

Stadt Oberhausen	Drucksache Nr. M/16/5072-01	Termin 29.10.2019	Kulturausschuss		
<u>Bericht / Mitteilung</u>			öffentlich		
Termin	Gremium	Vorlage zur*	Ergebnis	Beschluss- kontrolle*	
29.10.2019	Kulturausschuss	K			

Berichtsgegenstand

Digitale Strategie Bert-Brecht-Bildungszentrum

Sachdarstellung

Der Bereich Bert-Brecht-Bildungszentrum mit den Fachbereichen Stadtbibliothek und Volkshochschule hat ein gemeinsames Konzept zur Entwicklung einer digitalen Strategie mit dem Ziel erstellt, dass Bert-Brecht-Haus zu einem digitalen Lernhaus zu entwickeln. Das Konzept dient der Ausweitung der Angebote in Hinblick auf den digitalen Wandel in der Gesellschaft. Das ausführliche Konzept ist als Anlage beigefügt.

Für das Jahr 2020 werden bereits erste Fördermittel beantragt. Ab Bewilligungsbescheid wird das Digitalkonzept sukzessive in den darauffolgenden Jahren umgesetzt.

Die beschriebene Entwicklung ist für ein Bildungshaus in Oberhausen existenziell, insbesondere in einer Stadt, in der viele Menschen privat nicht über die technischen Strukturen verfügen, um sich digitale Kompetenzen aneignen zu können. Es geht nicht nur um neue Technik, sondern um eine immense Verbesserung der Lernmöglichkeiten im Gleichklang mit der technischen und pädagogischen Entwicklung.

Weiterbildung und Medienbildung in öffentlicher Verantwortung bedeutet, sich den Bedarfen und Bedürfnissen der Menschen vor Ort zu widmen. Diese haben sich verändert, es werden flexible Angebote zur Aneignung von Lerninhalten und Kompetenzen mit möglichst kurzen Laufzeiten gesucht. Das erfolgt in der Regel mit Beratung und Begleitung und nur zu einem Teil in einem geregelten Kurs. Neben den technischen Neuerungen erfordert dies auch ein räumliches Umdenken, eine Umgestaltung des Hauses und eine Anpassung der Mitarbeitenden an die veränderten Bedarfe. Eine kompetente Begleitung und Beratung zu Lernbedarfen muss von geschultem Fachpersonal in professioneller Umgebung geleistet werden. Auch wenn die Technik vieles ermöglicht, ist der Bedarf an persönlicher Beratung und Begleitung zu den neuen und komplexen Themen größer geworden.

Bereichsleiterin Bereich 0-3/Bibliothek	Bereichsleiterin Bereich 0-3/VHS	Dezernat 1 Finanzen, Kultur	Oberbürgermeister
Bengel	Dr. Reisz	Tsalastras	
Datum 01.10.2019	Datum 01.10.2019	Datum 07.10.2019	Datum
* Vorlage zur:		* Ergebnis :	
Kenntnisnahme (K)		Beteiligung:	
		Personalrat	[]
		Gleichstellungsstelle	[]

Stadt Oberhausen	Drucksache Nr. M/16/5072-01	Termin 29.10.2019	Kulturausschuss
-----------------------------	--	------------------------------	------------------------

Nur ein gut ausgestattetes Haus mit geschulten, kompetenten Mitarbeitenden kann den Menschen in Oberhausen gerecht werden. Die Grundlage für die Ausstattung eines solchen Hauses liegt als Investitionsliste dieser Vorlage bei.

Angesichts der schon vorhandenen Zahl an Rechnern/PCs und Geräten im BBB (92 „personengebundene PCs“, 38 öffentliche Rechner (OPACs, Lerncenter usw.) und 93 Schulungs-PCs) der hinzuzufügenden Ausstattung verschiedener digitaler Techniken, der Zahl an Nutzerinnen und Nutzern des Hauses (ca. 1 Mio. p. a., steigend) und dem notwendigen Maß an Fachsoftware zur Führung der Geschäfte von VHS und Bibliothek und Zweigstellen ist ein Standardbetrieb nicht mehr ohne geregelte und regelmäßige IT-Betreuung des Hauses möglich. Allein die Menge bedingt eine Zahl an notwendiger IT-Dienstleistung, die zu täglichem Hin und Her und langen Warte- und damit Ausfallzeiten der Systeme führen. Das Konzept beinhaltet für die Zukunft eine gesicherte Zuständigkeit und regelmäßige Anwesenheit durch den IT - Service im Bert-Brecht-Bildungszentrum. Das Bert-Brecht-Bildungszentrum entwickelt sich auf drei Ebenen weiter. Diese sind im angehängten Konzept als digitales Lernhaus, als Leuchtturm und als digitales Labor beschrieben. Die digitale Strategie lässt sich zudem auf sieben Lernfelder herunterbrechen. Hier werden die strategischen Zielvorgaben auf einzelne Maßnahmen und Anwendungen konkretisiert und mit Beispielen inhaltlich gefüllt.

Die jährlichen Kosten sollen über die Akquirierung von Fremdmitteln finanziert werden. In welcher Höhe Fördermittel bereitstehen, steht zum gegenwärtigen Zeitpunkt nicht fest. Fehlende Eigenanteile werden durch das aktuelle Budget finanziert oder die Umsetzung des Konzeptes verlängert sich.

