

1. Impulsvortrag: Digitalisierung der Kultur- Wisch und Weg?/Prof. Dr. A. Heinecke/Professur für Interaktive Systeme -Fachbereich Informatik und Kommunikation Westfälische Hochschule (künftig: "Mensch & Computersystem"), Ausschussvorsitzender Kulturausschuss Werne, Vorsitzender Industrieverein Salzmuseum Lüneburg

Definition Digitalisierung (im weiteren Sinne): Umstellung von Prozessen jeglicher Art auf Verwendung digitaler Technik/Computer. Dies passiert in **Transformationsvorgängen**

Anforderungen:

- Datensicherheit
- Verfügbarkeit (Geräte, Netze, Speicher)
- Ausfallsicherheit
- Gebrauchstauglichkeit
- Datenschutz

Szenarien

- **Kulturpolitik:** Kulturausschuss: Sitzungsunterlagen
- **Museum:** Guides, Anforderungen an eine Guide-App werden momentan in einem Prototyp getestet.
- **Stadtführung:** Standortermittlung, Points of interest, Der Zeitaspekt wird durch Einsatz von
- **Augmented Reality** (Früher-Heute) gezeigt → attraktive Alternative zum Touchscreen

Vorteile:

- natürliche Interaktion
- augmented/Mixed Reality

= Definition: Computerbasierte Erweiterung der Realitätswahrnehmung mittels möglicher Aktivierung aller Sinneskanäle

Exkurs: Die zu erfüllenden Herausforderungen bestehen in:

- Gebrauchstauglichkeit
- Aufwand
- Effektivität und Effizienz
- Benutzererlebnis/user experience

Gamification/Spielerisches Lernen:

- Mittels Simulation wird ein? spielerisches Lernen ermöglicht.
- Edutainment/virtueller Rundgang wird mit der Erfüllung von Aufgaben verknüpft.

Herausforderungen/Gefahren bei Spielen:

- Simulatorkrankheit
- Lernergebnis/-effekt wie messbar?
- Realitätsverlust

CSCW (computer supported cooperative work)

- Austausch von Nachrichten Synchron oder asynchron
- social networks

zusammenfassende Bewertung: "Erfolgreich ist, was den Menschen nützt".

Trends Eutropein und Dystopien

(Literatur: "Das drahtlose Jahrhundert", 1910
"The machine stops", 1909 , Thema: Industrie 4.0)

2. Impulsvortrag von Julia Bergmann, Bibliothekarin, seit 10 Jahren mit dem Thema Digitalisierung in Bibliotheken befasst (training und consulting)

Digitale Bildung: **"Zukunft der Wissens- und Kulturvermittlung mit digitalen Medien" mit Anwendungsbeispielen für Bibliotheken"**

Kommunikation: Erreichbarkeit über verschiedene Kanäle
Dialog & Transparenz

- in Bürger-Beteiligungsprozessen
- weg von der alten Form des reinen Anlass-getriebenen Handelns
- Prozesse werden öffentlich gemacht, es besteht ein großer Wunsch zur
- Partizipation, d.h. der Verbesserungsprozess passiert dialogisch durch
- gegenseitige Bestärkung
- EdchatDE (nur auf Twitter) ist ein Vorbild einer Dialogform auch im Bibliotheksbereich
Beispiel positiver Effekte: Twitter zw. Polizei und Bürgern

Moers twittert auch und betreibt bereits open data
E-government-Prozess mit Bürgerbeteiligung

In Bibliotheken findet Digitalisierung statt in

- physikalischen/ digitalen Räumen
- Teilhabe
- Kompetenzentwicklung
- Content

1. Räume

Trend der erhöhten Verweildauer

Run auf Räume

Ort & öffentliches Wohnzimmer (WIFI)

kommerzfrierer Raum / dritter Ort

freie Zugänglichkeit, nicht zu begründender Besuch

Essen & Trinken

(Beispiel Einspieler: Jugendbibliothek für 10 - 15 - Jährige, Oslo)

Gemeinsames Projekt eines Architekten mit Jugendlichen

Lernplätze in Gondeln (schallsicher, schließbar)

Alles hängt an Schienen und ist beweglich

Die Bücherregale sind wohnlich und mit Kreide zu beschriften für täglich neue Ordnungssysteme von Jugendlichen, diese haben eine eigene Ordnungs-/Aufstellungssystematik

Maker Spaces/Lernende Hände in einem Pritschenwagen

Kuschelnischen

Schachbretter

Computerpool

Küche für Kochevents

Bühne

Bsp. Aarhus, Dänemark:

- mit Strom versorgte Regale, die selbstständig scannen
- Audio-visuelles Erlebnis,
- Lernort

Bsp. Amsterdam: gute Dämmung wegen der Akustik

Bsp. Hamburg: Bahnabteile als Lernräume mit Lernraummanagement,-aufsicht

These: "Der Auftrag in der digitalen Gesellschaft lautet Teilhabe und Bedienen aller Altersgruppen"

Es soll **Chancengleichheit** bestehen bei der Frage, wer mitmachen darf.

