



# Konzept zum Prozess der Co-Creation

## Inhalt

1. Einleitung und Ausgangssituation.....	2
2. Ziele .....	2
3. Zielgruppen .....	2
4. Maßnahmen.....	3
5. Ablauf.....	3
6. Unterstützung .....	4
7. Räumlichkeiten .....	5
8. Beteiligte: Partner und Netzwerk.....	5
9. Evaluation und Ausblick .....	6



## **1. Einleitung und Ausgangssituation**

Die Hansestadt Lübeck als zweifaches UNESCO-Welterbe verfügt über eine reiche, mehr als 900 Jahre alte Geschichte und vielfältige Kulturschätze, die digital und vernetzt vielen Menschen zur Verfügung gestellt werden sollen. Deshalb hat die Hansestadt im Rahmen ihrer Digitalen Strategie (VO/2020/08509-03) das Digitale Kulturwerk Lübeck als Modellprojekt gestartet. Das Digitale Kulturwerk ist Teil des vom Bundesministerium für Wohnen, Stadtentwicklung und Bauwesen geförderten Projektes „Smart City Modellprojekte“ (MPSC) (VO/2020/08755). Das Digitale Kulturwerk Lübeck ist ein Projekt, das sich mit der digitalen Transformation und der digitalen Präsentation von Kultur in Lübeck beschäftigt. Das Ziel des Digitalen Kulturwerks ist es, kulturelle Inhalte und Erlebnisse aus Lübeck und Umgebung digital zusammenzuführen, zugänglich zu machen und somit ein breiteres Publikum zu erreichen.

Die „Co-Creation“ stellt hierbei ein Teilprojekt des Digitalen Kulturwerks dar und soll individuellen Zielgruppen interessante Inhalte bereitstellen. Hierzu sollen regelmäßig auf die unterschiedlichen Zielgruppen abgestimmte Workshops stattfinden. Im Rahmen dessen erarbeiten Teilnehmende, welche kulturellen Inhalte und Geschichten über die Hansestadt Lübeck sie besonders interessieren.

Auf zahlreichen Veranstaltungen wurden von Bürger:innen bereits diverse Themen benannt, u.a. die Geschichte der Lübecker Märtyrer, ein Animationsfilm über die Historie Lübecks, die Hansestadt in der NS-Zeit, das Hochofenwerk Herrenwyk, die jüdische Geschichte, Till Eulenspiegel, das Pöppendorfer Lager, die Geschichte der Islamischen Gemeinde in Lübeck und berühmte Lübecker:innen.

## **2. Ziele**

Ziel ist es, unterschiedliche Kulturgüter für entsprechende Personengruppen interessant und innovativ digital darzustellen. Dadurch sollen Personengruppen ein größeres Interesse an der Geschichte und Kultur Lübecks entwickeln. Durch eine ansprechende Darstellung dieser Güter sollen mehr Menschen erreicht werden. Zudem soll ein gemeinsames Kulturwerk entstehen, in dem Teilnehmer:innen sowohl selbst etwas beitragen können, als auch von den Ausarbeitungen profitieren. Somit wird die Lübecker Kultur über das Digitale Kulturwerk den Interessierten noch nähergebracht und zugleich einem breiteren Publikum zugänglich gemacht.

## **3. Zielgruppen**

Grundsätzlich ist die Zielgruppe des Digitalen Kulturwerks die Stadtgesellschaft. Darunter fallen verschiedene Personengruppen, wie z. B. Tourist:innen, Forschende, Migrant:innen, Bürger:innen, Mitarbeitende der Stadtverwaltung. Im Laufe des Projekts werden unterschiedliche Zielgruppen thematisch in den Prozess der Co-Creation eingebunden. Gerade aufgrund der vielen verschiedenen individuellen Ziel- bzw. Personengruppen sind hierbei mehrere Co-Creations-Initiativen einzuplanen. Gleichwohl wird sich zunächst auf die Zielgruppe Kinder und Jugendliche im Rahmen der Co-Creation fokussiert.

