

8102

10	Einleitung
25	Open Government
53	Civic & Public Interest Tech
82	Offene & politische Bildung
114	Die Organisation

Es
der begrüßt
Vorstand

Einleitung

Die Open Knowledge Foundation Deutschland (nachfolgend OKF DE) ist ein eingetragener gemeinnütziger Verein in Deutschland, der sich für offenes Wissen und demokratische Mitbestimmung einsetzt. In diesem Sinne entwickelt die OKF DE Projekte, die Meilensteine für offenes Regierungs- und Verwaltungshandeln sind, für Informationsfreiheit, Finanztransparenz, gesellschaftliche Teilhabe und die Förderung eines selbstbestimmten Umgangs mit digitaler Technologie, mit Medien, Informationen und Daten. Unsere Projekte tragen das Anliegen einer offenen und gerechten Gesellschaft in neue gesellschaftliche Bereiche und sprechen Menschen an, sich aktiv zu beteiligen, um unser demokratisches Gemeinwesen offener, transparenter, gerechter zu gestalten.

In europaweiten Projekten fördert die OKF DE die Nutzung von Daten und digitalen Werkzeugen beispielsweise für Korruptionsbekämpfung, für wirtschaftliche Innovation sowie für Wissenschaft und Forschung. Neben den zahlreichen Projektaktivitäten bringt sich die OKF DE aktiv in die politischen Diskussionen im Hinblick auf digitale Technologien und eine offene und gerechte Gesellschaft in Bund, den Bundesländern und in Kommunen ein. So koordiniert die OKF DE beispielsweise das Open Government Netzwerk in Deutschland: ein Zusammenschluss zivilgesellschaftlicher Akteure, der die Umsetzung der Open Government Partnership begleitet.

Auf kommunaler Ebene fördert die OKF DE Menschen, die sich deutschlandweit für eine offene Gesellschaft einsetzen. In regionalen Labs des Netzwerks Code for Germany entstehen durch ehrenamtliches Engagement kreative und innovative

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 fördern. Durch den Aufbau der OK-Labs in Städten und Regionen kann die OKF DE von den Vorhaben der Menschen auf lokaler Ebene lernen und Ideen in die Breite tragen.

Mit dem Prototype Fund fördern wir Ideen für digitale Anwendungen und Infrastrukturen für die Gesellschaft, wie sie z.B. im Rahmen der OK-Labs erdacht werden. 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 einer Reihe von Angeboten in der politischen, offenen und digitalen Bildung unterstützt die OKF DE (inspiriert von der Hackerethik) heranwachsende Mitglieder der Zivilgesellschaft beim Ausbilden ihrer digitalen Mündigkeit und kritischer Perspektiven auf eine zunehmend technologisierte Welt.

Mit über 30 Mitarbeiter*innen in Berlin, 25 lokalen OK-Labs in ganz Deutschland und einem breiten Netzwerk in Zivilgesellschaft, Politik und Verwaltung ist die OKF DE in zahlreichen gesellschaftlichen Bereichen präsent und als einer der führenden Organisationen für innovative Projekte (Civic Tech) in den Bereichen Rechtsstaatlichkeit, Transparenz und Rechenschaft, Zugang zu Wissen und Teilhabe, digitale Kompetenz und öffentliche Kontrolle in Deutschland und Europa anerkannt.

Die OKF DE zeichnet sich dadurch aus, dass alle Projekte von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern initiiert und mit Leidenschaft und großem Einsatz durchgeführt werden. Wir nutzen agile und iterative Projektentwicklung zum Erproben von neuen Herangehensweisen.



Auf Basis des Social Reporting Standard

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 OKF DE ist ein eingetragener gemeinnütziger Verein, Vereinsregister-Nr. VR 30468 B. Die Inhalte dieses Berichts sind, sofern nicht anders angegeben, nach Creative Commons 3.0 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 zweiten Mal nach dem SRS.

Berichtszeitraum und Berichtszyklus

Die Finanzberichterstattung bezieht sich auf das Geschäftsjahr 2018. Alle anderen Fakten reichen bis zur Gründung im Februar 2011 zurück. Es ist weiterhin geplant, im jährlichen Turnus zu berichten.

Ansprechpartner

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



Zivilgesellschaft ist
stärker gefragt denn
je

Rückblick

Global betrachtet setzten sich auch 2018 einige negative Trends vergangener Jahre fort: Populismus, Nationalismus und Rassismus stellen das demokratische Grundgerüst vieler Nationen in Europa und im Rest der Welt auf die Probe. Technologiekonzerne mit immer größerem Marktanteil zeigen einen unstillbaren Durst nach persönlichen Daten und dringen mit Hilfe neuer Verfahren und Algorithmen immer tiefer in das Leben der Nutzer*innen ihrer Produkte ein. Unternehmen nutzen weiter Schlupflöcher im Steuersystem, um Milliarden unversteuert zu belassen. Techno-optimistische Forderungen nach smarten Städten und Künstlicher Intelligenz sowie ein scheinbar unendlicher Strom an digitalen Konsumangeboten stehen in starkem Kontrast zu einer gemeinwohlorientierten Nutzung moderner Technologien und offener Daten im Sinne der Zivilgesellschaft. Das föderale Bildungssystem in Deutschland hat große Probleme, der Nachfrage nach zeitgemäßen Bildungsformaten gerecht zu werden, obwohl der Bedarf an kompetenten kritischen Geistern, die die Werkzeuge der Digitalisierung für das Gemeinwohl einsetzen, wohl selten größer war.

Auf europäischer und nationaler Ebene wurde im letzten Jahr an vielen Stellen an Verbesserungen gearbeitet, wenn auch mit gemischtem Erfolg. Das aufgrund von Nutzungseinschränkungen leider intransparente Transparenzregister wurde mit einer neuen Anti-Geldwäsche-Richtlinie überarbeitet, die PSI-Richtlinie bzw. Open-Data-Verordnung ging in eine richtige Richtung und die Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) stärkte die Rechte von Verbraucherinnen und Verbrauchern gegenüber datenhungrigen Diensten. Versuche der Regulierung des Internets (wie der mittlerweile beschlossene Uploadfilter

aus ehem. Artikel 13 des EU-Urheberrechtsgesetzes) demonstrieren das Gewicht lobbyistischer Interessen im politischen Prozess sowie die Probleme unserer Volksvertreter*innen, sich in einer zunehmend technisierten Gegenwart zu orientieren.

Im Bildungsbereich verabschiedet die Bundesregierung aktuell den Digitalpakt mit 5,5 Milliarden Euro. Es bleibt abzuwarten, ob die Gelder in ihrer Gänze in smarten Tafeln versinken oder auch qualifizierende Maßnahmen finanziert werden, die einen aufgeklärten Umgang ermöglichen. Überhaupt versucht die Bundesregierung an (zu) vielen Stellen (Digitalkabinett, Digitalrat, Digitalgipfel, Digitalklausur, Digitalagenda, Digitalministerin...), die digitale Zukunft zu formen, nicht zuletzt mit dem im Koalitionsvertrag versprochenen Open-Data-Gesetz (wir warten!).

Die Zivilgesellschaft ist (immer noch) gefragt

Viele zivilgesellschaftliche Organisationen (und damit auch wir) arbeiten derweil weiter unermüdlich an einer transparenteren, gerechteren und offeneren Zukunft und entwickeln offene Bildungsformate und -materialien für die digital mündige Gesellschaft von morgen. Getragen von der Überzeugung, das demokratische Potenzial verschiedener technischer Verfahren zu zeigen, hielten im letzten Jahr dabei eine Reihe neuer Projekte, Kooperationen und Veranstaltungen bei uns Einzug: Mit OffeneGesetze ist ein kostenloser, digitaler und offener Zugang zum Bundesgesetzblatt entstanden. OpenSchufa (Gemeinschaftsprojekt mit Algorithmwatch) versucht, die lebensbestimmenden Algorithmen der Schufa einsehbar zu machen. Politik bei Uns 2 stellt Informationen und Vorgänge aus Rat und Verwaltung benutzerfreundlich dar, damit Bürger*innen politische Entscheidungen nachvollziehen und frühzeitig mitbestimmen



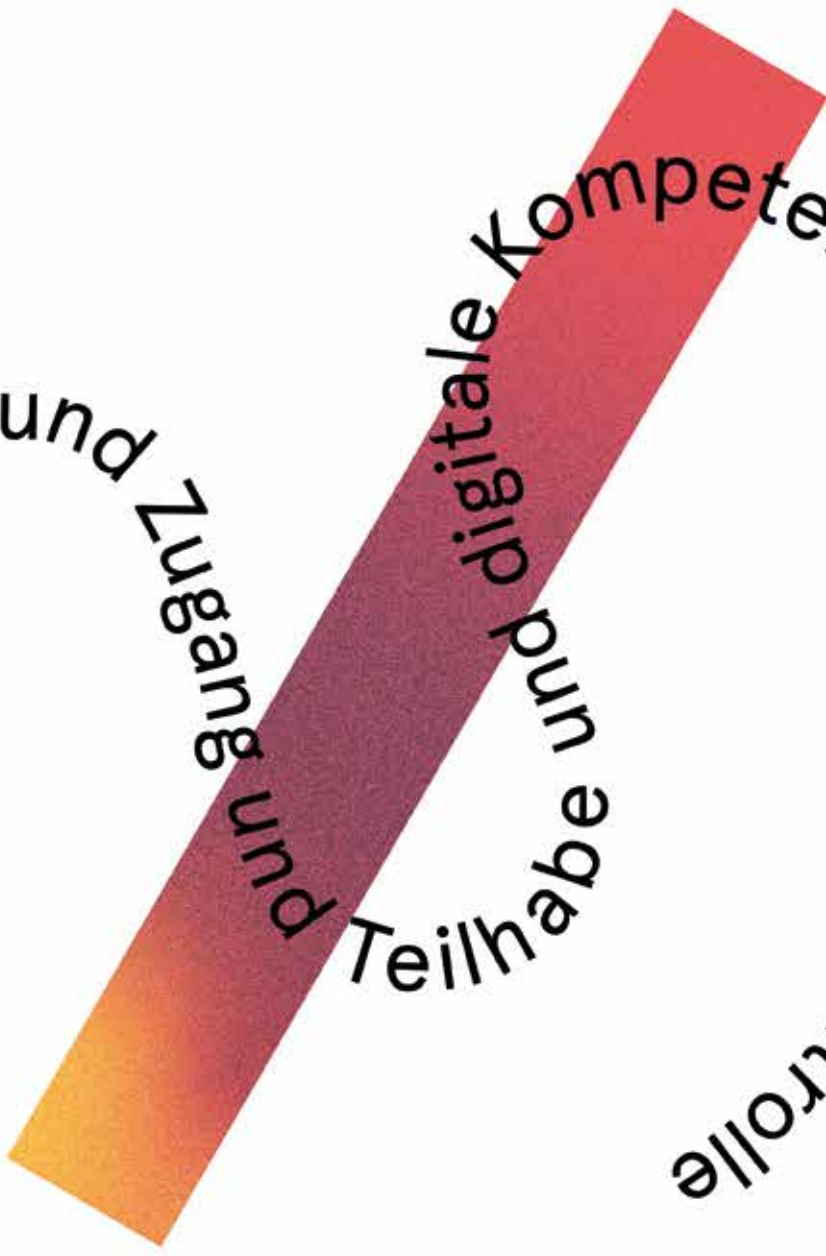
können. Der Turing-Bus (Projekt mit der Gesellschaft für Informatik) bringt zeitgemäße Bildungsangebote und digitale Mündigkeit in den ländlichen Raum. Das Forum Open Education (mit Wikimedia) förderte den Austausch zwischen Zivilgesellschaft, Bildungspraxis und politischen Entscheidungsgremien; Bits& Bäume (OKF DE als eine von zehn Organisationen) fand zum ersten Mal als Konferenz für Digitalisierung und Nachhaltigkeit in Berlin statt.

Auf Organisationsebene haben wir an der Weiterentwicklung unserer strategischen Ausrichtung gearbeitet. Der OKF-DE-Vorstand hat mit Andreas Pawelke einen neuen Vorstandsvorsitzenden und mit Jana Wichmann ein neues Mitglied bekommen. Zugleich haben Christian Heise, Friedrich Lindenberg, Sören Auer und Claudia Schwegmann nach einer langen und aktiven Zeit in unserem Vorstand neue Wege eingeschlagen – wir

bedanken uns für den langjährigen und kontinuierlichen Einsatz! Zum Jahreswechsel haben wir außerdem unsere Webseite inhaltlich, strukturell und visuell überarbeitet. Mit der internen Umstellung auf Bilanzierung und intensiven Strukturierungsmaßnahmen sowie dank einer Förderung durch SKala konnten wir signifikante Verbesserungen in der Organisationsstruktur umsetzen und haben besonderes Augenmerk auf die Internationalisierung unseres Internetauftritts gelegt.

Unsere Arbeit wäre ohne den ehrenamtlichen Einsatz und die Unterstützung durch unsere Community nicht möglich. Ein großer Dank geht daher an die Entwickler*innen, Designer*innen, Journalist*innen, Mentor*innen und alle anderen, die im Jahr 2018 mit uns an einer gerechteren und offeneren Gesellschaft gearbeitet haben.





Transparenz und Zugang und
Teilhabe und digitale Kompetenz und
öffentliche Kontrolle

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 für eine offene und gerechte Gesellschaft gehören folgende Bausteine, die gleichermaßen die Schwerpunkte unserer Arbeit darstellen:

01

Rechtsstaatlichkeit und Grundrechte

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

02

Transparenz und Rechenschaft

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

03

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

04

Digitale Kompetenz

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

05

Öffentliche Kontrolle

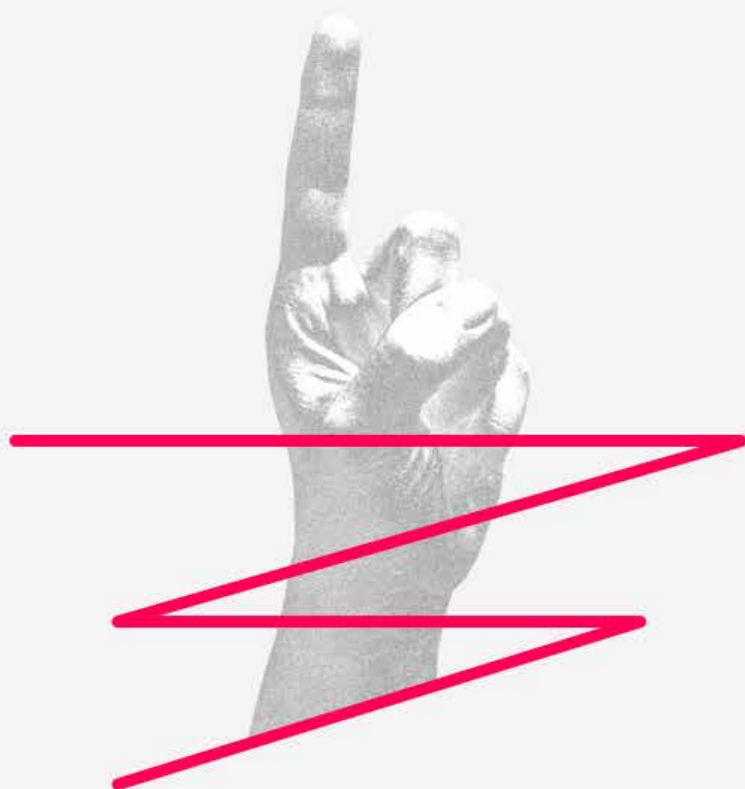
eine aktive Zivilgesellschaft und unabhängige Medien, die das Handeln von Politik, Verwaltung und Wirtschaft kritisch beobachten, um auf Missstände hinzuweisen und Fälle von Machtmissbrauch und Korruption aufzudecken

Um eine offene und gerechte Gesellschaft zu erreichen, initiiert und fördert die OKF DE aufeinander aufbauende und sich ergänzende Projekte und Initiativen in der Wirkungskette der oben beschriebenen Aktionsfelder.

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 zivilgesellschaftlichen 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 in 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 aufzeigen können. Solch eine Organisation möchte die OKF DE sein. Unsere inhaltlichen Schwerpunkte sind dabei Offenes Regierungshandeln, Civic und Public Interest Tech sowie Offene Bildung.



Forderungen

An die im Jahr 2017 eingesetzte neue Bundesregierung haben wir folgende Forderungen formuliert, die in Teilen auch heute noch ihre Gültigkeit haben.

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. Ausnahmeregelungen zur Verweigerung von Auskünften müssen reduziert und Gebühren gestrichen werden. Verträge für steuerlich finanzierte Aufträge müssen öffentlich einsehbar sein und als Open Data zur Verfügung gestellt werden. Zudem muss das Transparenzregister für wirtschaftliche Eigentümer (Beneficial Ownership) überarbeitet und zu einem frei zugänglichen Informationsportal ausgebaut werden.

Das neu gewählte 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 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 fähiger Partner in einer funktionierenden Demokratie zur Seite stehen und ein Gegengewicht zu kommerziellen Interessen bilden. Bei der freiwilligen Feuerwehr, welche sich für das Gemeinwohl einsetzt, liegt die Verantwortung für den Erhalt ihrer Infrastruktur, der Fahrzeuge, der Gebäude und der Lohnfortzahlung auf Seiten des Staates. In diesem Sinne sollten auch gemeinnützige zivilgesellschaftliche Initiativen im digitalen Raum strukturell und nachhaltig gefördert werden.

Investitionen in die Wirtschaft gibt es überall – wir brauchen Investitionen in die Zivilgesellschaft. 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. Dies betrifft auch den Code von Webseiten und Modulen der Verwaltung, die so kostengünstig weiterentwickelt werden könnten.

Der offene Zugang zu Bildungsmaterialien und wissenschaftlichen Informationen fördert Bürger*innenbeteiligung 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 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 Entwicklerinnen und Entwicklern ausgebaut werden. Dies fängt bei Schnittstellen für Webseiten der Verwaltung an. 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 Innova-

tions-Einheiten (siehe USA und GB) in der Verwaltung helfen, die innerhalb der Verwaltung wirken. Davon profitieren nicht nur Bürger*innen, sondern auch die Verwaltung selbst. Offene Daten, Schnittstellen und einfache Nutzung von digitalen Dienstleistungen steigern die Effizienz und fördern Nahbarkeit und Vertrauen in die Verwaltung.

Open Government

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.

Rückblick

Im internationalen Vergleich ist Deutschland nach wie vor kein Vorreiter in Bezug auf offenes Regierungshandeln, dem Zugang zu Verwaltungsdaten und der Nutzung digitaler Technologien. So erreichte Deutschland zuletzt beim Open Budget Index (Anmerkung: der Open Budget Index wird zweijährlich erfasst, daher bezieht sich die angegebene Punktzahl auf den Zeitraum

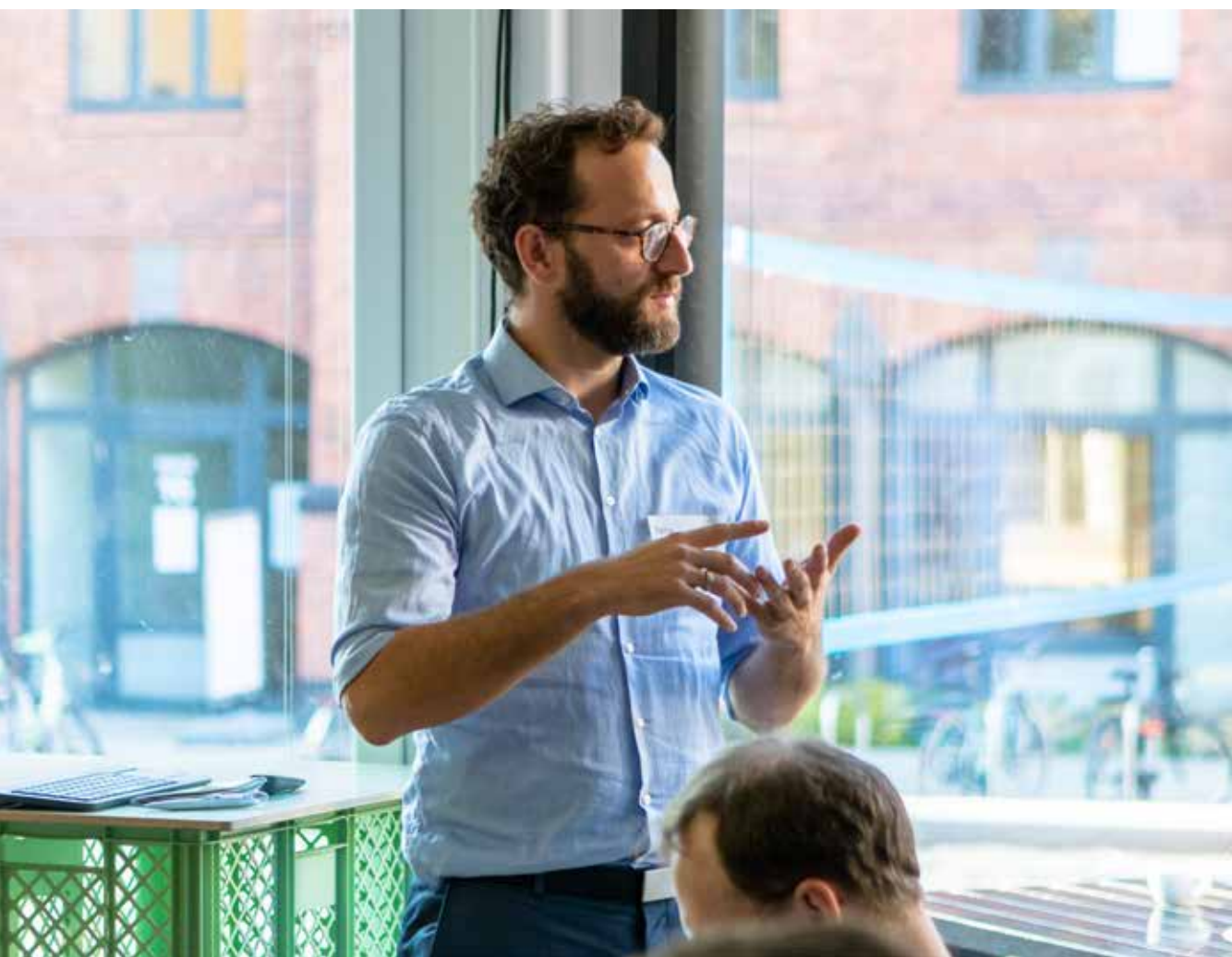
2015–2017) 69 und beim Open Data Index 51 von 100 Punkten (Anmerkung: der Open Data Index wurde zuletzt 2017 erfasst). Auch die Verbreitung von digitalen Technologien in der Verwaltung oder der Zugang zu schnellem Internet sind im internationalen Vergleich verbesserungswürdig. 2013 hat die Bundesregierung die Open Data Charta der G8 unterzeichnet und nimmt seit 2016 an der Open Government Partnership teil. Der erste Nationale Aktionsplan Open Government wurde im August 2017 verabschiedet. Von den 15 Vorhaben waren 8 Aktivitäten ohnehin vorgesehen. Immerhin werden laut Zwischenbericht fast alle Meilensteine des 1. Nationalen Aktionsplans erreicht. Der 2. Aktionsplan wird aktuell unter zivilgesellschaftlicher Beteiligung ausgearbeitet und soll im Sommer 2019 veröffentlicht werden. Hier hoffen wir auf ambitionierte Verpflichtungen von der Bundesregierung sowie die Beteiligung der Bundesländer.

