



Bezirksverband
Niederrhein e.V.

Modellprojekt

Transformation erleben -

Digitalisierung passgenau gestalten

Projektleitung: Elena Fronk / elena.fronk@awo-niederrhein.de

Projektstart: 01.07.2021, Laufzeit: 3 Jahre

Gefördert von der Stiftung Wohlfahrtspflege NRW

Wer wir sind

- Spitzenverband der Freien Wohlfahrtspflege mit hundertjähriger Geschichte
- Mehr als 24.000 Mitglieder in ca. 160 Ortsvereinen, die in 16 Kreisverbänden organisiert sind.
- ca. 13.000 Mitarbeitende in den Diensten und Einrichtungen des BV Niederrhein und seiner Kreisverbände.
- Allein der Bezirksverband erreicht...
 - ...täglich direkt mehr als 19.000 Kinder, 1.700 Menschen mit Behinderungen, über 6.000 Pflegebedürftige,
 - ...wöchentlich 1.100 Menschen mit Zuwanderungsgeschichte
 - ...jährlich mehr als 10.000 Menschen mit den Beratungsangeboten zur Familienplanung und Sexualität

Projektpartner

Der Bezirksverband Niederrhein mit vier seiner Kreisverbände:

- Solingen
- Mönchengladbach
- Mettmann
- Oberhausen

... 1000 teilnehmende Mitarbeitende ...

aus unterschiedlichen Arbeitsbereichen.

- Verwaltung
- Bildung und Qualifizierung
- Kinder-, Jugend- und Familie
- Migration und Integration
- Schwangerschaft und Sexualität
- Eingliederungshilfe / Menschen mit Behinderung
- Senioren, Pflege und Betreuung



talent::digital



**HOCHSCHULE
FRESENIUS**
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES



Idee und Ziele

Entwicklung des „digitalen Mindsets“ in den Verbänden

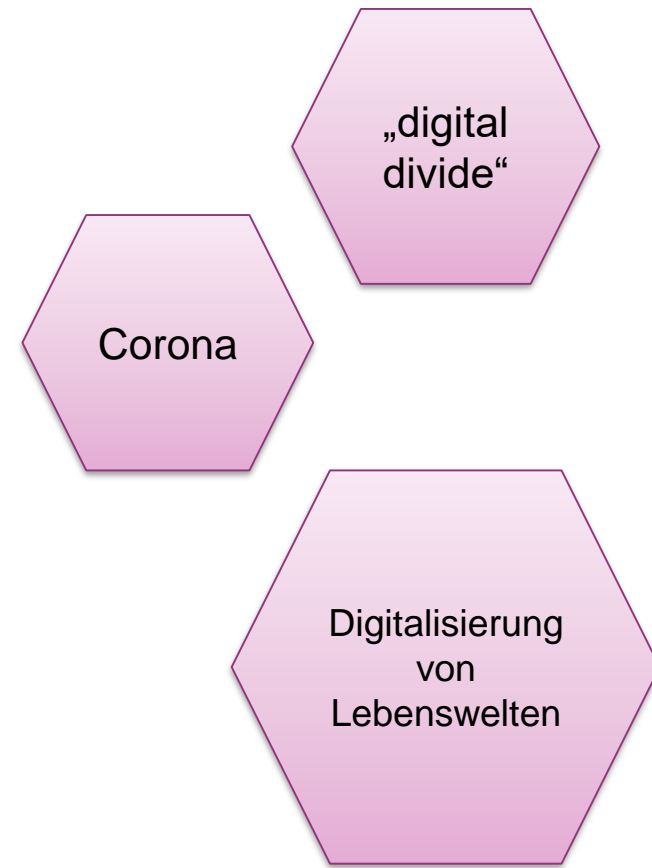
- Offenheit und Neugier
- Verständnis für Chancen der Digitalisierung

Bedarfsorientiertes, praxisnahes Qualifizierungskonzept

- Erprobung innovativer Formate
- digital kompetente Mitarbeitende
- innovative und passgenaue
Angebote für Kund*innen

