

4. Netzwerktreffen 03. November 10-12 Uhr

Themen:

- Digitale Formate zur Wissensvermittlung zu Kultur und Kultureller Bildung
- Virtuelle Welten und (Kultur-)Vermittlung

Diskussionsverlauf:

Virtual Reality (VR) Methoden:

- Workshops mit Oculus-Brillen, als Einstieg kann auch das kostengünstigere Google Cardboard (günstigere VR-Brillen-Alternative aus Pappe <https://arvr.google.com/cardboard/>) genutzt werden
- Virtual Reality Workshops sind eher an Jugendliche ab 12 Jahren mit viel Betreuung gerichtet und nicht für Kinder geeignet
- Je nach Rahmen und Ziel können Blockbilder gebaut, Minecraft genutzt, 3D gestaltet oder gebaut werden (z.B. mit: Sculpture VR (<https://www.sculptrvr.com/>) → Landschaften bauen in 3D)
- Beispiele für Angebote und Projekte unter: <https://www.kulturcaster.de/>

Was ist Social VR?:

- Social VR ist ein Teilbereich von VR
- Dies sind VR Plattformen, um sich mit anderen Menschen oder verschiedenen Communities zu treffen - Nach Möglichkeit im 2D auf dem Laptop.
- Social VR bietet die Möglichkeit eigene Charaktere online zu erschaffen
- Mit ein paar Kenntnissen für jede*n machbar und frei zugänglich
 - Bsp.: AlSpace (<https://alspace.net/> für Windows Rechner ohne VR Brille)
- Meta versucht momentan eine Plattform für Treffen in VR einzurichten
- Ein Beispiel für eine Multiuser-Applikation ist der Mozilla-Hubs-Raum von Kulturcaster: <https://hubs.mozilla.com/gwigHiv/kulturcaster-space-experience>
 - **Prozess des Kulturcaster Projektes** (<https://www.kulturcaster.de/>):
 - bietet den Rahmen für eine Filmproduktion, VR Workshops über mehrere Tage
 - Vorhergehende Fragestellungen: Was für eine Einführung brauche ich? Welcher Rahmen ist benötigt? etc.
 - 2 Betreuer und 10 Jugendlichen + VR Brillen
 - Aufgabe der Betreuer*innen: zwischendurch Zeit zum "lüften" (aus VR Welt zurück in die Realität)
 - Es ist noch ein Innovationsfaktor. Mit den Brillen hochskaliert zu arbeiten ist im medienpädagogischen Rahmen finanziell schwierig, da meist zu wenig Gelder zur Verfügung stehen

Möglichkeiten und Herausforderungen von VR:

- VR erweitert die Möglichkeiten zur Umsetzung eines Projektes
 - Bsp. VR-Künstler: <https://tobiaswuestefeld.de/>
- In 3D fängt man im "Nichts" an (keine Leinwand, Farben etc.)
 - Macht den Beginn schwieriger, gleichzeitig sind den Möglichkeiten keine Grenzen gesetzt
- Es bietet neue Dimension, die über Social VR hinausgehen, z.B. als Multiplayer*innen gemeinsam Welten erschaffen

Verknüpfung zum Analogen:

- Konzept ist sowohl im Digitalen als auch Analogen nötig
- Bei VR ist die Darstellung eher illustrativ
- Bei VR sind die Plattformen nicht "aufbereitet", kommt drauf an, welches Thema man behandelt
- Digitales klappt nicht gut analog, analog klappt nicht gut digital → Hybridität ist schwierig

Achtsamkeit im Gaming - Bezogen auf VR:

- Gesundheitsmarkt bezogen auf Achtsamkeit ist riesig und auch bereits im Gaming- und VR-Bereich kommerzialisiert
- VR kann viel immersiver sein
- Personen trauen sich vielleicht Interaktionen in VR, die sie sich nicht im realen Raum trauen würden
- VR ist ein digital geschützter Raum (wenn es ein geschlossener Raum ist, ansonsten ist viel Präventions- und Interventionsarbeit gefragt)
 - Man kann nur durch die Stimme anwesend und muss nicht komplett zu sehen sein

