

Digital im Quartier – Was geht? – Was kommt?



Dr. Gesa Linnemann

Was bedeutet *Digitalisierung*?

Unterschiedliche Begrifflichkeiten:

- *Digitalisierung* (z.B. Beranek, Sagebiel & Hill, 2019)
- *Digitale Transformation* (z.B. Gapski, 2018)
- *Mediatisierung* (z.B. Krotz, 2001)
- *Digitale Mediatisierung* (z.B. Sagebiel & Pankofer, 2018)

Was bedeutet *Digitalisierung*?

Gebrauch und Einfluss binär („digital“) kodierter Informationen und Technologien in individuellen und gesellschaftlichen Zusammenhängen

Digitalisierung als Chance?...

...stimmen voll und ganz zu:

88 %

16 – 29 Jahre



56 %

65 +



N = 1.005, Bitcom Research 2020, präsentiert zum Digitaltag 2020

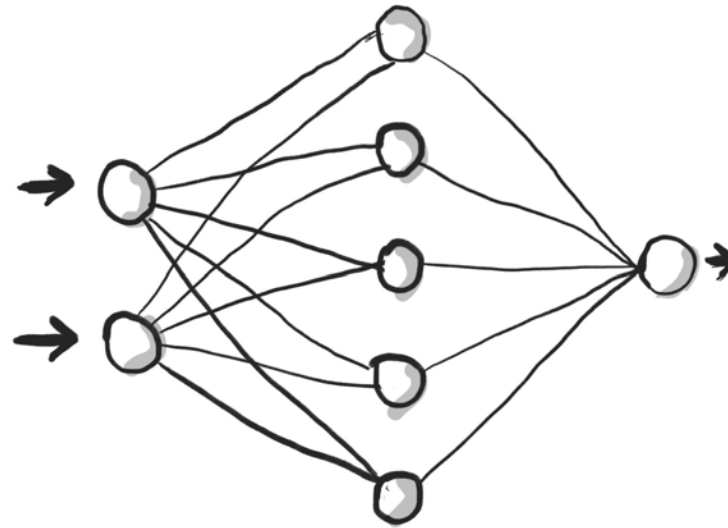




Steigende
Rechenkapazität



Große
Datenmengen

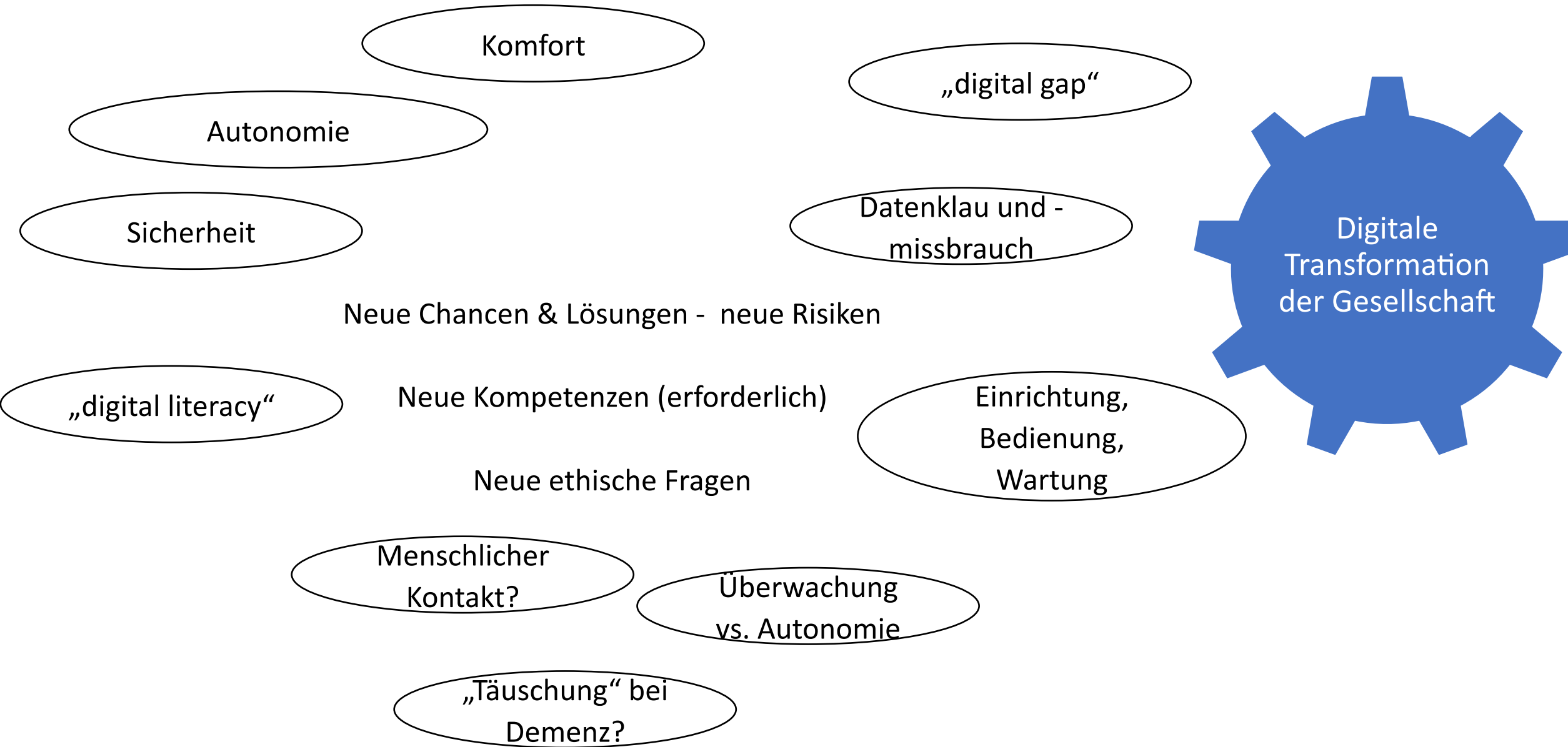


Künstliche Intelligenz

Gesellschaftliche Prozesse

Neue Chancen & Lösungen - neue Risiken
Neue Kompetenzen (erforderlich)
Neue ethische Fragen