Modellcharakter: Messung von Kompetenzen, wissenschaftliche Begleitung

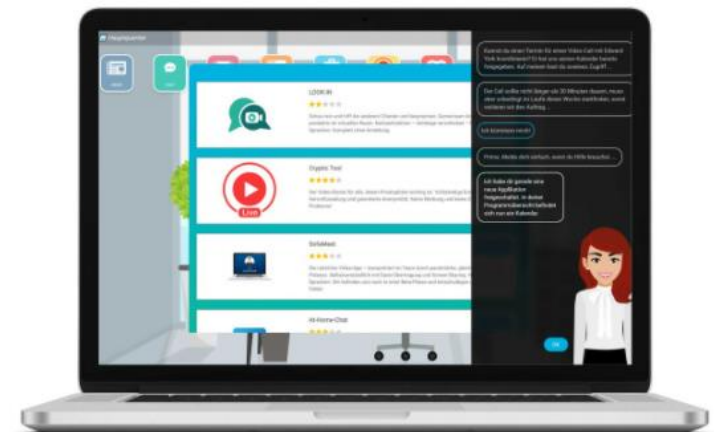
- Nachhaltigkeit und Transfer



Kern des Projektes: Nutzung der Spiel- und Lernplattform talent::digital

- Die **Messung von Kompetenzen** auf Basis des digComp 2.1. vermittelt ein fundiertes Bild des Ist-Standes auf Organisations- und individueller Ebene.
- „**Learning by Gaming**“ (Lernen im Spiel): Schon bei der Nutzung der Plattform werden die digitalen Kompetenzen der Mitarbeiter*innen passgenau geschult.

Demoverision:
talentdigital.eu/reg_demo/





talent:digital x +
https://awonr.talentedigital.eu/#/ Keine Synchronisierung

Wenn Ideen fliegen lernen.

Weitere Staffeln ^

Was passiert in Staffel 1?
Als gefeiertes Erfinder-Genie kehrst du von Geheimdiensten und Militär den Rücken, um dein Wissen zukünftig in den Dienst der Menschheit zu stellen. Edward York, Philanthrop und Unternehmer, ist von deiner Neuausrichtung begeistert und testet deine Fähigkeiten. Ein alter Feind erscheint zudem auf der Bildfläche ... Gelingt es dir die Unternehmung zum Erfolg zu führen?

Themenschwerpunkt dieser Staffel:

1. Cloud und Prozessautomatisierung: So erleichtern Cloud-Tools deine Arbeit.
2. Schutz und Sicherheit: Wie du dich und Daten, mit denen du arbeitest, besser schützt.

1. Neustart
Zukünftig willst du deine Fähigkeiten ausschließlich in den Dienst des Guten stellen. Es kommt dir daher gelegen, dass der bekannte Unternehmer Edward York mit einem Auftrag auf dich zukommt.

Kompetenzen 11/13 ▶ Abzeichen 3/4 ▶ Take-aways ▶

2. Die Reise beginnt
Der Angriff auf dein System hat dir gezeigt, dass du verwundbar bist. Goblin Inc. will deine Idee boykottieren. Dennoch bist du bestärkt darin, den eingeschlagenen Weg weiter fortzuführen.