Enträumlichung (Ortsungebundene Kommunikation durch Medien wie bsp. Zoom) bietet Möglichkeiten und Probleme:

- Kinder (bsp. auf dem Land, aus schlecht vernetzten Gebieten) können tolle Projekte mitmachen
 - WLAN und Laptop/ Programm notwendig und nicht immer zugänglich → Digital Divide

Problem bei Finanzierung von Projektgeldern:

- zu kurzfristig gedacht
 - verhindert, dass ein Projekt über die Zeit wächst und aufeinander aufbaut
 - man bräuchte über einen längeren Zeitraum kontinuierliche Unterstützung, auch für kleinere Vereine/Einrichtungen

Problem bei Projekten an Schulen:

- Man braucht direkte Multiplikator*innen
- Schule ist schwierig als Zugang zu den Schüler*innen
 - Der Schulverteiler bringt nicht viel
 - Es ist auch nicht die Aufgabe der Lehrer*innen die Verknüpfung zu schaffen
- Es läuft viel über Vernetzung, Kooperationspartner*innen, Jugendeinrichtungen etc.
- Problem zusätzlich bei der Umsetzung:
 - gibt meist kaum bis keine Öffentlichkeitsarbeit
 → Es ist viel Geduld notwendig

Generationen mischen ist interessant

- Eltern suchen Programme für ihre Kinder, Erwachsene haben teilweise auch Lust mitzumachen. Ist dann meist nicht möglich
 - Ein Beispiel wäre ein Generationenübergreifendes Projekt, zum Beispiel Kinder erklären älteren Personen das Smartphone

Fördergelder

- Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW e.V. bietet Workshop für Fördergelder beantragen an
- Für kleinere Projekte einfacher an lokale Sponsoren zu gehen
- Langfristige Sicht:
 - Förderungen sind in Kategorien eingeteilt, es gibt eine hierarchische Anordnung → man muss sich dem System anpassen
 - Es kommen mit den momentanen Fördergeldern viele Einzelprojekte bei raus
 - Probleme bei der Kurzfristigkeit der Projekte
 - Teilhabe, Inklusion, Selbstwirksamkeit ist sehr wichtig, werden aber nicht richtig bedient
- “Rahmenfreie Förderung”
 - Wir brauchen Fördergelder für innovative Kunst- und Kulturprojekte als Modellförderungen. In der Erfahrung dieser Modelle können dann Rahmenbedingungen entwickelt werden

Kulturagenten (Kulturpiloten):

- Gehen an Schulen, bilden ein Netzwerk von Schulen und betreuen diese
- Kulturprojekte (Theater, bildende Kunst, Medienprojekte)
- <http://www.kulturagenten-programm.de/startseite/aktuelles/index.html>

3. Netzwerktreffen 01. September 10-12 Uhr

Themen:

Inklusion und Diversität

Diskussionsverlauf:

Die Begriffe Inklusion und Diversität werden oft in einem Schwung gesagt.

Wie sinnvoll ist es, die Begriffe Inklusion und Diversität zu verbinden?

- Man kann die Begriffe zu Beginn zusammen denken. Es sind jedoch zwei eigene, große Themen, die bei tieferer Betrachtung separiert werden sollten
- Wenn Diversität der Hauptbegriff ist, ist Inklusion ein Unterbegriff
- Diskriminierung und Rassismus gehören auch noch zu den Themen dazu
 - Auch bei Inklusion ist Diskriminierung und Rassismus noch ein Thema
→ **Intersektionalität**
- **Worauf wird bei den Begriffen Wert gelegt?**
 - Beispielsweise auf Menschen, die von unterschiedliche Ismen¹ oder Ableismus betroffen sind
 - Hierbei wird oft nicht deutlich, wer angesprochen ist
 - Welche Gruppe von betroffenen Personen wird angesprochen und soll inkludiert werden?
 - Viele Menschen fallen nicht nur in eine Kategorie
 - Schwierig über diese Themen zu sprechen, wenn man nicht selbst direkt betroffen ist
 - was daran schwierig ist: Es soll nicht über oder für Betroffene gesprochen werden
 - Es sollte Aktionen für Menschen geben, die nicht betroffen sind - um aufzuklären, was Inklusion bedeutet

