

Handreichung

# Soziale Innovationen für die Zukunft der Wohlfahrt



**Die Zukunft der Wohlfahrt gestaltet sich mit diversen Pilotprojekten, einer gemeinsamen Strategie und mutigen Innovationen. Auf dieser Seite stellen wir Ihnen unsere aktuellen und abgeschlossenen Projekte vor, die sich mit neuen Technologien beschäftigen, die im DRK bereits getestet wurden oder zukünftig zum Einsatz kommen soll. Wir stellen hier Beiträge zu Zukunftsthemen wie Künstlicher Intelligenz und Data Science zusammen und empfehlen weiterführende Quellen. Unter anderem erfahren Sie hier wie Sie selbstständig eine Konferenz mit Avataren im virtuellen Raum durchführen können.**

## **Virtuelle Avatar-Digitalkonferenz**

Die DRK-Avatarkonferenz 2.0 fand im Dezember 2020 statt. [Besuchen Sie unsere Veranstaltungsseite, um unsere Teilnehmenden Fabian und Katrin auf ihrem Tag durch die Konferenz zu begleiten.](#)

### **Ausgangslage**

#### **Warum setzen wir dieses Projekt um?**

Im Zuge der Kontaktbeschränkungen, die mit dem Lockdown Anfang der Jahres 2020 bundesweit verbindlich wurden, standen Veranstaltende vor immensen Herausforderungen. Es bestanden im Wesentlichen folgende Optionen: die geplanten Veranstaltungen absagen, verschieben oder in ein digitales Format übertragen. Beispiele für gelungene Veranstaltungen im Nonprofit-Bereich, die sich ad hoc zu einem Online-Format umgestellt haben, waren in diesem Jahr unter anderem das Digitale open-Transfer CAMP, WOHLFAHRT digital. Erfolgsfaktor Kooperation der BAGFW und der Digital Social Summit.

Mit dem Vorhaben die DRK-Digitalkonferenz in der virtuellen Realität als Avatar-Digitalkonferenz durchzuführen, sollte vor allem gezeigt werden, dass digitale Lösungen an einigen Stellen eine sinnvolle Ergänzung zu herkömmlichen Formaten und Methoden sein können, um den komplexen gesellschaftlichen Herausforderungen des 21. Jahrhunderts gerecht zu werden. Wie eine geplante Präsenzveranstaltung spontan und innerhalb kürzester Zeit in die virtuelle Realität überführt wurde, wird in dieser Projektpräsentation veranschaulicht.

### **Herausforderungen**

#### **Welche Herausforderungen gibt es im Speziellen bei diesem Projekt?**

Um Veranstaltungen in digitaler Form durchführen zu können, bedarf es einiger Voraussetzungen. Schon bei der zur Durchführung notwendigen Hardware, wie PC oder Laptop, Maus und Headset, kann es zu ersten Hürden kommen. Insbesondere im Wohlfahrtsbereich mit einem großen Anteil an Ehrenamtlichen muss sichergestellt werden, dass eine vollständige technische Ausstattung vorhanden ist. Abhilfe schaffen beispielsweise Stifter-helfen, die günstige IT-Lösungen für Nonprofit-Organisationen anbieten.

Eine weitere Herausforderung sind die digitalen Kompetenzen der Teilnehmenden. Bei der Planung einer Online-Veranstaltung sollten die Anforderungen an den Teilnehmenden aus der Zielgruppe orientiert sein, die die geringsten digitalen Kenntnisse mitbringen. Es sei denn es besteht die Möglichkeit vorab Schulungen durchzuführen, um alle Beteiligten mit dem gleichen Kenntnisstand abholen zu können. Es sollte auch beachtet werden, dass nicht alle Teilnehmenden, die im digitalen Raum geläufigen Verhaltensregeln kennen. Dazu gehört beispielsweise das Stummschalten des eigenen Mikrofons, wenn man selbst nicht spricht. Deshalb sollten alle notwendigen Voraussetzungen und Regeln vorab klar kommuniziert werden.