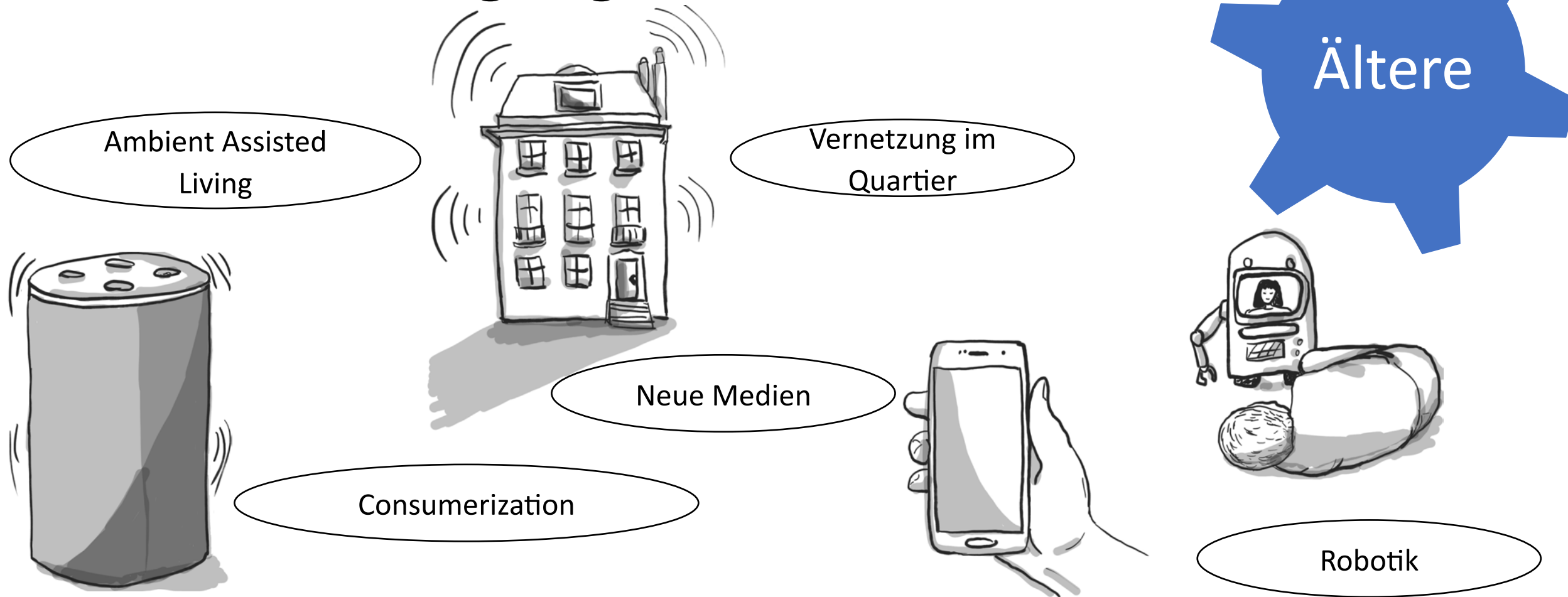


Wie verändert Digitalisierung die Organisationsebene und die Arbeit (rund um das Alter)?

- „New Work“ & selbstorganisierte Teams
 - *Z.B. Buurtzorg*
- Veränderte Kommunikation & Organisation (außen & innen)
 - *Social Media, Onlineberatung, Teamkommunikation home office, automatisierte Tourenplanung, ...*
- Neue Strategien und Angebote zur Personalgewinnung
 - *Werbung über Social Media, Bewerbung ohne Unterlagen, Kontakt über Social-Media-Kanäle*
- Aus- und Fortbildung: neue Anforderungen, E-Learning