Nach wie vor hat sich die Bereitstellung von Daten in offenen Formaten nicht in allen Ministerien und staatlichen Behörden durchgesetzt. In Bund und Ländern gibt es einige positive Beispiele, wie das Modellkommunen-Projekt des Bundes oder das des Landes NRW, doch sie stellen eher die Ausnahme dar. Auch in Bezug auf die Informationsfreiheit besteht in Deutschland noch deutlicher Handlungsbedarf. So erreicht Deutschland im Global Right to Information Rating nur 54 von 150 möglichen Punkten. In drei Bundesländern gibt es beispielsweise keine gesetzliche Grundlage für den Zugang zu amtlichen Informationen. Auch gibt es im Unterschied zu anderen Ländern in Deutschland kein Lobbyregister oder ein öffentlich zugängliches Unternehmensregister.

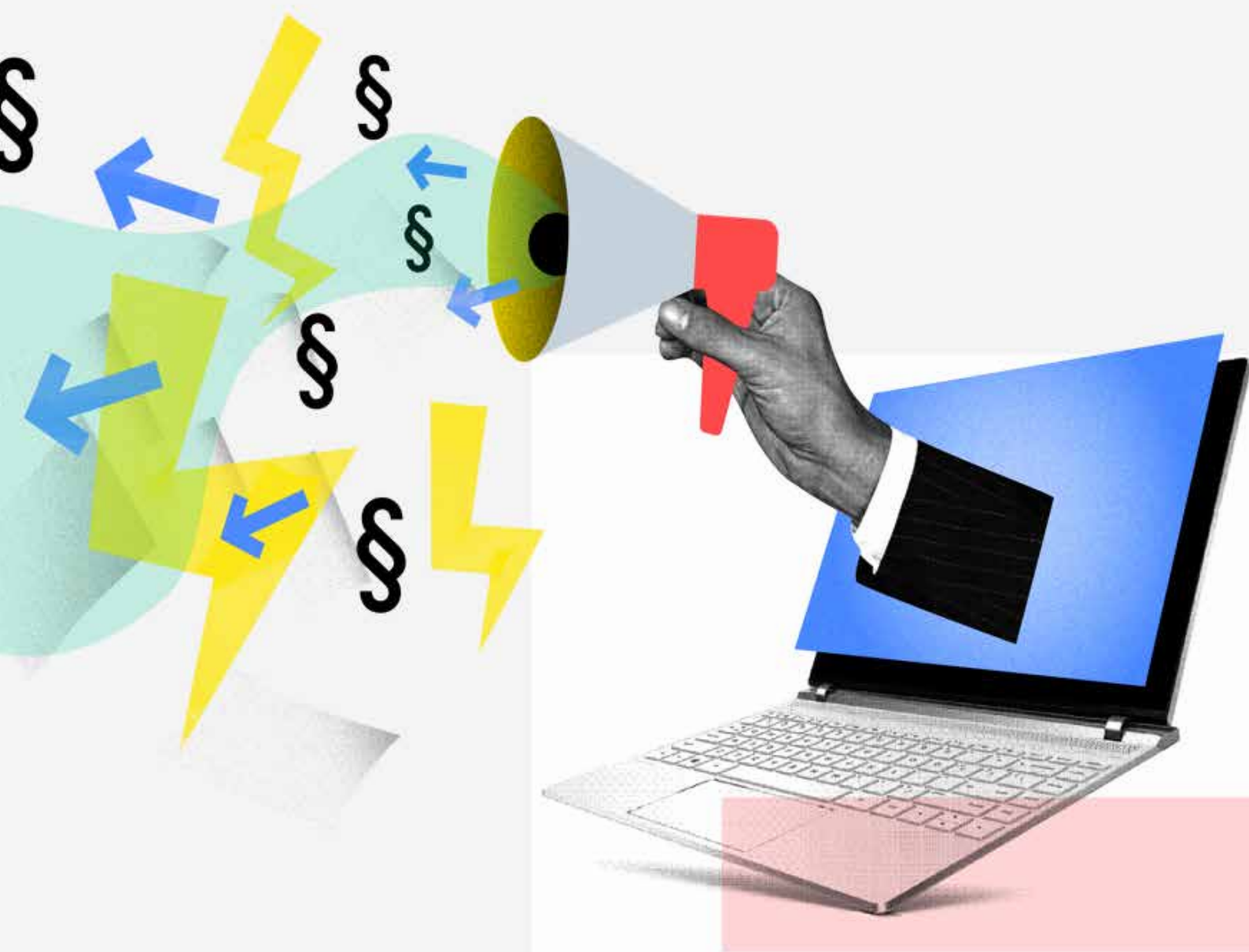
Konkret hat die neue Bundesregierung angekündigt, der Digitalisierung höhere Priorität einzuräumen und sie hat eine Staatsministerin für Digitales berufen, um dieses Thema

ressortübergreifend zu koordinieren. Im Koalitionsvertrag werden auch regionale Open-Government-Labore, eine zentrale Digitalagentur, ein zweites Open-Data-Gesetz und eine Beteiligungsplattform für Gesetze angekündigt. Bisher hat sich hier wenig getan. Die Überarbeitung des Open-Data-Gesetzes wurde verschoben und auch die Umsetzung der regionalen Open-Government-Labore lässt auf sich warten. Hier bleibt die Veröffentlichung des 2. Nationalen Aktionsplans Open Government abzuwarten, um festzustellen, welche Aspekte des Koalitionsvertrags wirklich umgesetzt werden.

Aus Sicht der OKF DE ist es vor allem wichtig, dass die einzelnen Maßnahmen digitaler Politik nicht isoliert angegangen werden. Eine umfassende Politik für das digitale Zeitalter und offenes Regierungshandeln muss Gesetze, Normen und Praktiken etablieren, die eine offene und gerechte Gesellschaft ermöglichen.







PROJEKT

FragDenStaat

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 ist.

Mithilfe von [FragDenStaat.de](https://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 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 das Menschenrecht gestärkt.

Wie wirkt FragDenStaat?

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.

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 online anhand von Fällen viel über Informationsfreiheit lernen können. Verwaltungen befolgen das Informationsfreiheitsgesetz stärker. Die Akzeptanz in Verwaltungen für Informationsfreiheit wird gestärkt.

auf Multiplikator*innen

Die Nutzung von Anfragen an Verwaltungen für NGO-Kampagnen und journalistische Projekte wird erhöht. Es entsteht Druck auf den Gesetzgeber, bestehende Regelungen bürger*innenfreundlicher zu gestalten.

gesellschaftliche Wirkung

Durch die stärkere Nutzung der Informationsfreiheit wird das Menschenrecht gestärkt.

Was ist 2018 passiert?

Ressourcen

Das Projekt läuft ganzjährig.

Die Finanzierung erfolgt durch Einzelspenden und Förderungen.

1 Projektleitung (75%) | 1 Entwickler (100%)

59.736,26€

Personalkosten

28.896,54 €

Klagekosten

761,30€

Materialkosten

+ 300h

ehrenamtliche Unterstützung

**Erbrachte
Leistungen**Re-Design von FragDenStaat, umfangreiche
journalistische Recherchen und Scoops30 laufende Klagen im Bereich Informations-
freiheitneue Kampagnenfunktionen und Batch-
Anfragen für Journalist*innenaktive Kooperationen und Kampagnen mit
verschiedenen gesellschaftlichen Gruppen**Output**

Anfragen gesamt: 33.218

Nutzer*innen gesamt: 11.833

gewonnene Klagen: 9

großer Erfolg: Alle Bundesministerien öffnen
Gesetzesentwürfe und Lobby-Stellungnahmen
nach der FragDenStaat-Kampagne „Gläserne
Gesetze“.

Outcome	<p>durch „Gläserne Gesetze“ stärkeres Bewusstsein für Informationsfreiheit in gesamter Bundesregierung und Verankerung im investigativen Journalismus</p> <p>gewonnene Klagen haben zu Grundsatzurteilen geführt</p>
Impact	<p>Ein transparenter Staat durch Informationsfreiheit führt zu mehr Partizipation und erhöht die Qualität politischer Prozesse.</p>
Evaluation	<p>Auf dem Blog und via Mailingliste wird regelmäßig über FragDenStaat berichtet.</p> <p>Metriken über die Nutzung von FragDenStaat sind jederzeit über Piwik einsehbar.</p> <p>kleine politische Risiken: Schwächung der Informationsfreiheit, Erschweren der Anfragen über Internet-Plattformen</p> <p>finanzielle Risiken: FragDenStaat ist nicht dauerhaft finanziert.</p>
Ausblick	<p>Es ist geplant, weitere Features für NGOs und Journalist*innen zu entwickeln und die Usability der Plattform zu verbessern. Außerdem sollen die Klagemöglichkeiten ausgebaut werden.</p> <p>Berichterstattung, Anfragen und Klagen sollen auf hohem Niveau weitergeführt werden.</p>
Website	<p>https://fragdenstaat.de</p>

PROJEKT

kleineAnfragen

Datenbank der Kleinen Anfragen und Antworten aus den Parlamenten

In den Landtagen und im Bundestag haben Abgeordnete ein parlamentarisches Fragerecht. Die Antworten darauf sind aber wenig bekannt, obwohl sie viele interessante Details enthalten. Die Dokumentenmanagementsysteme der Parlamente (hier: Parlamentsdokumentationssysteme) sind nicht nutzer*innenfreundlich, sodass selbst Verwaltungsmitarbeitende diese ungern benutzen. Bei manchen Parlamenten lassen sich Dokumente nicht verlinken, ein Teilen in Sozialen Netzwerken ist also nicht möglich. Man muss jedes Parlamentssystem einzeln durchsuchen; eine Suche über alle Parlamente funktioniert nur auf Stichwortbasis.

Durch den besseren Zugang zu den Anfragen und Antworten mit Volltextsuche aus allen Parlamenten auf einer Seite sowie eine Benachrichtigungsfunktion bei neuen Anfragen oder Antworten, die auf einen Suchbegriff zutreffen, nutzen Verwaltungsmitarbeitende der Parlamente kleineAnfragen.de öfter als ihre eigenen Tools. Journalist*innen und interessierte Bürger*innen finden interessante Anfragen und Antworten, Anfragen tauchen in Suchmaschinen öfter auf und Parlamentsdokumentationssysteme und Metadaten in den Dokumenten werden verbessert.

Regierungshandeln wird dadurch transparenter und Parlamentsarbeit besser nachvollziehbar, da mehr Menschen die Möglichkeit haben, sich darüber zu informieren. Das führt zu besseren Möglichkeiten für Partizipation.

Wie wirkt kleineAnfragen?

1 Das Problem

Anfragen und Antworten aus den Parlamenten sind nicht zugänglich.

2 Mögliche Ursachen

Mangelnde Transparenz, unbenutzbare Werkzeuge

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

wenig Berichterstattung

Anfragen werden von sich aus 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

Mithilfe von einfach verständlichen Werkzeugen können alle einfacher auf die Anfragen und Antworten zugreifen.

3 Lösungsansatz

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 werden Verwaltungen und Politik von den Vorteilen offener Werkzeuge überzeugt.

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 online anhand von Fällen viel über Informationsfreiheit lernen können. NGOs, Bürgerinitiativen und andere Interessensvereinigungen erfahren schneller, wenn ihre Themen im Parlament angefragt werden.

auf Journalist*innen / Medien

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

gesellschaftliche Wirkung

Durch die stärkere Nutzung der Informationsfreiheit wird das Menschenrecht gestärkt.

Was ist 2018 passiert?

Ressourcen

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

0%

Finanzierung

100h

ehrenamtliche Arbeit

Erbrachte Leistungen

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	<p>101.000 Anfragen und Antworten zugänglich und leicht durchsuchbar</p> <p>701 aktive E-Mail-Abonnements</p> <p>Monatlich ~30.000 unique Besucher, ~147.000 Seitenaufrufe</p>
Outcome	<p>Verwaltungsmitarbeitende der Parlamente nutzen kleineAnfragen.de öfter als ihre eigenen Tools</p> <p>politische Parteien und Verwaltungen interessieren sich für die Plattform und wollen eigene Arbeit verbessern</p>
Impact	<p>Regierungshandeln wird transparenter und Parlamentsarbeit besser nachvollziehbar, da mehr Menschen die Möglichkeit haben, sich zu informieren. Das ermöglicht mehr Partizipation.</p>
Evaluation	<p>Die ursprüngliche Zielgruppe (Journalist*innen) hat sich mehr in Richtung interessierte Bürger*innen und interessanterweise Verwaltungsmitarbeiter*innen bewegt.</p> <p>Parlamente updaten/tauschen Dokumentationssoftware, sodass Import von Anfragen und Antworten ohne Anpassung nicht mehr möglich ist – zeitliche Ressourcen hierfür</p>

nicht ausreichend, sodass längere Zeit keine neuen Dokumente mehr erscheinen

technischer Aufbau nicht stabil, Nichtverfügbarkeit einzelner Komponenten (Suche, Scraper, Dokumentenbereitstellung) sorgt für Ausfall der ganzen Plattform

Ausblick

Risiken: Parlamente updaten oder tauschen die Dokumentationssoftware, sodass der Import von Anfragen und Antworten von diesem Parlament erstmal nicht mehr funktionieren bis eine neue Anbindung geschrieben wurde.

Die Finanzierung des Projekts ist nicht gesichert. Daher ist eine langfristige Planung nicht möglich.

Website

kleineanfragen.de



2030Watch

Monitoring der globalen Nachhaltigkeitsziele der UN

Die wirtschaftlichen, sozialen und ökologischen Krisen in der Welt nehmen verheerende Ausmaße an, die die Gestaltung und das Zusammenleben derzeitiger und zukünftiger Generationen gefährden. Mit der Agenda 2030 haben sich alle UN-Staaten der Welt zu einer Transformation bekannt. In Deutschland wird dieser Verpflichtung durch die deutsche Nachhaltigkeitsstrategie (DNS) nachgegangen, die in Deutschland in Umfang sowie Zielsetzung jedoch noch nicht ausreichend ambitioniert verfolgt wird. Eine kritische und breit aufgestellte Auseinandersetzung mit der Zielsetzung zur Nachhaltigkeit, ihrer Bewertung und Umsetzung ist darum dringend nötig.

Die Ursachen, warum es der Nachhaltigkeitsstrategie in Deutschland an Ambitionen fehlt, können auf die noch fehlende politische Priorisierung einer nachhaltigen Entwicklung zurückgeführt werden. Grund hierfür ist neben den vielfältigen Zielkonflikten die Befürchtung, dass bei gleichbleibenden wirtschaftlichen Kriterien starke Einschnitte für Wirtschaft und Gesellschaft im Laufe der Umsetzung der Maßnahmen für nachhaltigere Wirtschafts- und Konsumweisen befürchtet werden. Eine Umwälzung der Machtverhältnisse könnte die Wirkung sein – eine solche wird derzeit vermieden. Eine andere Ursache sind das Fehlen datenbasierter Indikatoren und transparenter Zugänge zu den Datenquellen, die bei der komplexen Umsetzung ambitionierter Transformationsmaßnahmen der Nachhaltigkeitsstrategie wesentlich werden können.

Das Projekt 2030Watch bietet eine alternative und additive Sichtweise, die es erlaubt, die Umsetzung der Agenda 2030 in Deutschland kontrovers zu betrachten, umfangreicher zu messen und informierter zu bewerten. Mit Hilfe von alternativen und additiven Indikatorensets bietet die Projektseite einen Vergleich zum offiziellen Narrativ und zeigt damit auf, dass erst die Berücksichtigung weiterer Informationen zu einer ganzheitlichen Betrachtung der Problematiken führt. Die bereitgestellten Informationen helfen dabei, die Indikatoren neu zu priorisieren, zu diskutieren, zu bewerten und zu optimieren.

Die Plattform ermöglicht eine kritische Auseinandersetzung mit der Umsetzung der Agenda 2030 in und durch Deutschland (konsequente Steigerung der Ambitionen). Die Debatte soll datenbezogen und damit inhaltlich erweitert sowie verschärft werden. Messwerte und Indikatoren der DNS werden überprüft und erweitert.

Wie wirkt 2030watch?

1 Das Problem

Die Umsetzung der Agenda 2030 in Deutschland ist nicht ausreichend ambitioniert.

2 Mögliche Ursachen

Mangelnde Transparenz,

Vorhandene wesentliche aber noch nicht in der DNS berücksichtigte Indikatoren und Daten werden nicht mit einbezogen, betrachtet und veröffentlicht.

fehlende Werkzeuge und

Es gibt keine bzw. nur wenig bekannte digitale Werkzeuge, um die Nachhaltigkeitsdebatte den Bürger*innen näherzubringen.

wenig Berichterstattung

Die Berichterstattung in Form von Indikatorenberichten ist schwer zugänglich.

führen dazu, dass

den Zielgruppen nur die offiziellen Narrative über die Umsetzung der Agenda 2030 zur Verfügung stehen,

wesentliche Themenfelder nicht ausreichend oder gar nicht berücksichtigt sowie nicht gezielt verfolgt werden und

die Zielgruppen die Umsetzung der Agenda 2030 in ihrer Gesamtwirkung nicht hinterfragen können. alb des Parlaments gelesen werden..

3 Lösungsansatz

neue und einfache Tools

Mithilfe von einer einfach verständlichen digitalen Plattform ist es möglich, die offiziellen Narrative im Vergleich mit den alternativen Narrativen zu sehen.

Ressourcen und Lernmaterialien

Durch das Bereitstellen alternativer und ergänzender Indikatoren sowie Zielwerten zum Thema wird es den Zielgruppen ermöglicht, sich mit kritischem Blick über den Ambitionsgrad der deutschen Nachhaltigkeitsstrategie zu informieren.

Workshops und Veranstaltungen

Durch Öffentlichkeitsarbeit und Veranstaltungen (Workshops, Vorträge, Diskussionen) wird die Öffentlichkeit angesprochen und das Thema von mehr Stakeholdern bearbeitet.

4 Angestrebte Wirkung

Auf Multiplikator*innen im politischen Bildungsbereich

Durch die verbesserte Visualisierung werden Status und fehlende Ambitionen der DNS vereinfacht dargestellt. Die Glaubwürdigkeit wird durch externe Partner*innen (Datenpat*innen) gestärkt. Datensätze und -quellen können einfacher untersucht und analysiert werden.

auf die interessierte Öffentlichkeit

Datenvisualisierungen und beschreibende Texte gestalten den Einstieg in das Thema leichter. Visualisierungen der Indikatoren motivieren zur weiteren Recherche und Auseinandersetzung mit dem Thema Nachhaltigkeit

auf Journalist*innen/Medien

Der Einstieg in das Thema aus journalistischer Sicht wird vereinfacht.

Die Indikatoren als Maßstab und messbarer Fortschritt werden stärker mit dem Thema Nachhaltigkeit verbunden. Mehr Artikel und Nachforschungen entstehen, die sich mit dem Thema beschäftigen.

gesellschaftliche Wirkung

Es gibt eine kritische Auseinandersetzung und eine Debatte, wie Deutschland die Agenda 2030 umsetzen sollte.

Was ist 2018 passiert?

Ressourcen

Das Projekt lief vom 01.01.2017 bis zum 31.12.2018 und war zu 100% finanziert. Die Finanzierung erfolgte durch das Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ), Brot für die Welt, die Landesstelle für Entwicklungszusammenarbeit Berlin und Spenden. Das Gesamtbudget betrug 214.000 Euro.

214.000€

Gesamtbudget

186.000€

Personalkosten
gesamt

+ 600h

Freiwilligenstunden
für Projektberatung

Erbrachte Leistungen

2017 wurde das Pilotprojekt 2030Watch strategisch überarbeitet, um es als festes Projekt zum Thema Agenda 2030 in Deutschland zu positionieren.

Die strategische Entwicklung hat eine politische und stakeholder-basierte Umfeld- und Methodenanalyse sowie eine Untersuchung der inhaltlichen Ausrichtung beinhaltet.

Die Neugestaltung der digitalen Plattform von 2030Watch wurde unter der Berücksichtigung der Analyseergebnisse umgesetzt und 2018 mit allen 17 SDGs gelauncht.

Erbrachte Leistungen

2017 wurde das Pilotprojekt 2030Watch strategisch überarbeitet, um es als festes Projekt zum Thema Agenda 2030 in Deutschland zu positionieren.

Die strategische Entwicklung hat eine politische und stakeholder-basierte Umfeld- und Methodenanalyse sowie eine Untersuchung der inhaltlichen Ausrichtung beinhaltet.

Die Neugestaltung der digitalen Plattform von 2030Watch wurde unter der Berücksichtigung der Analyseergebnisse umgesetzt und 2018 mit allen 17 SDGs gelauncht.

Output

10 Vernetzungstreffen
 15 Konferenzteilnahmen
 Neuentwurf Strategie
 neues Webkonzept
 60 Alternative (bisher nicht berücksichtigte) Indikatoren
 Konzept für lokale Partnerschaften
 7 Blogartikel
 1 Bericht zur Voraussetzung von SDG-Monitoring auf kommunaler Ebene

Outcome

Das Projekt 2030Watch hat seit seinem Beginn das Thema alternative Nachhaltigkeitsindikatoren in der SDG-Debatte in Deutschland gefestigt, dies allerdings noch in relativen kleinen Expertenkreisen. Mit der neuen Ausrichtung und Plattform hat 2030Watch 2018 die kritische Verantwortung Deutschlands für eine ambitionierte Nachhaltigkeitspolitik weiter in die Öffentlichkeit getragen.

Evaluation

2017 sind verschiedene Vorgehen innerhalb der Projektarbeit weiter konkretisiert und angepasst worden. Die Evaluation fand über Befragungen statt, weitere wertvolle Impulse für eine Konzeptanpassung konnten durch das aufgebaute Netzwerk erreicht werden. Davon ausgehend wurden u. a. die Ausrichtung an der deutschen Nachhaltigkeitsstrategie festgelegt und die Auswahl der Zielgruppen erneut bewertet sowie teilweise neu definiert.

Ein weiteres Feedback war der Bedarf an noch leichter zugänglichen Informationen. Dabei sind sowohl die inhaltliche Aufbereitung und Fokussierung als auch die Usability des indikatorenbasierten Monitoringtools von wesentlicher Bedeutung. Entsprechend wurde das überarbeitete Tool 2018 mit neuer Ausrichtung neu gelauncht und beworben. Darin finden sich erklärende Informationen, ergänzende Indikatoren, Neubewertungen von bisherigen Zielwerten und -korridoren. Hierfür wurde das Projektteam um zwei Stellen erweitert: ein*e Entwickler*in (2017, 2018) und eine Projektmanagerin (2018)

Fach- bzw. aufgabenbezogene Weiterbildungen wurden vom Team angestrebt und sofern möglich wahrgenommen.

Das Tool ist zunächst komplett. Es steht als Nachschlagewerk zur Verfügung und ist hinreichend bekannt. Hinsichtlich der Ende 2018 aufkommende stärkere Aufmerksamkeit für

Nachhaltigkeit (Fridays4future, Trockenzeit im Sommer 2018, Dieselskandale etc.) und die Relevanz der Transformationsprozesse als Werkzeuge gegen die weltweite Klimakrise ist das Tool nützlich für die Debatte um die Rolle Deutschlands und die unzureichenden (politischen) Ambitionen. Ein Risiko besteht darin, dass obwohl die Inhalte und Visualisierungen ausreichend erläutert werden, jedoch die komplexe Aufbereitung der Inhalte und Visualisierungen Besucher*innen wieder abspringen lassen. Außerdem ist die Umsetzung der Agenda 2030 in Deutschland an sich sehr komplex, was dazu führen kann, dass ein Verfolgen der politischen Umsetzung nach wie vor schwierig bleibt. Als indikatoren-basierte Plattform zur Agenda 2030 versteht sich 2030Watch als einen Vorreiter für eine alternative Sichtweise zum offiziellen Narrativ. Mit dem Anspruch, alternative Indikatoren für die internationale Verantwortung von Industrieländern anzubieten, hat 2030Watch die Chance, auch hier die Debatte und die Indikatorenauswahl und -auswertung zu beeinflussen und den Handlungsbedarf zu konkretisieren.