In einem großen Wohlfahrtsverband sind die Anforderungen und Abläufe bei der Veranstaltungsplanung klar geregelt, gerade wenn die verwendeten Mittel über Dritte finanziert werden. Die Bedingungen für Online-Veranstaltungen sind, insbesondere bei wenig getesteten Formaten wie virtuellen 3D-Welten, hingegen nicht klar definiert, weshalb eine große Unsicherheit über Spielräume und Grenzen vorherrscht. Deshalb sind für einen reibungslosen Ablauf bei einer Online-Veranstaltung eine

gründliche Vorbereitung und eine umfassende Planung unabdingbar. Nichtsdestotrotz gilt es neue Formate mutig zu erproben und die gesammelten Erfahrungen mit anderen zu teilen.

[Ein Überblick darüber, was bei Online-Formaten beachtet werden sollte, wird im Blogbeitrag mit Tipps zu Online-Veranstaltungen gegeben.](#)

## Ziele

Welche Ziele möchte dieses Projekt erreichen?



Jennifer Geiser/ DRK

Das Ziel war es aufzuzeigen, dass es selbst in Zeiten von Kontaktbeschränkungen Alternativen gibt, die interaktive Zusammenarbeit ermöglichen und einer analogen Veranstaltung im Hinblick auf das Präsenzepfinden sehr nahekommen können. Da das Konzept der DRK-Digitalkonferenz von interaktiven Methoden und Formaten geprägt ist, war schnell klar, dass ein herkömmliches Videokonferenz-Format dafür nicht ausreicht. Veranstaltungen mit überwiegend klassischen Konzepten, wie Vorträgen oder Podiumsdiskussionen hingegen, können herkömmliche Videokonferenzen durchaus in Betracht ziehen. Eine Sammlung von gängigen Anbietern können Sie im [Werkzeugkasten der Kompetenzzentren Digitalisierung](#) finden. Da eine Eins-zu-eins-Übertragung in die virtuelle Realität mit dem ursprünglich geplanten Konzept nicht ohne weiteres möglich ist, wurde ein komprimiertes Konzept für die Avatarkonferenz entwickelt. Das Ziel: ein neues Format erproben und die gesammelten Erfahrungen bei der physischen DRK-Digitalkonferenz mit den anderen Teilnehmenden teilen.

## Methode

Wie haben wir dieses Projekt umgesetzt?

Let's go virtual !! Nach dem digitalen Hackathon #CarehacktCorona checken @fouler und Violetta von @Digital\_im\_DRK die virtuellen Räume @AltspaceVR für die erste Avatar-Konferenz des #DRK|aus 🤖



Hannes Jähnert/ DRK

## Agiles Projektmanagement

Kennzeichnend für das Arbeiten im digitalen Zeitalter ist ein agiles Projektmanagement. Dadurch konnte sich bei der Planung und Umsetzung des Projekts schnell auf sich ändernde Bedingungen angepasst werden. Beim agilen Projektmanagement werden mit einem hohen Abstimmungsbedarf fortwährend die Rahmenbedingungen geprüft und an den Bedarfen der Nutzerinnen und Nutzer ausgerichtet, wobei nicht davon ausgegangen wird, dass alle Bedarfe von Beginn an bekannt sind, was die flexible Anpassung an neue Gegebenheiten ermöglicht. Beim agilen Arbeiten ist es üblich das Produkt oder die Dienstleistung bei einem Ausschnitt der Zielgruppe möglichst früh zu testen und sich Rückmeldung zu holen, um eine verbesserte Version entwickeln zu können und in mehreren Schleifen den Vorgang zu wiederholen.

## Vorgehen bei der virtuellen Avatar-Digitalkonferenz

Idee: Wie kommt man auf die Idee, eine Präsenzveranstaltung in die virtuelle Realität zu übertragen? Es ist vorteilhaft, wenn man sich auch privat für die Themen interessiert, die bei der eigenen Arbeit relevant sind. So kann es in Gesprächen dazu kommen, dass man auf soziale Innovationen oder technische Lösungen aufmerksam gemacht wird, die man vorher zur Lösung eines aktuellen Problems gar nicht in Erwägung gezogen hätte. So hat Violetta Riedel durch Zufall von Fortbildungen in VR (Virtuelle Realität) erfahren und ist dadurch auf die Idee gekommen, VR im eigenen Arbeitskontext auszuprobieren. Die virtuelle Realität ist eine mittels Computer simulierte Wirklichkeit oder künstliche Welt, in die Personen mithilfe technischer Geräte sowie umfangreicher Software versetzt und interaktiv eingebunden werden.

