

2019

JAHRES- BERICHT



OPEN
KNOWLEDGE
FOUNDATION
DEUTSCHLAND

Tätigkeitsbericht des Open Knowledge Foundation Deutschland e.V. 2019

Unser Tätigkeitsbericht enthält detaillierte Angaben zu den Entwicklungen unserer Organisation und unserer Projekte.

KAPITEL 1

Einleitung

Der gemeinnützige Verein **Open Knowledge Foundation Deutschland** (nachfolgend auch die OKF DE) setzt Meilensteine in den Gebieten offenes Regierungs- und Verwaltungshandeln, Informationsfreiheit, Finanztransparenz und gesellschaftliche Teilhabe. Unsere Projekte dienen der Förderung eines selbstbestimmten Umgangs mit digitaler Technologie, mit Medien, Informationen und Daten. Sie sprechen Menschen an, sich aktiv daran zu beteiligen, unser Gemeinwesen offener, transparenter und gerechter zu gestalten, und tragen dieses Anliegen sowohl in die Politik als auch in die breite Zivilgesellschaft. Inhaltlich lassen sich die Projekte folgenden Bereichen zuordnen: Offenes Regierungshandeln und Informationsfreiheit, Offene Bildung, Civic Tech und Public Interest Tech.

Die OKF DE fördert die Nutzung von Daten und digitalen Werkzeugen beispielsweise für Korruptionsbekämpfung, gemeinwohlorientierte wirtschaftliche Innovation sowie für Wissenschaft und Forschung. Neben den zahlreichen Projektaktivitäten bringt sich die OKF DE bei den Themen digitale Technologien und offene Daten aktiv in die politischen Diskussionen auf Bundes-, landes und kommunaler Ebene ein. So koordiniert die OKF DE beispielsweise das **Open Government Netzwerk in Deutschland** (<https://opengovpartnership.de/>): den Zusammenschluss zivilgesellschaftlicher Akteure, der die Umsetzung der **Open Government Partnership** begleitet.

Auf kommunaler Ebene fördert die OKF DE Menschen, die sich für eine offene Gesellschaft einsetzen. In regionalen Labs des Projekts **Code for Germany** (<https://www.codefor.de/>) entstehen durch ehrenamtliches Engagement kreative Beiträge für die Nutzung von Technologie und Daten, um das Gemeinwesen und die Interaktion zwischen Bevölkerung und öffentlichen Institutionen offener, transparenter, inklusiver und effizienter zu gestalten und demokratische Teilhabe zu unterstützen. Zusammen mit den Ehrenamtlichen der **OK-Labs** in vielen Städten und Regionen kann die OKF DE von den Initiativen auf lokaler Ebene lernen und deren Ansätze in die Breite tragen.

Mit dem **Prototype Fund** (<https://prototypefund.de/>) fördern wir Ideen für digitale Anwendungen und Infrastrukturen für die Gesellschaft, die z. B. im Rahmen der OK-Labs entstehen. Damit unterstützen wir Software-Entwickler*innen dabei, ihre Ideen prototypisch umzusetzen, sich auf ihr bisher oft ehrenamtliches Engagement zu konzentrieren und die entwickelten Anwendungen zu professionalisieren.

Mit **Jugend hackt** (<https://jugendhackt.org/>) als Angebot der politischen, offenen und digitalen Bildung unterstützt die OKF DE (inspiriert von der **Hackerethik** (<https://www.ccc.de/de/hackerethik>)) heranwachsende Mitglieder der Zivilgesellschaft dabei, digitale Mündigkeit und kritische Perspektiven auf eine zunehmend technologisierte Welt zu entwickeln. Einen Beitrag zur **digitalen Bildung im ländlichen Raum** hat zudem der **Turing-Bus** (<https://turing-bus.de/>) geleistet.

Hinter der OKF DE stehen auch 2019 über 30 Hauptamtliche in Berlin (Zahl seit einigen Jahren nun konstant), zudem 28 lokale OK-Labs in ganz Deutschland und zahlreiche Ehrenamtliche im Bereich digitaler Bildung, die jeweils in ein breites Netzwerk aus Zivilgesellschaft, Politik oder Verwaltung

eingebunden sind. Alle Projekte werden von unseren Teammitgliedern oder Ehrenamtlichen selbst angestoßen und basieren daher auf praktischen Erfahrungen und leidenschaftlichem Interesse an den jeweiligen Themen. Die so entstehenden Initiativen sind immer wieder wegweisend, sodass sich die OKF DE zu einer der führenden Organisationen in den Bereichen Rechtsstaatlichkeit, Transparenz und Rechenschaft, Zugang zu Wissen und Teilhabe, digitale Kompetenz und öffentliche Kontrolle zählen darf.

KAPITEL 1.1

Gegenstand des Berichts

Geltungsbereich

Der folgende Bericht beschreibt einleitend aus Sicht der OKF DE die großen Herausforderungen für eine offene und gerechte Gesellschaft in Deutschland, konkret die Bausteine Rechtsstaatlichkeit, Transparenz und Rechenschaft, Zugang zu Wissen und Teilhabe, digitale Kompetenz und öffentliche Kontrolle. Es wird zudem unser Beitrag ausgeführt, den wir leisten möchten, um diese Herausforderungen anzugehen. Im Anschluss daran werden die zahlreichen Aktivitäten der OKF DE vorgestellt, um einen Einblick in die Arbeitsweise und Grundprinzipien der Arbeit sowie die Verwendung unserer Mittel zu erlauben.

Sitz der Organisation ist die Singerstraße 109, 10179 Berlin.

Die Open Knowledge Foundation Deutschland ist ein eingetragener gemeinnütziger Verein, Vereinsregister-Nr. VR 30468 B. Die Inhalte dieses Berichts sind, sofern nicht anders angegeben, nach Creative Commons 4.0 Attribution lizenziert.

Anwendung des SRS

Der vorliegende Jahresbericht ist nach dem Social Reporting Standard (SRS) strukturiert. Aufgrund der großen Anzahl einzelner Projekte ist die Organisationsstruktur auf die Organisation insgesamt bezogen dargestellt. Die Organisation berichtet zum dritten Mal nach dem SRS.

Berichtszeitraum und Berichtszyklus

Die Finanzberichterstattung bezieht sich auf das Geschäftsjahr 2019. Alle anderen Fakten reichen bis zur Gründung im Februar 2011 zurück. Es wird im jährlichen Turnus berichtet.

Ansprechpartner*in

Fragen zum Bericht richten Sie bitte an info@okfn.de.

KAPITEL 1.2

Rückblick

Das Jahr 2019 war mit Blick auf unsere Organisation als ganzes einerseits von weiterer Professionalisierung in den Bereichen Finanzen und Projektarbeit geprägt, andererseits von der Reflexion über die eigene Arbeit, unsere projektübergreifende Zusammenarbeit und die Struktur der OKF DE.

Unser Vorstand hat unter dem Vorsitz von Andreas Pawelke wichtige Prozesse für die **organisationsinterne Entwicklung** angestoßen (Weiterentwicklung des Governance Modells, Überarbeitung interner Strukturen und Arbeitsweisen, Überprüfung unserer Werte und Ziele). In der Geschäftsführung gab es einen Wechsel: Ab Mai/Juni wurde die OKF DE kommissarisch durch unser Teammitglied Juliane Krüger mit Unterstützung unserer vormaligen Projektleitung Elisa Lindinger geleitet. Währenddessen haben wir zu neuen **Entscheidungsprozessen** als Team gefunden, gemeinsam Verantwortung übernommen und intensiv daran gearbeitet, auch **projektübergreifende Strukturen** innerhalb der OKF DE zu verbessern. Zum Jahresende wurde schließlich Henriette Litta als neue Geschäftsführung angestellt. Sie beginnt zum Januar 2020.

Die bereits 2018 angestoßene **Überarbeitung unserer Website** (<https://okfn.de>) auf technischer, inhaltlicher und gestalterischer Ebene konnten wir 2019 abschließen. Im Rahmen dieser Generalüberholung haben wir unsere **Themensektion** (<https://okfn.de/themen/>) geschärft, Unterseiten zu unserem **Profil** (<https://okfn.de/profil/>) und unserer **Finanzierung** (<https://okfn.de/finanzierung/>) neu aufgesetzt sowie die **englischsprachige Übersetzung** (<https://okfn.de/en/>) der Website auf den neuesten Stand gebracht.

Die **langjährigen Projekte FragdenStaat** (<https://fragdenstaat.de/>), **Jugend hackt** (<https://jugendhackt.org/>) und **Prototype Fund** (<https://prototypefund.de/>) konnten ihre Arbeit weiter verstetigen und sind auch personell gewachsen. Das bisher größte Projekt der OKF DE, **Demokratielabore** (<https://demokratielabore.de/>), wurde mit Mai 2019 abgeschlossen, ebenso das mehrjährige Projekt **edulabs** (<https://edulabs.de/>). Die Vielzahl der in beiden Projekten entstandenen Bildungsmaterialien stehen Lehrenden und Lernenden auf der jeweiligen Projektwebsite weiter zur Verfügung und die edulabs-Community ist gemeinsam mit uns weiterhin in ganz Deutschland aktiv.

Die Konferenz **Bits&Bäume** (<https://bits-und-baeume.org/rueckblick>) im Jahr 2018, die die OKF DE als einer der 10 Träger mitorganisiert hatte, war für mehrere unserer Projekte der Anstoß, inhaltlich an der **Schnittstelle zu Nachhaltigkeit** zu arbeiten. So war das Motto von Jugend hackt 2019 *Mit Code die (UM:)Welt verbessern*, die Datenschule hat in Kooperation mit Robin Wood einen Ökostromreport veröffentlicht, der Prototype Fund konnte in der Förderrunde *Commit – System erneuern* spannende digitale Projekte zur Unterstützung nachhaltiger Ziele finanzieren und die Code-For-Germany-Community wird sich im Jahr 2020 verstärkt explizit mit ökologischen Fragen beschäftigen. Wir haben unser Netzwerk im Bereich Nachhaltigkeit gepflegt und ausgebaut und stellen uns nicht nur hinter die

Forderungen der Bits&Bäume-Bewegung (<https://bits-und-baeume.org/forderungen>), sondern auch hinter jene von **FridaysForFuture** (<https://fridaysforfuture.de/forderungen/>).

Im Dezember hat uns die Nachricht überrascht, dass der Zusammenschluss von YouTube-Influencern uns als eine der acht Organisationen für ihren **Spendenmarathon Friendly Fire** ([https://de.wikipedia.org/wiki/Friendly_Fire_\(Charity-Livestream\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Friendly_Fire_(Charity-Livestream))) ausgewählt hat. Unsere Ehrenamtliche Julia (@joliyea) war live vor Ort und hat in 23 (!) Minuten unsere Projekte und unsere Ziele vorgestellt. Begleitet wurde sie von unserem Jugend-hackt-Maskottchen, einem bunten Plüschalpaka, das #mehrflausch vermutlich zu dem meistgenutzten Hashtag des Streams machte. Die Spendenaktion hat über 100.000 Menschen erreicht und insgesamt fast 1,2 Millionen Euro innerhalb von 12 Stunden eingebracht, wovon ein Achtel an die OKF ging.

Mit diesem unerwarteten Geschenk, das zum Teil noch 2019 auf unserem Konto landete, konnten wir unsere **Finanzen stabilisieren** und auch die projektübergreifenden *Rücklagen* wieder auffüllen, die wir 2019 für unsere internen Neuerungsprozesse und die Übergangszeit in der Geschäftsführung eingesetzt hatten.

Unsere Arbeit wäre ohne den ehrenamtlichen Einsatz und die Unterstützung durch unsere Community nicht möglich. Ein riesiger **Dank** geht daher **an die Entwickler*innen, Designer*innen, Journalist*innen, Mentor*innen und alle anderen, die im Jahr 2019 mit uns an einer gerechteren und offeneren Gesellschaft gearbeitet haben.**

Rückblick in unserem Blog:

- Das ABC der Offenheit (<https://okfn.de/blog/2019/11/abc-der-offenheit/>)
- Öffentliche Daten nützen – Umwelt schützen und Zivilgesellschaft stützen (<https://okfn.de/blog/2019/07/bits-und-baeume-publikation/>)
- Privatsphäre oder öffentliches Interesse? (<https://okfn.de/blog/2019/06/privatsphaere-oder-oeffentliches-interesse/>)
- Daten für alle – aber wie? (<https://okfn.de/blog/2019/04/daten-f%C3%BCr-alle-aber-wie/>)
- Öffentliche Daten und Künstliche Intelligenz – Unsere Kernthesen für die Enquete-Kommission (<https://okfn.de/blog/2019/07/offene-daten-ki/>)
- Bundesregierung macht kleine Fortschritte auf großer Baustelle (<https://okfn.de/blog/2019/09/bundesregierung-macht-kleine-fortschritte-auf-gro%C3%9Fer-baustelle/>)
- Einladung: Berlin Open Data Day am 5. November (<https://okfn.de/blog/2019/10/berlin-open-data-day-2019-boddy/>)
- Der Open Data Day 2019 (<https://okfn.de/blog/2019/02/open-data-day/>)
- Save the Date: Forum Open:Education 2019 (<https://edulabs.de/blog/Save-the-date-Forum-Open-Education-2019>)
- OKFDE auf der re:publica 2019 (<https://okfn.de/blog/2019/05/okfde-auf-der-rp19/>)
- Demokratielabore – Wir verabschieden und mit Erfolgen & Forderungen (<https://demokratielabore.de/blog/Demokratielabore-verabschiedet-sich>)
- Erfahrungen des edulabs-Teams – Bildungsmaterialien gemeinsam finden, auswählen und entwickeln (<https://edulabs.de/blog/Qualitaet-von-freien-Bildungsmaterialien>)
- In eigener Sache: Wechsel der Geschäftsführung bei der Open Knowledge Foundation Deutschland (<https://okfn.de/blog/2019/05/wechsel-gf/>)
- In eigener Sache: Henriette Litta übernimmt Geschäftsführung bei Open Knowledge Foundation Deutschland e.V. (<https://okfn.de/blog/2019/12/willkommen-henriette/>)

KAPITEL 1.3

Schwerpunkte unserer Arbeit

Die Open Knowledge Foundation Deutschland wurde 2011 als gemeinnütziger Verein mit Sitz in Berlin gegründet. Die Vision der OKF DE ist eine offene und gerechte Gesellschaft. Zu den

Grundvoraussetzungen dafür gehören folgende Bausteine, die gleichermaßen die Schwerpunkte unserer Arbeit darstellen:

1 Rechtsstaatlichkeit und Grundrechte

ein demokratisch verfasster Rechtsstaat, der Grundrechte wie Informations-, Meinungs-, Versammlungs-, und Pressefreiheit sowie demokratische Teilhabe garantiert

2 Transparenz und Rechenschaft

öffentliche Institutionen in Politik und Verwaltung, die Transparenz herstellen, indem sie die Öffentlichkeit proaktiv über ihr Handeln informieren und Rechenschaft ablegen

3 Zugang und Teilhabe

freier Zugang zu Bildung und Wissen für alle Menschen, damit sie informierte Entscheidungen treffen und sich aktiv an sozialen und politischen Prozessen beteiligen können

4 Digitale Kompetenz

ein selbstbestimmter und aufgeklärter Umgang mit digitalen Technologien, Medien, Informationen und Wissen

5 Öffentliche Kontrolle

eine aktive Zivilgesellschaft und unabhängige Medien, die das Handeln von Politik, Verwaltung und Wirtschaft kritisch beobachten, um auf Missstände hinzuweisen und Fälle von Machtmissbrauch und Korruption aufzudecken

Wir brauchen Gesetze, Normen und Praktiken, die

- aufeinander aufbauen und den Zugang zu offenen Daten ausbauen,
- die Informationsfreiheit stärken,
- neue Möglichkeiten der demokratischen Teilhabe eröffnen,
- Transparenz und Rechenschaft öffentlicher Institutionen erhöhen,
- die Aufsichtsfunktion und öffentliche Kontrolle durch zivilgesellschaftliche Watchdog-Organisationen, unabhängige Medien und unabhängige Aufsichtsbehörden stärken
- Machtmissbrauch und Korruption eindämmen,
- einen selbstbestimmten und aufgeklärten Umgang mit digitalen Technologien, Informationen und Medien sowie die Entwicklung und Nutzung von digitalen Werkzeugen für das demokratische Gemeinwesen fördern.

Vor diesem Hintergrund bedarf es aus Sicht der OKF DE starker zivilgesellschaftlicher Organisationen, die auf politischer Ebene Fortschritte im Bezug auf eine offene und gerechte Gesellschaft einfordern

und durchsetzen, die relevante Erfahrungen in diesem Bereich sammeln und teilen und anhand kreativer Beispiele die Notwendigkeit und den Wert einer offenen und gerechten Gesellschaft demonstrieren können. Solch eine Organisation möchte die OKF DE sein.

Das Streben nach Offenheit und Transparenz ist auch Leitlinie für die Arbeit in der OKF DE selbst. Wir arbeiten kooperativ und Community-orientiert. Das bedeutet für uns, mit anderen Organisationen und engagierten Menschen langfristige und nachhaltige Partnerschaften aufzubauen. Wir können schnell agieren und besetzen tagesaktuelle Themen in den Bereichen Civic Tech, Offenes Regierungshandeln und Offene Bildung. Wir arbeiten kooperativ und gehen solidarisch, wertschätzend und vertrauensvoll miteinander um. Wir pflegen eine Arbeitskultur, in der konstruktives Feedback gegeben und angenommen werden kann.

KAPITEL 1.4

Forderungen

Unsere Forderungen an die Bundesregierung bleiben auch 2019 aktuell, da sie größtenteils noch nicht umgesetzt wurden. Die Forderungen finden sich teilweise auch in unseren **gemeinsamen Nachhaltigkeits-Forderungen mit den Bits&Bäume-Organisationen** (<https://bits-und-baume.org/forderungen/>) wie dem CCC, BUND oder Germanwatch wieder.

1. Transparenz vorantreiben

- Das Handeln von Staat und Regierung soll für alle Bürger*innen transparent nachvollziehbar sein. Zugang zu Informationen muss möglichst umfassend, unmittelbar und barrierefrei sein, um die demokratische Meinungsbildung und Teilhabe zu fördern. Das ermöglicht eine bessere Kontrolle des staatlichen Handelns und stärkt das Vertrauen in staatliche Institutionen.
- Wir fordern den **Ausbau des Informationsfreiheitsgesetzes zu einem Transparenzgesetz** (<https://volksentscheid-transparenz.de/gruende/>). Ausnahmeregelungen zur Verweigerung von Auskünften müssen reduziert und Gebühren gestrichen werden. Verträge für steuerlich finanzierte Aufträge müssen öffentlich einsehbar sein und als Offene Daten zur Verfügung gestellt werden. Zudem muss das **Transparenzregister** (<https://okfn.de/blog/2017/02/transparenzregister/>) für wirtschaftliche Eigentümer (Beneficial Ownership) überarbeitet und zu einem frei zugänglichen Informationsportal ausgebaut werden.
- Das Parlament sollte mit gutem Beispiel vorangehen und Plenarprotokolle, Dokumente und Anträge im Bundestag maschinenlesbar und frei nutzbar zur Verfügung stellen. Dabei soll die Webseite Bundestag.de eine Vorbildfunktion für andere Internetseiten der Verwaltung einnehmen.

2. Digitale Zivilgesellschaft fördern

- Die Digitalisierung verändert unser Leben und durchdringt alle Bereiche der Gesellschaft. Die Zivilgesellschaft muss ein **wesentlicher Bestandteil** (<https://okfn.de/blog/2017/07/offenheit/>) dieser Veränderung sein und die Welt mitgestalten, in der wir leben wollen. Dies ist nur möglich durch nachhaltige Förderstrukturen und Beteiligungsverfahren auf Augenhöhe.
- Nur eine aktive Zivilgesellschaft kann der Politik als fähige Partner*in in einer funktionierenden Demokratie zur Seite stehen und ein Gegengewicht zu kommerziellen Interessen bilden. Gemeinnützige zivilgesellschaftliche Initiativen im digitalen Raum müssen strukturell und nachhaltig gefördert werden. Wir fordern, dass mehr öffentliche Fördermittel für zivilgesellschaftliche Projekte im digitalen Bereich bereitgestellt werden, um mehr Menschen zu beteiligen.

3. Freier Zugang für öffentlich finanzierte Software und Bildungsinhalte

- Öffentlich finanzierte Software muss öffentlich zugänglich sein. Die Verwaltung gibt jedes Jahr viel Geld für Software aus, und der gesellschaftliche Nutzen dieser Investitionen wäre höher, wenn diese für alle nutzbar wäre. Open Source Software kann von der interessierten Community auf Sicherheitslücken geprüft, genutzt und weiterentwickelt werden.
- Wir fordern Open Source als ein grundsätzliches Kriterium bei öffentlichen Ausschreibungen für **Software** (<https://okfn.de/blog/2017/09/public-code/>). Dies betrifft auch den Code von

Webseiten und Modulen der Verwaltung, die nur so kostengünstig weiterentwickelt werden könnten.

- Der offene Zugang zu Bildungsmaterialien und wissenschaftlichen Informationen fördert Bürgerbeteiligung und Innovation. Eine inklusive, chancengerechte und hochwertige Bildung sowie Möglichkeiten zum lebenslangen Lernen sind entscheidend für gesellschaftliche Partizipation und Demokratie. Wir fordern, dass staatlich finanzierte Bildungsmaterialien und Forschungsdaten ohne rechtliche und technische Hürden nutzbar sind. Öffentlich geförderte Inhalte sollten grundsätzlich mit **offenen Lizenzen** (<http://opendefinition.org/od/2.0/de/>) veröffentlicht werden.

4. Digitalisierung der Verwaltung voranbringen

- Bei der Digitalisierung der Verwaltung in Deutschland gibt es noch Luft nach oben, gerade die Internetauftritte sind oft nicht eingängig und wenig nahbar. Entschiedene Investitionen in digitale Angebote für Bürger*innen sind nötig.
- Wir fordern, dass digitale Schnittstellen zwischen Verwaltung und Entwickler*innen ausgebaut werden, um die Bereitstellung von Daten so effizient wie möglich zu gestalten. Zudem sollten die Daten ohne Hürden wie bspw. Logins zur Verfügung gestellt werden und möglichst über eine offene Programmierschnittstelle (so genannte API) abrufbar sein. Diese ermöglicht es, den ganzen Datensatz herunterzuladen und direkt in weitere Anwendungen einzuspeisen.
- Wir brauchen mehr personelle Ressourcen in Behörden, um die Digitalisierung der Verwaltung voranzubringen und eine offene Kultur gegenüber Entwicklerinnen und Entwicklern zu etablieren. Dabei können eigene Innovations-Einheiten (siehe **USA** (<https://18f.gsa.gov/>) und **GB** (<https://gds.blog.gov.uk/>)) in der Verwaltung helfen, die innerhalb der Verwaltung wirken. Davon profitieren nicht nur Bürger*innen, sondern auch die Verwaltung selbst. Offene Daten, Schnittstellen und eine einfache Nutzung von digitalen Dienstleistungen steigern die Effizienz und fördern Nahbarkeit und Vertrauen in die Verwaltung.

Im Folgenden werden die thematischen Bereiche unserer Arbeit sowie eine Auswahl an zugehörigen Projekten vorgestellt.

KAPITEL 2

Open Government

Definition

Das Konzept von „Open Government“ meint, das Handeln von Regierungen und Verwaltungen auf nationaler und regionaler Ebene gegenüber der Zivilgesellschaft und der Wirtschaft zu öffnen. Im deutschen Sprachraum wird daher auch der Begriff „Offenes Regierungshandeln“ verwendet.

Bürger*innen können auf vielen Ebenen des politischen Handelns direkt einbezogen werden. Im besten Fall kann Open Government die bisherige Kultur der politischen Teilhabe – fast ausschließlich auf Wahltermine begrenzt – zu einer Kooperationskultur zwischen Politik, Verwaltung und Zivilgesellschaft ausbauen.

Hinter dem Konzept steht das Ziel, die Arbeit von Politik, Regierung, Verwaltung und Justiz offener, transparenter, partizipativer und kooperativer zu gestalten.

Aber nicht nur die Zivilgesellschaft kann vom einfacheren Zugang zu politischen Entscheidungen und einer aktiven Beteiligung profitieren: Auch der öffentliche Sektor selbst kann die Expertise und das Wissen der Bürger*innen nutzen, um bessere Lösungen für Probleme und Vorhaben zu finden.