(1) Klassismus, Adultismus, Ableismus, Sexismus, Rassismus, Rechtspopulismus, Antisemitismus, Antiziganismus etc. sind implizit und oft auch explizit im Alltag erlebbare Ausgrenzungsformen. Sie alle verbindet, dass hier Menschen anhand einer ihnen zugewiesenen Gruppenzugehörigkeit eine Ungleichbehandlung widerfährt. Die Ungleichbehandlung zeigt sich in Benachteiligung, Chancenungleichheit bezüglich ihrer Teilhabe in der Gesellschaft oder auch in einer mehr oder weniger sichtbaren Ablehnung durch Teile der Gesellschaft. Die „-ismen“ werden unter dem Begriff gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit zusammengefasst (*Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg (2022). Was ist gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit?* 1

Wie definiert man die Begriffe?

- Inklusionsbegriff ist sehr weitläufig
- In diesem Rahmen ist es gut, die Gedanken und Gespräche festzuhalten. Jedoch ist es schwierig, hier eine Definition festzulegen

Wie kann man Inklusion in der Praxis umsetzen?

- Frühzeitige Bewerbungsphasen, um genügend Zeit für Vorbereitungen zu schaffen
- Es ist wichtiger die Person einzubeziehen, als zu versuchen alles perfekt zu machen
 - Teilhabe und Partizipation von Betroffenen in Planungs- und Gestaltungsprozesse
- Es gibt sehr viele Barrieren, die dazu führen, dass es schwierig ist Inklusion in die Praxis umzusetzen (Kosten, Personen, Stellen)
 - Inklusion kostet Geld
 - man ist angewiesen auf Fördergelder, die teils noch nicht für diese Bereiche angesetzt sind
- **Wie weit wird Inklusion gedacht?**
 - Sehr weites Feld mit vielen verschiedenen Bedürfnissen
 - Wo fängt man an - wo hört man auf?
- Nur weil man etwas anbietet, heißt es nicht, dass es angenommen wird oder werden muss
- Die Erfahrung zeigt, dass Gleichberechtigung in der Vermittlung von Inklusion noch nicht zufriedenstellend ist und dass Geschlechtszugehörigkeit immer noch eine zu hohe Rolle zu spielen scheint, wenn es darum geht, wer in seinen Anliegen gehört wird und wer nicht.
- Viel Netzwerkarbeit nötig
- Man muss gewillt sein, es zu probieren, Fehler zu machen, in der Kritik zu stehen etc. ...
- Betroffene Personen nicht nur teilnehmen lassen, sondern auch mitgestalten lassen und einbeziehen

- "Ohne die Betroffenen mit einzubeziehen werden die Projekte nicht gut"
- Man muss offen darüber reden können
- Eigene Einstellung muss überdacht werden
 - Menschen sollen nicht reduziert werden ("trotz Behinderung..."), sondern ihre Geschichte erzählen können und ein Bewusstsein für Herausforderungen, Benachteiligungen etc. schaffen
 - Es ist ein langer Prozess (Marathon) und kein Sprint
 - Fehler machen ist okay
- Es gibt viele verschiedene Projekte, aber leider zu wenig Vernetzung untereinander, Gelder oder Lobby ...
- Viele Förderprogramme sind mit marginalisierter Sprache, viele Programme sind nur für Zurschaustellung und Machtausübung
- Es ist toll wenn große Vorbilder (Organisationen, Vereine etc.) was verändern, wodurch sich viele kleine anschließen
- Ist auch die Aufgabe von nicht behinderten Menschen laut zu sein und auf die Probleme aufmerksam zu machen
- «Für die Weisse, die wissen möchte, wie sie meine Freundin sein kann. Erstens: Vergiss, dass ich schwarz bin. Zweitens: Vergiss nie, dass ich schwarz bin.» Pat Parker, 1978
 - Gradwanderung zwischen Diskriminierung und auch "positiver Diskriminierung"²
 - Gleichwertig sind alle, aber leider nicht Gleichberechtigt in der kulturellen und sozialen Teilhabe
 - Begriffe verändern sich, immer wieder ausprobieren, diskutieren und scheitern
 - es ist ein Diskurs