Anlage

Digitale Strategie Bert-Brecht-Bildungszentrum

Digitale Strategie Bert Brecht Bildungszentrum

Bibliothek und Volkshochschule erleben Digitalisierung als gemeinsamen Bereich. Sie bedienen dabei unterschiedliche Anspruchsebenen, wie Bildungsnachfrage, Anforderungen der Wirtschaft und nicht zuletzt auch politische Anregungen zum Thema Digitalisierung selbst.

Die hier dargestellte strategische Aufstellung für eine digitalisierte Wissensgesellschaft und für die Anforderungen wurde in gemeinsamen Teams entwickelt, aus beiden Fach- und Wissenschaftssträngen gespeist und auf die Oberhausener Situation angepasst.

Das BBB entwickelt sich auf drei Ebenen in dieser Stadt weiter:

- Als **digitales Lernhaus**, in dem allen Menschen Techniken verfügbar gemacht werden. Hierzu gehört es auch die Anwender*innen zu begleiten und zu beraten, sowie Lern- und Kursangebote mitsamt Medien dafür unkompliziert vorzuhalten. Ein qualitätsgeprüfter Informations- und Medienbestand wird für alle Wissensgebiete bereitgestellt. In dieser Funktion entwickelt sich das Zentrum schrittweise mit seinen Mitarbeitenden und den Menschen vor Ort stets weiter.
- Als **Leuchtturm**, das heißt, Trends zu erkennen, fachlich und pädagogisch zu bewerten und mit Angeboten in der Stadt auf der Höhe der Entwicklung präsent zu sein. Neudeutsch heißt das Trendsetter bzw. Agendasetter zu sein und sogar Themen auf die Agenda zu setzen, die in Oberhausen noch nicht angekommen sind. In dieser pro-aktiven Gestaltungsaufgabe geht es nicht zuletzt um die nachhaltige Zukunftssicherung des Bildungs- und Kulturstandorts Oberhausen.
- Als **digitales Labor**, das heißt, Multiplikator*innen, Lehrenden, Politiker*innen, Unternehmen Technik erklärend und beratend zum Ausprobieren und Kennenlernen verfügbar zu machen. Somit können diese Menschen Entscheidungen treffen, über Schulungen, Anschaffungen, Maßnahmen oder auch sich aneignen, was in der Umgebung schon stattfindet. Zum Beispiel können Schullehrkräfte Dinge ausprobieren, von denen ihre Schüler*innen sprechen, Unternehmen neutral ausprobieren, was ihnen kommerziell angeboten wird. Zusätzlich dient das Labor den Schulungen und Erfahrungen der eigenen Mitarbeitenden, die sich auskennen müssen. Wir möchten die Experten aus Wirtschaft und Forschung sowie die umliegenden Hochschulen gewinnen, um Interessierte zusammen zu bringen und zu vernetzen. Hier könnten gemeinsame Veranstaltungen im „Open Space“ (Offener Raum) viel dazu beitragen, Menschen aus den unterschiedlichsten Lebens- und Berufswelten für gemeinsame Themen und Projekte konstruktiv zusammenzubringen.

Das Bert-Brecht-Bildungszentrum steht für pädagogisch sinnvolle Einbindung digitaler Elemente in Bildung und Kultur. Die Anwendungsfelder beziehen sich ganzheitlich auf die gesamte Einrichtung mit den beiden Hauptbereichen VHS und Bibliothek.

Die im Haus gelebten Kompetenzen einer digital geprägten Welt sind anwendungsorientiert, fügen sich in die Stadtgesellschaft ein und richten sich nach den Bedürfnissen der Nutzerinnen und Nutzer.

Die Ziele zur Digitalisierung des BBH sind auf rechtlichen Vorgaben sowie Qualitätsstandards der Einrichtung abgestimmt. Neben pädagogisch-didaktischen Überlegungen gilt es die Umsetzung der Digitalisierungs-Strategien im Haus im Hinblick auf:

- **Diversity** (Die Volkshochschule Oberhausen verpflichtet sich im Sinne des Leitbildes zur Wahrung und Erweiterung der Vielfalt als kommunaler Weiterbildungsakteur in der Stadtgesellschaft Oberhausen.)
- **Teilhabe** (Die Perspektive der Nutzerinnen und Nutzer sowie die Teilhabe aller Menschen in Oberhausen sind von hohem Stellenwert. Menschen, die besondere Probleme bei der Artikulation ihrer Sichtweisen und Interessen haben, werden von allen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern anwaltschaftlich unterstützt und zur Teilhabe befähigt.)
- **Finanz- und rechtliche Rahmenbedingungen** (Es gilt der Grundsatz der Gesetzmäßigkeit der Verwaltung sowie die Vorgabe zur Wirtschaftlichkeit und zur Gemeinwohlorientierung, wonach die zur Verfügung stehenden finanziellen Mittel so effizient wie möglich einzusetzen sind.)
- **Technik / Ausstattung** (Pädagogische Konzepte werden in Absprache mit der städtischen IT auf Ihre Umsetzbarkeit im Hinblick auf Infrastruktur und Hardware geprüft.)
- **Räumliche Ressourcen** (Zum Digitalkonzept gehört immer auch ein Raumkonzept in Absprache mit Organisation und Raumverwaltung.)
- **Personelle Ressourcen** (insb. Weiterbildungsbedarf sowie Commitment, Mitarbeitende sollen motiviert und befähigt sein, die Digitalisierung im Haus umzusetzen.)
- **Sichtbarkeit / Niedrigschwelligkeit** (Mit Hilfe von Digitalisierungsstrategien soll die Sichtbarkeit des Bildungsangebotes gewährleistet sein und der Zugang so barrierefrei und so niedrigschwellig wie möglich für alle Oberhausener*innen sein.)

zu prüfen.

