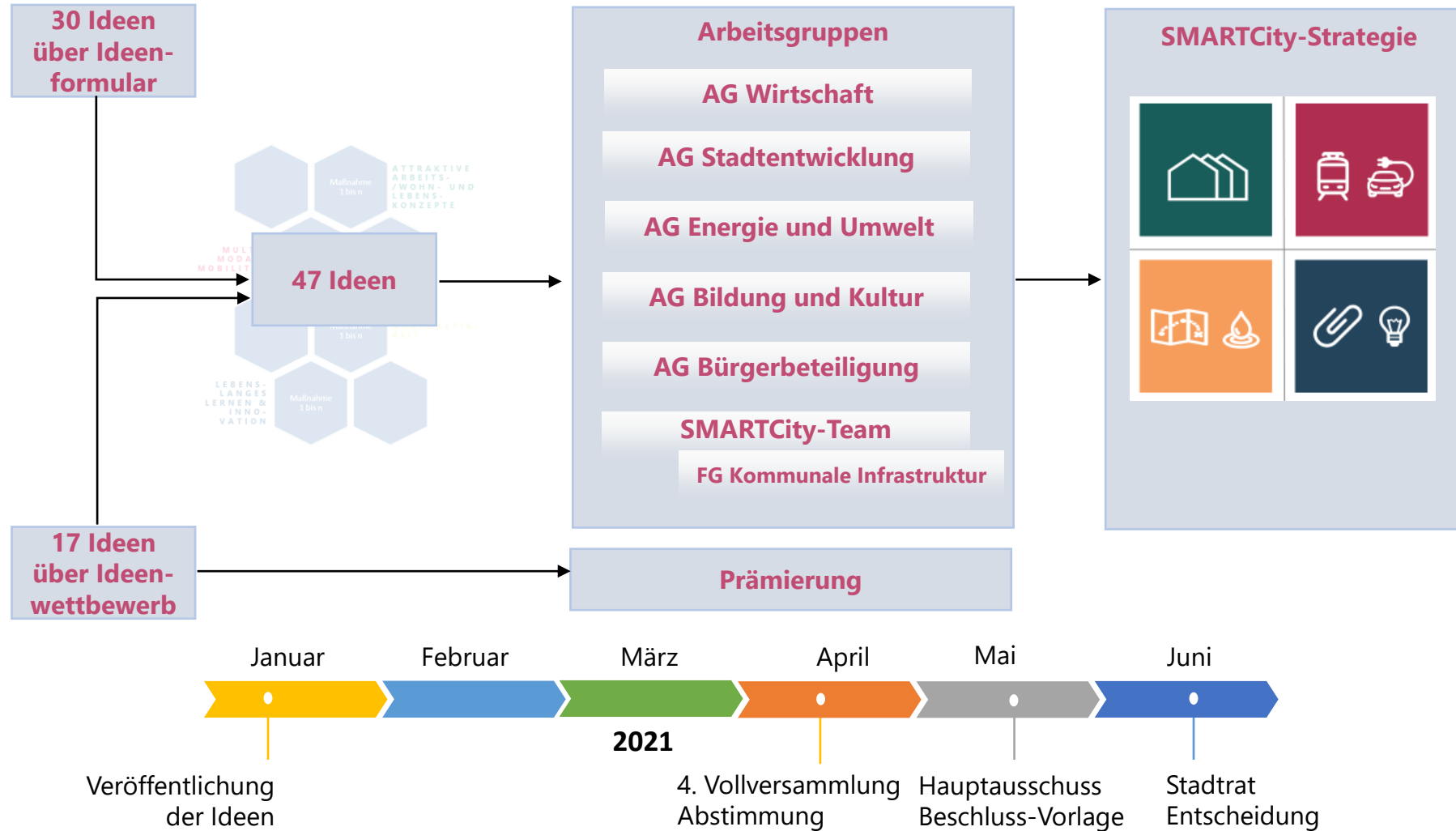


SMART CITY GERA



1. Einführung

Weiteres Verfahren auf einen Blick



SMART CITY GERA



2. Ideen für unser Gera: Impulse der Bürger*innen

Ideensteckbrief - SMARTCity Gera

0. Aufnahme in die SMARTCity Strategie

ja nein

1. Arbeitsgruppe

Arbeitsgruppe "Bildung und Kultur"

