

Von der Couch Kultur und Bildung erleben

Digitale Kulturangebote für ältere Menschen erfolgreich gestalten



Hintergrund

Diese praktische Handreichung entstand zum Projektabschluss von „Digitaler KulturLernRaum“. Es ist ein im Rahmen von Erasmus+, von der Europäischen Union kofinanziertes Projekt der Organisationen Die Gute Stunde (humaQ gGmbH) aus Wiesbaden/Deutschland und dem Verein nowa Training Beratung Projektmanagement aus Graz/Österreich. Im Rahmen des Projekts wurden digitale Kultur- und Bildungsangebote für ältere Menschen entwickelt, praktisch erprobt und systematisch ausgewertet. Hauptziel des Projekts war es, die digitale, kulturelle und soziale Teilhabe sowie die Medienkompetenz älterer Menschen zu stärken. Ältere Menschen können aus verschiedenen Gründen von regulären kulturellen Angeboten ausgeschlossen sein: Eingeschränkte oder fehlende Mobilität, andere körperliche Einschränkungen und - gerade bei älteren Frauen - ein geringes Einkommen.

Die acht im Projekt entwickelten kostenfreien Online-Veranstaltungen per Zoom sollten nicht nur informieren, sondern begeistern und Lust auf aktive Partizipation machen. Im Fokus standen ein einfacher Zugang, dialogische Formate sowie die Frage, unter welchen Voraussetzungen digitale Formate dazu beitragen können, technische Berührungsängste abzubauen und Senior:innen zu ermutigen, aktiv an digitalen Bildungs- und Kulturangeboten teilzunehmen.

Diese Handreichung bündelt die zentralen Lernergebnisse aus dem Projekt. Sie richtet sich an Kultureinrichtungen, Kulturveranstalter:innen, Solokünstler:innen sowie Akteur:innen der Erwachsenenbildung und Senior:innenarbeit, die eigene digitale Kultur- und Bildungsangebote für ältere Zielgruppen umsetzen möchten. Mit dem Ziel, die digitale Teilhabe im Kultur- und Erwachsenenbildungsbereich nachhaltig zu stärken. Die Handreichung wird kostenfrei zur Verfügung gestellt und über die Netzwerke von Die Gute Stunde und nowa verbreitet.



Relevanz digitaler Kultur- und Bildungsangebote für ältere Menschen



Digitale Kultur- und Bildungsangebote eröffnen älteren Menschen neue Möglichkeiten der Teilhabe. Insbesondere dann, wenn Mobilität, Gesundheit oder finanzielle Ressourcen eingeschränkt sind. Die Projekterfahrungen zeigen deutlich:

- **Digitale Formate ermöglichen Zugang zu Bildung und Kultur von zu Hause aus**
- **Sie fördern soziale Teilhabe und Austausch**
- **Sie schaffen Räume für lebenslanges Lernen**
- **Sie stärken die digitale Kompetenz älterer Zielgruppen, da sie einen niedrigschwelligen und attraktiven Einstieg ins Digitale anbieten**

Über einen Fragebogen haben wir nach den acht Veranstaltungen analysiert, wie sich die Teilnahme auf das Zielpublikum auswirkt. 75% haben uns zurückgemeldet, dass sie nach der Teilnahme mehr Freude an Technik und Digitalisierung haben, 87,5% haben nun weniger Scheu vor Technologie und sogar 94% fühlen sich sicherer im Umgang mit der Videokonferenz-Software Zoom. 88% geben an, nach der Veranstaltung neues Wissen zu haben und 94% fühlen sich durch die Erfahrung angeregt.

Digitale Kultur- und Bildungsangebote sind kein Ersatz, sondern eine wertvolle Ergänzung zu analogen Formaten. Besonders geschätzt wurde im Projekt der dialogische Charakter der Angebote.

„Trotz Einschränkungen Kultur erleben zu können, bedeutet für mich sehr viel.“ Teilnehmer:in



Für wen ist diese Handreichung?