Konzept: Zunächst ist es ratsam die Idee in einem Konzept zu verschriftlichen. Dazu gehört neben der Ausformulierung der Idee, die Beschreibung der Ausgangslage, die konkrete Definition der Ziele und Zielgruppe und eine erste Recherche von Anbietern. Zusätzlich sollte am besten im Team mit Personen, die die Zielgruppe gut kennen, eine gedankliche Machbarkeitsüberprüfung durchgeführt werden, bei der überlegt wird unter welchen Rahmenbedingungen eine Umsetzung möglich und sinnvoll wäre.

Recherche: Welche Lösungen und Anbieter gibt es? Was sind Qualitätsmerkmale und welcher Anbieter passt am besten zum definierten Ziel und der Zielgruppe? Nach der Festlegung des Konzepts sollten mögliche Lösungen und Anbieter auf dem Markt recherchiert werden. Bei der Auswahl hat der

Austausch mit einem Kollegen, der Veranstaltungen in VR bereits ausprobiert hat, geholfen. Es ist also ratsam sich vorab beraten zu lassen, aber auch VR selbst auszuprobieren. Das ist möglich, wenn man beispielsweise die Anbieter von 3D-Welten um eine Führung bittet oder sich über AltspaceVR die Applikation kostenlos herunterlädt, sich einen Account anlegt, einen Avatar kreiert und VR selbst getestet.

Entscheidung: Da Auftragsvergabe und Genehmigungen ein längerer Prozess sind, sollten Sie sich möglichst früh für einen Anbieter entscheiden.

Agenda: Für die Absprachen mit den VR-Anbietern ist es ebenfalls empfehlenswert eine Agenda möglichst früh festzulegen. Sollen Vorträge oder interaktive Workshops angeboten werden? Wer aus dem Kollegium kann passende Inhalte vorstellen oder sollen externe Referentinnen und Referenten engagiert werden? Übernimmt die Veranstaltungsleitung die Moderation oder soll dafür eine externe VR-spezialisierte Moderation zuständig sein?

Werbung: Nachdem das Konzept, der Anbieter, alle Beteiligten und die Agenda feststehen, kann die Veranstaltung beworben werden. Entweder hat man schon einen passenden Verteiler mit E-Mail-Adressen aller Personen, die angesprochen werden sollen oder man bewirbt die Veranstaltung auf der eigenen Webseite. Je nach definierter Zielgruppe kann auch eine breitere Werbung auf anderen Webseiten, den sozialen Medien oder anderen Kanälen durchgeführt werden.

Vorbereitung: Sobald alle Teilnehmenden feststehen, können sie auf die bevorstehende Veranstaltung vorbereitet werden. Dazu kann eine Anleitung zur Einrichtung [hier PDF für TriCat] gehören, aber auch das Angebot einer Sprechstunde für technische Fragen oder sogar ein Testlauf vor der eigentlichen Veranstaltung, in der technische Probleme aufdeckt und rechtzeitig bearbeitet werden können. Vor allem ist es ratsam die eigene IT-Abteilung und gegebenenfalls eine verantwortliche Person für den Datenschutz frühzeitig in das geplante Vorhaben einzubinden.

Durchführung: Die eigentliche Durchführung der Veranstaltung in VR ist ausschlaggebend für den Erfolg. Alle Teilnehmende sollten das Programm kennen und sich orientieren können. Ansprechpersonen für Fragen und ein technischer Support sollten während der gesamten Veranstaltung angeboten werden. Das Programm der Avatar-Digitalkonferenz ist im dazugehörigen Blogartikel zu finden.

#### Anbieter von VR-Plattformen

ENGAGE bietet individuelle virtuelle Welten mit einer sehr ausgereiften Grafik an und hat damit den größten Immersionseffekt. Immersion bedeutet, dass die Nutzerinnen und Nutzer ein höheres Präsenzepfinden haben und die virtuelle Umgebung als real empfinden. Je höher die Ansprüche an die Grafik, desto mehr zeitliche und finanzielle Ressourcen müssen zur Programmierung der gewünschten Gegebenheiten bei der Veranstaltung in 3D aufgewandt werden. Wird eine möglichst hohe Immersion angestrebt, empfiehlt sich das Tragen einer VR-Brille. Hier wird allerdings eine gewisse Bereitschaft und Digitalaffinität bei den Nutzenden vorausgesetzt.