Unsere Highlights aus dem letzten Jahr zum Nachlesen (chronologisch):

- **Volksentscheid Transparenzgesetz in Berlin: 33.000 Unterschriften für mehr Transparenz** (<https://okfn.de/blog/2019/12/volksentscheid-33000-unterschriften-eingereicht/>)
- **Is Germany ready for the OGP Steering Committee?** (<https://okfn.de/blog/2019/11/is-germany-ready-for-the-ogp-steering-committee/>)
- **Endspurt: Jetzt noch fürs Transparenzgesetz unterschreiben!** (<https://okfn.de/blog/2019/10/volksentscheid-endspurt/>)
- **Parlamentarisches Frühstück zu Open Government** (<https://okfn.de/blog/2019/09/parlamentarisches-fruehstueck-open-gov/>)
- **Tag der Informationsfreiheit: Geschwätzte Kunst** (<https://okfn.de/blog/2019/09/tag-der-informationsfreiheit-kunst/>)
- **Veranstaltungsbericht: Mit Open Data Geldwäsche bekämpfen** (<https://okfn.de/blog/2019/05/veranstaltungsbericht-transparenzregister/>)
- **Transparenzregister: Mit Open Data Geldwäsche bekämpfen** (<https://okfn.de/blog/2019/05/transparenzregister-mit-open-data-geldwaesche-bekaempfen/>)
- **Ein Transparenzgesetz für Berlin: Volksbegehren startet im Juli** (<https://okfn.de/blog/2019/05/transparenzgesetz-berlin-startet/>)
- **PSI public sector information** (<https://okfn.de/blog/2019/04/psi-open-data-richtlinie/>)
- **Zensurheberrecht: Landgericht Köln zwingt FragDenStaat, staatliches Glyphosat-Gutachten zu löschen** (<https://okfn.de/blog/2019/04/zensurheberrecht-einstweilige-verfuegung/>)
- **Beteiligt euch jetzt: Online Konsultation Open Government** (<https://okfn.de/blog/2019/04/beteiligt-euch-jetzt-open-government/>)
- **Zensurheberrecht: Bundesregierung mahnt uns ab, wir wehren uns** (<https://okfn.de/blog/2019/03/zensurheberrecht/>)
- **Open Government in Deutschland: mehr zivilgesellschaftliche Beteiligung** (<https://okfn.de/blog/2019/02/open-government-mehr-beteiligung/>)
- **Offene Daten für Alle** (<https://okfn.de/blog/2019/02/offene-daten-fuer-alle/>)
- **Das Handelsregister: Endlich offene Daten!** (<https://okfn.de/blog/2019/02/handelsregister/>)
- **Finally: Open Company Data!** (<https://okfn.de/blog/2019/02/finally-open-company-data/>)
- **Open Data directive, the directive formerly known as PSI public sector information** (<https://okfn.de/blog/2019/01/open-data-directive/>)
- **Pot Secret - Freeing thousands of Food Safety Reports** (<https://okfn.de/blog/2019/01/pot-secret/>)
- **Jetzt mitmachen: Topf Secret!** (<https://okfn.de/blog/2019/01/topf-secret/>)

Im Folgenden werden Projekte der OKF DE vorgestellt, die dem Bereich Open Government zuzuordnen sind.

KAPITEL 2.1

FragDenStaat

Portal für Anfragen nach dem Informationsfreiheitsgesetz

Das Informationsfreiheitsgesetz ist nur wenigen Menschen bekannt. In der Regel ist Menschen nicht klar, an wen wie Anfragen gestellt werden können und welche Rahmenbedingungen dafür gelten. Die Bearbeitung von Anfragen nach dem Informationsfreiheitsgesetz ist weitgehend unbeliebt. Viele Behörden blockieren aktiv den Zugang zu Informationen. Das führt dazu, dass Informationsfreiheit als demokratisches Grundrecht zu schwach ausgeprägt ist und die Durchsetzung der Informationsfreiheit aufgrund der schwachen Nutzung zu schwierig.

Mit Hilfe von FragDenStaat.de können alle Menschen besonders einfach Anfragen an Behörden stellen. Der Ansatz ist niedrigschwellig. Alle Anfragen und Antworten darauf werden online dokumentiert und zeigen die Praxis der Informationsfreiheit in Deutschland. Davon können Bürger*innen ebenso wie Behörden lernen. Zudem wird die öffentliche Kontrolle erhöht. Das Team von FragDenStaat informiert aktuell über neue Fälle, führt strategische Klagen durch und zeigt Erfolge und Probleme der Informationsfreiheit auf.

Mehr Menschen erkennen so ihr Recht auf Informationsfreiheit, mehr Menschen nutzen das Recht – und die Nutzung des Rechts führt zu mehr Partizipation im politischen Prozess. Die Praxis der Informationsfreiheit wird gestärkt, weil Verwaltungen online anhand von Fällen viel über Informationsfreiheit lernen können und Verwaltungen befolgen das Informationsfreiheitsgesetz besser. Die Akzeptanz in den Verwaltungen für Informationsfreiheit wird gestärkt. Die Nutzung von Anfragen an Verwaltungen für NGO-Kampagnen und journalistische Projekte wird erhöht und es entsteht Druck auf den Gesetzgeber, bestehende Regelungen bürger*innenfreundlicher zu gestalten.

Durch die stärkere Nutzung der Informationsfreiheit wird dieses Menschenrecht gestärkt.

1 Das Problem

Zu wenige Personen nutzen ihr Menschenrecht auf Informationsfreiheit. Wenn Menschenrechte nicht genutzt werden, können sie schneller wieder abgeschafft werden.

2 Mögliche Ursachen

Mangelndes Wissen,

Das Informationsfreiheitsgesetz ist nur wenigen Menschen bekannt.

komplizierte Handhabung und

In der Regel ist Menschen nicht klar, an wen wie Anfragen gestellt werden können und welche Rahmenbedingungen dafür gelten.

widerspenstige Verwaltungen

Die Bearbeitung von Anfragen nach dem Informationsfreiheitsgesetz ist weitgehend unbeliebt. Viele Behörden blockieren aktiv den Zugang zu Informationen.

führen dazu, dass

- Informationsfreiheit als demokratisches Grundrecht zu schwach ausgeprägt ist.
- die Durchsetzung der Informationsfreiheit aufgrund der geringen Nutzung zu schwierig ist

3 Lösungsansatz

einfache Anfragen online

Mithilfe von FragDenStaat.de können alle Menschen besonders einfach Anfragen an Behörden stellen. Der Ansatz ist niedrigschwellig, zusätzliche Tools gibt es für Journalist*innen und NGOs.

transparente Darstellung

Alle Anfragen und Antworten darauf werden online dokumentiert und zeigen die Praxis der Informationsfreiheit in Deutschland. Davon können Bürger*innen und Behörden lernen. Die öffentliche Kontrolle wird verstärkt.

laufende Berichterstattung

Das Team von FragDenStaat informiert aktuell über neue Fälle und Klagen und zeigt Erfolge und Probleme der Informationsfreiheit auf.

4 Angestrebte Wirkung

auf Bürger*innen

Mehr Menschen erkennen ihr Recht auf Informationsfreiheit.

Mehr Menschen nutzen das Recht.

Die Nutzung des Rechts führt zu mehr Partizipation im politischen Prozess.

auf Verwaltungen

Die Praxis der Informationsfreiheit wird gestärkt, weil Verwaltungen anhand der Fälle Informationsfreiheit besser verstehen.

Verwaltungen befolgen das Informationsfreiheitsgesetz stärker und bei den Mitarbeiter*innen wird die Akzeptanz für Informationsfreiheit gestärkt.

auf Multiplikator*innen

Die Nutzung von Anfragen an Verwaltungen für NGO-Kampagnen und journalistische Projekte wird erhöht. Der Gesetzgeber gerät unter Druck, bestehende Regelungen bürger*innenfreundlicher zu gestalten.



gesellschaftliche Wirkung

Durch die stärkere Nutzung der Informationsfreiheit wird das Menschenrecht gestärkt.

Was ist 2019 passiert?

Ressourcen

Laufzeit

ganzjährige Projektlaufzeit

Budget

Im Jahr 2019 betrugen die Gesamteinnahmen 387.962,76 €. 66% der Ausgaben waren Personalmittel,

29,7% wurden für Widersprüche und Klagen aufgewendet, 3,7% für Sachkosten und 0,05% für Fortbildungen. Ein Teil der Einnahmen wurde als Absicherung für laufende Klagen mit ins Jahr 2020 genommen. FragdenStaat war über Einzelspenden, verschiedene Förderungen sowie über weitere Finanzierungen durch die OKF DE zu 100% finanziert.

Personal

1 Projektleitung (65-90%): Arne Semsrott | 1 Entwickler (100%): Stefan Wehrmeyer | 1 Studentische Hilfskraft (50%): Lea Pfau | 1 Projektmanagerin (90%): Judith Doleschal

ehrenamtliche Arbeit

ca. 100 h

Partner

foodwatch e. V., Mehr Demokratie e. V., Gesellschaft für Freiheitsrechte, Deutsche Gesellschaft für Informationsfreiheit, Reporter ohne Grenzen, Chaos Computer Club, netzwerk recherche, Access Info, abgeordneten-watch.de

Erbrachte Leistungen

- Umfangreiche journalistische Recherchen und Scoops
- 55 laufende Klagen im Bereich Informationsfreiheit
- Integration von EU-Behörden
- neues Crowdfunding-Modul für Widersprüche, Gebühren, Klagen unserer Nutzer*innen
- politische Beteiligung mit dem laufenden **Volksentscheid Transparenz** zum Berliner Transparenzgesetz
- aktive Kooperationen und Kampagnen mit verschiedenen gesellschaftlichen Gruppen

Output

- Anfragen gesamt: 145.965
- Nutzer*innen gesamt: 89.285
- gewonnene Klagen: 11
- großer Erfolg: rd. 40.000 Anfragen im Rahmen der „Topf Secret“-Kampagne, 45.000 Mitstreiter*innen im Urheberrechtsstreit um das Glyphosat-Gutachten des Bundesinstituts für Risikoforschung, erfolgreiche Klage gegen BND

Outcome

- Dank „Topf Secret“ wurde eine neue Zielgruppe für das Thema Informationsfreiheit sensibilisiert.

- Mit Hilfe des Crowdfunding-Moduls können User*innen ihre Anfragen weiterverfolgen und müssen nicht mehr aus finanziellen Gründen aufgeben.
- Gewonnene Klagen haben zu Grundsatzurteilen geführt.

Impact

- Der BND muss zumindest im Bereich der Umweltinformationen transparenter werden.
- Durch den Volksentscheid wurde ein neuer Transparenzgesetzentwurf angeschoben.
- Über missbräuchliche Anwendung des Urheberrechts zur Verheimlichung wird zunehmend berichtet.
- Ein durch Informationsfreiheit transparenter Staat führt zu mehr Partizipation und erhöht die Qualität politischer Prozesse.

Evaluation

- Auf dem Blog und via Mailingliste berichtet FragDenStaat regelmäßig.
- Die Metriken zur Nutzung von FragDenStaat.de sind jederzeit über Piwik einsehbar.
- kleine politische Risiken: Erschweren der Anfragen über Internet-Plattformen, generelle politische Schwächung der Informationsfreiheit
- finanzielle Risiken: FragDenStaat ist nicht dauerhaft finanziert.

Ausblick

- Es ist geplant, die Usability der Plattform weiter zu verbessern und weitere Features für NGOs und Journalist*innen zu entwickeln.
- Die Möglichkeiten zu klagen sollen ausgebaut und Widersprüche automatisiert werden.
- Die Darstellung der befreiten Dokumente wird verbessert, sodass sie gut zugänglich sind und sinnvoll miteinander verknüpft werden können.
- Berichterstattung, Anfragen und Klagen sollen auf hohem Niveau weitergeführt werden.

Website

<https://fragdenstaat.de> (<https://fragdenstaat.de>)

KAPITEL 2.2

kleineAnfragen (†)

Datenbank der Kleinen Anfragen und Antworten aus den Parlamenten

Das Fragerecht ist ein wichtiges Recht der Abgeordneten – und ein häufig genutztes parlamentarisches Kontrollinstrument. Allein im Bundestag werden pro Wahlperiode tausende **Kleine Anfragen** gestellt, die von der Regierung schriftlich beantwortet werden müssen. Nimmt man die Anfragen in den Länderparlamenten hinzu, ist dies ein riesiger Fundus nützlicher Informationen, der wichtige Einblicke in demokratische Prozesse enthält.

Von Seiten der Parlamente werden diese Dokumente zwar veröffentlicht, dies geschieht aber auf verschiedenen Onlinearchiven verstreut und mit mangelhafter Qualität. Unter anderem sind die Dokumente nicht im Volltext durchsuchbar, wodurch sie anhand der großen Menge von Anfragen in großen Teilen faktisch unzugänglich sind.

Um die in den Dokumenten enthaltenen Informationen zugänglich zu machen, wurden sie auf [kleineAnfragen.de](https://kleineanfragen.de) fünf Jahre lang ehrenamtlich in einer Datenbank gesammelt, aufbereitet und – als Beitrag zu Transparenz und Partizipation – kostenfrei für die Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Dadurch sollte demonstriert werden, **welche Chancen eine sinnvolle Digitalisierung Kleiner Anfragen** bietet, um die **Parlamente dazu zu bewegen (<https://kleineanfragen.de/info>)**, die gegenwärtig mangelhafte Bereitstellung zu überdenken und sich aktuellen technischen Standards anzupassen.

Dabei wurden auf technischer Ebene die folgenden Features implementiert:

- eine Volltextsuche (nicht nur von redaktionell vergebenen Stichwörtern)
- Saubere, stabile und verlinkbare Links zu den Dokumenten (URLs)
- maschinenlesbare **Metadaten (<https://de.wikipedia.org/wiki/Metadaten>)**
- E-Mail-Abonnement für neue Antworten
- Erkennung von Tabellen und eingestuften Dokumenten
- Feeds, um selbst auf den neuesten Stand bleiben zu können und z. B. daraus automatisiert Twitter-Bots zu betreiben

kleineAnfragen stillgelegt

Die Plattform erfreute sich großer Beliebtheit, insbesondere bei Abgeordneten und bei den Mitarbeiter*innen in den Parlamentsverwaltungen selbst (zu erkennen durch die IP-Adressen). Was jedoch nicht geschah, war eine bessere Bereitstellung der Dokumente durch die Parlamente. Im Gegenteil haben Umstellungen der einzelnen Parlamente dazu geführt, dass für jedes einzelne der 17 Parlamente immer wieder umfangreiche Änderungen an der Software von kleineAnfragen notwendig waren, um die veröffentlichten Anfragen importieren zu können. Würden die Parlamente ihre

Dokumentensammlung auch maschinenlesbar als **offene Daten** (https://okfn.de/themen/open_data/) veröffentlichen, wäre dies nicht notwendig.

Es muss eine moderne, stabile und offene Möglichkeit geschaffen werden, Anfragen und Antworten, aber auch alle anderen parlamentarische Dokumente besser für Menschen zugänglich und maschinenlesbar zu machen. kleineAnfragen.de konnte diese Bereitstellung als ehrenamtliches Projekt nur exemplarisch leisten. **Nun ist es wieder die Aufgabe der Parlamente und insbesondere die des Parlamentsspiegels** (<https://www.parlamentsspiegel.de/>), **der die Dokumente aller Parlamente aggregieren soll, die Situation zu verbessern.**

1 Das Problem

Anfragen und Antworten aus den Parlamenten sind nicht zugänglich.

2 Mögliche Ursachen

Mangelnde Transparenz,

unbenutzbare Werkzeuge und

Suchfunktionen der Parlamentsdokumentationssysteme erfassen nicht den vollständigen Text und teilweise ist keine Verlinkung auf Anfragen in diesen Systemen möglich.

wenig Berichterstattung

Anfragen werden von Journalist*innen nicht gefunden, manchmal werden sie vorab von Abgeordneten direkt an befreundete Journalist*innen weitergegeben oder darauf hingewiesen.

führen dazu, dass

sich interessante und wertvolle Informationen in den Antworten finden, diese jedoch von wenigen Menschen außerhalb des Parlaments gelesen werden.

3 Lösungsansatz

neue und einfache Tools

Mit Hilfe von einfach verständlichen Werkzeugen können alle leichter auf die Anfragen und Antworten zugreifen.

Verknüpfung mit bestehenden Tools

Durch den Verweis auf Tabula und die Implementation eines offenen Standards (OParl) können die Daten in den Antworten, aber auch die Metadaten zu allen Antworten weiterverwendet werden.

Best Practice

Durch ein Best-Practice-Beispiel sollten Verwaltungen und Politik von den Vorteilen offener Werkzeuge überzeugt werden.

4 Angestrebte Wirkung

auf Verwaltung & Abgeordnete

Anfragen und Antworten tauchen bei normaler Suchmaschinenrecherche auf.

Der Regierungsprozess wird transparenter und politische Beteiligung wird vereinfacht.

auf interessierte Menschen

Die Praxis der Informationsfreiheit wird gestärkt, weil Verwaltungen anhand der Einzelfälle viel über Informationsfreiheit lernen können.

NGOs, Bürgerinitiativen und andere Interessensvereinigungen erfahren schneller, wenn ihre Themen im Parlament angefragt werden.

auf Journalist*innen / Medien

Der Einstieg in das Thema aus journalistischer Sicht wird vereinfacht

Die parlamentarische Anfrage als journalistisches Werkzeug rückt stärker in den Fokus der Medien.

Mehr Artikel und Nachforschungen werden erstellt, die sich auf Anfragen stützen.



gesellschaftliche Wirkung

Regierungshandeln wird transparenter und Parlamentsarbeit wirksamer und besser nachvollziehbar, da mehr Menschen die Möglichkeit haben, sich zu informieren.

Was ist 2019 passiert?

Ressourcen

Laufzeit

ganzjährige Projektlaufzeit

Finanzierung

Das Projekt wurde ehrenamtlich von Maximilian Richt realisiert. Es fallen ausschließlich Kosten für Server und Speicherplatz an.

Personal

1 Entwickler: Maximilian Richt

Erbrachte Gesamtleistungen

- stabile, menschenlesbare URLs für Anfragen und Antworten, sodass diese auch per Mail oder in Sozialen Medien geteilt werden können
- Anfragen und Antworten im Volltext durchsuchbar
- Benachrichtigung per E-Mail oder Feed bei neuen Antworten zu einer Suche
- Metadaten der Anfragen über API und als täglicher Datenbankdump für Entwickler*innen bereitgestellt

Output

- 116.000 Anfragen und Antworten zugänglich und leicht durchsuchbar
- 760 aktive E-Mail-Abonnements
- monatlich ~25.000 unique Besucher*innen, ~119.000 Seitenaufrufe

Outcome

- Verwaltungsmitarbeitende der Parlamente nutzten kleineAnfragen.de öfter als ihre eigenen Tools

Impact

- Regierungshandeln wird transparenter und Parlamentsarbeit besser nachvollziehbar, da mehr Menschen die Möglichkeit haben, sich zu informieren. Das ermöglicht mehr Partizipation.

Evaluation

- Die ursprüngliche Zielgruppe (Journalist*innen) hat sich mehr hin zu interessierten Bürger*innen und interessanterweise Verwaltungsmitarbeiter*innen bewegt.
- Parlamente updaten oder tauschen oft die Dokumentationssoftware, sodass der Import von Anfragen und Antworten von diesem Parlament ohne Anpassung nicht mehr funktionierte bis eine neue Anbindung geschrieben wurde. Die zeitlichen Ressourcen waren hierfür nicht ausreichend, sodass längere Zeit keine neuen Dokumente mehr erscheinen.

- Der technische Aufbau ist nicht stabil; die Nichtverfügbarkeit einzelner Komponenten (Suche, Scraper, Dokumentenbereitstellung) sorgte für den Ausfall der ganzen Plattform.
- Die Parlamente nahmen kleineAnfragen nicht zum Anlass, den eigenen Parlamentsspiegel zu überarbeiten und selbst offene Daten bereitzustellen.

Ausblick

- kleineAnfragen wird darum zum 31.12.2020 abgeschaltet. Etwa auftretende Fehler beim Import von Anfragen und Antworten werden nicht mehr korrigiert. Es werden auch keine E-Mail-Benachrichtigungen mehr verschickt und ab diesem Zeitpunkt wird auch keine Volltextsuche mehr möglich sein.

Website

<https://kleineanfragen.de/> (<https://kleineanfragen.de/>)

KAPITEL 2.3

DatDigMob

Datengovernance für Datenmobilität: Rahmenbedingungen für Daten-, Privatheitsschutz, Datensicherheit und Datenhandel

Hintergrund

Datengovernance in der Digitalmobilität analysiert übergreifend die Schwerpunkte in der aktuellen Forschung und Diskussion als Teil einer derzeit entstehenden umfassenden Digitalordnung. Die erforderlichen EU-harmonischen politischen, rechtlichen, ökonomischen und sozialen Rahmenbedingungen müssen erarbeitet werden. Speziell gilt dies für die Bereiche Lokationsdaten, Datenarchitektur, Signalsteuerung durch Daten, automatisches und autonomes Fahren, die Datenverantwortung sowie Datenökonomie und die Geschäftsmodelle.

Übergeordnetes Ziel ist eine sichere, nachhaltige und vertrauenswürdige Infrastruktur für die Mobilität von Personen und Gütern. Mit Expertise der Projektpartner sowie der Expert*innen (Beiträge, Berichte, Interviews) entsteht ein Diskursbericht zur Projektkonferenz. Es werden hier einerseits die konsensuellen bzw. konsensträchtigen Standpunkte der Stakeholder untereinander sowie mit der Zivilgesellschaft und den wissenschaftlichen Expert*innen dargestellt (Leitbild: Privacy on Design), andererseits werden hierzu auch Empfehlungen ausgesprochen. Auch noch offene Fragen werden deutlich gemacht und Hinweise zu Lösungsansätzen gegeben.

Rückblick & Leistungen 2019

- **DatDigMob Konferenz im Verschwoerhaus (<https://verschwoerhaus.de/3-mobilitaetsmontag-feat-datdigmob-datengovernance-fuer-vernetzte-mobilitaet/>)**

Ausblick

- Das Projekt wird im Januar 2020 abgeschlossen mit dem abschließenden Bericht.

Ressourcen

- Laufzeit: ganzjährig
- Budget: 41.000,00€
- Finanzierung: Zu 100% durch das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) und einen Eigenanteil
- Betreuung: Walter Palmetshofer

Website

DatDigMob beim BMVI (<https://www.bmvi.de/SharedDocs/DE/Artikel/DG/mfund-projekte/datdigmob.html>)

KAPITEL 2.4

D-EITI

Die globale „Initiative für Transparenz im rohstoffgewinnenden Sektor“ (Extractive Industries Transparency Initiative – EITI) setzt sich für mehr Finanztransparenz und Rechenschaftspflicht im Rohstoffsektor ein.

Hintergrund

Die 2003 gegründete Initiative entstand im Rahmen des Nachhaltigkeitsgipfels 2002 im südafrikanischen Johannesburg und basiert auf einer engen Zusammenarbeit von Regierungen, Unternehmen und Zivilgesellschaften in mittlerweile über 50 Ländern. Diese legen Informationen über Steuerzahlungen, Lizenzen, Fördermengen und andere wichtige Daten rund um die Förderung von Öl, Gas und mineralischen Rohstoffen offen. Die Ziele sind dabei:

- Transparenz im Rohstoffsektor
- Vertragstransparenz
- Beneficial Ownership, also das Offenlegen wirtschaftlicher Eigentümer
- offene Daten, Diskussion und Visualisierungen im Rohstoffsektor

Rückblick & Leistungen 2019

- internationale Vernetzung und kontinuierliche innerdeutsche Arbeit
- Kooperation mit der Zivilgesellschaft in der Ukraine

Ausblick

- kommende Themen: Vertragstransparenz und wirtschaftliche Eigentümer

Ressourcen

- Laufzeit: ganzjährig
- Budget: 149.999,15 €, davon 37.479,78 € OKF-Budget und 112.519,37 € Budget der Projektpartner FOES, FUE und TI
- Partner: GIZ, Forum Ökologisch-Soziale Marktwirtschaft e. V., Forum Umwelt und Entwicklung, Transparency International Deutschland e. V.
- Projektleitung: Walter Palmetshofer

Website

<https://www.d-eiti.de/> (<https://www.d-eiti.de/>)

KAPITEL 2.5

Farm Subsidy

Die Europäische Union stellt jährlich rund 59 Milliarden Euro für Agrarsubventionen zur Verfügung. Auf farmsubsidy.org wird transparent, wer das Geld erhält.

Hintergrund

FarmSubsidy erleichtert den Zugang zu Informationen darüber, wie die EU ihre Subventionen im Rahmen der Agrarpolitik ausgibt. Ziel ist es, detaillierte Auskunft über Zahlungen und Empfänger von Agrarsubventionen in jedem EU-Mitgliedstaat zu erhalten und diese Daten in einer für die europäischen Bürger*innen nützlichen Weise zur Verfügung zu stellen.

2017 haben wir das Projekt auf ehrenamtlicher Basis von journalismfund.eu übernommen, um dessen Fortbestand zu garantieren. Wir übernehmen die Bereinigung, Zusammenstellung und Visualisierung der erhaltenen Daten. Zudem geben wir Schulungen und stellen Analysen zu den Daten zur Verfügung.

Die Archivierung und der Zugang zu den Daten hilft Journalist*innen, NGOs und Politiker*innen, diesen großen Anteil des EU-Haushalts besser zu verstehen.

Rückblick & Leistungen 2019

- Daten-Archivierung für CAP-Subventionen 2018 vorangetrieben
- 78.000 Besucher*innen im Jahr 2019
- Daten-Support für Journalist*innen, NGOs und Jurist*innen

Highlight

Die New York Times veröffentlicht eine **Recherche auf Basis von Agrarsubventionen** (<https://www.nytimes.com/2019/11/03/world/europe/eu-farm-subsidy-hungary.html>). Das Projekt

hatte früher im Jahr eine Datenberatung mit einer Autorin durchgeführt.