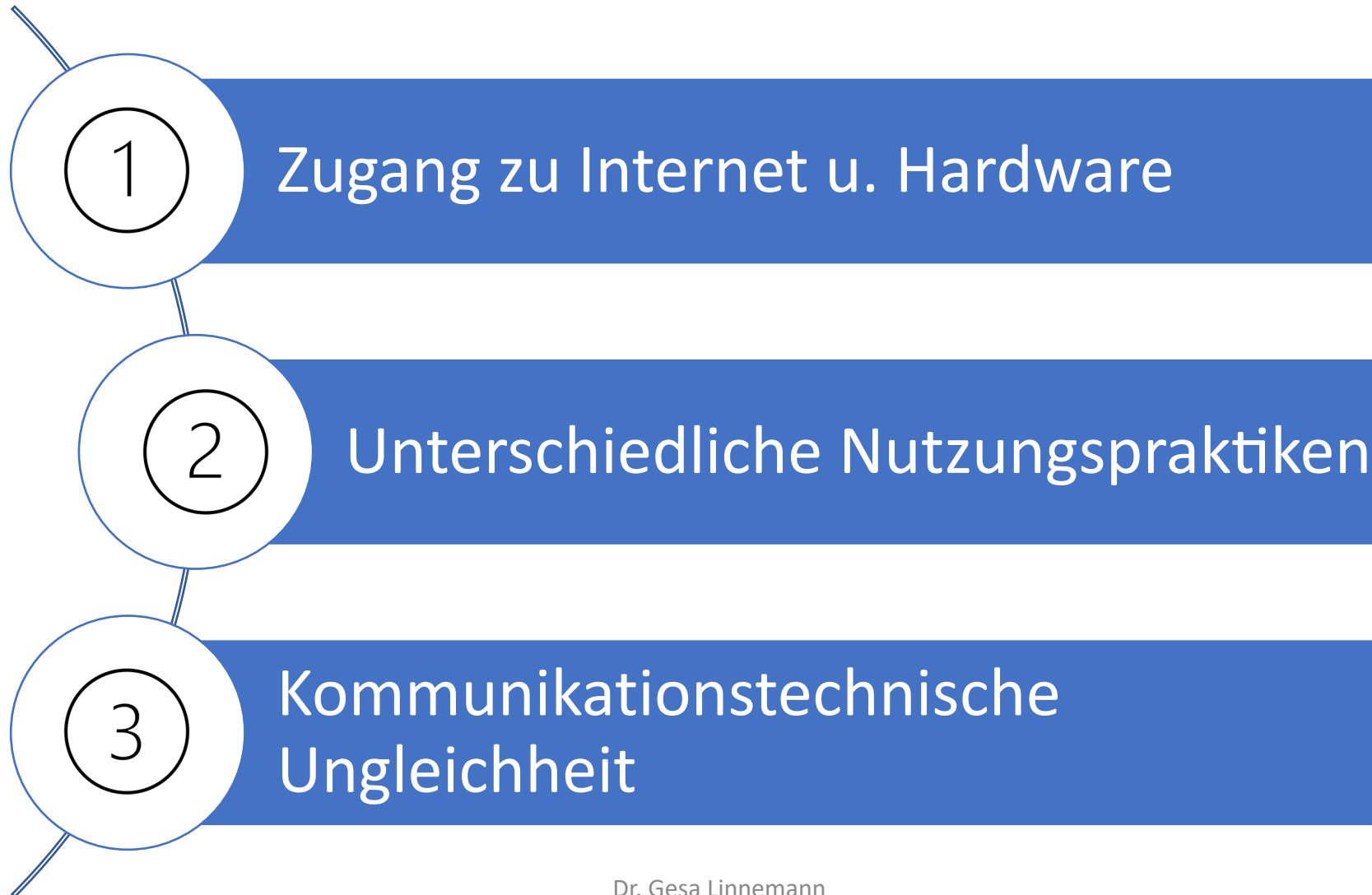


Wie verändert Digitalisierung die Lebensbedingungen älterer Menschen?



Digitaler Zugang?

Digitale Spaltung (*digital divide, digital gap*)



Digitale Spaltung – Alter und sozio-ökonomischer Status

- Niedrigerer sozio-ökonomischer Status: niedrigere Lebenserwartung und höheres Risiko für chronische Krankheiten (Lampert & Hoebel, 2019, <https://doi.org/10.1007/s00103-019-02917-x>)
- Niedrige formale Bildung und niedriges Einkommenslevel beeinflussen, ob Menschen das Internet nutzen (DIVSI Ü60-Studie, 2016, <https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2016/10/DIVSI-UE60-Studie.pdf>)

Digitale Spaltung – Alter und sozio-ökonomischer Status

- Niedrigerer sozio-ökonomischer Status: niedrigere Lebenserwartung und höheres Risiko für chronische Krankheiten (Lampert & Hoebel, 2019, <https://doi.org/10.1007/s00103-019-02917-x>)