Diese Handreichung richtet sich an Veranstalter:innen und Kultur- und Bildungseinrichtungen wie Museen, Theater, Bibliotheken, Volkshochschulen sowie andere Bildungsträger, die digitale Kultur- und Bildungsangebote für ältere Menschen entwickeln oder ausbauen möchten. Ebenso angesprochen sind Kulturschaffende, Kulturpädagog:innen oder Museumspädagog:innen, die eigene digitale Formate konzipieren und durchführen wollen.

Darüber hinaus wendet sich die Handreichung an Multiplikator:innen wie Senior:inneneinrichtungen, Nachbarschafts- und Seniorenzentren, soziale Träger und ehrenamtliche Initiativen, die digitale Angebote an ältere Zielgruppen vermitteln, begleiten oder in bestehende Strukturen einbinden möchten.

Die Projekterfahrungen zeigen deutlich, dass digitale Kultur- und Bildungsveranstaltungen idealerweise nicht von einer Einzelperson umgesetzt werden sollten. Die gleichzeitige Verantwortung für Inhalt, Moderation und Technik ist anspruchsvoll. Bewährt hat sich die Arbeit im Team von mindestens zwei Personen, um sowohl einen reibungslosen Ablauf als auch eine wertschätzende Begleitung der Teilnehmenden sicherzustellen.

**„Besser als ein Museumsbesuch,
weil es intensiver war. Das
bekommt man nicht, wenn man
einfach allein ins Museum geht.“
Teilnehmer:in**

Was braucht es für die Umsetzung von Online-Formaten für ältere Menschen?

Aus dem Projekt „Digitaler KulturLernRaum“ haben sich sieben zentrale Erkenntnisse für die Veranstaltung von digitalen Kultur-Bildungsangeboten für ältere Menschen ergeben. Diese finden Sie aufgeteilt in die Bereiche Konzeption, Öffentlichkeitsarbeit, Technik, Moderationstipps, Erfahrungen aus dem Nutzerverhalten, Nachbereitung sowie Herausforderungen.

1. Konzeption

- Zielgruppe klar definieren: Wer soll mit der Veranstaltung angesprochen werden?
- Welche Themen werden dafür gewählt? Themen sollten relevant und verständlich sein.
- Nicht zu viele Themen in einer Veranstaltung behandeln, ggf. auf mehrere Veranstaltungen aufteilen
- Wer soll die Veranstaltung umsetzen (Referent:in/ Künstler:in)?
- Wer begleitet die Veranstaltung technisch?
- Länge festlegen (digitale Aufmerksamkeitsspanne ist u. U. geringer, 60–90 Minuten haben sich bewährt)
- Geeignete Räumlichkeiten für Umsetzung finden (kann auch das Wohnzimmer des/der Referent:in sein, es braucht kein Studio)
- Ablauf und Dramaturgie sowie Interaktionsgrad festlegen (Chat, Fragen, Austausch erlaubt?)
- Uhrzeit festlegen (vormittags ist es leichter für ambulante Pflegeeinrichtungen teilzunehmen, abends ist es für manche Senior:innen zu spät)
- Soll die Veranstaltung kostenfrei sein oder nicht?
- Hilfreich: Einen Zeitplan für die Veranstaltung erstellen inklusive Rollenverteilung („Wer macht was?“)

Eigene Notizen

2. Erreichen der Zielgruppe

- Analoge und 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.).
- Lust machen in der Ansprache! Klare und einladende Sprache. Fokus auf Inhalt und nicht Digitales, um Interesse zu wecken.
- Das Besondere betonen: Austausch, Einblicke hinter die Kulissen
- In der Ankündigung Hinweise zu benötigten Geräten und Technik geben.
- Hinweis, dass 15 Minuten vorher der Online-Raum öffnet, falls jemand (technische) Fragen hat bzw. benennen, dass es im Vorfeld eine Ansprechperson gibt, die man bezüglich technischer Fragen anrufen kann
- Wenn geplant: Hinweis auf gemeinsames öffentliches Anschauen der digitalen Veranstaltungen in Nachbarschaftszentren etc.
- Multiplikator:innen nutzen, um die Veranstaltung publik zu machen