Ausblick

Für 2020 ist angesetzt, dass mehr Daten wieder in die Suchmaschine integriert werden.

Ressourcen

- Laufzeit: ganzjährig
- ehrenamtliche Arbeitszeit: ~120 Stunden im Jahr
- Betreuung: Stefan Wehrmeyer

Website

<https://farmsubsidy.org/> (<https://farmsubsidy.org/>)

KAPITEL 2.6

Open Government Netzwerk

Das Open Government Netzwerk koordiniert zivilgesellschaftliche Beteiligung im Rahmen der Open Government Partnership.

Hintergrund

Das Open Government Netzwerk wurde 2011 mit dem Ziel der aktiven Mitwirkung Deutschlands in der Open Government Partnership (OGP) gegründet. Seit Dezember 2016 nimmt Deutschland an der OGP teil und wird von der durch die OKF DE geschaffenen Koordinierungsstelle geleitet. Das Netzwerk setzt sich für offenes, transparentes, partizipatives und kooperatives Regierungs- und Verwaltungshandeln in Deutschland ein und nutzt den OGP-Prozess, um zivilgesellschaftliche Interessen zu verbreiten.

Rückblick & Leistungen 2019

Das Jahr 2019 stand ganz im Zeichen des zweiten Nationalen Aktionsplans, den **Kanzlerin Merkel per Videobotschaft** (<https://www.youtube.com/watch?v=WHivfTYL2SU&t=6s>) angekündigte und den die Bundesregierung im September 2019 verabschiedete. Das Netzwerk begleitete diesen Prozess aktiv mit mehreren Veranstaltungen und Treffen mit dem zuständigen Bundeskanzleramt. In Vorbereitung auf den zweiten Aktionsplan startete die Bundesregierung erstmals eine **Online-Konsultation** (<https://opengovpartnership.de/start-online-konsultation-zum-2-nationalen-aktionsplan-open-government/>) (März–April), die das Netzwerk bewarb und mit Ideen füllte. Netzwerkmitglieder trafen sich im Mai zur **Konsolidierung** (<https://opengovpartnership.de/redaktions-sprint-ogp-prozess/>) der Konsultationsvorschläge und übergaben diese beim Open Government Partnership Global Summit in Ottawa an die **Staatsministerin für Digitalisierung Dorothee Bär** (<https://twitter.com/OpenGovGermany/status/1133858468174225409>). Seit Oktober 2019 ist die Bundesregierung Teil des Lenkungsausschusses der OGP. Dies signalisiert eine langfristige Verpflichtung zu Open Government. Das Netzwerk nutze die Gelegenheit u. a. für Netzwerkveranstaltungen im **Bundestag** (<https://twitter.com/okfde/status/1184488056012845057>).

Ausblick

Positiv am zweiten Nationalen Aktionsplan ist vor allem, dass er erstmalig die Bundesländer mit einbezieht und somit Open Government in Deutschland in die Fläche bringt. Die Verpflichtungen der Bundesregierung lassen hingegen die Ambition vermissen, Open Government in großem Umfang umzusetzen. So kritisieren sowohl das **Netzwerk** (<https://opengovpartnership.de/zweiter-nationale-aktionsplan/>) als auch **Presseberichte** (<https://www.sueddeutsche.de/digital/open-government-bundesregierung-transparenz-1.4586224>), dass der Plan keine Gesetzesänderungen enthält. Hier sind 2020 mehr Führung der Politik zum Thema und mehr Druck aus der Zivilgesellschaft nötig. Wir werden

an beidem arbeiten und dafür sowohl die deutsche EU-Ratspräsidentschaft als auch die Vorbereitungen auf den Bundestagswahlkampf 2021 nutzen.

Ressourcen

- Laufzeit: Januar–Dezember 2019
- OKF-Budget: 45.131,33 € Drittmittel (u. a. Omidyar Network Fund/Luminate) sowie Querfinanzierung OKF DE
- Partner: **Liste der Netzwerk Mitglieder** (<https://opengovpartnership.de/netzwerk/>)
- Projektleitung: Michael Peters
- Policy-Unterstützung: Adriana Groh, Arne Semsrott, Walter Palmetshofer

Website

<https://opengovpartnership.de/> (<https://opengovpartnership.de/>)

KAPITEL 2.7

Volksentscheid Transparenz

Mit der Kampagne „Volksentscheid Transparenz“ soll ein Gesetz für Berlin durchgesetzt werden, das Verwaltungen proaktiv zu Transparenz verpflichtet.

Hintergrund

Im Berliner Koalitionsvertrag haben die Regierungsparteien vereinbart, das Berliner Informationsfreiheitsgesetz zu einem Transparenzgesetz weiterzuentwickeln. Statt zu warten bis die Koalition anfängt, einen entsprechenden Entwurf zu erarbeiten, haben wir gemeinsam mit zivilgesellschaftlichen Partnern einen eigenen Vorschlag für ein Berliner Transparenzgesetz geschrieben. Effektive Transparenz kann nur durch einen zivilgesellschaftlichen Entwurf eingeführt werden. Im Rahmen eines Volksentscheids setzen wir bis 2021 den Gesetzentwurf für ganz Berlin durch.

Das Transparenzgesetz verpflichtet Senat, Behörden und öffentliche Unternehmen, für die Öffentlichkeit wichtige Informationen offenzulegen. Dazu gehören unter anderem Senatsbeschlüsse, Verträge mit Unternehmen, Gutachten, z. B. zur Wasserqualität oder Entwicklung von Grundstückspreisen, sowie Daten zu Aufträgen der öffentlichen Hand. Die Verwaltung muss nach unserem Gesetz diese Informationen zentral und kostenlos auf einer Online-Plattform zugänglich machen.

Das derzeit geltende Informationsfreiheitsgesetz regelt die Informationsrechte der Berliner*innen unzulänglich, da es mit langen Fristen, hohen Gebühren und weitreichenden Ausnahmen verbunden ist. Nur, wenn Bürger*innen sich umfangreich und unkompliziert informieren können, können sie die Politik kontrollieren und selbst aktiv mitbestimmen.

Rückblick & Leistungen 2019

- Im März haben wir unseren Gesetzentwurf zur amtlichen Kostenschätzung eingereicht.
- Großer Erfolg: In der zweiten Jahreshälfte konnten wir mit enormer ehrenamtlicher Unterstützung 32.827 Unterschriften für den Antrag auf ein Volksbegehren sammeln, von denen 27.091 Unterschriften gültig sind.
- Der Antrag war somit erfolgreich und ging in die Zulässigkeitsprüfung.
- Für die Koordination der ehrenamtlichen Sammler*innen sowie für Interessierte haben wir ein digitales Organisations-Tool gebaut, das Sammelorte und -events auf einer Karte anzeigt und strukturiert.
- Bei der Anhörung zu einem Entwurf für ein Transparenzgesetz der FDP-Fraktion im Abgeordnetenhaus wurde das Bündnis eingeladen, eine Stellungnahme abzugeben.

Highlights

- Über 40 zivilgesellschaftliche Organisationen unterstützen den Volksentscheid Transparenz.
- Zahlreiche Medien berichteten zum Start der Unterschriftensammlung über die Kampagne.
- Insgesamt rund 100 Ehrenamtliche haben sich regelmäßig getroffen, Unterschriften gesammelt und in anderen Bereichen der Kampagne große Unterstützung geleistet.

Ausblick

- Im ersten Quartal 2020 soll voraussichtlich die Zulässigkeitsprüfung des Antrags auf ein Volksbegehren abgeschlossen werden.
- Wir führen weiter Gespräche mit Berliner Abgeordneten.
- Wenn der Senat unseren Gesetzentwurf nicht übernimmt, bereiten wir die zweite Phase der Unterschriftensammlung vor, um einen Volksentscheid einzuleiten. Dafür sind Anfang 2021 circa 170.000 Unterschriften notwendig.

Ressourcen

- Beginn: Sommer 2018
- Laufzeit: ganzjährig
- Finanzierung: 12.000 € Förderung, größtenteils Ehrenamt, außerdem Spenden, Finanzierung über FragdenStaat und Querfinanzierung
- Beteiligte OKF DE (z. T. hauptamtlich): Alex Tarralle, Arne Semsrott, Lea Pfau, Leonard Wolf, Nadine Stammen, Stefan Wehrmeyer sowie zahlreiche Ehrenamtliche
- Projektpartner: Mehr Demokratie e. V.

Website

<https://volksentscheid-transparenz.de> (<https://volksentscheid-transparenz.de>)

KAPITEL 3

Civic & Public Interest Tech

Definition

Civic Tech will neue Technologien und digitale Innovationen mit Regierungen und Verwaltungen zusammenführen, um zivilgesellschaftliche Interessen durch Partizipation besser umsetzen zu können. Offene Daten sind dabei oft das Fundament der entwickelten Anwendungen, Werkzeuge und Dienste.

Ehrenamtliche Entwickler*innen, Designer*innen und Daten-Enthusiast*innen nutzen ihre technische Expertise und entwickeln digitale Werkzeuge von Bürger*innen für Bürger*innen. Diese sollen der Gesellschaft einen besseren Zugang zu Informationen ermöglichen, die Kommunikation und Vernetzung zwischen Bürger*innen, Communities, Politik und Verwaltung vereinfachen und den öffentlichen Diskurs stärken. Einerseits wird dadurch mehr politische Teilhabe möglich, andererseits wird durch die entstehende Transparenz staatliche Rechenschaftspflicht verstärkt (siehe auch: **Offenes Regierungshandeln**).

Im Sinne des **Open-Source-Ansatzes** (https://en.wikipedia.org/wiki/Open-source_software) werden diese Tools nicht nur von der Zivilgesellschaft gebaut, sondern auch der Öffentlichkeit frei zur Verfügung gestellt. Andere können sie nachnutzen und entsprechend ihren spezifischen Bedürfnissen weiterentwickeln, ohne dass dabei Auflagen oder Einschränkungen von Regierungen oder Unternehmen berücksichtigt werden müssen.

Public Interest Tech basiert auf ähnlichen Prinzipien wie Civic Tech: Auch hier setzen technisch versierte Akteur*innen ihre Fähigkeiten mit dem Ziel ein, Innovationsprozesse im Sinne des Gemeinwohls anzustoßen und aktiv mitzugestalten. In „bottom up“-Prozessen werden Technologien entwickelt und in den Dienst der Gesellschaft gestellt. Darüber hinaus wird technische Infrastruktur eingerichtet und gepflegt.

Thematisch geht Public Interest Tech über den Fokus von Civic Tech hinaus: Zwar geht es auch hier darum, zivilgesellschaftliche Interessen zu vertreten – Public Interest Tech beinhaltet jedoch ganz allgemein Community-Technologien und Infrastrukturen mit einem Verständnis für die ethischen, rechtlichen, politischen und gesellschaftlichen Herausforderungen des technologischen Wandels. Die Bandbreite der Bereiche, in denen diese Technologien Anwendung finden, reicht dabei von Umweltschutz über Menschenrechte und Gesundheit bis zu Datensouveränität.

Rückblick

Im Jahr 2019 hat der Prototype Fund mit den Förderschwerpunkten Künstliche Intelligenz und Maschinelles Lernen sowie Nachhaltigkeit zwei Themen ausgewählt, die auch den gesamtgesellschaftlichen Diskurs in Deutschland und darüber hinaus maßgeblich bestimmen. In der

Runde *Maschinen lernen lassen* erprobten die Projekte, welche Chancen emergente technologische Entwicklungen für die Gesellschaft bieten. Angestoßen von der Beteiligung der OKF DE 2018 an der Konferenz *Bits&Bäume* dachten zudem 16 Projekte in der Runde *Commit – System erneuern* über Digitalisierung sowie ihre Folgen für die Umwelt nach und entwickelten Prototypen, die zeigen, auf welcher vielfältigen Weise Technologien zu Nachhaltigkeit beitragen können. Auch in der Code-For-Germany-Community spielten Fragen der Nachhaltigkeit eine stärkere Rolle und es war eines der Themen beim jährlichen *FORUM Offene Stadt* in Hamburg und dem sich daran erstmals anschließenden Community Summit. Das zentrale Thema Open Data war ganzjährig in Veranstaltungen wie dem Wahlsalon oder einem Wikidata-Workshop präsent.

Darüber hinaus wurde in der Schweiz die Gründung eines neuen Mitglieds der Prototype-Fund-Familie vorbereitet. Auch der Ausblick ins Jahr 2020 verspricht viel Gutes: Mit Teamverstärkung und einem Podcast wird der Prototype Fund weiterhin mit voller Kraft daran arbeiten, Public Interest Tech im Diskurs zu verankern und einer breiteren Zielgruppe bekannt zu machen. Auch Code For Germany hat Verstärkung bekommen und wird mit einem Relaunch der Website und einem Schwerpunkt auf Nachhaltigkeit ins neue Jahr starten.

Unsere Highlights aus dem letzten Jahr zum Nachlesen (chronologisch):

- **Zahlen, bitte!** Die Runde 7 des Prototype Fund am Rechenschieber visualisiert (<https://prototypefund.de/zahlen-bitte-runde-7/>)
- **Ökostrom in DE – Verbraucher* haben es schwer** (Datenschule) (<https://okfn.de/blog/2019/11/umweltdatenschule-oekostrom-in-deutschland/>)
- **FORUM Offene Stadt & Code for Germany Summit** (<https://okfn.de/blog/2019/10/forum-offene-stadt-code-for-germany-summit/>)
- **Rückblick Prototype Fund – Demo Day Runde 5: Und jedem Ende wohnt ein Zauber inne** (<https://prototypefund.de/rueckblick-demo-day-runde-5-und-jedem-ende-wohnt-ein-zauber-inne/>)
- **Prototype-Metriken: Wann ist Förderung erfolgreich?** (<https://prototypefund.de/prototype-metriken-wann-ist-foerderung-erfolgreich/>)
- **Bits und Bäume: Öffentliche Daten nützen, Umwelt schützen und Zivilgesellschaft stützen.** (Die Publikation zur Konferenz ist erschienen) (<https://netzpolitik.org/2019/bits-und-baeume-oeffentliche-daten-nuetzen-umwelt-schuetzen-und-zivilgesellschaft-stuetzen/>)
- **Der Themenschwerpunkt für Runde 7 des Prototype Fund: Engineering Trust – Vertrauen bauen** (<https://prototypefund.de/unser-themenschwerpunkt-fuer-runde-7-engineering-trust-vertrauen-bauen/>)
- **Networking for Impact – Prototype Fund meets Social Entrepreneurship** (<https://prototypefund.de/networking-for-impact-send/>)
- **Ergebnisse der Bits&Bäume in Dresden** (<https://dresden.bits-und-baeume.org/2019/05/30/ergebnisse-der-bubdd-2019.html>)
- **Same, same, but different – das Zahlenorakel zu Runde 6 des Prototype Fund** (<https://prototypefund.de/same-same-but-different-das-zahlenorakel-zu-runde-6/>)
- **Prototype Fund goes FOSS, Teil 2 – Wir haben einen Plan** (<https://prototypefund.de/ptf-goes-foss-teil-2-wir-haben-einen-plan/>)
- **Der Themenschwerpunkt des Prototype Fund für Runde 6: Commit – System erneuern** (<https://prototypefund.de/unser-themenschwerpunkt-fuer-runde-6-commit-system-erneuern/>)
- **Gute Vorsätze: Wir gehen Open Source (Prototype Fund)** (<https://prototypefund.de/gute-vorsaetze-wir-gehen-open-source/>)

Im Folgenden werden Projekte der OKF DE vorgestellt, die dem Bereich Civic und Public Interest Tech zuzuordnen sind.

KAPITEL 3.1

Code for Germany

Netzwerk zur Förderung von Civic Tech und Open Data in Deutschland

Code for Germany ist ein Netzwerk von ehrenamtlichen Entwickler*innen, Designer*innen und interessierten Bürger*innen, das Menschen zusammenbringt, die an nachhaltigen digitalen Projekten für eine offene und gerechte Gesellschaft arbeiten. Zentrales Thema ist dabei, wie Daten, Informationen und Wissen so aufbereitet werden können, dass sie möglichst vielen Menschen zugänglich sind. Dadurch sollen die Beteiligung von Bürger*innen an demokratischen Prozessen gestärkt, ihr Lebensalltag erleichtert und die verschiedenen Teile der Gesellschaft zu mehr Beteiligung motiviert werden.

In sogenannten Open Knowledge Labs (OK-Labs) treffen sich Freiwillige regelmäßig in ihren Städten, um dies möglich zu machen. Sie diskutieren über Strategien des Open Government und entwickeln digitale Lösungen für Probleme und Bedürfnisse, die sie in ihren Städten und Nachbarschaften identifiziert haben. Diese Projekte entstehen auf der Grundlage von Offenen Daten und Open Source Software und zeigen dadurch den Mehrwert dieser Ansätze auf. Die Anwendungen, die dabei entstehen, haben eine große thematische Vielfalt und beziehen sich zum Beispiel auf Fragen um Mobilität, politische Teilhabe, Zugang zu Kultur oder Umweltschutz.

Im Jahr 2019 gab es neben dieser fortlaufenden Arbeit zahlreiche Veranstaltungen, um Verwaltung, Politik und Freiwillige auch außerhalb der OK-Labs zusammenzubringen und das demokratische Potenzial Offener Daten näher zu beleuchten. Hierzu zählt etwa das *FORUM Offene Stadt* in Hamburg in Kooperation mit der Körber Stiftung, auf dem Ansätze rund um die Beteiligung digitaler Zivilgesellschaft besprochen wurden. Erstmals fand auch der *Code for Germany Community Summit* statt, der Ehrenamtlichen aus den OK-Labs über zwei Tage hinweg gezielt die Möglichkeit zum Networking und kreativen Austausch bot.

Zum Superwahljahr 2019 fand außerdem der *Wahlsalon* statt, ein zweitägiges Event, auf dem die Grundsteine für Projekte zur Information von Wähler*innen sowie digitale Werkzeuge, die Wähler*innen zur Beteiligung motivieren, gelegt wurden. Zusätzlich wurde in Zusammenarbeit mit der Bertelsmann Stiftung über das Jahr hinweg intensiv an einem Musterdatenkatalog gearbeitet, mit dem alle Kommunen in Deutschland Informationen zur Aufbereitung öffentlicher Daten als Offene Daten erhalten sollen.

Durch die Unterstützung von Wikimedia Deutschland hatten unsere Freiwilligen zudem die Möglichkeit, sich näher mit der Wissensdatenbank Wikidata auseinanderzusetzen und Projekte aus diesem Datenbestand zu entwickeln. Auch zum *Open Data Day* haben viele OK-Labs wieder ein vielfältiges Programm für Interessierte zusammengestellt und zum Mitmachen eingeladen.

1 Das Problem

Die Civic-Tech-Community in Deutschland besteht aus vielen individuellen Gruppierungen, die mit ähnlichen Problemen konfrontiert sind, aber kein Netzwerk und keine Lobby haben.

2 Mögliche Ursachen

Fehlende Nutzung von Open Data,

Es gibt bereits aktive Akteure in deutschen Städten, diese agieren aber für sich und ohne Infrastruktur.

Akteure mit potenziell komplementären Fähigkeiten treffen nicht aufeinander.

eine fehlende Lobby und

Der Kontakt zu Regierungen, Kommunen und Verwaltungen, etwa um an Daten zu gelangen, ist für Einzelpersonen schwierig umsetzbar.

fehlendes Bewusstsein

Open Data, Open Source und Open Government sind an vielen Stellen unbekannt oder unverstanden.

Die Regierung, Kommunen, Verwaltungen und andere Institutionen arbeiten deswegen stellenweise ineffizient.

= führen dazu, dass

- digitale Innovation in sozialen Bereichen in Deutschland kaum stattfindet,
- viele Technologien/Werkzeuge in den „Überwachungskapitalismus“ eingebunden sind und somit
- keine nachhaltigen und sicheren alternativen Infrastrukturen bestehen,
- regionale Akteure im Bereich Civic Tech mit ähnlichen Problemen konfrontiert sind und
- es kein stärkendes Netzwerk und keine Lobby gibt.

3 Lösungsansatz

lokale Labs

In lokalen Gruppen treffen sich Ehrenamtliche, die ihre technischen Fähigkeiten dazu nutzen, das gesellschaftliche Zusammenleben positiv zu beeinflussen.

Vernetzung

Im Zuge des Programms werden Entscheidungsträger*innen und städtische Verwaltungen mit diesen lokalen Gruppen vernetzt, um gemeinsam an nützlichen und innovativen Projekten für die Stadt zu arbeiten.

Stärkung von Civic Tech in Deutschland

Es bildet sich eine starke Civic-Tech-Community in Deutschland, offene Daten werden von Bürger*innen genutzt und durch unsere Beispiele werden Politik & Verwaltungen dazu inspiriert, weitere Daten zu öffnen.

4 Angestrebte Wirkung

auf die Community

Die Community hat einen lokalen Treffpunkt, trifft sich regelmäßig und ist vernetzt.

auf Entwickler*innen

Open Source und User Experience Design als Konzepte werden weiterverbreitet.

auf die Gesellschaft

Digitales Ehrenamt wird sichtbarer und erfährt mehr Anerkennung.

Es gibt mehr Tools, Angebote und Infrastruktur für eine souveräne, digital handlungsfähige, informierte Gesellschaft.



gesellschaftliche Wirkung

Regierungen werden transparenter.

Bürger*innen sind besser informiert und mehr Bürger*innen beteiligen sich dank digitaler Tools.

Das Bewusstsein für Open Source, Open Data und Open Government steigt.

Was ist 2019 passiert?

Ressourcen

Laufzeit

Das Projekt läuft seit April 2014 durchgehend.

Budget

Im Jahr 2019 betrug das Gesamtbudget 98.584,37 €.

Förderer

Körber Stiftung, einzelne Städte (etwa Köln und Bonn) zur Förderung der lokalen OK-Labs, Geldgeber für

einzelne Projekte wie die Bertelsmann Stiftung (Musterkatalog Open Data), Spenden, Querfinanzierung OKF DE

Personal

1 Community Manager: Michael Peters sowie zahlreiche Ehrenamtliche

Ehrenamtliche Arbeit

ca. 500 Ehrenamtliche mit geschätzt 10.000 Stunden ehrenamtlicher Arbeit

Erbrachte Leistungen

- OK-Labs: regelmäßige Meetings, öffentliche Events, Workshops für Anfänger*innen, Hackdays
- Kommunikation: Community Manager trägt Aktivitäten der OK-Labs nach außen, unterstützt bei der Pressearbeit
- Veranstaltung des OK-Labs in Hamburg: **FORUM Offene Stadt Hamburg** (<https://offenestadt.info/#rueckblick>)
- Community Summit in Hamburg: Austausch- und Innovationsfestival
- Wahlsalon: Wahldaten-Hackathon, um demokratische Prozesse zugänglicher zu machen
- 2 neue OK-Labs: Darmstadt, Saarbrücken
- Arbeit am Open-Data-Musterdatenkatalog mit der Bertelsmann Stiftung (Veröffentlichung 2020)
- Wikidata-Workshop mit Wikimedia Deutschland
- Open-Data-Day-Veranstaltungen in 8 Städten

Output

- über 500 vernetzte ehrenamtliche Programmierer*innen, die sich regelmäßig treffen
- 26 aktive OK-Labs in Deutschland, die sich mit ihren Gemeinden vernetzen
- zahlreiche Projekte, die den Nutzen von offenen Daten aufzeigen
- ca. 15 Vorträge im In- und Ausland sowie Policy-Arbeit in Deutschland

Outcome

- es bildet sich eine starke Civic-Tech-Community in Deutschland
- offene Daten werden von Bürger*innen genutzt
- durch unsere Beispiele werden Politik & Verwaltungen dazu inspiriert, weitere Daten zu öffnen
- Regierungen werden transparenter

Impact

- Bürger*innen sind besser informiert, mehr Bürgerbeteiligung via digitale Tools
- Bewusstsein für Open Source, Open Data und Open Government steigt
- Nebenwirkung: Kommunen und Verwaltungen arbeiten effizienter
- Nebenwirkung: Menschen setzen ihre technischen Fähigkeiten für etwas Gutes ein
- Nebenwirkung: mehr technische Mündigkeit (Data Literacy)

Evaluation

Im Jahr 2019 wurden neue Strukturen innerhalb von Code for Germany wie beispielsweise der Community-Rat erprobt und neue Austauschformate wie der Community Summit ins Leben gerufen. Neben der digitalen Zusammenarbeit haben wir also verstärkt darauf gesetzt, den Freiwilligen auch analog Plattformen zum Austausch zu bieten. Es hat sich gezeigt, dass das Interesse an und die Bedeutung von Open Data und Open Government weiterhin wächst, sichtbar u. a. an den Neugründungen von OK-Labs.

Ausblick

Thematisch bewegen uns aktuell vor allem Umwelt- und Naturschutz und Bemühungen rund um die Einhaltung der internationalen Klimaziele. In Zukunft möchten wir Offene Daten noch stärker in den Dienst des Klimaschutzes stellen und zeigen, welchen Beitrag Civic Tech an dieser Stelle leisten kann. Wir sehen unsere Labs auch als Diskussionsort für andere interessierte Gruppen, um gemeinsam an einem Strang zu ziehen. Wir stellen weiterhin Tools für die öffentliche digitale Infrastruktur zur Verfügung, um nach Prinzipien des Open Government offen und ko-kreativ mit Politik und Verwaltung Ideen zu entwickeln und Lösungen zu erarbeiten.