Die Bündelung digitaler Kompetenzen, Ideen und der Umsetzungsmöglichkeiten sollen in einer **Stabsstelle Digitalisierung** (zurzeit existiert die Stabsstelle Neue Medien, Bürgerfunk und Seniorenredaktion) von einer Fachkraft zu digitalen Lehr- und Lernmethoden geleistet werden. Hier soll ein Fachkräftenetzwerk im Haus gebildet und die Strukturen direkt mit der Leitung des BBB weiterentwickelt werden. Für diese Stelle gilt es entsprechendes Personal zu gewinnen.

Lernfelder

Die Digitale Strategie des BBH lässt sich auf einzelne Lernfelder herunterbrechen. Dabei werden unsere strategischen Zielvorgaben auf einzelne Maßnahmen und Anwendungen konkretisiert und mit Beispielen inhaltlich gefüllt.

Lernfeld Nr. 1: Das BBH als Lernort für formelles und informelles Lernen - Schwerpunkt „Digitalisierung“

Erläuterung:

Menschen kommen ins Bert-Brecht-Haus um zu lernen. Das muss nicht immer in Form eines Kurses oder einer Veranstaltung sein, sondern kann auch informelles Lernen bedeuten, wie man es tagtäglich bei den Schüler*innen-Selbstlerngruppen im Haus beobachten kann. Hierzu gehört zunächst einmal das „Lernen lernen“ selbst, aber auch Formen des kollaborativen Arbeitens sowie die Bereitstellung von OERs (Open Educational Resources = Bildungsmaterialien jeglicher Art und in jedem Medium, die unter einer offenen Lizenz veröffentlicht werden), heißt qualitativ hochwertige, aber kostenfreie Lernmittel.

Unter den o. g. Erläuterungen lassen sich stichwortartig folgende Beispiele zusammenfassen:

Lernen lernen

- Fachbetreuung und Unterstützung der Nutzer*innen in der Bibliothek: Die Fachbetreuung durch kompetente, freundliche und service-orientierte Mitarbeitende im Haus ist gelebter Alltag. Neu hinzu kommt eine Erweiterung der Informationsmöglichkeiten zu digitalen Medien und Lernressourcen.
- Kurse zur Stärkung der persönlichen Kompetenzen: Insbesondere die VHS hat traditionell einen gut aufgestellten Kursbereich zum Thema „persönliche Kompetenzen und Softskills“. Diese Kurse lassen sich um digitale Elemente erweitern, wie beispielsweise das Einüben von Videokonferenzen im Rahmen des klassischen Telefontrainings.
- Dozenten*innen-Fortbildungen: Dieserart Fortbildungen finden schon seit längerem statt und haben sich bewährt. Zuletzt durften beispielsweise die

Fachbereichsleiterinnen aus dem Sprachenbereich in Kooperation mit dem Klett-Verlag an die 30 Dozenten*innen aus dem Ruhrgebiet und Umgebung zur Fortbildung „Alles klickbereit? Apps und Co. im Sprachenunterricht“ begrüßen.

Räume schaffen mit Lerncenter und Selbstlern-Rechnern: Egal, ob zur Phase der Schulabschlussarbeiten oder allgemein im Semester/Schuljahr - die Sitzgelegenheiten und das Lerncenter werden im Haus gerade von jungen Leuten gern genutzt. Hier kommen wir unserem Bildungsauftrag in der Stadt nach und bieten auch jungen Leuten Lernräume, die sie aufgrund begrenzter materieller und räumlicher Mittel oft nicht haben. Nicht zuletzt ist der Aspekt des gemeinsamen Lernens von hoher Qualität und wir werden durch ein modern ausgestattetes Lerncenter mit Selbstlern-Rechnern dieser Nachfrage gerecht. Hierzu gehört auch für alle Besucher*innen eine gute WLAN-Abdeckung.

Kollaboratives Arbeiten

Wir möchten aber nicht nur das gemeinsame Lernen digital bereichern, sondern auch den aktuellen Ansprüchen einer globalisiert-vernetzten Arbeitswelt gerecht werden. Hierzu sollen Werkzeuge, wie z. B. Etherpads oder die Arbeit an gemeinsam-geteilten Dokumenten geschult werden. Zur Koordination dieser Arbeit bieten sich Programme wie OneNote oder Evernote an, aber auch die Digitalisierung von analogen Dokumenten selbst durch Office Lens wird Inhalt der Schulungen sein. Die Punkte im Einzelnen:

- Etherpad ist ein webbasierter Texteditor zur kollaborativen Bearbeitung von Texten (collaborative real-time editor). Mit Etherpad können mehrere Personen gleichzeitig ein Textdokument bearbeiten, wobei alle Änderungen sofort bei allen Teilnehmern sichtbar werden.
- OneNote (Digitales Notizbuch) / Evernote (Onlinedienst und eine dazugehörige Software, die das Sammeln, Ordnen und Finden von Notizen, Dokumenten und Fotos in verschiedenen Formaten unterstützt. Office Lens (beschneidet und verbessert Bilder von Whiteboards, arbeitet mit Texterkennung und hat eine Scan/Pdf-Funktion für Dokumente.)
- Cloud-basierte Kollaborationsmöglichkeiten
- Open Educational Resources: (OERs sind Bildungsmaterialien jeglicher Art und in jedem Medium, die unter einer offenen Lizenz veröffentlicht werden.)