Website

2030-watch.de



PROJEKT

Open Government Netzwerk

Das Open Government Netzwerk koordiniert Deutschlands Beitritt zur 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. |
| Highlights | Nachdem 2017 der 1. Nationale Aktionsplan verabschiedet wurde, betätigte sich das Netzwerk 2018 sowohl an der internen Planung als auch an der externen Repräsentation. Im Mai 2018 haben wir die neue Version unserer Webseite veröffentlicht. Dort gibt es neben ausführlichen |

Informationen zum Netzwerk und einer Ressourcensammlung auch das Monitoring der Implementierung des Nationalen Aktionsplans. Nach der Wahl der Strategiegruppe des Netzwerks, hat auch die Vorbereitung für den 2. Nationalen Aktionsplan bereits begonnen. Im September und Oktober wurden in Nordrhein-Westfalen und Baden-Württemberg erste Konsultationen durchgeführt. Zudem war das Netzwerk 2018 mit zahlreichen Workshops auf Konferenzen präsent, um die Open-Government-Ideen zu verbreiten, u. a. auf der re:publica, dem Creative Bureaucracy Festival und dem internationalen Open Government Summit in Georgien.

Ausblick

Der 1. Nationale Aktionsplan für Open Government beschränkte sich nur auf den Bund. Ziel des Netzwerks ist es, Open Government auch in den Ländern und Kommunen zu verankern. Dabei möchte das Netzwerk seine Mitgliederstrukturen auf regionaler Ebene weiter ausbauen, um auch lokal Veranstaltungen durchzuführen. Gemeinsames Lobbying auf nationaler Ebene für Open Government ist weiterhin ein zentraler Fokus, damit im 2. Nationalen Aktionsplan noch ambitionierte Reformen umgesetzt werden.

Ressourcen	<p>OKF Budget: 0,00 € Laufzeit: Januar-Dezember 2018 / Querfinanzierung</p> <p>Partner: Liste der Netzwerk Mitglieder</p> <p>Projektleitung: Michael Peters</p> <p>Policy-Unterstützung: Arne Semsrott, Walter Palmetshofer</p>
Website	<p>opengovpartnership.de</p>



PROJEKT

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

Leistungen 2018	internationale Vernetzung und kontinuierliche innerdeutsche Arbeit
Ausblick	<p>für 2019 Fokus auf Kooperation mit der Zivilgesellschaft in der Ukraine</p> <p>kommende Themen: Vertragstransparenz und wirtschaftliche Eigentümer</p>
Partner	<p>Partner: GIZ, FOES, FUE, TI</p> <p>Projektleitung: Walter Palmetshofer</p>
Webseite	d-eiti.de



PROJEKT

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. Ein konkreter Entwurf wird bislang jedoch nicht erarbeitet. Das möchten wir ändern. Wir haben gemeinsam mit zivilgesellschaftlichen Partnern einen Entwurf für ein Berliner Transparenzgesetz geschrieben. Im Rahmen eines Volksentscheids setzen wir bis 2021 den Gesetzentwurf für ganz Berlin durch.

Das Transparenzgesetz verpflichtet Senat und Behörden, für die Öffentlichkeit wichtige Informationen offenzulegen. Dazu gehören unter anderem Senatsbeschlüsse, geheime 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.

Leistungen 2018

Basierend auf dem Fachgespräch Transparenzgesetz vom 16. Juni 2017 haben wir unseren eigenen Gesetzentwurf weiterentwickelt und ausformuliert. Dabei gab es für alle Menschen die Möglichkeit, den Entwurf online zu kommentieren.

Wir führten außerdem mehrere Gespräche mit Vertreter*innen aus Politik, Verwaltung und Zivilgesellschaft, um den Gesetzentwurf zu verbreiten und stetig zu verbessern.

Highlights

Mit Mehr Demokratie e. V. konnten wir eine Partnerorganisation mit langjähriger Erfahrung zu Volksentscheiden gewinnen. Gemeinsam entwickelten wir die Planung zur Umsetzung des Volksentscheids bis 2021.

Ein erster Meilenstein für die Verbreitung des Vorhabens in der Öffentlichkeit war die Teilnahme am Rixdorfer Weihnachtsmarkt, wo mehrere hundert Menschen auf das Projekt aufmerksam wurden.

Ausblick	<p>Über das ganze Jahr hinweg werden neue Bündnispartner*innen und Freiwillige gesucht, die den Volksentscheid mit verschiedenen Kapazitäten unterstützen.</p> <p>Im März 2019 wird der Gesetzentwurf der Senatsverwaltung zur Kostenschätzung vorgelegt. Die erste Phase der Unterschriftensammlung beginnt im Sommer 2019.</p>
Ressourcen	<p>Finanzierung: keine (größtenteils Ehrenamt)</p> <p>Beteiligte: Arne Semsrott, Lea Pfau, Leonard Wolf, Nadine Stammen</p> <p>Projektpartner: Mehr Demokratie e. V.</p> <p>Beginn: Sommer 2018</p>
Webseite	<p>volksentscheid-transparenz.de</p>

Bundesgesetzblatt

1949

Ausgegeben in Bonn am 23. Mai 1949

Nr. 1

Inhalt: Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland vom 23. Mai 1949

Seite 1

Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland vom 23. Mai 1949.

Der Parlamentarische Rat hat am 23. Mai 1949 in Bonn am Rhein in öffentlicher Sitzung festgestellt, daß das am 8. Mai des Jahres 1949 vom Parlamentarischen Rat beschlossene Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland in der Woche vom 16. — 22. Mai 1949 durch die Volksvertretungen von mehr als Zweidritteln der beteiligten deutschen Länder angenommen worden ist.

Auf Grund dieser Feststellung hat der Parlamentarische Rat, vertreten durch seine Präsidenten, das Grundgesetz ausgefertigt und verkündet. Das Grundgesetz wird hiermit gemäß Artikel 145 Absatz 3 im Bundesgesetzblatt veröffentlicht:

Präambel

Im Bewußtsein seiner Verantwortung vor Gott und den Menschen, von dem Willen beseelt, seine nationale und staatliche Einheit zu wahren und als gleichberechtigtes Glied in einem vereinten Europa dem Frieden der Welt zu dienen, hat das Deutsche Volk

in den Ländern Baden, Bayern, Bremen, Hamburg, Hessen, Niedersachsen, Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz, Saarlauter

I. Die Grundrechte

Artikel 1

(1) Die Würde des Menschen ist unantastbar. Sie zu achten und zu schützen ist Verpflichtung aller staatlichen Gewalt.

(2) Das Deutsche Volk bekennt sich darum zu unverletzlichen und unveräußerlichen Menschenrechten als Grundlage jeder menschlichen Gemeinschaft, des Friedens und der Gerechtigkeit in der Welt.

(3) Die nachfolgenden Grundrechte binden Gesetzgebung, Verwaltung und Rechtsprechung als unmittelbar geltendes Recht.

Artikel 2

(1) Jeder hat das Recht auf die freie Entfaltung seiner Persönlichkeit, soweit er nicht die Rechte anderer verletzt und nicht gegen die verfassungsmäßige Ordnung oder das Sittengesetz verstößt.

(2) Jeder hat das Recht auf Leben und körperliche Unversehrtheit. Die Freiheit der Person ist unverletzlich. In diese Rechte darf nur auf Grund eines Gesetzes eingegriffen werden.

Artikel 3

(1) Alle Menschen sind vor dem Gesetz gleich.

(2) Männer und Frauen sind gleichberechtigt.

(3) Niemand darf wegen seines Geschlechtes, seiner Abstammung, seiner Rasse, seiner Sprache, seiner Heimat und Herkunft, seines Glaubens, seiner

PROJEKT

Offene Gesetze

OffeneGesetze.de stellt das Bundesgesetzblatt in digitaler Form kostenfrei zur Verfügung.

Hintergrund

Im Bundesgesetzblatt (BGBl.) werden alle Gesetze der Bundesrepublik Deutschland veröffentlicht. Gesetze treten erst in Kraft, wenn sie dort erscheinen. Herausgeber ist der Bundesanzeiger Verlag, der 2006 privatisiert wurde. Er gehört zur Dumont-Verlagsgruppe. Der Verlag erhebt Urheberrechtsanspruch auf die Datenbank der Gesetzblätter. Diese sind zwar online einzeln einsehbar, aber können nicht gedruckt, durchsucht oder kopiert werden. Der Bundesanzeiger Verlag verbietet die Weiterverwendung. Wer die Gesetzblätter des Staates nutzen will, muss dem privaten Verlag Abo-Gebühren zahlen.

Zentrale Dokumente der Demokratie müssen offen für alle bereitstehen. Das Urheberrecht darf der Demokratie nicht im Wege stehen. Deswegen stellt OffeneGesetze.de sämtliche Bundesgesetzblätter seit 1949 frei, offen und kostenlos zur Verfügung.

Leistungen 2018

Wir haben Webseite, API und Scraper für die Volltextsuche des Bundesgesetzblatt (BGBl.) programmiert.

Um uns rechtlich abzusichern, haben wir ein Rechtsgutachten zum Thema Urheberrecht am Bundesgesetzblatt in Auftrag gegeben.

Highlights

42.000 Seitenaufrufe im Startmonat
Dezember 2018

seit Februar 2019 rund 3000 Seitenaufrufe
im Monat

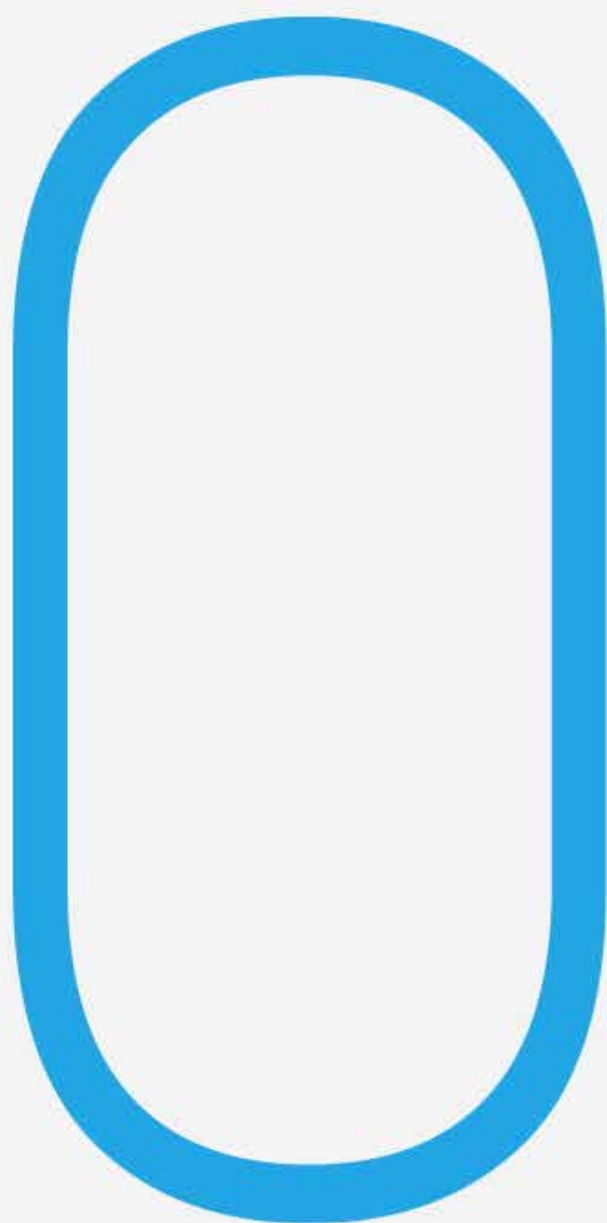
Stefan hat auf dem Chaos Communication
Congress einen Vortrag zu OffeneGesetze.de
gehalten.

Das Bundesjustizministerium hat nach dem
Launch angekündigt, das Bundesgesetzblatt im
Rahmen der E-Gesetzgebung zukünftig selbst
digital zu veröffentlichen.

Ausblick

Das politische Ziel beim Bundesgesetzblatt
ist erreicht, aber es gibt noch viele andere
Veröffentlichungen mit Gesetzeswirkung, die
nicht frei zugänglich sind, wie z. B. das Gemein-
same Ministerialblatt.

Ressourcen	ehrenamtlich Beteiligte: Stefan Wehrmeyer, Johannes Filter, Arne Semsrott Projektstart: August 2018; Launch: Dezember 2018 Freiwilligenstunden: 200+
Website	offenegesetze.de



PROJEKT

OParl

OParl ist eine Initiative zur Standardisierung des offenen Zugriffs auf parlamentarische Informationssysteme in Deutschland. Das Ziel von OParl ist die Schaffung einer Standard-API für den Zugang zu öffentlichen Inhalten in kommunalen Ratsinformationssystemen, damit die Inhalte daraus im Sinne von Open Data für möglichst viele verschiedene Zwecke eingesetzt werden können.

Hintergrund

Viele Kommunen, Landkreise und Regionen in Deutschland verfügen über Ratsinformationssysteme, um die Gremienarbeit im Gemeinderat, Kreistag etc. sowie den Ausschüssen und Bezirksvertretungen zu organisieren. In diesen Ratsinformationssystemen deutscher Kommunen verstecken sich viele Informationen. Einerseits wird dort die gesamte Kommunalpolitik dokumentiert – Entscheidungen, die ganz direkte Auswirkungen auf die Bewohner*innen der Stadt haben. Möchte man Bürgerinnen und Bürger in die Politik der Stadt einbinden und ihr kreatives Potential nutzen, so ist es wichtig, Informationen bereitzustellen.

OParl setzt sich für einen einheitlichen Zugriff auf diese Informationssysteme ein, um eine klassische Open-Data-Schnittstelle zu entwickeln. So kann das gesamte Potenzial von der Open-

Data-Community genutzt werden. Entwickler*innen und Designer*innen erhalten die Möglichkeit, Informationen neu darzustellen und Bürgerinnen und Bürger beispielsweise besser in Entscheidungsprozesse einzubinden. Die Transparenz kommt nicht nur interessierten Bürger*innen zu Gute: Andere Daten-Abnehmer wären z. B. Journalist*innen, Blogger*innen, Wissenschaftler*innen u.v.m. Nicht zuletzt ist OParl eine Form der digitalen Wirtschaftsförderung.

Eine Reihe an Ratsanträgen in verschiedenen Städten zeigt bereits jetzt, dass OParl wichtiger Teil einer Open-Data- und E-Government-Strategie ist. Projekte wie Politik Bei Uns und Frankfurt Gestalten oder auch die Arbeit von Abgeordnetenwatch.de zeigen das hohe Interesse und die Möglichkeiten der Nutzung von Ratsinformationssystemen.

Leistungen 2018

Ein weiterer Hersteller bietet OParl als Modul für Städte an.

Verschiedene weitere Kommunen haben eine OParl-Schnittstelle gekauft.

OParl ist Thema einer Unterarbeitsgruppe des Arbeitskreis Open Government geworden, welcher auf Vorschläge für den Nationalen Aktionsplan der OGP hinarbeitet.

Highlight	OParl 1.1 wurde veröffentlicht.
Ressourcen	Finanzierung: keine, ehrenamtlich Beteiligte: Ernesto Ruge, Konstantin Schütze, Stefan Graupner Beginn: 2013
Website	oparl.org

Suche nach Ratsdokumenten

Volltext-Suche

Zeitraum

☐ "Politik bei uns"-Kommentare ebenfalls durchsuchen

uns

Körperschaft:
Borlum

Typus

alles ausgewählt (0)

1 / 1975

19749 Ergebnisse sortiert nach Zufall

Anderungsantrag der CDU-Fraktion zu TOP 3.2

Körperschaft: Borlum
Typ: Antrag
Materie: CDU-Fraktion
Erstellt: 24.12.2014, 18:49 Uhr
"Politik bei uns"-Dokument

PROJEKT

Politik bei Uns

„Politik bei uns“ macht Entscheidungen in Stadt- und Landräten transparent.

Hintergrund

Das offene Ratsinformationssystem „Politik Bei Uns“ stellt Informationen und Vorgänge aus Rat und Verwaltung nutzerfreundlich dar, damit Bürgerinnen und Bürger politische Entscheidungen nachvollziehen und frühzeitig mitbestimmen können. Unser Projekt stellt als eine Art Datenmarktplatz Rats- und Verwaltungsdaten Drittentwicklern zur Verfügung, so dass diese ohne großen Aufwand weitere Applikationen bauen können. Neben Politik, Zivilgesellschaft und Journalist*innen profitiert auch die Wissenschaft von strukturierten und somit analysierbaren Daten.

Wer Politik mitgestalten möchte, muss gut informiert sein. All die Informationen über politische Entscheidungen in einer Kommune liegen in sogenannten Ratsinformationssystemen (oder kurz: RIS) und ein ganz großer Teil dieser Daten ist seit jeher öffentlich. Das Problem ist jedoch, dass die Ratsinformationssysteme Arbeitswerkzeuge für die Ratsmitglieder und

die Verwaltung sind. Veröffentlichung für Bürgerinnen und Bürger ist damit nicht der Fokus. Genau das möchten wir ändern.

Die Menschen in einer Stadt denken nicht in Gremien und Antragstypen, sondern in geographischen Orten und Stichworten. Zum Beispiel hat man eher die ungefähre Adresse und den Namen eines Spielplatzes im Kopf, nicht so sehr das zuständige Amt und die Legislaturperiode, in der der Spielplatz gebaut wurde. Um die Darstellung der politischen Entscheidungen in einer Kommune für Bürgerinnen und Bürger zu optimieren, sind die Daten in einer strukturierten Form nötig. Zu diesem Zweck haben wir den Industriestandard OParl entwickelt, welcher von der Mehrheit der Ratsinformationssystem-Hersteller inzwischen auch angeboten wird.

Mit den Daten im OParl-Format lassen sich nun ganz neue Darstellungen bauen. Dabei helfen moderne Webtechnologien wie Suchserver und das Verschneiden der Daten mit Geodaten von OpenStreetMap.

Highlights

Einige neue Kommunen auch außerhalb von NRW sind hinzugekommen.

Ressourcen	Finanzierung: ehrenamtlich mit temporären Förderungen Projektleitung: Ernesto Ruge Beginn: 2013
Webseite	politik-bei-uns.de



PROJEKT

Farmsubsidy

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 Präsentation 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 und NGOs, diesen großen Anteil des EU-Haushalts besser zu verstehen.

Leistungen 2018	<p>Daten-Archivierung für CAP-Subventionen 2017 vorangetrieben</p> <p>2000-3000 Unique Visitors im Monat seit Übernahme im April</p> <p>Basis-Support für Journalist*innen und NGOs, die mit den Daten arbeiten wollen</p>
Highlight	<p>Der Deutsche Umweltmedienpreis 2018 wurde an eine Recherche verliehen, die die FarmSubsidy.org-Daten intensiv genutzt hatte</p>
Ausblick	<p>Für 2018 ist angesetzt, dass mehr Daten wieder in die Suchmaschine integriert werden.</p>
Ressourcen	<p>Ehrenamtliche Arbeitszeit: ~120 Stunden im Jahr</p>
Website	<p>farmsubsidy.org</p>



PROJEKT

https jetzt

Zu wie vielen Behördenwebsites ist eine sichere, verschlüsselte Verbindung möglich?

Hintergrund

https.jetzt! ist ein Projekt, das zeigt, wie viele Behördenwebseiten HTTPS unterstützen. Wieso ist eine Verschlüsselung von Websites wichtig? Jede nicht verschlüsselte Übertragung von Daten kann im Internet abgefangen und somit auch manipuliert werden. Deshalb leuchtet wohl unmittelbar ein, dass jede Übertragung sensibler Daten, etwa bei Bestellungen in Online-Shops, beim Online-Banking oder auch bei Logins auf Websites mit nicht-öffentlichen Inhalten nur verschlüsselt erfolgen sollte. Für die Nutzer*innen bedeutet das: Im Zweifel, etwa bei der Benutzung von Online-Bestellformularen, sollte man immer in der Adresszeile prüfen, ob dort eine verschlüsselte Übertragung angezeigt wird. Seriöse und professionelle Anbieter werden vom Kunden keine Daten über unverschlüsselte Kanäle anfordern.

Aber auch bei der Übertragung von normalen Webinhalten ist eine Verschlüsselung sinnvoll. Die Verschlüsselung stellt sicher, dass wir nur die Daten bekommen, die wir angefordert

haben. Das ist wichtig, weil sich nicht nur unverschlüsselt übertragene Daten manipulieren lassen, sondern es kann z. B. in öffentlichen W-LANs Schadsoftware in die Daten eingefügt werden. Und nicht zuletzt erschwert andererseits die Verschlüsselung generell das Ausspionieren von Userverhalten.

Leistungen 2018

Idee und Beginn zum Open Data Day 2016 – Entwicklung OK-Lab-übergreifend in München und NRW. Seither evaluiert das Projekt regelmäßig, wie es um die Verbindungssicherheit zu Behörden- und Kommunenwebsites steht.

Dafür werden möglichst vielen Domains und Webseiten von Bundesbehörden und Kommunen gesammelt und auf der Plattform bereitgestellt.

Highlights

BSI empfiehlt anderen Ministerien eine Ablehnung der Herausgabe der Domains an uns aufgrund Bedenken zur inneren Sicherheit

Klage gegen das Gesundheitsministerium auf Herausgabe der Domains

Erste Kleine Anfrage im Bundestag, die sich auf <https://jetzt.net> beruft

Das Problemfeld wird im Tätigkeitsbericht des LfDI BaWü erwähnt

Ausblick	Für 2019 ist geplant, dass die Aktualisierung der Evaluation weiterhin monatlich stattfindet.
Resourcen	Finanzierung: keine, ehrenamtlich Beteiligte: Maximilian Richt, Ernesto Ruge
Website	https://jetzt.at

Tauchen Sie in die Geschichte Ihrer Stadt ein!

In den Archiven Ihrer Stadt schlummern Dokumente aus vielen Jahrhunderten. Das ist Ihre eigene Geschichte.
Für die Kolpingstadt-Körpers haben wir dieses Archiv für Sie geöffnet.
Viel Spaß beim Durchstöbern Ihrer Stadtgeschichte!

[Jetzt durchstöbern](#)

Home Recherche Informationen



Ihr Archiv noch besser machen

Stadtarchive erhalten hin und wieder Dokumente ohne Kontext. Es wäre doch aber schön, wenn wir auch diese Dokumente einordnen könnten.
Gemeinsam mit Ihnen, den Bürgerinnen und Bürgern Ihrer Stadt, können wir das schaffen - damit unser Archiv noch besser wird.
Sie also etwas über die auf dem Bild dargestellte Situation, über den Ort oder die Personen schreiben können, so kommentieren Sie einfach das



PROJEKT

Mein Stadtarchiv

Mein Stadtarchiv öffnet kommunale Stadtarchive für Bürgerinnen und Bürger und bieten eine Plattform, um die Archive gemeinsam zu verbessern.