Website

<https://codefor.de> (<https://codefor.de>)

KAPITEL 3.2

Prototype Fund

Förderprogramm für die Entwicklung von innovativer Open-Source-Software im Bereich Public Interest Tech

Die stetig wachsende Bedeutung von Technologien, Algorithmen und Daten verlangt einen aufgeklärten und selbstbestimmten Umgang der Nutzer*innen mit diesen. Darüber hinaus ist es essenziell, innovative Technologien nicht (nur) im Interesse der Wirtschaftlichkeit zu entwickeln sondern sie (auch) in den Dienst der Gesellschaft und des Gemeinwohls zu stellen. Deswegen braucht es mehr als gute anwendungsfreundliche Werkzeuge – es fehlt z. B. auch an nachhaltigen technischen und kommunikativen Infrastrukturen, die dazu beitragen, Bürger- und Freiheitsrechte zu wahren. Kurzum: Es braucht mehr Technologien im öffentlichen Interesse – das ist Public Interest Tech.

Häufig forschen und arbeiten Menschen in diesem Bereich ehrenamtlich und/oder in ihrer Freizeit. Sie sind somit nicht dieselben, die von klassischen öffentlichen Fördermaßnahmen abgedeckt werden, denn diese richten sich in der Regel an Unternehmen und etablierte Forschungseinrichtungen. Ein großer Teil des digitalen Ehrenamts wird jedoch von Einzelpersonen und kleinen interdisziplinären Teams geleistet. Weil diese aufgrund unpassender Fördermechanismen ihre Projekte nicht konzentriert verfolgen können, kommt ein enormes Innovationspotenzial nicht zum Tragen. Damit überlassen wir als Gesellschaft digitale Angebote den großen Konzernen und profitorientierter Forschung, fördern das Sammeln teilweise kritischer Daten und proprietäre statt offene Lösungen. Der Bedarf an Alternativen ist entsprechend groß.

Aus diesem Grund wurde mit dem Prototype Fund ein spezieller Förderfond ins Leben gerufen, der sich an Einzelpersonen und kleine Teams richtet, die Open-Source-Software entwickeln – denn so können andere an den Ergebnissen teilhaben und sie weiterverwerten. Gleichzeitig wird mit Policy-Arbeit und unterschiedlichen Themenschwerpunkten bei den Ausschreibungen die technologische Agenda in Deutschland mitgeschrieben. Ein weiteres Ziel des Funds ist die Vernetzung von Akteur*innen und Community-Building in den Bereichen Civic Tech, Data Literacy, Software-Infrastruktur und IT-Sicherheit. Damit soll unter anderem erreicht werden, dass sich mehr Einzelpersonen an gesellschaftlich relevante Themen wagen.

1 Das Problem

Digitale Innovation nutzt häufig nur wenigen und nicht der breiten Gesellschaft.

Technologien im Interesse des Gemeinwohls erhalten wenig finanzielle Förderung.

2 Mögliche Ursachen

Mangelnde Ressourcen,

Digitales Ehrenamt ist ressourcenintensiv, wird jedoch kaum anerkannt oder finanziert. Das Entwickeln neuer Technologien erfolgt deshalb oft im Interesse von Wirtschaftlichkeit oder Datenverwertbarkeit.

fehlende Netzwerke

Es gibt für das digitale Ehrenamt und gemeinwohlorientierte Technologieentwicklung kaum Netzwerke, die sich für eine Verbesserung der Situation einsetzen können.

und die Dominanz großer Unternehmen

Welche technologischen Innovationen gefördert werden, bestimmen derzeit große internationale Konzerne oder Kapitalgeber. Dabei liegt oftmals die Expertise darüber, welche Entwicklungen wirklich benötigt werden oder welche Innovationen der Skalierung bedürfen, in der Gesellschaft – diese wird aber nicht einbezogen.

führen dazu, dass

digitale Innovation im Dienst der Gesellschaft in Deutschland kaum stattfindet.

3 Lösungsansatz

niedrigschwellige Förderung,

Mit einem einfachen Bewerbungsprozess und einem niedrigschwelligen Förderverfahren zeigen wir, dass die Förderung digitaler Innovationen aus der Gesellschaft möglich und wünschenswert ist.

Kompetenzaufbau

Coachings in den Bereichen UX/UI und Projektmanagement vermitteln der Open-Source-Community Wissen, das auch bei der Umsetzung weiterer Projekte nützlich sein kann.

und Sichtbarkeit

(Kleine) Projekte und Prototypen erhalten mehr Sichtbarkeit – über die Website des Prototype Fund, Medien, Konferenzen und andere Veranstaltungen sowie aktive Vernetzungsarbeit.

4 Angestrebte Wirkung

auf Förderer,

Mehr Fördermittel werden Einzelpersonen und kleinen Teams mit niedrigschwelligen Verfahren bereitgestellt.

Die Bereitschaft, prototypische Projekte mit kleineren Summen zu fördern, steigt.

auf Entwickler*innen,

Förderungen werden als realistische Möglichkeit angesehen, Projekte umzusetzen.

Open Source, User Experience Design und Public Interest Tech werden als Konzepte weiterverbreitet.

auf die Gesellschaft

Digitales Ehrenamt erfährt mehr Beachtung und Anerkennung.

Es entstehen mehr Tools, Angebote und Infrastruktur für eine souveräne, digital handlungsfähige und informierte Gesellschaft.



gesellschaftliche Wirkung

Digitale Innovation in Deutschland wird vorangetrieben und mehr digitale Tools sowie sichere Infrastruktur für die Gesellschaft werden geschaffen.

Was ist 2019 passiert?

Ressourcen

Laufzeit

Das Projekt begann im Mai 2016 und läuft voraussichtlich bis April 2021. Es handelt sich damit für 2019 um eine ganzjährige Laufzeit.

Finanzierung

Das Projekt ist zu 100 % vom Bundesministerium für Bildung und Forschung finanziert. Das Budget für 2019 beträgt 491.215 €.

Personal

Projektleitung: Elisa Lindinger/Adriana Groh | Begleitforschung & Kommunikation: Katharina Meyer | Projektmanagement: Adriana Groh, Thomas Friese, Marie Gutbub, Michael Peters | Controlling: Nadine Evers, Juliane Krüger | technische Administration: Gregor Gilka

Erbrachte Leistungen

- Projektverwaltung und Dokumentation
- Begleitforschung
- Eventmanagement
- Community-Building
- Betreuung der geförderten Projekte
- Vermittlung von Coachings
- Vernetzung
- Öffentlichkeitsarbeit: Social Media, Verfassen eigener Inhalte
- Vorträge auf Konferenzen
- Agendasetting durch Themenschwerpunkte und Auswahlprozess

Output

- 200 Projekte wurden und werden gefördert
- 6 Zwischenberichte
- 1 Abschlussbericht
- 1 Publikation zu Projektende
- 24 Events (Antrags-Workshops, Kickoff-Workshops und Demo-Days)
- 2 Videos pro Runde
- 8 Blogposts zu den Themenschwerpunkten
- 10 Vorträge auf Konferenzen und Fachveranstaltungen
- eine gemeinsame, frei zur Verfügung stehende Wissensbasis

Outcome

- Technologie erlangt einen anderen gesellschaftlichen Stellenwert, da ihre positiven Aspekte gegenüber den Risiken herausgestellt werden.
- Die Geförderten erhalten neue Kompetenzen (UX-/UI-Design, Projektmanagement etc).
- Eine Community aus Open-Source-Entwickler*innen, die ihre Fähigkeiten und Ressourcen in den Dienst der Gesellschaft stellen, wird aufgebaut.

- Es wird gezeigt, wie eine erfolgreiche Projektförderung auch funktionieren kann. Der Fund ist somit Vorbild – und wird in Teilen von anderen Förderern aufgegriffen.

Impact

- Technologien werden nutzerfreundlich und sicher weiterentwickelt.
- Soziales Engagement wird nachhaltiger unterstützt.
- Das Fördersystem wird um eine andere Kultur ergänzt, denn der Prototype Fund fördert Civic-Tech-Projekte und kleine Teams sowie technische Infrastruktur – ohne wirtschaftliche Interessen.

Evaluation

Der Prototype Fund ist ein Forschungsprojekt, das die Frage beantworten will, wie neue Zielgruppen für öffentliche Fördergelder erschlossen werden können und wie die öffentlichen Fördermaßnahmen so angepasst werden können, dass sie für neue Zielgruppen auch nutzbar sind. Einzelpersonen und kleine Teams sind die Zielgruppe des Prototype Funds, denn für diese existiert bisher keine niedrigschwellige Förderung mit öffentlichen Mitteln. Der Prototype Fund richtet sich deswegen gezielt an Softwareentwickler*innen und kleine, interdisziplinäre Teams, die gesellschaftliche Themen vorantreiben.

In der Begleitforschung wird jede Förderrunde bezüglich Outreach, Bewerbungs- und Bewertungsprozess sowie mit Blick auf die Umsetzungsphase evaluiert. Ausgehend von den jeweiligen Ergebnissen werden die Fördermodalitäten von Runde zu Runde angepasst. Besonders hervorzuheben ist hier der Anstieg der Förderquote von 60 % auf 95 % – der Eigenanteil, den die Projekte einbringen müssen, hat sich somit deutlich verringert.

Geförderte Projekte erhalten UX-Coachings, um sich besser auf die jeweilige Zielgruppe einzustellen sowie Coachings zu Projektmanagement. Die Coachings wurden von den geförderten Projekten durchweg als positiv bewertet.

Ausblick

Der Prototype Fund benötigt pro Runde mindestens 75 Einreichungen, um fortgeführt zu werden. Aufgrund der viel größeren Anzahl an Bewerbungen in den ersten beiden Runden wurde das Projekt im Sommer 2017 um zwei Jahre und vier weitere Runden verlängert. Das Programm legt besonderen Wert

darauf, mit jedem Call neue Zielgruppen anzusprechen und die Gruppe der Einreichenden weiter zu diversifizieren.

Website

<https://prototypefund.de> (<https://prototypefund.de>)

KAPITEL 3.3

Bits & Bäume

Bits & Bäume ist inzwischen ein breit gefächertes Netzwerk von Menschen, die technologische Entwicklungen und das Ziel einer ökologisch und sozial nachhaltigeren Zukunft zusammendenken.

Bits&Bäume war 2018 als Konferenz für Digitalisierung und Nachhaltigkeit entstanden; neben der OKF haben 9 weitere Organisationen der Zivilgesellschaft von BUND über Germanwatch bis zum Chaos Computer Club zusammengearbeitet, begleitet von netzpolitik.org als Medienpartner. Neben Vorträgen und Workshops gab es ein „Forum“ für zivilgesellschaftliche Initiativen aus beiden Bereichen, gemeinsame Pausen und ein Abendprogramm, um vor allem Menschen zu einem produktiven Austausch zusammenzubringen, die an der Schnittstelle arbeiten oder arbeiten wollen.

Daraus sind inzwischen diverse Projekte und Kooperationen erwachsen und es hat sich eine Bits&Bäume-Community gebildet, die sich online oder in Städten wie **Berlin** (<https://berlin.bits-und-baeume.org/>), **Dresden** (<https://dresden.bits-und-baeume.org/>) oder **Hannover** (<http://bits-und-baeume-hannover.org/>) trifft, um eine nachhaltige Digitalisierung einerseits und die Unterstützung ökologisch und sozial nachhaltiger Ziele durch Technologien andererseits voranzubringen. Außerdem gibt es gemeinsame **Forderungen** (<https://bits-und-baeume.org/forderungen/info/de>), die jede*r privat oder als Organisation unterzeichnen kann.

Hintergrund

Welche Rolle spielt Nachhaltigkeit für stabile Tech-Communities? Welche ökologischen Chancen stecken in digitalen Anwendungen etwa für Klima- und Ressourcenschutz? Welche Arten von Digitalisierung stehen diesen Zielen entgegen oder sind gar kontraproduktiv? Wie kann die digitale Gesellschaft demokratisch und gerecht gestaltet und zugleich darauf ausgerichtet sein, auf friedvolle Weise die Grundlagen unseres Lebens auf diesem Planeten zu bewahren?

Diese Kernfragen hat das Kernteam der Bits&Bäume-Konferenz im November 2018 begleitet und aus ihnen sind 11 gemeinsame Forderungen entstanden, die nicht nur globale Gerechtigkeit und Frieden sowie den Klimaschutz adressieren, sondern auch Fragen wie IT-Sicherheit, Datenschutz und Open Data, denn IT ist heute eine Grundinfrastruktur, auf die wir uns verlassen können müssen und die wir nutzen müssen für unsere gesellschaftlichen Ziele wie Demokratie, Partizipation, den ökologischen und sozialen Wandel. Digitalisierung kann dazu beitragen, Menschen- und Bürgerrechte besser umzusetzen (durch z. B. Projekte wie **FragdenStaat**, umweltfreundlichere Technologien zu entwickeln oder Dank Datenerfassung und -auswertung helfen, Probleme besser zu verstehen. Sie sollte jedoch nicht verschwenderisch mit unseren Ressourcen (insbesondere CO2) umgehen, Kriege befeuern (durch Konfliktrohstoffe) oder Bürger*innen permanenter Überwachung und kapitalistischer Datenauswertung aussetzen, sodass politischer Protest, unabhängige Berichterstattung und Meinungsfreiheit eingeschränkt werden und Diskriminierung und Manipulation unterstützt wird.

Weil wir für diese Ziele alle zusammenarbeiten, mit anpacken und unser Wissen teilen müssen, haben wir Kernorganisationen Anfang 2019 den Namen „Bits&Bäume“ für alle Initiativen freigegeben, die im Sinne dieser Forderungen arbeiten. Wir wollen jeden und jede dadurch motivieren, **selbst regionale Treffen, Vorträge oder Bits&Bäume-Aktionen mit eigenen Schwerpunkten zu organisieren** (<https://bits-und-baeume.org/waechst/de>). Im Laufe des Jahres haben sich seither dezentral mehrere regionale Gruppen gegründet, die sich inzwischen Dank der Initiative der Berliner Plattform auch überregional online vernetzen und austauschen. Auch auf Community-Events sind immer mehr Bits&Bäumlinge mit einer Sofaecke oder einem Stand präsent, um Wissen und Forderungen zu verbreiten. Wir sagen: Zusammen können wir es schaffen!

Rückblick & Leistungen (der OKF DE) 2019

- Beiträge auf **netzpolitik.org** (<https://netzpolitik.org/2019/bits-und-baeume-oeffentliche-daten-nuetzen-umwelt-schuetzen-und-zivilgesellschaft-stuetzen/>) und in der Publikation „Was Bits und Bäume verbindet“ (<https://www.oekom.de/nc/buecher/gesamtprogramm/buch/was-bits-baeume-verbindet.html>) zu den Bits&Bäume-Forderungen und zu Open Data für Nachhaltigkeit
- Vorträge, Panels und Workshops in Dresden, Münster, Oldenburg und **Hamburg** (https://www.youtube.com/watch?v=DF_5_uYk4dE) sowie bei Community Events wie dem Chaos Communication Camp und dem **Chaos Communication Congress** (https://media.ccc.de/v/36c3-10682-das_bits_baume-sporangium)
- Ansprechperson für Planungen von B&B-Events oder neuen regionalen Zweigen
- Unterstützung bei der Gründung des Dresdner und Berliner B&B-Netzwerks
- laufende Mitbetreuung sowie maßgebliche Beteiligung am Um- und Ausbau der Webseite von einer Konferenzseite hin zu einer Plattform mit aktuellen Infos, einer Rubrik für Regionalgruppen, Material zur Recherche und für Community-Aktionen oder Links zu Vortrags-Aufzeichnungen
- Botschafterin für die Bits&Bäume-Themen und -forderungen

Ausblick

Die regionalen Plattformen Berlin, Dresden und Hannover arbeiten vollkommen selbstständig und planen 2020 ganz eigene Aktionen, für die sie auch erste Förderanträge schreiben und sich um Finanzierungen bemühen. Anfang des Jahres gibt es ein erstes überregionales Treffen in Berlin und auch das von der berliner Gruppe aufgesetzte **Online-Forum** (<https://discourse.bits-und-baeume.org/>) lässt die Aktiven im ganzen deutschsprachigen Raum zusammenwachsen. In Städten wie Saarbrücken, Oldenburg, Münster oder Konstanz gibt es bereits weitere Ideen oder schon konkrete Pläne, wie ein regionales Bits&Bäume-Treffen oder eine kleine Konferenz aussehen könnte oder wie die Fragen an der

Schnittstelle von Digitalisierung und Nachhaltigkeit in ein bestehendes Veranstaltungsprogramm aufgenommen werden können.

Ressourcen

- Finanzierung: 0 € (Ehrenamt)
- Partner: **Brot für die Welt** (<https://www.brot-fuer-die-welt.de/>), **BUND** (Bund für Umwelt- und Naturschutz) (<https://www.bund.net/>), **CCC** (Chaos Computer Club) (<https://www.ccc.de/>), **DNR** (Deutscher Naturschutzring) (<https://www.dnr.de/>), **FIFF** (Forum InformatikerInnen für Frieden und gesellschaftliche Verantwortung e. V.) (<https://www.fiff.de/>), **Germanwatch** (<https://germanwatch.org/de>), **iöw** (Institut für ökologische Wirtschaftsforschung) (<https://www.ioew.de/>), **KNOE** (Konzeptwerk Neue Ökonomie) (<https://konzeptwerk-neue-oekonomie.org/>), **TU Berlin** (<http://www.tu-berlin.de/>); Medienpartner: **netzpolitik.org** (<https://netzpolitik.org/>)
- Projektleitung: keine – die Community organisiert sich dezentral; derzeit ist Juliane Krüger als Vertretung der OKF eine der 3 Ansprechpartner*innen aus dem Konferenz-Kernteam für Fragen zur Bits&Bäume-Bewegung und hilft bei Bedarf bei der Neugründung eines regionalen Abzweiges

Website

Auch du willst dich engagieren, vernetzen oder informieren? Dann schau online vorbei, ob es schon eine Gruppe in deiner Stadt gibt oder gründe einen eigenen Stammtisch – einen kleinen Leitfaden und erste Materialien findest du auf der Bits&Bäume-Webseite:

<https://bits-und-baeume.org/> (<https://bits-und-baeume.org/>)

KAPITEL 3.4

Rette deinen Nahverkehr

Rette deinen Nahverkehr will Verkehrsverbünde dazu bewegen, mehr Fahrplandaten in offenen Dateiformaten bereitzustellen.

Hintergrund

Obwohl sie **seit dem 1. Dezember 2019 durch EU-Verordnung dazu verpflichtet sind** (https://eur-lex.europa.eu/eli/reg_del/2017/1926/oj), bieten noch lange nicht alle Verkehrsverbünde und -unternehmen ihre Fahrpläne als **Open Data gemäß der Open Definition** (<http://opendefinition.org/od/2.1/de/>) an. Viele Verbünde sind immer noch der Ansicht, den Routenplaner für die Zukunft ganz alleine stemmen zu können, und **investieren gemeinsam viele Millionen Euro aus Steuergeldern** (<https://fragdenstaat.de/anfrage/finanzielle-forderung-des-delfi-projekts/>) für nicht sonderlich innovative Großprojekte.

Mit dem öffentlichen Bereitstellen von maschinenlesbaren Fahrplandaten dagegen können sich kleine Verkehrsverbünde die teure Entwicklung eigener Apps ersparen. Aber auch Verkehrsverbünde, die bereits eigene Apps haben, müssen so nicht selbst auf jede neue Technologie aufspringen (wie z. B. sprachgesteuerte Auskünfte auf dem Amazon Echo), weil sich durch das Bereitstellen der Daten private Software-Entwickler*innen oder Firmen finden werden, die innovative Anwendungen entwickeln oder die Fahrpläne des Verkehrsverbundes in schon bestehende Anwendungen integrieren können.

Als Rettedeinennahverkehr 2017 – kurz vor Verabschiedung der oben genannten Delegierten-Verordnung – entstand, boten nur wenige Vorreiterverbünde und -unternehmen ihre Fahrpläne als Open Data im GTFS-Format an. Sie setzen eher auf zentralisierte Auskünfte anstatt auf die in der Delegierten-Verordnung vorgeschriebene und **in den skandinavischen Ländern vorgelebte** (https://nordicopenmobilitydata.eu/position_paper/) Architektur auf Basis von statischem Soll-Fahrplan und Echtzeit-Abweichungen.

Rettedeinennahverkehr ist ein Werkzeug, diese Problematik an die Entscheider*innen heranzutragen, die politisch für Abhilfe sorgen können: Die Landrät*innen und Oberbürgermeister*innen als

Gesellschafter der vielen Verkehrsverbünde in Deutschland. Über die Seite lassen sich die Verantwortlichen der Gebietskörperschaft direkt per Formbrief anschreiben.

Rückblick & Leistungen 2019

- 23 (!) weitere Verkehrsverbünde und -unternehmen veröffentlichten erstmals ihre Fahrpläne im GTFS-Format
- 9 Veranstaltungen mit produktiven Ergebnissen
- Aufbau eines Netzwerks von Datennutzenden, inklusive Feedbackschleifen zu den Datenbereitstellern
- parallel Entwicklung einer Datenstrategie für Mikromobilität in Überschneidung mit **radforschung** (<https://radforschung.org>)

Ausblick

- aktive konsequente Überzeugungsarbeit bei Kommunen und Verwaltungen
- Unterstützung bei der Umsetzung der Delegierten-Verordnung (EU) 1926/2017 sowie kritische Begleitung des Datenbereitstellungsprozesses über den National Access Point
- weiterer Austausch mit den vielen Briefeschreiber*innen

Ressourcen

- Finanzierung: keine (ehrenamtliches Community-Projekt)
- Partner: **Verschwörhaus Ulm** (<https://verschwoerhaus.de/>), Community, DB, BMVI, VM Baden-Württemberg
- Beteiligte: Constantin Müller, Maximilian Richt, Stefan Kaufmann, Walter Palmetshofer

Website

<https://rettedeinennahverkehr.de/> (<https://rettedeinennahverkehr.de/>)

KAPITEL 4

Offene und politische Bildung

Definition

Offene Bildung ist ein Überbegriff für all jene schulischen und außerschulischen Initiativen, die Bildung partizipativ, offen sowie im Sinne der Ideen von *digitaler Bildung* und *zeitgemäßer Bildung* gestalten. Sie wollen Bildung als Gemeingut fördern und stellen selbstgesteuertes und kompetenzorientiertes Lernen in den Fokus. Ziel ist dabei immer einerseits die selbstbestimmte, kritische Nutzung und andererseits auch eine ebensolche mediale Anwendung. Dafür nötig sind Freiräume für Jugendliche, um mit neuen technischen Möglichkeiten zu experimentieren, eine Minderung des Leistungsdrucks, damit diese Freiräume überhaupt wahrgenommen werden können, das Erlernen und Erleben von Selbstbestimmung und das dazu nötige Vertrauen seitens der Erwachsenen.

Ein weiterer wichtiger Aspekt hierbei ist die politische Bildung: Offene Bildung fördert digitale Mündigkeit, das Entwickeln neuer Formen des sozialen und zivilgesellschaftlichen Engagements – z. B. im Rahmen des digitalen Ehrenamts – und den ethischen Umgang mit Informations- und Kommunikationstechnologien inspiriert durch die **Hackerethik** (<https://www.ccc.de/hackerethics>). Diese Ziele werden unter anderem durch partizipative Lernszenarien sowie freie Bildungsmaterialien (*Open Educational Resources*) erreicht. Dazu gehören das Aufbrechen der „Lehrer-Schüler-Rolle“ in gleichberechtigte Partner*innen und das kollaborative Entwickeln von Lern- und Lehrinhalten sowie entsprechender Unterlagen. Das dezentrale Organisieren und Teilen der Materialien ist dafür eine wichtige Voraussetzung.

Digitale Mündigkeit beschreibt hierbei die Fähigkeit, konstruktiv, kritisch und souverän mit digitalen Räumen umzugehen, um sich zivilgesellschaftlich und politisch in diesen engagieren zu können. Nur so können wir unsere zunehmend digitalisierte Gesellschaft hinterfragen und mitgestalten. Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Technologien (*Digital Literacy*), z. B. um online bürgerliche Rechte und Pflichten wahrzunehmen, sind hierbei kein Selbstzweck, sondern Mittel für gesellschaftliche Teilhabe. Vielmehr geht es um ein Verständnis dafür, wie notwendig es ist, sich am gesellschaftlichen und politischen Leben in digitalen Räumen zu beteiligen, um zivilgesellschaftliche Interessen zu wahren und die Gesellschaft mitzugestalten.