- Niedrige formale Bildung und niedriges Einkommenslevel beeinflussen, ob Menschen das Internet nutzen (DIVSI Ü60-Studie, 2016, <https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2016/10/DIVSI-UE60-Studie.pdf>)

Gefahr einer digitalen Spaltung **zusätzlich** zu vielschichtigen sozialen Exklusionsprozessen im Alter (Friebe, 2010)

Weitere Hindernisse

- Keine passende Lösung am Markt
- Fehlende Infrastruktur
- Komplizierte Bedienung
- Bedienung aufgrund körperlicher/ geistiger Beeinträchtigungen schwierig

Weitere Hindernisse

- Mehraufwand bei Einführung/ Umstellung auf Digitalisierung
- Fehlende Unterstützung
- Fehlendes Selbstvertrauen bzgl. Techniknutzung
- Sicherheitsbedenken (u.a. Datenschutz u. –sicherheit)
- ...

Wozu digitale Werkzeuge mit älteren Menschen nutzen?

- Digitalisierung durchdringt alle Lebensbereiche
- Werkzeug, das in jedem Alter genutzt werden kann
- Teil kultureller Bildung → soziale und gesellschaftliche Teilhabe (de Groote, 2019; Wickel, 2011)
- Vielfalt an Möglichkeiten → unterschiedliche Bedürfnisse ansprechbar

Wie verändert Digitalisierung das Quartier?