3. Technik

- Computer oder Laptop mit Kamera und Mikrofon
- Stabiles W-Lan! (TESTEN!)
- Zeit für technische Rückfragen aktiv anbieten (Hinweise auf Mikrofon, Kamera, Untertitel etc.)
- Gute Audioqualität ist entscheidend (insbesondere bei Musikveranstaltungen), genug Zeit für Technikproben unter Originalbedingungen einplanen! (gleiche Geräte, gleicher Ort)
- Klären:
 - Wer teilt ggf. Bildschirm / Präsentationen / Videos?
 - Tonquellen (Mikrofone, Musikeinspielungen)
 - Beleuchtung und Kameraperspektive der Kulturschaffenden
 - Notfallplan: Was tun bei Ton- oder Bildausfall?
- Videokonferenzsoftware-Einstellungen beachten: Gäste manuell reinlassen, nur Moderator:innen dürfen den Bildschirm teilen, Webinar-Modus nutzen, wenn wenig Interaktion gewünscht ist

Eigene Notizen

4. Ansprache der Teilnehmenden (Moderationstipps)

Wir empfehlen, neben dem/der Referent:in/Kulturschaffenden noch eine Moderator:in einzuplanen, der/die sich um die Videokonferenz-Software kümmert und den/die Referent:in bei der Interaktion mit den Gästen unterstützt.

Diese Checkliste unterstützt Moderator:innen bei der Durchführung von digitalen Kultur- und Bildungsveranstaltungen für ein älteres, wenig technikaffines Publikum. Der Fokus liegt auf Klarheit, Ruhe, Wiederholung wichtiger Hinweise und einer wertschätzenden Atmosphäre.

- Bei Veranstaltung mindestens 30 Minuten vor Beginn im Online-Raum sein und letzten Technik-Check mit Referent:in durchführen
- Ruhiger, freundlicher Start – Tempo bewusst langsam
- Einfache, klare Sprache nutzen (Anglizismen vermeiden)
- Sich selbst und die/den Referent:in vorstellen
- Den Rahmen und Ablauf klar kommunizieren
- Technische Unterstützung bieten, kurz erklären (Mikrofon, Chat), keine technischen Fachbegriffe ohne Erklärung, Technik nie voraussetzen!
- Zeit für Wiederholungen und Nachfragen einkalkulieren
- Offen sein für thematische Abschweifungen, die durch die Interaktion passieren können
- Zeit einplanen, ehe Teilnehmende antworten. Online dauert es länger, bis Teilnehmende auf Fragen der Referent:innen reagieren. U.U. die Unterhaltung als Moderator:in mit eigener Frage „ankurbeln“
- Chat im Blick behalten
- Aktive Sprecher:innen anpinnen
- Verspätete Teilnehmende hereinlassen
- Bei Technikproblemen ruhig bleiben und kurz erklären
- Am Ende: Dank an Kulturschaffende und Publikum, ggf. Hinweis auf kommende Termine

Eigene Notizen

5. Erfahrungen aus dem Nutzerverhalten

- Mikrofon und Kamera werden aktiv genutzt, aber nicht von allen. Vorab entscheiden, ob man auch Teilnehmende akzeptiert, die ihre Kamera nicht anmachen.
- Austausch ist gewünscht und wird genutzt (z. B. auch über den Chat). Es gibt aber immer Gäste, die lieber nur zuhören.
- Reaktionen wie Smileys etc. werden genutzt. Gerne auch zeigen, wie diese genutzt werden können. Die Künstler:innen freut es ☺
- Teilnehmende interagieren auch untereinander.
- Die Spontaneität der Gäste einplanen, sie kommen oder nicht... nicht persönlich nehmen ☹. Insbesondere wenn es ein kostenfreies Angebot ist, bleibt es ggf. unverbindlich.
- Ggf. kurze Evaluation der Veranstaltung (Umfrage an die Teilnehmenden schicken)
- Bedanken bei kooperierenden Institutionen
- Ggf. Pressemeldung/ Blogbeitrag mit Veranstaltungsbericht
- Ggf. Social Media Nachbereitung
- Workshop-Ergebnisse ggf. auf Padlet oder Ähnliches veröffentlichen und teilen

