

Fachpool Soziokulturelle Animation

**«Wie können dezentrale Arbeits-,
Gestaltungs-, Partizipations- und
Ko-Kreations-Prozesse gelingen?»**

**Montag, 05. Juni 2023
Olten, Cultibo**

Dossier

Programm

„Wie können dezentrale Arbeits-, Gestaltungs-, Partizipations- und Ko-Kreations-Prozesse gelingen?“

Soziokulturelle Animation vernetzt, verbindet, ermöglicht Partizipation. Inwiefern können digitale Tools uns dabei unterstützen? Wie können partizipative, co-kreative und kollaborative Prozesse in der Digitalität gelingend gestaltet werden?

Input

Eike Rösch, [Radarstation](#)

Moderation und Organisation

Teresa Ruhstaller, [ZGZ GZ Hirzenbach](#)

Eike Rösch, [Radarstation](#)

Johannes Küng, [HSLU – Soziale Arbeit](#)

Ablauf

- 9.15 Begrüssung
- 9.30 Planspiel «Digitale Zusammenarbeit»
- 11.20 Reflexion
- 11.40 Input Eike Rösch «Zen und die Kunst, ein Tool auszuwählen»
- 12.00 Diskussion

Memo

Eine Kaffeebar, ein ICT-Helpdesk, viele Stromleisten und ein WLAN-Router: Im Cultibo ist heute alles bereit, um in die Welt digitaler Zusammenarbeits-Tools einzutauchen. Von Anfang an ist dabei das Engagement der Teilnehmenden gefragt: Im Rahmen eines Planspiels steht nämlich die Aufgabe im Raum, in vier Gruppen je ein Quartierfest zu organisieren. Dazu stehen den Gruppen verschiedene Sets an Tools zur Verfügung, welche sich an vorab definierten Merkmalen orientieren.

- All-In-One: Als All-In-One Lösung steht Stackfield zur Verfügung. Stackfield vereinigt Chat, Projektmanagement, Whiteboard und Text-Dokumente in einer Plattform, womit die Integration der verschiedenen Tools gut funktionieren sollte und nur ein Login nötig ist.
- Leider Geil: In diesem Tool-Set waren die branchenführenden und aktuell sehr gehypten Produkte Slack, Trello, Miro und Google Drive zusammengefasst. Während zwar für jedes Produkt ein eigenes Login nötig ist, lassen sich die Produkte doch gut miteinander verknüpfen. Sie gelten als benutzendenfreundlich und leistungsstark.
- Niederschwellig: Letztlich funktionieren Tools nur dann, wenn sie von den Zielpersonen auch genutzt werden. Deshalb verbindet dieses Tool-Set die weitverbreiteten Tools WhatsApp und Google Drive sowie das vielleicht weniger bekannt Google Jamboard, welches aber über ein Google Login zugänglich ist.
- Datenschutz: Ein weiteres wichtiges Merkmal von digitalen Tools ist die Datenverarbeitung und Datensicherung. In diesem Tool-Set sind die Tools Matrix/Element und CryptPad zusammengefasst, welche Daten verschlüsseln und dezentral speichern. Leider hat sich niemand für dieses Tool-Set zur Lösung der Aufgabe entschieden.

Mit diesen Tools ausgestattet und relativ wenig Instruktion starten die Gruppen in die Erarbeitung des Quartierfests. Ziel dabei ist es, in der konkreten Situation zu erleben, welche Möglichkeiten und Hürden entstehen, wenn digital zusammengearbeitet wird. Gemäss Holger Nauheimer (2022) ermöglicht digitale Zusammenarbeit

- Eine höhere Autonomie der Team-Mitglieder, weil sie selbst entscheiden, in welcher Umgebung und zu welchem Zeitpunkt sie eine Aufgabe bearbeiten,
 - Ein klarerer Fokus auf die eigentliche Aufgabe der einzelnen Teammitglieder, sowie
 - Veränderungsprozesse, weil die Teammitglieder zu grösserer Transparenz, regelmässigem Feedback und einem geordneten Informationsfluss gezwungen sind.
- (S. 20)

In Bezug auf die Soziokulturelle Animation bieten also digitale Tools die Möglichkeit, mit Menschen ausserhalb der eigenen Institution zusammenzuarbeiten, sie aktiv und fokussiert in Projekte einzubinden und lange Projektgruppensitzungen zu verhindern. Nauheimer sieht in diesen Chancen aber auch einige Herausforderungen. So sind für alle Teammitglieder (fast) alle Informationen zu einem Projekt sichtbar, womit schnell zu viel Information und damit Orientierungslosigkeit vorhanden sein kann, der Fokus der Zusammenarbeit verschiebt sich weg von der Zusammenarbeit in Richtung Output, was die Teamdynamik schwächt zudem muss die Arbeit mit digitalen Tools erlernt werden, was Personen exkludieren kann (Nauheimer, 2022, S. 19).