Kompetenzen 5/8 ▶ Abzeichen 1/3 ▶ Take-aways ▶

3. Alleine im Zug

AUSLOGGEN Feedback

Phasenplan

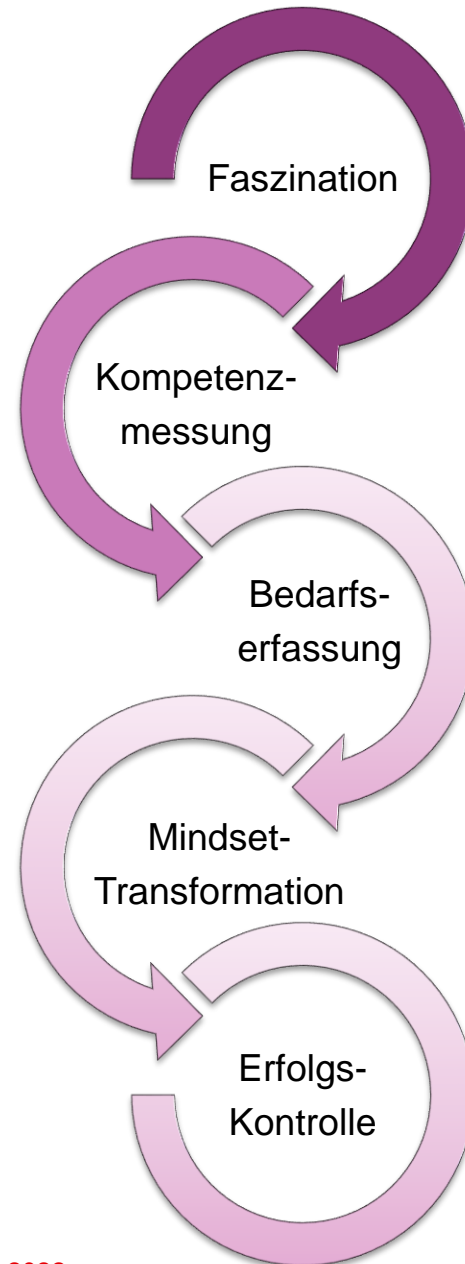
Nutzung der Plattform:

01.11.2021

bis 31.10.2023

Wissenschaftliche Erhebung:

Vor, während und nach
dem Einsatz der Plattform



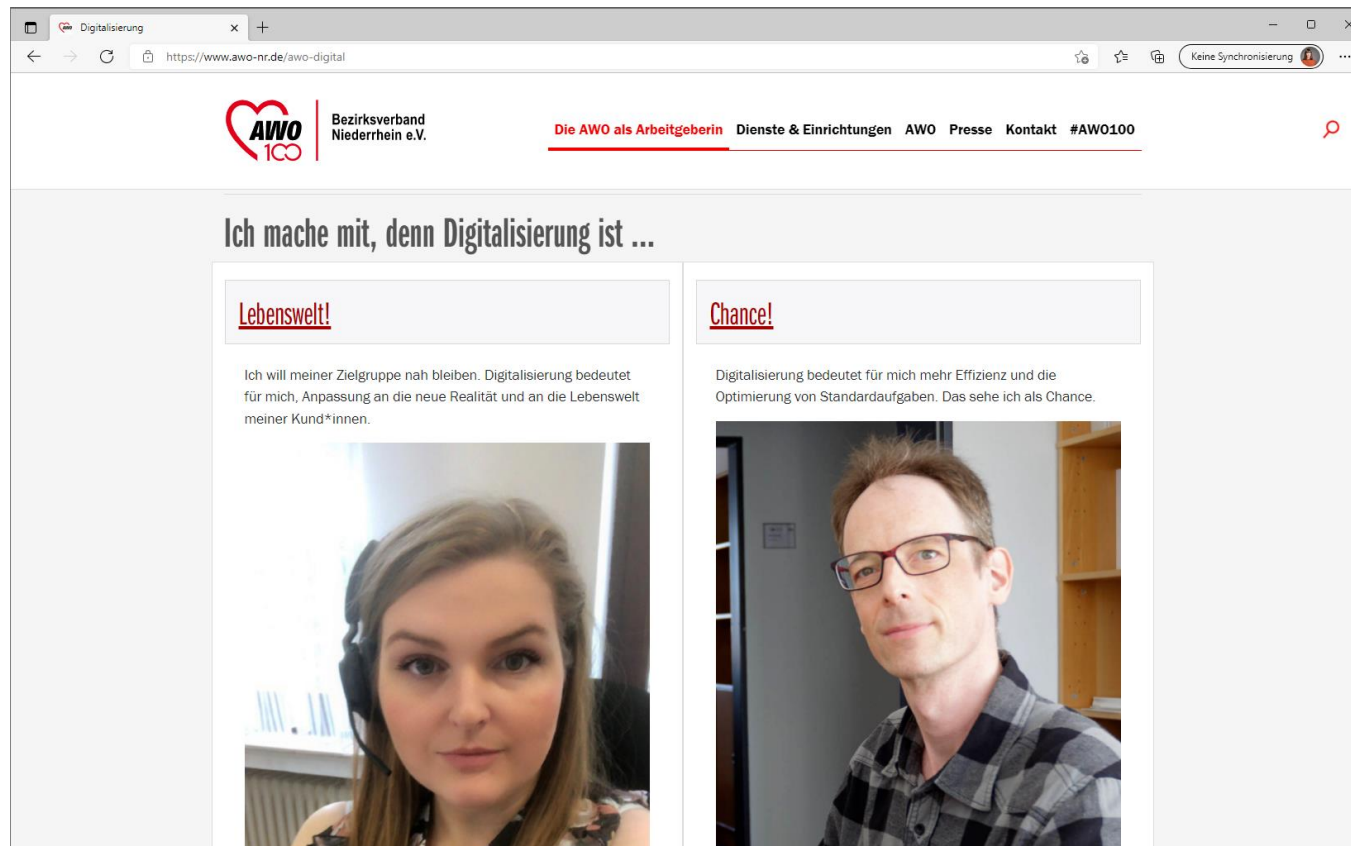
Information und Beteiligung in der Faszinationsphase: Was bisher geschah

