



OPEN
KNOWLEDGE
FOUNDATION
DEUTSCHLAND

Deutscher Stiftungstag 2018 | 18.05.2018

Tanja Zagel, Markus Neuschäfer

Digitales Ehrenamt fördern mit offenem Wissen

Wie Stiftungen ehrenamtliches Engagement mit freien
Inhalten und offenen Lizenzen entwickeln können

Die Open Knowledge Foundation



Lizenz: CC-BY 3.0 DE, Coding da Vinci Nord, Foto: Gerald Heinemann/Mirco Larsen/puff4.0 agency

Transparenz und Beteiligung für eine offene und gerechte Gesellschaft.

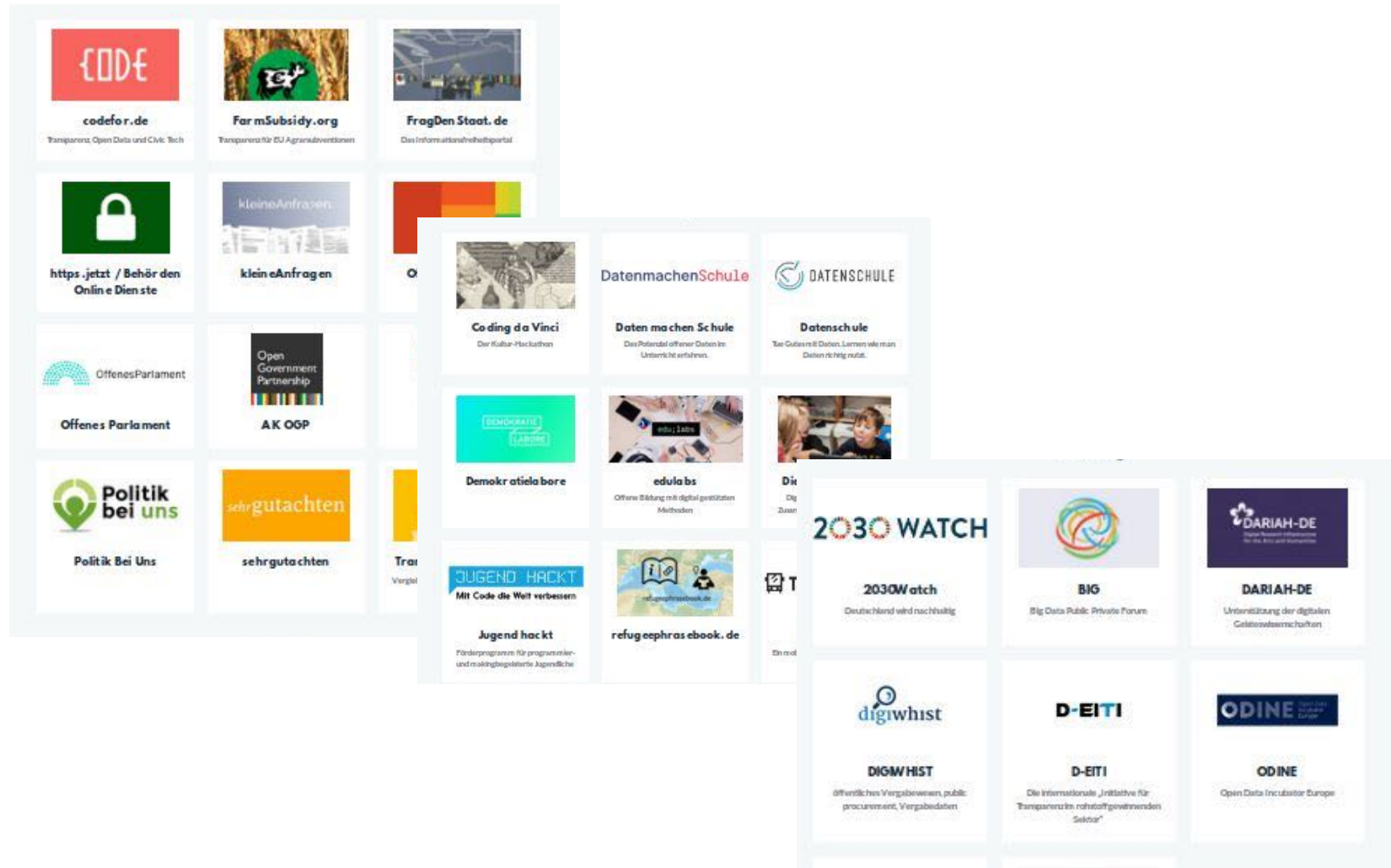
Arbeitsfelder

**Offenes
Regierungshandeln**

Civic Tech

Offene Bildung

Projekte



Digitales Ehrenamt



CC-BY 4.0 Open Knowledge Foundation Deutschland e.V., Foto: Thomas Nitz, tnt-fotoart.de

Menschen tun freiwillig und unentgeltlich etwas für andere oder für die Gesellschaft. Jetzt auch digital.

Alles digital?



Das Ziel im Auge behalten.

Impulse nach Engagementstufen



Multiplikator*innen	<i>Vernetzung fördern</i>
Engagierte	<i>Expertise vertiefen</i>
Interessierte	<i>Beteiligung inspirieren</i>
Kontakte	<i>Vertrauen vermitteln</i>