AltspaceVR ist kostenlos und eignet sich gut zum Testen von Avataren und 3D-Welten. Alle, die eine Veranstaltung in VR planen, können hier den Umgang mit Avataren testen. Auch Veranstaltungen können durchgeführt werden, allerdings setzt, dass eine hohe Bereitschaft zum Ausprobieren, Üben und Lernen bei den Teilnehmenden voraus und ist bei einer steigenden Komplexität der Veranstaltung schwierig, insbesondere ohne die Unterstützung von Fachleuten. Die Grafik erinnert eher an ein Spiel, was im Arbeitskontext hinderlich sein kann, insbesondere bei Teilnehmenden, die VR-Welten nicht kennen. Bei der Entscheidung eine Agentur hinzuzuziehen, ist die Nutzung dieser kostenlosen Plattform jedoch denkbar.

TriCAT verfügt in seinen virtuellen 3D-Lern- und Arbeitswelten über eine gute Grafik und verschiedene Raumpakete, die an den Arbeitskontext angepasst sind. Zur Ermöglichung interaktiver Zusammenarbeit besteht eine große Auswahl von verschiedenen Funktionen. Neben den sozialen Interaktionen, wie Gespräche über die Mikrofone, können die Avatare auch Mimik und Gestik zeigen, ihre Ideen auf Whiteboards sammeln oder sich im Chat miteinander austauschen. Aufgrund der intuitiven Bedienung stellt TriCAT einen niedrighschwelligigen Einstieg in VR dar.

VRtualX ist eine Agentur, die bei der Planung und Durchführung einer VR-Veranstaltung unterstützt oder diese sogar übernimmt. Agenturen bringen viel Erfahrung bei der Übertragung von Veranstaltungen aus der analogen in die virtuelle 3D-Welt mit und versprechen reibungslose Abläufe. Theoretisch können über die Agentur Veranstaltungen auf allen möglichen VR-Plattformen durchgeführt werden. Hier kann ein Rundum-Service, der auch die Versorgung der Teilnehmenden mit der notwendigen Hardware, wie beispielsweise VR-Brillen abdeckt, gebucht werden.

## Finanzierung

### Wie setzen sich die Kosten zusammen? Gibt es Fördermittel?

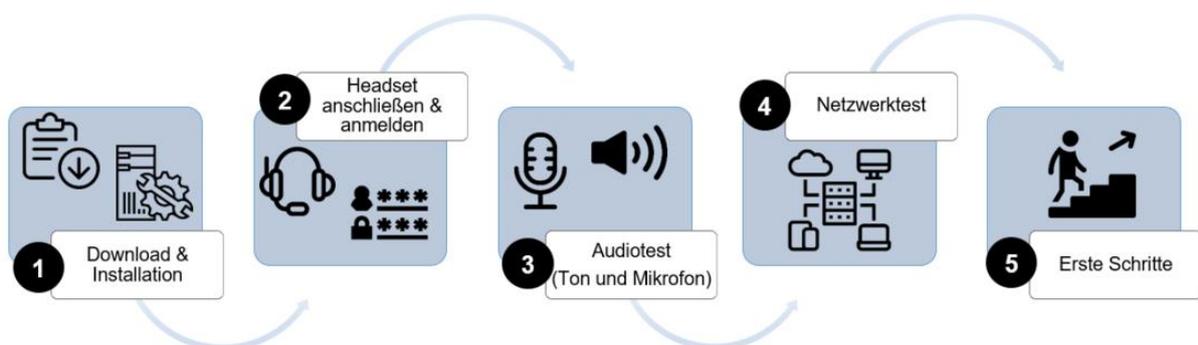
Die Kosten sind je nach Anbieter sehr unterschiedlich und hängen davon ab, ob man einen Experten für VR-Veranstaltung engagiert oder alles selbst organisiert. Die Nutzung der Plattform hat mit einem Nonprofit-Rabatt circa 1.000 € gekostet. Dazu gehörte die fünfstündige Veranstaltung mit 35 Teilnehmenden und eine zweistündige Train-the-Trainer-Schulung für vier Session-Gebende vorab. Bei einer umfassenden Beratung mit inhaltlicher Vorbereitung, einem Testlauf, einer Eventbegleitung mit Co-Moderation und weiteren Service-Leistungen einer Agentur kann man mit Nonprofit-Rabatt ab circa 2.800 Euro rechnen. Ob eine Agentur hinzugezogen werden sollte, hängt von den Kenntnissen und der Bereitschaft der Personen ab, die das Event organisieren und von denen, die daran teilnehmen. Je mehr Eigeninitiative, Expertise, Lern- und Fehlerbereitschaft alle Beteiligten mitbringen, desto günstiger kann das Event werden, da dann auf Beratungskosten, Train-the-Trainer-Schulungen und technische Unterstützung während der Veranstaltung verzichtet werden kann.