- Workshops mit Geschäftsführer*innen und Vorständen
 - Workshops mit Projektkoordinator*innen
 - Austausch mit Multiplikator*innen
- Informations- und Beteiligungskonzept
- Konkrete Beispiele:**
- Videobotschaften des Vorstandes
 - Einbinden der Multiplikator*innen in Projektkommunikation
 - Podcast gemeinsam mit dem Kreisverband Mönchengladbach
 - Auftaktveranstaltungen und gemeinsames Spielen / Vorstellung des Projektes in einzelnen Teams
 - Videoanleitungen / FAQ (interne Website)
 - Regelmäßige Newsletter zur Freischaltung neuer Episoden

Das Engagement der Leitungsebene transportieren, z.B. über Videobotschaften



Engagierte Mitarbeitende als Multiplikator*innen einbinden (awo-nr.de/awo-digital/)



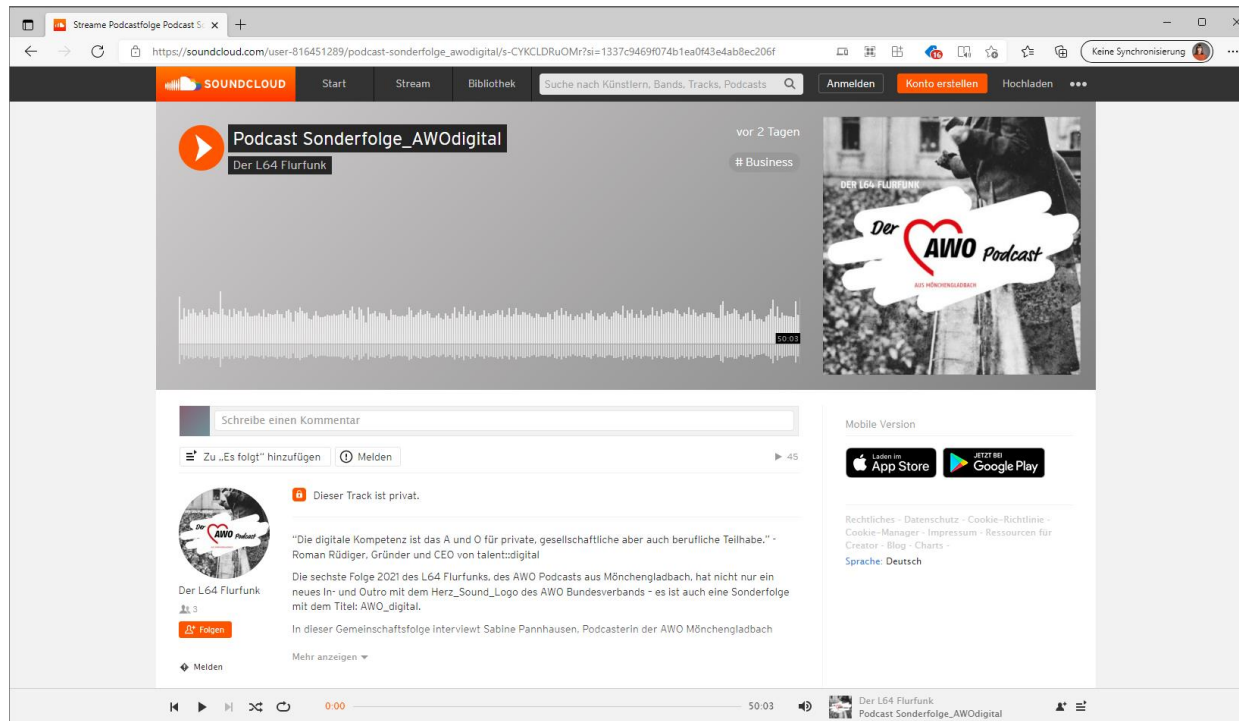


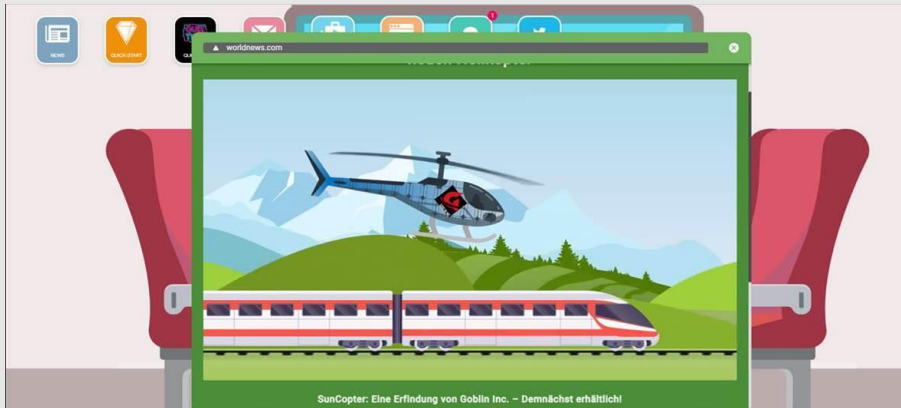
Bei den „Basics“ ansetzen: Wörterbuch zur Digitalisierung

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://www.awo-nr.de/awo-digital>. The page header includes the AWO 100 logo and the text 'Bezirksverband Niederrhein e.V.'. A navigation menu contains the following items: [Die AWO als Arbeitgeberin](#), [Dienste & Einrichtungen](#), [AWO](#), [Presse](#), [Kontakt](#), and [#AWO100](#). The main content area is titled 'Was ist was? Unser Wörterbuch zur Digitalisierung'. Below the title is a search prompt: 'Zur Sortierung geben Sie bitte ein Suchwort ein ...'