Jugend hackt - mit Code die Welt verbessern



Digitale
Fähigkeiten
für andere
einsetzen

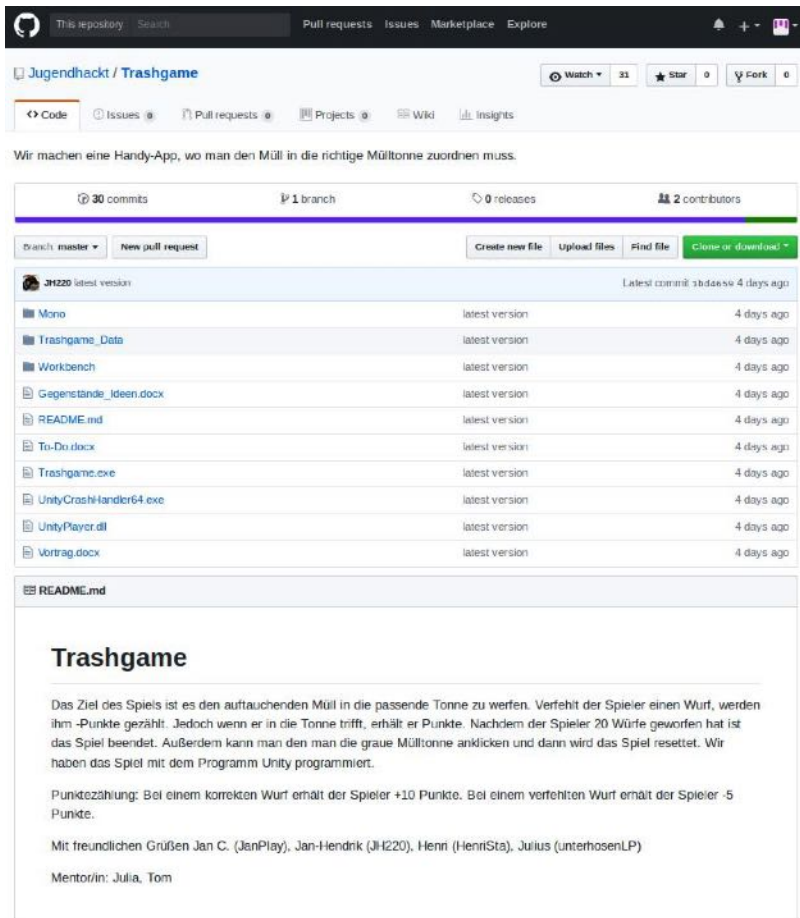
CC-BY 4.0 Jugend hackt, Foto: Leonard Wolf

Hackerethik: Alle Informationen müssen frei sein.



CC-BY 4.0 Jugend hackt, Foto: Leonard Wolf

Programmcode für alle zugänglich machen



The screenshot shows the GitHub repository page for 'Trashgame' by 'Jugendhackt'. The repository has 31 stars and 0 forks. The description reads: 'Wir machen eine Handy-App, wo man den Müll in die richtige Mülltonne zuordnen muss.' The repository contains 30 commits, 1 branch, 0 releases, and 2 contributors. A table lists the files in the repository, all of which are the 'latest version' and were updated '4 days ago'. The files include 'Mono', 'Trashgame_Data', 'Workbench', 'Gegenstände_Ideen.docx', 'README.md', 'To-Do.docx', 'Trashgame.exe', 'UnityCrashHandler64.exe', 'UnityPlayer.dll', and 'Vortrag.docx'. Below the file list is the 'README.md' content.

Trashgame

Das Ziel des Spiels ist es den auftauchenden Müll in die passende Tonne zu werfen. Verfehlt der Spieler einen Wurf, werden ihm -Punkte gezählt. Jedoch wenn er in die Tonne trifft, erhält er Punkte. Nachdem der Spieler 20 Würfe geworfen hat ist das Spiel beendet. Außerdem kann man den man die graue Mülltonne anklicken und dann wird das Spiel resettet. Wir haben das Spiel mit dem Programm Unity programmiert.

Punktezahlung: Bei einem korrekten Wurf erhält der Spieler +10 Punkte. Bei einem verfehlten Wurf erhält der Spieler -5 Punkte.

Mit freundlichen Grüßen Jan C. (JanPlay), Jan-Hendrik (JH220), Henri (HenriSta), Julius (unterhosenLP)

Mentor/in: Julia, Tom

Open
Source
Software

Transparenz, demokratische Kontrolle, Teilhabe

Einkommen	Jahresbrutto	Krippe			Kindergarten			Hort		
		<6 h	<8 h	<10 h	<6 h	<8 h	<10 h	<4 h	<6 h	<8 h
147.001,00 €	ab 149.501,00 €	476	555	584	293	330	347	222	237	267
	bis 149.500,99 €	470	548	577	291	329	345	221	236	266
144.501,00 €	ab 147.000,99 €	464	541	569	289	327	344	219	234	265
	bis 147.000,99 €	457	534	562	286	325				
142.001,00 €	ab 144.500,99 €	451	527	554	283	323				
	bis 144.500,99 €	445	520	547	281	321				
139.501,00 €	ab 139.500,99 €	438	513	539	278	319				
	bis 139.500,99 €	431	506	531	275	317				
137.001,00 €	ab 137.000,99 €	425	498	524	272	315				
	bis 137.000,99 €	418	491	516	269	313				
134.501,00 €	ab 127.000,99 €	412	484	509	266	311				
	bis 127.000,99 €	405	477	501	262	309				
132.001,00 €	ab 122.000,99 €	398	470	493	259	307				
	bis 122.000,99 €	391	462	486	256	305				
129.501,00 €	ab 117.000,99 €	384	455	478	252	302				
	bis 117.000,99 €	377	448	470	248	300				
127.001,00 €	ab 112.000,99 €	370	440	463	245	298				
	bis 112.000,99 €	363	433	455	241	295				
124.501,00 €	ab 109.500,99 €	356	425	447	237	293				
	bis 109.500,99 €	349	418	439	234	290				
122.001,00 €	ab 104.500,99 €	342	411	432	230	288				
	bis 104.500,99 €	335	403	424	226	285				
119.501,00 €	ab 99.500,99 €	328	396	416	222	283				
	bis 99.500,99 €	321	388	408	218	280				
117.001,00 €	ab 94.500,99 €	314	381	400	214	278				
	bis 94.500,99 €	306	373	392	210	275				
114.501,00 €	ab 89.500,99 €	299	366	385	206	272				
	bis 89.500,99 €	292	358	377	201	270				
112.001,00 €	ab 84.500,99 €	284	351	369	197	267				
	bis 84.500,99 €	277	343	361	193	264				
109.501,00 €	ab 79.500,99 €	270	335	352	188	257				
	bis 79.500,99 €	263	326	343	182	250				
107.001,00 €	ab 74.500,99 €	256	316	333	177	243				
	bis 74.500,99 €	248	307	323	171	235				
104.501,00 €	ab 69.500,99 €	240	297	312	165	228				
	bis 69.500,99 €	232	286	301	159	219				
102.001,00 €	ab 64.500,99 €	223	275	289	152	211				
	bis 64.500,99 €	214	264	277	146	202				
99.501,00 €	ab 59.500,99 €	204	252	265	139	193				
	bis 59.500,99 €	194	239	252	132	183				
97.001,00 €	ab 54.500,99 €	184	227	238	124	173				
	bis 54.500,99 €	173	213	224	116	163				
94.501,00 €	ab 49.500,99 €	162	199	209	108	152				
	bis 49.500,99 €	151	184	194	100	141				
92.001,00 €	ab 44.500,99 €	138	169	177	91	129				
	bis 44.500,99 €	126	153	161	82	117				
89.501,00 €	ab 39.500,99 €	112	137	143	73	104				
	bis 39.500,99 €	99	119	125	63	90				
87.001,00 €	ab 34.500,99 €	84	101	106	53	76				
	bis 34.500,99 €									