(2) "positive Diskriminierung" bezeichnet gesellschaftspolitische Maßnahmen, die der negativen Diskriminierung sozialer Gruppen in Form gesellschaftlicher Benachteiligung durch gezielte Vorteilsgewährung entgegenwirken sollen (*Benjamin Wacker: Affirmative Action. epubli GmbH, Berlin 2011*)

Wie kleinteilig muss man die Begrifflichkeiten sehen?

- Inklusion als Begriff alleine ist sehr schwierig zu greifen
- Gefühlte aktuelle Nutzung:
 - Inklusion - Menschen mit Behinderung
 - Diversität - Menschen, die von verschiedenen Ismen betroffen sind (Herkunft, Geschlecht, sexuelle Orientierung etc.)
- Es geht auch um Machthierarchien und um politische Auflagen
- Es gibt in der Praxis bezogen auf Inklusionskultur und Labels kein richtig und falsch
- Die Wörter alleine können abschrecken, was sehr hemmend sein kann

Beispiele:

- Expedition Inklusion - Theater Dortmund
<https://www.theaterdo.de/produktionen/detail/expedition-inklusion/>
- RoboLAB – Labor für inklusive Kunst und Kultur im Odonien
<https://robolab.online/>
- Performance is a long quiet river - Favoriten Festival
<https://favoriten-festival.de/en/programm/a-performance-is-a-long-quiet-river/>
- Junges Ensemble Stuttgart <https://www.jes-stuttgart.de/>
- Junges Ensemble Leipzig
- Theater der Jungen Welt Leipzig
<https://www.theaterderjungenweltleipzig.de/>
- wuppertaler schauspielhaus hat sparte für inklusives theater,
- <https://leidmedien.de/>

Inklusive Projekte der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW:

- Gaming ohne Grenzen <https://www.gaming-ohne-grenzen.de/>
- ESport Jugendliga NRW <https://esjl-nrw.de>

2. Netzwerktreffen 07. Juli 10-12 Uhr

Themen:

- Was bedeutet Niedrigschwelligkeit?
- Teilhabe an High End Technologie

Diskussionsverlauf:

Niedrigschwelligkeit:

- Einfacher, entspannter Zugang zu Kultur Medien und Kunst für möglichst alle sozialen Schichten mit/ohne Behinderung (ohne was auszufüllen, ohne Test, ohne Anmeldung ...)
- Gegeben sein müssen Orte, die nach außen offen sind und Zugang ermöglichen und das Veranstaltungsprogramm nach außen tragen
- Leichte Sprache
- Technische Voraussetzungen: Technik muss vorhanden sein und nicht so kompliziert in der Ausführung
 - Alle Hürden, die bestehen, so niedrig wie möglich machen, oder den Menschen ermöglichen, diese einfach zu bezwingen
- Werbung: Wie und wo werbe ich? Wie werbe ich inklusiv und binde Sinne ein, wie Hören, Fühlen? z.B. Schulformen, welche Orte sind zugänglich?
- **Ist Social Media niedrigschwellig?**
 - Social Media ist relativ niedrigschwellig
 - Social Media hat einen "Abhol-Faktor", dieser muss jedoch erst erreicht werden
 - Interessenfeld so weit streuen, dass man wahrgenommen wird und Interesse streuen kann
 - viel Arbeit noch aufsuchend!
- **Was sollte Niedrigschwellig sein und ab wann setzt man Niedrigschwelligkeit höher?**
 - teilweise sinnvoll eine Anmeldung etc. zu fordern, um Zuverlässigkeit/ technisches Equipment zu fordern
 - gleichzeitiges Abbauen in anderen Bereichen möglich
 - Beim Planen von Veranstaltungen bereits festsetzen z.B. Zielgruppendefinierung sehr wichtig und sollte mehr Beachtung finden
 - Braucht man Zuverlässigkeit auf Seiten der Teilnehmenden? Darf man einfach was starten und beim nächsten mal daran wachsen?