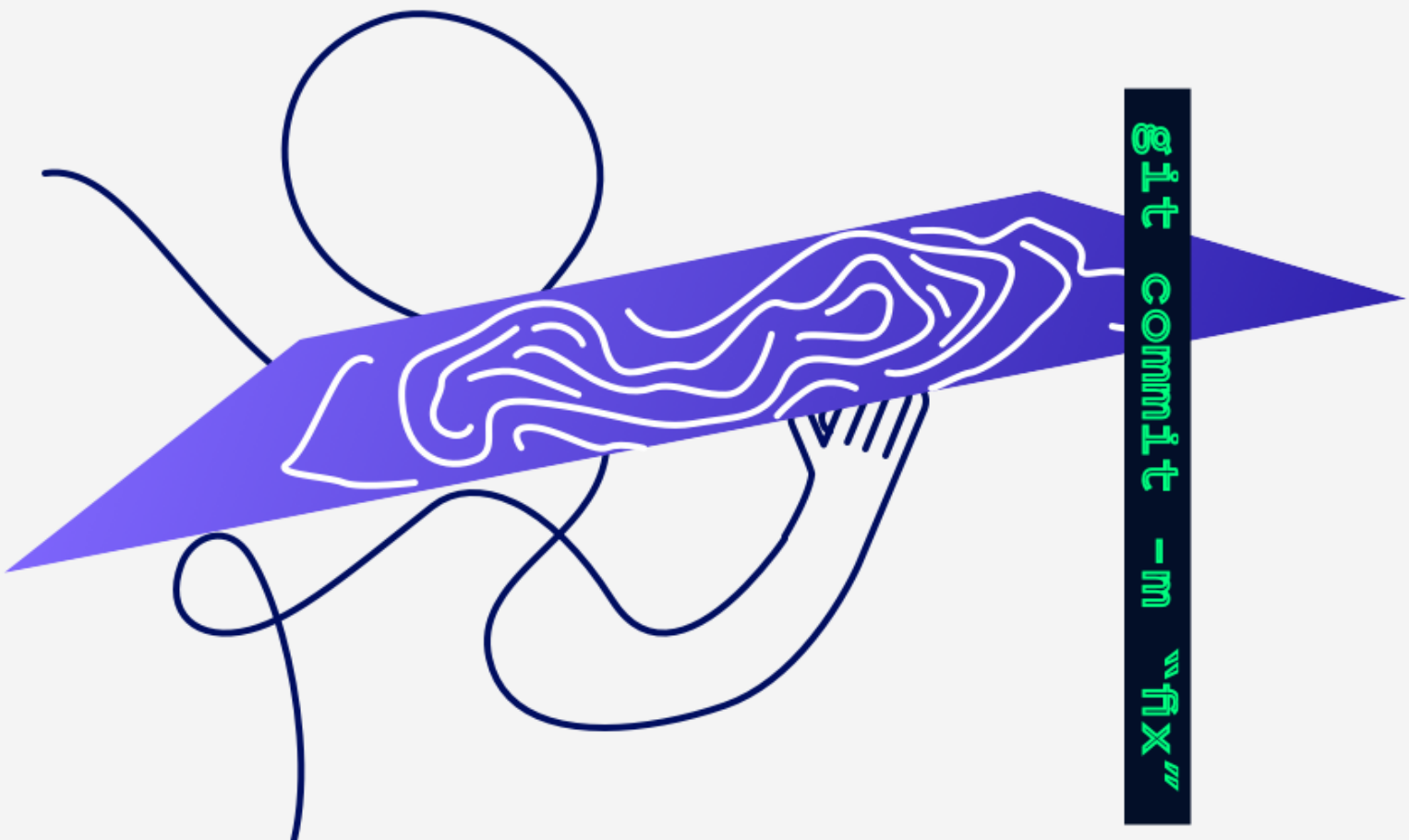
Hintergrund In Stadtarchiven sind viele Informationen und Dokumente, die Bürgerinnen und Bürger ganz persönlich betreffen – es ist ihre eigene Geschichte. Oft sind Stadtarchive jedoch vollständig offline, und die wenigen Online-Portale sind nur schlecht für normale Anwender*innen benutzbar. Dies hat das Stadtarchiv Kermen gemeinsam mit der OKF geändert und viele Daten aus dem Stadtarchiv öffentlich und möglichst unter freien Lizenzen zugänglich gemacht. Zudem gibt es über die Plattform wertvolle Rückmeldungen an das Stadtarchiv zu Dokumenten, deren Herkunft nicht ganz eindeutig ist.

Hintergrund Die Schnittstelle mit automatischer Datenaktualisierung wurde fertiggestellt und aktiviert.

Ressourcen Finanzierung: ehrenamtlich mit anfänglicher Förderung

Projektleitung: Ernesto Ruge

Beginn: 2017



`git commit -m "fix"`

Civic & Public Interest Tech

Civic Tech will neue Technologien und digitale Innovationen mit Regierungen und Verwaltungen zusammenführen, um zivilgesellschaftliche Interessen mit neuen und partizipativen Möglichkeiten 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 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 ist ein Konzept, das auf ähnlichen

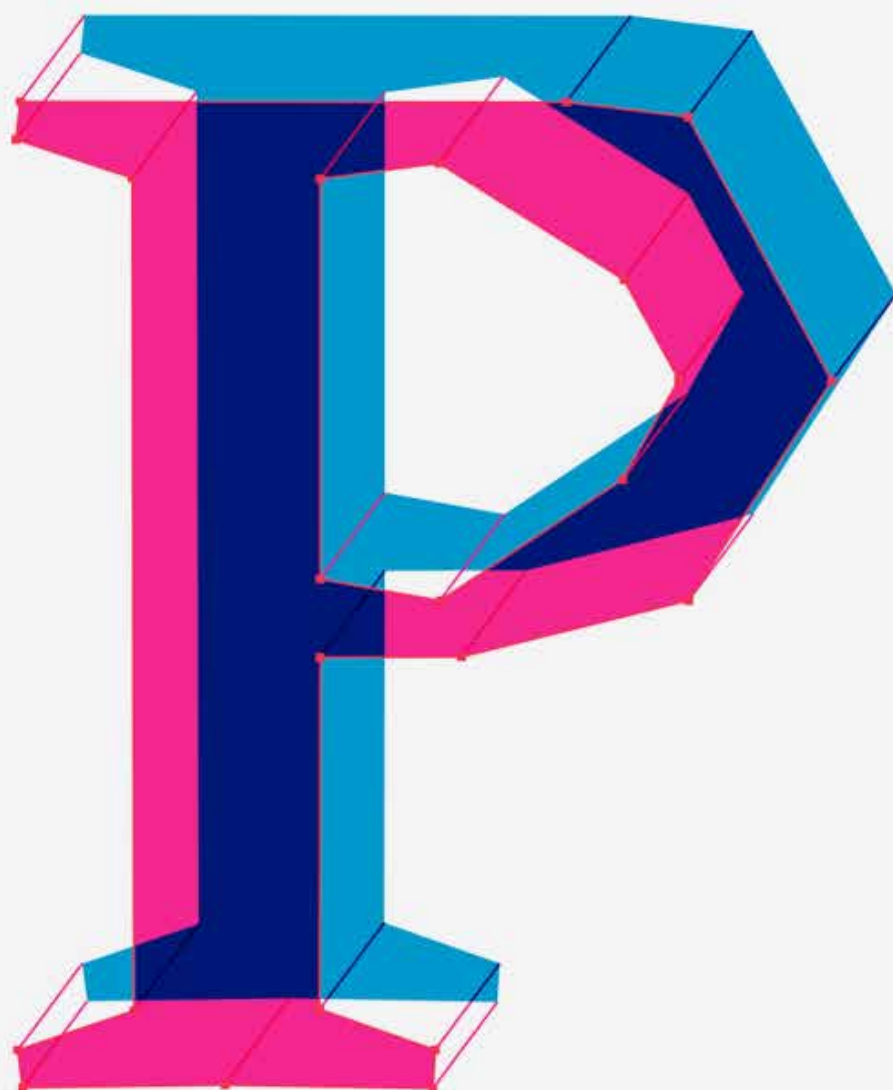
Prinzipien basiert: Technisch versierte Akteur*innen setzen ihr Können und ihre Kompetenzen im Sinne des Gemeinwohls ein und nehmen aktiv, d. h. systemisch, interdisziplinär und vor allem „bottom up“ an Innovationsprozessen teil, um hieraus entstehende Technologien in den Dienst der Gesellschaft zu stellen. Hinzu kommen die Einrichtung und Pflege von technischer Infrastruktur. Thematisch erweitert Public Interest Tech den Fokus des Civic Tech: Der Augenmerk liegt weiter darauf, zivilgesellschaftliche Interessen zu realisieren. Statt in einer Reformierung der Interaktionen zwischen Bürger*in und Staat wird jedoch viel größer gedacht: Community-Technologien und Infrastrukturen werden entworfen, aufgesetzt und zur Verfügung gestellt mit einem Verständnis für die ethischen, rechtlichen, politischen und gesellschaftlichen Herausforderungen des technologischen Wandels. Diese Herangehensweise kann konkrete Themen wie Umweltschutz, Menschenrechten, Gesundheit oder emergenten Technologien bearbeiten.

Rückblick

Im Jahr 2018 haben wir das Konzept für ein citylab.berlin mitentwickelt. Außerdem war der Energyhack 2 ein wichtiger Schritt zur weiteren Verzahnung von Nachhaltigkeits- und Tech-Communities.

Der Prototype Fund konnte 2018 die maximale Fördersumme je Team und Einzelentwickler auf 47.500 Euro erhöhen und den geforderten Eigenanteil der Projekte auf 5% reduzieren (von vorher 40%). Das ist ein Ergebnis der iterativen Anpassung an die realen Bedürfnisse von Selbstständigen als neuer Zielgruppe der Innovationsförderung, senkt die Zugangsschwelle und ermöglicht es weiteren Teilen der Zivilgesellschaft, Community-

Technologien zu entwickeln und nutzbar zu machen. Zudem haben wir einen wichtigen zivilgesellschaftlichen Beitrag zur öffentlichen Diskussion um die Anwendungen des maschinellen Lernens geleistet: Parallel zur Einrichtung der KI-Enquete durch die Bundesregierung (ohne nennenswerte zivilgesellschaftliche Beteiligung) haben wir mit der Förderrunde 5 „Maschinen lernen lassen“ Software-Ideen gesammelt, die die Potenziale und Herausforderungen von Künstlicher Intelligenz für die Gesellschaft erproben. Diese Anwendungsfälle erlauben, anhand von konkreten Umsetzungen den Diskurs anzureichern, zu kommentieren und Regulierungsbedarfe mitzuentwickeln.



PROJEKT

Prototypefund

Förderprogramm für die Entwicklung von Open-Source-Tools und Anwendungen in Bereichen wie Civic Tech, Data Literacy oder Datensicherheit

Eine besonders wichtige gesellschaftliche Herausforderung ist der selbstbestimmte und aufgeklärte Umgang mit der wachsenden Durchdringung unserer Gesellschaft durch neue Technologien, Daten und Algorithmen. Neben guten Werkzeugen auf der Anwendungsebene brauchen wir nachhaltige technische und Kommunikations-Infrastrukturen, die Bürger- und Freiheitsrechte zu wahren – Technologien im öffentlichen Interesse. Freie Informationen helfen dabei, unsere Umwelt zu analysieren und bessere Entscheidungen zu treffen. Dafür bedarf es nicht nur mehr offener Daten, sondern auch digitaler Partizipationsmöglichkeiten. Wie diese aussehen sollen, wissen die digital Engagierten selbst am besten. Für sie gibt es aber bisher in Deutschland kaum Möglichkeiten, ihr Engagement zu professionalisieren oder in Innovationsprozesse eingebunden zu werden.

Öffentliche Fördermaßnahmen in Deutschland richten sich vor allem an Unternehmen und Forschungseinrichtungen. Ein großer Teil des digitalen Ehrenamts wird jedoch von Einzelpersonen und kleinen interdisziplinären Teams geleistet. Weil diese ihre Projekte nicht konzentriert verfolgen können, kommt ein enormes Innovationspotenzial nicht zum Tragen. Damit überlassen wir als Gesellschaft digitale Angebote den großen Konzernen

und wirtschaftlichkeitsorientierter Forschung, fördern Symptome wie Vendor Lock-in und Datensammlungen. Dabei gibt es großen Bedarf an Alternativen.

Spezieller Förderfond:

Vergabe von Fördermitteln an Einzelpersonen und kleine Teams

Open-Source-Entwicklung, damit andere an den Ergebnissen teilhaben können/diese weiterverwerten können

Agendasetting über die Themenschwerpunkte bei den Ausschreibungen und in der Policyarbeit

Vernetzung von Akteur*innen und Community-Building im Bereich Civic Tech, Data Literacy, Software-Infrastruktur und IT-Sicherheit

Regierungsinstitutionen/Verwaltungen/Stiftungen: weitere Förderprogramme, die sich an den Bedürfnissen der Zielgruppe orientieren

Community: mehr Einzelpersonen nehmen die Arbeit an gesellschaftsrelevanten Inhalten und Projekten auf

Gesellschaft: Es gibt mehr Tools, Anwendungen und technische Infrastruktur, die Nutzer*innen einen emanzipierten und aufgeklärten Umgang mit Daten, Information und Kommunikation ermöglichen

Ziel: Digitale Anwendungen, Werkzeuge und Infrastrukturen, die einen mündigen Umgang mit Technologie ermöglichen, die Privatsphäre des Einzelnen schützen und die Selbstbestimmung der Nutzer*innen stärken; digitale Innovationen, die der Gesellschaft dienen, kurz: Public Interest Tech

Wie wirkt der Prototype Fund?

1 Das Problem

wenig digitale Innovation aus der breiten Gesellschaft
wenig finanzielle Förderung von Technologien mit Gemeinwohlansatz

2 Mögliche Ursachen

Mangelnde Ressourcen,

Digitales Ehrenamt ist aufwändig, wird jedoch kaum anerkannt und ist auf gängigem Wege nicht finanzierbar. Das Entwickeln neuer Technologien erfolgt ohnedies oft nach Wirtschaftlichkeits- oder Datenverwertbarkeitsgesichtspunkten.

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

Was angeboten wird, bestimmen derzeit große internationale Unternehmen oder Kapitalgeber. Das Wissen darüber, was benötigt wird und skaliert, liegt bei der Gesellschaft, wird aber nicht einbezogen.

führen dazu, dass

digitale Innovation in sozialen Bereichen in Deutschland kaum stattfindet und viele Technologien/Werkzeuge in den „Überwachungskapitalismus“ eingebunden sind und somit keine nachhaltigen und sicheren alternativen Infrastrukturen existieren.

3 Lösungsansatz

niedrigschwellige Förderung

Durch einen einfachen Bewerbungsprozess und ein neues, niedrigschwelliges Förderverfahren zeigen wir, dass die Förderung digitaler Innovationen aus der Gesellschaft möglich ist.

Kompetenzaufbau

Über Coachings in den Bereichen UX/UI tragen wir Wissen in die Open-Source-Community, die auch bei der Umsetzung weiterer Projekte helfen kann.

Sichtbarkeit

Wir geben (kleinen) Projekten und Prototypen Sichtbarkeit – über unsere Webseite, Medien, Konferenzen und andere Veranstaltungen sowie aktive Vernetzungsarbeit.

4 Angestrebte Wirkung

auf Förderer

Mehr Fördermittel werden niedrigschwellig Einzelpersonen bereitgestellt. Mehr Mut entsteht, prototypischer Projekte mit geringen Fördersummen zu fördern.

auf Entwickler*innen

Fördermittel werden als viable Möglichkeit angesehen, Projekte umzusetzen. Open Source und User Experience Design als Konzepte werden weiter verbreitet.

auf die Gesellschaft

Digitales Ehrenamt wird sichtbarer und erfährt mehr Anerkennung. Mehr Tools, Angebote und Infrastruktur für eine souveräne, digital handlungsfähige, informierte Gesellschaft entstehen.

gesellschaftliche Wirkung

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

Was ist 2018 passiert?

Ressourcen

Das Projekt begann im Mai 2016 und läuft voraussichtlich bis April 2021. Es handelt sich damit für 2018 um eine ganzjährige Laufzeit. Es ist zu 100% vom Bundesministerium für Bildung und Forschung finanziert. Das Budget für 2018 beträgt 2.342.284€.

100%

Finanzierung

2.342.284

Budget 2018

Personal	Projektleitung: Elisa Lindinger, Julia Kloiber Kommunikation: Jessica Binsch, Katharina Meyer Projekt-Management: Adriana Groh, Fiona Krakenbürger, Michael Peters Controlling: Nadine Evers technische Administration: Gregor Gilka
Erbrachte Leistungen	Projektverwaltung und Dokumentation Begleitforschung Eventmanagement Community Building und Aufbau eines Alumni-Netzwerks Betreuung der geförderten Projekte Vermittlung von Coachings Vernetzung Öffentlichkeitsarbeit: Social Media, Produktion eigener Inhalte Vorträge auf Konferenzen Agendasetting via Themenschwerpunkte und Auswahlprozess
Output	200 Projekte wurden und werden gefördert 400 Personen sind im Alumni-Netzwerk aktiv Knowledge Base steht frei zur Verfügung 6 Zwischenberichte 1 Abschlussbericht

1 Publikation zu Projektende

24 Events (Antragsworkshops, Kick-Off-Workshop und Demo-Day)

2 Videos pro Runde

8 Blogposts zu den Themenschwerpunkten

10 Vorträge auf Konferenzen und Fachveranstaltungen

Outcome

neue Narrative für Technologien werden geschaffen

Skill-Aufbau auf Seiten der Geförderten (UX-Design, Projektmanagement etc.)

Aufbau einer Community und eines Netzwerks

ein Beispiel für ein neues Ökosystem für erfolgreiche Projektförderung wird gesetzt

der Fund ist Vorbild und Aspekte werden von anderen Förderern aufgegriffen

Impact

soziales Engagement wird nachhaltig und mehr soziale Gerechtigkeit und Chancengleichheit entsteht

mehr nutzerfreundliche und sichere Technologieentwicklungen

Personal

Kulturwandel im Fördersystem wird herbeigeführt:

Förderung für Civic-Tech-Projekte und kleine Teams

Förderung von technischer 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 viabel sind. Im Zuge der aktuellen Diskussion über Innovationsförderung sind Einzelpersonen und kleine Teams die Zielgruppe des Prototype Funds, für die es bisher keine niedrigschwellige öffentliche Förderung gibt. Der Prototype Fund richtet sich gezielt an Softwareentwickler*innen und kleine, interdisziplinäre Teams, die gesellschaftliche Themen vorantreiben. In der Begleitforschung evaluieren wir jede Förderrunde in den Bereichen Outreach, Bewerbungs- und Bewertungsprozess sowie mit Blick auf die Umsetzungsphase und passen von Runde zu Runde die Modalitäten weiter an. Besonders hervorzuheben ist hier der Anstieg der Förderquote

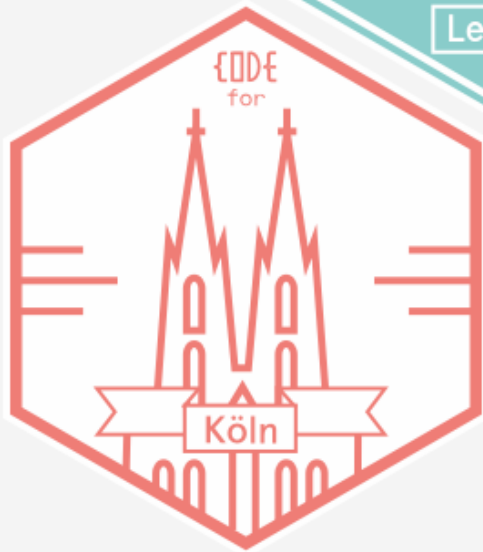
von 60% auf 95%, wodurch sich der notwendige Eigenanteil für die Projekte deutlich verringert hat. Geförderte Projekte erhalten UX-Coachings, um auf die jeweilige Zielgruppe angepasst und besser für sie nutzbar zu werden. Die Coachings wurden von den geförderten Projekten durchweg positiv evaluiert. Zusätzlich dazu wollen wir nun auch Coachings in den Bereichen Kommunikation und Außendarstellung sowie Finanzen anbieten.

Ausblick

Der Prototype Fund braucht pro Call mindestens 75 Einreichungen, um fortgeführt zu werden. Mit Blick auf die bisher hohen Einreichungszahlen müssen wir um die Fortführung nicht fürchten. Aufgrund des großen Rücklaufs den ersten beiden Runden wurde das Projekt im Sommer 2017 um zwei Jahre und vier weitere Runden verlängert. Deshalb legen wir ein Augenmerk darauf, mit jedem Call neue Zielgruppen anzusprechen und das Feld der Einreichenden zu diversifizieren.

Website

prototypefund.de



PROJEKT

Code for Germany

Netzwerk zur Förderung von Civic Tech und Open Data in Deutschland

Code For Germany ist ein Netzwerk von Gruppen ehrenamtlich engagierter Freiwilliger, die ihre Fähigkeiten nutzen, um ihre Städte und das gesellschaftliche Miteinander positiv zu gestalten. Sie setzen sich für mehr Transparenz, Offene Daten und Partizipation in ihren Städten ein. Sie vermitteln insbesondere zwischen Zivilgesellschaft, Verwaltung und Politik und nutzen ihre Fähigkeiten, um die Kommunikation zwischen ihnen zu verbessern und notwendige Impulse zu setzen, damit die Möglichkeiten der offenen und freien Digitalisierung so vielen Menschen wie möglich zugute kommen.

In Kommunen und Städten werden immer mehr Open-Data-Portale aufgesetzt und Behörden stellen ihre Informationen öffentlich zur Verfügung. Jedoch mangelt es an Anwendungen für die Daten, die echte Partizipation ermöglichen, spannende Nutzungsmöglichkeiten schaffen und Bürger*innen involvieren.

Offene Daten alleine reichen nicht aus. Wir brauchen technikaffine Menschen, die Lust und die Möglichkeiten haben, die Daten so aufzubereiten, dass sie von Bürger*innen genutzt werden können, um sich zu informieren und ihre Stadt mitzugestalten. In Behörden fehlen häufig das technische Know-How und die Design-Expertise, um basierend auf diesen Daten Anwendungen zu entwickeln. Zwar werden auf Hackdays immer wieder Ideen entwickelt, jedoch ohne eine nachhaltige Struktur, dank der sie zu Ende gedacht werden könnten.

Code for Germany ist ein Netzwerk von ehrenamtlichen Entwickler*innen, Designer*innen und interessierten Bürger*innen, die Lust darauf haben, ihre Fähigkeiten für ihre Städte und Nachbarschaften einzusetzen. Sie treffen sich regelmäßig in ihren Städten in den OK-Labs und entwickeln gemeinsam Ideen weiter. In Zusammenarbeit mit den Bewohner*innen, Behörden, der Politik und dem OK-Lab-Netzwerk werden Daten weiter geöffnet, Anwendungsmöglichkeiten geschaffen und positive zivilgesellschaftliche Impulse für die Stadt der Zukunft gesetzt.

Es werden auf Basis von Offenen Daten Anwendungen entwickelt, die den Nutzen von Offenheit und Transparenz aufzeigen. Bürger*innen nutzen diese Anwendungen, um sich zu informieren und um zu partizipieren. Die Labs werden wichtige Ansprechpartner in ihren Städten und sind Knotenpunkte für digitale Initiativen, Behördenmitarbeiter*innen und Bürger*innen.

Durch die Arbeit der Open Knowledge Labs werden die Kommunalverwaltungen, Behörden und Stadtregierungen transparenter in ihrem Handeln. Bürger*innen können Stadtentwicklung aktiv mitgestalten, indem sie sich informieren und digitale Tools nutzen. Menschen, die ihre technischen Fähigkeiten ehrenamtlich einsetzen, können im Rahmen der Labs solche gemeinnützigen Tools entwickeln.

Wie wirkt der Code for Germany?

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 einzelne Akteure 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 und 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, Open Government steigt.



PROJEKT

OpenSCHUFA

OpenSCHUFA war eine Kampagne, die zu einer groß angelegten Datenspende aufgerufen hat, um Einblicke in die die Blackbox SCHUFA zu gewinnen und auf bestehende Missstände aufmerksam zu machen.