. A search input field contains the text 'Suchwort'. Below the search field is a list of categories: [Apps](#), [Blended Learning](#), [Cloud](#), [E-Learning](#), and [Hardware](#).

Podcastfolge zu talent::digital

<https://kurzelinks.de/PodcastAWOdigital>





Newsletter zum Start neuer Episoden

VIERTE EPISODE AB HEUTE FREIGESCHALTET

NEUE HERAUSFORDERUNGEN ERWARTEN SIE

Ihr Widersacher Goblin Inc. Ist an die Pläne für den SunCopter gelangt. Sie können es nicht glauben: Ein Maulwurf in den eigenen Reihen? Während Sie damit beschäftigt sind, einige Brandherde zu löschen, droht bereits die nächste Katastrophe. Nebenbei lernen Sie, wie Sie unsichere Seiten erkennen und mit „Phishing“ umgehen können. Hier geht's zum Spiel: <https://awonr.talentedigital.eu/>

Melden Sie sich zum gemeinsamen Spielen zu unseren Online-Treffen an. Die Termine – auch für Neueinsteiger*innen – finden Sie weiter unten.

„PFISHING“? WAS HEISST DAS ÜBERHAUPT?

UNSER WÖRTERBUCH ZUR DIGITALISIERUNG ERKLÄRTS!

Wenn es um die Digitalisierung geht, sind wir mit vielen Anglizismen und IT-Fachwörtern konfrontiert, die wir in unserem neuen Wörterbuch erklären. Welche Wörter rufen bei Ihnen Fragezeichen hervor? Senden Sie uns eine E-Mail an digitalisierung@awo-niederrhein.de und wir nehmen diese Wörter in unser Wörterbuch auf!