Das Internet hat dazu geführt, dass die Informationsbeschaffung selbst mehr und mehr in den Hintergrund gerückt ist. Dagegen sind Quellenkritik sowie Medienkompetenz im Hinblick auf die Beurteilung zur Verwertbarkeit der verfügbaren Informationen und Quellen an erster Stelle gerückt. Auf Basis unserer professionell-pädagogischen Mitarbeitenden möchten wir Oberhausener Bürgerinnen und Bürgern bei Aufspüren sinnvoller Quellen im Internet helfen und sie zur mündigen Quellenkritik bzw. Medienkompetenz befähigen. Hierzu gehört die Bereitstellung und Präsentation sicherer Quellen und Ressourcen. Die Heranführung und Arbeit mit

geprüften, qualitativ und didaktisch wertvollen Tools, aber auch der kritisch-konstruktive Blick auf Youtube und andere Do-It-Yourself Recherchemöglichkeiten. Last but not least kann die Bibliothek selbst als eine riesige OER-Ressource der Stadt verstanden werden.

Lernfeld Nr. 2: Die Bibliothek als „dritter Ort“

Erläuterung:

Zunehmend Bedeutung gewinnt die Stadtbibliothek als sogenannter „dritter Ort“, d.h. ein mit hoher Aufenthaltsqualität gestalteter öffentlicher Raum, der die friedliche Begegnung von Menschen unterschiedlichster sozialer und kultureller Herkunft ermöglicht.

Die zentrale Aufgabe der Stadtbibliothek ist es, den freien, nichtkommerziellen Zugang zu Informationen und Wissen zu gewährleisten, um so allen Bürger*innen gesellschaftliche und kulturelle Teilhabe zu ermöglichen. Die Bereitstellung eines qualitätsgeprüften Medienbestandes für alle Altersgruppen und Lernniveaus ist hier genauso wichtig wie die vielfältigen Veranstaltungen zur Förderung des Lesens und der Vermittlung von Medienkompetenz.

Unverzichtbar dabei ist die Verfügbarkeit von Internetzugängen per WLAN mit Glasfasergeschwindigkeit, aber auch durch standortgebundene PCs, die zusätzlich mit Lernsoftware ausgestattet sein müssen.

Lernfeld Nr. 3: Räumliches Denken und Gestalten im (virtuellen) Raum „Hacker- und Makerspace“

„Ein Hackerspace oder Makerspace ist ein physischer, häufig offener Raum, in dem sich Hacker sowie an Wissenschaft, Technologie oder digitaler Kunst Interessierte treffen und austauschen können.“ (<https://de.wikipedia.org/wiki/Hackerspace>)

Erläuterung:

In diesem Lernfeld geht es darum, die bestehende Technik aus dem MINT-Bereich (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik) sowie aus dem vielfältigen Komplex der so genannten Industrie 4.0 (Bezeichnung für ein Zukunftsprojekt zur umfassenden Digitalisierung der industriellen Produktion, um sie für die Zukunft besser zu rüsten) pädagogisch anzureichern. Die Adressaten*innen-Gruppen und die Anwendungsfelder sollen über den technisch-industriellen Bereich hinaus erweitert werden. Das Konzept sieht vor, dass bestehende Kurse, wie z. B. AutoCad 2020 (Software zur 2D- und 3D-Modellierung) und Technik (3D-Drucker) für Besucher*innen des Hauses niedrigschwellig zugänglich gemacht werden. In Kooperation, Bibliothek und VHS sollen verschiedene Altersgruppen an den Wechsel von 2D auf 3D im digitalen Raum spielerisch herangeführt werden. So sind vor der eigentlichen Konstruktion mit Software und 3D-Drucker beispielsweise die Arbeit mit Architektur-Literatur und - je nach Altersgruppe - Knet-Workshops und 3D-Pen (Zeichenstift, mit dem sich Zeichnungen und Modelle im dreidimensionalen Raum

anfertigen lassen) geplant. Für Ältere bieten sich 3D-Engines aus dem Computerspiele-Bereich an sowie das Filmen mit StopMotion. Die Konstruktionen und gestalterischen Entwürfe in 3D können dann mit einer VR-Brille in Echtzeit von den Kursteilnehmenden begutachtet und bearbeitet werden.

