

Protokoll der AG Bildung & Kultur



14. Treffen		30.03.2021 17:00 – 19:00 Uhr
Raum	digital (unser.gera.de/raeume)	
Teilnehmer	8	
Sprecher	Florian Grunert	
Moderation	Juliane Superka (beratungsraum GmbH)	
Protokoll	Hanne Schacht (beratungsraum GmbH)	

Tagesordnung

1. Erstellung des Fachkonzeptes

Input aus: verschiedenen Themenabenden SMARTCity Wochen
Pilotprojekten
Ideen aus den einzelnen AGs
Ideenwettbewerb/Ideenformular

Ideensteckbriefe: Beschreibung der Idee in Stichworten/kurzen Sätzen
In Form einer Excel-Tabelle

Wichtige Inhalte: Zielsetzung
Zielgruppe
Zeitplan
Beschreibung und Schritte zur Umsetzung
erwartete Effekte
Kostenplan

➔ Wichtig für heute: **Ideenpaten finden**, die sich stellv. um eine Idee kümmern, Ideensteckbriefe schreiben oder vervollständigen und den weiteren Prozess begleiten

2. Rückblick auf die gesammelten Ideen

Pilotprojekte

2.1 Research Database – Ostbiografie

- Ziel ist es, empirische Grundlagen unterschiedlicher Generationen zu erheben und neue Lebensmodelle von Menschen aus Ostdeutschland zu erforschen, um die Ostidentitätsdynamik zu verstehen. Dafür soll eine Datenbank erstellt werden.

- Für die Stadt Gera und das SMART City Projekt ist es essenziell, dass die Stadt die Identitätsdynamik versteht und aufgreift.

Diskussion:

- keine langfristige Perspektive erkennbar
- als Pilotprojekt abgelehnt

Weiteres Vorgehen:
Idee wird nicht weiter verfolgt

2.2 Kompetenz- und Digitalcheck an Schulen

- aktueller Mangel: unterschiedliche Kenntnisstände der Lehrer*innen im Bereich der Digitalkompetenz und fehlende technische Ausstattung an den Schulen.
- Neben Strategieentwicklung und Zieldefinition soll darüber hinaus der Status quo eruiert werden:
 - Welche digitalen Tools gibt es?
 - Wie kann man sie (wo? – technische Voraussetzungen an den Schulen) einsetzen?
- Angedacht ist, ein Pilotprojekt an 1-2 ausgewählten Schulen (vielleicht mit Testgruppen und Testfachbereichen) zu Beginn des nächsten Schuljahres zu starten.

Diskussion:

- gute Idee, aber nicht eigenständig
- miteinbeziehen in Gesamtidee: Etablierung eines digitalen generationenübergreifenden Zentrums

Weiteres Vorgehen:	Ideenpaten
Ideensteckbrief ist bereits vorhanden	Herr Grunert (inhaltlich)
→ Zusammenführen mit der Idee 2.4 digitales generationenübergreifendes Zentrum	Herr Nehring (finanziell)

2.3 Digitales Theater

- Ziel ist, ein junges Publikum am Theater zu begeistern. Mithilfe hoher Zuschauerpartizipation soll durch vertraute Technologie den Bürger*innen die Hochkultur nahegebracht werden.
- In Anlehnung an das bereits in Altenburg umgesetzte √My Projekt sollen nun auch Maßnahmen in Gera umgesetzt und Instrumente angewendet werden. Beispielsweise:
 - serielle Theateraufführungen, bei der das Publikum den Fortgang der Handlung mitbestimmen kann
 - begleitende App, über die die Nutzer*innen selbst Teil der Handlung werden
 - Flashmob/Straßentheater
 - konspirative Versammlungen u. v. m.