- Quartier als subjektiver „Alltags-Raum“
 - Bedürfnisse
 - Angebote
- Der **Sozialraum** verändert/ erweitert sich:
 - "virtuelle" Communities, Selbsthilfegruppen etc. über Ortsgrenzen hinweg, „digitale Quartiere“
 - „distance caregiving“
 - ...
- Bedeutung steigt mit verminderter Mobilität im Alter (Grates et al., 2018)



Nutzungsmöglichkeiten

- **Kommunikation** (z.B. Videochats, Apps, intelligente Bilderrahmen, ...)
- **Beschäftigung, Bildung, Kultur & Kreativität** (Virtuelle Museums- und Konzertbesuche, Online-Gottesdienste, Online-Kurse, ...)
- **Biografiearbeit** (Musik- und Videoplattformen nutzen, Erinnerungsdatenbanken wie memoro.org, Ahnenforschung, ...)
- **Rat & Hilfe** (z.B. Angebote im Quartier erfahren u. wahrnehmen, hybride Beratung, Telemedizin, Hilfe im Notfall, ...)

Medienkompetenz: *Ein* Schlüssel zu neuen Ressourcen, z.B.

- Zugang zu Informationen
- Neue Formen der Teilhabe
- Neue Formen von Kultur und Kreativität
- Erschließung neuer Sozialräume
- Sozialräume in die Häuslichkeit holen



Unterstützungsstrukturen

- Informell, Ehrenamtlich & professionell (u.a. intergenerativ, Tandem-, Kurskonzepte, Offene Treffs und Unterstützung)
- online u. offline
- Informationen, Services, Vernetzung
- 100 Digitale Erfahrungsräume

Unterstützungsstrukturen

- Informell, Ehrenamtlich & professionell (u.a. intergenerativ, Tandem-, Kurskonzepte, Offene Treffs und Unterstützung)
- online u. offline
- Informationen, Services, Vernetzung
- 100 Digitale Erfahrungsräume

<https://www.bagso.de/themen/digitalisierung/digitalpakt-alter/100-digitale-erfahrungsorte/>