Die virtuelle Avatar-Digitalkonferenz des DRK wurde über die GlücksSpirale finanziert. Bei Finanzierungen über dritte Zuwendungsgebende, muss vorab festgestellt werden, welche Nachweise bei Online-Veranstaltungen gefordert sind. Das kann wie bei Präsenzveranstaltungen auch, eine Liste mit Unterschriften der Teilnehmenden sein. Im Falle der Avatarkonferenz wurde das Problem gelöst, indem allen Teilnehmenden ein Formular per E-Mail zugesandt wurde und diese darum gebeten wurden die Teilnahme mit einer Unterschrift zu bestätigen. Wenn die Möglichkeit einer elektronischen Signatur nicht gegeben ist, muss das leider noch über ausdrucken, unterschreiben, einscannen und per E-Mail zurücksenden durchgeführt werden.

[Weitere Fördermöglichkeiten im Bereich Digitalisierung haben wir hier für Sie zusammengestellt.](#)

## Erkenntnisse

### Welche Erfahrungen und Erlebnisse möchten wir mit Ihnen teilen?



Fabian Hage/ DRK

Ressourcen: Für Veranstaltungen in VR sollte mindestens genauso viel Zeit eingeplant werden, wie bei physischen Präsenzveranstaltungen. Am besten wird so ein Projekt im Team mit klaren Verantwortlichkeiten umgesetzt.

Verbindlichkeit: Auch bei einer guten Vorbereitung kann bei der Durchführung der Veranstaltung noch einiges schiefgehen. Das kann passieren, wenn Teilnehmende zum Beispiel die vorbereitenden technischen Schulungen nicht gemacht haben oder sich kurz vor Veranstaltungsbeginn erst mit der neuen Software auseinandersetzen. Mit kurzfristigen Absagen oder Nichterscheinen von Teilnehmenden muss gerechnet werden, da möglicherweise eine geringere Verbindlichkeit als bei Präsenzveranstaltungen wahrgenommen wird. Hier ist eine klare Kommunikation vorab notwendig.

Ziele: Es ist wichtig als Erstes festzulegen welches Ziel mit der Veranstaltung verfolgt werden soll und wer die Zielgruppe ist. Wie viele Personen sollen teilnehmen? Welche Kenntnisse und Möglichkeiten hat die Zielgruppe? Was soll bei der Veranstaltung möglich sein? Sollen nur Vorträge, Austausch oder schon kollaborative Zusammenarbeit in Gruppen möglich sein? Kennen sich die Teilnehmenden untereinander? In welchem Verhältnis stehen sie zueinander? Diese Fragen stellen sich auch bei digitalen Formaten, da die 3D-Räume vorab von der Veranstaltungsleitung auf die verschiedenen Wünsche und Bedürfnisse eingerichtet werden müssen.

Evaluation: Bereits bei der Planung sollte bedacht werden, dass die Erreichung der im Konzept festgelegten Ziele für eine strategische Planung gemessen werden sollte. Es bietet sich an, die Rückmeldungen der Teilnehmenden in das Veranstaltungsprogramm zu integrieren, indem am Ende der Veranstaltung um Feedback gebeten wird, beispielsweise durch eine Liveumfrage mithilfe verschiedener Tools, wie Mentimeter oder direkt im Anschluss über einen Umfragelink, der an die Teilnehmenden versendet wird. Bei der Avatarkonferenz wurden die Teilnehmenden gebeten ihr Feedback über virtuelle Notizzettel auf Whiteboards zu hinterlegen.

Herausforderung: Zum Thema Veranstaltungen in VR gibt es nur sehr wenige Erfahrungswerte und die Auseinandersetzung mit verschiedenen Anbietern kostet viel Zeit. Neben der Recherche welche Anbieter es gibt, sollten pro Anbieter mindestens zwei Stunden Zeit allein für einen persönlichen Austausch zur Klärung aller offenen Fragen eingeplant werden.