Hintergrund	<p>Ob Kredite, Handyverträge oder Wohnungsbeerbungen – bei wichtigen Verbraucherfragen spielt der Schufa-Score eine zentrale Rolle. Wer zu wenige Punkte hat, geht oft leer aus. Das Scoring-Verfahren des Privatunternehmens Schufa ist allerdings höchst intransparent. Als Geschäftsgeheimnis ist es der Öffentlichkeit nicht zugänglich. Das wollen wir mit dem Projekt OpenSCHUFA ändern.</p>
Leistungen 2018	<p>Crowdfunding für das Datentool mit 43.000 Euro</p> <p>100.000 Datenanfragen an Kreditauskunfts-teien, über 30.000 an die Schufa</p> <p>deutschlandweite Aufmerksamkeit, zweimal bundesweit in den Hauptabendnachrichten, insbesondere Analysen vom Bayrischen Rundfunk und SpiegelOnline</p>

Highlights	Neue Erkenntnisse aufgrund der Datenauswertung der crowdsourced 3.000 Datenspenden
Ausblick	Für 2019 stehen Policymeetings sowie ein Treffen mit Staatssekretär zum weiteren Vorgehen an.
Ressourcen	Finanzierung: Crowdfunding Beteiligte: Walter Palmetshofer, Arne Semsrott und Partner Algorithmwatch Beginn: Februar 2018
Webseite	openschufa.de



PROJEKT

Energyhack 2.0

Energyhack ist ein Hackathon rund um offene Energiedaten.

Hintergrund Unser Energieangebot und die Wege der Erzeugung sind vielfältig, doch wie wird Energie verteilt und wie schaffen wir es, dass mehr Informationen zwischen den Geräten der Erzeuger und denen der Verbraucher*innen ausgetauscht werden? Zu diesen Fragen luden wir Entwickler*innen, Designer*innen, Forscher*innen und innovative Vordenker*innen der Energiebranche ein, 24 Stunden lang Ideen zu entwickeln, Hardware-Prototypen zu entwerfen oder neue Apps zu programmieren.

Leistungen 2018

Internet of Bears: eine Open Source IoT-Lernplattform für Schüler*innen auf Basis des Projekts Strombären. Team: Chaos macht Schule & OK Lab Potsdam (Benni, Forian, Bernd, Martin)

Simspeicher: stellt die Aufgabe: „Versucht, mit einem Speicher Euren Stromverbrauch zu optimieren!“ Team: Malte Viefhues und Mario Pilz

Wer oder Was bin ich?: ein Datenratenspiel mit der großen Frage: Aus welchem *werk stammen die Daten? Team: Johannes Filter und Andreas

Ausblick	Im Rahmen von WindNode wollen wir noch mindestens ein weiteres Community-Event rund um offene Energiedaten in den nächsten Jahren durchführen. Um interessante Projekte zwischen den Veranstaltungen von der Idee auf dem Hackathon zum fertigen Prototypen und funktionierenden Demonstrator entwickeln zu können, hat Stromnetz Berlin im Rahmen von WindNODE ein Budget von 30.000 Euro eingeplant. Damit wollen wir den Hackday-Effekt abschwächen und fördern, dass tolle offene Softwareprojekte langfristig umgesetzt werden können.
Ressourcen	Finanzierung: 30.000 € Partner: stromnetz Berlin & WindNODE Projektleitung: Walter Palmetshofer
Webseite	energyhack.de

RETTE DEINEN NAHVERKEHR!

Offene Fahrplandaten statt vernetzter Systeme

Für die Mobilität von morgen brauchen wir offene Fahrplandaten für alle. Momentan geben die Verkehrsverbünde ihre Daten aber nicht heraus.

HILF MIT UND FORDERE OFFENE DATEN!

WIE KANN AUCH DEIN VERBUND DATEN BEITRAGEN?

Wir brauchen den politischen Willen, offene Daten für die Mobilität von morgen anzuketten. Hilf mit, deinen Verbund zu öffnen!

PROJEKT

Rette deinen Nahverkehr

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

Hintergrund

Eine Fahrplanauskunft gehört zu den Grundaufgaben eines Verkehrsverbundes. In Zeiten von Internet und Smartphones sind Papierfahrpläne oder PDFs nicht mehr zeitgemäß. Mit dem öffentlichen Bereitstellen von maschinenlesbaren Fahrplandaten 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.

Bislang bieten nur ausgewählte Vorreiterverbünde und -unternehmen ihre Fahrpläne im GTFS-Format an. Viele Verbünde sind immer noch der Ansicht, den Routenplaner für die Zukunft ganz alleine stemmen zu können und

investieren dafür insgesamt viele Millionen Euro aus Steuergeldern in nicht sonderlich innovative Großprojekte.

Gerade für Fahrgäste, die in verschiedenen Regionen mit dem ÖPNV unterwegs sind, oder Tourist*innen können offene Fahrplandaten eine große Hilfe sein, weil sie nicht für jede Region oder Stadt eine eigene App herunterladen müssen oder sich die Adressen der verschiedenen Fahrplanauskunftsseiten merken müssen. Sind die Fahrplandaten offen, können Entwickler*innen viele Verbünde in einer App vereinen. Beispiele für solche Anwendungen sind z. B. TransitApp oder Citymapper.

Leistungen 2018

In den letzten 12 Monaten gab es es zusätzliche Nahverkehrsdaten vom VRS Verkehrsverbund Rhein-Sieg, dem HVV Hamburger Verkehrsverbund, dem KVV Karlsruher Verkehrsverbund, dem VGN Verkehrsverbund Großraum Nürnberg und den LVB Leipziger Verkehrsbetrieben.

6 Veranstaltungen mit produktiven Ergebnissen

Entwickeln einer Städtemobilitätsstrategie

Ausblick

aktive, konsequente Überzeugungsarbeit bei Kommunen und Verwaltungen

Unterstützung bei der Umsetzung der Delegierten Verordnung 2017/1926

Projektüberführung

Ressourcen	Finanzierung: keine (ehrenamtliches Community-Projekt) Partner: Verschwörhaus Ulm, Community, DB, BMVI Beteiligte: Maximilian Richt, Stefan Kaufmann, Walter Palmetshofer
Webseite	rettedeinennahverkehr.de



Offene und politische Bildung

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 eine selbstbestimmte, kritische Nutzung und mediale Produktion. Dafür nötig sind Freiräume für junge Menschen, 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 Hacker*innenethik. 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. Es geht 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.

Rückblick

Der Digitalpakt der Bundesregierung über insgesamt 5,5 Milliarden Euro ist nun endgültig auf dem Weg. Auch wenn Investitionen in oftmals mangelhafte digitale Infrastrukturen an Schulen notwendig und wichtig sind, ist damit lediglich ein Schritt von vielen getan. Smartboards machen sich zwar gut auf Fotos, sind aber nur ein Medium, dessen Einsatz erst dann sinnvoll wird, wenn es von geschultem Fachpersonal bedient und in den Unterricht eingebettet werden kann. Ähnliches gilt für Tablets: Werden diese nur genutzt, um bestehende Lerninhalte von Papier auf Bildschirme zu übertragen, ist keine digitale Mündigkeit gewonnen. Wichtige Posten wie Intra- und Internet, Wartung und Systemadministration werden darüber hinaus tendenziell vernachlässigt. Die Kapazität einzelner Schulen, die zur Verfügung stehenden Mittel sinnvoll und nachhaltig einzusetzen, wird sich noch zeigen. Insgesamt müsste Deutschland ohnehin laut Schätzungen der OECD jährlich rund 30 Milliarden Euro mehr in

Bildung investieren, um gemessen am Bruttoinlandsprodukt auf einem Level mit anderen Industrienationen zu sein. Die große Frage, die nicht zuletzt aufgrund des Bildungsföderalismus selten diskutiert wird, ist die nach Sinn und Zweck digitaler Offensiven im Bildungssektor. Zeitgemäße Bildung und die Entwicklung digitaler Mündigkeit erfordert (wie oben beschrieben) die Inbezugnahme politischer, ethischer und gesellschaftlicher Fragen im Umgang mit Digitaltechnik. Offene Bildungsformate fördern eine kritische Einstellung gegenüber den omnipräsenten digitalen Konsumangeboten und stellen die Frage, wie Technik für die Gesellschaft eingesetzt werden kann. Um dies umzusetzen, sind Rahmenbedingungen notwendig, die ein freies und selbstbestimmtes Arbeiten erlauben und von kompetenten Expertinnen und Experten begleitet werden. Traditionelle Unterrichtsformate und Klassenräume sind damit in ihrer aktuellen Form nur bedingbar vereinbar.

Unsere Projekte im Bereich Offener Bildung haben im letzten Jahr gezeigt, wie Bildung auch anders geht: Jugend hackt veranstaltete 2018 beispielsweise im deutschsprachigen Raum 8 Hackathons mit mehr als 400 Jugendlichen sowie einen deutsch-türkischen Jugendaustausch. Möglich gemacht wurde dies durch über 5000 Freiwilligenstunden seitens der begleitenden Mentor*innen.

Die Demokratielabore führten ihre 12 verschiedenen, eigens entwickelten Workshopformate insgesamt 73 mal in außerschulischen Jugendeinrichtungen deutschlandweit durch und erreichten dabei über 680 Jugendliche und 300 pädagogische Fachkräfte. Auf der Selbstlernplattform finden Interessierte nun zahlreiche Materialien, Ideen und Tools für digitale Jugendprojekte, die zur Gestaltung der Gesellschaft von morgen beitragen. Zudem bleibt jede Menge Raum, die Plattform mit eigenen Ideen und Themen anzureichern. In den deutschlandweit verteilten

edulabs hat sich eine nachhaltige Community von über 150 digital kompetenten Bildungsreformern und -reformerinnen gegründet, die an zeitgemäßen Formaten und Tools arbeiten, die unsere Bildungsprozesse erneuern und frei lizenziert sind. Durch zahlreiche Kommunikationsmaßnahmen und das erste Forum Open Education wurden ihre Positionen und Projekte einer breiten Öffentlichkeit sowie politischen Entscheidungstragenden zugänglich gemacht. Der Turing-Bus fuhr erstmals durch den in vielerlei Hinsicht vernachlässigten ländlichen Raum, um über 450 Teilnehmende bei Digitalworkshops mit regionalen Hackspaces zusammenzubringen. Vor allem dank der aktiven Unterstützung von Expert*innen digitaler Disziplinen und Vertreter*innen regionaler Initiativen (Offene Werkstätten, Hackspaces, OK-Labs) entstanden 13 spannende Stationen mit Hands-on-Workshops, Screenings und Diskussionsformaten mit Regionalpolitiker*innen.

Insgesamt haben wir in den Workshops und Veranstaltungen von Jugend hackt, Demokratielabore, Turing-Bus und edulabs 2018 über 1.500 Kinder, Jugendliche, Eltern und Lehrkräfte in der Anwendung digitaler Tools für gesellschaftliche Fragestellungen geschult.



PROJEKT

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 die 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 für Programmier-Einsteiger*innen. 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 lösen, vertiefen die Fähigkeit, gesellschaftliche Herausforderungen zu benennen und entwickeln mit Hilfe ihrer technischen und digitalen Kompe-

tenz Lösungsideen für gesellschaftliche Herausforderungen. 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 wie sich diese zum Wohl der Gesellschaft nutzen lassen.

Wie wirkt Jugend hackt?

1 Das Problem

Die Umsetzung der Agenda 2030 in Deutschland ist nicht ausreichend ambitioniert.

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 für Programmier-Einsteiger*innen

Jugendliche werden von Nutzer*innen zu Gestalter*innen. Sie erleben, dass sie mit digitalen Mittel ihre eigenen Ideen in die Tat umsetzen können und gewinnen an Mündigkeit und Selbstbestimmtheit.

internationaler Schüler*innenaustausch

Das deutsch-türkische Austauschprogramm von Jugend hackt, re:coded und der deutsch-türkischen Jugendbrücke 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.

Was ist 2018 passiert?

Ressourcen

Das Projekt läuft ganzjährig und ist zu 100% finanziert und wird unter anderem durch die SKala-Initiative, das Auswärtiges Amt, Google, Adesso und viele weitere Geldgeber gefördert.

100%

Finanzierung

149.894€

Sachkosten

ca. 6000h

ehrenamtliche Arbeit
durch Mentor*innen

Personal

2 Projektleiterinnen | 1 Projektmanagerin | 1
Community Manager | 1 Design-Lead | 1 Tech-
Lead | 1 stud. Hilfskraft | BFDler

Partner

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

Erbrachte Leistungen

verschiedene Veranstaltungsformate für Jugendliche

medienpädagogisch fundierte Veranstaltungs-Konzepte, um die gesteckten Ziele zu erreichen

Gewinnen und Fortbilden von Mentor*innen (ehrenamtliche Expert*innen)

Vernetzung und Wissensaustausch zwischen allen Partnern

Output

7 Jugend-Hackathons in Deutschland

1 Jugend-Hackathon in der Schweiz

1 deutsch-türkisches Austauschprogramm in Berlin

mehr als 40 Hello-World-Workshops für Programmier-Einsteiger*innen

mehr als 500 Mädchen und Jungen haben teilgenommen

erfolgreiche Ausschreibung für die Pilotregionen der Jugend-hackt-Labs mit über 30 Bewerbungen

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.

Impact

Die Jugendlichen werden in ihrer Fähigkeit gestärkt, Dinge selbst zu gestalten und ihr technisches Know-how mit gesellschafts-politischem 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?

Fokus auf qualitativem Wachstum

Welche Hürden wurden wie gemeistert?

Führungswechsel und Teamwachstum wurden erfolgreich umgesetzt

Welche Indikatoren (siehe Output oben) werden wie überprüft?

Anzahl der Veranstaltungen

Resonanz der Teilnehmer*innen (wie stark werden die Veranstaltungen nachgefragt, Feedback-Fragebogen)

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

Netzwerktreffen 2x jährlich mit allen Partnern

regelmäßige Beratungstermine für Partner

Strategie-Meeting zur Jahresplanung

Kooperationsvereinbarungen mit Partnern

Ausblick

Welche Risiken und Chancen sind absehbar?

Risiken: zu schnelles Wachstum der Angebote und des Teams

Lösung: modularen Aufbau der Angebote stärker dezentralisieren und mehr Zeit für Teamwachstum einplanen

Welche Vorhaben und konkreten Meilensteine sind geplant?

Start der ersten beiden Jugend hackt Labs

Website-Relaunch

Intensivierung des Community-Managements

Weiterentwicklung der pädagogischen Schulung für Mentor*innen

nachhaltigeren und regelmäßigeren Austausch der Zielgruppe fördern

Website

jugendhackt.org





PROJEKT

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). Es fehlt an geeigneten Möglichkeiten der demokratischen Mitsprache, die mit den Lebenswelten Jugendlicher vereinbar sind und über die sie Selbstwirksamkeitserfahrungen sammeln können.

Der 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 fördern und schaffen ...

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 erhalten dadurch mehr Sichtbarkeit im unmittelbaren Umfeld und sammeln Selbstwirksamkeitserfahrungen im Umgang mit Digitalität und Demokratie. Pädagogische Fachkräfte lernen neue (digitale) Ansätze der Jugendarbeit kennen und erweitern ihr Netzwerk in die netzpolitische Community hinein. Fachkräfte im Management und der Verwaltung nutzen 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 werden Jugendliche zu maßgeblichen demokratischen Akteur*innen und gestalten ihre Gesellschaft aktiv mit.

Wie wirken die Demokratielabore?

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 regelmäßig Austausch einladen und durch eine Unterstützungsstruktur getragen werden

4 Lösungsansatz

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 alltägliche 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 2018 passiert?

Ressourcen

Das Projekt begann im Juni 2017 und läuft bis April 2019. Es handelt sich damit für 2018 um eine ganzjährige Laufzeit. Das Projekt ist zu 100% finanziert und wird im Jahr 2018 durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2017/18) und die Bundeszentrale für politische Bildung (2018/19) gefördert. Das Budget für 2018 beträgt 824.910,36 Euro.

510.542€

Personalkosten

127.331€

Honorare

59.832€

Sachkosten

54.283€

Reisekosten

72.920€

Verwaltungskosten

Personal

1 Projektleitung | 1 Modulleitung | 1 Projektkoordination | 7 Projekt- und Juniorprojektmanager*innen | 1 Tech Lead | 1 Design Lead | 1 Modulmanagement | 2 Softwareentwickler*innen | 2 studentische Mitarbeiter*innen | 1 Bundesfreiwilligendienstleistende*r | 1 Supervision & Intervention

Partner

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

Erbrachte Leistungen

für Jugendliche

Workshops und Digital-AGs für Jugendliche
Vernetzung mit anderen Technikinitiativen
Lernplattform mit inspirierenden Projektideen und Tutorials

für erwachsene Fachkräfte/Multiplikator*innen

Train-the-Trainer-Schulungen zu den entwickelten Workshops

4 Fachkräfteschulungen (Themen: Citizen Science, Digitales Storytelling, Offene Daten in der Jugendarbeit, Twitterdebatten analysieren)

Konzeption und Durchführung einer zweitägigen
Data Expedition

Entwicklung und Durchführung eines Daten-
spaziergangs durch Berlin inkl. Web-App

Sonstige

Netzwerktreffen für Fachkräfte der neu
gegründeten Digital-AGs

Output

Konzeption von 3 weiteren Workshopformaten

73 Workshopdurchführungen für Jugendliche
und Multiplikator*innen

3 Digital-AGs in Einrichtungen außerschulischer
Jugendarbeit

insgesamt 991 erreichte Personen (684
Jugendliche, 214 päd. Fachkräfte, 93 Fach-
kräfte aus Management und Verwaltung)

4 Handreichungen zu den Fachkräfteschu-
lungen

6 Vorträge

Social Media: ca. 416.000 Impressionen und
708 Follower auf Twitter, 481 Abonnent*innen
auf Facebook

Webseite: ca. 7,5k Besucher*innen, ca. 1.800
Downloads von Materialien

Newsletter: ca. 100 Abonnent*innen nach
Umstellung gemäß DSGVO

Outcome

Jugendliche

setzen eigene digitale Projekte um und testen sie,

lernen einen kreativen Umgang mit konkreten digitalen Tools und Technik im Internet,

erkennen verschiedene Meinungen an und tauschen sich aus,

verstetigen ihre kritische Auseinandersetzung mit Themenfeldern (Peer-to-Peer!).

Päd. Fachkräfte (vor Ort, direkte Arbeit mit ZG Jugendliche)

setzen sich selbstgesteuert mit digitalen Angeboten auseinander,

geben Raum für digitale Angebote der Jugendlichen,

schaffen lokale Angebote geschaffen und / oder werten sie auf.

Fachkräfte aus Management und Verwaltung

erkennen den Wert von Daten und stellen diese selbst bereit,

vertiefen digitale Fähigkeiten und wenden sie an.

Impact

Die Zugänge Jugendlicher zur Gesellschaft und ihre Repräsentanz in ihr sind gleichermaßen gegeben. Die Jugendlichen haben eine kritische Haltung und digitale Mündigkeit erworben und setzen diese zur Gestaltung der Gesellschaft ein. Das digitale Ehrenamt wird gestärkt durch seine gesellschaftliche Anerkennung.

edu;labs

PROJEKT

edulabs

Projekt zur Förderung offener Bildungsmaterialien

Mit der digitalen Transformation an Schulen stellt sich die Frage nach einer zeitgemäßen Vermittlung: Wie lässt sich Lehren und Lernen gestalten, damit es eine offene Gesellschaft fördert?

Potenzielle digital gestützten Lernens werden nicht genutzt. Offene Bildungsmaterialien sind wenig bekannt und wichtige Kompetenzen wie Kreativität, Kommunikation, Kollaboration und kritisches Denken (zeitgemäße Bildung) werden kaum vermittelt.

Viele der Lehrenden sind überfordert mit den Möglichkeiten des digitalen Raumes. Die Abgehängten bleiben abgehängt; digitale Mündigkeit wird erschwert. Es mangelt an guten und nachnutzbaren Unterrichtsmaterialien und Konzepten für zeitgemäße digital gestützte Methoden und Engagierte sind häufig isoliert. Gute Ansätze bleiben dadurch unbekannt und das Rad wird vielfach neu erfunden.

Um diese Probleme zu lösen, werden durch Vernetzung von Lehrenden, Makern, Designer*innen und der Open Source-Community mit Partnerschulen und durch Unterstützung und Sichtbarmachen von innovativen Bildungsprojekten sowie ein mit der Community zusammen erfolgendes Entwickeln von Unterrichtsideen und Materialempfehlungen sowie Lehrer*innenfortbildungen Synergieeffekte geschaffen.

Dadurch soll gefördert werden, dass Lehrende sich vernetzen und sie innovative Unterrichtsmaterialien zu zeitgemäßer Bildung und digital gestützten Methoden erstellen, nutzen und

teilen. Open Source-Initiativen arbeiten ihre Materialien nachnutzbar auf und Partnerschulen erhalten Impulse für offene Bildung und Partizipation.

So kann sich Lehr- und Lernkultur durchsetzen, mit der sich digitale Mündigkeit und Partizipation in breiten Schichten der Gesellschaft etabliert.

Wie wirkt edulabs?

1 Das Problem

Das deutsche Bildungssystem fördert zeitgemäße gesellschaftliche Partizipation unzureichend.

2 Mögliche Ursachen

Mangelndes Wissen,

Die Potenziale von offenen Bildungsmaterialien (OER) und digital gestützten Methoden sind kaum bekannt. Anforderungen und Möglichkeiten der digitalen Welt entwickeln sich schneller als das klassische Schulbuch.

fehlende Vernetzung

Engagierte Lehrende sind meist Einzelkämpfer*innen in ihren Institutionen; es gibt wenig Inspiration und Unterstützung für zeitgemäße Bildung. Vorhandene Materialien und Konzepte werden wenig nachgenutzt.

führen dazu, dass ein souveräner, produktiver und verantwortlicher Umgang mit digitalen Medien in der Wissensgesellschaft Glücksache bleibt und das Potenzial der Digitalisierung für gesellschaftliche Teilhabe verschenkt wird.

3 Lösungsansatz

Vernetzung und Sichtbarkeit

Wir machen innovative Ansätze zeitgemäßer, offene Bildung sichtbar und vernetzen Bildungsgestalter*innen, die sich für partizipative Methoden und selbstgesteuertes Lernen einsetzen.

Entwickeln von Unterrichtsmaterialien

Zusammen mit der edulabs-Community und Partnerschulen entwickeln wir eine Sammlung von Unterrichtsideen und Materialien für zeitgemäße Bildung. Die Empfehlungen mit Praxisbezug unterstützen Lehrende bei der Nutzung von OER.

Qualifizierung von Multiplikator*innen

In Fortbildungen mit Partnerschulen, Medienpädagog*innen und Lehrenden vermitteln wir Best Practices, Konzepte und Erfahrungen aus der edulabs-Community zu offener Bildung in der digitalen Welt.

4 Angestrebte Wirkung

auf Lehrende

Sie wissen um die Möglichkeiten von offener Bildung und digital gestützten Methoden

auf Partnerschulen

Die Unterrichtspraxis wird gestärkt, indem Lehrende bei der Vermittlung digitaler Kompetenzen unterstützt werden.

Das Kollegium wird durch Impulse aus dem edulabs-Netzwerk gestärkt.

Dadurch wächst auch die Akzeptanz gegenüber digitalen Tools in den Schulen.

auf Multiplikator*innen

Aktive Bildungsinnovator*innen erhalten eine größere Aufmerksamkeit. Durch interdisziplinäre Vernetzungstreffen und daraus resultierende Serendipität entstehen neue Ideen und Weiterbildungsmomente.

Ihnen wird ein attraktives Marketing-Konzept für zeitgemäße und freie Bildung zur Verfügung gestellt, welches sie auch für das Erreichen ihrer Ziele nutzen können.

gesellschaftliche Wirkung

Bürger*innen wird durch die Vermittlung technischer Kompetenzen die Beteiligung an einer modernen Gesellschaft erleichtert.

Was ist 2018 passiert?

Ressourcen

Das Projekt begann im März 2017 und lief bis August 2018.

