



# Roadmap für das Erasmus+ Projekt

„Digitaler KulturLernRaum“

Im Rahmen des Projekts „Digitaler KulturLernRaum“ arbeiten Die Gute Stunde (humaQ gGmbH) aus Wiesbaden und der Verein Nowa aus Graz an der Entwicklung von acht innovativen digitalen Kultur-Bildungs-Formaten. Der Fokus liegt darauf, neue Wege zu erproben, digitale Angebote im Kultur- und Bildungsbereich speziell für ältere Menschen zugänglich zu machen. Dabei untersuchen wir, unter welchen Voraussetzungen digitale Formate helfen können, technische Berührungängste abzubauen und Senior:innen zu ermutigen, aktiv an digitalen Bildungs- und Kulturangeboten teilzunehmen. Die geplanten Veranstaltungen sollen begeistern und Lust auf aktive Partizipation an kulturellen Aktivitäten machen. Denn Hauptziel ist es, digitale Barrieren zu reduzieren und die digitale, kulturelle und soziale Teilhabe sowie die Medienkompetenz älterer Menschen nachhaltig zu stärken.

Das auf eineinhalb Jahre angelegte Projekt verfolgt diese zentralen Ziele:

- **Entwicklung einer praxisnahen Handreichung**, die Organisationen in der digitalen Erwachsenenbildung und Senior:innenarbeit dabei unterstützt, eigene digitale Kulturangebote erfolgreich zu gestalten.
- **Austausch mit relevanten Institutionen** aus den Bereichen Digitalisierung, Kultur und Erwachsenenbildung, um Best Practices und innovative Methoden zu identifizieren und Wissen und Erfahrungen auszutauschen und weiterzuentwickeln.
- **Neue Erkenntnisse zur zielgruppengerechten Ansprache und Angebotsentwicklung sammeln.** Die Wirkung der digitalen Kulturbildungsformate wird gemessen mit Hilfe von Fokusinterviews, teilnehmender Beobachtung und Evaluationen.

**Zielgruppe der Roadmap:** Expert:innen aus den Bereichen Senior:innenarbeit, Digitalisierung, Kultur- und Erwachsenenbildung sowie alle, die neue digitale Wege in der Kultur und Bildung erkunden möchten.



# Wirkungsziele des Projekts

## „Digitaler KulturLernRaum“

**Die digitalen Kultur-Bildungs-Formate arbeiten diesen Wirkungszielen zu:**

**Senior:innen haben im kulturellen Kontext Gehör gefunden und sich aktiv eingebracht //** Das Projekt weckt bei den Teilnehmenden das Gefühl von kultureller Teilhabe und Mitgestaltung. Die Formate laden dazu ein, sich aktiv einzubringen und die eigene Meinung zu teilen. Durch die digitale Einbindung erleben Senior:innen, dass ihre Stimme in kulturellen Kontexten Gehör findet und sie aktiv zur Gesellschaft beitragen.

**Senior:innen haben neue Perspektiven gewonnen und wollen sich weiterhin mit kulturellen Themen auseinandersetzen //** Die Veranstaltungsreihe „Digitaler KulturLernRaum“ weckt das Interesse der Teilnehmenden an kulturellen Themen und regt ihre Kreativität an. Ziel ist es, dass Senior:innen neue Perspektiven auf bekannte Themen gewinnen und sich Neugier entwickelt, sich weiterhin mit den angebotenen Themen auseinanderzusetzen.

**Senior:innen haben größeres Vertrauen in den Umgang mit Technik //** Durch die digitalen Veranstaltungsformate wird die Hemmschwelle im Umgang mit Technologie gesenkt. Die Teilnehmenden erlangen größeres Vertrauen in den Umgang mit digitalen Medien und bauen Ängste und Vorbehalte gegenüber Technik ab.

**Senior:innen haben Freude erfahren und neue Erfahrungen gemacht //** Die Teilnahme an den digitalen Kulturbildungsformaten bereitet den Senior:innen Freude und Spaß. Das Projekt bietet eine positive, unterhaltsame und bereichernde Erfahrung.

**Gemeinsam statt einsam. Senior:innen haben neue Netzwerke geknüpft //** Die Online-Veranstaltungen vermitteln den Teilnehmenden das Gefühl, nicht alleine zu sein.

Ein wichtiges Ziel ist bei all dem, durch gezielte Planung und ansprechende Bewerbung eine ausreichende Teilnehmer:innenzahl sicherzustellen.



# Checkliste Was brauchen Online-Formate?

## Von der Couch ins Kulturleben –

### Grundsätzliches bevor Sie eine Online-Kultur/Bildungsveranstaltung planen

1. Wen wollen Sie mit der Veranstaltung ansprechen? Welche Themen werden dafür gewählt?
2. Wenn Sie mehrere Veranstaltungen planen: Gibt es ein Konzept, welche Themen Sie umsetzen wollen?
3. Wer soll die Veranstaltung umsetzen (Referent:in/Künstler:in)?
4. Wann soll die Veranstaltung stattfinden? (Uhrzeit sollte für die Zielgruppe passen, nicht zu spät abends z. B.)
5. Soll die Veranstaltung kostenfrei sein oder nicht?
6. Welche Videokonferenz-Software wollen Sie für die Online-Veranstaltung nutzen? (DSGVO etc. beachten)