Unsere Highlights aus dem letzten Jahr zum Nachlesen (chronologisch):

- Das Jugend hackt Jahr 2019 im Rückblick (<https://jugendhackt.org/blog/das-jugend-hackt-jahr-2019-im-rueckblick/>)
- Rückblick: Die Geschichte von Jugend hackt (<https://jugendhackt.org/blog/die-geschichte-von-jugend-hackt/>)
- Die Turing-Bus-Stationen in Hermeskeil, Kusel und Speyer (<https://turing-bus.de/blog/2019/10/hermeskeil-kusel-speyer/>)
- Der Turing-Bus in Gifhorn, Stadthagen und Minden (<https://turing-bus.de/blog/2019/09/gifhorn-stadthagen-minden/>)
- Offene Bildung als Impuls für die Bildungspolitik (im Rahmen der Unterstützung des Bündnis Freie Bildung) (<https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/295359/offene-bildung-als-impuls-fuer-die-bildungspolitik>)
- Das waren die ersten Stationen des Turing-Busses. Von re:publica bis youcoN (<https://turing-bus.de/blog/2019/07/das-waren-die-ersten-stationen/>)
- Rückblick auf das Forum Open Education 2019: So geht es weiter mit offener digitaler Bildung in Deutschland (<https://buendnis-freie-bildung.de/2019/07/04/so-geht-es-weiter-mit-offener-digitaler-bildung-in-deutschland/>)
- Offener Brief an NRW nach fragwürdigem Auftrag an FDP-Großspenderin (<https://okfn.de/blog/2019/06/offener-brief-zum-vergabefall-haba-digital/>)
- Wie finanziert sich Jugend hackt? (<https://jugendhackt.org/blog/wie-finanziert-sich-jugend-hackt/>)
- Paula von Jugend hackt über Engagement von Jugendlichen im digitalen Zeitalter (<https://jugendhackt.org/blog/paula-ueber-engagement-von-jugendlichen-im-digitalen-zeitalter/>)
- Lab Vorstellung: das Verschwoerhaus in Ulm (<https://jugendhackt.org/blog/lab-vorstellung-das-verschwoerhaus-in-ulm/>)
- Das Demokratielabore Team verabschiedet sich (<https://demokratielabore.de/blog/Demokratielabore-verabschiedet-sich>)
- Digitalisierung in der Jugendarbeit – unsere Erfahrungen mit den Demokratielaboren (<https://okfn.de/blog/2019/04/digitalisierung-jugendarbeit-erfahrungen-demokratielabore/>)
- Offene Daten für die digitale Jugendbeteiligung (<https://okfn.de/blog/2019/04/offene-daten-fuer-die-digitale-jugendbeteiligung/>)

Im Folgenden werden Projekte der OKF DE vorgestellt, die dem Bereich Offene und politische Bildung zuzuordnen sind.

KAPITEL 4.1

Datenschule

Vermittlung von Datenkompetenzen

Daten sind eine weitestgehend ungenutzte Ressource in zivilgesellschaftlichen Organisationen. Nur wenige Organisationen verfügen über die fundierte digitale Expertise und über die Tools, um aussagekräftige Erkenntnisse aus Daten zu ziehen und ihre Anliegen mit Beweisen zu belegen. Ohne den Zugang zu digitalen Fähigkeiten bleibt zudem einem erheblichen Teil der Bevölkerung die Teilhabe an öffentlichen Diskursen erschwert – dies behindert nicht zuletzt auch die Wahrnehmung von Menschenrechten.

Die Schnelligkeit der technischen Veränderungen stellt zivilgesellschaftliche Akteure vor neue Herausforderungen. Viele verlieren den Anschluss an aktuelle öffentliche Debatten im Themenfeld der Digitalisierung; zivilgesellschaftliche Themen sind im digitalen Raum unterrepräsentiert. Dies liegt wiederum daran, dass viele neue Konzepte und Begrifflichkeiten von technik-affineren Unternehmen geprägt werden. Angebote zur Förderung digitaler Kompetenzen im zivilgesellschaftlichen Bereich gibt es nur wenige. Um genau diese langfristig auch bei den zivilgesellschaftlichen Organisationen auszubauen, bedarf es Formaten, die die Bedürfnisse und Diversität der gemeinnützigen Akteure in Deutschland berücksichtigen.

Die Datenschule ist ein Bildungsangebot zur Förderung von digitalen Kompetenzen im gemeinnützigen Bereich.

- Wir kooperieren mit gemeinnützigen Akteuren und entwickeln digitale Lösungsansätze für gesellschaftliche Herausforderungen.
- Wir führen Workshops durch und erstellen Materialien, die NGOs dazu befähigen, Daten und Technologien zielgerichtet zu nutzen.
- Wir vernetzen die Tech- und NGO-Welt miteinander, um die Wirkung von gemeinnützigen Projekten zu stärken.

1 Das Problem

Ohne den Zugang zu digitalen Fähigkeiten bleibt einem erheblichen Teil der Bevölkerung die Teilhabe an öffentlichen Diskursen erschwert – dies verhindert nicht zuletzt auch die Wahrnehmung von Menschenrechten.

2 Mögliche Ursachen

Mangelnde Ressourcen,

Digitale Informationen und Technologien sind eine weitestgehend ungenutzte Ressource in zivilgesellschaftlichen Organisationen.

fehlende Expertise

Nur wenige Organisationen verfügen über die fundierte digitale Expertise und die Tools, um aussagekräftige Erkenntnisse aus Daten zu ziehen und ihre Anliegen mit Beweisen zu belegen.

und wenig zielgerichtete Angebote

Es gibt wenige Angebote zur Förderung von digitalen Kompetenzen bei Erwachsenen im gemeinnützigen Bereich, die die Diversität und Organisationsstrukturen berücksichtigen.

führen dazu, dass

digitale Transformation im gemeinnützigen Bereich nur schleppend stattfindet.

Zivilgesellschaftliche Organisationen können die Potenziale der Digitalisierung nicht ausreichend nutzen und sind mit den neuen Veränderungsprozessen oft überfordert.

3 Lösungsansatz

gesellschaftlichen Wandel positiv gestalten

Wir kooperieren mit gemeinnützigen Akteuren und entwickeln digitale Lösungsansätze und Tools für gesellschaftliche Herausforderungen. Damit möchten wir Debatten anstoßen und neue Narrative für bestehende Herausforderungen schaffen.

Wissensvermittlung

Wir führen praxisorientierte Workshops und Formate durch, die NGOs dazu befähigen, Daten und Technologien zielgerichtet zu nutzen. Erkenntnisse aus den Projekten, Lernmaterialien und Best Practices werden frei zur Verfügung gestellt.

Communitybuilding

Um den Austausch und die Vernetzung zwischen technikaffinen Menschen und gesellschaftspolitischen Organisationen zu fördern, organisieren wir Veranstaltungen und setzen mit Partnern sowie unserer Community verschiedene Projekte um.

4 Angestrebte Wirkung

auf gemeinnützige Organisationen

Organisationen vertiefen ihre digitalen Fähigkeiten und nutzen digitale Informationen und Tools selbstbewusst bei der Planung und Umsetzung ihrer Projekte und Anliegen.

auf die Civic-Tech-Community

Interdisziplinäres Arbeiten ermöglicht neue Projekte mit zivilgesellschaftlichen Fragestellungen und Themen.

Mehr Einzelpersonen arbeiten an gesellschaftspolitischen Ansätzen.

auf Verwaltungen und Behörden

Verwaltungen stellen Informationen zu gesellschaftspolitischen Themen besser aufbereitet zur Verfügung und fördern damit Transparenz und Rechenschaftspflicht.



gesellschaftliche Wirkung

Digitale Fähigkeiten ermöglichen es, selbstbewusst mit Daten und Technologien umzugehen. Durch den mündigen und reflektierten Umgang mit Daten und Technologien werden öffentliche Debatten informierter und faktenbasiert geführt. Digitale Fähigkeiten stärken die Mitsprache und Teilhabe der Gesellschaft an politischen Entscheidungen und damit die politische Partizipation insgesamt.

Was ist 2019 passiert?

Ressourcen

Das Projekt begann im August 2016 und läuft seitdem durchgehend.

Budget

Das Projekt ist zu 100% finanziert und lief im Jahr 2019 im Rahmen der Verbändeförderung des Bundesumweltministeriums und des Umweltbundesamtes unter dem Namen Umweltdatenschule. Das Budget für 2019 betrug 82.505,91 € inkl. einem Eigenanteil von 10%.

Personal

1 Projektleitung (10–35%): Arne Semsrott | 1 technische Leitung (50%): Lisa Passing | 1

Workshopkonzeption (70%): Lydia Böttcher/Maximilian Voigt | 1 Kommunikationsstelle (60–80%): Jasmin Helm/Maximilian Voigt

Partner

Kooperationspartner im Jahr 2019 waren der **Robin Wood e. V.** (<https://www.robinwood.de/>) zum Thema Ökostrom in Deutschland sowie **FragDenStaat** zum Schwerpunkt Umweltinformationsgesetz (UIG).

Erbrachte Leistungen

- 4 Workshops in Berlin, Cottbus und Potsdam mit dem Fokus offene Umweltdaten
- Recherche mit Robin Wood zu Ökostromanbietern und Veröffentlichung des **Ökostromreport 2020** (<https://www.robinwood.de/oekostromreport>)
- Unsere Recherche mit Robin Wood und Arbeit mit der Umweltdatenschule stellten wir auf dem **36. Chaos Communication Congress in Leipzig** (https://media.ccc.de/v/36c3-10682-das_bits_baume-sporangium#t=1612) und auf dem Hackathon der Naturfreunde Jugend in Berlin vor.
- Auf dem Berliner Open Data Day (BODDy) 2019 sprachen wir über offene Umweltdaten.

Außerhalb des Themenfeldes Umweltdaten und des geförderten Projektes fanden weitere Datenschule-Workshops statt:

- Workshops zu Datenanalyse und -visualisierung in **Tunis und Amman** (<https://datenschule.de/blog/2020/02/Die-Datenschule-auf-Tour/>) in Zusammenarbeit mit Global Project Partners e. V. und dem Digital Arabia Network
- 1 *Datenspaziergang* in Berlin Moabit für ein Vernetzungstreffen der Grünen
- 1 Abendvortrag zum Thema Data Literacy für die Betterplace Academy
- 1 Fortbildung zum Umgang mit Daten in Excel in Köln

Output

- 4 Workshops zum Thema Umweltdaten und UIG konzipiert, Durchführung 8x
- 3 Lernmaterialien erstellt und als OER publiziert
- 1 Datensatz zu Ökostromanbietern in Deutschland recherchiert und als Open Data veröffentlicht
- über 1.200 Follower auf Twitter
- ca. 3.240 Besucher*innen auf der Webseite

- 207 Newsletterabonent*innen (450 vor DSGVO)

Outcome

- Gemeinnützige Organisationen und Umweltverbände lernen, die Qualität von (ihren) Daten zu bewerten und zu verbessern. Sie nutzen digitale Methoden, Werkzeuge und Informationen zielgerichtet im Arbeitsalltag und beteiligen sich als Impulsgeber*innen an öffentlichen gesellschaftspolitischen Debatten.
- Förderung von digitaler Innovation im gemeinnützigen und umweltaktivistischen Bereich

Impact

- Eine größere digitale Mündigkeit in der Gesellschaft stärkt die Teilhabe an gesellschaftspolitischen Fragestellungen und macht soziale Innovation möglich.
- Die Gesellschaft ist besser informiert, kann sich an politischen Prozessen und Entscheidungen besser beteiligen. Dies stärkt die Demokratie.

Evaluation

- Das Messen der Projektwirkung und die Evaluation der Aktivitäten erfolgen nach zuvor festgelegten Qualitätsindikatoren.
- Die Wirkung der Workshops wird nach einem **Data Literacy Maturity Modell** (<https://datenschule.de/files/workshops/DataLiteracy-MaturityModel-Datenschule.pdf>) evaluiert (und bei z. B. Workshops eingesetzt).
- Bei Partnerprojekten gibt es zusätzliche Beratungs- und Monitoringinstanzen mit externen Expert*innen (Roundtables und Stakeholder-Dialoge, Interviews, Feedback-Runden).
- Erkenntnisse aus unseren Aktivitäten werden regelmäßig auf dem Blog der Datenschule und der Referenzen-Seite zugänglich gemacht.

Ausblick

- Für gemeinnützige Organisationen ist der digitale Raum ein wichtiger Interaktionsort, den sie stärker mitdenken wollen. Das Angebot der Datenschule möchten wir zukünftig skalieren, um den Bedürfnissen der sozialen Organisationen flächendeckender zu begegnen.
- Risiken: Um digitale Kompetenzen in den Organisationen nachhaltig zu stärken, bedarf es besserer Strukturen zur Förderung der praktischen

Auseinandersetzung mit der Digitalisierung.

- Als gemeinnützige Initiative werden wir daher auch in Zukunft kostenlose Workshops und Lernformate anbieten, um die Beteiligung vieler Initiativen mit knappen Ressourcen zu ermöglichen. Dieser Hürde wird zudem versucht, durch das Aufbereiten aller notwendigen Inhalte und Konzepte und durch das Bereitstellen der Lernmaterialien unter freier Lizenz entgegenzuwirken. Workshopkonzepte sind zur Nachnutzung mit detaillierten Erläuterungen aufbereitet und können personenunabhängig umgesetzt werden.

Website

<https://datenschule.de/> (<https://datenschule.de/>)

KAPITEL 4.2

Demokratielabore

Mit digitalen Tools die Gesellschaft von morgen gestalten

In einer langsam überalternden Gesellschaft bleiben die Stimmen Jugendlicher viel zu oft ungehört. Das Interesse Jugendlicher an Politik ist in den letzten Jahren zwar gestiegen, dennoch ist die Politikverdrossenheit hoch (**Shell-Jugendstudie 2015** (<https://www.shell.de/ueber-uns/die-shell-jugendstudie.html>)). Es fehlt an geeigneten Möglichkeiten der demokratischen Mitsprache, die mit den Lebenswelten Jugendlicher vereinbar sind und über die sie Selbstwirksamkeitserfahrungen sammeln können.

Das Nutzen digitaler Werkzeuge ist fester Bestandteil der jugendlichen Lebenswirklichkeit, die jedoch in außerschulischen Bildungseinrichtungen oft nicht hinreichend abgebildet wird. Pädagogischen Fachkräften fehlt oft ein tiefergehendes Verständnis für die gesellschaftspolitischen Möglichkeiten und Potenziale der Digitalisierung. Ein rein konsumorientierter Zugang zu Technologie führt nicht zwangsläufig zu einer wachsenden sozialen Teilhabe oder zu einer Verkleinerung der sozialen Spaltung (Nicole Zillien (2013): Digitale Spaltung – Reproduktion sozialer Ungleichheiten im Internet).

Die Demokratielabore förderten und schafften ...

- Angebote vor Ort in außerschulischen Jugendeinrichtungen
- Wissenstransfer und Verankerung:
 - in den Jugendeinrichtungen vor Ort
 - im Management und der Verwaltung der Trägerorganisationen
- ein Bewusstsein für Digitalität als Werkzeug zur Gestaltung von Gesellschaft
- niedrigschwellige Projektangebote und -ideen zum Ausprobieren digitaler Werkzeuge.

Jugendliche erhielten dadurch mehr Sichtbarkeit im unmittelbaren Umfeld und konnten Selbstwirksamkeitserfahrungen im Umgang mit Digitalität und Demokratie sammeln. Pädagogische Fachkräfte lernten neue (digitale) Ansätze der Jugendarbeit kennen und erweiterten ihr Netzwerk in die netzpolitische Community hinein. Fachkräfte im Management und der Verwaltung nutzten digitale Informationen und Tools für die Planung und Umsetzung ihrer Projekte und Anliegen.

Durch die Erfahrung von Selbstwirksamkeit im Umgang mit digitalen Werkzeugen und Technologien in ihrer Lebenswirklichkeit wurden Jugendliche zu maßgeblichen demokratischen Akteur*innen und gestalteten ihre Gesellschaft aktiv mit.

1 Das Problem

Jugendliche Positionen werden in einer überalternden Gesellschaft nicht ausreichend wahrgenommen, was zu Politikverdrossenheit führt.

2 Mögliche Ursachen

Wenige Angebote,

Außerschulische Jugendeinrichtungen haben oftmals wenige, teilweise gar keine Angebote mit digital-politischem Schwerpunkt in ihrem Programm.

fehlende Kompetenzen

Pädagogischen Fachkräften in den Jugendeinrichtungen vor Ort fehlt oft ein tiefergehendes Verständnis für die gesellschaftspolitischen Möglichkeiten und Potenziale der Digitalisierung.

und wenig Sichtbarkeit

Ein konsumorientiertes Nutzungsverhalten digitaler Werkzeuge steht einem kreativ-schaffenden gegenüber und verhindert die eigene Wahrnehmung im digitalen wie analogen Raum durch andere.

führen dazu, dass

der wachsende Zugang zu Technologie nicht in eine wachsende soziale Teilhabe mündet.

3 Lösungsansatz

Angebote schaffen

Workshopangebote zu digitalen Tools und gesellschaftlichem Miteinander in Jugendeinrichtungen schaffen und zu eigenen Projekten anregen

Kompetenzen aufbauen

pädagogische Fachkräfte und Mitarbeiter*innen in Management und Verwaltung zum Einsatz und zur Kontextualisierung digitaler Werkzeuge in ihrer täglichen Arbeit qualifizieren

Vernetzung fördern

Räume für Jugendliche und Fachkräfte aufbauen, die zum regelmäßigen Austausch einladen und durch eine Unterstützungsstruktur getragen werden

4 Angestrebte Wirkung

auf Jugendliche

- mehr Sichtbarkeit im unmittelbaren Umfeld
- Selbstwirksamkeitserfahrungen im Umfeld von Digitalität und Demokratie

auf pädagogische Fachkräfte

- zusätzliche Qualifizierung im Umgang mit digitalen Werkzeugen in der Jugendarbeit
- Ausbau des Netzwerks in die Digitalcommunity hinein

auf Fachkräfte in Management und Verwaltung

- nutzen Daten zur Verbesserung ihrer alltäglichen Arbeit
- nutzen digitale Werkzeuge zur Umsetzung ihrer Projekte



gesellschaftliche Wirkung

Jugendliche verschaffen sich durch den Einsatz digitaler Tools Sichtbarkeit und gestalten ihre Gesellschaft aktiv mit.

Was ist 2019 passiert?

Ressourcen

Laufzeit

Das Projekt begann im Juni 2017 und lief bis Mai 2019.

Budget

Im Jahr 2019 betrug das Gesamtbudget 158.893,18 €, davon 136.590,61 € Personalmittel und Honorare für externe Expert*innen sowie 22.302,57 € Sach- und Verwaltungskosten. Das Projekt war inkl. dem vorgesehenen Eigenanteil von 13.000€ zu 100% finanziert.

Förderer

Das Projekt wurde im Jahr 2019 durch die Bundeszentrale für politische Bildung gefördert.

Personal

bis April: 1 Projektleitung: Lydia Böttcher | 1 Projektkoordination: Paula Grünwald | 5

Projektmanager*innen: Jasmin Helm (Kommunikation), Juliane Krüger (Organisation, Finanzen), Matthias Löwe (Workshops), Maximilian Voigt (Digital-AGs), Sonja Fischbauer (allround) | 1 Design Lead: Nadine Stammen | 2 studentische Mitarbeiter*innen: Lea Pfau, Leonard Wolf | 1

Bundesfreiwilligendienstleistender: Sebastian Schröder | 1 Supervision & Intervision: Nadine Evers

im Mai: 1 Projektleitung | 1 Projektmanagerin | 1 Design Lead | 1 studentische Mitarbeiterin | 1 Supervision & Intervision

Partner

mediale pfade e. V. | youthpolicy lab | creative gaming e. V. | stuhlkreis_revolt

Erbrachte Leistungen

- Das Programm wurde im Jahr 2019 mit einem abschließenden Netzwerkreffen Ende März beendet. Das ursprünglich als Abschluss geplante Demokratiefestival für Jugendliche konnte leider auf Grund kurzfristiger Mittelumverteilung seitens des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend – Förderer bis inkl. 2018 – nicht stattfinden.
- 2019 lag der Schwerpunkt daher auf der Evaluation und Dokumentation der Projektergebnisse und dem Fertigstellen der Selbstlernmaterialien, sodass die konzipierten Programme, Materialien und Workshops weiter von Lehrenden und Lernenden genutzt werden können. Hierfür wurde die Website erweitert und die **Suche nach Lerninhalten** (<https://demokratielabore.de/materialsammlung/>) verbessert.
- Die dokumentierten Workshop-Anleitungen und die Selbstlernmaterialien wurden auch nach Projektende von zahlreichen Jugendbildungseinrichtungen und Schulen genutzt und selbstständig durchgeführt.
- Zusätzlich zu der 2018 in Ulm gestarteten Digital-AG wurde im Januar 2019 eine weitere AG in Frankfurt am Main etabliert und mit zwei Workshop-Durchführungen begleitet. Beide Digital-AGs haben sich nach Projektende weiterentwickelt und wurden unter anderem Namen fortgeführt bzw. in die vor Ort bestehenden Strukturen aufgenommen.
- Für die Outputs der vergangenen Jahre empfiehlt sich ein Blick in den **Jahresbericht 2018** (<https://2018.okfn.de/open-government/demokratielabore/>) und in **diesen Blogpost** (<https://demokratielabore.de/blog/Demokratielabore-verabschiedet-sich>).

Website

<https://demokratielabore.de/> (<https://demokratielabore.de/>)

KAPITEL 4.3

Jugend hackt

Mit Code die Welt verbessern

Jugendliche mit hohem Technik-/IT-Interesse finden in ihrem Alltag oft wenige Anschlussmöglichkeiten und Technik-/IT-Kompetenz wird nicht als Chance für persönliche und gesellschaftliche Veränderungen zum Besseren wahrgenommen. Bei vielen Eltern/Pädagog*innen herrscht nach wie vor eine große Skepsis gegenüber der Nutzung digitaler Tools durch Kinder und Jugendliche. Generell werden in der gesellschaftlichen Wahrnehmung eher die Risiken der Digitalisierung diskutiert statt zu überlegen, wie seine Möglichkeiten positiv für die Gesellschaft genutzt werden können. IT-begeisterte Jugendliche kennen außerdem oft wenige Gleichgesinnte und müssen sich gegenüber Erwachsenen dafür rechtfertigen, dass sie viel Zeit vor dem PC verbringen.

Jugend hackt begegnet dem Problem mit Jugend-Hackathons und -Workshops. Was Jugend hackt dabei vor anderen Angeboten auszeichnet, ist der gesellschaftspolitische Anspruch. Unter dem Motto *Mit Code die Welt verbessern* ist neben dem Programmieren das Entwickeln einer ethischen Haltung und Mündigkeit der Jugendlichen gleichwertiger Bestandteil des Programms.

Die Jugendlichen lernen, wie sie Teamwork und Peer-to-Peer-Austausch nutzen können, um Herausforderungen gemeinsam zu meistern, vertiefen die Fähigkeit, gesellschaftliche Probleme zu benennen, und entwickeln mit Hilfe ihrer technischen und digitalen Kompetenz passende Lösungsideen.

Vernetzung und gesellschaftliche Beteiligung: Junge Menschen arbeiten in Teams und lösen Probleme gemeinsam. Sie erleben sich als Teil einer Gruppe und erkennen, dass sie über Fähigkeiten und Kenntnisse verfügen, durch die sie Dinge aktiv mitgestalten können. Das Denken verändert sich weg von „da kann man ja sowieso nichts machen“ hin zu „so wünsche ich mir die Welt und Folgendes will ich dafür tun“. Das wirkt in die Gesellschaft hinein, dem Gefühl der Alternativlosigkeit entgegen und trägt zu einer demokratischen, aktiven Gesellschaft bei.

Ethische Reflexion digitaler Möglichkeiten: Gestärkt wird darüber hinaus die gesellschaftliche Reflexion über die Chancen und Risiken dessen, was mit digitalen Mitteln machbar ist (z. B. Technikfolgenabschätzung, Algorithmenethik), und darüber, wie sich diese zum Wohl der Gesellschaft nutzen lassen.

1 Das Problem

Jugendliche mit hohem Technik-/IT-Interesse finden im Alltag wenig Anschlussmöglichkeit.

2 Mögliche Ursachen

Eine grundlegende gesellschaftliche Technik-Skepsis,

mangelnde Anerkennung für die Programmierbegeisterung bei Jugendlichen,

fehlende offene Lernräume mit passenden Angeboten in ihrer Nähe sowie

der oft noch fehlende Blick für die gesellschaftlichen Chancen der Digitalisierung

führen dazu, dass

Jugendliche, die gern programmieren, sich unter Gleichaltrigen oft isoliert fühlen, wenig Anschlussmöglichkeiten in ihrer Umgebung haben und seitens der Erwachsenen viel Skepsis und Kritik erleben.

3 Lösungsansatz

Jugend-Hackathons

Jugendliche vernetzen sich mit Gleichgesinnten, arbeiten an digitalen Projekten und setzen sich gleichzeitig mit deren gesellschaftlichen und ethischen Implikationen auseinander.

Workshops und offene Angebote in Labs

Jugendliche können in ihrer Nähe regelmäßig Gleichgesinnte treffen, neue Fähigkeiten erlernen und ausprobieren und gemeinsam an eigenen Projekten arbeiten.