https://kitarechner.oklab-potsdam.de

OKFDE (neu) - Google ... Fundraising - How to Kontakte Organisator... Rahmenbedingungen ...

Kita-Gebühren-Rechner für Potsdam

Einkommen:

1. Elterngeld (pro Jahr): €

2. Elterngeld (pro Jahr): €

Das Gesamtgehalt der Eltern beträgt: 0 €.

Art der Betreuung:

☒ Krippe

☐ Kindergarten

☐ Hort

Dauer der täglichen Betreuung:

☒ < 6 Stunden

☐ < 8 Stunden

☐ < 10 Stunden

Anzahl der Kinder insgesamt:

☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ >=6

Die monatlichen Gebühren für das Kind betragen: 0 €.

Hinweis: dieser Kitarechner ist kein offizielles Angebot der Stadt Potsdam, alle Angaben ohne Gewähr!

Entstanden im OK Lab Potsdam basierend auf der Kita-Satzung (2016).
Font: Open Sans (Apache v2.0 Lizenz).

Open
Data

Mentor*innen bei Jugend hackt



Expert*innen

Role Models

Inspiration

Mentor*innen

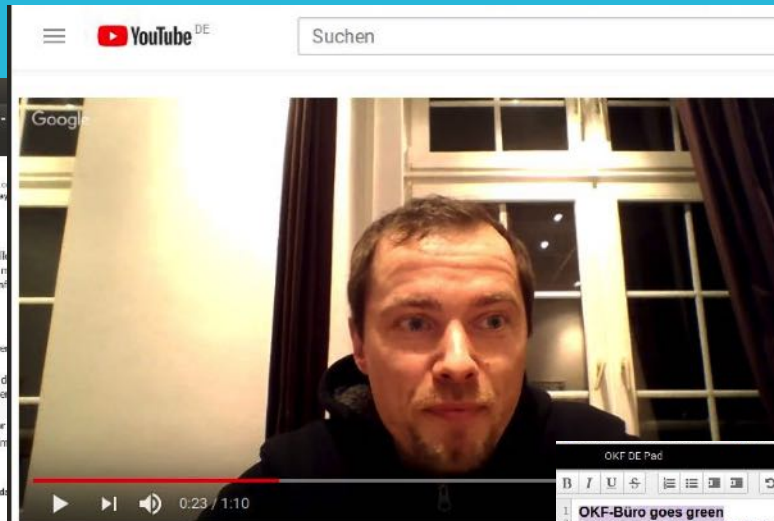
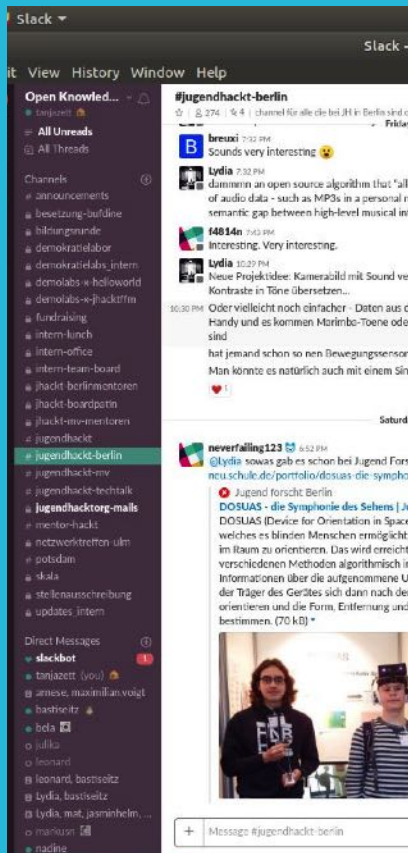
Trans-
parenz



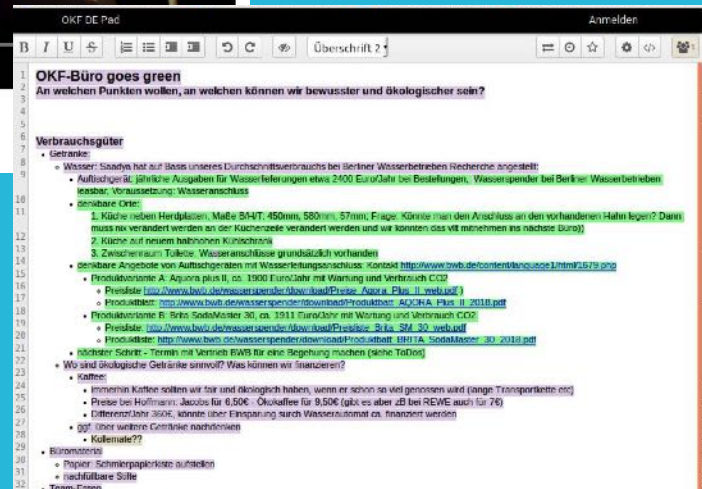
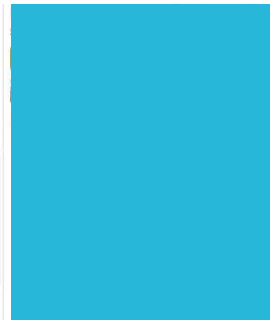
CC 3.0 by Leonard Wolf