Zusammenfassend entsteht folgende Liste, die hardwareseitig 3D-Drucker, 3D-Pens, leistungsstarke Rechner mit VR-Brille sowie entsprechende Software-Lizenzen verlangt:

- 3D-Druck
- VR (Virtual Reality bzw. „VR-Brillen“)
- AutoCAD und kostenfreie 3D-Programme (Sketchfab, Autodesk Tinkercad)
- Architektur-Literatur und Zerrbilder
- Knet-Workshop und 3D-Pen
- StopMotion
- Unity oder Unreal-Engine (Software zur Entwicklung von 3D-Landschaften in Computerspielen)
- Zertifikate für verschiedene Altersgruppen und formale Nutzungsberechtigung bzw. Befähigungsnachweise (3D-Druckerführerschein)

Lernfeld Nr. 4 Immersives Lernen und Erleben - BBH-Tauchbecken

Erläuterung:

Immersion bedeutet fachsprachlich „Eintauchen“. Im Zusammenhang mit Digitalisierung ist damit gemeint, dass mit technischen Mitteln die Wahrnehmung des Einzelnen so getäuscht werden kann, dass Menschen mit ihren natürlichen Sinnen in einen digitalen Raum eintauchen und dabei ganz neue Wahrnehmungserfahrungen und Erlebnisse haben können. So ist es beispielsweise möglich, dass im digitalen Tauchbecken des BBH Menschen plötzlich am Picadilly-Circus stehen und auf Englisch nach dem Weg fragen. Der pädagogische Mehrwert dieser Art digitaler Unterstützung von Kursen ist, dass mit Einbeziehung aller Sinne das Lern- und Erfahrungserlebnis wesentlich intensiver und nachhaltiger ist, als in einem regulären Kurs. Man kann sich das wie in einem Gruselfilm vorstellen, der an Spannung gewinnt, je mehr Sinne mit eingeschlossen werden: Ton, Nachtzeit etc... Dieses Phänomen der einfachen Sinnestäuschung via digitaler Techniken (angefangen beim Smartboard bis hin zum Einsatz von VR-Brillen) kann man sich in unterschiedlichen Lernszenarien zu Nutze machen. Namentlich sind dies Sprachkurse zur Simulation von Gesprächssituationen, politische Veranstaltungen zur Darstellung von Lebenswelten, wie z. B. die Simulation von Alltagswahrnehmungen von bestimmten Minderheiten oder auch Umweltsimulationen mit Virtueller Realität (Klimawandel, Abschmelzen der Polkappen usw.). Für den gestalterischen Bereich bieten sich die VR-Techniken ebenfalls an, wie z. B. atmosphärische Darstellung im Rahmen von Schreibwerkstätten: Es ist zum Beispiel ein Kreativ-Schreib-Kurs geplant zum Thema „Lieblingssorte“. Dort werden mit der kostenfreien Cardboard-App von Google Fotos von Lieblingsorten gemacht und passend dazu Texte verfasst. Im Plenum werden die

Texte dann vorgetragen und alle Teilnehmenden können sich mit der einfachen Cardboard-Brille unmittelbar den beschriebenen Ort in 3D anschauen.

Zusammenfassend sind folgende Punkte im Konzept fest eingeplant:

- Sprachkurse
- Politische Bildung
- Umweltbildung
- Angebote für Kindertagesstätten und Schulklassen (unter besonderer Berücksichtigung des Medienkompetenz Rahmen NRW)
- Digitales Bergwerk
- Schreibwerkstatt

Lernfeld Nr. 5: Digital im Alter

Erläuterung:

Im Vorfeld fanden schon einige Projekte und Aktionen in diesem Themenbereich statt: Besuch vom Projektteam des Caritas Maternus-Hauses Köln im Rahmen des Kursprogramms, Besuch des Fachtages „Digitalisierung in der Pflege“, Besuch Fachtag: „Autofahren und Demenz“ (Fraunhofer Institut) und nicht zuletzt Teilnahme an der Fachtagung „Telemedizin - ein Beitrag zur Reduzierung räumlicher Disparitäten?“.

Allgemein geht es um die Nutzung von digitalen Techniken im Zusammenhang mit demografischen Veränderungen innerhalb der Stadt. Digitale Techniken können helfen, mobilitätseingeschränkte Personen bestimmte Erfahrungen und Erlebnisse zugänglich zu machen. Dies sind zum Beispiel virtuelle Museumsbesuche oder Erinnerungsarbeit mit Google Street View. Die Projektplanung ist in diesem Bereich schon sehr weit fortgeschritten und lässt sich unter fünf Punkten subsummieren:

- Angebote für Mobilitätseingeschränkte Personen (virtuelle Museumsbesuche)
- Fortbildung im Bereich der Demenzbetreuung
- Erinnerungsarbeit mit digitalen Werkzeugen
- Achtsamkeits- und Entspannungs-Apps
- Technische Unterstützungs- und Sicherungsmöglichkeiten für Betroffenen sowie deren Angehörige

Lernfeld Nr. 6: Spaß und Gamification mit einfachen digitalen Tools

Erläuterung:

Einfache digitale Spielplattformen und Instrumente schaffen einen Erfahrungsraum im Präsenzkurs, in dem digitale Medien sich natürlich ins Kursgeschehen einbinden lassen. Nutzerinnen und Nutzer erleben, dass digitale Medien und soziales Miteinander sich nicht ausschließen, sondern hervorragend ergänzen können. Die

Beteiligten lernen, dass digitale Kommunikation als Kulturtechnik im sozialen Raum Bildung bereichert und didaktisch sinnvoll eingesetzt werden kann. Die digitalen Werkzeuge wie kahoot, Quizlet u. Ä. können spielerisch für Lernerfolgskontrollen, Abfragen von Meinungsbildern und „Blitzlichtern“ zur situativen und emotionalen Verfasstheit und nicht zuletzt zur Feedback-Gewinnung in Kursen genutzt werden. Neben dem Kursgeschehen im Rahmen des VHS-Programms bieten sich hierzu insbesondere auch die Projekte der Bibliothek in Form von Escape-Room sowie Located Media Games oder eine digitale Schnitzeljagd als Einsatzbereiche hervorragend an. Erfahrungen aus anderen Einrichtungen haben gezeigt, dass das BBH auch sehr gut als eine Art Showroom für diese Einsatzszenarien für externe Pädagoginnen und Pädagogen aus Schulen und anderen Bildungseinrichtungen fungieren kann.