Das deutsch-türkische Austauschprogramm von Jugend hackt und der deutsch-türkischen Jugendbrücke *re:coded* ermöglicht Schüler*innen aus Deutschland und der Türkei, die Berliner Open-Source- und Civic-Tech-Szene kennenzulernen und am Berliner Jugend-Hackathon teilzunehmen.

4 Angestrebte Wirkung

auf Jugendliche, die gerne programmieren

- Jugendliche entwickeln Zugehörigkeitsgefühl und ein positives Selbstbild,
- erweitern ihr Allgemeinwissen und ihre Reflexionsfähigkeit,
- vertiefen ihre Problemlösungsfähigkeiten und
- erleben (politische) Selbstwirksamkeit.



gesellschaftliche Wirkung

Programmierinteressierte Jugendliche vernetzen sich und sind motiviert, sich gesellschaftlich zu engagieren. Es entsteht mehr Beteiligung in Form von digitalem Ehrenamt sowie eine breitere Reflexion über ethische Fragen der Digitalisierung.

Was ist 2019 passiert?

Ressourcen

Laufzeit

Das Projekt begann im September 2013 und läuft seitdem durchgehend.

Budget

Im Jahr 2019 betrugen die Einnahmen 1.060.191,06 €. Das Projekt ist zu 100% finanziert.

Förderer

Fördergeber*innen sind die SKala-Initiative und die Deutsche Bahn Stiftung. Zusätzliche Einnahmequellen sind Sponsorings und Spenden von Unternehmen sowie Spenden von Privatpersonen.

Personal

2 Projektleiterinnen: Paula Grünwald und Sonja Fischbauer | 1 Projektmanagerin Koordination Events: Saadya Windauer | 1 Community Manager: Philip Steffan | 1 Design-Lead: Nadine Stammen | 1 Tech-Lead: Lisa Passing | 2 studentische Mitarbeiter*innen: Cin Pietschmann, Leonard Wolf | 1 Bundesfreiwilligendienstleistender: Sebastian Schröder/Jakob Schiek

Ehrenamtliche Arbeit

über 6.000 Stunden

Partner

Programmpartner ist mediale pfade.org – Verein für Medienbildung e. V. Außerdem gibt es viele weitere

lokale Partnerorganisationen.

Erbrachte Leistungen

- verschiedene medienpädagogisch fundierte Veranstaltungsformate für Jugendliche
- Gewinnen und Fortbilden von Mentor*innen (ehrenamtliche Expert*innen)
- Vernetzung und Wissensaustausch zwischen allen Partnern

Output

- 8 Jugend-Hackathons in Deutschland
- 1 Jugend-Hackathon in Österreich
- 1 Jugend-Hackathon in der Schweiz
- 1 deutsch-türkisches Austauschprogramm in Berlin
- 2 Austauschprogramme mit Sri Lanka/Indien und Japan/Korea
- mehr als 530 Jugendliche haben teilgenommen
- erfolgreicher Start der ersten zwei Jugend hackt-Labs in den Pilotregionen

Outcome

Eine Wirkungsanalyse kam bereits im Jahr 2014/2015 zu folgenden Ergebnissen:

- Das Selbstbild der Teilnehmer*innen verbessert sich nach der Teilnahme an Jugend hackt.
- Das Interesse an Teamwork und die selbst erlebte diesbezügliche Kompetenz erhöht sich.
- Die Mentor*innen werden mehrheitlich als große Hilfe und sogar als Vorbilder angesehen.

Die wissenschaftliche Evaluation der neuen Jugend-hackt-Labs ergab Ende 2019:

- Die Angebote und die Betreuung der Labs finden nahezu uneingeschränkten Zuspruch bei den Teilnehmenden.
- Die Atmosphäre in den Labs wird von weiblichen sowie männlichen Teilnehmenden als offen und freundlich empfunden.
- Die Labs sind bereits nach kurzer Zeit zu wichtigen sozialen Treffpunkten der Teilnehmenden geworden. Es sind Orte, an denen sie andere Jugendliche kennenlernen, sich mit neuen Freund*innen treffen und sich austauschen.
- Die Labs bieten die Möglichkeit zur kreativen Selbstverwirklichung. Die Teilnehmenden bringen sich aktiv in die Labs ein, sie verwirklichen eigene Projekte, teilweise gemeinsam mit anderen Teilnehmenden, mit denen sie auch außerhalb der Labs weiterarbeiten.
- Die Teilnehmenden lernen in den Labs. Sie erlangen neues Wissen und neue Fähigkeiten und wenden diese auch an.

Impact

Die Jugendlichen werden in ihrer Fähigkeit gestärkt, Dinge selbst zu gestalten und ihr technisches Knowhow mit gesellschaftspolitischem Gestaltungswillen zu verknüpfen. Dabei können sie ihr Selbst- und Weltbild weiterentwickeln und diese neuen Perspektiven in ihren Alltag übertragen. Dies wirkt sich auf ihre Interaktion sowohl mit Gleichaltrigen als auch mit Erwachsenen aus. Langfristig wirken diese Erfahrungen und Erkenntnisse der Politikverdrossenheit entgegen und führen zu einer reflektierteren und gleichzeitig positiveren Diskussion um unsere digitalen Möglichkeiten. Es entstehen Anstöße und Motivation zur Mitgestaltung des eigenen Umfelds und damit letztlich unserer Gesellschaft.

Evaluation

Welche Lerneffekte gab es?

- intern: Markenstrategie, Webseite-Neugestaltung und Organisationsentwicklung gehen Hand in Hand und sind ein Prozess, der Zeit braucht
- extern: Deutschlandweit gibt es einen großen Bedarf an lokalen, niederschwelligen Tech-Angeboten für Jugendliche; bei unserer Ausschreibung für unsere zwei ersten Labs erhielten wir über 30 qualitativ hochwertige Bewerbungen aus ganz Deutschland.

Welche Hürden wurden wie gemeistert?

- Start der ersten beiden Jugend-hackt-Labs
- Erweiterung von CD/CI und Relaunch der Website
- Intensivieren des Community-Managements
- Förderung eines nachhaltigeren und regelmäßigeren Austauschs der Zielgruppe

Welche Indikatoren (siehe Output oben) werden wie überprüft?

- Anzahl der Veranstaltungen
- Resonanz der Teilnehmer*innen (wie stark werden die Veranstaltungen nachgefragt, Feedback-Fragebogen)
- wissenschaftliche Evaluation der ersten beiden Labs

Gibt es Monitoring, regelmäßige Treffen, Berichte, Strategie-Meetings, Schulungen, Zielvereinbarungen?

- Netzwerktreffen jährlich mit allen Partner*innen
- regelmäßige Beratungstermine für Partner*innen
- Strategie-Meeting zur Jahresplanung
- Kooperationsvereinbarungen mit Partner*innen

Ausblick

Vorhaben und konkrete Meilensteine:

- Start von weiteren 4 Jugend-hackt-Labs (=insgesamt 6 laufende Labs)
- 1 Schüler*innen-Austausch mit dem Goethe-Institut (Bangkok)
- 10 Events in Deutschland, Österreich und der Schweiz
- Risiken: Finanzierungslücke; personelle Engpässe aufgrund von personellen Wechsel
- Lösung: Fokus auf Mittelakquise; realistische Ressourcenplanung; Fokus auf Dokumentation der Arbeitsprozesse und Übergaben

Website

<https://jugendhackt.org/> (<https://jugendhackt.org/>)

KAPITEL 4.4

Turing-Bus

Mobiles Bildungsprojekt für den ländlichen Raum

Der Turing-Bus (benannt nach **Alan Turing** (https://de.wikipedia.org/wiki/Alan_Turing)) ist ein Gemeinschaftsprojekt der Gesellschaft für Informatik und der Open Knowledge Foundation Deutschland. Als mobiles Bildungsangebot fährt der Bus mit seinen Stationen Städte innerhalb Deutschland ab, die abseits großer und etablierter Ballungszentren liegen, um Grundlagen der Informatik und gesellschaftliche Konsequenzen der Digitalisierung zu vermitteln und zu diskutieren. Die Stationen sind Schulen und auch Offene Werkstätten, um letztere bekannter zu machen und sie als alternative Bildungsorte mehr zu etablieren.

Der Turing-Bus fuhr 2019 zum zweiten Mal im Rahmen des Wissenschaftsjahress des Bundesministeriums für Bildung und Forschung, diesmal mit Fokus auf das Thema Künstliche Intelligenz (KI), die aktuell in aller Munde ist. Wir befinden uns jedoch nicht erst jetzt im ersten großen Hype um diese schon viele Jahrzehnte alte Teildisziplin der Informatik. In Mitmach-Workshops und Diskussionen entzaubern wir das Mysterium KI und 15- bis 19-jährige Schüler*innen im ländlichen Raum lernen, kritisch mit den Begriffen „KI“ und „Maschinenlernen“ umzugehen.

Schüler*innen sollen durch das Angebot des Turing-Busses lernen, relevante Technologien der Gegenwart zu verstehen und zu kontrollieren, um als digital mündige Mitglieder der Gesellschaft eine aktive und aufgeklärte Rolle einzunehmen. Existierende Projekte und Initiativen aus dem digitalen Bildungsbereich werden als Worskhopgeber involviert und erfahren so einen höheren Bekanntheitsgrad. Zeitgemäße Bildungsangebote werden auf diese Weise in den ländlichen Raum gebracht und existierende Initiativen werden bekannter. Junge Menschen kommen dadurch mit alternativen Bildungsräumen in Kontakt und können selbstbestimmt lernen.

Ausführliche Berichte zu den Stationen des Turing-Busses gibt es auf dem **Blog des Projekts** (<https://turing-bus.de/blog/>).

1 Das Problem

Der ländliche Raum leidet unter einem Mangel an Aktionsräumen im Bereich der digitalen Bildung.

2 Mögliche Ursachen

Wenig Angebote,

Außerschulische Bildungsangebote finden sich hauptsächlich in Großstädten und Ballungszentren.

unzulängliche Lehrpläne

Lehrpläne bereiten nicht ausreichend auf die digitale Gegenwart und Zukunft vor.

und unbekannte alternative Bildungsorte

Hackspaces, Fablabs und Offene Werkstätten existieren, sind aber oft nicht (ausreichend) bekannt.

= führen dazu, dass

der ländliche Raum an einem Mangel an Aktionsräumen leidet.

3 Lösungsansatz

Workshops

Der Turing-Bus bringt Hands-On-Workshops an Schulen im ländlichen Raum, die ohne Vorbildung an Themen der Informatik heranzuführen.

Diskussionsveranstaltungen

In verschiedenen Formaten diskutieren Schüler*innen gesellschaftliche Konsequenzen der Digitalisierung mit Vertreter*innen aus Politik und Wirtschaft.

Miteinbeziehung existierender Angebote

Vertreter*innen von Hackspaces, Fablabs und Offenen Werkstätten werden zur Workshopleitung und als Diskussionsteilnehmer*innen miteinbezogen.

4 Angestrebte Wirkung

auf Schüler*innen

Technologien werden besser verstanden und genutzt.

Aus Konsument*innen werden Aktivist*innen.

Schüler*innen nehmen am gesellschaftlichen Diskurs teil.

auf außerschulische Akteure und Initiativen im ländlichen Raum

Angebote werden besser wahrgenommen.

Kontakte zu Schulen in der Region werden aufgebaut.



gesellschaftliche Wirkung

Digitale Mündigkeit wird gefördert und alternative Bildungsangebote werden relevanter.

Was ist 2019 passiert?

Ressourcen

Laufzeit

Das Projekt begann im März 2019 und lief bis Dezember 2019 (ein vorangegangenes Projekt des Turing-Busses lief von Februar 2018 bis Dezember 2018).

Budget

Im Jahr 2019 betrug das Gesamtbudget 48.982,00 €, davon 47.882,00 € Personalmittel und 1.100,00 € Sachkosten. Das Projekt war zu 100% finanziert.

Förderer

Bundesministerium für Bildung und Forschung

Personal

Anteil OKF DE: 1 Projektleitung (65%): Bela Seeger | 1 Projektassistenz (25%): Maximilian Voigt

Ehrenamtliche Arbeit

ca. 50h

Partner

Projektpartner: **Gesellschaft für Informatik e. V.** (<https://digitalegesellschaft.de/>)

Weitere Unterstützer

Fablab Cottbus, sense:Box, Verstehbahnhof Fürstenberg, machBar (Kulturzentrum Freiland), Technischule clever.inside Lübbenau, Pestalozzi-Fröbel-Haus in Berlin-Schöneberg, Otto-Hahn-Gymnasium in Gifhorn (NDS), Wilhelm-Busch-Gymnasium in Stadthagen (NDS), Ratsgymnasium Minden (NRW), Gymnasium Hermeskeil (RLP), Siebenpfeiffer-Gymnasium Kusel (RLP), Hans-Purrmann-Gymnasium in Speyer (RLP), Deutsches Museum Bonn (NRW), Kino Babylon in Berlin, John-Lennon-Gymnasium in Berlin, KI und wir*, Festung Mark in Magdeburg

Erbrachte Leistungen

- 18 Stationen an Schulen, Offenen Werkstätten und Kulturinstitutionen in Brandenburg, Sachsen-Anhalt, Rheinland-Pfalz, Sachsen, Niedersachsen und Nordrhein-Westfalen
- jeweils zwischen 10–120 Teilnehmenden, vorwiegend Schülerinnen und Schüler zwischen 15 und 19 Jahren
- Inhalte: Hands-on-Workshops, Diskussionsveranstaltungen, Vorträge und Spiele sowohl als kurze 90-min-Workshops im regulären Unterrichtsablauf als auch als eigener Projekttag für eine oder mehrere Klassenstufen, klassen- und jahrgangsübergreifend oder als Teil eines Schulprojekttags (Templin) sowie als außerschulische Veranstaltung
- Präsenzen auf Fachtagungen und Veranstaltungen

Output

- 18 Stationen
- 703 Teilnehmende und ca. 400 Gäste
- 54+ Workshops & Diskussionsformate
- ca. 200.000 Online-Impressionen; **Presseberichte** (<https://turing-bus.de/presse/>) im Print und digital

Outcome

- Durch Veranstaltungen in Schulen und Jugendzentren sowie Präsenz auf der Webseite und in den sozialen Medien wird ein Beitrag zur Bekanntmachung digitaler Bildungsangebote geleistet.

Impact

- Digitale Mündigkeit wird gefördert und alternative Bildungsangebote werden relevanter.

Evaluation

- Der Unterschied im Bildungsstand zwischen Gymnasien und restlichen Schulformen ist signifikant.
- Die Kontaktaufnahme mit Schulen ist nicht einfach.
- Die Infrastruktur in Schulen ist durchwachsen.

Ausblick

- Gegenwärtig wird an verschiedenen Fortführungen des Turing-Bus-Konzeptes gearbeitet.
- Risiken/Herausforderung: noch keine Finanzierung zur Fortführung ab 2020

Website

<https://turing-bus.de/> (<https://turing-bus.de/>)

KAPITEL 4.5

Forum Open Education

Hintergrund

Mit der Veranstaltung *Forum Open:Education* möchten das Bündnis Freie Bildung e. V., der Wikimedia Deutschland e.V. und der Open Knowledge Foundation Deutschland e. V. die Debatte um Offene Bildung voranbringen und den Austausch zwischen Zivilgesellschaft, Bildungspraxis und politischen Entscheidungsgremien fördern.

An Begegnungsständen, in Workshops und Diskussionsrunden erhalten Bildungsinitiativen und Projekte eine offene Plattform, um ihre Arbeit zu präsentieren und sich über praktische Erfahrungen auszutauschen.

In einer Podiumsdiskussion wird mit Bildungspolitik*innen über die Potenziale digitaler Partizipation und die nächsten Schritte bei der digitalen Transformation der Bildung gesprochen. Dabei stehen aktuelle Bildungsvorhaben des Bundes und der Länder sowie der Stand der Offenen Bildung in Deutschland im Fokus.

Rückblick & Leistungen 2019

Am 26. Juni 2019 fand das zweite Forum Open:Education statt. In diesem Rahmen wurden Workshops von Ilona Stuetz (mediale pfade e. V.), Maximilian Voigt (OKF DE), Umut Tas (senseBox), Melanie Stilz und Mario Parade, Dominik Theis (Bündnis Freie Bildung), Christina Rupprecht (Wikimedia Deutschland e. V.), Luca Mollenhauer (Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation), Annett Zobel (edu-sharing.net e. V.), Bianca Ely (Forum Bildung Digitalisierung e. V.) und Nele Hirsch (eBildungslabor) angeboten.

Im Anschluss wurden die bildungspolitischen Ziele der Bundesregierung mit Margit Stumpp, Marja-Liisa Völlers, Dr. Jens Brandenburg & Daniel Seitz innerhalb eines parlamentarischen Abends diskutiert, moderiert von Maria Reimer, einst Gründerin des Projekts **jugend hackt**.

Ausblick

- Ein weiteres Forum Open:Education und weitere Veranstaltungen sind in Planung.

Ressourcen

- Budget: 13.900€
- Förderer: Wikimedia Deutschland e. V.
- Partner: **Wikimedia Deutschland e. V.** (<https://www.wikimedia.de/>), **Bündnis Freie Bildung** (<https://buendnis-freie-bildung.de/>)
- Beteiligte: Maximilian Voigt

Website

<https://education.forum-open.de/> (<https://education.forum-open.de/>)

KAPITEL 5

Die Organisation

Allgemeine Angaben

Name

Open Knowledge Foundation Deutschland e.V.

Sitz der Organisation gemäß Satzung

Berlin

Gründung

19.02.2011

Weitere Niederlassungen

nein

Rechtsform

eingetragener Verein

Kontakt Daten Adresse: Singerstr. 109, 10179 Berlin

Telefon: 030 57 70 36 66 – 0

Fax: 030 57 70 36 66 – 9

E-Mail: info[at]okfn.de

Website: okfn.de

Link zur Satzung (URL)

https://okfn.de/files/documents/01_Satzung.pdf (https://okfn.de/files/documents/01_Satzung.pdf)

Registereintrag

Registergericht: Charlottenburg

Registernummer: VR 30468 B

Datum der Eintragung: 11.05.2011

Gemeinnützigkeit – Angaben gemäß § 52 Abgabenordnung

Datum des letzten Feststellungsbescheids: 05.08.2019

Ausstellendes Finanzamt: Finanzamt für Körperschaften I Berlin

Erklärung des gemeinnützigen Zwecks: Förderung von Wissenschaft und Forschung, Förderung der Volks- und Berufsbildung sowie der Studentenhilfe

Arbeitnehmer*innenvertretung

nicht vorhanden

KAPITEL 5.1

Organisationsprofil

Anzahl in Köpfen (Jahresmittel)

Jahr	hauptamtliche Mitarbeiter*innen
2011	0
2012	5
2013	8
2014	10
2015	22
2016	24
2017	39
2018	36
2019	32

Governance der Organisation

Leitungs- und ggf. Geschäftsführungsorgan

gemäß der Vereinssatzung in der Beschlussfassung vom 11.11.2017

§ 9 Der Vorstand

§ 9.1 Der Vorstand setzt sich aus dem Vorsitzenden und dem stellvertretenden Vorsitzenden, dem Kassenwart zusammen sowie bis zu sechs weiteren Beisitzer*innen. Die Amtszeit beträgt zwei Jahre. Die Wiederwahl ist zulässig. Die jeweils amtierenden Vorstandsmitglieder bleiben nach Ablauf ihrer Amtszeit im Amt, bis Nachfolger gewählt sind. Der Vorstand arbeitet ehrenamtlich.

§ 9.2 Der Vorstand wird von der Mitgliederversammlung gewählt.

Fett gedruckte Person sind Mitglieder des Vorstands

- Adrian Pohl
- **Andreas Pawelke, Vorstandsvorsitzender**
- Andrej Sandorf
- Anja Jentzsch
- Anna Alberts
- Arne Semsrott
- Bela Seeger
- Christian Heise
- Claudia Schwegmann (bis 8.10.2019)
- **Daniel Dietrich, Beisitzer**
- Daniel Mietchen
- Edgar Zanella Alvarenga
- Eileen Wagner
- Fiona Krakenbürger
- Friedrich Lindenberg
- Gregor Gilka (seit 13.06.2019)
- Hauke Gierow
- Helene Hahn
- **Jana Wichmann, Beisitzerin**
- Johanna zum Felde
- Jonathan Gray
- Julia Kloiber
- Knut Perseke
- **Kristina Klein, Kassenwartin**
- Leonard Wolf
- **Lucy Chambers, stellv. Vorstandsvorsitzende**
- Mara Mendes
- Maria Reimer
- Mark Brough
- Markus Neuschäfer
- Maximilian Voigt
- Michael Hörz
- Michael Peters
- Moritz Neujeffski
- Nadine Evers (seit 13.06.2019; Geschäftsführerin bis 15.06.2019)
- Paula Grünwald
- Rufus Pollock
- Sonja Fischbauer (seit 13.06.2019)
- Sören Auer
- Stefan Kaufmann
- Stefan Wehrmeyer
- Timo Lundelius
- Walter Palmetshofer

Aufsichtsorgan

§7 Mitgliederversammlung

§ 7.1 Der Mitgliederversammlung gehören alle ordentlichen Vereinsmitglieder mit je einer Stimme an.

§ 7.2 In jedem Geschäftsjahres findet eine ordentliche Mitgliederversammlung statt. Sie wird vom Vorstand schriftlich oder in elektronischer Form als E-Mail unter Angabe der Tagesordnung einberufen. Wahlen bzw. Abwahlen von Vorstandsmitgliedern und Änderungen dieser Satzung bedürfen der ausdrücklichen Nennung in der Tagesordnung, mit der eingeladen wird. Die Einladungsfrist beträgt zwei Wochen. Die Frist beginnt mit dem auf die Absendung des Einladungsschreibens folgenden Tag. Das Einladungsschreiben gilt dem Mitglied als zugegangen, wenn es an die letzte vom Mitglied des Vereins schriftlich bekannt gegebene Adresse / E-Mail Adresse gerichtet ist.

§ 8.1 Der Mitgliederversammlung als beschlussfassendem Vereinsorgan obliegen alle Aufgaben, es sei denn, diese sind ausdrücklich laut Satzung einem anderen Vereinsorgan übertragen worden.

Interessenskonflikte

Einige (derzeit acht) hauptamtliche Teammitglieder sind auch Vereinsmitglieder und damit stimmberechtigt in der Mitgliederversammlung als Aufsichtsorgan der OKF DE. Ihr Anteil macht jedoch einen geringfügigen Anteil der Mitgliederschaft aus. Ebenfalls Vereinsmitglieder und daher stimmberechtigt ist der Vorstand. Er ist ehrenamtlich tätig und erhält keine Bezüge – weder Gehälter oder Aufwandsentschädigungen noch Sachbezüge. Kein Vorstandsmitglied arbeitet vertraglich in einem OKF-Projekt mit und bezieht daraus Gehalt.

Für das Geschäftsjahr 2019 gab es keine finanziellen, persönlichen oder rechtlichen Abhängigkeitsverhältnisse zwischen den Mitgliedern der OKF DE und anderen an der Finanzierung der OKF beteiligten Organisationen. Es bestanden auch keine Verwandtschaftsverhältnisse innerhalb der Organisation.

Internes Kontrollsystem

Das interne kaufmännische Kontrollsystem besteht aus einem projektgesteuerten 4-Augen-Prinzip im operativen Geschäft, einer personellen Trennung von Freigabe und Durchführung von Zahlungen sowie der internen Kassenprüfung. Darüber hinaus werden Buchhaltung und Jahresabschluss von einer externen Steuerkanzlei ausgeführt, welche eine weitere Kontrollinstanz für das Alltagsgeschäft bildet und vereinsschädigende oder gemeinnützigkeitsschädliche Handlungen direkt an die Geschäftsführung melden würde. Damit ebenfalls die Mitglieder ihre Informationen erhalten sowie eine wirksame Kontrolle durch die Mitgliederversammlung stattfinden kann, werden in jährlich je 2 Kassenprüfer*innen bestimmt. Laut Satzungsänderung vom 11.11.2017 dürfen die Kassenprüfer*innen nicht aus Vorstand und Belegschaft gestellt werden, um mögliche Interessenskonflikte zu vermeiden. Für das Geschäftsjahr 2019 wurde die

Kassenprüfung gemäß Turnus erneut durch die Mitglieder Mark Brough und Timo Lundelius durchgeführt.

Eigentümerstruktur, Mitgliedschaften und verbundene Organisationen

Eigentümerstruktur der Organisation

An unserem Verein halten weder private noch juristische Personen Anteile. Dies ist auch nicht möglich.

Mitgliedschaften anderer Organisationen

Es besteht eine Mitgliedschaft beim Bundesverband Deutscher Stiftungen e. V.

Verbundene Organisationen

Wir sind mit keinen Organisationen juristisch verbunden und halten auch keine Anteile an anderen Organisationen.

Umwelt- und Sozialprofil

Zum Umweltschutz tragen wir durch folgende Punkte bei:

- Wir kaufen viele Büromöbel sowie einen Teil unserer IT-Ausstattung gebraucht.
- Wir verwenden vornehmlich Recyclingpapier, Bürobedarf bestellen wir bei einem ökofairen Anbieter.
- Reisen finden in aller Regel mit öffentlichen Verkehrsmitteln statt (2. Klasse).
- Inlandsflüge buchen wir nur in Ausnahmesituationen; Auslandsreisen sind Ausnahmen.
- Wir haben keine Dienstwagen.
- Wir stehen hinter den **Forderungen der Bits&Bäume-Konferenz** (<https://bits-und-baeume.org/forderungen/info/de>) zur Nachhaltigkeit.