Remote zusammenarbeiten - an jedem Ort, zu jeder Zeit

Online-
Zusammen-
arbeit



Mentor*innen-Briefing Berlin
Nicht gelistet



Inhalte gemeinsam weiterentwickeln

Crowd-sourcing

Jugend-Hackathons für alle – unser Handbuch ist da

am 1. März 2016 von paula.glasler & in Offene Daten.



Mittlerweile gibt es Jugend hackt im vierten Jahr. Wir haben sie Veranstaltungen organisiert und gezeigt, dass Hackathons auch Format für junge Menschen funktionieren. Während dieser auf den Zeit konnten wir viele Erfahrungen sammeln, haben an der oder anderen Stelle nachgebessert und wahnsinnig viel gelernt liegt im Selbstverständnis der Open Knowledge Foundation Deutschland und von mediale pfade dieses Wissen für alle zugänglich und nachnutzbar zu machen. Wir (also Maria, Daniel und Paula) haben deshalb einen Praxisleitfaden für die Veranstaltung von Jugend Hackathons geschrieben. Wir hoffen, dass wir damit noch mehr schon inspirieren dieses Format auszuprobieren und in der Blockarbeit einzusetzen.

Das Handbuch gibt es als Printversion und als PDF. Wir möchten aber auch, dass andere die Möglichkeit haben das Handbuch weiter zu arbeiten und dessen Inhalte weiter zu denken. Deshalb gibt es eine weitere Version (open educational resources) als [GitHub Repository](#) und [GitHub Page](#). Wir freuen uns über ganz viel Feedback und neue Hackathons!

PDF

GITHUB REPOSITORY

GITHUB PAGE

Außerdem möchten wir noch ein paar Leuten danken, die uns bei dem Handbuch unterstützt haben. Rober Juka für das tolle Lektorat, Martina von [glasha.us](#) für das wunderschöne Design und dem Jugend hackt Me Andreas für die schicke Umsetzung als GitHub Page. Außerdem danken wir der Jugend- und Familienstiftung Landes Berlin, die das Handbuch im Rahmen des Jugend-Demokratiefonds Berlin gefördert hat.

0 Comments

h3 class="block-title">Suche</h3>

This repository · Search · Pull requests · Issues · Projects · Wiki

Jugendhackt / Handbuch-Jugend-Hackathons

Handbuch Jugend-Hackathons <https://jugendhackt.github.io/Handbuch-Jugend-Hackathons/>

119 commits · 2 branches · 1 contributors

branch: master · New pull request

Create new file · Upload files · Find file · Clone or download

niccokunzmann	Merge pull request #15 from Jugendhackt/niccokunzmann-patch-1	Latest commit 776655 on 21 Nov 2017
04	copy directory instead of using symlink	2 years ago
_chapters_de	Merge pull request #15 from Jugendhackt/niccokunzmann-patch-1	6 months ago
_includes	added rudimentary language support	2 years ago
_layouts	markdownify	2 years ago
appendix	upload handbuch pdf	2 years ago
fonts	added font awesome files	2 years ago
images	added new files: image, fonts, main_chapter files	2 years ago
js	added rudimentary language support	2 years ago
styles	added rudimentary language support	2 years ago
CNAME	add CNAME file to be accessed via handbuch.jugendhackt.de	2 years ago
README.md	Merge branch 'gh-pages'	2 years ago
_config.yml	added rudimentary language support	2 years ago
index.md	Merge branch 'gh-pages'	2 years ago
index_de.md	add files	2 years ago
index_nl.md	add files	2 years ago
params.json	Create gh-pages branch via GitHub	2 years ago

Handbuch Jugend-Hackathons

CC-BY 4.0 Paula Glasler, Maria Reimer, Daniel Seitz für Open Knowledge Foundation Deutschland e.V. und mediale pfade.org – Verein für Medienbildung e.V.

Gefördert durch die Jugend- und Familienstiftung des Landes Berlin im Rahmen des Jugend-Demokratiefonds Berlin. Diese

Links und Empfehlungen sammeln

Bildung in der digitalen Welt

Die edulabs-Community empfiehlt die folgenden Unterrichtsideen, um zeitgemäße Bildung und Partizipation zu fördern. Sämtliche Materialien sind frei nachnutzbar.
[Mehr Informationen](#)

NACH KOMPETENZEN FILTERN:

Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

Kommunizieren und Kooperieren

Produzieren und Präsentieren

Schützen und sicher Agieren

Problemlösen und Handeln

Analysieren und Reflektieren

NACH ZIELGRUPPEN FILTERN:

KITA/VORSCHULE

GRUNDSTUFE (1-3)

GRUNDSTUFE (4-6)

SEKUNDARSTUFE 1

SEKUNDARSTUFE 2

NACH FÄCHERGRUPPEN FILTERN:

Sprachen

Kulturelle Bildung

Geschichte & Gesellschaft

Mathe & Naturwissenschaften

Informatik & Technische Bildung

↓ MEHR FILTER ↓

Lexikon-Artikel recherchieren und selber schreiben

Klexikon ist ein wikibasiertes Lexikon von und für Kinder. Unter anderem im Rahmen des Deutsch- oder Sachunterrichts können Schülerinnen und Schüler dazu aufgefordert werden, Lexikon-Artikel zu recherchieren bzw. eigene Einträge zu schreiben.