Zum Wörterbuch gelangen Sie hier: [Digitalisierung \(awo-nr.de\)](https://awo-nr.de) (nach unten scrollen!)

DIGITALER ÜBERLEBENSTIPP

Statusbericht

Nach 3 Monaten mit talent::digital

- Stetig wachsende Nutzungszahlen, noch nicht so hoch wie erhofft.
- Dabei ist die Entwicklung der Nutzungszahlen zwischen den Verbänden sowie zwischen Arbeitsbereichen unterschiedlich.
- In einigen Einrichtungen/Bereichen wurde die Plattform aufgrund der angespannten Coronalage noch nicht eingeführt.
- Das Feedback der Mitarbeitenden zur Plattform ist gemischt.

Herausforderungen:

- Wie können mehr Mitarbeitende motiviert werden, beim Projekt mitzumachen und sich auf der Plattform zu registrieren?
- Wie können Teilnehmende motiviert werden, regelmäßig zu spielen?

Chancen!

- Gelingens- und Hemmfaktoren sind aufgrund der unterschiedlichen Verteilung der Zahlen gut zu identifizieren.
- Konstruktive Kritik der Mitarbeitenden an der Plattform ermöglicht talent::digital passgenaue Weiterentwicklung des Spiels.

Erfolgsfaktoren

- Klare Positionierung der Führungs- und Leitungsebene
- Regelmäßiges Reporting in internen Kommunikationsgremien (z.B.: Abteilungsleiterrunde, Briefing)
- Auftaktveranstaltungen / Gemeinsames Spiel vor Ort
- Vorstellung des Projektes in einzelnen Teams
- Einbindung der Multiplikator*innen
- Beteiligung der Mitarbeitenden an der Spielentwicklung (z.B. durch Sammeln und Weitergabe von Feedback an talent::digital, Möglichkeit neue Episoden zu testen)
- „Übersetzung“ der Spielinhalte in die alltägliche Praxis (z.B. im „Projekt-Newsletter“)
- Begleitung und Unterstützung wenn es „hakt“ (z.B. durch Hilfestellung am Telefon / per E-mail)
- ...

Hemmende Faktoren

- Mangel an Ressourcen wie Zeit, Raum und Hardware (insb. bei Mitarbeitenden im Bereich personenbezogener Dienstleistungen)
- Kritische Haltung gegenüber IT / Digitalisierungsprozessen
- Falsche Zeitpunkte (z.B. wenn gerade der Jahresabschluss ansteht, viele erkrankt sind,) oder das Warten auf den richtigen Zeitpunkt.
- Eingeschränkte Möglichkeiten für Präsenzformate
- Unsicherheit darüber für wen das Spiel ist und was es im Arbeitsalltag bringen soll.
- Das Spiel gefällt manchen nicht / frustriert / Teilnehmende sind mit den Aufgaben im Spiel überfordert (→ Flurfunk)
-

Ergebnisse der Baseline-Erhebung

Ableitungen aus qualitativer und quantitativer Befragung

- Es ist viel Erfahrung vorhanden. Diese sollte genutzt werden.
- Vernetzung der Fachbereiche über Verbandsgrenzen hinweg.
- Transparenz und stärkere Beteiligung der Mitarbeitenden im Digitalisierungsprozess.
- Arbeitsatmosphäre entwickeln, in der Fehler, Schwierigkeiten und Kritik als Entwicklungschance wahrgenommen werden.
- Klare Positionierung der Führungsebene.
- Strategische Ausrichtung der IT.
- Veränderungsprozesse gut vorbereiten und begleiten. Schnell auf Schwierigkeiten reagieren.
- Ein sicheres Umfeld / Verbindlichkeit schaffen.
- Unsichere Mitarbeitende mitnehmen, niemanden „zurücklassen“, das Kompetenzniveau angleichen
- Bedenken und Ängste ernst nehmen.
- Mehrwerte der Digitalisierung vermitteln.