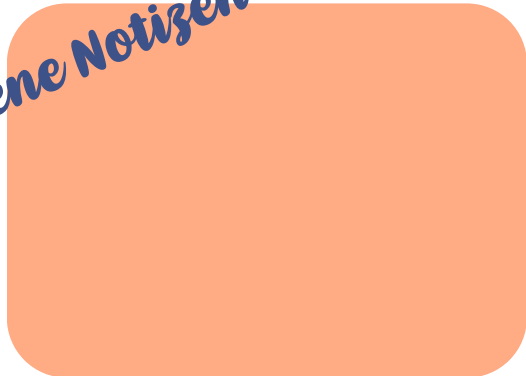
6. Nachbereitung

- Chat speichern. Auf Anfrage weitere Informationen an die Teilnehmenden versenden

7. Herausforderungen

- Männliche Teilnehmer zu gewinnen war schwierig. Hier ggf. noch zielgerichtete Angebote entwickeln
- Unterschiedliche technische Vorkenntnisse, das macht die Ansprache komplexer.
- Aus unseren Befragungen ergab sich, dass digitale Bezahlangebote zurückhaltend angenommen werden.

Eigene Notizen



Erkenntnis: Der Mehrwert von Online-Veranstaltungen für Teilnehmende liegt im Austausch mit den Kulturschaffenden/Referent:innen. Reine Vorträge sind daher nicht zu empfehlen, diese könnten auch als Video oder im Fernsehen konsumiert werden.



Zusammen ist man weniger allein – Gemeinsames Anschauen in Gruppen



Online-Angebote für die ältere Zielgruppe können auch gemeinschaftlich in Nachbarschaftszentren, Pflegeeinrichtungen (je nach Ausrichtung der Veranstaltung) o. Ä. angeschaut werden. Hierfür gilt es folgendes zu beachten

- Technik und WLAN vorab testen (Tablet, Computer, Beamer, Fernseher, Mikrofon, Beleuchtung).
- Ansprechende Raumgestaltung: Stuhlkreis, angenehme Atmosphäre
- Kaffee & Kuchen als gesellige Elemente
- Begleitperson sollte sich im Vorfeld mit der verwendeten Videokonferenz-Software vertraut machen
- 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.





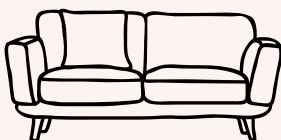
Fazit

Durch Veranstaltungen, die online angeboten werden, kann soziale, digitale und kulturelle Teilhabe für Zielgruppen ermöglicht werden, die aus verschiedenen Gründen einen erschweren oder keinen Zugang zu regulären Kultur- und Bildungsangeboten haben. Bei der Zielgruppe der Senior:innen kommt hier oft eine Scheu vor Technologie als Hürde dazu. Die Rückmeldungen aus dem Projekt „Digitaler KulturLernRaum“ zeigen, dass ein attraktives Angebot dieses Hindernis mindern kann. Schon eine einzelne Teilnahme reduziert bei den meisten die Angst vor der Technik und erweist sich als freudvoll und bereichernd.

Anders als ein passives Konsumieren, wie beispielsweise von Dokumentationen im Fernsehen, hat die aktive Teilnahme mit Möglichkeit zum Nachfragen und Austauschen, einen intensiveren Lerneffekt und wirkt gegen Alterseinsamkeit.

Das Projekt zeigt, welches Potenzial digitale Kultur- und Bildungsangebote für ältere Menschen haben. Sie ermöglichen Teilhabe, fördern Austausch und eröffnen neue Perspektiven, unabhängig von Mobilität oder finanziellen Möglichkeiten.

Diese Handreichung lädt dazu ein, Kultur und Bildung neu zu denken: dialogisch, zugänglich – und eben auch digital.



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 OeAD-GmbH wider. Weder die Europäische Union noch die OeAD-GmbH können dafür verantwortlich gemacht werden.“