Lernfeld Nr. 7: Digital Marketing und Kommunikation

Erläuterung:

Den Ausführungen unseres Kulturdezernenten folgend, schließt die digitale Strategie des BBH das Ziel mit ein, die „tolle Arbeit unserer Kultur- und Bildungseinrichtungen“ auch nach außen hin attraktiv darzustellen. Eine moderne Kommunikationsstrategie des Hauses bedeutet deshalb auch die konsequente Nutzung von digitalen Analysen und Marketingwerkzeugen sowie den Einsatz von Suchmaschinenoptimierungen, damit unsere Angebote im Netz auch gefunden werden. Zudem kann der Dialog zwischen BBH und Bürgerschaft in Form von digitalen Austauschformaten, wie z. B. Streaming-Angeboten mit Feedback-Möglichkeiten verbessert werden. Als Übersicht sind in diesem Kontext folgende Punkte zu nennen:

- Kurzinterview im ansprechend gestalteten Raum mit Gästen, Künstlern*innen und Vortragenden für Informations- und Werbezwecke auf eigener Website/YT-Kanal
- Streaming von OB-relevanten Veranstaltungen (bspw. Live-Stream vom Stadtgespräch)
- Analyse, SEO und datenbasiertes Marketing
- Konsequente Ausrichtung der digitalen Außendarstellung auf ein responsives Design (Responsive Webdesign liefert automatisch die richtige Auflösung und Darstellung für Handy, Tablet und Computer, abhängig von der Bildschirmgröße) und weitere Optimierung des Nutzererlebnisses.

Das Bert-Brecht-Bildungszentrum auf dem Weg des digitalen Wandels

Die Bibliothek und die VHS wollen ihre Verwaltungsabläufe und Serviceangebote umfangreich überarbeiten und neu strukturieren, um mit dem Einsatz von neuen Technologien die vernetzte Arbeit für die Bürger*innen leisten zu können.

Die Nutzer*innen des BBB Hauses sollten idealerweise keinen Unterschied in den digitalen Services erkennen. Es sollte zum Beispiel eine Anmeldung zu einem VHS Kurs über das gleiche Portal wie die Anmeldung für einen Bibliotheksausweis möglich sein. Auch das Bezahlen von Entgelten könnte für beide Bereiche über ein gemeinsames E-Payment Verfahren erfolgen. Hierzu sind Softwarelösungen und Schnittstellen zu prüfen bzw. Innovationen bei den Softwareunternehmen anzuregen.

Die Bibliothek wird zum einen ihren digitalen Medienbestand (Onleihe „medienladen“) Zielgruppen orientiert ausbauen und um audio-visuelle Streaming Dienste (z. B. Filmfreund) erweitern.

Die Onlinedienste werden ständig auf Machbarkeit geprüft und erweitert. Es sind z. B. Onlineanmeldungen für einen VHS-Kurs bereits möglich, aber eine Anmeldung für eine Veranstaltung in der Bibliothek erfolgt telefonisch oder per E-Mail. Mittelfristig kann das über die Software der VHS gelöst werden.

Eine gemeinsame Raumplanung und Reservierung wären hier mit entsprechender Technik zukünftig möglich. Dies würde auch Planung und Durchführung von größeren Veranstaltungen mit vielen städtischen Akteuren, wie zum Beispiel „Medienkompetenztage“ für Oberhausener Kindertagesstätten und Schulen vereinfachen.

Partizipation kann ohne großen Zeitaufwand und zielgerichtet für alle Mitarbeiter*innen und Bürger*innen stattfinden.

Um kollaboratives Arbeiten und Lernen für die Mitarbeitenden zu ermöglichen, sollen Softwaremöglichkeiten der Stadt geprüft bzw. ergänzt werden und entsprechend eingerichtet werden. Gemeinsame Laufwerke sind bereits in Nutzung.

Dies alles erfordert eine entsprechende Hard- und Software Ausstattung und besondere IT-Kenntnisse nicht nur bei allen Mitarbeiter*innen des Bert-Brecht-Bildungszentrums, sondern setzt auch grundsätzlich eine enge Zusammenarbeit mit dem städtischen IT-Support voraus, um die vielen digitalen Teilprojekte umsetzen zu können. Die daraus entstehenden internen Fortbildungsbedarfe bei den Mitarbeiter*innen kann zum einen durch die Volkshochschule und zum anderen durch die städtische Fortbildung abgedeckt werden.

