

Gesellschaft der Ideen – Wettbewerb für Soziale Innovationen

Projektkonzept

**Das digitale Dorf-Mobil – Medienkompetenz für Jung & Alt vor Ort
16SIP02014**

Einreichende

Ländliche Erwachsenenbildung in Niedersachsen e.V. (LEB)

Ansprechperson: Wendy Ramola

Verbundpartner

Agrarsoziale Gesellschaft e.V. (ASG)

Freie Altenarbeit Göttingen e.V. (FAG)

Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim,
Holzminden, Göttingen (HAWK)

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Konzept für die Erprobungsphase	2
a. Kurzdarstellung des adressierten gesellschaftlichen Bedarfes	2
b. Skizze der wissenschaftlichen Untersuchung und Fragestellung	3
c. Kurzdarstellung der Lern- und Experimentierumgebung.....	3
d. Beschreibung bzw. Rolle der Zielgruppe.....	3
e. Umgang mit möglichen Folgen.....	4
3. Verbund- und Kooperationspartner.....	4
a. Übersicht und Kurzdarstellung der Verbundpartner	4
b. Kurzdarstellung erzielter Synergien im Rahmen der Ideenentwicklung	5
c. Darstellung weiterer möglicher wissenschaftlicher Kooperationspartner	5

1. Einleitung

Das digitale Dorf-Mobil (DigiMo) – Medienkompetenz für Jung & Alt vor Ort: Das DigiMo-Team ermöglicht mit aufsuchenden Angeboten eine verbesserte digitale Teilhabe für alle Generationen in ländlichen Räumen. Es bringt als „mobile Dorfschule für alle Generationen“ attraktive und partizipative Beratungs- und Bildungsformate in die Dörfer, die gemeinsam mit den Menschen vor Ort weiterentwickelt werden (Monate 7 bis 18).

Modelldörfer: Drei südniedersächsische Modelldörfer können sich in der Erprobungsphase beteiligen. Informationen zum Bewerbungsverfahren werden über Ortsrät*innen, Dorfmoderator*innen, die regionale Presse sowie online-Medien breit gestreut (Monate 4 und 5).

Bildung im Dorf: In den drei Modelldörfern finden im ersten Projektjahr jeweils ca. fünf Bildungstage mit dem DigiMo statt. Ziel ist es, Bedarfe zu ermitteln und mit gezielten Interventionen Lernerfolge im Dorf zu erreichen, indem die unterschiedlichen Altersgruppen Angebote zur Selbstbefähigung im Umgang mit der Kommunikationstechnik (z. B. Online-Banking, Videokonferenzen u. a.) erhalten.

Qualifizierung im Dorf: (Jugendliche) Dorfbewohner*innen mit digitalen Kompetenzen werden vom DigiMo-Team in Train-the-Trainer-Einheiten qualifiziert, um ihr Wissen empathisch, mit Geduld und in kleinen Schritten an diejenigen weitergeben zu können, die bisher eher geringe Kompetenzen im Umgang mit digitaler Kommunikation haben. Optional sind nach der Qualifizierung „Online-Sprechstunden“ geplant, wenn der Bedarf wahrgenommen wird.

Beratung in weiteren Dörfern: Für das DigiMo wird ein „Busfahrplan“ für Überlandfahrten erarbeitet. Ähnlich wie ein rollender Supermarkt fährt das DigiMo mit einem mobilen Beratungsangebot zu den Menschen in die Dörfer und Grundzentren.

Miteinander in den Dörfern: Das generationenübergreifende, lebensbegleitende Lernen stärkt die Dorfgemeinschaft und steigert die Lebensqualität. Digitale Kompetenzen der Jüngeren werden mit den sozialen Kompetenzen der Älteren verknüpft. Überprüft werden soll, inwieweit das Selbstvertrauen von Älteren bzgl. der Nutzung digitaler Medien sowie die Sozialkompetenz der (jugendlichen) Trainer*innen durch das Projekt gestärkt werden.

Vernetzung: Durch die vermehrte Nutzung digitaler Medien wird eine verbesserte Kommunikation in den einzelnen Dörfern, zwischen verschiedenen Dörfern sowie mit der politischen Kommune erwartet. DigiMo steht somit auch für den Aufbau innovativer und nachhaltiger Vernetzungsstrukturen, die überregional und bundesweit Anwendung finden können.