Die Auseinandersetzung mit den Themen können Schüler:innen und Jugendlichen bereits in jungen Jahren einen Mehrwert bieten. Vielen Kindern und Jugendlichen kann zudem die

Möglichkeit geboten werden, neue Stärken, und Interessen an der Lübecker Kultur und Historie zu entwickeln. Die bereits bestehenden Stärken und Interessen können weiter aufgebaut und zielgruppengerecht umgesetzt werden. Ferner wird durch die Umsetzung der Ausarbeitung die unmittelbare Beteiligung von Jugendlichen an kulturellen Themen gewährleistet (s. auch [Medienentwicklungsplan der Lübecker Schulen 2020 – 2025](#)).

#### **4. Maßnahmen**

Maßnahmen zur Erreichung des Projektziels sind vor allem die Umsetzung verschiedener Projekte gemeinsam mit der jeweiligen Zielgruppe. Um die Interessen und Bedürfnisse der Zielgruppe zu erreichen, wird die Zusammenarbeit im Zuge dessen auch direkt mit der Zielgruppe durchgeführt. Hierbei sollen verschiedene Themen digital dargestellt werden. Die Themen richten sich nach den Interessen, Wünschen und Bedürfnissen der entsprechenden Zielgruppe.

Derzeit findet hierfür ein Pilotprojekt in der Trave Grund- und Gemeinschaftsschule Kücknitz statt. Das Projekt wird von Schüler:innen für Schüler:innen umgesetzt. In dem Pilotprojekt erarbeiten die Schüler:innen die Inhalte der Geschichte des Hochofenwerks Herrenwyk und seinen Einfluss auf den Stadtteil aus und stellen dies im Rahmen eines interaktiven Angebots digital dar. Im Anschluss wird dies den Nutzer:innen des Digitalen Kulturwerks zur Verfügung stehen. Ziel des Pilotprojekts ist es, ein Verfahren zu entwickeln, wie das Digitale Kulturwerk und die Bedürfnisse der individuellen Zielgruppen und der jeweiligen Beteiligten in die kooperative Auseinandersetzung kommen. Es entsteht ein Kulturwerk für, von sowie mit Lübecker:innen. Im Hinblick auf die Themenauswahl können auch die Lehrinhalte sichergestellt werden, indem die Umsetzung der Inhalte im Rahmen des gegebenen Lehrplans berücksichtigt und die Lehrbeauftragten sich an diesen orientieren sowie in ihre Lehreinheiten integrieren können.

Eine thematische Beschränkung bei der Projektumsetzung mit Jugendlichen in den städtischen und nichtstädtischen Jugendzentren gibt es nicht. Hierbei soll die freie Auswahl an kulturellen bzw. historischen Lübecker Themen den Jugendlichen die Möglichkeit geben, sich frei zu entfalten und ihre Fähigkeiten und Interessen voll auszuschöpfen.

Das Pilotprojekt mit der Trave Grund- und Gemeinschaftsschule in Kücknitz soll nach Abschluss evaluiert werden, sodass weitere Projekte mit Kindern und Jugendlichen umgesetzt werden können. Das Pilotprojekt soll die Bekanntheit des Digitalen Kulturwerks bei Schulen und Jugendlichen steigern und somit aufzeigen, dass alle an der Darstellung und Ausarbeitung eines interessanten Projektes und folglich an der Entstehung des Digitalen Kulturwerks mitwirken können.

Sowohl die Evaluierung mit der Trave Grund- und Gemeinschaftsschule Kücknitz als auch die weiteren zukünftigen Projekte mit Schulen und Jugendzentren sollen zeigen, welche Mehrwerte für alle Beteiligten daraus entstehen können. Zudem soll eine regelmäßig aktualisierte und überarbeitete Arbeitsanleitung eine optimale Herangehensweise für neue Projekte gewährleisten.

#### **5. Ablauf**

Zunächst wird in enger Abstimmung mit den zuständigen Mentor:innen (Lehrkraft in der Schule oder Betreuungskraft in Jugendzentren) sowie den Kindern und Jugendlichen über eine erste mögliche Umsetzungsidee diskutiert. In diesen Prozess sollen die Kinder und Jugendlichen, die die Ausarbeitung auch fertigstellen, eng einbezogen werden.