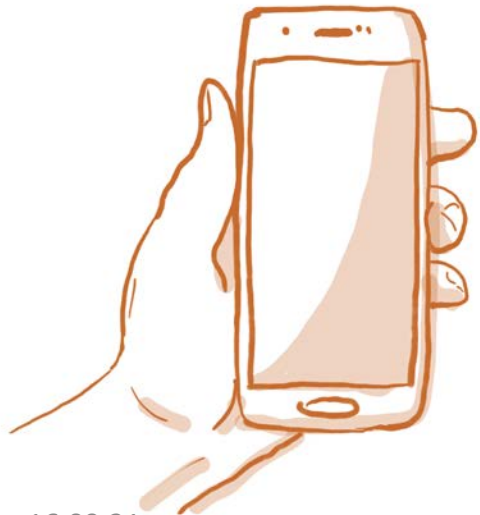


Beispiel: Bridge the Gap! – Erasmus+ Projekt

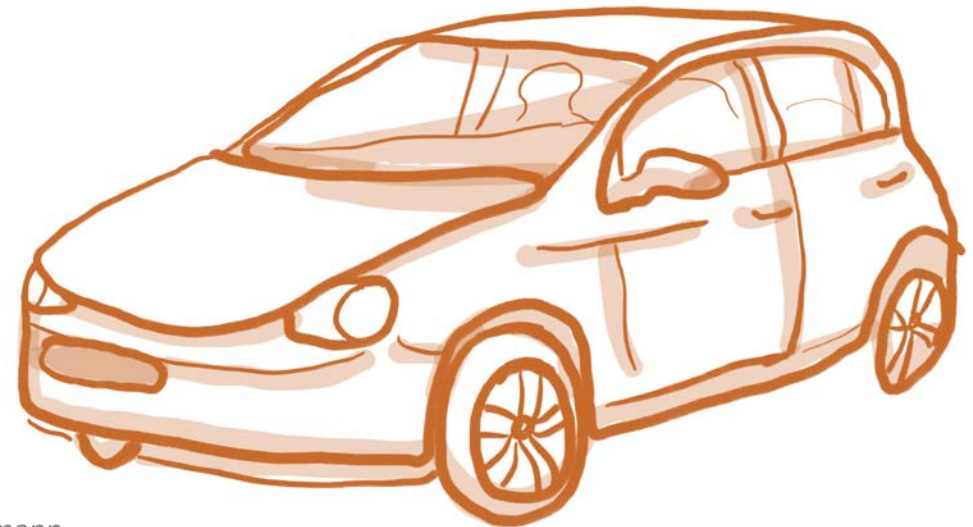
- Wie können ältere Menschen befähigt werden, mit digitalen Mitteln selbständig zu leben und mit ihrer Umgebung zu interagieren?
- Wie kann die digitale und soziale Partizipation älterer Menschen ermöglicht und gestärkt werden?
- Europaweites Projekt mit Teilprojekten, z.B. „Seniorennetz Berlin“
<https://www.seniorennetz.berlin/>
- Entwicklung eines Training-Kits

Bestimmte Zielgruppen: Pflegende Angehörige

- „In.kontakt“-App
- Informationen, z.B. <https://www.wege-zur-pflege.de>



16.09.21



Dr. Gesa Linnemann

24

Plattformen: Infos und soziale Vernetzung

- Digitale Plattformen → mehr bei TOP 4
- Beispiele:
 - Gut versorgt in...
 - Nebenan.de



HELPEN MAAKT JE HAPPY

Samen zijn we er voor elkaar: bekijk vraag of aanbod in jouw buurt en doe ook mee!

Wat wil je doen?

☒ Ik wil helpen☐ Ik zoek hulp

Waar?

 **ZOEKEN**

✓ Veilig

✓ In de buurt

✓ Maak het verschil



Einbettung in die „Smart City“

- Verzahnung (Städte-)baulicher Gegebenheiten und Infrastruktur mit digitalen Angeboten
- Besonderheit im Alter: „paradox of neighbourhood participation“ (Buffel et al. 2014)
 - Wie Potentiale nutzen und Teilhabe ermöglichen?



16.09.21

Dr. Gesa Linnemann



27

„digital vor ambulant vor stationär“

Was kommt?

Gesetzliche Entwicklungen, etwa:

- Digitale Pflegeanwendungen (DiPAs)
- Telematik
- ...

Gesellschaftliche und demografische Entwicklungen, etwa:

- Vereinzelung
- Sich verändernde Bedürfnisse und Ansprüche
- Mehr Menschen mit Demenz
- ...

Technische Entwicklungen, etwa:

- Leistungsfähigkeit von Künstlicher Intelligenz und Sprachassistenten
- Miniaturisierung
- ...

Herausforderungen – Ansätze

- Keine passende Lösung am Markt
→ Vernetzung Praxis + Wissenschaft, „Ideenstelle“
- Fehlende Infrastruktur
→ entsprechende Infrastruktur schaffen und zugänglich machen
- Komplizierte Bedienung
→ Co-Creation, Fernwartung
- Bedienung aufgrund körperlicher/ geistiger Beeinträchtigungen schwierig
→ automatische Lösungen „im Hintergrund“, Fernwartung, sehr einfache Bedienkonzepte

Herausforderungen – Ansätze

- Mehraufwand bei Einführung/ Umstellung auf Digitalisierung
→ Modelleinrichtungen o.ä. besuchen, Aufwand offenlegen, informiert entscheiden, Weiterbildung
- Fehlende Unterstützung
→ Hilfe geben und bekannt machen (informell u. institutionell)
- Fehlendes Selbstvertrauen bzgl. Techniknutzung
→ niederschwellige Angebote, Technik „im Hintergrund“, angemessene Erklärungen
- Sicherheitsbedenken
- → Transparenz und Selbstbestimmung bzgl. der eigenen Daten

Was noch?