Aus Sicht der Soziokulturellen Animation erscheint wohl insbesondere die Output-Orientierung als problematisch, weil in soziokulturellen Projekten der gemeinsame Prozess der Projektbeteiligten als zentral erachtet wird. Dieser gemeinsame Prozess ermöglicht Partizipation als Mittel der Integrationsförderung und der informellen Bildung (vgl. Peter Stade, 2019, S.

52). Allerdings wird digitale Zusammenarbeit in vielen Lebensbereichen und nicht zuletzt in der Arbeitswelt immer zentraler, entsprechend können die dazu notwendigen Kompetenzen durchaus als Lernziele informeller Bildung gelesen werden. Entscheidend ist, dass sich die Projektverantwortlichen überlegen, welche Wirkung ein Projekt erreichen soll, welche Ziele verfolgt werden und wie diese Ziele zu erreichen sind. Es ist vorstellbar, dass innerhalb eines soziokulturellen Projekts ein Quartierfest organisiert wird, um einen gemeinsamen, identitätsstiftenden Moment zu schaffen, wozu eine eher Output-orientierte Projektgruppe gegründet wird, innerhalb welcher digitale Kompetenzen als Lernziel informeller Bildung definiert werden.

In Bezug auf Partizipation als Ziel, also das Ermöglichen der Teilnahme an Entscheidungsprozessen, sind in den letzten Jahren verschiedenste Tools entstanden. Diese reichen von Abstimmungen in WhatsApp-Chats oder Instagram-Stories bis zu elaborierten Tools wie etwa pol.is oder decidim.org. Dieses Verständnis der Partizipation war allerdings nicht im Fokus der Veranstaltung.

Einstieg und Zugänglichkeit

In den Gruppen des Planspiels zeigen sich die genannten Herausforderungen bald. Zunächst brauchen alle Gruppen viel Zeit, um überhaupt auf die Tools zugreifen zu können und die Tools kennenzulernen. Dabei wäre es bei fast allen Tools hilfreich gewesen, eine Einführung zum Tool zu erhalten. Einzig WhatsApp ist, sobald alle Zugang zur entsprechenden Gruppe hatten, direkt anwendbar.

Informations-Überschuss und Orientierungslosigkeit

In allen Gruppen wird der Ruf nach mehr Struktur und klarerer Anleitung laut. Zu viel Information führt zu Orientierungslosigkeit. In jenen Gruppen, in welchen eine Person die Gruppenleitung übernimmt, werden schneller Ziele erreicht. Die digitale Zusammenarbeit scheint also zunächst zu mehr Hierarchie und zu direkterer Gruppenmoderation zu führen.

Gruppenprozess

Unabhängig der Tools zeigt sich in allen Gruppen, dass gemeinsame Abmachungen getroffen werden müssen und etwa verbindlich festgehalten werden muss, was mit welchem Tool gemacht wird. Wo sich Tools in ihren Funktionen überschneiden (etwa Slack und Trello-Chat), wird die Kommunikation schnell unübersichtlich.

Anwendung & Gerät

Praktisch alle Tools ausser WhatsApp funktionieren auf Handys nur eingeschränkt oder nicht. Digitale Zusammenarbeit setzt also eine gewisse Infrastruktur voraus, was Personen exkludiert, welche über diese Infrastruktur nicht verfügen. Neben einem entsprechenden Gerät (Tablet, Laptop, Desktop) ist dabei insbesondere der Internetzugang entscheidend. Die Gruppen können heute trotz gewisser Herausforderungen alle Ziele erreichen. Dazu gehört das Einholen einer Bewilligung bei der Stadtverwaltung, das Verschicken einer Medienmitteilung, das Erstellen eines Posts auf Social Media sowie das Erstellen einer Ablaufplanung und eines Programms. Die entstandenen Flyer sind am Ende dieses Berichts eingefügt.

Zen und die Kunst, ein Tool auszuwählen

Nach dem Planspiel verordnet Eike Rösch in seinem Input die gerade eben gemachten Erfahrungen in fünf Zen-Regeln digitaler Zusammenarbeit.

#0: Die Tools sind nur ein marginaler Baustein.

- Die Aktivierung der Menschen steht im Zentrum
- Brücken bauen, Verschränkung konkretisieren
- Absprachen und Transparenz
- Demut
- Bildungsgelegenheit nutzen

#1: Suche nicht das Vorhaben zum Tool, sondern das Tool zum Vorhaben.

- Welches Tool ermöglicht die Erreichung der fachlichen Ziele?
- Fachlichkeit first, Technologie second
- Kill your Darlings!

#2: Das Bewusstsein für die Menschen und ihre Lebenswelt ist entscheidend.