Social Media: Ein Filmteam wird die Entwicklung des DigiMos von dessen Gestaltung über Werbung und Beratung an öffentlichen Plätzen bis hin zu einer Etablierung in den Dörfern begleiten. Am Ende liegt eine Dokumentation des gesamten Projekts vor. Ausschnitte der Aufnahmen werden vorab für Social Media-Plattformen in Form von kurzen Vlogs genutzt. Die kontinuierliche Öffentlichkeitsarbeit ist der drittgrößte Kostenfaktor in der Projektplanung.

Wissenschaftliche Begleitforschung: Eine praxisnahe Forschung wird gemeinschaftlich von den Verbundpartnern Agrarsoziale Gesellschaft und Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst übernommen. Sie ermitteln den Bedarf an Interventionen, überprüfen Hypothesen, steuern Prozesse und tragen zu einer hohen Wirkungsqualität bei (Monate 7 bis 18).

Projektstruktur: Neben dem Kernteam mit Vertreter*innen der vier Verbundpartner werden eine Steuerungsgruppe sowie ein Fachbeirat etabliert. Zu Beginn und am Ende der Erprobungsphase werden öffentlichkeitswirksame Veranstaltungen sowie ggf. weitere regionale Veranstaltungen durchgeführt.

Die Arbeitsgespräche der Projektpartner Ländliche Erwachsenenbildung e.V. (LEB), Agrarsoziale Gesellschaft e.V. (ASG) und Freie Altenarbeit Göttingen e.V. (FAG) mit der Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst (HAWK) haben zu der Erkenntnis geführt, dass die Lebenslagen aller Altersgruppen eine hohe Wichtigkeit für die Gesellschaft haben. Jungen Menschen soll die Rückkehr in den ländlichen Raum durch verbesserte digitale Möglichkeiten und ein attraktiveres Dorfleben erleichtert werden. Mittlere Altersgruppen, die unter

Einfluss der Covid-19-Pandemie möglicherweise verstärkt in den ländlichen Raum ziehen, sollen bei der Integration in die Dörfer unterstützt werden. Die Zielgruppen der jungen Alten und der Hochbetagten, bei denen ein erhöhter Bedarf an Informationen zur Nutzung von digitalen Medien bekannt ist, werden in der Handhabung unterstützt und lernen Möglichkeiten für technische Erweiterungen kennen.

Ein erster Kleinbus wird in der Erprobungsphase als Prototyp gemeinsam mit weiteren Kooperationspartnern entwickelt, gestaltet und eingerichtet. Hieran beteiligt sich ein sozial innovatives Werkstattprojekt der LEB (Monate 1 bis 5). Mit dem gemeinsam von Praxis und Wissenschaft entwickelten Konzept für das DigiMo werden einerseits soziale und digitale Kompetenzen in den Dörfern gefördert, andererseits wird ein mobiler „Showroom“ eingerichtet, in dem sich verschiedene digitale Endgeräte zum Ausprobieren befinden. Mit Markise und Infofisch ausgestattet, kann das Fahrzeug öffentlichkeitswirksam vor Dorfläden oder Supermärkten in Grundzentren stehen und mit nachfrageorientierten Angeboten die Hemmschwelle bei der Bevölkerung senken. So wird der Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien für Jung und Alt erleichtert. Der Umbau und die Unterhaltung des Busses stellen den zweitgrößten Kostenfaktor im Projekt dar.