→ Bestätigung der ersten Eindrücke aus der Praxis

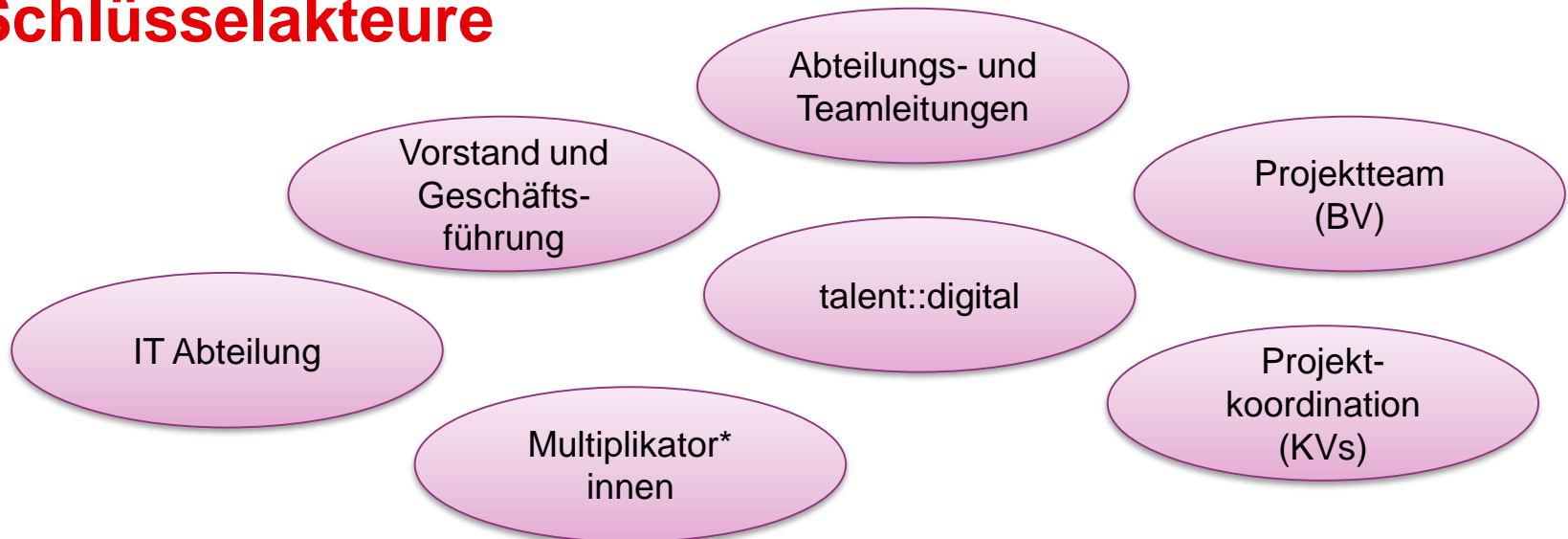
Wo ansetzen?

Kommunikation /
Veranstaltungen
in der AWO / den
einzelnen Verbänden

Strukturelle
Voraussetzungen in den
Arbeitsbereichen /
Einrichtungen schaffen

(Weiter-) Entwicklung
der Spiel- und
Lernplattform

Schlüsselakteure



Wie geht es weiter?

- Die Führungsebenen, also Vorstand / Geschäftsführung und vor allem Abteilungs- und Teamleitungen (noch) stärker einbinden.
- Multiplikator*innen / gut vernetzte Mitarbeitende vor Ort (noch) stärker einbinden.
- Einbindung in Digitalstrategie / Verknüpfung mit parallel laufenden Transformationsprozessen herstellen.
- Bedarfe / Erfordernisse des Arbeitsaltages in einzelnen Arbeitsbereichen besser kennenlernen.
- Fachbereichsbezogenen / Verbandsübergreifende Workshops organisieren.
- Spielinhalte in den Arbeitsalltag „übersetzen“.
- Co-Innovationsprojekt mit talent::digital (Entwicklung einer eigenen AWO-Episode unter Beteiligung von Mitarbeitenden)
-



Bezirksverband
Niederrhein e.V.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Fragen und Diskussion

Elena Fronk, Projektleitung

AWO Bezirksverband Niederrhein e.V. | Lützowstraße 32 | 45141 Essen

Tel: 0201 3105 259 | Mobil: 0151 1914 3083 | E-Mail: elena.fronk@awo-niederrhein.de