

Struktur-, Personal- und Organisationsentwicklung

Spannende Transformation. Wir für Digitalisierung im Sport!



1 Einleitung

Die Digitalisierung berührt nahezu alle Lebensbereiche und die digitale Revolution hat die Gesellschaft im letzten Jahrzehnt fundamental verändert. Digitalisierung bietet viele Möglichkeiten, z. B. sich weltweit zu vernetzen, durch die Umwandlung analoger in digitale Prozesse Zeit zu sparen oder nachhaltiger zu leben und zu handeln. Digitalisierung ist ein Thema auf lokaler, regionaler, nationaler und globaler Ebene.

Ihr Einfluss nimmt auch im organisierten Sport zu, egal ob es um eine Software für die Vereinsverwaltung, das Tracking des Trainings von Sportler*innen oder das Ausweichen auf Online-Sportkurse aufgrund der Corona-Pandemie geht. Die Zugänge sind individuell und trotzdem sollten Synergien für die gemeinsame Umsetzung und Nutzung von digitalen Strategien und Strukturen genutzt werden.

Digitalisierung muss übergreifend gedacht und gefördert werden. Aus bestehenden Ansätzen im Verbundsystem wird die zukünftige strategische Ausrichtung für die digitale Transformation des organisierten Sports ausgearbeitet und beständig fortentwickelt.

Auch wenn digitale Tools Erleichterungen für Planungs- und Organisationsaufgaben bieten und neue Kommunikationsmöglichkeiten eröffnen, ersetzen sie keineswegs das persönliche Miteinander im Sportverein. Gerade der direkte Kontakt von Mensch zu Mensch ist eine große Stärke des organisierten Sports, die auch im digitalen Zeitalter nicht zu kurz kommen darf: in der Sportpraxis, den außersportlichen Angeboten und in der Gremienarbeit.

Die Förderung der Digitalisierung im Sport ist eine Querschnittsaufgabe, die auch in allen anderen Handlungsfeldern von Relevanz ist. Um Reibungsverluste zu minimieren und Synergien zu generieren, werden diese verschiedenen Ansätze im Handlungsfeld 6 „Spannende Transformation. Wir für Digitalisierung im Sport!“ zusammengeführt.



2 Ausgangslage und besondere Herausforderungen im Handlungsfeld

2.1 Im Sport-Kontext

Da das Thema Digitalisierung in allen gesellschaftlichen Bereichen relevant ist, hat es auch Auswirkungen auf den Sport. In einigen Mitgliedsorganisationen des Landessportbundes NRW (LSB NRW) und Sportvereinen – insbesondere in den professionell aufgestellten und z. T. kommerziell orientierten – ist die digitale Transformation bereits weit fortgeschritten. Auch der LSB NRW ist hier z. B. mit seinem Förderportal und diversen, für die Sportorganisation entwickelten Online-Portalen auf dem Weg. In den vielen Klein- und Kleinst-Vereinen, aber auch in einigen Mitgliedsorganisationen, besteht großer Digitalisierungsbedarf. Dabei löst die Größe der Aufgabe auch Ängste aus, es nicht ohne Unterstützung zu schaffen. Aus Sicht vieler Bünde, Verbände und Sportvereine sollte der LSB NRW die Digitalisierung des Sports in NRW koordinieren.

Eine Grundsatzentscheidung in diesem Handlungsfeld bezieht sich auf den Grad der Standardisierung. Viele Player im organisierten Sport streben nach einheitlichen digitalen Tools und Lösungen und fragen diese auch regelmäßig beim LSB NRW nach. Durch die Unterschiedlichkeit der Sportorganisationen und Vereine ist die Schaffung digitaler Lösungen, die von allen genutzt werden können, jedoch eine Herausforderung. Denn um diese in einem akzeptablen Kostenrahmen realisieren zu können, ist die Standardisierung der Prozesse unabdingbar. Aufgrund der Individualität der einzelnen Player wird Standardisierung jedoch oftmals nicht akzeptiert. In den letzten Jahren zeigt sich hier allerdings ein vermehrtes Umdenken der Verantwortlichen. Die Bereitschaft, sich in gewissem Maße in Standardprozesse einzubinden, steigt mit der Erkenntnis, dass individuelle digitale Lösungen im Vereinsumfeld in der Regel schlicht nicht finanzierbar sind.