Im Rahmen dieses Prozesses werden die jeweiligen Aufgaben und Fragestellungen konkretisiert. Hierbei wird das Ziel der Ausarbeitung und die Aufgabe definiert, an der die Personengruppe arbeiten soll. Weiterhin wird – ebenfalls in enger Abstimmung mit den Kindern und Jugendlichen – festgehalten, in welcher Form das Ergebnis gesichert werden soll. Mögliche Ausarbeitungsformen sind insbesondere die Darstellung in Form eines Spiels, in Form von Fotos oder kurzen Videos oder beispielsweise die Darstellung anhand eines ausführlichen Films.

Vor Beginn der Ausarbeitung ist weiterhin die Finanzierung gemeinsam abzustimmen. Eine grobe – wenn möglich auch detaillierte – Kostenaufstellung wird vorbereitet. Grundsätzlich übernimmt die jeweilige Institution/Einrichtung/Träger, die das ausgewählte Thema ausarbeitet, auch die im Zusammenhang mit der Ausarbeitung anfallenden Kosten. Ausnahmen sind im Einzelfall zu prüfen.

Ferner wird vor Beginn der Ausarbeitung auch die konkrete Zusammenarbeit abgestimmt. Hierzu zählen vor allem mögliche Austauschrunden/Jour fixe (ggf. auch mit anderen Gruppen, die ein anderweitiges Thema ausarbeiten, aber vor gleichen Herausforderungen stehen), der Zeithorizont für die Ausarbeitung sowie der Prozess. Zudem sind von allen, die bei der Ausarbeitung mitwirken, das Einverständnis für die Nutzung im Rahmen des Digitalen Kulturwerks einzuholen. Hierfür unterzeichnen die Beteiligten die Einverständniserklärung für die Nutzungsrechte und stimmen der Nutzung ihrer erarbeiteten Inhalte zu. Bei minderjährigen Personen ist das Einverständnis durch die gesetzlichen Vertreter:innen einzuholen.

Für die finale Abnahme sind die erarbeiteten Dateien bzw. Rohdaten sicher an den Bereich Digitalisierung, Organisation und Strategie (DOS) der Hansestadt Lübeck zu übergeben. Hierzu zählen z. B. die Übergabe der Dateien auf einer Festplatte, als Fileupload oder einem anderweitigen Datenträger. Alle Dateien – samt Rohdaten – sind an den Bereich DOS auszuhändigen. Alle erarbeiteten Inhalte sind mit entsprechenden inhaltlichen Texten zu füllen und beinhalten zudem entsprechende Beschreibungen, sodass Zuordnungen gewährleistet werden können. Weiterhin sind die Dateien mit Titel bzw. Untertiteln zu versehen. Es ist abzustimmen, an welcher Stelle die finale Version im Rahmen des Digitalen Kulturwerks zur Verfügung gestellt wird. Zu beachten ist, ob Verlinkungen auf anderweitige externe Webseiten zu berücksichtigen sind. Ggf. muss eine neue Webseite innerhalb des Digitalen Kulturwerks erstellt werden. Hierbei ist zu berücksichtigen, ob und wie der Bereich Presse- und Öffentlichkeitsarbeit (sowie ggf. andere Bereiche) beteiligt werden muss.

## **6. Unterstützung**

Während des kompletten Projektverlaufs werden die Umsetzenden seitens der Hansestadt Lübeck, Bereich DOS, unterstützt. Die Unterstützung orientiert sich an den jeweiligen Bedarfen der Beteiligten. Hierzu zählen die Herstellung von Kontakten, die für die Erarbeitung des Projektergebnisses von Bedeutung sind, die Bereitstellung von Materialien (z. B. Arbeitsblättern) sowie der technische Support. Zur technischen Unterstützung gehört z. B. das Bereitstellen von Zugangsdaten für die Plattform Co-Spaces. Die Nutzung dieser Software, in der Kinder und Jugendliche virtuell spielerische Elemente zum entsprechenden Kulturgut erstellen können, ist freiwillig. Sofern keine datenschutzrechtlichen oder anderweitigen Bedenken bestehen, ist die Nutzung anderer Tools nicht ausgeschlossen. Wenn gewünscht und für die Ausarbeitung erforderlich, kann weiterhin auch eine 360-Grad-Kamera zur Verfügung gestellt werden. Diese

bleibt im Eigentum der Hansestadt Lübeck, Bereich DOS, und kann für die Ausarbeitung innerhalb des Bearbeitungszeitraums ausgeliehen werden.