Zum Sozialprofil gehören die folgenden Punkte:

- flexible Arbeitszeiten
- freie Einteilung von Heimarbeitstagen
- Tiere am Arbeitsplatz sind unter Rücksprache mit dem Team erlaubt.
- Weiterbildungsmaßnahmen innerhalb der Arbeitszeit werden unterstützt und teilweise finanziert.
- Das gesamte Team wird mindestens monatlich über die wichtigsten Entwicklungen von Vorstand, Geschäftsführung und Team intern informiert, um stets einen Gesamtüberblick zu haben.
- Alle Mitarbeiter*innen, die der Geschäftsführung nicht direkt unterstehen, haben mehrmals im Jahr Gruppenmeetings mit der Geschäftsführung.
- Die Geschäftsführerin hat eine Open-Door-Policy für alle Mitarbeiter*innen.

KAPITEL 5.2

Team

Adriana Groh*Projektleitung Prototype Fund*

Adriana ist die Leiterin des Prototype Funds und beschäftigt sich mit der Weiterentwicklung des Programms und des Prototype-Fund-Netzwerks sowie dem Projektcontrolling. Sie hat Public Policy und Democratic Innovations in Maastricht studiert und zu Partizipation in der EU geforscht. Zuvor war sie Fellow im LaunchBase Incubator und im Social Impact Lab Frankfurt. Nach ihrem Studium hat sie das Projekt Wepublic gegründet und damit im Wahlsalon von Code for Germany eine Civic-Tech-App zur Bundestagswahl 2017 gestartet.

Alex Taralle*Praktikant* Volksentscheid Transparenz*

Alex war von Juli bis Oktober Praktikant* für den Volksentscheid Transparenz und hat bei organisatorischen Aufgaben, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit unterstützt sowie der Koordination der ehrenamtlichen Sammler*innen.

Arne Semsrott*Projektleitung FragDenStaat*

Arne ist bei der Open Knowledge Foundation Projektleiter des Portals FragDenStaat.de und beschäftigt



sich mit Informationsfreiheit. Er ist Politikwissenschaftler, arbeitet als freier Journalist und engagiert sich in weiteren NGOs zu Themen wie Transparenz und Lobbyismus, unter anderem als ehrenamtlicher Vorstand von LobbyControl und im Beirat des Whistleblower-Netzwerks.

Bela Seeger



Projektleitung Turing-Bus

Bela arbeitet bei der Open Knowledge Foundation Deutschland als Projektleiter des Bildungsprojekts „Turing-Bus“. Als Techniksoziologe interessiert er sich für von der Gesellschaft ausgehende Transformationsprozesse im Bereich der Open Knowledge, Open Source, Open Hardware und Open Education Bewegung, bei denen zivilgesellschaftliche Akteure zu aktiven Mitgestalter*innen werden.

Cin Pietschmann



*Studentische Mitarbeiterin Jugend hackt für Mentor*innen-Management und Diversitätsmaßnahmen*

Cin ist bei Jugend hackt im Rahmen der Städteevents für das Ehrenamtsmanagement zuständig und kümmert sich dabei um die Helfer*innen und Mentor*innen.

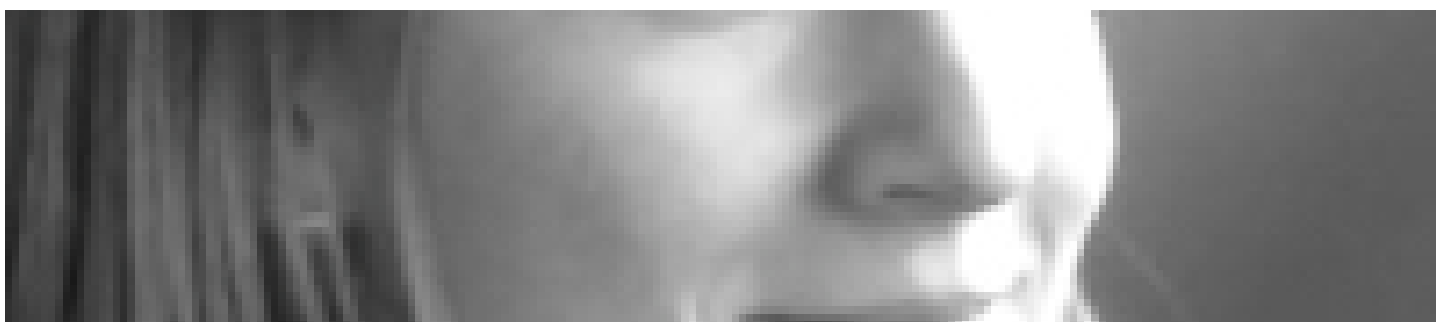
Doris Jantoljak



Design Jugend hackt

Doris ist Kommunikationsdesignerin und unterstützt das Team von Jugend hackt. Mit Spezialisierung auf Markenentwicklung hat sie bereits für globale Unternehmen gearbeitet und bringt neben Ideen und Inspiration auch jede Menge Erfahrung mit. Sie interessiert sich für nachhaltiges Design und dafür, wie die fortschreitende Digitalisierung die Gesellschaft verändert. Dabei verliert sie nie den Blick fürs Wesentliche: Ein starkes Konzept sowie der effiziente Transport von Inhalten stehen bei ihr an oberster Stelle.

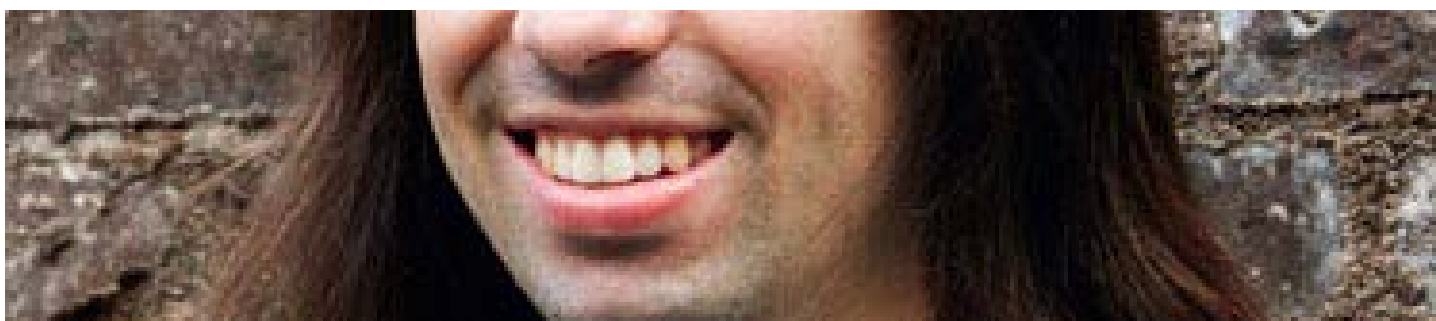
Elisa Lindinger



Organisationsentwicklung

Elisa unterstützt Juliane bei der kommissarischen Geschäftsführung, wobei sie die Teamkoordination und Organisationsentwicklung übernimmt. Seit 2016 ist Elisa bei der OKF, hat an den Digital Refugee Labs von Code for Germany gearbeitet und leitete danach den Prototype Fund. Studiert hat sie Prähistorische Archäologie, war aber immer schon in IT-Projekte im kulturellen Bereich involviert und internationale archäologische Projekte und technische Communities unterstützt und wissenschaftlich begleitet.

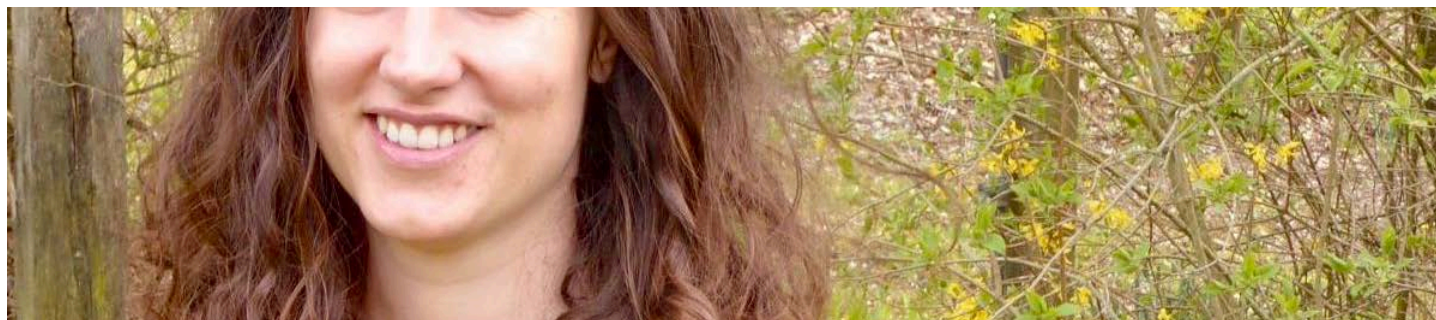
Ernesto Ruge



Entwicklung OParl

Ernesto betreut und entwickelt Politik bei Uns mit der Schnittstelle OParl und damit das weite Thema kommunale Transparenz und Ratsinformationssysteme. Außerdem arbeitet er mit Mobilitätsdaten / regenerativer Energie und betreut die Blogfarm der Open Knowledge Foundation. Er ist selbstständiger Berater und Entwickler und arbeitet für die OKF größtenteils ehrenamtlich.

Eva Holzheimer



Regionale Koordinatorin Jugend hackt Lab Fürstenberg/Havel

Eva ist bei der Open Knowledge Foundation beim Jugend hackt Team als Koordinatorin für eines der ersten regionalen Jugend hackt Labs tätig. Neben ihrer Arbeit als Sozialpädagogin engagiert sie sich im Rahmen einer offenen Werkstatt in Brandenburg für den Austausch von Wissen und Kultur.

Giulia Noberti



Buchhaltung

Giulia unterstützt die Geschäftsführung in Sachen Buchhaltung, Finanzen, Abrechnungen und allgemeine Chaosbewältigung.

Gregor

Admin

Gregor unterstützt uns und unsere Projekte als Systemadministrator. Er arbeitet für den produktiven Einsatz und die Förderung von Open Source Software.



Jakob Schiek



Bundesfreiwilligendienstleistender Jugend hackt

Jakob ist seit September 2019 der Bundesfreiwilligendienstleistende der OKF. Er ist Teil des Jugend hackt-Eventteams und kümmert sich dort unter anderem um die Verwaltung der Teilnehmenden. In seiner Freizeit fährt er gerne mit dem Fahrrad durch die Gegend, macht Sachen mit Computern oder Unsinn.

Jasmin Helm



Projektmanagement Datenschule

Jasmin hat Soziologie und Germanistik in Kiel und Potsdam studiert und arbeitet seit 2016 bei der OKF im Bereich Kommunikation. Zuvor hat sie einige Praktika in Zeitungs- und Fernsehredaktionen absolviert und war ehrenamtlich für Umwelt-NGOs in der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit tätig. Der verantwortungsvolle Umgang mit Daten ist ein zentrales Anliegen für sie. Jasmin ist seit Jahresende in Elternzeit.

Judith Doleschal

Projektmanagerin FragDenStaat.de

Judith ist bei der Open Knowledge Foundation bei FragDenStaat.de für die Community-Entwicklung,



Kommunikation sowie Fundraising zuständig.

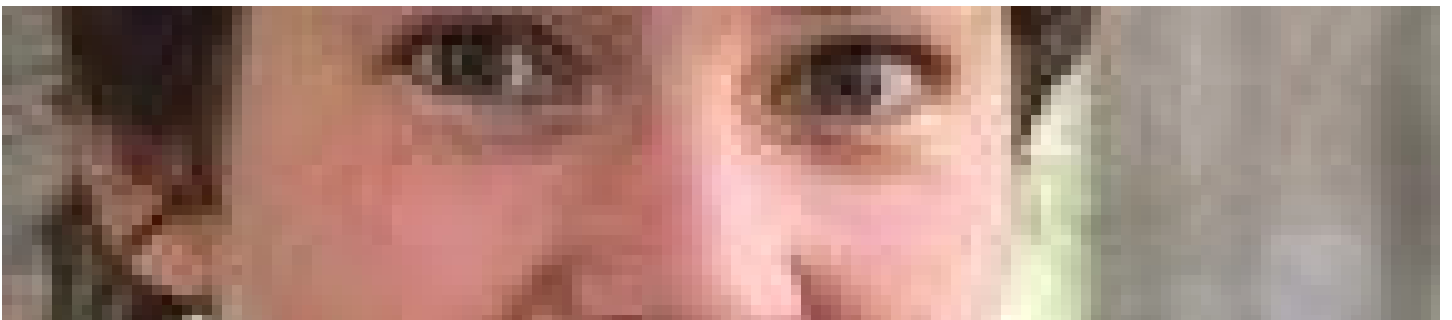
Juliane Krüger



Referentin der Geschäftsführung

Juliane leitet seit Frühjahr 2019 die OKF kommissarisch. Zuvor unterstützte die OKF als Referentin der Geschäftsführung und in Projekten wie 2030Watch oder Demokratielabore. Sie spricht, schleift und setzt gerne Texte – am liebsten mit !Cyber!context – und arbeitet ehrenamtlich an Projekten des Netzwerks der BücherFrauen oder des FlfF, war außerdem 2018 Teil des Orgateams von Bits&Bäume, der Konferenz für Digitalisierung und Nachhaltigkeit, deren Netzwerk sie weiterhin mitbetreut. Digitale Mündigkeit jeder Bürgerin und jedes Bürgers ist für sie essentielle Voraussetzung einer vernetzten demokratischen Gesellschaft.

Juliane 'Juka' Wessalowski

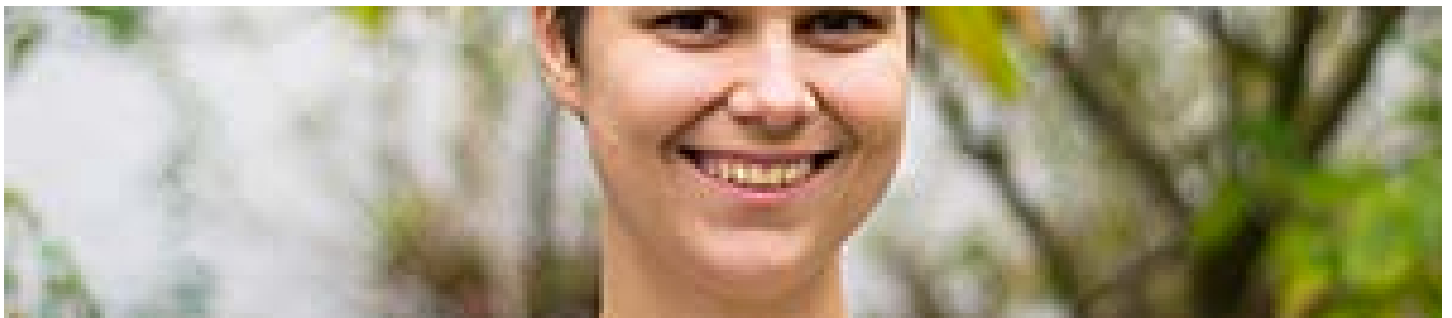


Verschwoerhaus & Jugend hackt Ulm

Juka hält die Open Data Flagge für die OKF in Ulm hoch, veranstaltet Jugend hackt Ulm und mehr Programm rund um Digitale Mündigkeit im Verschwoerhaus. Sie ist Medieninformatikerin auf dem Papier und Künstlerin im Herzen und hinterfragt gerne alles.

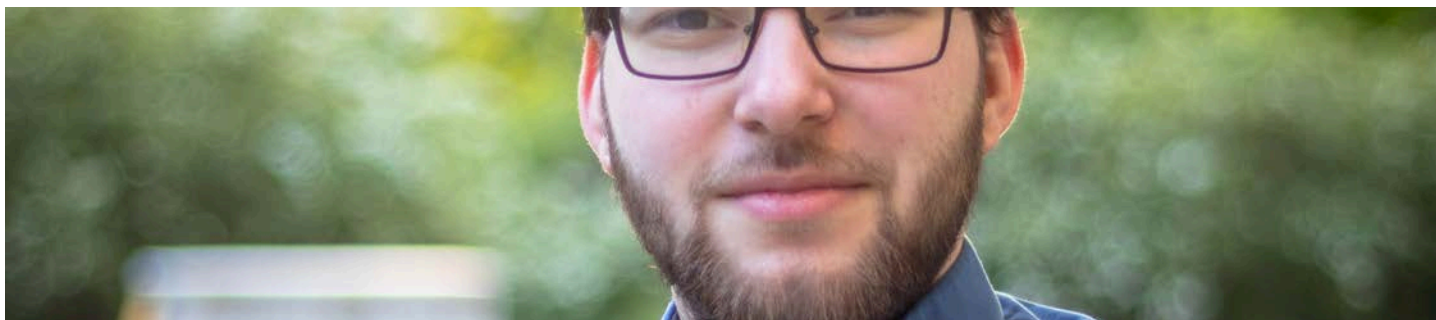
Katharina Meyer*Strategie Prototype Fund*

Katharina kümmert sich beim Prototype Fund um die wissenschaftliche Begleitforschung zu Themenschwerpunkten und Innovationsprozessen sowie die strategische Weiterentwicklung des Programms und seines Netzwerks. Sie ist Technik- und Wissenschaftshistorikerin und forscht im Projekt IDE zu sozialen Entwicklungsumgebungen von digitaler Infrastruktur. Mit dem Projekt Polynocular Tech Lab war sie Fellow am Center for Advanced Internet Studies. Zuvor war sie Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Centre for Digital Cultures und Projektleitung für Digitale Geisteswissenschaften bei der OKFN.

Lea Pfau*Studentische Hilfskraft FragDenStaat*

Lea ist seit September 2017 bei der OKF, zunächst für die Demokratielabore und seit Mai 2019 für FragDenStaat und den Volksentscheid Transparenz. Sie studiert Politikwissenschaften an der FU Berlin und beschäftigt sich außerdem im Rahmen des Europäischen Jugendparlaments mit politischer Jugendbildung im Zusammenhang mit Medien.

Leonard Wolf



Studentischer Mitarbeiter Jugend hackt

Leonard Wolf unterstützte 2015 bereits als Praktikant und Fotograf das Team von „Jugend hackt“ bei der Planung und Durchführung des Berliner Events. Nach seinem Schulabschluss im Juli 2016 begann er seinen Bundesfreiwilligendienst bei der Open Knowledge Foundation. Von September 2017 bis April 2019 war Leonard als studentischer Mitarbeiter bei den Demokratielaboren. Seit Mai ist er nun wieder bei Jugend hackt. Außerdem unterstützt er ehrenamtlich den Volksentscheid Transparenz. Sein persönliches Interesse liegt in der Fotografie, weshalb er auch regelmäßig als Veranstaltungsfotograf unterwegs ist.

Lisa Passing



Entwicklung Datenschule

Lisa ist im April 2018 als Entwicklerin bei der OKF eingestiegen. Sie mag Privatsphäre.

Lydia Böttcher



Projektleitung Demokratielabore

Lydia war bei der Open Knowledge Foundation als Projektleiterin der „Demokratielabore“ tätig und arbeitet derzeit am Projekt Umweltdatenschule mit. Neben ihrem Studium der Erziehungs- und Bildungswissenschaft tauchte sie schnell in die Welt der Jugendbeteiligung und politischen Bildungsarbeit ein. Die Koordination verschiedener Freiwilligendienste mit Schwerpunkt Partizipation

beschäftigte sie einige Jahre. Gemeinsam mit anderen Freiberufler_innen gründete sie das stuhlkreis_revolve Kollektiv, ein Kollektiv für emanzipatorische Bildungsarbeit und Prozessbegleitung.

Markus Neuschäfer



Projektleitung Edulabs

Dr. Markus Neuschäfer arbeitet seit Januar 2015 als Projektleiter bei der Open Knowledge Foundation. Aktuell arbeitet er an dem OER-Projekt edulabs und betreut die Zusammenarbeit mit DARIAH-DE in den Bereichen Digital Humanities und Open Science. Markus engagiert sich für offene Daten in Bildung, Wissenschaft und Kultur; besonders interessiert ihn die Entwicklung von Sichtbarkeit mit freien Inhalten. Zuvor promovierte er in Germanistik, war an der Uni Göttingen tätig und arbeitete als Business Development Manager im Verlagswesen.

Matthias Löwe



Projektmanagement Demokratielabore

Mat tüftelt seit 2017 an verrückten Workshopformaten der FamilienLabore und der Demokratielabore. Als Interaktionsdesigner setzt er sich generell für einen künstlerischen und kreativen Umgang mit Spielen und Spielmechaniken ein. In Form von Workshops, Talks und Festivals engagiert er sich darüber hinaus in der Initiative Creative Gaming, veranstaltet Spielkultur-Events wie temporäre Escape-Games, Xbox-Rock Battles, GameJams und Nacherzähl-Wettbewerbe mit dem Gamestorm-Team, präsentiert und moderiert eine Machinima-Kinoshow und co-organisiert mit A MAZE. Veranstaltungen wie das europäische Indiegames Festival. Nebenbei koordiniert Mat und das Team des Code Week Awards weiterhin die Aktivitäten der deutschen Code Week.

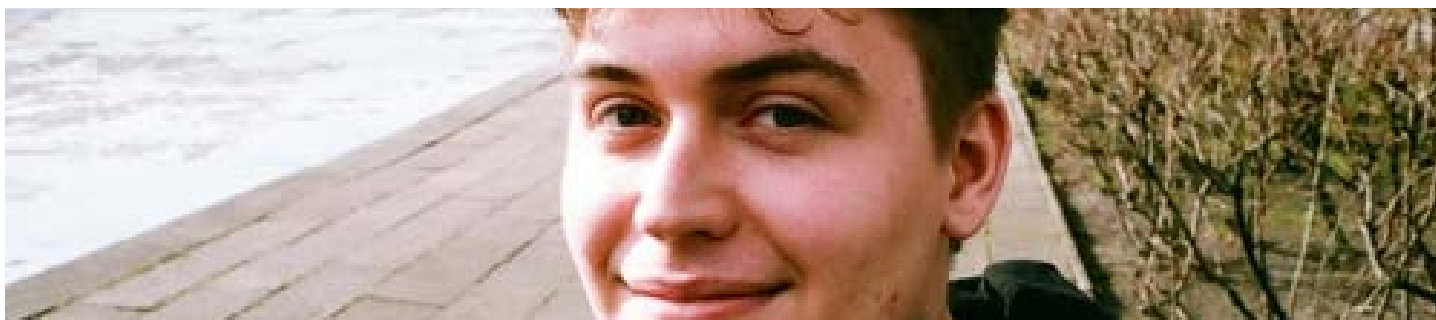
Marie Gutbub



Program Manager & Events Prototype Fund

Marie ist teil des Prototype Fund Teams und dort für Programm Management und Events zuständig. Zuvor hat sie als freie Journalistin, Campaignerin, Kommunikationsbeauftragte, Infosec-Trainerin und Event-Organisatorin für verschiedene Projekte im Bereich Journalismus, Privacy und Open Source gearbeitet.

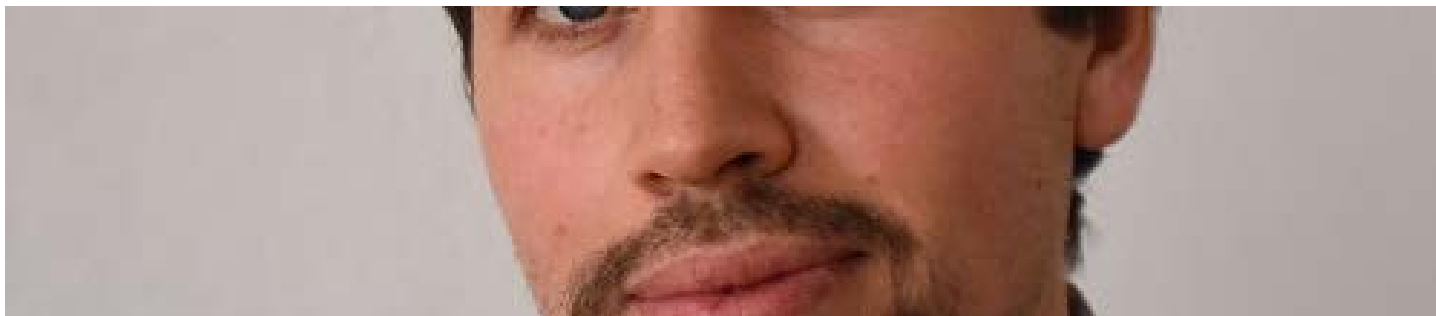
Maximilian Richt



Entwicklung kleineAnfragen

Maximilian hat kleineAnfragen.de und sehrgutachten.de entwickelt. Für die Open Knowledge Foundation Deutschland arbeitet er ehrenamtlich aus Süddeutschland.