2. Titel der Idee (interne Ideennummer)

Anpassung des Schul-Alltags an Corona (19)

3. Verantwortlicher

Georg Pagel

4. Zielgruppe

Bildung und Kultur

5. Zeitplanskizze

6. Schritte zur Umsetzung

7. Ideenbeschreibung

Damit trotz der Coronakrise unterrichtet werden kann, muss ein Mindestabstand zwischen den Schülern gewährleistet sein.

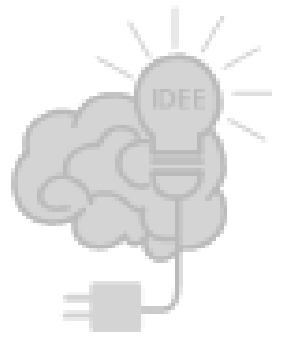
Nutzen wir doch die Bühnen im Theater und im Kultur- und Kongresszentrum für den Unterricht, dann könnten sogar mehrere Klassen gleichzeitig unterrichtet werden, sobald Unterricht wieder erlaubt ist zumindest.

8. Qualitative Effekte

9. Quantitative Effekte

10. Kennzahlen

11. Schnittstellen zu anderen Arbeitsgruppen/öffentlicher Verwaltung/Initiativen



Ideensteckbrief - SMARTCity Gera

0. Aufnahme in die SMARTCity Strategie

ja nein

1. Arbeitsgruppe

Arbeitsgruppe "Bildung und Kultur"

2. Titel der Idee (interne Ideennummer)

Digitalisierung Zwötzener Grundschule (26)

3. Verantwortlicher

Beate Hager

4. Zielgruppe

Bildung und Kultur

5. Zeitplanskizze

6. Schritte zur Umsetzung

7. Ideenbeschreibung

Durch die Corona-Krise ist an eine Rückkehr in den normalen Schulbetrieb ohne Einschränkungen bis weit ins Schuljahr 2020/21 nicht zu denken. Wir sollten uns deswegen bemühen, die nächsten Monate (bis zum neuen Schuljahr) zu nutzen, um ein neues Bildungskonzept zu erarbeiten und der Zwötzener Grundschule (und weiteren) ermöglichen, den Unterricht digital abzuhalten. Dazu sollten folgende Schritte in Angriff genommen werden:

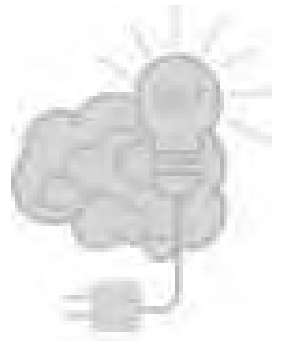
1. Beantragung finanzieller Mittel aus dem Digitalpakt von 2018
2. Überprüfung der Breitbandanbindung der Zwötzener Grundschule und ggf. Initiierung der Verbesserung dieser Anbindung
3. Suche eines lokalen IT Partners zur Ausgestaltung und Umsetzung der Idee (Angebotseinholung zu benötigter Hardware (Tablets mit Kamera, Mikrofon, Digitalstift), Software und fortwährender Service-Dienstleistungen)
4. Bestellung und Inbetriebnahme der Hard- und Software (in der Schule, bei den Schülern)
5. Schulung der Lehrer und Schüler/Eltern auf die Nutzung der Hard- und Software
6. Digitalisierung des Lehrinhaltes (digitale Arbeitsmaterialien, digitale Tafel (Whiteboard), Online-Lernkontrollen/Tests/Prüfungen mit Zeitstempel, ...)
7. Start der DIGITALEN GRUNDSCHULE und Erarbeitung von Folgekonzepten für andere/weiterführende Schulen