→

Spielanleitung DATA RUN - Ein Alternate-Reality Game zum Thema Überwachung

Abhörskandal, sichere Chateinstellungen, Datenklau – das Alternate Reality Game DATA RUN bietet einen spielerischen Zugang zum Thema Überwachung und Datenschutz. Mit den vorliegenden OER-Materialien können Interessierte das Spiel selbst-

Hörspiele mit dem Geschichtenkoffer

Ein schöner alter Koffer mit alten Keksdosen, in denen je drei kleine Gegenstände stecken, schafft den Rahmen, motiviert die SuS zur Entwicklung eigener Geschichten, die in einem mobilen Audio-Studio als Hörspiel aufgenommen und im Netz publiziert werden.

#BYOD

Comics im Deutschunterricht

Visualisierung von Unterrichtsinhalten können genutzt werden, um Wissen zu reflektieren – Nutzt einfach Comics. Hier gibt unterschiedliche Tools. SuS können eigene Geschichten bauen und beispielsweise in Deutsch gelernte Inhalte (Grammatikregeln) anwenden.

Recherchieren im Internet: Beispiel Geheimschrift

Eine kleine Unterrichtsidee für die Grundschule, bei der Kinder das Internet als Recherche-Tool kennen und nutzen lernen: Geheime Botschaften mithilfe des Internets entschlüsseln und selbst verschlüsseln!

Kommunalpolitik verstehen und bewerten

In diesem Unterrichtsbeispiel analysieren Jugendliche die Auswirkungen einer kommunalpolitischen Entscheidung auf den Umweltschutz. Es sind vielfältige Variationen und Ausgestaltungen denkbar.

edulabs.de/oer

Materialien zusammen erstellen

Zeitgemäßer Unterricht mit Videokonferenzen - das GLAS-Konzept

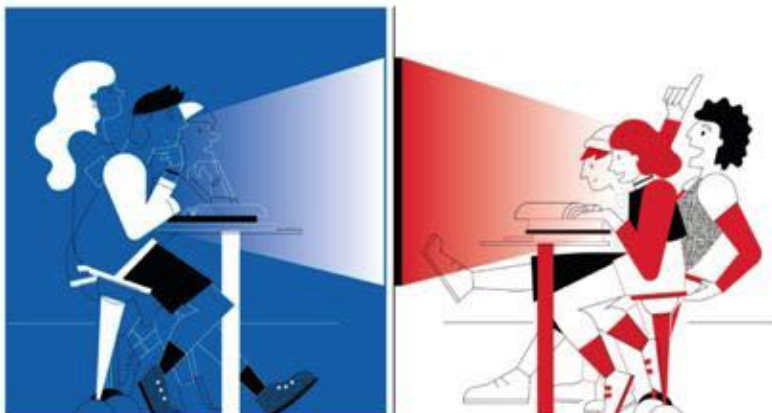
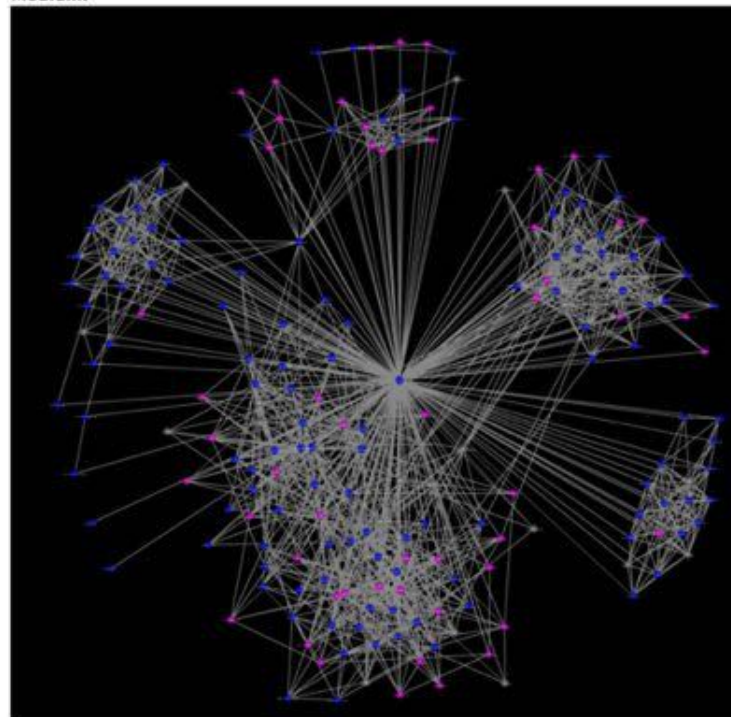


Bild: Daria Rüttimann. Lizenz: CC-BY 4.0

Die Digitalisierung ermöglicht und erfordert ein Umdenken bei der Planung zeitgemäßer Unterrichtsszenarien und der Rolle von Lehrenden und Lernenden sowie der Schule als Ganzes. Das GLAS-Konzept* reagiert auf diese Entwicklung, indem herkömmliche Kommunikationssituationen des regulären Fremdsprachenunterrichts aufgebrochen werden. Durch die Nutzung von Videokonferenzen und Social Media treten die Lernenden in den direkten Austausch mit im Ausland lebenden Schülerinnen und Schülern einer Partnerschule.