Diskussion:

- interaktives Theaterprojekt zieht vor allem junges Publikum an
- wurde als Pilotprojekt leider abgelehnt
- am Themenabend gab es für die Vorstellung der Idee viel positives Feedback

Weiteres Vorgehen:	Ideenpatin
In das Fachkonzept der AG aufnehmen → Ideensteckbrief ist bereits vorhanden, wird aber erneut überarbeitet	Frau Oldenstein

Ideenformular/Ideenwettbewerb

2.4 Digitales generationenübergreifendes Zentrum

- Schaffung eines Orts mit Konsolen & PCs, an denen allein oder gemeinsam im Team gezockt werden kann. Es soll Jugendlichen und jungen Erwachsenen die Möglichkeit bieten auf Gleichgesinnte und auf gaming-affine Pädagogen zu treffen.
 - außerdem soll Aufklärungsarbeit und Präventionsarbeit im pädagogischen Kontext erfolgen.
 - Das Angebot des Zentrums soll durch:
 - „Digitalabende für Mädchen und Frauen“
 - „Be the hero“ – Angebote hier können Jugendliche Teile dessen, was in ihren Spielen passiert, in der realen Welt pädagogisch und durch Fachleute begleitet, nachspielen. Beispielsweise beim Parkour, Klettern oder Bogenschießen.
 - „Elternabende“, bei denen Erwachsene (Eltern, Großeltern, Interessierte) sich dem Thema, seinen Chancen und Gefahren nähern können,
- u. v. m. erweitert werden.

Diskussion:

- interessant ist die Erweiterung um Senior*innen als eine mögliche Zielgruppe
→ mögliche Kooperationspartner wäre Krankenkassen
- gute Idee; viele weiterführende Gespräche haben bereits stattgefunden
- mit DIMEKO hat man einen guten Paten an seiner Seite
- Erweiterung der Idee/ Integration um: Hackerspace und Digitalpakt Schule

Weiteres Vorgehen:	Ideenpaten
Aufnahme in das Fachkonzept der AG → Zusammenfassen mit den Ideen 2.2/ 2.5/ → Steckbrief überarbeiten und ergänzen	Herr Grunert (inhaltlich) Herr Nehring (finanziell)

2.5 Makerspace

- Schaffung eines Orts, an dem kreative und interessierte Bürger*innen neue Technologien, beispielsweise 3D-Druck, ansehen und ausprobieren können.
- Außerdem Möglichkeit zur Austausch von Wissen im Rahmen eines z. B. Reparatur-Café
- in einem solchen Treffpunkt können ressourcenschonend Geräte repariert werden und Geräte, z. B. Werkzeug verliehen werden.

Diskussion:

- Siehe Punkt 2.4

Weiteres Vorgehen:	Ideenpaten
Zusammenführen mit der Idee 2.4 digitales generationenübergreifendes Zentrum	Herr Grunert (inhaltlich) Herr Nehring (finanziell)

2.6 Digitalisierung der Museen/ Kulturmeilen-App

- Mithilfe der Digitalisierung von Museen die Attraktivität steigern und neue Besucher anlocken.
 - Dafür muss die Dokumentation eines jeden Objektes einschließlich seiner Inventarisierung erfolgen und die Übertragung in eine Datenbank.
- Diese Dokumentation soll in Verbindung mit der Kulturmeilen-App genutzt werden.
 - Die App soll als Kulturstadtführer dienen, neuralgische und kulturelle Punkte in der Stadt zeigen und miteinander verbinden.
 - Zusätzlich sollen Infopoints in der Stadt installiert werden
 - Touchscreens sollen die Möglichkeiten zum Nachzeichnen des Weges bieten und das Abrufen von weiteren Informationen erleichtern (Hintergrundinfos zu Künstlern, Gebäuden u. v. m.)

Diskussion:

- gute Idee; Nährwert für den Tourismus und die Menschen in der Stadt
- Kulturmeilen-App eher als Ergänzung für den interaktiven Stadtplan denken
- Digitalisierung der Museen vorantreiben → wichtig für zukünftige Projekte/Entwicklungen

Weiteres Vorgehen:	Ideenpatinnen
Aufnahme in das Fachkonzept der AG → Ideensteckbriefe sind bereits vorhanden	Frau Dr. Tittel

2.7 Digitalisierung des Antragsverfahrens der Marktmeisterei

- Ziel ist es, die bisherigen analogen Verwaltungsprozesse zu digitalisieren und dadurch eine automatisierte Steuerung im Bereich Marktwesen zu ermöglichen.

- Durch den digitalen Antragsprozess für Wochenmärkte wird die Marktmeisterei dabei unterstützt, dass Händler (Tages- und Dauerhändler) schnell und unkompliziert Anträge stellen können.
 - Der Antragsprozess soll vereinfacht über die Homepage der Stadt gesteuert werden, um effiziente und transparente Abarbeitung zu ermöglichen.