→ Hängt davon ab wie belastbar man auch als Fachkraft ist (z.B. Kommt man damit klar wenn weniger Leute kommen oder ggf. auch niemand?)

- **Wie lassen sich Digitale Angebote möglichst niedrigschwellig gestalten?**

- Digitale Angebote eigentlich total niedrigschwellig aber trotzdem hohe Hürde teilzunehmen
- Online schwieriger Teilnehmer*innen zu akquirieren, als in Präsenz
- man muss in allen Altersgruppen am Austausch arbeiten
- Gruppen sind sehr individuell
- spontane Reaktionen in den Gruppen und passende pädagogische Reaktion und Begleitung notwendig
- Niedrigschwelligkeit muss mitgedacht werden
- man kann es nie "perfekt" machen, weil man nie die Kompetenzen kennt und weiß wie sich die Dynamik entwickelt
- Wie bekomme ich das hin, dass die Teilnehmenden sich abgeholt fühlen?
 - Wie groß sind die bereits vorhandenen Kenntnisse der Teilnehmer*innen?
 - Es kann für manche Teilnehmer*innen eine geringere Hürde sein sich in einem bekannten Ort in Präsenz zu treffen, als in einer unbekanntem, digitalen Umgebung
 - vom Thema abhängig → Kinder haben je nach Thema andere Interessen und Kenntnisse
- Umdenken nach Pandemie nötig - Stichwort "Digitale Müdigkeit"
- das Aufkommen von möglichen Teilnehmer*innen über bereits zuvor bestehende Teilnehmer*innen ist durch die Pandemie abgebrochen ("Mund-zu-Mund-Propaganda")
- Entweder die Jugendlichen haben total Lust und wollen alles mitnehmen oder haben keine Lust mehr auf Online-Veranstaltungen und sind damit komplett raus

- **Was sollte im Pressebereich verbessert werden?**

- Jede Person/ jedes Projekt ist für die eigene Werbung selbst zuständig
- Leute wissen oft nicht wie man richtig Werbung macht
 - mangelnde Werbe- und Gestaltungskompetenz sowie ein Verständnis dafür, wie Werbung und Social Media funktioniert
- Flyer etc. an Orten auslegen, wo sich Jugendliche auch außerhalb der Schule