2.2 Im gesellschaftlichen Kontext

Die Digitalisierung nimmt auf gesellschaftlicher, wirtschaftlicher und politischer Ebene einen immer größeren Stellenwert ein und wird insbesondere von vielen jungen Menschen eingefordert. Alle Lebensbereiche der Menschen sind davon beeinflusst, neben dem beruflichen und privaten Umfeld auch die Sport- und Vereinslandschaft. Um langfristig gesellschaftlich Schritt zu halten, für jüngere Zielgruppen attraktiv zu bleiben und sich gegenüber anderen Freizeitaktivitäten oder kommerziellen Sportanbietern behaupten zu können, muss sich der organisierte Sport „digitaler“ aufstellen.

Für die digitale Transformation des organisierten Sports in NRW ist ein „digitales Mindset“ (s. Begriffsdefinition unter 3.3) aller Beteiligten von zentraler Bedeutung, das zunehmend an schon erworbene berufliche und private Einstellungen und Erfahrungen anschließen kann. Eine die Digitalisierung als Chance begreifende und neugierige Haltung ist hierbei ebenso wichtig, wie die Akzeptanz von durch die Digitalisierung ausgelösten Veränderungsprozessen. Der Wille, diese Prozesse aktiv zu gestalten, ist Grundlage einer erfolgreichen Implementierung digitaler Prozesse in Organisationen. Durch gezielte zielgruppenorientierte Information sowie niedrigschwellige Qualifizierungsangebote wird es gelingen, das digitale Mindset auch in den Sport zu tragen.

Auch für die Vernetzung des organisierten Sports mit dem kommunalen Umfeld sowie mit landesweit tätigen gesellschaftlich relevanten Organisationen außerhalb des Sports spielt die Digitalisierung eine große Rolle. Entsprechend sind die Erwartungen an den Sport. Die digitale Zusammenarbeit muss aber nicht nur gefordert, sondern auch nachhaltig gefördert werden, um den organisierten Sport zukunftssicher aufzustellen.

2.3 Im politischen Kontext

Das Thema Digitalisierung ist auf Landes- wie auf Bundesebene partei- und fraktions-übergreifend ein Megathema. Bei der Bundestagswahl 2021 hat sich gezeigt, dass ein großer Teil der Bevölkerung sowohl mit der Geschwindigkeit der Umsetzung der Digitalisierung als auch mit dem Innovationsgrad der Entwicklungen unzufrieden ist. Vor diesem Hintergrund sind starke politische Impulse und Förderungen zu erwarten, von denen auch der Sport profitieren muss.

Der organisierte Sport muss deshalb seine politischen Kontakte auf allen Ebenen nutzen, um sich einerseits in die Entwicklung innovativer Digitalisierungsprojekte einzubringen, andererseits aber auch von den bereits bestehenden Entwicklungen zu profitieren. Hierzu zählt auch die Generierung von Fördermitteln, mit deren Hilfe die Digitalisierung der Sportorganisationen nachhaltig unterstützt werden kann. Hier einfache und umfassende Zugänge für den organisierten Sport zu schaffen, ist eine Frage politischer Entscheidungen.

Es liegt auch im Interesse der Politik, dass der Sport zukunftssicher aufgestellt ist. Dazu gehört nicht nur eine starke sportfachliche Basis, sondern auch ein modernes digitales Umfeld für die Sportorganisationen und alle Sporttreibenden in NRW. Eine ideelle und finanzielle Förderung des Sports durch starke politische Partner ist auch im Bereich der Digitalisierung die Grundlage für die notwendigen Entwicklungen.