2. Konzept für die Erprobungsphase

a. Kurzdarstellung des adressierten gesellschaftlichen Bedarfes

Ausgegangen wird von einem höheren Bedarf an unterstützenden Maßnahmen zur Nutzung von Internet und Kommunikationsmedien in ländlichen Räumen als in der Stadt. In Dörfern gibt es ein weniger differenziertes Bildungs- und Beratungsangebot, so dass aufsuchende Optionen als hilfreiche Unterstützungen für alle Altersgruppen verstanden werden. Das Projekt DigiMo will, getragen von wissenschaftlichen Impulsen, die unterschiedlichen Ressourcen der Menschen in den jeweiligen Altersgruppen für ein gegenseitig stärkendes Miteinander aufgreifen und festigen. Es werden zudem räumliche Potenziale wie nicht genutzter Leerstand einbezogen. Unsere stichprobenartige Bedarfserhebung unter Dorfbewohner*innen während der Konzeptphase zeigt, dass in allen Altersgruppen Kommunikationsmedien und Internetanwendungen bekannt sind, jedoch unterschiedlich intensiv privat, schulisch, beruflich oder im Rahmen des freiwilligen Engagements genutzt werden. Je jünger die Befragten sind, desto größer sind der Wissensvorsprung gegenüber den älteren Gruppen und die Nutzungsintensität. Je älter die Befragten sind, desto höher ist die Skepsis gegenüber der Sinnhaftigkeit der Nutzungsoptionen, verbunden z. T. mit Sorge bzgl. eines Missbrauchs persönlicher Daten. Für die private Nutzung werden laut unserer Befragung Verbesserungen gewünscht wie z. B. vereinfachte Online-Einkäufe, ein einfacherer Zugang zu medizinischen Dienstleistungen sowie zu sozialen und kulturellen Angeboten.

In den schulischen und beruflichen Handlungsfeldern werden Chancen darin gesehen, dass das DigiMo entfernungsbedingte und zeitliche Vorteile für die Nutzenden mit sich bringt. Mit dem Einrichten von neuen Lernorten und Initiieren von Coworking-Spaces im Dorf in leerstehenden (Wirtschafts-)Gebäuden werden perspektivisch bisher nicht genutzte Ressourcen der Dörfer verfügbar gemacht. In dem Forschungsprojekt „Wirtschaftsstandort Dorf“ hat sich bspw. gezeigt, dass lokale Arbeitsplätze in den Dörfern zahlreich vorhanden sind und das Potenzial für die Ansiedlung weiterer z. T. mit nur kleinen Anstößen ausbaubar ist (Behnen et al., 2021). Als gesellschaftlicher Mehrwert dieses Projekts wird eine Steigerung der Lebensqualität in ländlichen Räumen durch bedarfsgerechte Interventionen erwartet. Die neuen digitalen Optionen können auch positive soziokulturelle Effekte bewirken, wie z. B. „Gespräche über den Gartenzaun 2.0“.

Das DigiMo-Konzept hebt sich von ähnlichen landes- und bundesweit bestehenden Projekten ab, wie z. B. dem Digitalen Dorf in Bremke, dem ausleihbaren mobilen Videokonferenz-Koffer (beides Landkreis Göttingen), dem Mit-Mach-Mobil für die Nachbarschaft in Esslingen oder den bundesweiten DiNa-Mobils. In den anderen Angeboten wird primär die Technik in die Dörfer gebracht, bei dem DigiMo hingegen steht neben dem sozialen Miteinander vor allem die Selbstbefähigung der Menschen im Fokus.

b. Skizze der wissenschaftlichen Untersuchung und Fragestellung

Beteiligte Forschungsdisziplinen: Psychologie, Agrarwissenschaften; Schwerpunkte sind Sozialpsychologie, empirisch-sozialwissenschaftliche Dorfforschung, partizipative Prozesse, Dorfmoderation, freiwilliges Engagement, soziale Gruppen in ländlichen Räumen.

Wissenschaftliches Design: Zunächst erfolgt eine wissenschaftliche Begleitung des Dorfauswahlprozesses (Monate 4 und 5). Hierzu liegen bereits empirische Erfahrungen vor (vgl. Eigner-Thiel, 2005, S. 22 – 30). Im Projektverlauf werden durch das DigiMo angestoßene Prozesse in den Dörfern analysiert (Monate 7 bis 18). Dazu werden folgende Methoden verwendet: Befragungen der Zielgruppen (Fragebogen und teilstrukturierte Interviews); Gruppeninterviews; teilnehmende Beobachtungen; Überprüfungen der Projektziele in Form von Monitoring. Erkenntnisse werden systematisch in das Projekt zurückgespiegelt, so dass in einem iterativen Prozess neue Impulse in den Projektverlauf aufgenommen werden.

Erwartete Wirkungen zu den Projektaktivitäten (vgl. Phineo 2018): Auf drei Ebenen werden Forschungsfragen gestellt und zentrale, wissenschaftlich gestützte Wirkungsziele anvisiert.