Der gezielte Einsatz von Videokonferenzen bietet eine Verbesserung im Bereich der funktional kommunikativen Kompetenzen und bereichert das Lernen darüberhinaus durch den Erwerb von medialen und methodischen Fertigkeiten sowie interkultureller

Medium:



Lizenz: CC-BY Yorn / Chaos macht Schule

Fragen & Antworten:

- Was könnten das für Freundeskreise sein? (einige können die Teilnehmenden selbst herausfinden, bei manchen muss der Workshopleiter oder die -leiterin die Lösung heraussuchen, in der Gruppe umsetzen)

<https://hackmd.io/s/B1xoPtjQG>

<https://hackmd.okfn.de/methoden-sammlung-metadaten-privacy>



DARIAH-DE Handbuch Digital Humanities

Raum-Zeit Visualisierung

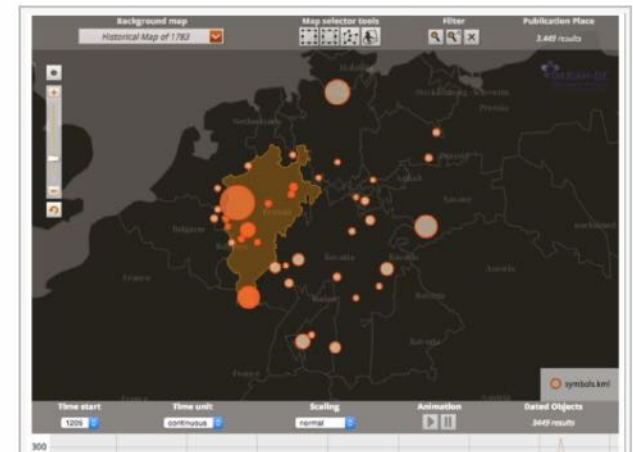
Gerade große Datenmengen lassen sich gut durch digitale Werkzeuge erschliessen und durch Visualisierungen analysieren. Auf diese Weise geraten auch nicht unmittelbar evidente, strukturelle und inhaltliche Zusammenhänge in den Blick. Ein Beispiel für Raum-Zeit Visualisierung in den Digital Humanities ist der DARIAH-DE Geo-Browser.^[3]

„Unter der Visualisierung von Daten versteht man in den Digital Humanities einen computergestützten Prozess, mit dessen Hilfe geistes- und kulturwissenschaftliche Daten so dargestellt und analysiert werden können, dass eine visuelle Repräsentation der inhärenten kontextualen bzw. inhaltlichen Zusammenhänge entsteht. Auf diese Weise können insbesondere größere Daten- und Quellenmengen analysiert werden, die von einzelnen ForscherInnen mit klassischen, nicht-digitalen Methoden nicht oder allenfalls nur mit erheblichem Zeit- und Ressourcenaufwand durchgeführt werden könnten.“

– Kollatz, Thomas; Schmunk, Stefan: Datenvisualisierung: Geo-Browser und DigiVoy

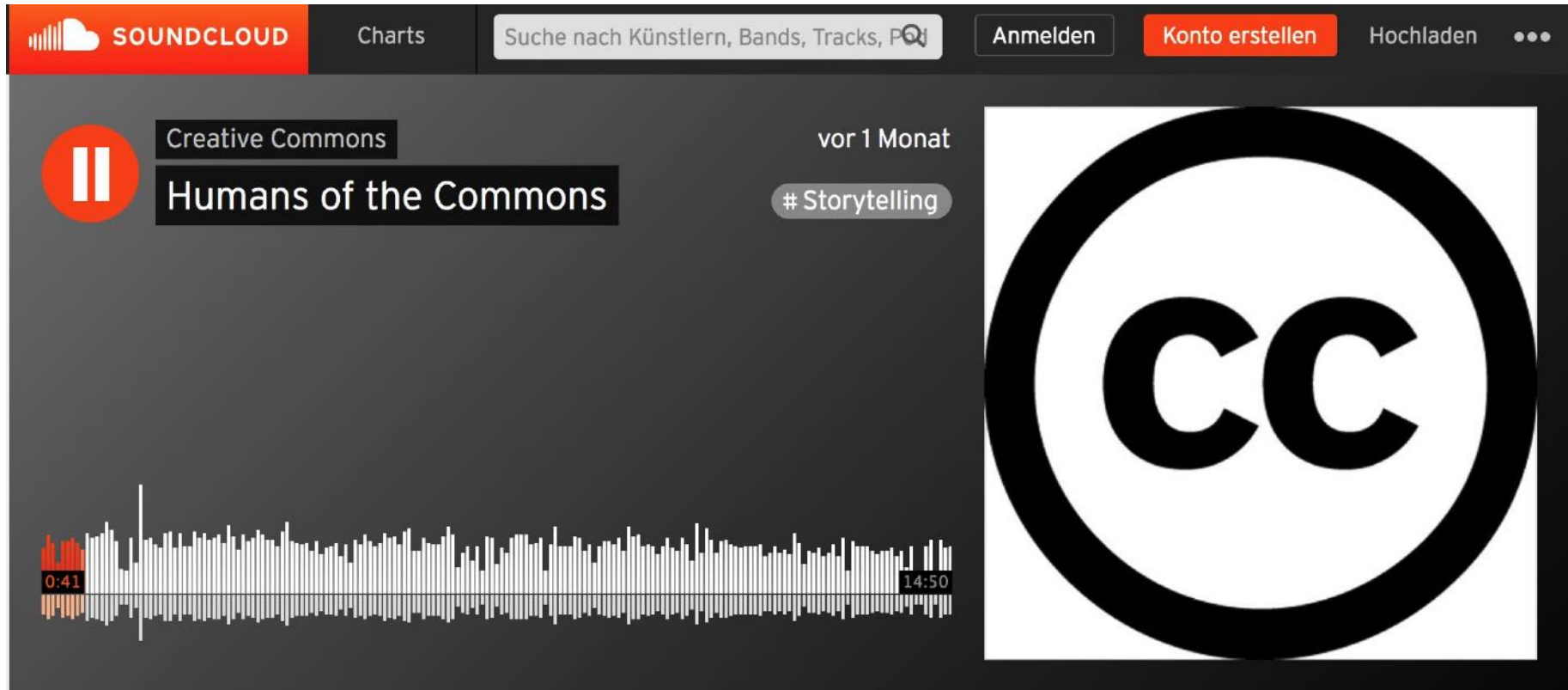
DARIAH-DE Geo-Browser

„Der Geo-Browser^[4] vereint drei korrelierende Elemente: eine Karte, eine Zeitleiste sowie die Dokumentation der visualisierten Datengrundlage. Bei den Karten kann interaktiv zwischen frei wählbaren zeitgenössischen und mehreren historisierenden