8. Qualitative Effekte

9. Quantitative Effekte

10. Kennzahlen

11. Schnittstellen zu anderen Arbeitsgruppen/öffentlicher Verwaltung/Initiativen



stilia

GERA
STADT UND LAND

beratungsraum

SMART
CITY
GERA

Ideensteckbrief - SMARTCity Gera

0. Aufnahme in die SMARTCity Strategie

ja nein

1. Arbeitsgruppe

Arbeitsgruppe "Bildung und Kultur"

2. Titel der Idee (interne Ideennummer)

Digitales, generationsübergreifendes Zentrum (29)

3. Verantwortlicher

Frank Nehring
07 Gera eSport e. V.

4. Zielgruppe

Bildung und Kultur

5. Zeitplanskizze

6. Schritte zur Umsetzung

7. Ideenbeschreibung

Das E-Sport und Gaming Jugendzentrum (kurz: Jugendzentrum) ist ein Ort in Gera, mit Konsolen u. PCs, an denen alleine oder gemeinsam im Team gezockt werden kann. Es bietet Jugendlichen und jungen Erwachsenen die Möglichkeit auf Gleichgesinnte u. auf gaming-affine Pädagogen zu treffen. E-Sport und Gaming sind im Jugendzentrum das Medium um miteinander ins Gespräch zu kommen und einander auch außerhalb der Spielwelten zu begegnen. Zudem ist es ein Ort, in dem Aufklärungsarbeit u. Präventionsarbeit im pädagogischen Kontext möglich sind. Hinter dem Jugendzentrum steht folgende These: Mit E-Sport und Gaming ist es möglich, auf Basis eines pädagogischen Konzepts im Rahmen der Jugendhilfe zu arbeiten u. neue Zielgruppen zu erschließen. Anstatt des üblichen Billard- oder Kickertisches stehen hier PCs u. Videospiele als Medium der Kontaktaufnahme und Beziehungsarbeit zur Verfügung. Videospiele in der Jugendarbeit sind nichts Neues, vor allem Konsolen erfreuen sich in vielen Einrichtungen großer Beliebtheit. Neu hingegen ist es, sich auf dieses eine Medium zu fokussieren u. zum Schwerpunkt einer ganzen Einrichtung zu machen. Dieser Fokus erlaubt die dezidierte Arbeit mit Gamern, sowie eine themenbezogene Eltern- u. Präventionsarbeit.

E-Sport und Gaming als Schwerpunkt

Das Jugendzentrum orientiert sich an der Lebenswelt „zockender“ Jugendlicher und junger Erwachsener – mit ihrer ganz eigenen Kultur und ihren verschiedenen Szenen. Es soll eine neue Zielgruppe erschließen, die sich bisher nur teilweise in den Regeleinrichtungen wiederfindet. E-Sport und Gaming schafft Gemeinschaft. Gemeinschaft, die oft nur in der digitalen Welt Raum hat aber hier zur echten Begegnung werden kann. Aber auch Gemeinschaft mit Fremden, die sich ohne ein solches Zentrum kaum begegnen würden. E-Sport ist Sport. Es gibt Wettkämpfe bei denen man sich messen kann. Ein anderes Mal steht Spaß und das gemeinsame Tun im Vordergrund. So oder so lassen sich hier viele Fähigkeiten und Fertigkeiten erlernen und trainieren, wie im „normalen Sport“. Dazu gehören Teamfähigkeit, Selbstwert, Selbstwirksamkeit, Selbstbewusstsein, Frustrationstoleranz, Fairness, u.v.m.