Ebene 1 „Lernende“: Welche Personen- und Altersgruppen haben wie oft an den Angeboten teilgenommen (Output)? Welche Personengruppen kamen nicht, warum nicht und wie erreichen wir sie zukünftig? Was haben die Teilnehmer*innen gelernt (Outcome)?

Ebene 2 „Lehrende“: Wie viele Trainer*innen fanden sich für die Vermittlung der Medienkompetenz? Sind auch Personen aus höheren Altersgruppen dabei (Output)? Wie wirkt sich die Tätigkeit der (jugendlichen) Trainer*innen auf ihr Selbstbewusstsein und ihre Selbstwirksamkeitsüberzeugung aus (Outcome)?

Ebene 3 „Gesellschaft“: Wie wenden die Dorfbewohner*innen das Gelernte an? Inwieweit werden durch ihre neuen Kompetenzen nachhaltige soziale und wirtschaftliche Veränderungen der Lebensqualität im Dorf angestoßen? Sind Dorfnetzwerke wie z. B. „neue Bürgervereine“ (vgl. Born, 2009) an den angestoßenen Veränderungsprozessen im Dorf beteiligt (Impact)?

c. Kurzdarstellung der Lern- und Experimentierumgebung

Beim DigiMo handelt es sich zum einen um das Fahrzeug selbst, mit dem die Pädagog*innen die mobilen Endgeräte (Notebooks, Tablets, Smartphone, Headsets etc.) und die technische Ausstattung der Schulungsräume (Internet, Beamer, Leinwand etc.) transportieren. Die exemplarischen Schulungssätze sowie die Miete und technische Ausstattung der Schulungsräume stellen einen weiteren Kostenfaktor im Projekt dar. Parallel betreiben sie Öffentlichkeitsarbeit und bieten technische Beratungen an. Das alle Altersgruppen ansprechende DigiMo macht neugierig auf digitale Medien sowie persönliche Kontakte und senkt die Hemmschwelle, Fragen zu stellen. Für die Bildungsangebote werden Dorfgemeinschaftshäuser o. ä. Räume genutzt, ggf. können im Rahmen des Projekts verbesserte Netzleistungen über ein mobiles WLAN geschaffen werden. Offen ist, ob sich im Projektverlauf der Bedarf für ein größeres Fahrzeug ergibt oder ggf. auch für ein kleineres DigiMo.

d. Beschreibung bzw. Rolle der Zielgruppe

Zielgruppe sind Jugendliche und Erwachsene in ländlichen Räumen. Sie können Lernende oder Lehrende sein, die Befähigung zu gegenseitiger Unterstützung und Beratung steht im Mittelpunkt des Projekts. Die Besucher*innen des DigiMos sollen als Multiplikator*innen neues Wissen in das eigene Dorf tragen, aber auch über die Dorfgrenzen hinaus wirken, das Interesse für digitale Medien bei anderen wecken und neue Nutzungsoptionen für individuelle und gesellschaftliche Entwicklungen sichtbar machen.

e. Umgang mit möglichen Folgen

Chancen und Risiken einer zunehmenden Digitalisierung des Alltags liegen nah beieinander. Neben den bereits o. g. erwünschten Folgen können negative Effekte durch kontinuierliches Monitoring festgestellt und entsprechende Handlungsempfehlungen abgeleitet werden. Mögliche unerwünschte Folgen könnten sein:

e.1 – Die Kluft zwischen den Generationen verstärkt sich, weil die Jungen noch „fitter gemacht werden“ bezüglich der Technikkompetenzen, während Ältere zunächst gar kein Interesse an den Angeboten zeigen.

Lösung: Akzeptanz fördernde Maßnahmen durchführen. Bspw. neue Formate wie „Technikpat*innen Jung & Alt“ entwickeln; ggf. Pädagog*innen für Mediation einbeziehen, um Konflikten nachzugehen.

e.2 – Das Train-the-Trainer-Konzept schlägt fehl. Die Jungen verlieren die Lust am „Unterrichten“, weil es sehr viel Geduld erfordert; die älteren Menschen verlieren die Lust am Lernen, weil sie die Dinge nicht verstehen.