- Überbrückungslösungen
 - z.B. per Telefon: <https://www.silberdraht.tel>
 - Bildschirm (Videobesuch, „Tante Laura“)
- Vom Problem her denken (nicht von Produkten), aber: offen sein und inspirieren lassen
- Politische Mitwirkung



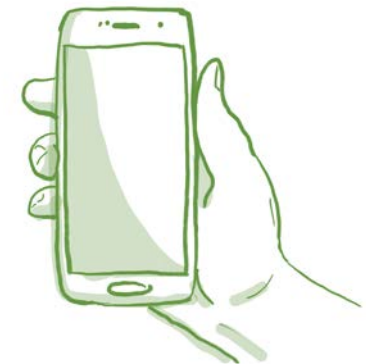
Was noch?



- Flächendeckende, unabhängige **Beratungsangebote** zu Einsatzmöglichkeiten digitaler Technologien im Alter
- **Forschung & Weiterbildung** z.B. im Bereich digitale Medienpädagogik/ Kulturpädagogik im Bereich Alter (Fokus v.a. auf Kinder- und Jugendarbeit)
- **Offenheit** für's Ausprobieren bei allen Beteiligten

Vielen Dank!

Kontakt: Dr. Gesa Linnemann
gesa.linnemann@fh-muenster.de



Weitere Infos & Ressourcen

Digitalkompass

- <https://www.digital-kompass-muenster.de>



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

verbraucherzentrale
Rheinland-Pfalz



Nie zu alt fürs Internet!

<https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/nie-zu-alt-fuers-internet-/78538>

Website „Methodenkoffer“

- <https://methoden.forum-seniorenarbeit.de/>
- „Ideen und Anregungen zur Gestaltung von Lernszenarien in der Seniorenarbeit“
- Web-Seminare dazu auf: <https://forum-seniorenarbeit.de/>