- **Was sollte beachtet werden um Eltern abzuholen?**

- es kann für Eltern eine Herausforderung sein Angebote zu finden

- passende Altersspanne: oftmals sind Angebote so ausgelegt, dass nicht alle Altersgruppen abgeholt werden
 - es muss eindeutig kommuniziert werden, um welche Altersgruppe es wirklich geht und die Möglichkeit geben, auch jüngeren, aber reiferen Kindern, Teilhabe zu ermöglichen
 - Online/ Präsenz: Online-Müdigkeit vs. Niedrigschwellige Teilnahme an Veranstaltungen vs. Anschluss finden
 - Veranstaltungsorte können Kinder und Jugendliche abschrecken z.B. besonders große und einschüchternde Gebäude
 - Wenn man nicht auf Anhieb etwas findet, ist es direkt abschreckend und demotivierend
- Wie lässt sich eine stärkere Nachhaltigkeit der Angebote und Anbieter*innen schaffen?**
- Authentisches, bedarfsorientiertes Arbeiten fehlt
 - die Personen, die in den Bereichen arbeiten, arbeiten nicht gut zusammen
 - Gegenseitige Unterstützung als ganzheitliches Netzwerk fehlt
 - Interesse an der Kompetenzentwicklung Jugendlicher fehlt oft
 - z.B. Angebote nicht beständig
 - keine Einzelkämpfer*innen mehr, gewünscht ist ein gegenseitiges unterstützen
 - Konkurrenz zwischen Städten und innerhalb von Städten, damit Teilnehmerzahlen eingehalten werden
 - zu geringe Abstimmung untereinander
 - hat auch viel mit Geldern zu tun
- Was sollte beachtet werden um möglichst viele Kinder und Jugendliche anzusprechen?**
- Jugendliche/ "Problemfälle" werden selektiert
 - werden meist nicht angesprochen
 - Familien, bei denen es bereits Struktur und Unterstützung gibt, müssten eigentlich nicht so stark angesprochen werden
- Inwiefern können Förderungen zur Niedrigschwelligkeit beitragen?**
- man muss nicht improvisieren
 - gute Rahmenbedingungen
 - Unterstützung untereinander
 - ausgebildete Fachkräfte
 - unerfahrene Fachkräfte müssen pädagogisches Denken lernen
 - bei High End Technologie ist jonglieren/improvisieren nicht gut möglich
 - Workshop-Rahmen braucht mehr Gelder
 - gewisse Standards sollte es schon geben
 - Andauernder Kostenpunkt

High End Technologie:

- **Wie definiert man High End Technologie?**
 - für verschiedene Einrichtungen lässt sich High End Technologie unterschiedlich definieren
 - im Bereich der Medienkunst / -pädagogik gibt meist keine ästhetische Diskussion und weit weg von Kunst
→ keine künstlerisch-kreative Nutzung
 - Verwendung und Einordnung von High End Technologie ist eine Frage des Konzepts

- **Was gehört dazu?**
 - High End Technologie ist immer im Prozess
→ wandelt sich, muss fortlaufend geupdatet werden
 - alles was zu Hause ist (Durchschnittshaushalt: Fernseher, Telefon, Handy/ Was man im Aldi bekommt), ist nicht mehr High End Technologie
 - Alles, was man schon einmal gesehen hat, aber noch nicht ausprobiert hat, ist eher High End Technologie
 - Unterscheidung an den Preisen?
 - Wenn es sich der Durchschnitt leisten kann, tendenziell eher keine High End Technologie
 - alles was teurer und schwieriger zu bedienen ist, eher High End Technologie
 - Was muss Technik können, um zu High End Technologie zu zählen?
 - Smartphone mit Kamera und Internet mittlerweile schon normal, alles darüber hinaus High End Technologie
 - z.B. SmartHome Funktionen
 - vs. alles was der Durchschnitt hat (auch mit zusätzlichen Funktionen und auch mit höheren Preisen) ist keine High End Technologie
 - Fängt an High End Technologie zu werden, wenn man etwas machen kann, was nicht im normalen Bereich zugänglich ist
 - z.B. Unterschied zwischen Instagram-Filter nutzen und selbst gestalten
 - Unterschied zwischen Hard- und Software

- **Welchen Standard sollte man versuchen einzuhalten?/ Was für einen Standard brauchen wir?**
 - sollte aktuell/ auf dem neuesten Stand sein
 - Preisgerecht
 - gute Bedienbarkeit
 - funktionierende Internetleitung
 - Kompatibilität (z.B. ios/ Android)

- Unterstützung von Fachkräften
- Ziel: Teilnehmer*innen sollen auch eigene Technik mitnehmen und nutzen können
- verschiedene Voraussetzungen in "gleichen" Einrichtungen
 - es muss viel organisiert oder selbst mitgebracht werden etc.
 - Unterschiedliche Ausstattung in den Einrichtungen
 - was passiert mit alten/ kaputten Dingen?
 - Wie macht man das Nachhaltig?
 - Meistens wenig Nachhaltig
 - Vorbildfunktion
- **Mögliche Problemstellungen**
 - Verwendung von Förderungen und Gelder
 - in welche Bereiche wird es gesteckt?
 - Ausrüstung
 - Gelder sind eher für die Technologie da als für Fortbildungen und Entwicklung von Konzepten
 - Expertise
 - z.B. auch bei vorhandensein von High End Technologie bei Lehrer*innen müssen diese geschult werden
 - wird sonst nicht genutzt