- Neben den fachlichen Zielen stehen die Menschen im Mittelpunkt.
- Wie sieht ihre Lebenswelt aus? Welche Tools und technischen Umgebungen kennen und nutzen sie?
- Welche Kompetenzen haben sie?
- Welche Einschränkungen haben sie? Verstärken oder reduzieren Tools diese?

#3: Erkenne die Menschen, die hinter deinen Tools stehen.

- Tools werden von Menschen gemacht – mit Interessen
- Kommerzielle Tools zeichnen sich durch hierarchische Machtverhältnisse aus:
 - Unterschiedliche Kontrolle über Daten (aka. Datenschutz)
 - Keine Gestaltungsmöglichkeiten (aka. Partizipation)
- Commons-Projekte bieten Gestaltungsmöglichkeiten und Datenschutz

#4: Glaube deinen Fingern und deinen Augen.

- Die beste Passung zur Fachlichkeit, zur Lebenswelt und mögliche Potenziale helfen wenig, wenn die Usability nicht gegeben ist
- Das gilt auch für ästhetische Präferenzen, was leider oft bei Commons-tools ein Knackpunkt ist

#5: Auch dein Tool ist ein Teil des Ganzen.

- Gerade wenn es darum geht, dauerhaft mit Tools zu arbeiten, kommen administrative und strukturelle Aspekte in den Blick:
 - Wie leicht sind die Tools zu administrieren? (z.B. Logins, Updates, usw)
 - Wo sind die Daten und wer kontrolliert sie? (im Sinne von: Wenn der Dienst abgeschaltet wird, wo stehen wir dann?)
 - Wie lassen sie sich mit anderen Tools integrieren / verknüpfen?
 - Was kostet das Tool? Was kostet es wirklich?
- Ausserdem: Wie hoch ist der Weiterbildungsaufwand für die Beteiligten?

#99: Deine Haltung und dein Konzept werden dir den Weg weisen.

Diskussion

In der abschliessenden Diskussion kommen viele wichtige Punkte zur Sprache. Da diese heute nicht ausdiskutiert werden können, sind sie hier als Sammlung dargestellt.

- Alle Involvierten haben andere Kompetenzen / Präferenzen usw.
- Es braucht Zeit, die entsprechenden Kompetenzen aufzubauen.
- Neben digitalen Kompetenzen sind auch andere Kompetenzen, etwa Sprache, wichtig.
- Zugänge zu Tools für Dritte ist oft ein Knackpunkt. Digitale Tools sind aber oft in mehreren Sprachen verfügbar oder können via Google-Add-On übersetzt werden.
- Digitale Tools ermöglichen Zugänge ausserhalb der verbalen Sprache.
- Der Moderation kommt die wichtige Funktion zu, den digital Gap zu bearbeiten.
- Tools (auch analoge) sollten in Projektgruppen bewusst thematisiert werden.
- Informelle Bildung auch im Kontext der Digitalität gestalten und ermöglichen.
- Ab und zu macht es Sinn, sich auszuklinken und mit etwas Distanz die verwendeten Tools zu hinterfragen (kritisch-reflexive SKA)
- Tools verändern sich, es werden ständig neue Tools entwickelt. Wie bleibt ein Team ajour? Evtl. macht es Sinn, Zuständigkeiten wie Support, Ajour bleiben o.ä. in einem Team zu definieren.
- Gibt es so etwas wie hybride SKA?

Es zeigt sich, dass die Fragen nach dem „Warum“ zentral ist und dem „Wie“ vorgelagert sein muss. Warum tun wir das, was wir tun? Warum organisieren wir dieses Quartierfest, diesen Jugendtreff, diesen Workshop? Erst wenn solche Fragen geklärt sind, stellt sich die Frage nach dem „Wie“: Wie erreichen wir diese Wirkung, dieses Ziel? Welche Tools unterstützen uns dabei? Dabei bieten digitale Tools durchaus Chancen und Potentiale. Unser Ziel für diesen Fachpool ist es, das Ausprobieren solcher digitalen Tools als etwas Kreatives und Lustvolles erlebbar zu machen. Wir hoffen, das ist uns gelungen!



Bild 1-3: Die entstandenen Flyer vom Planspiel vor Ort.

Literatur

- Nauheimer, H. (2022). Praxisbuch Hybride Teams. Wie die Zukunft der Zusammenarbeit auf den Weg gebracht wird. Beltz.
- Stade, P. (2019). Partizipation. In Friz, A. & Willener, A. (Hrsg.): Integrale Projektmethodik (S. 50 – 67). Interact.

Digitale Toolbox

- [link](#)

Im Juli 2023, Eike Rösch, Teresa Ruhstaller, Johannes Küng

Der Inhalt liegt in der Verantwortung der Verfassenden und widerspiegelt nicht zwingendermassen die Meinung von Soziokultur Schweiz.