<https://handbuch.tib.eu/w/DH-Handbuch>

Humans of the Commons



<https://soundcloud.com/wearecc/sets/humans-of-the-commons>

German	Arabic / Syrian	Arabic / Syrian Phonetic	English	French	Slovenian	Dutch	Urdu	Urdu Phonetic	Bangla / বাংলা	Bangla Phonetic	Dari	Dari Phonetic	Pashto	Pashto
Ich habe kein Geld.	لین میں ملے / ما شے نفرا / عتی مصاری	laysa maay maal. La amliaq nakuda / Maendi Massari	I don't have any money.	Je n'ai pas d'argent.	Nimam nič denarja.	Ik heb geen geld.	میرے پاس پیسے نہیں ہیں۔	Mere paas paisay nahi hein.	আমার কাছে কোনো টাকা নেই	amar kachhe kono taka nei	پیسہ ندارد.	paysah nadaaram.	ما سره پیسې نشته	ma-si nisht.
Sprechen Sie...?	هل تتكلم للغة... / اني لغة تكي	hal tatakallam al-lugha. / Aya Lugha Tehki	Do you speak...	Parlez-vous...?	Govorite...?	Spreek u...?	کیا آپ... بولتے/بولتی ہیں؟	Kya aap... boltey/bolti hein?	আপনি কি... বোলে পারেন?	apni ki... bolte paren?	...گپ می زنی؟ ...gap mezani?	...zhebi...	زبه یرخی؟	zhebi...
Ich spreche nicht so gut (Deutsch).	المانی شبعه / ما بکتی مانی	Almaniyaati da ita / Ma Behki Almani	I don't speak (English) very well.	Je ne parle pas très bien (le français)	Ne govorim slovensko.	Ik spreek (niet zo goed) Nederlands.	میری جرمن انگریزی بہت اچھی نہیں ہے۔	Meri German/Ingrezi bohat achi nahi hai.	আমি একটা বাংলা (জার্মান) বোলে পারি না।	ami khub ekta shalo (German) bolte parina	المانی خوب نیست /	almaniyaam khub nast	ما ته لمانی ژبه (ښه) نه راځي	ma-t zhebi razi
Können Sie das für mich aufschreiben?	هل يمكنك كتابة ذلك / انك تكتب	Hal yomank katabzalek? Fik Tiktba	Can you write that down for me?	Pouvez-vous écrire cela pour moi?	Ali lahko to napišete?	Kunten u dat me opschrijven?	آپ ان کو لکھ سکتے ہیں؟	Achha, kh sakay hain?	আপনি কি লিখতে পারবেন?	apni ki a make ektu likhe dite parben?	آپ ان کو لکھ سکتے ہیں؟	baraayem oo ra newish ta kada metaani?	ما ته دا وليکي؟	ma-t u-like
Ich verstehe das nicht.	انہو کي سمجھ نہ آتی / ما سمجھ نہ آتی	la afham, ma bi-shmish / Ma fhant	I don't understand	je ne comprend pas	Ne razumem	Ik begrijp dat niet	میں اس کو سمجھ نہیں سکتا/سکتی	Mujhay sam nah zaya	আমি তা বুঝতে পারছি না।	ami jante nah na	منه نه فهمم	za na	زانه نه پوهېرم	za na
Hilfe! / Bitte helfen Sie mir!	انجا داسا امداد / منجھ	an-naidal saidi law lahts	Help! / Please help me!	à l'aide! / Aidez-moi s'il vous plaît	Na pomoč! Pomaga, če mi prosim!	Help! / Help me alstublieft!	بھرا! میری امداد کیجیے!	Bachao! / Meri madad kijiye	সহা! মদা করে আমাকে একটু সাহায্য করুন।	ba(n)chao! amake doya kore ektu sahaya korun	کمک! / Komak!			
Ich weiß nicht	ما څه نه څي / ما نه څي	ma bi-anish / Ma Bi'rif	I don't know	je ne sais pas	Ne vem	Ik weet het niet	مجھے نہیں معلوم	Mujhay nahi malum	আমি জানি না	ami jani na	منه نه دانم	nama daana m	نه پوهېرم	na pu
Was ist passiert?	ان څه ځای / ان څه ځای / ان څه ځای	Matha alathi hassal? / Matha hassali? / schou sarr / sho sar	What happened?	Que s'est-il passé?	Kaj se je zgodilo?	Wat is er gebeurd?	کیا ہوا؟ / kya huwa? /		কী হয়েছে	ki hoyechhe	چی شد؟	Chi shod?	څه شو؟	tsa sh
Mir ist kalt. / Ich friere.	انا بردان	Ana bardan	I am cold/ freezing	J'ai froid. / Je suis gelé(e).	Zebe me.	Ik bevries / heb hetkoud.	مجھے بہت سردی لگ رہی ہے۔ /	Mujhey bohat sardi lag rahi hai /	আমার শীত লাগছে কছে	amar sheet lagchhe	خف می خرم.	khonuk mekhurum	زما یخ اسلی، کوری	zma y saarr
Ich freue mich / Ich bin glücklich	انا سعيد / امسوط	Ana sa'id / Mabssout	I'm happy.	Je suis contente	Vesel sem.	Ik ben blij/gelukkig.	میں خوش ہوں۔	Me khush hoo. /	আমার খুশি লাগছে / আমি খুশী	amar khushi lagchhe / ami khushi	خوش شدم.	Khush shodam.	زه خوشحاله پم	za kh yam

“I don't speak English very well.”

المانيتي ضعيفه / ما بحكي الماني

“Ich spreche nicht so gut (Deutsch).”

