



Erfolgsprojekt „BigBlueButton für Vereine“ geht in die zweite Runde

Herzlich digitale Unterstützung in Pandemiezeiten

Wie kann das Vereinsleben in Stadt- und Landkreis mithilfe von digitalen Möglichkeiten in Pandemiezeiten bestmöglich unterstützt werden – das war im November die Leitfrage zu Beginn des Projektes „BigBlueButton für Vereine“. Im April geht das Vorhaben nun in die Verlängerung. Kernidee war es, die Kommunikation der Vereinsführung einerseits und die Interaktion mit den Mitgliedern andererseits trotz einschneidender Kontaktbeschränkungen zu reaktivieren. Mithilfe des Videokonferenzsystems BigBlueButton (BBB) wurden seither über 80 virtuelle Treffen ermöglicht. Nun wird das erfolgreiche Projekt, das im Rahmen des Dialogs Zivilgesellschaft stattfindet, bis zum 31. Juli 2021 fortgesetzt.

Ob Vorstandssitzungen, Kurse, Workshops, Gruppentreffen oder Mitgliederversammlungen, durch den Lockdown war das Vereinsleben nahezu stillgelegt. Eine Herausforderung für die Vereinsführung, aber auch die Mitglieder, Organisatorisches zu klären, Sitzungen durchzuführen, den Kontakt untereinander zu halten und aktiv zu sein. Ein zuverlässiges, kostenfreies und praktikables Videokonferenzsystem, das dies dennoch ermöglicht, stellt eine virtuelle Alternative dar, die sich für Vereine anbietet. Das herzlich digitale Projekt „BBB für Vereine“ setzt genau hier an. BigBlueButton ist ein quelloffenes (Open-Source) Webkonferenzsystem, mit dem virtuelle Konferenz- oder Klassenräume erstellt werden können. Die Software wird unter anderem von der Landesregierung für Schulen und Hochschulen eingesetzt. Die Nutzung des Konferenzsystems und die somit zur Verfügung stehenden Werkzeuge sind einfach anwendbar und bewährten sich bereits in einigen vom Landesministerium organisierten Formaten, wie dem Kommunalkongress 2020.

Die Sicherheit der Konferenzen ist gewährleistet, da die Plattform in einem deutschen Rechenzentrum gehostet wird und die Anforderungen des Datenschutzes erfüllt. Alle Nutzerdaten werden nur zum Zwecke des Zugangs zu der Dienstleistung verwaltet und nicht weitergegeben. Die Plattform wird von der städtischen Digitalisierungsgesellschaft, KL.digital, zur Verfügung gestellt.

„Die Unterstützung der Vereine in diesen Zeiten ist uns ein besonderes Anliegen. Das Angebot richtet sich generell an alle, es erreicht unterschiedliche Generationen, ganz im Sinne unseres Leitbildes, Digitalisierung in den Dienst der Menschen zu stellen und auch diejenigen erreichen zu können, die möglicherweise noch Berührungspunkte mit digitalen Inhalten haben“, erklärt Antje Boerner, Projektleiterin im herzlich digitalen Team. Das sei bei BBB sehr gut gelungen. Drei Phasen beinhaltet das Projekt. In der ersten Phase werde zunächst ein Workshop angeboten sowie eine Einführung in das System mit Projektverantwortlichen der KL.digital GmbH.

„Vereine legen einen festen Ansprechpartner fest, der anschließend auch zu Sitzungen einlädt und diese leitet. Die ersten Termine und virtuellen Konferenzen begleiten wir, um bei Fragen bei der Nutzung unmittelbar helfen zu können.“ Im zweiten Schritt sei nach der Registrierung und Freigabe auch die selbstständige Durchführung von Konferenzen möglich. Mit dem eigenen Login darf der Ansprechpartner des Vereins eigene Sitzungen starten und das System frei nutzen. Diese ausgiebige Test- und Nutzungsphase solle dazu dienen, den Vereinen den dritten Schritt in eine zukunftsfähige, vereinseigene digitale Infrastruktur zu erleichtern.

Aktiv dabei sind derzeit schon einige Vereine wie die Turn- und Sportgemeinde 1861 (TSG) , der Kaiserslauterer Schwimmsportclub, das Stadtteilbüro Innenstadt West, der Seniorenbeirat der Stadt Kaiserslautern, der Offene Kinder- und Jugendring Enkenbach-Alsenborn e.V. oder auch der Schützenverein in Alsenborn. In Phase drei ist es optional möglich, eine eigene Instanz aufzusetzen, das bedeutet, eine eigene Plattform aufzubauen. „Das ist kein Muss, aber nützlich, falls es Vereine gibt, die zum Beispiel täglich eine sehr große Bandbreite an Kursen anbieten wollen. Selbstverständlich unterstützen wir die Vereine dann auch weiter bei den nächsten Schritten. Wir freuen uns, dass das Angebot so gut angenommen wird. Auch die Kulturwerkstatt hat BBB für ihre jährliche Veranstaltung genutzt und die Arbeitsmarktmentoren konnten auf das System zurückgreifen. Das Projekt ist konzeptionell ausgearbeitet und auch übertragbar auf andere Kommunen“, informiert Nadine Kropp, im herzlich digitalen Team zuständig für den Dialog Zivilgesellschaft und IKONE DS (Interkommunales Netzwerk Digitale Stadt). Die Erfahrungen seien durchweg positiv und beleben das Vereinsleben in Stadt und Landkreis in einer entbehrungsreichen Zeit. Nicht zuletzt deshalb biete sich das Konzept auch für andere Kommunen an. Wer sich für das Konferenzsystem interessiert oder weitere Fragen hat, kann sich gerne unter events@kl.digital melden.

Weitere Infos finden sich auch online unter <https://www.herzlich-digital.de/ueber-uns/projekte/bbb-fuer-vereine/>

Presseabbinder:

Das Motto „herzlich digital“ wurde im Jahr 2017 im Bitkom-Wettbewerb „Digitale Stadt“ kreiert. Die Stadt Kaiserslautern hat für die Erprobung innovativer Technologien zur Unterstützung der digitalen Transformation, vor allem im Hinblick auf die gesellschaftliche Auswirkungen und die Akzeptanz in der Bevölkerung, zwei Organisationseinheiten: die Stabsstelle Digitalisierung im Dezernat des Oberbürgermeisters Dr. Klaus Weichel (Kürzel I.8) und die Digitalisierungsagentur „KL.digital GmbH“. Das herzlich digitale Team umfasst mehr als 20 Mitarbeitende, welche Projekte bearbeiten, die durch das rheinland-pfälzische Ministerium des Innern und für Sport sowie das Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat mit über 17 Millionen Euro gefördert werden. Im Rahmen des Vorhabens „Modellprojekte Smart Cities: Stadtentwicklung und Digitalisierung“ kooperiert die Stadt Kaiserslautern eng mit anderen Innovatoren und Kommunen in Deutschland. In Rheinland-Pfalz leitet die Stadt Kaiserslautern das Interkommunale Netzwerk Digitale Stadt (IKONE DS). Die herzlich digitale Stadt kooperiert eng mit den wissenschaftlichen Einrichtungen in Kaiserslautern. Weitere Informationen finden Sie unter www.herzlich-digital.de .

Pressekontakt:

KL.digital GmbH

Bahnhofstraße 26-28
D-67655 Kaiserslautern

Sabine Martin

s.martin@kl.digital

Tel. +49 (0) 631 205 894 76

Katrin Fechner

katrin.fechner@kaiserslautern.de

Tel. +49 (0) 631 365-2743