100%

Finanzierungsgrad

149.495€

Budget 2018

74.840 €

Personalkosten 2018

Personal

1 Projektleiter (100%) | 1 Projektmanager (50%) | 1 Entwickler (30%) | 1 Administration (15%)

Erbrachte Leistungen

Interviews mit Innovator*innen im Bereich zeitgemäße Bildung und OER

Regelmäßige Lab-Treffen mit Lehrenden, Makern und anderen Expert*innen in Berlin, Düsseldorf und München

Plattform für Unterrichtsideen (edulabs.de/oer)

Konzeption und Umsetzung des 1. Forums Open Education

Kooperation mit anderen OER-Projekten

Output	900 Twitter-Follower
	40 Lab-Treffen
	10 größere OER-Projekte
	Erweitern des Netzwerks und der Bekanntheit auf dem 1. Forum Open Education
	70 Empfehlungen für OER-Unterrichtsideen
Outcome	OER wird als Unterstützung für zeitgemäße Bildung und partizipative Lernformate bei Lehrenden bekannt.
	Vorhandenes OER-Engagement wird bekannt.
	Innovative Konzepte für digital gestützte Methoden werden bekannt und werden nachgenutzt.
	Die Medienkompetenz bei Lehrenden und Lernenden steigt.
Impact	Anforderungen für Lehren und Lernen in der digitalen Gesellschaft werden als Impulse für die Schulentwicklung wahrgenommen.
	Zeitgemäße offene Bildung findet als pädagogischer Anspruch Eingang in die Lehrer*innenbildung.

Durch eine aktivierte Zivilgesellschaft mit kompetenter Partizipation wird die Demokratie gestärkt.

Evaluation

Welche Lessons learned gab es?

Das vernetzte und offene Arbeiten steht im formalen Bildungskontext noch am Anfang.

Kleine Formate funktionieren besser zum Einstieg.

Welche Hürden wurden wie gemeistert?

Gemeinsam neues Unterrichtsmaterial erstellen überfordert manche Teilnehmende; nun bieten die edusprints ein einsteigerfreundliches Format, um Empfehlungen für OER-Unterrichtsideen und neue Materialien zu entwickeln.

Welche Indikatoren (siehe Output oben) werden wie überprüft?

Anzahl der Veranstaltungen, Calls, Fortbildungen, OER-Unterrichtsideen und Partnerschulen

Feedback der Teilnehmenden (Nachfrage, wiederholte Besucher*innen, Social Media)

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

Netzwerktreffen monatlich mit Partnern
Supervision durch die Geschäftsführung
Strategie-Meeting alle 6 Monate
Kooperationsvereinbarungen mit Partnern
wöchentliches Planungstreffen im Team
tägliches Standup-Meeting im Team

Ausblick

Risiken

Finanzierung war nur bis 08/2018 gesichert
Qualitätssicherung der Unterrichtsmaterialien und OER-Empfehlungen erfordert darüber hinaus redaktionelle Unterstützung

Chancen

Community mit einem gleichen Verständnis
wachsender Bedarf für Unterrichtskonzepte und Fortbildungen

Kooperation mit zivilgesellschaftlichen Initiativen und NGOs bei der OER-Erstellung

Welche Vorhaben / konkreten Meilensteine sind geplant?

ein 2. Forum Open Education

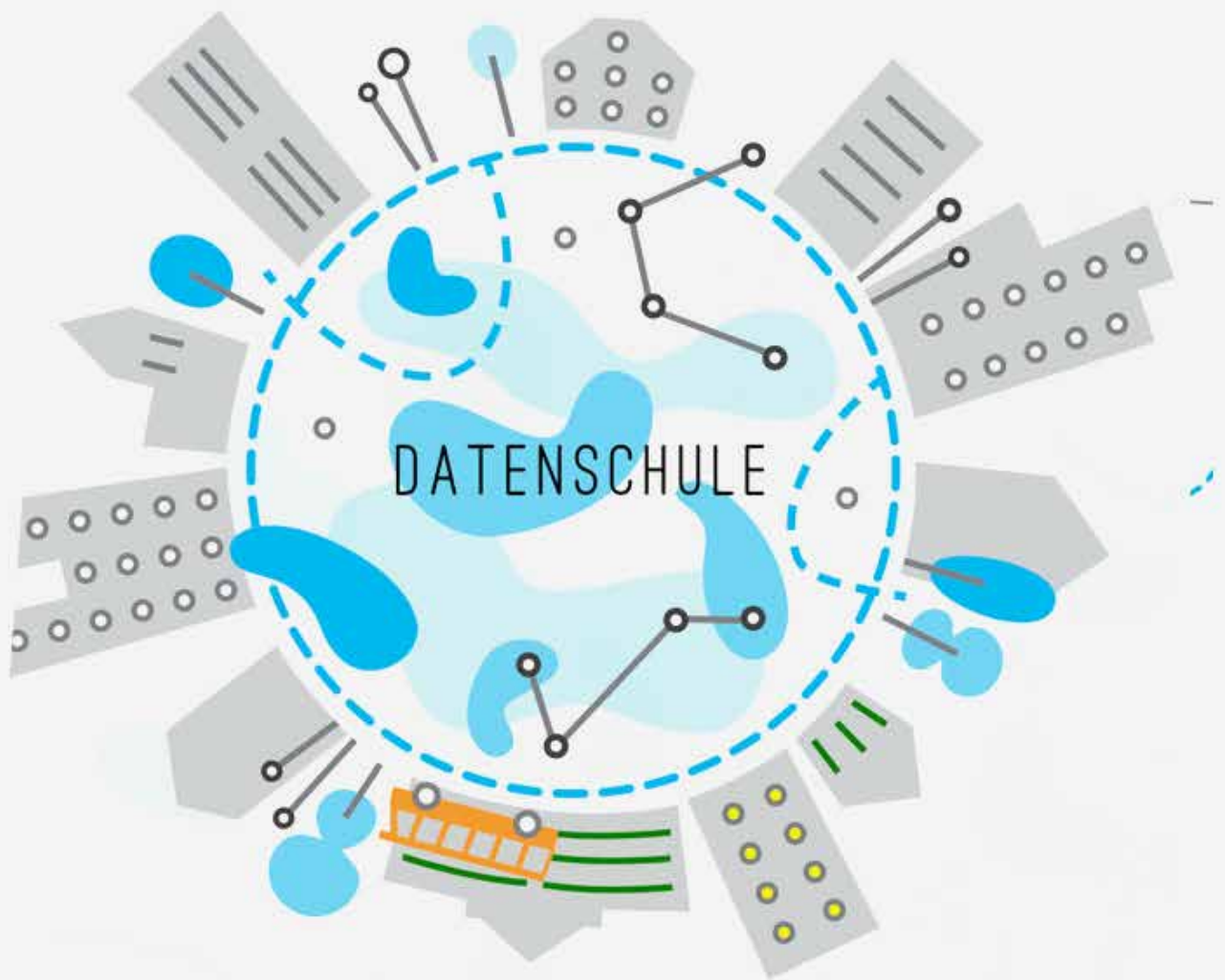
Aufbau von selbstorganisierten Strukturen in der Community

Nachhaltige Vernetzung der edulabs-Community mit anderen Bildungsprojekten der OKF: Etablieren eines OKF-Bildungsnetzwerkes

Website

edulabs.de





PROJEKT

Datenschule

Vermittlung von Daten-Kompetenzen

Daten sind eine weitestgehend ungenutzte Ressource in zivilgesellschaftlichen Organisationen. Nur wenige Organisationen verfügen über eine fundierte digitale Expertise und 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 hindert soziale Innovation und 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; soziale Themen 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 bei Erwachsenen auszubauen, bedarf es Formaten, die die Bedürfnisse und Diversität der gemeinnützigen Akteure in Deutschland berücksichtigen. 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.

Wie wirkt die Datenschule?

1 Das Problem

Ohne den Zugang zu digitalen Fähigkeiten bleibt einem erheblichen Teil der Bevölkerung die Teilhabe an öffentlichen Diskursen erschwert – dies behindert soziale Innovation und 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 eine fundierte digitale Expertise und 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

soziale Innovation 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 Events und realisieren Projekte mit Partnern sowie unserer Community.

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

Durch interdisziplinäres Arbeiten werden soziale Projekte gestärkt.

Mehr Einzelpersonen arbeiten an gesellschaftspolitischen Ansätzen.

auf Verwaltungen und Behörden

Verwaltungen stellen besser aufbereitet Informationen zu gesellschaftspolitischen Themen bereit 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 zu sozialen Anliegen informierter und faktenbasiert geführt. Digitale Fähigkeiten stärken die Mitsprache und Teilhabe der Gesellschaft an politischen Entscheidungen und damit die politischen Partizipation insgesamt.

Was ist 2018 passiert?

Ressourcen

Das Projekt begann im August 2016 und läuft über das gesamte Jahr 2018. Es ist zu 100% finanziert und war Jahr 2018 in das Programm der Demokratielabore eingebettet. Das Projekt wird damit durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert. Das Budget für 2018 beträgt ca. 194.000 Euro.

100%

Finanzierung

194.000€

Budget 2018

Personal

1 Projektleitung (80%) | 1 technische Leitung (50%) | 1 Workshopkonzeption (50%) | 1 Kommunikationsstelle (50%)

Erbrachte Leistungen

Zusammenarbeit mit dem Projekt Demokratielabore, Thema: Außerschulische Jugendarbeit

Wir haben vier Workshops mit Fachkräften aus der Jugendarbeit zu offenen Daten, Storytelling, Citizen Science und Analyse von

Twitterdebatten durchgeführt. Die Lernmaterialien sowie die Train-the-Trainer-Konzepte haben wir unter freier Lizenz als OER publiziert.

Während unserer zweitägigen Data Expedition zum Thema Demokratie und Jugendbeteiligung haben wir gemeinsam mit Fachkräften aus der Jugendarbeit, Entwickler*innen und Designer*innen digitale Prototypen und Projektideen entwickelt, die konkrete Herausforderungen der Jugendarbeit forcieren und Lösungen bieten.

Wir haben einen digital-analogen Datenspaziergang konzipiert, der Interessierten mit Hilfe einer Web-App zeigt, wie die digitale Welt mit realen Orten verwoben ist. Der erste Datenspaziergang führt durch Berlin Kreuzberg. Ein Creator-Tool ermöglicht es, eigene Spaziergänge online einzutragen.

Vermittlung digitaler Fähigkeiten & Awareness-Raising: Vorträge und Workshops, z. B. beim 3. Jugend- und Netzpolitischen Forum, POEM der Universität Hamburg und auf der Bits&Bäume-Konferenz.

Output

4 Workshops und 1 Data Expedition konzipiert, durchgeführt und dokumentiert

2 Lernmaterialien und 4 Handreichungen erstellt und als OER publiziert

1 Datenspaziergang inkl. Web-App und Creator-Tool entwickelt, viermal in Berlin durchgeführt

5 Workshops mit Partner*innen und auf Konferenzen gehalten

über 1.000 Follower auf Twitter

ca. 5700 Besucher*innen auf Webseite, 145 (450 vor DSGVO) Newsletterabonnent*innen

Outcome

Gemeinnützige Organisationen lernen, die Qualität von (ihren) Daten zu bewerten und zu verbessern. Sie nutzen digitale Methoden, Tools und Informationen zielgerichtet im Arbeitsalltag und beteiligen sich als Impulsgeber*innen an öffentlichen, gesellschafts-politischen Debatten.

Etablieren und Stärken einer Community von gemeinnützigen Organisationen und Civic-Tech-Aktiven in Deutschland.

Förderung von digitaler Innovation im gemeinnützigen Bereich.

Impact

Eine größere digitale Mündigkeit in der Gesellschaft stärkt die Teilhabe an gesellschafts-politischen 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

Evaluation und Lernerfahrungen

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 evaluiert (z. B. bei Workshops eingesetzt).

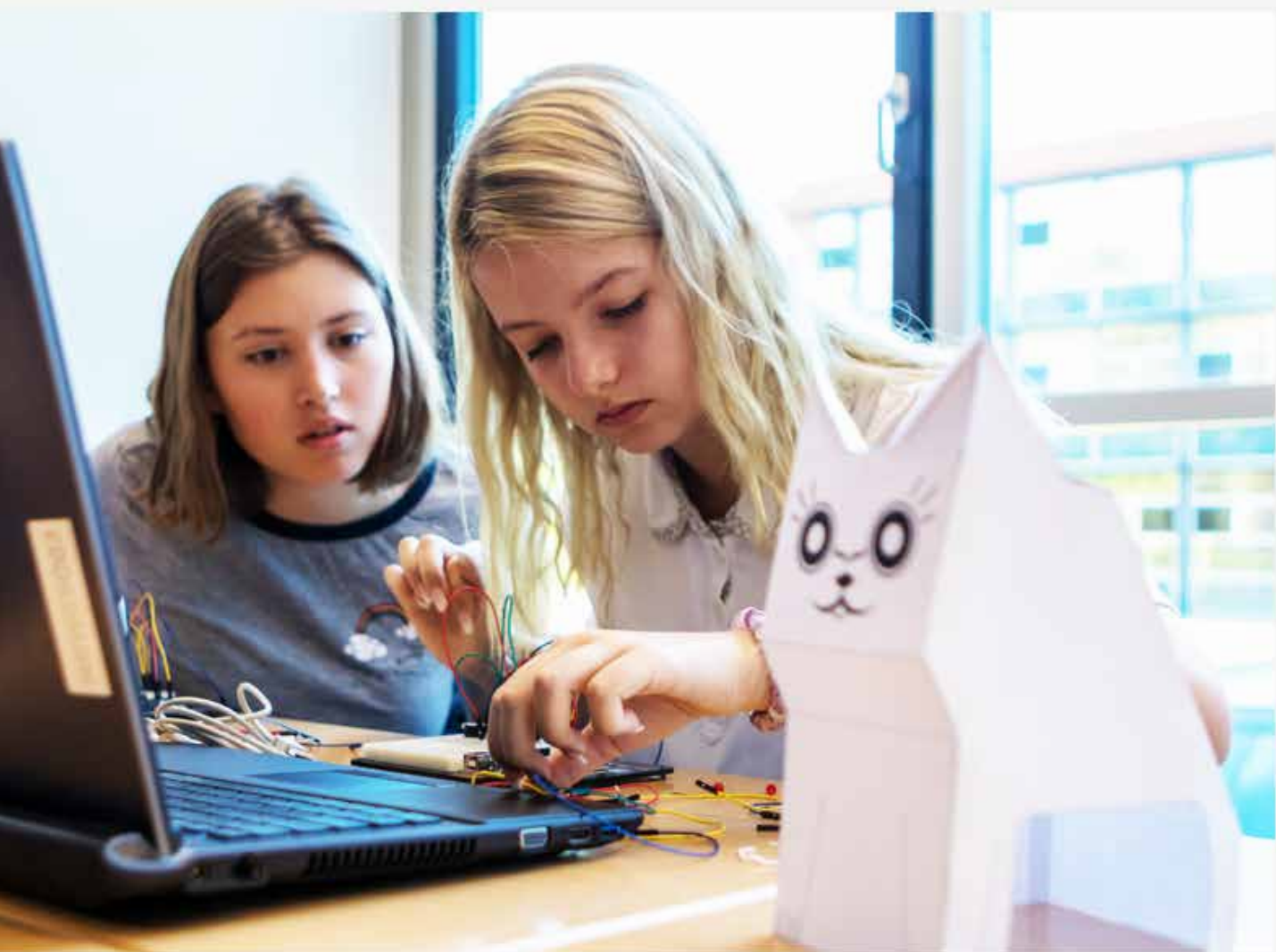
Bei Partnerprojekten gibt es zusätzliche Beratungs- und Monitoringinstanzen mit externen Expert*innen (Roundtables und Stakeholder-Dialoge, Interviews, Feedback-Runden).

Erkenntnisse aus unseren Aktivitäten werden regelmäßig auf dem Blog der Datenschule und der Referenzen-Seite zugänglich gemacht.

Website

datenschule.de





PROJEKT

Turing-Bus

Mobiles Bildungsprojekt für den ländlichen Raum

Während die Digitalisierung kontinuierlich voranschreitet, Technologiekonzerne immer mächtiger werden und Lehrpläne keine ausreichende Vorbereitung auf Zukunft und Gegenwart mehr darstellen, entwickeln zivilgesellschaftliche Akteure großartige Formate, um alternative Bildungsräume zu schaffen. Meist sind diese Angebote jedoch in Großstädten und Ballungszentren vertreten – 42% der Bevölkerung aber wohnen in Deutschland in Städten mit weniger als 25.000 Einwohner*innen.

Der Turing-Bus (benannt nach 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 in Deutschland ab, die abseits großer und etablierter Ballungszentren liegen, um Grundlagen der Informatik und gesellschaftliche Konsequenzen der Digitalisierung zu vermitteln und zu diskutieren.

Die Zielgruppe des Projektes sind vor allem junge Menschen zwischen 15 und 19 Jahren. Der Turing-Bus besucht nach Absprache Schulen, Jugendclubs, lokale Labs oder passende Veranstaltungen. In kostenlosen Workshops, Diskussionsveranstaltungen und Vorträgen geben fachkundige Expert*innen, Aktivist*innen und Wissenschaftler*innen – sogenannte Infonauten – Jugendlichen vor Ort spannende Einblicke in die Welt der Informatik. Das breite Spektrum an Methoden, Hardware und Know-How verknüpft praxisnahe IT-Kompetenz mit gesellschaft-

lichen Fragen der Digitalisierung. Die Angebote, Projekte und Fähigkeiten, die auf den Stationen vermittelt werden, stammen aus dem weiteren Feld der Informatik und werden von ausgewiesenen Expert*innen in den jeweiligen Gebieten vermittelt.

Der Turing-Bus fuhr 2018 zum ersten Mal im Rahmen des Wissenschaftsjahress 2018 – Arbeitswelten der Zukunft.

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 so in den ländlichen Raum gebracht und existierende Initiativen werden bekannter. Junge Menschen werdend dadurch mit alternativen Bildungsräumen in Kontakt gebracht und können selbstbestimmt lernen.

Wie wirkt der Turing-Bus?

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 werden gesellschaftliche Konsequenzen der Digitalisierung mit Vertreter*innen aus Politik und Wirtschaft diskutiert.

Miteinbeziehung existierender Angebote

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

4 Angestrebte Wirkung

auf Schüler*innen

Technologien werden besser verstanden und genutzt.

Aus Konsumenten werden Aktivisten.

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.

auf außerschulische Akteure und Initiativen im ländlichen Raum

Angebote werden besser wahrgenommen.

Kontakte zu Schulen in der Region werden aufgebaut.

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

gesellschaftliche Wirkung

Digitale Mündigkeit wird gefördert und alternative Bildungsangebote werden relevanter.

Was ist 2018 passiert?

Ressourcen

Das Projekt begann im Februar 2018 und läuft voraussichtlich bis Dezember 2019. Es ist zu 100% finanziert und wird im Jahr 2018 durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2017/18) und die Bundeszentrale für politische Bildung (2018/19) gefördert. Das Budget für 2018 beträgt 824.910,36 Euro.

100%

Finanzierung

39.293€

Personalkosten

4.500€

Sachkosten

Personal

1 Projektleitung | 1 Projektassistenz

Partner

Gesellschaft für Informatik e. V.

Erbrachte Leistungen	<p>mehr als zwölf Stationen in Brandenburg, Mecklenburg-Vorpommern, Sachsen-Anhalt, Thüringen, Sachsen, Niedersachsen und Nordrhein-Westfalen mit jeweils zwischen 10 bis 120 Teilnehmenden, vorwiegend Schülerinnen und Schüler zwischen 15 und 19 Jahren</p> <p>dort Hands-on-Workshops, Diskussionsveranstaltungen, Vorträge, Spiele sowohl als kurze 90-min-Workshops im regulären Unterrichtsablauf (Bonn, Pfiffelbach) als auch als eigener Projekttag für eine oder mehrere Klassenstufen und klassen- und jahrgangsübergreifend (Bernau, Landsberg, Tessin) oder als Teil eines Schulprojekttags (Templin) sowie als außerschulische Veranstaltung (Uelzen)</p>
Output	<p>13 Stationen</p> <p>450 Teilnehmende</p> <p>45+ Workshops & Diskussionsformate</p>
Outcome	<p>Durch Veranstaltungen in Schulen und Jugendzentren, Präsenz auf der Webseite und in den sozialen Medien wird ein Beitrag zur Verbreitung digitaler Bildungsangebote geleistet.</p>

Impact	Digitale Mündigkeit wird gefördert und alternative Bildungsangebote werden relevanter.
Evaluation	<p>Der Unterschied im Bildungsstand zwischen Gymnasien und restlichen Schulformen ist signifikant.</p> <p>Die Kontaktaufnahme mit Schulen ist nicht einfach.</p> <p>Die Infrastruktur in Schulen ist durchwachsen.</p>
Ausblick	<p>Tour mit Themenschwerpunkt Künstliche Intelligenz im Jahr 2019</p> <p>Risiken/Herausforderung: Finanzierung aufrechterhalten</p>
Website	turing-bus.de



PROJEKT

FamilienLabore

FamilienLabore sind Veranstaltungen, auf denen digitale Werkzeuge für gutes Zusammenleben nutzbar gemacht werden.

Hintergrund Im Mittelpunkt der FamilienLabore steht der Austausch von Alltagserfahrungen innerhalb und außerhalb der teilnehmenden Familien. Diskutiert und reflektiert werden neben allgemeinen Problemstellungen und Herausforderungen des Familienalltags die Auswirkungen von Digitalisierung und Medienkonsum auf das Zusammenleben. Mit Hilfe von digitalen Werkzeugen werden in intergenerationaler Zusammenarbeit Handlungsmöglichkeiten, Ideen und Lösungsvorschläge entwickelt. Das gemeinsame Entdecken und Ausprobieren von digitalen Tools schafft Erlebnisse und Erfahrungen mit technischer Auseinandersetzung in der Familie. Ziel ist es, die Perspektiven von Familien in Diskursen um gesellschaftliche Entwicklungen in der Digitalisierung zu stärken.

Nach dem ersten FamilienLabor am 16. Juli 2017 wurden zwei Folgeveranstaltungen, am 17.3. in Potsdam und am 25.3. in Ulm, sowie eine Workshoperprobung während der Pixelwelten-Veranstaltung des FEZ Berlin am 17./18.

Februar 2017 durchgeführt. Das Konzept erhielt Zuspruch: An beiden Standorten wurden die FamilienLabore erneut von einem Publikum mit großer Altersspanne (4 Monate bis 74 Jahre) besucht.

Viele Ergebnisse entstanden innerhalb der Workshopstationen zu Online-Comics gestaltet mit „Storyboard That“, App-Prototypen gebaut auf Papier und digital mit der Marvel App, 3D-Druck, Lego-Bauprojekten und dem Programmieren mit Ozobots. Diese und weitere Ergebnisse sind auf der Webseite als Ideen dokumentiert.

Das FamilienLabor entwickelte und führte damit ein Format weiter, welches Familie und intergenerationaler Gruppen zusammenbringt und Wege aufzeigt, wie sie Technologie nicht nur nutzen, sondern für sich sinnvoll gestalten können.

Highlights

Eine große Herausforderung der FamilienLabore besteht darin, ein Format zu entwickeln, welches eine Konzentration und längere Auseinandersetzung mit einem Thema, Schwerpunkt, Ansatz ermöglicht und ermutigt, dass Teilnehmende zu Handelnden werden und die Angebote nicht nur konsumieren. Gleichzeitig muss es offen und flexibel sein, damit die altersgemischte Zielgruppe mit ihren verschiedenen Bedürfnissen diesen Formaten situativ na-

chgehen kann. In insgesamt drei vollständigen Durchführungen dieser Fragestellung nachzugehen, ermöglichte uns den Spielraum, verschiedene Ansätze auszuprobieren.