## 7. Räumlichkeiten

Für die Umsetzung des Projektes sind keine festen physischen Räumlichkeiten vorgesehen. Die Erarbeitungen der Inhalte sind individuell zu gestalten. Bei der Kooperation mit Schulen oder Jugendzentren ist die Nutzung der gewohnten Räumlichkeiten der Jugendlichen denkbar. Die digitale Räumlichkeit ist die Webseite des Digitalen Kulturwerks.

Entsprechende Anforderung ist eine Open Source-Software mit offenen Standards in den Datenformaten, sodass die Daten nachgenutzt werden können.

## 8. Beteiligte: Partner und Netzwerk

Bei der Erarbeitung durch Jugendliche ist die Kooperation mit Schulen bzw. Jugendzentren zwingend erforderlich. Im Rahmen des Unterrichts können insbesondere die Fächer bzw. Kurse Geschichte, Digitalisierung/Informatik sowie Politik und Wirtschaft die Themenfelder des Digitalen Kulturwerks aufgreifen. Eine regelmäßige Integration in den Schulunterricht – wie beim Pilotprojekt an der Trave Grund- und Gemeinschaftsschule Kücknitz – ist empfehlenswert. Hierfür ist der Austausch mit den Schulen (Schulleitung und Lehrkräfte) essenziell.

Für eine erfolgreiche Ausarbeitung durch Jugendliche an den Jugendzentren ist auch hier die Kommunikation über Inhalt und Vorgehensweise sowohl mit den städtischen Jugendzentren als auch den Trägern der freien Jugendhilfe von großer Bedeutung. Eine Zusammenarbeit kann beispielsweise durch ein wiederholendes festes (Ferien-)Programm verstärkt werden.

Städtische Jugendzentren	Träger der freien Jugendhilfe
Jugendzentrum Burgtor	Jugendnetzwerk Lamda::Nord e. V
Bauspielplatz Buntekuh	IN VIA Lübeck
Jugendtreff Dieselstraße	Jugendtreff Hudekamp
Jugendzentrum Kücknitz	Kinder- und Jugendtreff DORNE 62
Jugendzentrum Moising	Mixed Pickles e. V.
Jugendtreff Oase	Kinder- und Jugendzentrum „Der Laden“
Kinder- und Jugendkulturhaus Röhre	Jugendtreff Zollhaus
	Jugendtreff Bürgerhaus
	Jugendtreff St. Jürgen
	Bau- und Geschichtsspielplatz Roter Hahn
	Haus der Jugend
	Straßensozialarbeit (Buntekuh, Kücknitz, St. Lorenz Nord und Fanprojekt Lübeck)

## **9. Evaluation und Ausblick**

Zur Qualitätssicherung des Projekts ist nach jeder Ausarbeitung der Gruppen eine Evaluation mit der Gruppenleitung bzw. der verantwortlichen Person durchzuführen. Hierbei sind sowohl Kritik, Verbesserungspotenziale sowie Lob zu dokumentieren. Die Gruppenleitung hat im Laufe der Umsetzung dies regelmäßig (die Tiefe ist individuell zu vereinbaren) schriftlich zu dokumentieren. Zum Ende des Projekts sind im Rahmen eines Abschlussgesprächs die dokumentierten Inhalte zu kommunizieren, damit der Prozess für zukünftige Themen optimiert werden kann. Die Rückmeldung der Gruppenleitung kann auch während der Projektumsetzung kommuniziert werden, um eine Nachsteuerung des laufenden Projekts zu gewährleisten.

**Weitere Informationen finden Sie unter: [www.luebeck.de/co-creation](http://www.luebeck.de/co-creation)**

Hansestadt Lübeck  
Der Bürgermeister  
1.103 Bereich Digitalisierung, Organisation und Strategie  
Abteilung Smart City  
Fackenburger Allee 29 | 23554 Lübeck  
[digital@luebeck.de](mailto:digital@luebeck.de)  
[www.luebeck.de/digital](http://www.luebeck.de/digital)