Digitaler Engel

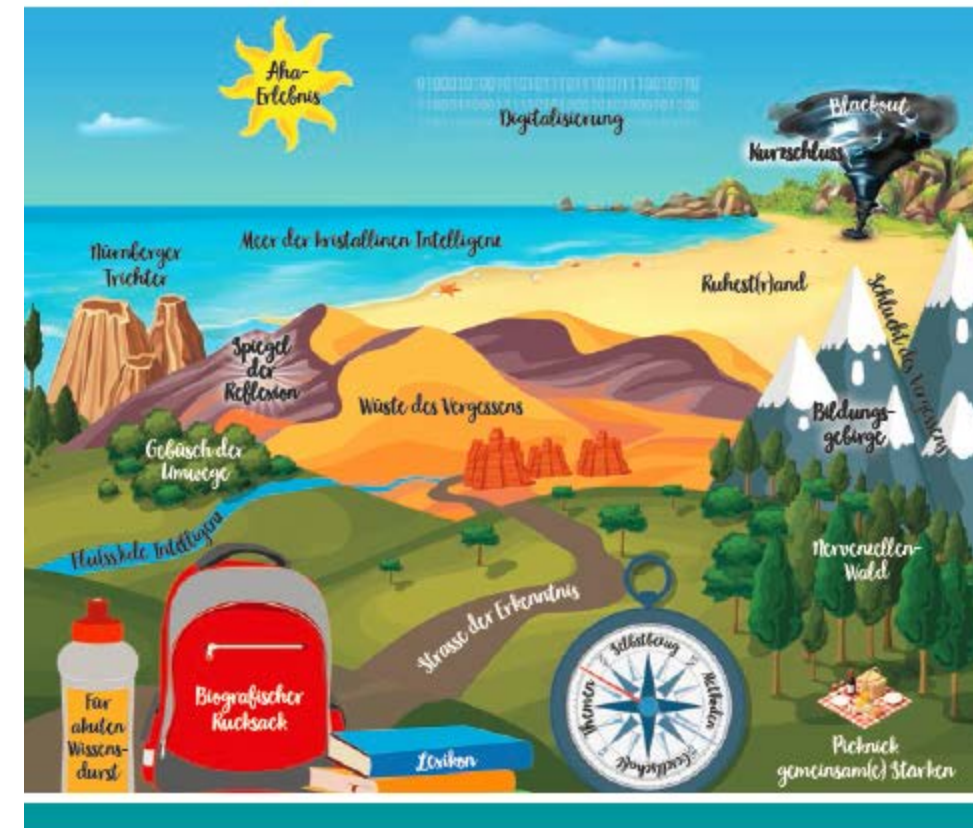
- <https://www.digitaler-engel.org/>



<https://forum-seniorenarbeit.de/2018/07/neugierig-bleiben-bildung-und-lernen-im-alter-broschuere-der-bagso/>

Neugierig bleiben!

Bildung und Lernen im Alter



<https://www.wissensdurstig.de/wp-content/uploads/2018/05/Wissensdurstig-BAGSO-PDFs.pdf>



Internetportal wissensdurstig.de

“
”

- Wissensdurstig.de ist ein Internetportal der BAGSO – Bundesarbeitsgemeinschaft der Seniorenorganisationen e.V., das Seniorinnen und Senioren mit Anbietern von Kursen und Veranstaltungen zusammenbringt
- Informationen zu Bildungsangeboten für ältere Menschen in ganz Deutschland
- Tipps und Materialien zu Digitalisierung und Bildung im Alter
- Wissenswertes für Bildungsanbieter
- Gute Praxisbeispiele
- Aktuelle Informationen über Digitalisierung, Bildung, Projekte, Aktionen und mehr...

8. Altersbericht der Bundesregierung

- <https://www.achter-altersbericht.de>

Listen von Produkten aus dem Bereich Digitalisierung in der Altenhilfe

- <https://www.careforinnovation.com/loesungen/>
- <https://gies.hk/en/expo/exhibition-products>
- <https://wegweiseralterundtechnik.de/index.php/Hauptseite>
- <https://www.digi-quartier.de/technikdatenbank/>
- <https://www.senovation-award.de/finalisten-2020/start-ups.html>

Beschäftigung, Bildung & Kultur

App Auguste – Spiele für Menschen mit Demenz. Die kostenfreie App bietet die Möglichkeit, gemeinsam mit Menschen mit Demenz Spiele in verschiedenen Schwierigkeitsstufen zu spielen.

- <https://www.deutsche-alzheimer.de/unser-service/archiv-alzheimer-info/auguste-eine-app-fuer-menschen-mit-demenz.html>
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=games.vollkorn.auguste&hl=de>

Beschäftigung, Bildung & Kultur

Virtuelle Museumsbesuche & Konzerte

- Vatikanische Museen:
<http://www.museivaticani.va/content/museivaticani/de/collezioni/musei/tour-virtuali-elenco.html>
Louvre: <https://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne>
British Museum: <https://britishmuseum.withgoogle.com/>
Uffizien Florenz: <https://www.virtualuffizi.com/de/virtuelle-tour.html>
- *Mehr Museen und Ausstellungen lassen sich finden via Google Arts & Culture:*
- <https://artsandculture.google.com/?hl=en>
- <https://www.digitalconcerthall.com/de/home>

Biografiearbeit

- Erinnerungsdatenbank memoro.org
- Ahnenforschung
- BaSeTaLK (<https://www.basetalk.de>)
- ...

Kreative Projekte

- Ton- und Videoaufzeichnung kreativ nutzen
- Action Bound
- Komponieren mit Künstlicher Intelligenz
(<https://openai.com/blog/musenet/>)
- ...

Tools

- Smartphones & Tablets bieten
 - Kamera
 - Ton
 - Video
- Apps

Tools

- Padlet: Ideen und Informationen online sammeln/ zusammenstellen (*ohne Anmeldung, einfache Bedienbarkeit*)
 - de.padlet.com
- Audacity: Kostenlos Ton aufnehmen, schneiden, bearbeiten
 - <https://www.audacity.de>
- Weitere Anwendungen:
<https://www.medienkompetenzportal-nrw.de/praxis/toolbox.html>