Methode: Je nachdem welche Möglichkeiten die Software bietet und welche digitalen Kompetenzen die Teilnehmenden mitbringen, können unterschiedliche Methoden angewandt werden. Mit welchen Methoden Workshops interaktiv gestaltet werden können, können Sie im [Methodenbaukasten](#) der Kompetenzzentren Digitalisierung nachlesen. Prinzipiell können fast alle interaktiven Methoden in VR durchgeführt werden. Wichtig ist nur, dass man bei jeder Methode bedenken muss, wie sich das Vorhaben auf eine Veranstaltung in VR übertragen lässt. Eine Eins-zu-eins-Übertragung ist bei vielen Workshop-Methoden nicht ohne weiteres möglich. Es muss beispielsweise bedacht werden, dass die Einrichtung von Audiozonen vorab notwendig ist. Audiozonen sind von der Veranstaltungsleitung definierte Bereiche, die durch im Raum schwebende Quadrate in der VR-Welt gekennzeichnet sind. Wenn zwei oder mehrere Avatare sich in einer dieser Zonen befinden, können sie sich nur gegenseitig hören und die Stimmen der anderen Avatare im Raum, werden ausgeblendet. Das ermöglicht die ungestörte Zusammenarbeit mehrerer Gruppen oder private Gespräche zwischen zwei oder mehreren Teilnehmenden in einem einzigen 3D-Raum.

Datenschutz: Bei Videokonferenzen kann man im Chat ein Einverständnis der Teilnehmenden erfragen und alle, die mit einer Aufzeichnung nicht einverstanden sind, können ihre Kamera abstellen und den Chat nicht nutzen, um ihre personenbezogenen Daten nicht preiszugeben. Bei Veranstaltungen in VR ist das je nach Plattform schwieriger. Es sollte auf jeden Fall vorab abgefragt werden, ob die Veröffentlichung von Screenshots mit den Namen der Teilnehmenden in Ordnung ist. So können alle Namen auf den Screenshots vor einer Veröffentlichung mithilfe eines Bildbearbeitungs-Programms geschwärzt werden. Ich empfehle vor allem sich vorab über die geltenden Datenschutz-Bestimmungen zu informieren und sich mit der eigenen IT-Abteilung abstimmen, wobei europäische Anbieter bei der DSGVO-Konformität vermutlich Vorteile gegenüber internationalen Anbietern aufweisen.

Werbung: Wenn die Öffentlichkeit von dem Event erfahren soll, ist es ratsam während der Veranstaltung Screenshots zu machen und die Arbeitsergebnisse sowie Feedback zu dokumentieren. Die Bilder und Vortragsfolien können im Nachgang in einer Foto-Dokumentation als Zusammenfassung aufbereitet und den Teilnehmenden zur Verfügung gestellt werden. Es ist von Vorteil, wenn Teilnehmende die Veranstaltung eigeninitiativ über die Sozialen Medien bekannt machen. Ansonsten sollte jemand aus dem Team dafür verantwortlich sein, Inhalte für die Sozialen Medien aufzubereiten, indem Screenshots gemacht und bereits während der Veranstaltung Posts veröffentlicht werden.

Empfehlenswert ist auch die Festlegung eines Hashtags für die Veranstaltung mit der Bitte an die Teilnehmenden, diesen zur Kommunikation in der Öffentlichkeit zu nutzen.

Ergebnisse: Die meisten Teilnehmenden hatten positive Rückmeldungen, insbesondere in Bezug auf die Möglichkeit ein für sie neues Format auszuprobieren. Nicht alle können sich vorstellen ihre Präsenzveranstaltung in VR zu übertragen und es wurde eine fehlende Diversität bei der Auswahl der Avatare angemerkt. Insgesamt wurden aber vor allem die inhaltlichen Beiträge gelobt.

Falls Sie eine Veranstaltung in VR durchführen wollen, empfehle ich beim ersten Mal eine Unterstützung von Expertinnen und Experten mit einzuplanen. Dadurch wird die technische Durchführbarkeit garantiert und es wird zusammen mit der Veranstaltungsleitung ein geeigneter Ablaufplan erstellt, der auf die virtuellen Gegebenheiten angepasst ist, indem beispielsweise genügend Pausen einplant und die Machbarkeit einiger Vorhaben überprüft wird.