Maximilian Voigt



Projektmanagement Datenschule

Maximilian Voigt arbeitet für die OKF an Bildungsprojekten. Zudem engagiert er sich in offenen Werkstätten, beschäftigt sich mit Physical Computing und setzt sich für freie Bildung sowie Open Hardware ein. Maximilian ist Vorstand des [Verbunds Offener Werkstätten](<https://www.offene-werkstaetten.org/>) und studierte Technikjournalismus, Public Relations sowie Kultur und Technik. Seine Masterarbeit schrieb er über das Bildungspotenzial offener Werkstätten.

Michael Peters



Projektleitung Code for Germany, Open Government Netzwerk

Michael betreut die Code For Germany Community und arbeitet gemeinsam mit den OK Labs an nützlichen Anwendungen rund um offene Daten. Zudem koordiniert er das zivilgesellschaftliche Open Government Netzwerk, welches sich für mehr offenes Regierungs- und Verwaltungshandeln einsetzt. Michael hat Volkswirtschaft (M.Sc.) und Politikwissenschaft (B.A.) studiert und interessiert sich insbesondere für Netzpolitik. Er arbeitet seit 2016 bei der Open Knowledge Foundation.

Nadine Evers



Geschäftsführerin

Nadine war von Juni 2017 bis Juni 2019 Geschäftsführerin bei der Open Knowledge Foundation Deutschland e.V. Davor war sie als Mitarbeiterin des Auswärtigen Amts die deutsche Stimme in der EU-Ratsarbeitsgruppe für Humanitäre Hilfe. Beim Roten Kreuz arbeitete sie im Bereich Völkerrecht und als Programmleiterin für die Auslandshilfe im Sudan und in Äthiopien. In Haiti und der Dominikanischen Republik leitete sie Projekte im nationalen Katastrophenschutz. Nadine war zuvor unter anderem Geschäftsführerin des Stiftungskollegs der Robert Bosch Stiftung, wissenschaftliche Referentin im Europäischen Parlament und Beraterin bei der Boston Consulting Group.

Nadine Stammen

Design

Nadine ist Informations- und Interfacedesignerin und seit 2017 als Designerin bei der OKF. Zuvor arbeitete sie mehrere Jahre in einer Webagentur sowie beim gemeinnützigen Verein Liquid Democracy. In Projekten mit Transparency International, OCCRP, der Stiftung Mercator oder der Stadt Berlin arbeitete sie daran, gesellschaftlichen Wandel mit digitalen Technologien und Medien zu unterstützen.



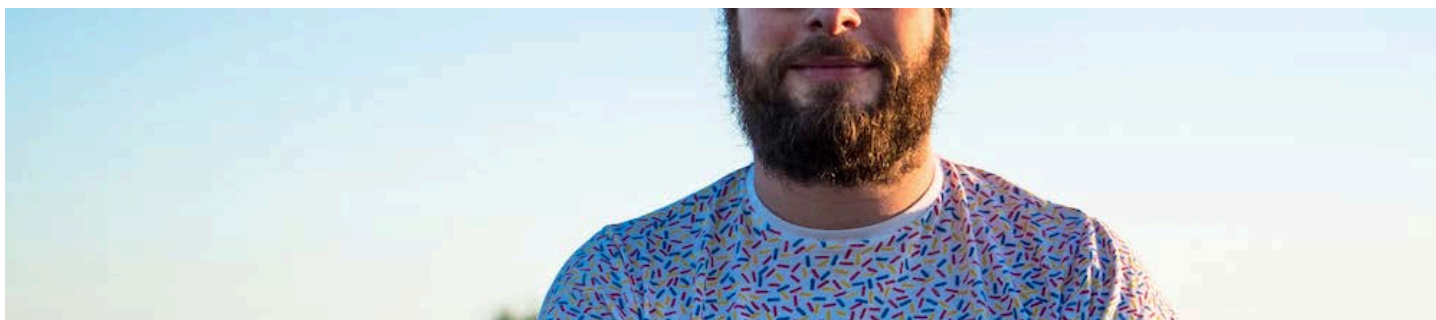
Paula Grünwald (geb. Glaser)



Projektleitung Jugend hackt

Paula ist seit 2015 bei der OKF DE. Sie hat Jugend hackt als Programmmanagerin und inzwischen als Programmleiterin von einem Event in Berlin zu einem länderübergreifenden Netzwerk mit aufgebaut. Daneben hat sie als Projektmitarbeiterin einige Zeit bei den Demokratielaboren mitgewirkt.

Philip Steffan



Projektmanagement Jugend hackt

Philip ist seit August 2018 bei der Open Knowledge Foundation und kümmert sich als Community-Manager im Projekt Jugend hackt um die Kommunikation. Er war schon immer gerne Erklärbar und hat sich die letzten zehn Jahre in der Makerszene herumgetrieben – als Makerspace-Gründer, Blogger, Technikjournalist und Maker-Faire-Kurator.

Saadya Windauer

Projektmanagement Jugend hackt

Saadya arbeitet seit Januar 2017 bei der OKF und ist aktuell als Projektmanagerin bei Jugend hackt. Zuvor war sie u. a. Teil der Projektteams der Demokratielabore und 2030Watch.



Sebastian Schröder



Bundesfreiwilliger bei Demokratielabore, Jugend hackt und FragDenStaat

Sebastian Schröder hat schon mehrmals bei „Jugend hackt“ teilgenommen und hat von 2018 bis 2019 seinen Bundesfreiwilligendienst in der OKF geleistet. Dabei hat er das Team der „Demokratielabore“ und „Jugend hackt“ bei der Organisation z. B. von Events unterstützt, viele Anfragen für „FragdenStaat“ gestellt und die verschiedenen weiteren Projekte der Open Knowledge Foundation kennengelernt.

Sonja Fischbauer



Projektleiterin Jugend hackt

Sonja ist bei Jugend hackt Projektleiterin und zuständig für Fundraising. Sie hat Archäologie studiert und arbeitete sechs Jahre lang auf Ausgrabungen sowie als Museumspädagogin, bevor sie ihre Schaufel gegen einen Laptop tauschte: Als selbstständige Beraterin seit 2014 hat Sonja schon mehrere Community-Projekte im Bereich Technologie und Freies Wissen koordiniert, Hackathons organisiert und Diversity-Maßnahmen entwickelt. Seit 2018 verstärkt sie das Team der Open Knowledge Foundation Deutschland in Berlin.

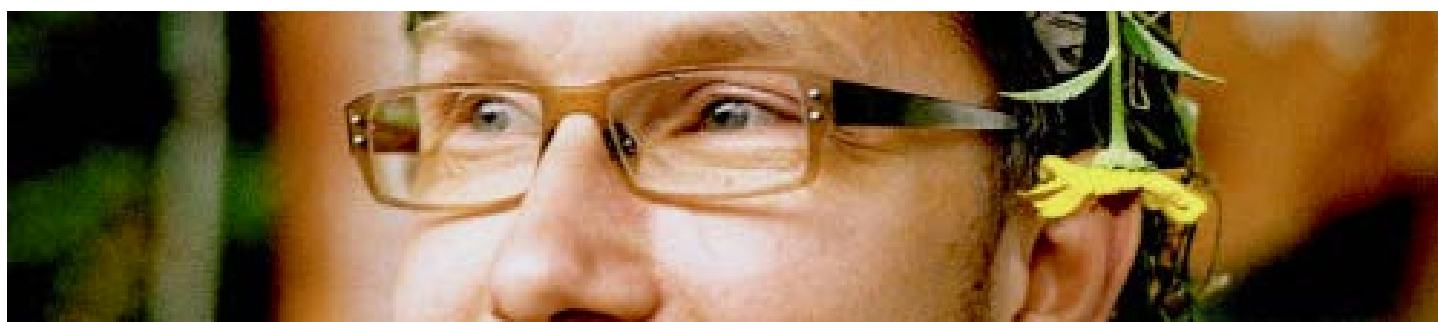
Stefan Wehrmeyer



Entwicklung FragDenStaat

Stefan Wehrmeyer engagiert sich seit 2009 für Open Data. Im Jahr 2011 startete er das Informationsfreiheitsportal [FragDenStaat.de](https://fragdenstaat.de/).

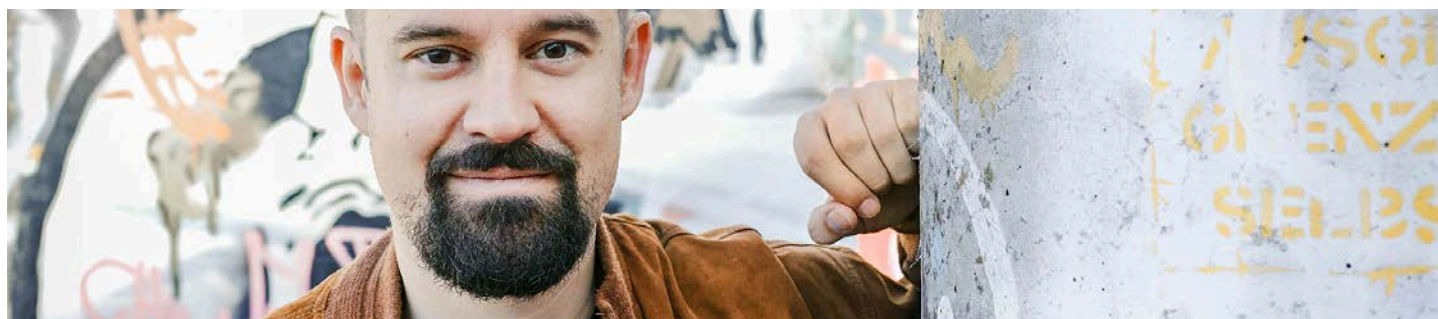
Thomas Frieze



Program Manager Prototype Fund

Betreut und evaluiert die Förderprojekte des Prototype Funds, begleitet deren Fortschritte und steht insbesondere in technologischen Fragen dem Prototype Fund-Team wie auch den geförderten CoderInnen zur Seite. Thomas ist Generalist, Autodidakt und war zuletzt Systemadministrator, Entwickler und Development Operator.

Tomas Novy



Koordination und Programmgestaltung Lab Ulm

Tom studierte Soziologie und Gesellschaftstheorie in Chemnitz, Jena und Rom. Er beschäftigte sich mit sozialen Ungleichheiten in der Kunst- und Bildungsvermittlung zwischen high und low culture. Seit Mai 2019 koordiniert und gestaltet er das Programm des Labs im Verschwörhaus. Nebenher gibt er als Dozent Einführungen in soziologische Theorien am Ulmer Aicher-Scholl-Kolleg.

Torben Reichert*Entwickler Jugend hackt*

Torben war von 2018 bis Frühjahr 2019 als Entwickler für Jugend hackt tätig.

Walter Palmethofer*Projektleitung*

Walter ist Ökonom und seit Jahren netzpolitisch aktiv. Aktuell arbeitet er an den Projekten Open Data Incubator for Europe (ODINE), einem H2020-Forschungsprojekt und am Digitalen Offenheitsindex [do:index]. Außerdem betreut er den Open Data Census. Nach Berlin kam er 2012 als Co-Founder eines Startups. Zuvor arbeitete er fünf Jahre als Sysadmin in New York City.

KAPITEL 5.3

Finanzen und Rechnungslegung

Alle Informationen zu Buchführung, Rechnungslegung, Vermögensrechnung sowie Einnahmen und Ausgaben finden sich in folgendem PDF zum Download.

DOWNLOAD

Finanzielle Situation und Planung

Aufgrund der Umstellung der Rechnungslegung auf Bilanzierung im Jahr 2018 ist es nun einfacher möglich, die finanzielle Situation jahresübergreifend miteinander zu vergleichen. Es ist gelungen sowohl das Ergebnis als auch die liquiden Mittel weiter proportional zum Wachstum der Tätigkeit der OKF DE zu steigern. Die Liquiditätsreserven sind gestiegen auf ca. 700.000 Euro, dementsprechend können die laufenden Zahlungsverpflichtungen für 4 Monate abgedeckt werden. Bei gleichbleibenden Einnahmen wurden die Ausgaben geringfügig gesenkt; das Ergebnis beträgt ca. 170.000 €. Das Eigenkapital konnte so auf ca. 500.000 Euro gesteigert werden. Diese Kennzahlen zeigen, dass wir unsere für 2019 gesteckten Ziele erreichen konnte, die OKF DE als Institution zu festigen und die finanzielle Situation weiterhin zu stabilisieren, so dass weiterhin nachhaltige Projektarbeit möglich ist. Im folgenden Jahr wird weiteres finanzielles Wachstum nur realisierbar sein, wenn neue Projekte hinzugewonnen werden können. Dementsprechend wird von einem ausgeglichenen Jahresergebnis ausgegangen, sodass die liquiden Mittel und das Eigenkapital auf Vorjahresniveau geplant sind.

KAPITEL 5.4

Wirtschaftliche Lage des Vereins

Die OKF DE verzeichnet seit ihrer Gründung 2011 eine positive wirtschaftliche Entwicklung und steigerte ihre Einnahmen kontinuierlich von Jahr zu Jahr. Die institutionellen Einnahmen machen weiterhin den größten Anteil aus. Spenden, insbesondere durch Privatpersonen, sind nicht nur kontinuierlich angewachsen, sondern verzeichneten 2019 einen großen Wachstumsschub. Mittels Projektförderungen werden etwa 80–85% der Gesamtaufwendungen gedeckt, sodass die wachsenden Einnahmen aus Spenden unserem Kernauftrag zugeführt werden können. Die Rücklagen des Eigenkapitals konnten 2019 planmäßig auf ca. 500.000 € gesteigert werden, so dass die laufenden Kosten für ca. 3 Monate abgedeckt sind.

Institutionelle Zuwendungen

Die OKF DE erreichte 2019 mit 1.844.000 € institutioneller Zuschüsse wieder ein sehr hohes Niveau (VJ 2.054.000 €). Größter Zuschussgeber war das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) für das Projekt *Prototype Fund* mit 495.000 € bzw. einem Anteil von ca. 27%. Weitere signifikante Geldgeber waren die SKala-Initiative mit 319.000 € bzw. einem Anteil von ca. 17% für das Projekt *Jugend hackt* und für unsere Organisationsentwicklung, gefolgt vom Luminare-Programm der Omidyar Group für unsere Policy Arbeit mit 220.000 € bzw. einem Anteil von ca. 12%. In der Analyse nach Zuschussgeber*innen haben die deutschen öffentlichen Förderinstitutionen nach Abschluss der großen Projekte *Demokratielabore* und *edulabs* etwas an Bedeutung verloren; EU-Projekte führt die OKF DE aktuell nicht durch.

Spenden

Die Zuwendungen aus Spenden belaufen sich auf 366.000 €. Ein großer Anteil dieser Spenden geht auf die Projekte *FragdenStaat* und *Jugend hackt* zurück, die sich ihrerseits auch besonders um die Neuspender*innengewinnung und damit verbunden um ein kontinuierliches Wachstum der Spender*innenbasis gekümmert haben. Hervorzuheben ist ein außerordentlicher Anteil an Spenden durch die Spendenkampagne **Friendly Fire** ([https://de.wikipedia.org/wiki/Friendly_Fire_\(Charity-Livestream\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Friendly_Fire_(Charity-Livestream))), die uns als eine der geförderten Organisationen ausgewählt hatten und deren Erlös zum Teil bereits 2019 geflossen ist. Ein Großteil wird allerdings 2020 in der Bilanz zu finden sein. Die höchste Einnahme im Jahr 2019 aus freien Einzelspenden beträgt 2.100 € und die höchste Einnahme aus institutionellen Spenden 47.000 €.

Ertragslage

Die OKF DE erzielt 2019 Gesamterträge in Höhe von 2,423 Mio. €. Damit konnte das hohe Niveau des Vorjahres (2,498 Mio. €) gehalten werden. Der Gesamtaufwand beträgt 2,252 Mio. € (VJ 2,385 Mio. €). Der Gesamtaufwand untergliedert sich in Personalkosten in Höhe von 1,414 Mio. € (VJ 1,469 Mio. €), in

Sachkosten in Höhe von 850 T€ (VJ 916 T€) sowie Steuern in Höhe von 30 T€ (Vorjahr 9 T€). Insgesamt ergibt sich ein operativer Überschuss vor Rücklagenveränderung in Höhe von 171 T€.

Vermögenslage

Das Vermögen der OKF DE ist größtenteils ungebunden und kann fast vollständig liquidiert werden. Die Bilanzsumme beträgt insgesamt 854 T€ (Vorjahr 554 T€). Die Aktivseite besteht aus Sachanlagen in Höhe von 5 T€ (Vorjahr 12 T€), Forderungen in Höhe von 124 T€ (Vorjahr 39 T€) und liquiden Mitteln in Höhe von 724 T€ (Vorjahr 500 T€). Das Fremdkapital auf der Passivseite besteht aus noch nicht verwendeten zweckgebundenen institutionellen Zuschüssen in Höhe von 188 T€ (Vorjahr 50 T€), Verbindlichkeiten in Höhe von 75 T€ (Vorjahr 135 T€) und Rückstellungen in Höhe von 88 T€ (Vorjahr 38 T€).

Dementsprechend beträgt das Vermögen der OKF DE aus Eigenkapital rund 502 T€ (Vorjahr 331 T€).

Finanzlage und Liquidität

Die OKF DE finanziert sich im Wesentlichen durch institutionelle Zuschüsse und private Spenden. Die Rücklagen werden auf einem Girokonto verbucht und helfen bei kurzfristigen Liquiditätslücken aus Projektvorfinanzierungen. Aufgrund der bestehenden Kapitalmarktentwicklung ist keine besondere Anlagestrategie für die Rücklagen geplant. Die Liquidität war im Jahr 2019 stets ausreichend gewährleistet. Die Liquiditätssteuerung erfolgt in Abhängigkeit dreier typischer Finanzierungsarten:

Die meisten Zuschussgeber*innen unterliegen dem Jährlichkeitsprinzip der öffentlichen Haushalte und zahlen bewilligte Mittel spätestens zum Jahresende aus. Liquide Mittel werden ausschließlich in Euro auf Girokonten gehalten.

Einige Zuschussgeber*innen zahlen einen festen Vorschuss zu Projektbeginn und den Restbetrag erst nach erfolgter Schlussrechnung des Projekts. In diesen Fällen müssen Teile des Projektbudgets von der OKF DE vorfinanziert werden.

Die Spendeneinnahmen des vierten Quartals verursachen üblicherweise einen Liquiditätsüberschuss, der den Liquiditätsbedarf des ersten Quartals abdeckt. Die Spendeneinnahmen des zweiten und dritten Quartals reichen normalerweise nicht aus, um den laufenden Mittelabflüssen zu genügen. Der Liquiditätsbedarf wird dann mit Geldern aus der Rücklage kurzfristig ausgeglichen.

Investitionen

2019 wurden über die Geschäftsstelle in Berlin Investitionen mit einem Gesamtvolumen von 3 T€ (VJ 2 T€) getätigt und hauptsächlich über Zuschüsse der SKala-Förderung finanziert.

Organisationsentwicklung

Mit den Mitteln der SKala-Initiative (seit 2018) für Organisationsentwicklung konnte die OKF DE auch 2019 einige Prozesse weiterentwickeln: Die Webseite wurde neu aufgestellt, der Jahresbericht wurde gemäß des Social Reporting Standards erstellt und in ein digitales Format weiterentwickelt, es wurde erstmals eine externe Wirtschaftsprüfung durchgeführt. Darüber hinaus startete die OKF DE einen Prozess der internen Reflexion und Organisationsentwicklung mit Unterstützung der Organisationsberatung **Tomino** (<http://tomino.de/>). Im Zuge dessen wurden Workshops zu den eigenen Werten, den Governance- und

Entscheidungsprozessen sowie zur Rolle des Vorstands durchgeführt. 2020 sollen die Ergebnisse dieser Prozesse umgesetzt werden.

Personalentwicklung

Mit durchschnittlich 32 liegt die Zahl der beschäftigten Personen etwas unter dem Vorjahresniveau (36). Dies ist dem Ende der personalintensiven Projekte *Demokratielabore* und *edulabs* geschuldet. In den Projekten *FragDenStaat* und *Prototype Fund* wurden Stellen geschaffen, um die inhaltliche Arbeit auszubauen. Der überwiegende Teil der Beschäftigten (27) arbeitet im Berliner Büro. Für das *Projekt Jugend hackt* sind darüber hinaus zwei Mitarbeitende in Ulm sowie eine Mitarbeiterin in Fürstenberg/Havel beschäftigt. Für zwei Personen aus dem internationalen Netzwerk der Open Government Partnership stellt die OKF DE die arbeitsvertragliche Heimat dar. Besonders erfreulich ist, dass der Frauenanteil bei über 60% liegt.

KAPITEL 5.5

Prognose-, Chancen- und Risikobericht

Prognosebericht

Die OKF DE verzeichnet in den letzten Jahren eine außergewöhnlich positive wirtschaftliche Entwicklung. Dies hat zum einen etwas mit der hohen Qualität unserer Programm- und Projektarbeit zu tun, die gleichermaßen von privaten Spender*innen und institutionellen Geber*innen anerkannt wird. Zum anderen sind dafür aber auch externe Faktoren verantwortlich, insbesondere die zunehmende politische Präsenz unserer Themen und eine verstärkt wahrgenommene Dringlichkeit des Handelns in Belangen der Transparenz, digitaler Kompetenzen und technologischer Innovationen für das Gemeinwohl. 2020 rechnen wir mit einem leichten operativen Überschuss, die Rücklagen werden gehalten, aber sehr wahrscheinlich nicht weiter ausgebaut werden können.

Chancen

Die wirtschaftliche Entwicklung der OKF DE ist weitgehend auf das erfolgreiche Fundraising und Werben um Spenden zurückzuführen: In den letzten Jahren haben private Spender*innen und institutionelle Geber*innen ihre Unterstützung zivilgesellschaftlicher Akteure in der politischen Debatte um Digitalisierung und Transparenz intensiviert. Verstärkt wirkt sich zudem aus, dass die OKF DE ihre Öffentlichkeitsarbeit in den letzten Jahren weiter professionalisiert sowie ihren Außenauftritt fokussiert und harmonisiert hat.

Ertragsrisiken

Die Risiken bei Projektfinanzierungen bestehen in einer zeitlichen Versetzung zwischen Antrags-, Bewilligungs- und Durchführungsphase. Dementsprechend können nicht oder verspätet bewilligte Projekten zu einer Zwischenperiode führen, in der weniger Projekteinnahmen vorhanden sind.

Aufwandsrisiken

Nach wie vor sind die Verwaltungskosten der OKF DE vergleichsweise niedrig und der Bedarf durch die Projektarbeit ist gut gedeckt. Es konnten 2019 ausreichend hohe Rücklagen erwirtschaftet werden. Die operativen Risiken werden weiterhin als eher gering eingeschätzt. Aufwandsrisiken sind größtenteils im

Personalbereich vorhanden, da die Mitarbeitenden sehr spezielle Qualifikationen haben und schwer zu ersetzen sind.

Währungsrisiken

Nur sehr wenige Mittel wurden 2019 in Fremdwährungen gezahlt: die Zuschüsse der Open Government Partnership (US-Dollar) und die Zuschüsse von Luminare (US-Dollar). Der restliche Teil aller institutionellen Förderungen und Spenden erfolgte in Euro. Währungskursrisiken sind daher sehr gering. Zudem sind auch Auszahlungsbeträge und -zeitpunkte seitens der Zuschussgeber*innen an die OKF DE definiert und abgesichert.

Sicherheit

Unsere Mitarbeiter*innen sind bei der Ausübung ihrer Arbeit keinen unmittelbaren persönlichen Risiken ausgesetzt, die normale Büroarbeit oder innereuropäische Reisetätigkeiten überschreiten.

Interne Revision

Das Geschäftsjahr 2019 wird erneut einer externen Wirtschaftsprüfung unterzogen. Es werden zudem jährlich Kassenprüfungen sowie Projektprüfungen und Prüfungen durch Verwaltungsbehörden (Sozialversicherungen, Finanzämter) durchgeführt. Auf die Einhaltung ethischer Grundsätze, auch bei der Finanzadministration, achtet eine interne Ethikbeauftragte.

Die Risikolage des Vereins kann für das Jahr 2020 als grundsätzlich eher entspannt beurteilt werden. Es sind keine außergewöhnlichen oder unkontrollierten finanzintensiven und sonstigen risikoreichen Vorfälle bekannt. Die Corona-Pandemie zu Jahresbeginn 2020 könnte mittel- bis langfristige Auswirkungen auf die Liquidität des Vereins haben, die zum Zeitpunkt der Fertigstellung dieses Berichts (Mai 2020) noch nicht abzuschätzen sind.

Herausgeberin

Open Knowledge Foundation Deutschland
Singerstr. 109, 10179 Berlin

Stand

Juni 2019

Verantwortlich

Dr. Henriette Litta

Gestaltung

OKF DE

Lizenz & Urheber:innenrecht

Die Texte und das Layout des Tätigkeitsberichts werden unter den Bedingungen der „Creative Commons Attribution“-Lizenz CC-BY-SA in der Version 4.0 veröffentlicht.

► <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Urheberin für alle Inhalte ist, sofern nicht anders angegeben, die Open Knowledge Foundation Deutschland e. V.

Die Publikation ist als PDF-Download sowie als Online-Version unter

► 2019.okfn.de verfügbar.