Erwachsene im E-Sport

Im Jugendzentrum ist immer mindestens ein pädagogischer Mitarbeiter anwesend. Hier treffen Jugendliche auf pädagogisch ausgebildete Fachkräfte, die diesem Thema ihrer Lebenswelt aufgeschlossen und positiv gegenüberstehen und ihre Sprache sprechen und verstehen. Dem Thema E-Sport und Gaming und den Interessierten werden immer noch viele Vorurteile entgegengebracht. Das Jugendzentrum bietet einen vorurteilsfreien Raum und einen gewissen Schutz im gemeinsamen Tun und physischen Aufeinandertreffen. Ein E-Sport und Gaming Jugendzentrum bietet aufgrund seiner Schwerpunktsetzung auch für Erwachsene und Mitarbeitende die Möglichkeit zur differenzierten Auseinandersetzung mit dem Thema E-Sport und Gaming. Zum einen ermöglicht es Chancen zur Aufklärung und Prävention bei Eltern, der Presse sowie bei Pädagogen. E-Sport und Gaming sind hier das Mittel der Beziehungsarbeit der anwesenden, gaming-affinen Pädagogen, die abseits des Spielens am Computer als Ansprechpartner zur Verfügung stehen.

Projekte

Gaming wird oft mit den Themen Gewalt und Töten sowie Terror und Amok in Verbindung gebracht. Zudem wird oft über die Suchtwirkung von Games gesprochen und das gängige Klischee des „fetten und faulen Gamers“ bedient, der lieber draußen Fußball spielen sollte. In vielen Bereichen werden auch Sexismus und diskriminierende Rollenbilder angemerkt. Unbesehen der Haltbarkeit der Vorwürfe gegen das Thema E-Sport und Gaming können mögliche Themen- und Gefahrbereiche in einem solchen Schwerpunktjugendzentrum pädagogisch aufgenommen und beleuchtet werden. Dort wo nötig, können Problemlagen kritisch betrachtet werden und präventive Reaktionen sind möglich, und zwar besser in pädagogischer Begleitung im E-Sport und Gaming Jugendzentrum als ungefiltert und unbegleitet im privaten Raum der Spielenden.

• „Digitalabende für Mädchen und Frauen“, der einen diskriminierungsfreien Raum bietet zum gemeinsamen Lernen von Spielen und Technik, sowie gemeinsamer Austausch möglicher Erfahrungen auf allen Ebenen

• Bei „Be the hero“ können Jugendliche Teile dessen, was in ihren Spielen passiert, in der realen Welt, pädagogisch und durch Fachleute begleitet, nachspielen. Z. B. beim Parkour, Klettern oder Bogenschießen.

• „Kochen für Gamer“ soll zeigen wie man sich einfach, schnell und günstig, zur Not in kurzen Spielpausen, gesund ernähren kann. Des Weiteren bietet ein E-Sport und Gaming Jugendzentrum die Chance gesundheitspräventiv auf die Wichtigkeit von Pausen hinzuweisen und diese im Regelbetrieb einzuüben.

• „Elternabende“, bei denen Erwachsene (Eltern, Großeltern, Interessierte) sich dem Thema, seinen Chancen und Gefahren, nähern können und sich bei Bedarf mit ihren Fragen, Ängsten, Wünschen an die Pädagogen wenden können sowie Veranstaltungen für die Fachöffentlichkeit zum Ausprobieren der Spiele, oder gemeinsame Spielabende für Eltern, gemeinsam mit ihren Kindern

• Handy- und Tablet Führerschein für ältere Bürger

• Ideen für Stadt und Bürger von den Jugendlichen entwickeln und konzipieren lassen bis hin zur möglichen Umsetzung und Hilfe bei nötigen Kontakten

• Entwicklung und Bereitstellung eines digitalen Telefonbuchs und deren Umsetzung für alle Bürger ohne digitale Infrastruktur

• Debattierwettbewerbe zwischen Generationen und Firmen als jährliches Event um aktuelle Themen zu behandeln, diese von allen Seiten zu beleuchten und jedem die Möglichkeit zu geben Gehör zu finden

• Gamescom, WWDC und andere technische Events gemeinsam schauen, diskutieren

• Spiele, wie Geocaching um Menschen jeden Alters spielerisch den Umgang mit Koordinaten und Teamarbeit zu fördern