Fazit:

- Bundesweite Auseinandersetzung
 - Regional gibt es unterschiedliche Auflagen
 - es sollte versucht werden, Barrieren abzubauen
 - versuchen an einem Strang zu ziehen
 - Fortlaufender Prozess, hinterfragen und austausch/ Diskurs nötig
 - "Immer am Ball bleiben"
- Bundesweite Standards setzen
 - mittel- und langfristige Leitlinien zur Orientierung
 - fluide in Standards bleiben und diese auch offen für Veränderungen halten
 - Haltungsentwicklung
 - Themen vornehmen und diese im Team immer wieder hinterfragen und diskutieren
- Kindern und Jugendlichen Aufzeigen was es gibt und was möglich ist (z.B. neben Alltagsgeräten)
 - Ausprobieren im eigenen Umfeld ermöglichen
- Erreichbarkeit von Jugendlichen sehr verbunden mit lebensweltorientierter Werbung

- man macht als Organisation viel, aber schaut sich das von den anderen nicht groß an → wäre zielführender
- Social Media wird in der Regel nicht zielführend genutzt
 - keine Zeit für Strategie und Zielorientierung
 - Bedeutung von Social Media in vielen Unternehmen noch nicht angekommen
 - Plattformen meist von erfahrenem Personal betrieben
- **Rahmen auf art.community gut um nicht immer wieder von 0 zu starten, sondern langfristig was wachsen zu lassen**

Eure Ideen für die art.community:



Ergebnisse:

Häufigkeit:

- Vormittags und Nachmittags im Wechsel
- heute war von den Uhrzeiten gut
- alle 2 Monate
- mittagszeit, abends für Berufstätige
- **alle 2 Monate**

Dauer:

- max. 2 Stunden
- Längere Sessions und Snacks in Kombi
- **1,5-2 Stunden**

Themen:

- digitale Kurationsformate, Teilhabe bei High End Technologie...

Format:

- Shorts am Abend
- Kombination aus längeren Sitzungen und "Snacks"
- **Snacks alle 2 Monate (Abends für 1 Stunde), im Wechsel mit Netzwerktreffen (2 Stunden)**

Kommunikation:

- Protokoll hochladen, moderation nicht nur von uns
- Server bestenfalls in Deutschland oder der EU
- Discord und Slack umstritten
- Padlet als Pinnwand, TaskCards
- Inwiefern ist Kommunikation nötig, in welcher Form?
- Links und Online-Protokolle teilen ohne persönlichen Spam über messenger Channel -> Signal (Telegramm zu öffentlich)
- E Mail auch guter Kanal für allgemeine Informationen
- Taskcard oder Padlet gut für Protokolle und Ergebnisse zum festhalten, übersichtlicher
- Channel gut für Persönliche Kommunikation (Unterkategorien wenn es geht)
- Drive?→ Probieren das aus aber halten das als Backup
→ **Padlet als Pinnwand mit Protokoll, Terminen, Links;**
Email für allgemeine Infos zusätzlich zum Padlet,
Padlet auch für Channel für persönliche Kommunikation

Steuerungsgruppe:

- Fragen wer Interesse hat und dann Umfang festlegen
→ **Ja, in der nächsten Mail fragen wer Interesse hat (Wer hat Interesse und in welchem Umfang)**

Inhalte festhalten:

- siehe Kommunikation
→ **Ja, auf Padlet mit Protokoll etc.**

Wünsche:

- Projekte anwerben möglich machen → **Website**
- Kontaktbörse → **auf der Website**
- Kummerkasten → **Padlet + Freudenkasten**