Diskussion:

- sehr nützliche Idee und gut überdacht
- kurzfristige Umsetzung eher schwierig → langfristig denkbar
- *„dieses gut durchdachte e-Government Projekt könnte eine wirkliche Entlastung für die Mitarbeiter des Kulturamtes bedeuten“*
- in der Idee steckt viel Potenzial → Verbesserung des Workflows
- die Bürger der Stadt erwarten eine Digitalisierung auch von ihrer Stadtverwaltung

Weiteres Vorgehen:	Ideenpatin
Aufnahme in das Fachkonzept der AG (eher langfristige Umsetzung) → Ideensteckbrief ist vorhanden	Frau Dr. Tittel

2.8 Hackerspace/ Start-up Inkubator „twenty free“

- Errichten eines Orts für digitale Events in Kooperation mit dem Twenty free Projekt um Unternehmer*innen die Möglichkeiten zu geben, sich ein Netzwerk aufzubauen.
- Inkubator für junge Gründer*innen im geplanten Tietz-Quartier.
 - In Verbindung mit dem Wirtschaftsförderung-Büro, TGZ mit seinen aktiven Gründerprogrammen, Gründer-Hub, Study-Hub, Pop-Up Stores, Wohnungen/ WGs bieten modernes „Wohnen im Kaufhaus“, Co-Working u. v. m.
- Unabhängig von der Unterkunft könnte es auch aufgeteilt werden oder z. B. nur ein Testfloor eingerichtet werden oder nur 1 Etage.

Diskussion:

- Forum für junge Unternehmen
- Miteinbeziehung des Tietz-Quartiers
- Institutsgründung TGZ Innovationszentrum abwarten

Weiteres Vorgehen:
Übergabe der Idee an die AG Wirtschaft

2.9 Coding da Vinci

- Coding da Vinci ist der erste deutsche Hackathon für offene Kulturdaten.
 - Dabei sollen technikaffine und kulturbegeisterte Communities mit deutschen Kulturinstitutionen zusammengebracht werden.

- Ziel ist es, wieder Schüler in die Museen zu bringen durch interaktiv digital gestaltete Besuche.
 - Ergänzt durch Wanderausstellung mit Anschauungsmaterial, interaktive Tablets, um die Ausstellung direkt in den Unterricht einbeziehen zu können.

Diskussion:

- Zusammenarbeit mit anderen, bereits aktiven lokalen Initiativen
- viele verschiedene Kombinationsmöglichkeiten (bspw. mit dem Theater)
- bei erfolgreicher Umsetzung = Vorreiterrolle in Thüringen
- man könnte einen Kulturpreis ausschreiben, um so zur Mitarbeit zu animieren
- unter dem Schirm einer großen Organisation neues probieren und von Wissen profitieren → kein zusätzlicher Aufwand für die Stadtverwaltung
- Durchführung wird von außen (externe Partner) gesteuert und überwacht

Weiteres Vorgehen:	Ideenpatente
Aufnahme in das Fachkonzept der AG → Ein Ideensteckbrief wird von der Beratungsraum GmbH erstellt → mögl. Kombination mit 2.6 Digitalisierung von Museen mitdenken	Prof. Müller (DHGE)

2.10 Digitalisierung der Musikschule "Heinrich Schütz"

- Eröffnung eines digitalen Konzertraumes zur Präsentation der vielfältigen musikalischen Aktivitäten des Gymnasiums Rutheneum und der Musikschule "Heinrich Schütz"
- Zusätzlich soll die Musikschule in alle Bildungseinrichtungen und die Stadtverwaltung Gera netzwerktechnisch eingebunden werden.
 - Um einen effektiveren Umgang mit Online-Medien schon im Unterricht zu ermöglichen und dadurch einen qualitativ hochwertigen Online-Unterricht anbieten zu können.
- Ebenso soll durch die Digitalisierung der Musikschule eine Art digitaler Konzertraum geschaffen werden.
 - Für Webkonferenzen mit beispielsweise anderen Musikschulen (auch aus dem Ausland)
 - Und Konzerte der Musikschule „Heinrich Schütz“, die im Internet (z. B. per Livestream) übertragen werden.