• Ansprechpartner und Aufklärer zum Thema Diskriminierung, Rassismus, Mobbing und der Umgang mit sozialen Netzwerken im persönlichen Umfeld

• Einmal wöchentlich ein Dungeons und Dragons (DnD) Abend für Jung und Alt, um seiner Fantasie freien Lauf zu lassen und sich von den Problemen der Welt zu lösen

• Halloween im Role-Play Stil (Verkleiden als Lieblingscharakter)

• Training, Ausbildung und Wettbewerbe für verschiedene Rollen – und Strategiespiele wie League of Legends, Minecraft, DOTA, Hearthstone, etc.

• Älteren Menschen ohne Internet und Technik einen Raum zu geben für Kontakt mit Verwandten

• Bildung einer verbesserten Bewerbungskompetenz für arbeitslose und ältere Menschen durch junge Erwachsene

• Kreative Weiterbildung unabhängig von Ausbildung und Fähigkeiten, z.Bsp. Adobe InDesign, Photoshop, Final Cut, u.v.m.

• Englisch und strategisches Denken lernen durch Gaming



tilia

GERA

beratungsraum

SMART
CITY
GERA

Ideensteckbrief - SMARTCity Gera

0. Aufnahme in die SMARTCity Strategie

ja nein

1. Arbeitsgruppe

Arbeitsgruppe "Bildung und Kultur"

2. Titel der Idee (interne Ideennummer)

Schaffung eines digitalen Konzertraums für das Gymnasium Rutheneum und die Musikschule "Heinrich Schütz" (37)

3. Verantwortlicher

Frank Rühling (Amt für Bildung)

4. Zielgruppe

Bildung und Kultur

5. Zeitplanskizze

6. Schritte zur Umsetzung

7. Ideenbeschreibung

Zur Präsentation der vielfältigen musikalischen Aktivitäten des Gymnasiums Rutheneum und der Musikschule "Heinrich Schütz" wird ein digitaler Konzertraum hergestellt. Zur Sicherung der Aufnahmequalität erhalten die Einrichtungen ein gemeinsam zu nutzendes Tonstudio.

Der digitale Konzertraum, in dem über eine Website aktuelle und archivierte Produktionen abgerufen werden können, entwickelt sich zunehmend zu einem Teil des Stadtmarketings der Stadt Gera. (Die genaue Struktur der Website wird im Rahmen des Projektes erarbeitet.)

Zielgruppe des Projektes ist die musikalisch interessierte Öffentlichkeit. Nutzer und Betreiber des digitalen Konzertraumes sind Musikerinnen und Musiker des Gymnasiums Rutheneum und der Musikschule "Heinrich Schütz" bzw. die jeweils verantwortlichen Lehrkräfte.

Der digitale Konzertraum unterstützt die digitale Bildung, indem kleinere und größere Musikstücke produziert und öffentlich präsentiert werden. Zur Vorbereitung der öffentlich zugänglichen Darbietungen und als Arbeitsplattform sollte außerdem ein separater (nicht öffentlich zugänglicher) Bereich für die Nutzer und Betreiber eingerichtet werden.

Dieser Bereich ist mit Software für die Aufnahme und weitere Bearbeitung der Musikstücke auszustatten und mit dem Tonstudio zu verbinden. Das Tonstudio selbst wird nach aktuellem Stand professionell ausgestattet und vorzugsweise auf dem Areal des Gymnasiums Rutheneum oder in der „Tonhalle“ eingerichtet.

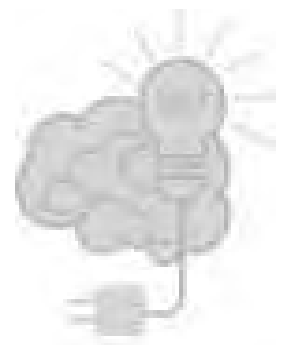
Für das Projekt werden Gesamtkosten in Höhe von ca. 80.000 EUR kalkuliert.