## Gut geplant ist halb begeistert! –

### Was sollten Sie inhaltlich bei Planung und Umsetzung beachten Inhalt

1. Themen wählen, die für die Zielgruppe spannend sind
2. Ablauf und Dramaturgie mit interaktiven Impulsen/Partizipationsmöglichkeiten erstellen
3. Länge der Veranstaltung festlegen (digitale Aufmerksamkeitsspanne ist u. U. geringer als analog)
4. Überlegungen zu Tempo und Ansprache der Zielgruppe
5. Raum für Resonanz und Austausch schaffen
6. Einfache und klare Sprache verwenden
7. Technik zugänglich machen, Scham abbauen und Erklärungen einfach halten (z.B. weniger englische Begriffe, so wenig Fachwörter wie notwendig und Analogien zum Alltag herstellen (z.B. eine „cloud“ als „Dachboden zum Aufbewahren“))
8. Persönliche Ansprache und Vertrauen schaffen, ggf. neben der/dem Referent:in noch eine Moderation/Host einplanen, um die Veranstaltung zu begleiten und dem Kulturschaffenden zur Seite zu stehen.

## Kultur kennt kein Alter – aber gutes WLAN hilft –

### Was braucht es an technischer Ausstattung

- ① Geeignete Räumlichkeiten für die Umsetzung finden (das kann auch das Wohnzimmer des/der Referent:in sein, es braucht kein Studio, um eine gute Online-Veranstaltung zu werden)
- ② Technische Ausstattung der Referierenden sicherstellen (stabile Internetverbindung (!!), geeignete Endgeräte, gute Audio- und Bildqualität – unbedingt vorab testen!)
- ③ Falls die Technik versagt 😞 Alternativen wie Lan-Kabel oder Hotspot abklären und ausprobieren?
- ④ Bereitstellung einer Ansprechperson für technische Fragen (darauf auch schon in der Bewerbung der Veranstaltung hinweisen, ggf. auch eine Telefonnummer angeben, unter der man sie erreichen kann)
- ⑤ 15 Minuten vor Beginn in den Zoom-Raum einloggen, um technische Fragen zu klären (darauf auch schon in der Bewerbung der Veranstaltung hinweisen)

## Ohne Werbung keine Gäste – ohne Gäste kein Kuchen! –

### Erfolgreiche Bewerbung & Ansprache

- ① Sowohl analoge als auch digitale Kanäle für die Bewerbung nutzen (Flyer, Zeitungsartikel, Radio, WhatsApp, Newsletter, Plakate als Vorlage für Seniorenheime oder Nachbarschaftszentren, Social Media – insbesondere für Angehörige bzw. andere Multiplikator:innen etc.).
- ② Themen so benennen, dass sie einladend und verständlich sind.
- ③ Lust machen in der Ansprache!
- ④ Das Besondere der Veranstaltungen betonen (z. B. Exklusivität, Bereicherung).
- ⑤ Bebilderung, die neugierig auf die Veranstaltung macht
- ⑥ Informationen zu benötigten Geräten (Tablet, PC, Smartphone) und Technologie zur Verfügung stellen
- ⑦ Aufruf zur Einladung von Freund:innen, Nachbar:innen und Familie
- ⑧ Persönliche Ansprache und Vertrauen schaffen
- ⑨ Ggf. Hinweise in Bezug auf Privatsphäre und Datenschutz geben.
- ⑩ Hinweis, dass man 15 Minuten vorher den Zoom-Raum öffnet, falls jemand Fragen hat bzw. benennen, dass es im Vorfeld eine Ansprechperson gibt, die man bezüglich technischer Fragen anrufen kann.
- ⑪ Wenn geplant: Hinweis auf gemeinsame Teilnahme in Nachbarschaftszentren.
- ⑫ Den regelmäßig Teilnehmenden anbieten, analoge Flyer zukommen zu lassen, damit sie diese an Interessierte weitergeben können.
- ⑬ Weitere Multiplikator:innen (Institutionen, Personen, mit denen man vernetzt ist) nutzen, um die Veranstaltung publik zu machen

## Zusammen ist man weniger allein –

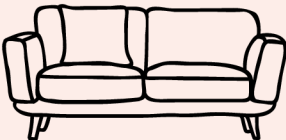
### Gemeinsames Anschauen in Gruppen (z. B. in Nachbarschaftszentren)

- ① Technik und WLAN vorab testen (Tablet, Computer, Beamer, Fernseher, Mikrofon, Beleuchtung).
- ② Ansprechende Raumgestaltung: Stuhlkreis, angenehme Atmosphäre
- ③ Kaffee & Kuchen als gesellige Elemente
- ④ Begleitperson schult sich im Vorfeld in der verwendeten Software
- ⑤ Jemand sollte die Veranstaltung vor Ort anmoderieren und die Teilnehmer:innen während der gesamten Veranstaltung begleiten bzw. zur aktiven Beteiligung an der Online-Veranstaltung motivieren

# Fazit

## „Digitaler KulturLernRaum“

Das Erasmus+ Projekt „Digitaler KulturLernRaum“ setzt gezielt auf die digitale Teilhabe älterer Menschen, indem es innovative Kultur-Bildungs-Formate entwickelt und erprobt. Durch interaktive, ansprechend gestaltete Online-Formate werden Hemmschwellen im Umgang mit digitalen Medien abgebaut und der soziale und kreative Austausch gefördert. Mit dieser Roadmap wollen wir Multiplikator:innen eine erste Handreichung zur Planung, Bewerbung und Umsetzung erfolgreicher digitaler Kultur- und Bildungsangebote für Senior:innen zur Verfügung stellen.



**Kofinanziert von der  
Europäischen Union**

„Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.“