Diskussion:

- gute Idee; wird gerade dringend benötigt, Musikunterricht bei Kindern wieder auf stabile Füße stellen
- mögl. könnte die Bereitstellung von Raum und Technik über die DIMEKO geregelt werden

Weiteres Vorgehen:	Ideenpatente
Aufnahme in das Fachkonzept der AG → Ideensteckbrief muss noch überarbeitet werden	Dr. Rühling

2.11 Bündelung von Bildungs- und Kursangeboten auf einer Plattform

- Angebote im Bildungs- und Kulturbereich sollen sichtbarer gemacht werden durch Erarbeitung einer zentralen Plattform.
- Ein gewünschter Nebeneffekt ist auch dadurch die Stärkung kleiner Bildungs- und Kulturinitiativen.
- Die Plattform soll auch als Ideenschmiede für neue Bildungsangebote (Innovative Unternehmen) etabliert werden, wo Menschen etwas lernen und die Stadt durch lebenslanges Lernen davon profitieren kann.

Diskussion:

- gute, sinnvolle Idee
- Integration in das Bürgerportal

Weiteres Vorgehen:

In Kombination mit dem Bürgerportal weiterdenken.

→ **Übergabe an die AG Bürgerbeteiligung & Verwaltung**

2.12 Neues Kulturviertel „Untermhaus“

- Strukturierung des Stadtteils Untermhaus zum „Kulturviertel“- durch die Konzentration/Bündelung von Statuen, Museen, Kleinkunst und Führungen.
- Die Umstrukturierung soll unter dem Prinzip kulturellem „Alt“ und digitalem „Neu“ erfolgen.
- Exemplarisch sollen ein Ausbau und Erweiterung des „Zeitreise-Haus“ erfolgen,
- Die Etagen des Museums sollen in unterschiedliche Jahrhunderte eingeteilt werden,
- Außerdem soll ein Kulturgarten nach Vorbild des „Philly Magic Garden“ in Philadelphia angelegt werden.

Diskussion:

- Waage Formulierungen; Nährwert?
- Idee nicht vollständig greifbar
- Ist die Idee „smart“? Ja und Nein...
- Innovative Idee, eher langfristig denken

Weiteres Vorgehen:

Auf Grund der aktuell begrenzten Zeit und dem fehlenden Input wird diese Idee als Backup in den Ideenspeicher geschoben.

2.13 Apple Schule

- Erstellung von Pilotschulen, die durch digitale Anbieter wie Apple oder Google mit Tools, Programmen und Hardware ausgestattet werden.
- Zusätzlich sollen auch Schüler und Lehrer speziell geschult und mit den Materialien an die digitalen Bildungsmöglichkeiten herangeführt werden.

Diskussion:

- Umbenennung der Idee in „**Digitale Schule**“
- Schwierigkeiten in der Umsetzung durch Eingriff in das Hoheitsgebiet der Schulen
- Idee ist gut, zukunftsweisend und sollte weiterverfolgt werden
- Mögliche Kooperationspartner wären die DIMEKO, das Medienkompetenzzentrum Dr. Rühling mit dem Netzwerk für digitale Bildung etc.

Weiteres Vorgehen:	Ideenpaten
Aufnahme in das Fachkonzept der AG (unter einem anderen Namen). → Ideensteckbrief muss noch geschrieben werden	Frau Hager, Hr. Dr. Rühling Prof. Müller

Weitere Idee:

- Digitalisierungskiosk (Smart Café)
 - geht in Richtung Hackerspace
 - in Kombi mit anderen Ideen für ein generationenübergreifendes, digitales Zentrum sehen und weiterverfolgen
- Offene Kursangebote (MOOC)
 - große Veranstaltungen für viele Teilnehmern zu Themen (Office, Word, Powerpoint etc.)
 - in Kombi mit digitalem Bildungszentrum (DIMEKO: Ansprechpartner) sehen
- Auslastung von Museen
 - Live-Ticker zu Besucherzahlen, Auslastung etc.
 - Integration in Smart City Cockpit/Database

3. Priorisierung



4. Nächste Schritte

- digitale Vollversammlung: 14.04 zur Vorstellung aller Ergebnisse aus den AGs
- bis Ende Mai Finalisierung aller Ideensteckbriefe
- nächste Sitzung der AG Bildung und Kultur: 11.05.2021, 17:00 Uhr (digital)