Besonderer Hard- und Software Bedarf

Für die Bibliotheken stehen umfangreiche Erneuerungen bei den Ausleih- und Rückgabeautomaten an. So haben die Ausleihautomaten der Zentralbibliothek und der Bibliotheken Sterkrade, Osterfeld und Schmachtdorf ihren „End of day“ erreicht. Für diese Automaten gibt es keine Ersatzteile mehr und sie würden höchst wahrscheinlich bei einer nächsten Reparatur komplett ausfallen. Eine Ersatzbeschaffung wird zurzeit vorbereitet.

Ebenso steht die Erneuerung des Bibliotheksmanagementsystems in nächster Zeit an. Für das bestehende System „SISIS-SUNRISE“ der Firma OCLC wird es zukünftig keine Updates mehr geben. Die amerikanische Firma führt das Programm SUNRISE nicht mehr weiter.

Es wird zurzeit geprüft, ob ein webbasiertes Open Source Programm (z. B. LMS Cloud) oder ein anderes System auszuwählen ist. Bei der Auswahl des Programms wird an die Vernetzung mit der Schulbibliothekarischen Arbeitsstelle (SBA) und den ihr angeschlossenen Schulbibliotheken gedacht. Ein Ziel ist, alle Schulbibliotheken in das Netz der Stadtbibliothek aufzunehmen, sodass es möglich wäre den stadtinternen Leihverkehr zu erweitern.

Bezogen auf die Volkshochschule ist weiterhin eine Lücke zwischen strategischen Zielvorgaben und operativer Umsetzbarkeit zu konstatieren. Das bedeutet, es gibt interessante Kursformate und -inhalte, die aber häufig aufgrund von technischen Problemen und Einschränkungen nicht umsetzbar sind in Oberhausen. Die Kursräume bzw. Lernräume sind sukzessive an neue Lernsituationen anzupassen. Das meint zum einen die Ausstattung sowohl der Computer- als auch der allgemeinen Kursräume mit gut sichtbaren Projektionsmedien in Form von Activepanels (Touchscreens als Tafel). Zum anderen meint es auch eine flexiblere Möblierung für verschiedene Lernsituationen. Ein OPC Raum wird z. B. in einen Schulungsraum mit VR Technik umgewandelt. Darüber hinaus setzt die Umsetzung der oben beschriebenen Lernfelder u. a. Neubeschaffungen in Form von Software-Lizenzen sowie Hardware-Anschaffungen von Virtual-Reality-Gerätschaften und 3D-Maschinen voraus. Nicht zuletzt bedarf es kompetentes Personal zur Wartung, Pflege und Instandhaltung der technischen Infrastruktur.

Mobiler Makerspace

Durch die begrenzte Raumkapazität im BBH wäre die Anschaffung eines „Mobilen Labors“ eine sinnvolle Ergänzung und Zukunftsinvestition. Mit einem solchen mobilen Makerspace könnten die Angebote des Bert-Brecht-Bildungszentrums in Kitas, Schulen, Seniorenheimen, Vereinen und anderen öffentlichen Einrichtungen präsentiert werden. So könnte ein optisch auffälliges E-Mobil eine Attraktion bei kulturellen Veranstaltungen im gesamten Oberhausener Stadtgebiet sein. Das Fahrzeug wäre mit den entsprechenden digitalen Technologien ausgestattet, die es

ermöglichen unsere Bibliotheks- und VHS- Kunden gleichermaßen zu bedienen. So wäre z. B. die Anmeldung für eine Bibliothekskarte ebenso möglich wie die Anmeldung zu einem Kurs bei der Volkshochschule.

Open Library / Open House

Ein besonderes Anliegen ist es uns, die Öffnungszeiten und damit die Zugänglichkeit unseres Medienbestandes und vielfältigen Angebote für die Menschen in Oberhausen zu erweitern. Für die Bibliothek in Sterkrade besteht bereits die Möglichkeit einer „Open Library“, dies gilt es jetzt für die Zentralbibliothek, den Neubau in Osterfeld und ggfs. für die Bibliothek in Schmachtendorf zu entwickeln und zu erproben.

Mit entsprechenden Zugangsberechtigungen (Bibliothekskunde oder VHS-Kunde) und der dazugehörigen Sicherheitstechnik könnte auch eine erweiterte Nutzung der Kurs- oder Veranstaltungsräume im Bert-Brecht-Haus ermöglicht werden.

Abschluss

Die beschriebene Entwicklung ist für ein Bildungshaus in Oberhausen existenziell, insbesondere in einer Stadt, in der viele Menschen privat nicht über die technischen Strukturen privat verfügen, um sich digitale Kompetenzen aneignen zu können. Es geht nicht nur um neue Technik, sondern um eine immense Verbesserung der Lernmöglichkeiten im Gleichklang mit der technischen und pädagogischen Entwicklung.

Weiterbildung und Medienbildung in öffentlicher Verantwortung bedeutet, sich den Bedarfen und Bedürfnissen der Menschen vor Ort zu widmen. Diese haben verändert, es werden flexible Angebote zur Aneignung von Lerninhalten und Kompetenzen mit möglichst kurzen Laufzeiten gesucht. Das erfolgt in der Regel mit Beratung und Begleitung und nur zu einem Teil in einem geregelten Kurs. Neben den technischen Neuerungen erfordert dies auch ein räumliches Umdenken, eine Umgestaltung des Hauses und eine Anpassung der Mitarbeitenden an die veränderten Bedarfe.