8. Qualitative Effekte

9. Quantitative Effekte

10. Kennzahlen

11. Schnittstellen zu anderen Arbeitsgruppen/öffentlicher Verwaltung/Initiativen



stilia

GERA
STADT

beratungsraum

SMART
CITY
GERA

Ideensteckbrief - SMARTCity Gera

0. Aufnahme in die SMARTCity Strategie

ja nein

1. Arbeitsgruppe

Arbeitsgruppe "Bildung und Kultur"

2. Titel der Idee (interne Ideennummer)

Integrative Begegnungsstätte Villa Kunterbunt (50)

3. Verantwortlicher

Lisa Beer und Jasmin Riedel

4. Zielgruppe

Bürger

5. Zeitplanskizze

6. Schritte zur Umsetzung

7. Ideenbeschreibung

Das Ziel und Thema unserer Hausarbeit ist eine integrative Begegnungsstätte für gegenseitige Hilfe, generationsübergreifendes Lernen und kulturellen Austausch in der Stadt Gera. Damit möchten wir erreichen, dass Jung und Alt ein besseres Verständnis füreinander aufbauen, Flüchtlinge integriert werden, Kulturen zusammengebracht werden und das soziale Klima gesteigert wird. Des Weiteren können die Älteren Ihre Berufe vorstellen und die Jugendlichen können sich besser orientieren. Ein weiterer positiver Aspekt wäre, dass man sowohl von den älteren Leuten als auch von Erwachsenen oder Ausländern sehr viel lernen kann (Hausaufgaben, Erfahrungen, etc.) und ein Austausch stattfindet, der das Verständnis der Menschen steigert. Weiterhin könnte man sowohl Jung, Alt, Ausländer, Gläubige, Obdachlose und Familien ein tolles Freizeitangebot machen wie basteln, Sport, Feste feiern und vieles mehr. Das ganze könnte den Namen "Villa Kunterbunt" tragen. Eine weitere Idee wäre eine Kleiderkammer in die jeder seine alten Kleidung hinhängen kann und sich jeder das nehmen kann was er braucht (sehr gut für Obdachlose). Dafür wäre es nötig ein kleines öffentliches Gebäude oder zwei/drei öffentliche Räume zur Verfügung zu stellen, in denen die Veranstaltungen stattfinden können.

8. Qualitative Effekte

9. Quantitative Effekte

10. Kennzahlen

11. Schnittstellen zu anderen Arbeitsgruppen/öffentlicher Verwaltung/Initiativen



stilia

GERA
STADT

beratungsraum

SMART
CITY
GERA

Ideensteckbrief - SMARTCity Gera

0. Aufnahme in die SMARTCity Strategie

ja nein

1. Arbeitsgruppe

Arbeitsgruppe "Bildung und Kultur"

2. Titel der Idee (interne Ideennummer)

Entwicklung einer digitalen Internetplattform "Campus Gera" (06)

3. Verantwortlicher

Studenten-Förderverein Gera e. V.
Vorsitzender Heiko Wendrich

4. Zielgruppe

Bildung und Kultur

5. Zeitplanskizze

6. Schritte zur Umsetzung

7. Ideenbeschreibung

Aufbau und Betrieb einer Internetplattform „Campus Gera“ mit dem Ziel Daten zu möglichen öffentlichen, unternehmerischen und privaten Angeboten für Studenten und junge Menschen zu veröffentlichen und überregional die Hochschul- und Studentenstadt Gera vorzustellen und damit auf die z. T. sehr guten weichen Faktoren für eine Ausbildung in Gera aufmerksam zu machen und möglichst viele junge Menschen für ein Studium, eine Lehre oder sogar eine Wohnsitznahme hier in der Stadt zu interessieren.