## Weitere Beiträge zu Technologietrends

### Virtuelle Realität (VR)

Mit VR-Brillen bietet sich dem DRK vielfältige Möglichkeiten mit neuer Perspektive auf ihre Aufgaben zu werfen. Eine moderne interaktive Ausbildung ist genauso möglich wie in der Öffentlichkeitsarbeit die Arbeit realistisch vorzustellen:

#### Aktuelle Projekte mit virtueller Realität:

- [DRK Kreisverband Herford-Stadt: Ausbildung mit VR für Rettungssanitäterinnen und -sanitäter](#)
- [DRK Rettungsdienst Rheinhausen-Nahe: Einsatz-Training für Rettungsdienst und Bevölkerungsschutz](#)

#### Publikationen und Beiträge aus dem DRK

- [Ausbildung mit VR gefördert von digital.engagiert \(Blog\)](#)
- [Digitalisierung im DRK – Teilhabe und Inklusion durch Technologie \(Blog\)](#)
- [Warum der DRK KV Bochum jetzt ein digitales 360° Bienenhotel hat \(Blog\)](#)
- [Wirkt ausgezeichnet: Ausbildung mit virtueller Realität des DRK in Herford \(Blog\)](#)

### Online-Plattformen

Soziale Medien haben sich bereits mit modernsten Formaten als Plattformen auf all unseren Smartphones eingefunden. Plattformen sind ein Dach unter dem sich verschiedene Projekte, Tätigkeiten oder auch digitale Formate zusammenfinden.

#### Lernplattformen des Deutschen Roten Kreuzes und darüber hinaus

- [Online Lernplattform der Internationalen Föderation der Rotkreuz- und Rothalbmond-Gesellschaften](#)
- [DRK-Lerncampus](#)

#### Plattformlösungen des Deutschen Roten Kreuzes

- [DRK Elterncampus](#)

#### Publikationen und Projekte aus dem DRK

- [Wie kann das DRK seine Angebote und Dienstleistungen auf digitalen Plattformen darstellen?](#)
- [Erkenntnisse aus der Entwicklung und Einführung des DRK Elterncampus](#)
- [Digitales Online-Lernen: Perspektiven, Grenzen und Empfehlungen](#)

### Weitere Informationen und Empfehlungen

- [open Transfer Akademie](#)
- [Betterplace Akademie](#)

### **Künstliche Intelligenz (KI)**

Die Entwicklung von Künstliche Intelligenz ist rasant schnell: effiziente und schnelle Entscheidungen mittels Maschinen und Computern. Sie findet aber auch mehr und mehr Platz in sozialen Kontexten wie der Wohlfahrtspflege.

### Publikationen / Projekte aus dem DRK

- [Künstliche Intelligenz und ihre Rolle im Sozialen](#)
- [Wie künstliche Intelligenz das Gemeinwohl mehrern kann](#)

### Weitere Informationen und Empfehlungen

- [Kostenloser Onlinekurs zur Einführung: Elements of AI](#)
- [KI-Campus vom Bundesministerium für Bildung und Forschung](#)

### **Smart Home / Vernetzte Wohnung**

Mit Amazon's Alexa, Google's Echo oder Apple's Siri lassen sich bereits heute im Privatgebrauch verschiedene Funktionen von intelligenten Geräten im eigenen Haus aktivieren, steuern und deaktivieren. Doch auch im Kontext der Wohlfahrtspflege können intelligente Vernetzungen zwischen medizinischen Geräten, dem Haushalt und z.B. dem Rettungsdienst eine lebensrettende Lösung sein.

### Projekt und Publikationen

- [ALEXA-Skill "MEIN HENRY" der DRK-Landesverbände Sachsen und Sachsen-Anhalt](#)

### **Datenwissenschaft / Big Data**

Die Nutzung von großen Datenmengen bietet viele Potenziale neues Wissen über einen Sachverhalt zu erfahren. Datenwissenschaftler ermöglichen den Umgang mit Big Data und können neue Wege aufzeigen, auch für die Wohlfahrtspflege.

### Publikationen:

- [Warum Wohlfahrtsverbände Data Science brauchen](#)

### Weitere Empfehlungen / Hinweise:

- [Data Science for Social Good](#)

**Kontakt:** [innovation-digitalisierung@drk.de](mailto:innovation-digitalisierung@drk.de)

Berlin, 14. Juli 2023

I/2023

Violetta Riedel, Öffentlichkeitsarbeit