

Digitalisierung gestalten

Ausgangslage und besondere Herausforderungen

2.1 Im Sport-Kontext

Bedarfe sind von Verein zu Verein verschieden und teilweise abhängig von Akteuren und vorhandenen personellen Ressourcen.

- die Zukunftsfähigkeit der Vereine wird u.a. auch von der digitalen Ausrichtung/ Entwicklung abhängen
- große Unterschiede von städtischen und ländlichen Sportvereinen
- kleine Sportvereine sind überwiegend zurückhaltende Nutzer digitaler Software-Tools
- vor allem große aber auch viele kleine Mehrspartensportvereine stehen der digitalen Transformation deutlich offener gegenüber

Schulung der Mitgliedsorganisationen, Vereinsvertreter*innen

Oft fehlen Sportvereinen die personellen und/oder finanziellen Ressourcen zur Digitalisierung

2.2 Im gesellschaftlichen Kontext

- Digitalisierung bewegt die ganze Gesellschaft - Interaktionen und Prozesse werden neu organisiert - digitaler Wandel wird auch den Sport/SV zunehmend verändern
- ältere Generation überwiegend zurückhaltend in der Nutzung digitaler Tools
- Zielgruppe Ü30 aktivieren und motivieren
- Digitalisierung = aufgrund des rasanten Wandels ein dauerhafter Prozess, dem man sich ständig stellen muss

2.3 Im politischen Kontext

- Digitalisierung der LSB-Fördermöglichkeiten, ggf. Abstimmung mit Mittelgebern wie z.B. Staatskanzlei
- Vereinfachung von Verwaltungsprozessen
- DSGVO
- E-Sport als Sportart? Implementierung ins Verbundsystem

Schwerpunkte und Themen der Sportentwicklung

3.1 Bestände sichern

- Sensibilisierung der Vereine/Vereinsvertreter für das Thema, SV zukunftsorientiert aufstellen
- Aufklärungsarbeit u. Empfehlungen für digitale Software-Tools, ggf. mit Erklärvideos etc. - Fokus auf: einfache Bedienung, Abwicklung des Zahlungsverkehrs, Zugriff über das Internet, Datenaustausch mit den Dach- und Fachverbänden möglich
- Unterstützung im finanziellen wie auch beraterischen Bereich sowie bei der Implementierung
- Synergieeffekte + Best practise nutzen: vorhandene Angebote/DL in den Vereinen vergleichen und für andere nutzbar machen

3.2 Weiterentwicklung

- vorhandene digitale Software-Tools sichten, sammeln und nutzen - "das Rad nicht neu erfinden"; keine Insellösungen!
- Tutorials - Erklärvideos erstellen, beispielsweise ist MS Teams bekannt, aber Vereine trauen sich nicht dran. Zugänge zu digitalen Systemen müssen niederschwellig sein und gehen oft mit Unterstützung vorab einher
- finanzielle Bezuschussung von Hard- und/oder Software für die Vereine
- Qualifizierung (Schulungs-, Beratungs- u. Informationsangebote) im Bereich digitaler Software-Tools, IT- Infrastruktur u. Sicherheit

3.3 Innovative Ansätze

- Erweiterung des Unterstützungsangebots der Bünde zu einer Servicestelle um Vereine in ihren Aufgaben (Bürokratie) zu entlasten
- Wissenstransfer: digitale Infomappe für Vereine (neue Ehrenamtler) mit wichtigen Infos, z.B. wo kann ich Fördergelder beantragen, was ist VIBSS?
- digitale Geschäftsstelle: LSB erhält über Software Zugriff auf Daten der Vereine
- Sportartübergreifende Plattform für Vereine, z.B. <https://dokume.net/website>
- Verknüpfung von Systemen über Schnittstellen, um die Pflege der Daten zu vereinfachen