In diesem Sinn soll über diese Internetplattformen auch das Bekanntheitsdefizit, welches die junge Hochschulstadt Gera gegenüber traditionellen Universitätsorten hat, abgebaut werden indem auch für Gera dokumentiert wird, dass auch hier ein vergleichbares Studentenleben stattfinden kann und vor allem auch die Wohnungsangebote deutlich günstiger sind gegenüber anderen Standorten.

Aufbauend aus der Erfahrung von 8 Jahren Werbung für den Hochschulstandort Gera wird davon ausgegangen, dass über eine solche öffentliche digitale Informationsplattform viele bisherige Anfragen zum Studienort zielgerichtet beim Antwortgeber ankommen ohne umständliche Umwege über Beratungen beim Studentenförderverein e. V., bei dem häufig auch Informationen oder sogar Interesse der Fragenden verloren geht.

8. Qualitative Effekte

9. Quantitative Effekte

10. Kennzahlen

11. Schnittstellen zu anderen Arbeitsgruppen/öffentlicher Verwaltung/Initiativen



Ideensteckbrief - Smart City Gera

0. Aufnahme in die SMARTCity Strategie

ja nein

1. Arbeitsgruppe

Arbeitsgruppe "Bildung und Kultur"

2. Titel der Idee (interne Ideennummer)

Gera neu und wieder entdecken (43)

3. Verantwortlicher

Dr. Ulrike Lammers

4. Zielgruppe

Kultur und Stadtentwicklung

5. Zeitplanskizze

6. Schritte zur Umsetzung

7. Ideenbeschreibung

Lasst uns die wunderbaren Seiten der Stadt wieder und neu entdecken, ausbauen und stärken und mit Stolz damit angeben! Dann werden die Leute kommen, staunen, genießen, weitererzählen ... und vielleicht bleiben, leben und wirken. Möglichkeiten:

- 1) Etablieren eines Kunst- und Kultursommers mit Ausstellungen und musikalischen Events, Theateraufführungen im Freien
- 2) Einrichten einer Kunstakademie, in der über das ganze Jahr hinweg Kurse von 3-14 Tagen angeboten werden
- 3) Artist-in-Residenz-Programm: Es werden Künstler zum künstlerischen Schaffen und Wohnen in Gera für 1-6 Monate jeweils mit einer Ausstellung am Ende eingeladen.
- 4) Etablieren eines Atelierhauses mit Ausstellungsflächen im Horten-Kaufhaus: Hier können sich Künstler und Kunsthandwerker Atelierflächen auf Zeit günstig mieten. Ateliers und Verkaufsflächen wären zumindest zeitweise zugänglich, so dass ein Kontakt zu den Künstlern und der Erwerb von Kunstwerken möglich ist. Günstiger Wohnraum sollte in ausreichender Menge vorhanden sein – ein Künstler-Quartier um den Zschochern-Platz wäre fantastisch.
- 5) Aufbauen eines Museums für Gegenwartskunst „Kunsthalle“: Hier hätte man mit dem ElsterForum mitten in der Stadt ein wunderbares Zeichen setzen können. Alternativer Ort wäre das Horten-Kaufhaus.
- 6) Einrichten einer Keramik-Kunst-Ausstellung parallel zum Töpfermarkt mit Preisverleihung (Vorbild: Internationale Keramiktage Oldenburg).
- 7) Ausrichten von Sport-Veranstaltungen parallel zur Kunst: Sportevents aus der Vergangenheit sollten fortgeführt und etabliert werden.
- 8) Zur zukunftstauglichen Entwicklung gehören auch die Springbrunnen: Die vorhandenen Brunnen sollten als wertvoller Schatz gehütet werden – neue Brunnen sollten errichtet werden. Wasser ist Leben – Springbrunnen bringen Kühle, Heiterkeit, Lebendigkeit in eine Stadt.
- 9) Die naturnahe Umgestaltung vorhandener sowie die Neuanlage von Grünflächen und Parks (Blühwiesen, Streuobstwiesen, Insekten- und Vogelschutzgehölze, Gewässer). Hier sollten auch kleine Flächen in der Innenstadt sowie Fassaden für senkrechte Gärten in Betracht kommen. Im Hofwiesenspark könnte man Beispiele für naturnahes Gärtnern zeigen, so dass die Schönheit einerseits und der Nutzen für die Umwelt andererseits deutlich wird – ein naturnaher Garten muss nicht chaotisch aussehen.
- 10) Zur weiteren Förderung des Images einer umwelt- und klimabewussten Stadt sollte auf den landwirtschaftlichen Flächen im direkten Umland der Biolandbau gefördert werden. Hier könnten Anreize für Streuobstwiesen, für die Umnutzung von Ackerflächen zu extensiven Weideflächen und das Anlegen von Blühstreifen und Blühkorridoren geschaffen werden.
- 11) Es ist lohnenswert, das Konzept der „Stadt der kurzen Wege“ weiter zu verfolgen und zu entwickeln: Viele wichtige Voraussetzungen sind bereits gegeben. Die Möglichkeiten reichen vom Einrichten von Fahrradwegen, Testen und Etablieren von Leihstationen für Fahrräder und E-Roller, Bau von Parkplätzen/Parkhäusern in der Peripherie und Anbieten von günstigen Tickets für Bus und Bahn. Die Innenstadt sollte langfristig (nahezu) autofreie Zone werden, nur so ist ein wirkliches Innenstadt(er)leben möglich. Bisher noch zum Parken genutzte Plätze werden umgestaltet und laden zum Verweilen mit Bäumen, Blumen, Springbrunnen, Liegebänken, Cafés. Die Innenstadt wird z. B. durch Pflaster, Laternen optisch zusammengefügt. Wanderwege und Radwanderwege zu Sehenswürdigkeiten, Aussichtspunkten, Geotopen, Biotopen usw. werden gut sichtbar markiert und mit Bänken und Informationen versehen. Denkbar wäre auch eine Kleinbahn. Die alte Straßenbahn sollte im Stadtbild nicht fehlen. Schließlich würden geführte Kunst-, Geschichts-, Biologie-, Geologie-Wanderungen (-rundfahrten) angeboten.