- maker spaces, nicht textuelles, informelles, experimentelles Lernen in einer neuen Lernumgebung
- education, Bautooles, 3-D-Drucker
- 3-D-Brillen der Spitzentechnologie
- digitales Lernen an einer zentralen Stelle für alle Bürger
- humanoide Roboter zum Programmieren (Bsp. Köln/NAO)

Chance des digitalen Lernens: Kompetenzentwicklung in Information & Medien, z-B. Erkennen von Fake News, Erstellung eines Erklärungssheets

- E-Reader zum Ausleihen
- Das Thema der Informationskompetenz ist das Urthema in der Recherche und Quellenforschung.
- diese Thematik wird im **Medienpass** für alle Bildungseinrichtungen in NRW bedient:
- Für die Kommune könnte ein gemeinsames Konzept erarbeitet werden, es beinhaltet viele Schnittstellen zu anderen Trägern und Vereinen
- Dieses Qualitätsmanagement wird in Schulen vermittelt. Der reflexive Umgang mit digitalen Medien muss geübt werden! Die Entwicklung eigener digitaler Strategien und Anwendungen soll gefördert werden → Kompetenzentwicklung bezüglich Information & Medien
→ Coding für alle Altersstufen = digitale Strategien

- Dialog E-Government Lebenslanger Umgang mit digitalen Medien - Teilhabe
- Douglas Rushkoff: "Program or be programmed"
- Fazit: Diese Anforderungen erfordern einen erhöhten Bedarf an **Weiterbildung der Multiplikatoren** und einen **Kompetenzaustausch**

digitale Vermittlungsformen:

- Mools
- E-Learning, usw.
- **E-Learning-Portale** sind:
MOOIN
ideo2brain

Content/Interfaces:

Mensch/Informationen in neuen Formaten: E-Learning ist selbstgesteuertes Lernen

Technologien & Prozesse

Serviceerweiterungen:

- Öffnungszeiten (open Bibliothek/library) zu Randzeiten ohne Anwesenheit des Personals
- 24 /7 Services /Leserkonto
- Humanoide Helfer (Pepper, Telematik Wildau)

Nachfrage: Welche Rolle verbleibt dem Buch?

These: Das Buch wird bleiben und nicht verdrängt, lediglich dessen Anteil am Gesamtvolumen der Medien verändert sich.

Hinweis: In Moers wurde der Medienpass durch den Rat beschlossen.

3. Impulsvortrag: Anselm Sellen, Studienleiter Europahaus Marienberg, internationale Jugendbildung

"Zukunft der Wissens- und Kulturvermittlung mit digitalen Medien" mit Anwendungsbeispielen für Volkshochschulen und Museen"

Plattformen:

- Wortinfakt
- Perlen von den Säuen
- Euducation Bildungsbehörde

These: Die Zukunft /Transhumanismus AI siehe virtuelle Popstars wie Hatsune Miku

Die Mehrheit der Bevölkerung sind Konsumenten und keine Programmierer.

virtual reality: Gefühle werden wieder erlebt - die körperlichen Empfindungen gelangen zurück in den Mittelpunkt

Best of digitaler Medien

Erasmus-Plus-Bereich

Eröffnung digitaler Räume funktioniert nur nach vorherigem einmaligen analogen persönlichen Treffen.

- Actionbound: (Köln) digitale Schnitzeljagd (<https://actionbound.com> - alternativ <https://biparcours.de>)
- Polleverxwhere (<https://www.polleverywhere.com>)
- Mr Wissen -to-go (You-tuber für Abi Grundwissen Leistungskurs Geschichte)
- Kahoot (Quiz) (<https://getkahoot.com>)
- Plickers (Kartenabstimmung mit QR-Codes) (<https://plickers.com>)
- Szenario Panic-Room- à la Glasperlenspiel

Abschlussrunde im Plenum - die Referenten geben gegenseitig Feedback