Ausblick	Für 2019 sind bisher keine weiteren Veranstaltungen geplant.
Ressourcen	<p>Laufzeit: bis März 2018</p> <p>Finanzierung: 43,779.99 € durch das Bundesministerium für Familie, Soziales, Frauen und Jugend</p> <p>Partner: OKLab Potsam & Ulm</p> <p>Projektleitung 2018: Sarina Balkenhausen</p> <p>Projektart: Event und OER-Formatentwicklung</p>
Webseite	familienlabore.de



PROJEKT

DARIAH

DARIAH-DE unterstützt die mit digitalen Ressourcen und Methoden arbeitenden Geistes- und Kulturwissenschaftler*innen in Forschung und Lehre.

Hintergrund

DARIAH-DE (Digital Research Infrastructure for the Arts and Humanities) ist eine Initiative zur Schaffung einer digitalen Forschungsinfrastruktur für die Geistes- und Kulturwissenschaften. Zu diesem Zweck unterstützt DARIAH-DE die mit digitalen Methoden und Verfahren arbeitende Forschung in den Geistes- und Kulturwissenschaften mit einer Forschungsinfrastruktur aus vier Säulen:

Lehre

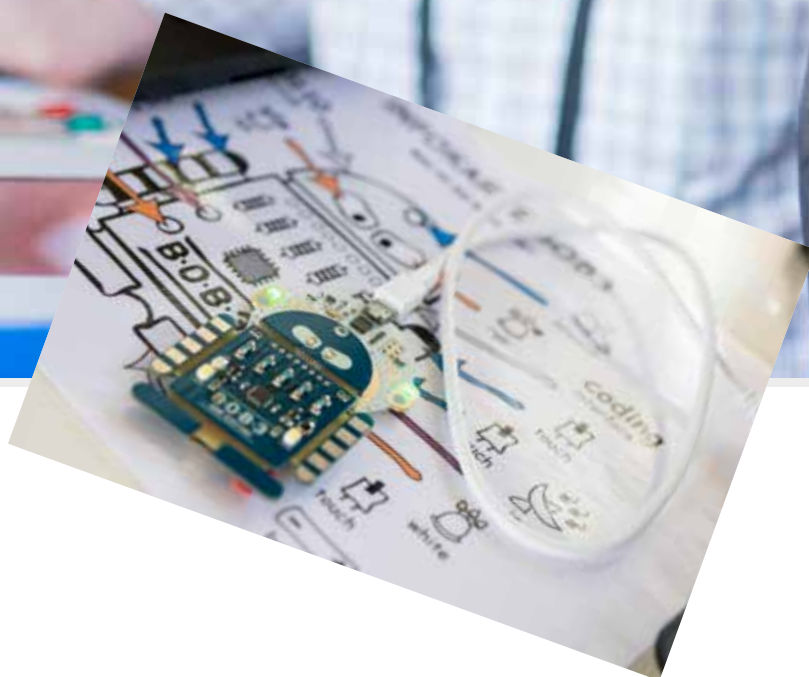
Forschung

Forschungsdaten

technische Komponenten

Als Partner in DARIAH-EU trägt DARIAH-DE ferner dazu bei, europaweit State-of-the-art-Aktivitäten der digitalen Geisteswissenschaften zu bündeln und zu vernetzen.

Leistungen 2018	<p>Weiterentwicklung der Disseminationsstrategie, Beratung und Unterstützung zur Öffentlichkeitsarbeit</p> <p>Organisation, Betreuung des Begutachtungs- und Auswahlprozesse des jährlich verliehenen DH-Awards und der DH-Reisestipendien</p> <p>Konzeption und Durchführung von zwei Veranstaltungen zu Open Science und Open Data gemeinsam mit anderen Organisationen</p> <p>inhaltliche, redaktionelle und konzeptionelle Moderation des DARIAH-DE-Portals und der Social-Media-Kanäle in Zusammenarbeit mit dem DARIAH-DE-Redaktionsteam</p>
Highlights	<p>Gestaltung des DARIAH-DH-Awards 2018</p> <p>Weiterentwicklung der Disseminationsstrategie</p> <p>Beratung zum Website-Relaunch</p>
Ausblick	<p>Projektende 02/2019</p>
Ausblick	<p>Partner: Niedersächsische Staats- und Universitätsbibliothek Göttingen</p> <p>Koordination: Markus Neuschäfer</p> <p>Beginn: 1.3.2016</p>
Website	<p>de.dariah.eu</p>





Die Organisation

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

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 für 2017:
13.12.2018

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

Anzahl an Köpfen

JAHR	MITARBEITER*INNEN	DAVON HAUPTAMTLICH
2018	36	36
2017	39	39
2016	24	24
2015	22	22
2014	10	10
2013	8	8
2012	5	5
2011	0	0

Vorstand



Andreas Pawelke
Vorsitzender

Andreas Pawelke ist seit 2014 im Vorstand der Open Knowledge Foundation Deutschland. Als unabhängiger Forscher und Berater arbeitet er mit internationalen Organisationen an verschiedenen Governance-Initiativen, um neue Wege zu identifizieren, zu entwickeln und zu testen, wie Menschen durch Technologie und digitale Daten gestärkt werden können. Als ehemaliger Direktor des Open Data Lab Jakarta entwarf und leitete er das erste Dateninnovationslabor der Web Foundation, das von einem multidisziplinären Team geleitet wird, das an Forschungs-, Innovations- und politischen Projekten arbeitet, um Daten für das soziale Wohl zu nutzen. Vor seinem Eintritt in die Web Foundation startete er gemeinsam mit dem Bundesministerium des Innern die Open Data Initiative und war als Associate Expert am Förderprogramm Verwaltungsreformen der GIZ Indonesien beteiligt. Er verbrachte auch Zeit damit, als entsandter Experte für die Weltbank und den UN Global Pulse zu arbeiten.



Lucy Chambers
Stellvertretende
Vorsitzende

Die gebürtige Britin Lucy setzt sich in vielen verschiedenen Rollen mit den Themen offenes Wissen und Daten auseinander. Früher hat sie als Product Owner bei eHealth Africa Produkte konzipiert, die datengetriebene Entscheidungen im öffentlichen Gesundheitswesen in West-Afrikanischen Ländern fördern. Davor leitete sie das School of Data (Datenschule)-Programm bei Open Knowledge International und war Co-Autorin des Data Journalism Handbooks. Auf techtohuman.com schreibt sie über die Auswirkungen von Technologie und Daten.



Kristina Klein
Kassenwartin

Kristina ist seit 2017 im Vorstand der Open Knowledge Foundation Deutschland. Davor war sie drei Jahre lang Geschäftsführerin der Organisation. Sie war bei der UNHCR in Myanmar für den Bereich Donor Relations zuständig und hat als Senior Program Manager der Carnegie Endowment for International Peace das Brüsseler Büro stellvertretend geleitet sowie als Programm- und Konferenz-Manager den Bereich Internationale Politik der Körber Stiftung begleitet. Weitere berufliche Stationen waren der Danish Refugee Council in Myanmar und das Wall Street Journal Europe in Berlin.



Daniel Dietrich
Beisitzer

Daniel Dietrich engagiert sich seit Jahren für digitale Bürgerrechte und arbeitet intensiv zu verschiedenen Aspekten der Wissensgesellschaft und der digitalen Welt. Ihn interessiert die Frage, wie wir Daten und Technologien nutzen können um die Welt ein kleines bisschen besser zu machen. Heute leitet er am Humanistische Institut für Entwicklungszusammenarbeit ein internationales Program zu Open Contracting. Von 2014 bis 2016 arbeitet er als Policy Advisor für das Open Government Program der United Nations UNDESA/DPDAM. Von 2008 bis 2014 arbeitet er für Open Knowledge International an verschiedenen Projekten zu Open Data und Open Government unter anderem im Team der Plattform der Europäischen Kommission für Public Sector Information. Er ist Mitgründer der Open Knowledge Foundation Deutschland, die er bis 2015 als Vorstandsvorsitzender leitete. Bis Ende 2011 war er wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Technischen Universität Berlin im Fachbereich Informatik und Gesellschaft. Zuvor hat er einige Jahre in der IT-Branche als Berater und Projektleiter gearbeitet.



Jana Wichmann
Beisitzer

Jana Wichmann ist jüngstes Mitglied des Vorstandes der Open Knowledge Foundation. Als Head of Operations & Agility bei der Innovationsberatung zero360 unterstützt sie Organisationen bei der Entwicklung von nutzer-zentrierten und agilen Prozessen. Janas Projekte umfassen u.a. die Begleitung strategischer Transformationsprozesse, die Konzeption und Umsetzung partizipativer Innovationsformate von der Problemanalyse über die Entwicklung neuer Lösungsansätze bis zum Nutzertesting. Zudem bildet sie Interessierte in nutzer-zentrierten und agilen Methoden aus. In ihren eigenen Projekten engagiert sie sich für die Institutionalisierung von Future und Design Thinking in Bildungseinrichtungen. Ihr Studium absolvierte sie in Medienmanagement an der Hochschule Mittweida und in Zukunftsforschung an der FU Berlin.



Claudia Schwegmann
Beisitzerin bis 21.11.2018

Claudia ist Vorstandsmitglied der Open Knowledge Foundation und Gründerin des OpenAid Projektes. Sie betreibt seit 2009 Lobbyarbeit für offene Daten in der Entwicklungszusammenarbeit, insbesondere für die International Aid Transparency Initiative. Claudia Schwegmann ist Politologin, Theologin und Organisationsberaterin und arbeitet seit 1996 in der Entwicklungszusammenarbeit, vor allem im Bereich Evaluation. Ihr Kernanliegen ist wirksame Entwicklungszusammenarbeit auf der Basis von Transparenz, Rechenschaftslegung, Bürgerbeteiligung und die Nutzung des Potentials digitaler Tools zur Erreichung dieser Ziele (open data, social media, crowdsourcing). Claudia Schwegmann arbeitet als freie Beraterin und engagiert sich ehrenamtlich in der Technical Advisory Groups von IATI, in der Technical Advisory Group des Land Portals und bei Transparency International.



Sören Auer
Beisitzer bis 02.06.2018

Prof. Dr. Sören Auer leitet den Lehrstuhl Enterprise Information Systems an der Universität Bonn und eine Arbeitsgruppe am Fraunhofer Institut für Analysis und Informationssysteme (IAIS). Er ist Begründer mehrerer international beachteter Forschungs- und Entwicklungsvorhaben wie z.B. des Wikipedia-Semantifizierungs-Projektes DBpedia, der OpenCourseWare-Plattform SlideWiki.org oder des Social Semantic Web Toolkits OntoWiki. Dr. Auer ist Autor von über 100 referierten wissenschaftlichen Publikationen und Organisator vieler wissenschaftlicher Veranstaltungen. Seit 2010 leitet er das im EU RP7 geförderte Forschungsprojekt LOD2 – Creating Knowledge out of Interlinked Data. Er arbeitet als Experte für Unternehmen, die Europäische Kommission, das W3C und ist Mitglied des Advisory-Boards der Open Knowledge Foundation.



Friedrich Lindenberg
Beisitzer bis 02.06.2018

Friedrich Lindenberg unterstützt Journalisten bei der Auswertung öffentlicher Informationen und programmiert Software zur investigativen Datenanalyse, derzeit bei der Organisation OCCRP. Als Stipendiat der Knight-Stiftung arbeitete er zuletzt für ein Netzwerk von Investigativmedien im südlichen Afrika, davor bei Spiegel Online. Zuvor unterstützte er als Entwickler bei der britischen Open Knowledge Foundation den Aufbau des Open-Spending-Projektes.



Christian Heise
Beisitzer bis 02.06.2018

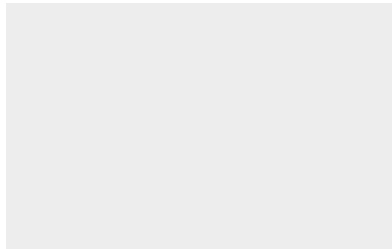
Dr. Christian Heise ist Vorsitzender der Open Knowledge Foundation Deutschland. Er ist Politologe und hat zum Thema Open Science am Centre for Digital Cultures an der Leuphana Universität Lüneburg promoviert. Derzeit ist er Mitglied des Google Digital News Initiative (DNI) Fund Teams. Zuvor war er als Manager bei der Deutschen Presse Agentur und bei ZEIT ONLINE tätig. Neben seiner ehrenamtlichen Tätigkeit im Vorstand der Open Knowledge Foundation ist er auch Gründungs- und Vorstandsmitglied im Förderverein für freie Netzwerke e.V..

Team



Adriana Groh
Projektmanagement
Prototype Fund

Adriana ist Teil des Prototype Fund-Teams und kümmert sich um das Programm-Management. Zuvor hat sie Politikwissenschaft und European Public Policy and Administration in Frankfurt am Main und Maastricht studiert. Sie interessiert sich sehr für demokratische Innovationen und die Frage, wie Partizipation und gesellschaftlicher Austausch besser funktionieren könnten. 2016 hat Adriana das Projekt wepublic gestartet, das digitale Kommunikation zwischen Bürgern und Politikern verbessern soll.



Andrej Sandorf
Entwickler DIGIWHIST

Andrej ist Softwareentwickler mit Schwerpunkt auf Web- & Serveranwendungen sowie Datenvisualisierungen. Er arbeitete ein Jahrzehnt als Projektleiter und freier Entwickler von Software für öffentliche Verwaltung, große Industriebetriebe, Krankenhäuser und Bibliotheken. Bevor er zur Open Knowledge Foundation Deutschland kam, war er ein Mitglied der ehemaligen Datenjournalismus- und Aktivistengruppe OpenDataCity.



Anna Alberts
Projektleitung Datenschule,
Fundraising

Anna Alberts leitet bei der Open Knowledge Foundation Deutschland das EU-Forschungsprojekt OpenBudgets.eu. Anna hat Internationale Entwicklungsstudien und Internationale Beziehungen studiert und als Referentin mit den Schwerpunkten Daten- und Geopolitik im Planungsstab des Außenministeriums der Niederlande gearbeitet. Ehrenamtlich setzt sich Anna beim Peace Innovation Lab Berlin für die Förderung von Social Innovation-Projekten ein.



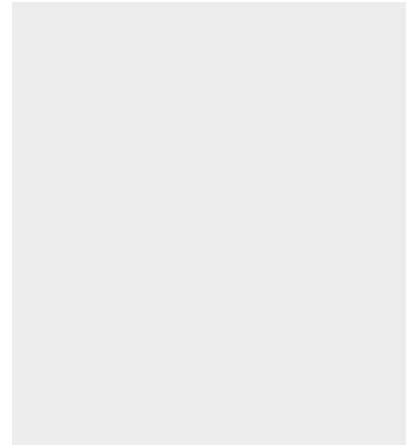
Arne Semsrott
Projektleitung FragDenStaat

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,
DatenmachenSchule

Bela arbeitet bei der Open Knowledge Foundation Deutschland als Projektleiter der Bildungsprojekte „DatenmachenSchule“ und „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 Mitgestalterposition: innen werden.



Cin Pietschmann
Jugend hackt Studentische
Mitarbeiterin

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 „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.



Edgar Zanella Alvarenga
Entwickler Edulabs, Offener Haushalt

Edgar setzt sich für die co-kreative Erstellung und Vermittlung von offenem Wissen ein. In Brasilien entwickelte er u.a. Stoa, ein Netzwerk für die Universität Sao Paulo, um Kursmaterialien und OER zu teilen. Als Tech Lead bei Open Knowledge Brazil engagierte er sich in Projekten gegen Korruption und für demokratische Partizipation. Bei der Open Knowledge Foundation Deutschland arbeitet er aktuell in den Projekten edulabs und Offener Haushalt.



Elisa Lindinger
Projektleitung Prototype Fund

Elisa ist Projektleiterin des Prototype Funds. Studiert hat sie Prähistorische Archäologie, war aber schnell in IT-Projekte im kulturellen Bereich involviert. Nebenbei betreut sie archäologische Forschungsprojekte im Sudan von technischer Seite und wirkt am Forschungszentrum für Kultur und Informatik an der HTW Berlin mit.



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.



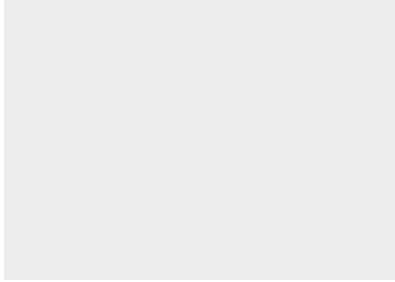
Fiona Krakenbürger
Projektmanagement
Prototype Fund

Fiona ist seit 2014 dabei und betreut und berät als Community Organizerin im Projekt Code for Germany über 20 Open Knowledge Labs in Deutschland. Nebenbei studiert sie Techniksoziologie an der Technischen Universität Berlin. Privat engagiert sie sich seit einigen Jahren im Bereich der digitalen Alphabetisierung, im Chaos Computer Club und interessiert sich für Gleichberechtigung in der IT. 2016 leitete Fiona das Projekt „Digital Refugee Labs“ im Rahmen von Code for Germany.



Giulia Norberti
Buchhaltung

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



Gregor Gilka **Administration**

Gregor unterstützt uns und unsere Projekte als Administrator. Er ist Ingenieur und hat nach einer Forschungsphase an der TU Berlin und in Hong Kong an einem Projekt gearbeitet welches sich mit der numerischen Modellierung von Strömungen beschäftigt.



Helene Hahn **Projektleitung Datenschule**

Helene begleitete die Open Knowledge Foundation Deutschland von 2013 bis 2018 als Projektleiterin für verschiedene Community- und Technik-Projekte zu den Themen digitale Mündigkeit und Beteiligung, Zugang zu Informationen, politische und kulturelle Bildung. Helene interessiert sich dafür, wie Daten und Technologien für eine positive Gestaltung unserer Gesellschaft eingesetzt werden können. Sie hat verschiedene Projekte konzipiert und umgesetzt, wie z.B. Coding da Vinci, die Datenschule, Offenes Parlament und Jede Schule. Sie ist im international Civic Tech-Netzwerk aktiv, konzipiert partizipative Workshops und spricht auf Konferenzen über digitale Themen, z.B. zu data literacy, open culture und data for good. Helene hat Kulturwissenschaften studiert und macht gerade ihren Masterabschluss in Governance and Human Rights.



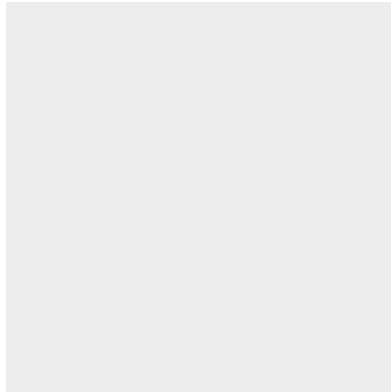
Jasmin Helm **Projektmanagement Datenschule & Demokratielabore**

Jasmin hat Soziologie und Germanistik in Kiel und Potsdam studiert und arbeitet seit Oktober 2016 bei der OKF im Bereich Kommunikation, aktuell in den Projekten Datenschule und Demokratielabore. 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.



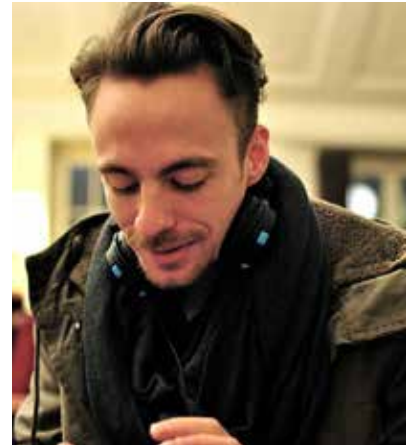
Jessica Binsch
Projektmanagement
Prototype Fund

Jessica gehört zum Team des Prototype Fund. Sie kümmert sich um Kommunikation und arbeitet an der Weiterentwicklung des Projekts mit. Jessica hat zuvor mehrere Jahre lang als Journalistin gearbeitet. Sie hat für überregionale Medien in Deutschland über Digitalisierung, Netzpolitik und Netzaktivismus berichtet. Sie setzt sich dafür ein, dass mehr Menschen die Digitalisierung mitgestalten können.



Jenny Gebcke
Entwicklerin 2030-Watch

Jenny ist Entwicklerin bei 2030-Watch.



John David Langlo
Projektmanagement
2030watch

John arbeitet als studentische Hilfskraft für 2030Watch und ist dort vornehmlich für Kommunikation zuständig. In Wien hat John internationale Entwicklungspolitik studiert und befindet sich derzeit im Master „Contemporary European Studies: politics, policy and society“ an der University of Bath und der HU Berlin. Praktika absolvierte er unter anderem bei der deutschen Vertretung im UN-Menschenrechtsrat in Genf und beim Deutschlandfunk Kultur in Berlin.



Juliane Krüger
Referentin der Geschäftsführung

Juliane unterstützt die OKF als Referentin der Geschäftsführung und hilft den Demokratielaboren bei der Zahlen- und Tabellenjonglage. Als praktische Kulturwissenschaftlerin hat sie vorher Literatur- und Musikfestivals u. a. im Museumsquartier in Wien und am Haus der Kulturen der Welt in Berlin koordiniert. Sie spricht, schleift und setzt gerne Texte, am liebsten mit !Cyber!-context, und ist immer wieder Teil ehrenamtlicher Projekte des Netzwerks der BücherFrauen und des FlfF, war außerdem Teil des Orgateams von Bits&Bäume, der Konferenz für Digitalisierung und Nachhaltigkeit. Digitale Mündigkeit jeder Bürgerin und jedes Bürgers ist für sie essentielle Voraussetzung einer vernetzten demokratischen Gesellschaft.



Katharina Meyer
Strategie Prototype Fund

Katharina ist Teil des Prototype Fund-Teams und kümmert sich dort um Kommunikation, Outreach und Weiterentwicklung des Programms. Sie ist Technikhistorikerin, forscht zu sozialen Entwicklungsumgebungen und kuratiert Wissen und Objekte für Museen, Projekte oder Konferenzen wie die re:publica. Sie interessiert sich für die Frage, wie Transdisziplinarität in der Technologieentwicklung zu einer höheren Anwendersensibilität führen kann. 2016 hat Katharina mit einer Kollegin das Projekt Polynocular Tech Lab gestartet, das transdisziplinäre Ansätze in der Hard-, Software- oder Prozessentwicklung befördert und war damit u.a. Fellow am Center for Advanced Internet Studies. In ihrem „ersten Leben“ bei der OKFN 2013/14 war Katharina Project Lead bei DARIAH-DE.



Knut Perseke
Entwickler Datenschule

Knut arbeitete von 2015 bis 2018 als Entwickler für die Open Knowledge Foundation. Er hat Informatik an der TU Berlin studiert und unterstützte vor allem die Projekte Coding da Vinci, Datenschule und Transparenzranking. Knut findet es spannend Geschichten mit Daten zu erzählen und durch die Nutzung verschiedener Quellen neue Erkenntnisse zu gewinnen.



Lea Pfau
Studentische Hilfskraft
Demokratielabore

Lea ist seit September 2017 und unterstützte 2018 die Demokratielabore. Sie studiert Politikwissenschaften an der FU Berlin und beschäftigt sich außerdem im Rahmen des Europäischen Jugendparlaments mit politischer Jugendbildung im Zusammenhang mit Medien.



Lea Schubert
Bundesfreiwilligendienst-
leistende

Lea hat 2018 ihren Bundesfreiwilligendienst im Rahmen der Projekte FragdenStaat und Jugend hackt geleistet.



Leonard Wolf
Studentische Hilfskraft
Demokratielabore

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. Seit September 2017 ist Leonard als studentischer Mitarbeiter bei den Demokratielaboren. 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 ist bei der Open Knowledge Foundation als Projektleiterin in der Demokratielabore tätig. 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.



Mara Mendes
Projektleitung Digiwhist

Mara Mendes leitete das EU-Forschungsprojekt DIGI-WHIST, das öffentliche Beschaffungsprozesse transparenter und effizienter gestalten soll. Bevor sie zur Open Knowledge Foundation Deutschland kam, hat sie für das internationale Sekretariat von Transparency International im Bereich Advocacy und Kampagnen gearbeitet. Mara interessiert sich vor allem für innovative Konzepte in der Korruptionsbekämpfung und Prävention. Sie hat einen Master in Media, Communication and Development und einen Bachelor in Soziologie, Politik und Medienwissenschaften.“



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.