3 Schwerpunkte und Themen der Sportentwicklung im Handlungsfeld

Digitale Lösungen, die zu einer Entlastung der (ehrenamtlichen) Mitarbeitenden führen, müssen fester Bestandteil der Sportselbstverwaltung sein. Die Gesamtstrategie zur Förderung der Digitalisierung im Sport ist modularisiert. Zugänge sind bedarfsgerecht und entsprechend variabel. Wie in Kapitel 1 beschrieben, ist in einer digitalen Welt eine ständige Anpassung an die schnellen Veränderungen essentiell, sodass hier der Fokus auf Weiterentwicklung und Innovationen liegt.

3.1 Bestandssicherung

Für die Abwicklung zentraler Prozesse im Verbundsystem gibt es in einigen Bereichen bereits funktionierende digitale Lösungen (z. B. Qualifizierung, Förderprogramme, Vereinsverwaltung, Web-Projekt), die sich in der Arbeit der Mitgliedsorganisationen und Sportvereine bewährt haben. Diese Basis wird durch den LSB NRW systematisch erfasst, gesichert und fortlaufend an aktuelle Entwicklungen angepasst. Die Bildung von Insellösungen soll hierdurch vermieden werden.

3.2 Weiterentwicklungen

Die Digitalisierung im organisierten Sport wird künftig seitens des LSB NRW und seiner Sportjugend (SJ NRW) unter Beteiligung der Mitgliedsorganisationen koordiniert. Zunächst gilt es, die Bedarfe der einzelnen Zielgruppen zu erheben. Die Ergebnisse der hierzu bereits in 2019 eingerichteten gemeinsamen Kommission des Verbundsystems sind Grundlage der Digitalisierungs-Strategie. Die partizipative Gestaltung der Entwicklung digitaler Lösungen wird weiterhin beibehalten. Hierzu werden geeignete regelmäßige Arbeits- und Austauschformate angelegt.

Zur Weiterentwicklung digitaler Prozesse und Tools müssen bestehende Lösungen und Verträge erfasst, überprüft, ggf. ergänzt und in eine schlanke, bedarfsgerecht nutzbare, digitale Infrastruktur überführt werden. Dazu gilt es, den Markt stets zu beobachten und die entsprechenden Lösungen an aktuelle Entwicklungen anzupassen. Um bereits bestehende Digitalisierungserfolge der Bünde, Verbände und Vereine noch weiter auszubauen und die Verantwortlichen mit digitalen Kompetenzen auszustatten, ist daneben auch eine niedrigschwellige Informationsplattform mit digitalen Tools und Angeboten notwendig. Dazu ist das bereits bestehende Beratungssystem des LSB NRW, VIBSS, hinsichtlich einer Beratungsmöglichkeit zur digitalen Transformation im Sport auszubauen. Vereine sowie Bünde und Verbände sollen hierdurch kostengünstige Unterstützung bei der Entwicklung ihres eigenen digitalen Profils erhalten.

Die Kommunikation über die Sozialen Medien ist auch aus dem Sport nicht mehr wegzudenken. Wer Aufmerksamkeit auf sich/seine Organisation lenken möchte, muss diese sinnvoll einsetzen. Zur Erreichung der unterschiedlichen Zielgruppen müssen die Entwicklungen in Sozialen Medien beobachtet und aktuelle Trends genutzt werden. Hier werden passgenaue Schulungen eingeführt, die die Diversität zwischen Alt und Jung berücksichtigen.

Durch gemeinsame Kampagnen im Verbundsystem wird das Ziel verfolgt, Aufmerksamkeit für die Angebote und Leistungen des organisierten Sports in den unterschiedlichen Zielgruppen zu verstetigen.

Die Positionierung von LSB NRW und SJ NRW zum Thema E-Sport wird weiterentwickelt und das Verhältnis zwischen Sport- und E-Sportverbänden im gegenseitigen Einvernehmen geklärt. Für Sportvereine, die E-Sport anbieten möchten, soll Rechtssicherheit (u. a. im Bereich des Gemeinnützigkeitsrechts, der Schutz- und Nutzungsrechte, des Glücksspielrechts sowie des Jugendschutzes) hergestellt werden.