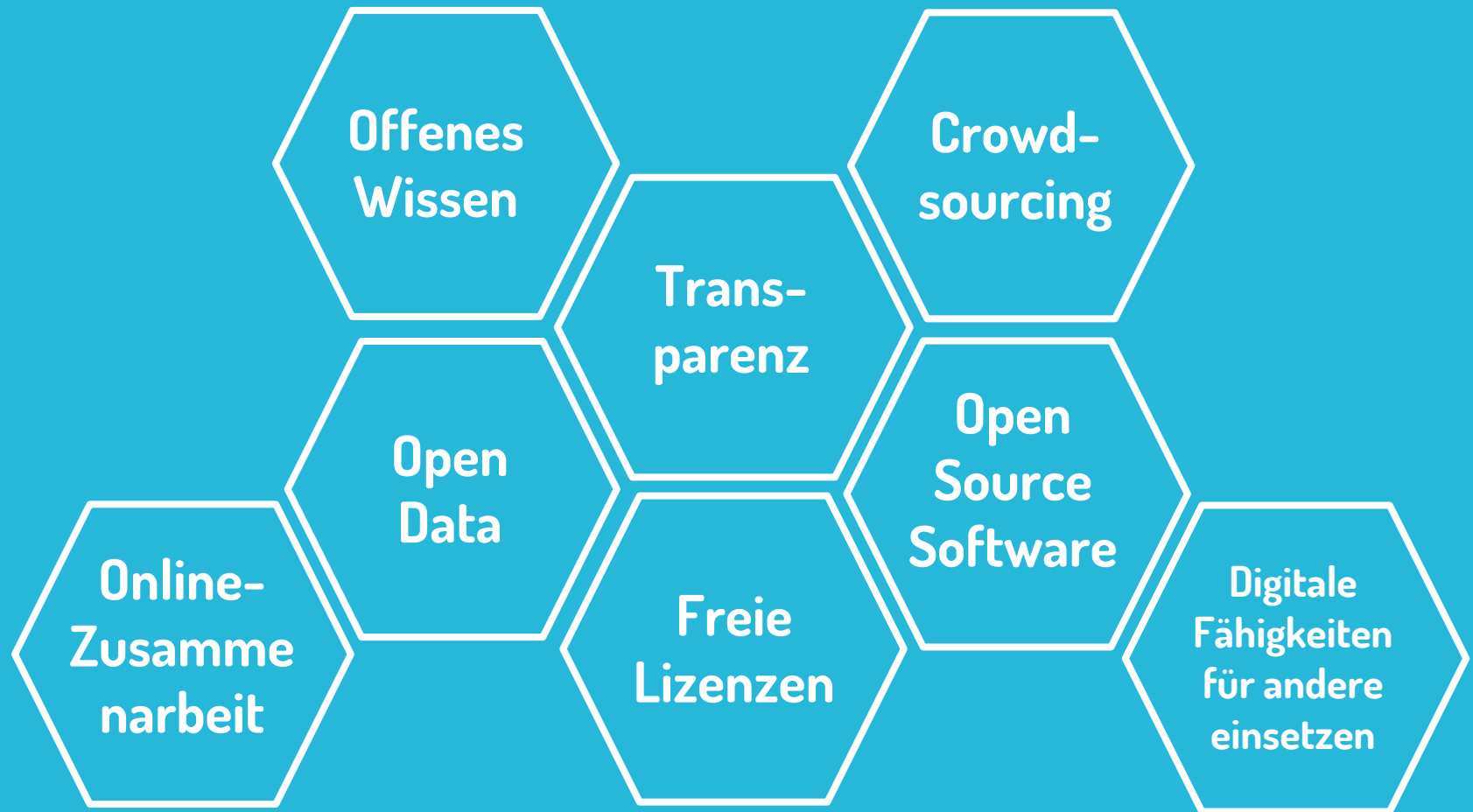




Freie Inhalte: Texte, Bilder, Musik, Videos



Informieren, Zusammenarbeiten, Vernetzen



Chaosinterview

- bitte bilden Sie 2er-Gruppen
- jede Gruppe bekommt 1 Frage, die sie allen anderen Gruppen stellt (+ Antworten aufschreiben)
- Je 2 Gruppen finden sich und befragen sich gegenseitig - jeweils **2 Min. lang** (bitte achten Sie auf den Wecker)
- Jede Gruppe fasst kurz die notierten Antworten zusammen - **3 Min. Zeit**
- Jede Gruppe stellt kurz im Plenum die notierten Antworten vor - **je 2 Min. Zeit**



OPEN
KNOWLEDGE
FOUNDATION
DEUTSCHLAND

Vielen Dank!

Kontakt

Tanja Zagel
Projektleiterin Jugend hackt
Mail: tanja.zagel@okfn.de

Dr. Markus Neuschäfer
Projektleiter Edulabs
markus.neuschaefner@okfn.de

Open Knowledge Foundation Deutschland e.V.
www.okfn.de

Backup - Fragen Chaosinterview

1. Welche Ziele möchten Sie gemeinsam mit Ehrenamtlichen erreichen?
2. Welche Erwartungen haben die Ehrenamtlichen an ihr Engagement? Warum machen die das?
3. Was würden den Ehrenamtlichen ihre Arbeit erleichtern?
4. Was könnte den Kontakt zwischen ihrer Organisation und den Ehrenamtlichen verbessern?
5. Was könnte den Kontakt zwischen den Ehrenamtlichen verbessern?
6. Welches Wissen haben die Ehrenamtlichen, das einem größeren Publikum zugute kommen könnte?
(entweder innerhalb ihrer Ehrenamt-Community oder komplett öffentlich)
7. Wie setzt sich Ihre Ehrenamtlichen-Community zusammen?
(jünger/älter, weiblich/männlich, Stadt/Land, an einem Ort/weit verteilt)
8. Wie sieht Ihre Ehrenamt-Community digitale Werkzeuge?
9. Wie wünschen Sie sich Ihre Ehrenamt-Community in 5 Jahren?
10. Wie können Sie bestehende Ehrenamtliche dauerhafter und enger an Ihre Organisation binden?
11. Was könnten Sie dafür tun, Nachwuchs für Ihre Ehrenamt-Community zu gewinnen?