Lösung: Unter- bzw. Überforderungen thematisieren und gemeinsam einen neuen didaktischen Zugang suchen, ggf. mit Hilfe von außen.

e.3 – Bedenken gegenüber der Datensicherheit führen dazu, dass sich (ältere) Menschen aus dem Projekt zurückziehen.

Lösung: Ängste der Menschen ernst nehmen und z. B. den Präventionsdienst der Polizei über sichere Nutzung informieren lassen. Auch junge Nutzer*innen werden auf relevante Gefahren hingewiesen bzw. bekommen Strategien zur Abwehr aufgezeigt.

3. Verbund- und Kooperationspartner

a. Übersicht und Kurzdarstellung der Verbundpartner

Die folgenden vier Verbundpartner stellen je ein Mitglied des **Kern-Teams**:

Ländliche Erwachsenenbildung in Niedersachsen e.V. (LEB)

Größtes Bildungsnetzwerk in Niedersachsen, vielfältige Bildungsarbeit zur Förderung des kulturellen Lebens in Gemeinden, Integration benachteiligter Gruppen, berufliche Aus-, Fort- und Weiterbildung und Bewältigung des Strukturwandels in Wirtschaft und Gesellschaft; in verschiedenen Bundesländern vertreten.

Agrarsoziale Gesellschaft e.V. (ASG)

Wissenschaftliche Projekte, Seminare und Tagungen zu ländlicher Entwicklung sowie Arbeits- und Lebensbedingungen der ländlichen und landwirtschaftlichen Bevölkerung, bundesweit aktiv; Herausgabe der Zeitschrift „Ländlicher Raum“.

Freie Altenarbeit Göttingen e.V. (FAG)

Bildung und Beratung für alle Generationen, Schwerpunkte: Erzählcafés, Göttinger Biografiearbeit, Wohnen & Mobile Wohnberatung, WohnLokal – Wohnen & Leben im Dorf, Dorfmoderation, Gesundheit & Soziales.

Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim, Holzminden, Göttingen (HAWK)

Forschungsgruppe „Ländliche Räume und Dorfentwicklung“, Schwerpunkte: partizipative Prozesse in Dörfern, soziale Dorfentwicklung, Dorfmoderation, Lebensqualität in Dörfern.

Neben dem operativen Kern-Team werden Akteure als Mitglieder einer **Steuerungsgruppe** eingeladen (Treffen etwa alle vier Monate), wie z. B. leitende Verantwortliche der beteiligten Institutionen, Vertreter*innen des Fördermittelgebers, der Wissenschaft, der Zielgruppen sowie des Landkreises. Zur Sicherung der inhaltlichen Ziele und Diskussion der (Teil-)Ergebnisse wird ein **Beirat** einberufen (Treffen einmal jährlich), bestehend aus einer interdisziplinären Expert*innengruppe.

Die kontinuierliche wissenschaftlich-pädagogische Begleitung durch diese vier Verbundpartner macht den größten Kostenfaktor aus.

b. Kurzdarstellung erzielter Synergien im Rahmen der Ideenentwicklung

Die vier Verbundpartner sind sich aus übergreifenden Kontexten wie dem Demografiebeirat des Landkreises Göttingen, dem Arbeitskreis „Dörfer im Dialog“ des Landkreises Göttingen, der LAG Göttinger Land (LEADER) oder dem Forschungsprojekt „Dorf ist nicht gleich Dorf – Dorfmoderation Südniedersachsen“ bekannt. HAWK und ASG haben verschiedentlich Forschungsfragen im Rahmen studentischer Projektarbeiten zusammen bearbeitet.

So konnten alle bei der Konzeptentwicklung auf bestehende Vertrauensverhältnisse und bekannte Arbeitsstrukturen zurückgreifen. Die verschiedenen Disziplinen und Expertisen ermöglichten unterschiedliche Blickrichtungen und interdisziplinäre Kreativräume.

c. Darstellung weiterer möglicher wissenschaftlicher Kooperationspartner

Universität Erlangen-Nürnberg, Kulturgeographie

Universität Hildesheim, Gestaltung

Universität Kassel, Kunsthochschule

Universität Vechta, Gerontologie

Thünen-Institut Braunschweig, Ländliche Lebensverhältnisse