Eine kompetente Begleitung und Beratung zu Lernbedarfen muss von geschultem Fachpersonal in professioneller Umgebung geleistet werden. Auch wenn die Technik vieles ermöglicht, ist der Bedarf an persönlicher Beratung und Begleitung zu den neuen und komplexen Themen größer geworden. Nur ein gut ausgestattetes Haus mit geschulten, kompetenten Mitarbeitenden kann den Menschen in Oberhausen gerecht werden. Die Grundlage für ein solches Haus liegt als Investitionsliste dieser Vorlage bei.

Angesichts der schon vorhandenen Zahl an Rechnern/PCs und Geräten im BBB (92 „personengebundene PCs“, 38 öffentliche Rechner (OPACs, Lerncenter usw.) und 93 Schulungs-PCs) der hinzuzufügenden Ausstattung verschiedener digitaler Techniken, der Zahl an Nutzerinnen und Nutzern des Hauses (ca. 1 Mio. p. a., steigend) und dem notwendigen Maß an Fachsoftware zur Führung der Geschäfte von VHS und Bibliothek und Zweigstellen ist ein Standardbetrieb nicht mehr ohne geregelte und regelmäßige IT-Betreuung des Hauses möglich. Allein die Menge bedingt eine Zahl an notwendiger IT-Dienstleistung, die zu täglichem Hin und Her und langen Warte- und damit Ausfallzeiten der Systeme führen. Das Konzept beinhaltet für die Zukunft eine gesicherte Zuständigkeit und regelmäßige Anwesenheit durch den IT - Service im Bert-Brecht-Bildungszentrum.

Kostenentwurf Digitalkonzept Bert-Brecht-Bildungszentrum

Einrichtung Makerspace in der Zentralbibliothek

1	Aufsichtscanner für Formate bis DIN A2 Farbe	19.500,00 €	19.500,00 €
1	3D Drucker mit Erweiterung	4.200,00 €	4.200,00 €
4	VR-Brille	1.400,00 €	5.600,00 €
4	PC für VR-Brille	1.450,00 €	5.800,00 €
3	Activ Panel Whiteboard App 75	6.000,00 €	18.000,00 €
1	Photo Case inkl. Touchscreen	4.300,00 €	4.300,00 €
			57.400,00 €

Modernisierung VHS Schulungsräume

3	Laptop i5 Hybrid, mit SSD, CD-Lfw (für Dozenten bei Vorträgen u. Unterricht)	600,00 €	1.800,00 €
1	VR-Kit HTC-Vive Pro	1.175,00 €	1.175,00 €
1	leistungsstarker PC mit i7-Prozessor, SSD und schneller Grafikkarte	1.200,00 €	1.200,00 €
1	Schrank zur abschließbaren Unterbringung der Medien in 402	800,00 €	800,00 €
3	ActivePanels 86" für Raum 403, 425 und Raum 426	5.999,00 €	17.997,00 €
2	ActivePanel mit Android-Rechner 70" für Besprechungsraum 329 und Schulungsraum 402	3.299,00 €	6.598,00 €
6	ActivePanel mit Android-Rechner 75" für die Unterrichtsräume	4.999,00 €	29.994,00 €
11	elektrische Höhenverstellung für ActivePanels	950,00 €	10.450,00 €
1	Neues Layout (responsive) für VHS-Website	2.500,00 €	2.500,00 €

1	Sende- und Übertragungstechnik für Audio und Video	8.000,00 €	8.000,00 €
			80.514,00 €

Einrichtung eines Digitallabors

1	VR-Kit HTC-Vive Pro	1.175,00 €	1.175,00 €
1	leistungsstarker PC mit i7-Prozessor, SSD und schneller Grafikkarte	1.200,00 €	1.200,00 €
1	ActivePanel mit Android-Rechner 70" für Besprechungsraum 329 und Schulungsraum 402	3.299,00 €	3.299,00 €
1	elektrische Höhenverstellung für ActivePanels	950,00 €	950,00 €
1	Schrank zur abschließbaren Unterbringung der Medien	800,00 €	800,00 €
			7.424,00 €

Fahrbares Digitallabor

2	VR-Kit HTC-Vive Pro	1.175,00 €	2.350,00 €
2	leistungsstarker PC mit i7-Prozessor, SSD und schneller Grafikkarte	1.200,00 €	2.400,00 €
1	3D Drucker mit Erweiterung	4.200,00 €	4.200,00 €
1	Piaggio APE version 25	6.120,00 €	6.120,00 €
1	Ausbau Piaggio APE	3.000,00 €	3.000,00 €
			18.070,00 €

Digitalkonzept 0-3/BBB **163.408,00 €**

Kosten über 5 Jahre **ca.** **33.000,00 €**
jährlich

Die jährlichen Kosten sollen über die Akquirierung von Fremdmitteln finanziert werden. Bei folgenden Programmen könnte ein Förderantrag gestellt werden: "Förderung von Kreativität, Innovation und Medienkultur (KIM NRW-EFRE)", "Land NRW Projekte Öffentliche Bibliotheken", "MBWSV NRW Förderung von Quartieren mit besonderem Entwicklungsbedarf" usw.

In welcher Höhe Fördermittel bereitstehen, kann zum gegenwärtigen Zeitpunkt nicht beziffert werden. Fehlende Mittel werden durch das aktuelle Budget finanziert oder die Umsetzung des Konzeptes verlängert sich.