stilia

GERA
STADT

beratungsraum

SMART
CITY
GERA

Ideensteckbrief - SMARTCity Gera

0. Aufnahme in die SMARTCity Strategie

ja nein

1. Arbeitsgruppe

Arbeitsgruppe Bildung & Kultur

2. Titel der Idee (interne Ideennummer)

Schaffung eines Geraer "Makerspace" zum Ausprobieren neuer Technologien und von Orten des Wissensaustausches (38)

3. Verantwortlicher

Michael Wutzler

4. Zielgruppe

Bürger

5. Zeitplanskizze

6. Schritte zur Umsetzung

7. Ideenbeschreibung

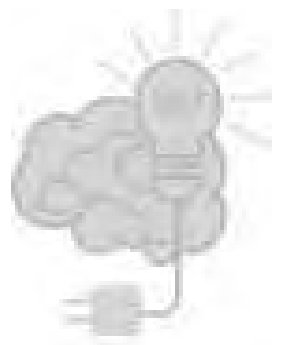
Was Gera meiner Meinung nach fehlt ist ein "Makerspace", ein Platz an dem kreative und interessierte Geraer Bürger neue Technologien, z. B. 3D-Druck, ansehen und ausprobieren können. Auch wäre ein Austausch von Wissen, z. B. in einem Reparaturcafe wünschenswert. In einem solchen Treffpunkt können ressourcenschonend Geräte repariert werden und Geräte, z. B. Werkzeug verliehen werden.

8. Qualitative Effekte

9. Quantitative Effekte

10. Kennzahlen

11. Schnittstellen zu anderen Arbeitsgruppen/öffentlicher Verwaltung/Initiativen



stilia

GERA
Smart City

beratungsraum

SMART
CITY
GERA

SMART CITY GERA



3. Ausblick



**Nächstes Treffen:
Di, 30. März 2021**



17:00 Uhr auf unser.gera.de