Maximilian Richt
Entwicklung kleineAnfragen

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



Maximilian Voigt
Projektmanagement
EduLabs, Demokratielabore

Maximilian Voigt unterstützt das Projekt edulabs. Zudem engagiert er sich in offenen Werkstätten, beschäftigt sich mit Physical Computing und setzt sich für freie Bildung sowie Open Hardware ein. Maximilian mitbegründete den FabLab Cottbus e.V. 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.



Moritz Neujeffski
Projektmanagement
Datenschule

Moritz arbeitete im Projekt Datenschule. Er gab Workshops und unterstützte NGOs in der Datenanalyse und der datengestützten Kampagnenarbeit. Moritz hat an der Universität Maastricht European Studies und Public Policy and Human Development studiert und ist nebenher am Wissenschaftszentrum Berlin aktiv.



Nadine Evers
Geschäftsführung

Nadine ist seit Juni 2017 Geschäftsführerin bei der Open Knowledge Foundation Deutschland e.V. Davor war sie als Mitarbeiterin des Auswärtigen Amtes 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 Januar 2017 bei der OKF. Zuvor arbeitete sie mehrere Jahre in einer Webagentur sowie beim gemeinnützigen Verein Liquid Democracy. In Projekten mit Transparency International, OC-CRP, 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 arbeitet für die Demokratielabore als Projektkoordinatorin und für Jugend hackt. Über Jugend hackt hat sie auch ihre Masterarbeit im Studiengang „Medien in der Bildung“ an der PH Freiburg geschrieben. Davor hat sie u.a. für das Fraunhofer Institut gearbeitet und Dokumentarfilme gedreht. Offene Daten findet Paula super, weil sie zu aktiver demokratischer Partizipation einladen.



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.



Rebecca Varghese Buchholz
Projektleitung 2030watch

Seit April 2017 leitet Rebecca 2030Watch, das Monitoring-Projekt zur deutschen Nachhaltigkeitsstrategie. Davor war Rebecca Referentin für Welthandel und Investitionsabkommen bei Traidcraft in London und wissenschaftliche Mitarbeiterin bei dem United Nations Research Institute (UNRISD) for Social Development in Genf. Rebecca studierte Volkswirtschaft mit Schwerpunkt Entwicklungspolitik an der School of African and Oriental Studies (University of London) und der University of Cambridge und hat ein Graduate Diploma in Law (London College of Law).



Saadya Windauer
Projektmanagement
Jugend hackt

Saadya arbeitet seit Januar 2017 bei der OKF und ist aktuell als Projektmanagerin bei Jugend hackt.



Sebastian Schröder
Bundesfreiwilliger
bei Jugend hackt und
FragDenStaat

Sebastian Schröder hat schon mehrmals bei „Jugend hackt“ teilgenommen und beginnt 2018 seinen Bundesfreiwilligendienst. Dabei wird er das Team von »Jugend hackt« bei der Organisation der Events unterstützen und die verschiedenen Projekte der Open Knowledge Foundation kennenlernen.



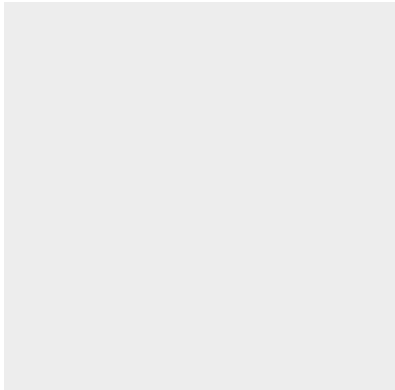
Sonja Fischbauer
Projektleiterin Jugend hackt

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.



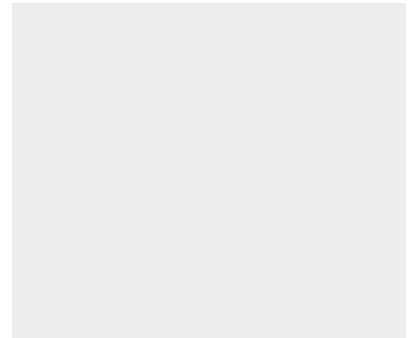
Tanja Zagel
Projektleiterin
Demokratielabore

Tanja war 2017 und 2018 Projektleitung bei Jugend hackt. Zuvor hat sie eine deutschlandweite Initiative für frühe MINT-Bildung mit aufgebaut und in verschiedenen IT-Unternehmen gearbeitet. Sie ist überzeugt, dass digitale Technologien gut für die Gesellschaft sind – wenn wir sie gut machen. Deshalb arbeitet sie sehr gern an Jugend hackt, einem Projekt, das junge Menschen ermutigt, eine positive Vision für die digitale Zukunft zu entwickeln.



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.



Torben Reichert
Entwickler Jugend hackt

Torben war 2018 als Entwickler für Jugend hackt tätig.



Walter Palmetshofer
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.

Governance der Organisation

gemäß der Vereinssatzung in der Beschlussfassung vom
23.08.2012

Leitungs- und ggf. Geschäftsführungsorgan

§ 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.

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.

Mitglieder des Vereins

Adrian Pohl, Andreas Pawelke (bis 02.06.2018 Beisitzer, dann Vorstandsvorsitzender), Andrej Sandorf, Anja Jentzsch, Anna Alberts, Arne Semsrott, Bela Seeger, Christian Heise (Vorstandsvorsitzender bis 02.06.2018, Claudia Schwegmann: Beisitzerin bis 21.11.2018, Daniel Dietrich, Beisitzer, Daniel Mietchen, Edgar Zanella Alvarenga, Eileen Wagner, Fiona Krakenbürger, Friedrich Lindenberg (stellv. Vorstandsvorsitzender bis 02.06.2018), Hauke Gierow, Helene Hahn, Jana Wichmann, Johanna zum Felde, Jonathan Gray, Julia Kloiber, Knut Perseke, Kristina Klein, bis 30.06.2017 Geschäftsführerin, seit 11.11.2017 Kassenwartin, Leonard Wolf, Lucy Chambers (Beisitzerin, stellv. Vorstandsvorsitzende seit 02.06.2018), Mara Mendes, Maria Reimer, Mark Brough, Markus Neuschäfer, Maximilian Voigt, Michael Hörz, Michael Peters, Moritz Neujeffski, Paula Grünwald, Rufus Pollock, Sören Auer (Beisitzer bis 02.06.2018), Stefan Wehrmeyer, Stefan Kaufmann, Timo Lundelius, Walter Palmetshofer

Interessenskonflikte

Der Vorstand und einige hauptamtliche Teammitglieder sind auch Vereinsmitglieder und damit stimmberechtigt in der Mitgliederversammlung als Aufsichtsorgan der OKF Deutschland e.V. Der Vorstand ist ehrenamtlich tätig und erhält keine Bezüge, weder Gehälter, Aufwandsentschädigungen noch Sachbezüge. Kein Vorstandsmitglied arbeitet vertraglich in einem OKF-Projekt mit und bezieht daraus Gehalt. Für das Geschäftsjahr 2018 gab es keine finanziellen, persönlichen oder rechtlichen Abhängigkeitsverhältnisse zwischen den Mitgliedern der OKF Deutschland e.V. und anderen an der Finanzierung der OKF DE beteiligten Organisationen. Es bestanden auch keine Verwandtschaftsverhältnisse innerhalb der Organisation.

Internes Kontrollsystem

Das interne Kontrollsystem besteht aus einem projektgesteuerten 4-Augen-Prinzip im operativen Geschäft, einer Prüfung durch eine projektübergreifende Stelle, der Supervision durch die Kassenwartin sowie einer internen Kassenprüfung. Darüber hinaus wird die Buchhaltung von einer externen Steuerkanzlei ausgeführt, welche vereinsschädigende oder gemeinnützigkeitschädliche Handlungen direkt an die Geschäftsführung melden würde. Damit eine wirksame Kontrolle durch die Mitgliederversammlung stattfinden kann, werden jährlich zwei Kassenprüfer bestimmt. 2018 wurde die Kassenprüfung durch die Mitglieder Mark Brough und Timo Lundelius durchgeführt. Mit der Satzungsänderung vom 11.11.2017 hat die OKF DE festgelegt, dass Kassenprüfer nicht aus Vorstand und Belegschaft kommen dürfen, um mögliche Interessenskonflikte zu vermeiden.

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 zur Nachhaltigkeit.

Zum Sozialprofil gehören die folgenden Punkte:

flexible Arbeitszeiten

freie Einteilung von Heimarbeitstagen

Tiere am Arbeitsplatz sind 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.

Finanzen und Rechnungslegung

Währung, Einheit	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Aktiva (Vermögen, Mittelverwendung)								
I. Immaterielles Vermögen (z.B. Software)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Sachanlagen	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1.698,00	16.458,00	12.154,00
davon Immobilien	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Finanzanlagen	0,00	200,00	200,00	2.180,63	2180,63	0,00	0,00	0,00
IV. Forderungen	0,00	0,00	0,00	672,27	600,00	35,00	4.762,00	41.994,89
davon gegen Mitglieder oder Gesellschafter	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Liquide Mittel (Kasse, Bankguthaben)	17.988,03	44.482,84	59.793,99	3.487,36	93.285,78	151.632,48	109.119,45	500.263,82
Summe Vermögen	17.988,03	44.682,84	59.993,99	6.340,26	96.066,41	153.365,48	130.339,45	554.412,71

Passiva (Mittelherkunft)

Verbindlichkeiten

I. Aufgenommene Darlehen	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	99.669,65
III. Sonstige Verbindlichkeiten	0,00	0,00	3.583,59	7.001,32	6105,54	10.731,41	34.111,26	123.742,52
Summe Verbindlichkeiten	0,00	0,00	3.583,59	7.001,32	6105,54	10.731,41	34.111,26	223.412,17
Saldo Aktiva abzgl. Verbindlichkeiten	17.988,03	44.682,84	56.410,40	-661,06	89.960,87	142.634,07	96.228,19	331.000,54
davon zweckgebundene Mittel	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

Einnahmen

1. Erlöse	22.111,00	34.392,00	58.986,27	60.775,01	161.989,81	235.885,75	243.828,45	277.832,51
davon aus öffentlichen Aufträgen	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1.698,00	16.458,00	12.154,00
2. Zuwendungen	49.770,83	98.147,21	249.896,97	346.344,07	817.283,02	1.059.668,40	1.821.718,56	2.220.253,94
davon aus öffentlicher Hand (Zuschüsse)	0,00	64.800,83	146.211,01	236.085,27	568.986,18	1.015.656,38	1.729.297,40	2.054.200,73
3. Beiträge	385,00	0,00	5.000,00	1.000,00	0,00	500,00	500,00	0,00
4. Sonstige Einnahmen	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Summe Einnahmen	72.266,83	132.539,21	313.883,24	408.119,08	979.272,83	1.296.054,15	2.066.047,01	2.498.086,45

Ausgaben

B1. Personalkosten	15.380,00	32.750,39	206.466,63	218.712,41	526.857,38	739.504,94	1.172.646,46	1.469.874,74
B2. Sachkosten	38.898,80	73.094,01	95.689,05	246.478,13	359.610,36	501.958,50	937.301,83	905.569,70
4. Finanzierungskosten	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
6. Sonstige Ausgaben	0,00	0,00	0,00	0,00	2.183,16	1.427,36	-308,05	9.932,81
3. Beiträge	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	525,15	2.777,65	0,00
Summe Ausgaben	54.278,80	105.844,40	302.155,68	465.190,54	888.650,90	1.243.415,95	2.112.417,89	2.385.377,25

Jahresergebnis (Einnahme abzgl. Ausgaben)	17.988,03	26.694,81	11.727,56	-57.071,46	90.621,93	52.638,20	-46.370,88	112.709,20
--	------------------	------------------	------------------	-------------------	------------------	------------------	-------------------	-------------------

Finanzielle Situation und Planung

Im Jahr 2018 erfolgte die Umstellung der Rechnungslegung auf die Bilanzierung, so dass nun auch die Rücklagen direkt im Jahresabschluss erkennbar sind. Die Liquiditätsreserven waren Anfang 2018 ausreichend vorhanden, um knapp 2 Monate die laufenden Zahlungsverpflichtungen erfüllen zu können. Das Eigenkapital betrug ca. 200.000 Euro. Der Budgetplan 2018 sah ein weiteres Wachstum der OKF vor, bei dem auch proportional die Rücklagen und Liquiditätsreserven ansteigen sollten. Es wurde mit Einnahmen i.H.v. 3,00 Mio. Euro und demgegenüber stehenden Ausgaben i.H.v. 2,87 Mio. Euro gerechnet. Mithilfe von zusätzlichem Fundraising war geplant, das Eigenkapital auf 10% eines Jahresbudgets ansteigen zu lassen, so dass die Liquiditätsreserven für 3 Monate laufender Kosten vorhanden sind.

Wirtschaftliche Lage des Vereins

Die OKF DE verzeichnet seit ihrer Gründung 2011 eine außergewöhnlich positive wirtschaftliche Entwicklung und steigerte ihre Einnahmen jährlich fast um 100%. Seit 2018 liegen die institutionellen Einnahmen über 2 Mio. € und die Spenden, insbesondere durch Privatpersonen, sind kontinuierlich angewachsen. Ein großer Erfolg dabei ist, dass durch Projektförderungen etwa 80-85% der Gesamtaufwendungen abgedeckt sind und somit die wachsenden Einnahmen aus Spenden ausschließlich unserem Kernauftrag zugeführt werden können. Die Rücklagen des Eigenkapitals konnten planmäßig auf ca. 300.000 € gesteigert werden, so dass die laufenden Kosten nun für ca. 3 Monate abgedeckt sind.

Öffentliche Zuwendungsgeber

Die OKF DE erreicht 2018 mit 2.050.000 € an institutionellen Zuschüssen das beste Ergebnis ihrer Geschichte (VJ 1.650.000 €). Die Zuschüsse konzentrieren sich mit ca. 75% des Gesamtwertes auf die folgenden fünf größten Projekte: Demokratielabore, Prototype Fund, EduationLabs, Jugend hackt und SKala (sowohl für Jugend hackt als auch für eine dezidierte Organisation). Die OKF DE verzeichnet seit ihrer Gründung 2011 eine außergewöhnlich positive wirtschaftliche Entwicklung und steigerte ihre Einnahmen jährlich fast um 100%. Seit 2018 liegen die institutionellen Einnahmen über 2 Mio. € und die Spenden, insbesondere durch Privatpersonen, sind kontinuierlich angewachsen. Ein großer Erfolg dabei ist, dass durch Projektförderungen etwa 80-85% der Gesamtaufwendungen abgedeckt sind und somit die wachsenden Einnahmen aus Spenden

ausschließlich unserem Kernauftrag zugeführt werden können. Die Rücklagen des Eigenkapitals konnten planmäßig auf ca. 300.000 € gesteigert werden, so dass die laufenden Kosten nun für ca. 3 Monate abgedeckt sind.

Öffentliche Zuwendungsgeber

Die OKF DE erreicht 2018 mit 2.050.000 € an institutionellen Zuschüssen das beste Ergebnis ihrer Geschichte (VJ 1.650.000 €). Die Zuschüsse konzentrieren sich mit ca. 75% des Gesamtwertes auf die folgenden fünf größten Projekte: Demokratielabore, Prototype Fund, EducationLabs, Jugend hackt und SKala (sowohl für Jugend hackt als auch für eine dezidierte Organisationsentwicklung). Größter Zuschussgeber war das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) mit 825.000 € bzw. einem Anteil von ca. 40%, gefolgt vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) mit 420.000 € bzw. einem Anteil von ca. 20%. In der Analyse nach Zuschussgebern haben die deutschen institutionellen Fördergeber (insbesondere Bundesministerien) eine besondere Bedeutung für die OKF DE behalten. Während in den Vorjahren die Zuschüsse durch europäische Mittel aus Horizon 2020 die wichtigste Finanzquelle der OKF DE waren, sind 2018 nur noch die Abschlusszahlungen der drei größten EU-Projekte ODINE, Digiwhist und Open Budget EU an die OKF DE in Höhe von insgesamt 230.000 € geflossen.

Spenden

Die Zuwendungen aus Spenden belaufen sich auf 166.000 €. Großer Anteil an diesen Spenden geht auf die Projekte Jugend hackt und FragdenStaat zurück, die 2018 ihrerseits auch besonderes Augenmerk die Neuspendergewinnung und damit verbunden ein kontinuierliches Wachstum der Spenderbasis gelegt haben. Die höchste Einnahme im Jahr 2018 aus freien Spenden hat 5.000 € und die höchste Einnahme aus institutionelle Spenden hat 35.000 € betragen.

Ertragslage

Die OKF DE erzielt 2018 Gesamterträge in Höhe von 2,498 Mio. €. Damit wird das Vorjahresergebnis von 2,066 Mio. € deutlich gesteigert. Der Gesamtaufwand beträgt 2,385 Mio. € (VJ 2,112 Mio. €). Der Gesamtaufwand untergliedert sich in Personalkosten in Höhe von 1,469 Mio. € (VJ 1,172 Mio. €), in Sachkosten in Höhe von 869 T€ (VJ 937 T€) sowie Steuern in Höhe von 9 T€ (Vorjahr 0 T€). Insgesamt ergibt sich ein operativer Überschuss vor Rücklagenveränderung in Höhe von 112 T€.

Vermögenslage

Das Vermögen der OKF DE ist größtenteils ungebunden und kann fast vollständig liquidiert werden. Die Bilanzsumme beträgt insgesamt 554 T€. Die Aktivseite besteht aus Sachanlagen in Höhe von 12 T€, Forderungen in Höhe von 42 T€ und liquiden Mitteln in Höhe von 500 T€. Das Fremdkapital auf der Passivseite besteht aus noch nicht verwendeten zweckgebundenen institutionellen

Zuschüssen in Höhe von 50 T€, Verbindlichkeiten in Höhe von 135 T€ und Rückstellungen in Höhe von 38 T€. Dementsprechend beträgt das Vermögen der OKF DE aus Eigenkapital rund 331 T€.

Finanzlage und Liquidität

Die OKF DE finanziert sich im Wesentlichen durch institutionelle Zuschüsse und private Spenden. Die Rücklagen werden auf einem separaten Konto verbucht und helfen bei kurzfristigen Liquiditätslücken aus Projektvorfinanzierungen. Zur Zeit ist aufgrund der aktuellen Kapitalmarktentwicklung keine besondere Anlagestrategie für die Rücklagen geplant. 2018 war die Liquidität stets ausreichend gewährleistet. Die Liquiditätssteuerung erfolgt in Abhängigkeit dreier typischer Finanzierungsarten: Die meisten Zuschussgeber 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 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

2018 wurden Investitionen mit einem Gesamtvolumen von 2 T€ (VJ 17 T€) getätigt, hauptsächlich als Sachmittel des Fördermittelprojektes Demokratielabore.

Organisationsentwicklung

2018 konnte die OKF DE eine substanzielle Finanzierung für die Organisationsentwicklung von rund 400 T€ über drei Jahre durch die SKala-Initiative gewinnen. Dabei werden vor allem Entwicklungen in Aufbau, Ablauf und Finanzorganisation unterstützt. In diesem Rahmen konnte 2018 etwa die Rechnungslegung auf Bilanzierung umgestellt werden, welche zudem erstmalig durch eine Wirtschaftsprüfung kontrolliert wurde.

Personalentwicklung

Die Belegschaft in der Geschäftsstelle der OKF DE in Berlin beläuft sich im Mittel auf 33 Personen. Weitere drei Mitarbeiter*innen waren mit Vertragsbindung in Ulm oder bei der OGP am Potsdamer Platz in Berlin angestellt. Besonders erfreulich ist, dass der Frauenanteil bei über 60% liegt. Die Rekrutierungstätigkeit ist vergleichbar mit der des Vorjahres.

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 von privaten Spender*innen und institutionellen Gebern anerkannt wird. Zum anderen sind dafür aber auch externe Faktoren verantwortlich, insbesondere eine stärkere politische Präsenz gesellschaftlicher Auswirkungen der Digitalisierung und ein Hunger nach Transparenz, was zusätzliche private Spenden und institutionelle Zuschüsse anregt. 2019 rechnen wir mit einem leichten operativen Überschuss, die Rücklagen werden gehalten, voraussichtlich aber nicht weiter ausgebaut werden können. Im Jahr 2018 erfolgte die Umstellung der Rechnungslegung auf die Bilanzierung, so dass nun auch die Rücklagen direkt im Jahresabschluss erkennbar sind. Die Liquiditätsreserven sind Anfang 2019 weiter angestiegen und ausreichend vorhanden, um ca. 3 Monate die laufenden Zahlungsverpflichtungen erfüllen zu können. Das Eigenkapital beträgt ca. 300.000 €. Dementsprechend wurde das Ziel erreicht, das Eigenkapital auf 10% eines Jahresbudgets anzuheben und die Liquiditätsreserven auszubauen. Der Budgetplan 2019 sieht eine Konsolidierung der OKF vor, so dass die Rücklagen und Liquiditätsreserven in gleicher Höhe vorhanden sein sollen. Es wird mit Einnahmen i.H.v. 2,60 Mio. € und demgegenüber stehenden Ausgaben in gleicher Höhe gerechnet.

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 öffentliche Geber ihr Engagement verstärkt, um zivilgesellschaftliche Akteure in der politischen Debatte um Digitalisierung und Transparenz zu stützen. Gleichzeitig zahlt sich nun 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 der zeitlichen Versetzung von Antrags-, Bewilligungs- und Durchführungsphase. Dementsprechend kann es bei nicht erfolgreichen Anträgen zu einer Zwischenperiode führen, in der weniger Projekteinnahmen vorhanden sind.

Aufwandsrisiken

Nach wie vor sind die Verwaltungskosten der OKF DE sehr niedrig und der Bedarf durch die Projektarbeit ist gut gedeckt. Es konnten 2018 ausreichend hohe Rückstellungen erwirtschaftet werden. Die operativen Risiken werden weiterhin als sehr gering eingeschätzt. Aufwandsrisiken sind größtenteils im Personalbereich vorhanden, da die Mitarbeiter sehr spezielle Qualifikationen haben und schwer zu ersetzen sind.

Währungsrisiken

2018 gab ausschließlich nur Zuschüsse der Open Government Partnership, die über US-Dollar in Fremdwährungen gezahlt wurden. Ab 2019 werden Mittel einer Förderung von Luminare ebenfalls in US-Dollar ausgezahlt. Der restliche Teil der institutionellen Zuschüsse sowie die Spenden erfolgt und erfolgen in Euro. Währungskursrisiken sind daher sehr gering. Zudem sind auch Auszahlungsbeträge und -zeitpunkte seitens der Zuschussgeber 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

Für das Kalenderjahr 2018 wurde erstmals eine Wirtschaftsprüfung bestellt, die auch für das Jahr 2019 vorgesehen ist. Es werden zudem jährlich Kassenprüfungen, regelmäßig Projektprüfungen und Prüfungen durch Verwaltungsbehörden (Sozialversicherungen, Finanzämter) durchgeführt. Es ergaben sich bisher keine maßgeblichen Rückforderungen. Auf die Einhaltung ethischer Grundsätze, auch bei der Finanzadministration, achtet unsere Ethikbeauftragte Paula Grünwald. Die Risikolage des Vereins kann für das Jahr 2019 als entspannt beurteilt werden. Es sind keine außergewöhnlichen oder unkontrollierten finanzintensiven und sonstigen risikoreichen Vorfälle bekannt.

Bestandsgefährdende Risiken, insbesondere mit Auswirkungen auf die Liquidität des Vereins, sind für die folgenden 12 Monate nicht zu erkennen.