3.3 Innovative Ansätze

Digitales Mindset und digitale Kompetenzen

Die Entwicklung einer offenen, die Digitalisierung als Chance begreifenden und neugierigen Haltung sowie die Akzeptanz der durch sie ausgelösten Veränderungsprozesse und der Wille, diese aktiv zu gestalten – das so genannte „Digitale Mindset“ – ist die Basis für eine positive Gestaltung der digitalen Transformation. Diese Haltung gilt es zu implementieren und den Mitwirkenden Ängste und Unsicherheiten durch Information, Schulung und Beratung zu nehmen. Der Transportweg in die Mitgliedsorganisationen und Vereine ist VIBSS.

Qualifizierungsangebote zur Entwicklung digitaler Kompetenzen (u. a. zur Umsetzung der inhaltlichen Schwerpunkte) werden eingeführt und fester Bestandteil des Qualifizierungssystems von LSB NRW und SJ NRW mit den Bünden und möglichst vielen Verbänden.

Inhaltliche Schwerpunkte

Nach Prüfung der Bedarfe sollen einheitliche Softwarelösungen für digitale Geschäftsstellen und Kollaboration im Verbundsystem (z. B. Office 365, Adobe Creative Suite, Videokonferenzsystem) geschaffen werden. Für Vereine werden zudem Angebote zur Nutzung einer Vereinssoftware geschaffen. Zur Vereinfachung der Gremienarbeit sollen Prozesse, wie die Abstimmung bei Versammlungen oder das Sitzungsmanagement digitalisiert werden (z. B. mit VotesUp, Antragsgrün usw.). Bei der Beschaffung von Softwarelösungen ist zu prüfen, inwieweit man auf Open-Source- bzw. Non-Profit-Angebote zurückgreifen kann.

Die Entwicklungen durch die Corona-Pandemie haben gezeigt, dass digitale Veranstaltungen und Versammlungen Vorteile haben (Zeit- und Kostenersparnis, Flexibilität). Sie ersetzen nicht das soziale Miteinander und die Interaktivität, die der Sport fördert. Dennoch sind insbesondere Hybridveranstaltungen sinnvoll einzusetzen. Satzungen und Ordnungen müssen inhaltlich angepasst werden, um rechtsgültige digitale Abstimmungsprozesse und Versammlungen zu ermöglichen.

Der durch gesellschaftliche Veränderungen (z. B. in Bezug auf Zeitkapazitäten) und insbesondere die Corona-Pandemie (zwangsweise) verstärkt angebotene mediengestützte Sport wird mittels innovativer Lösungen weiterentwickelt, um langfristig auch auf diesem Weg einem möglichen Mitgliederverlust im Sport entgegenzuwirken und neue Zielgruppen zu erschließen.

E-Sport

Insbesondere bei jungen Menschen kann begleitetes Spielen über den Sportverein positive Auswirkungen auf das Spielverhalten haben. Passgenaue Qualifizierungsangebote für Vereine, die E-Sport anbieten wollen, werden entwickelt. Verbände, die bewegungsorientierte, sportartbezogene Angebote und Strukturen im E-Sport schaffen wollen, werden beratend unterstützt. Durch den zunehmenden Einsatz von Extended-Reality-Technology wird das digital gestützte Sporttreiben weiter zunehmen. Hier werden entsprechende Strukturen zur inhaltlichen Begleitung von Vereinen und Verbänden geschaffen.

Interne und externe Strukturen

Für die Nutzung der in den inhaltlichen Schwerpunkten genannten Software sowie für eine zeitgemäße Hardware sollen Rahmenverträge geschlossen oder Vergünstigungen ausgehandelt und die Unterstützung von Partnern gewonnen werden (z. B. Stifter helfen).

Dort, wo noch keine einheitlichen digitalen Lösungen existieren, ist zu prüfen, ob es bereits Standardsoftware auf dem Markt gibt, die einen ausreichenden Anteil der Funktionalitäten beinhaltet, die eine Sportorganisation zur Digitalisierung ihrer Prozesse benötigt (z. B. Vereinssoftware). Ein System zur Beobachtung und Bewertung neuer digitaler Tools und Entwicklungen wird eingeführt.

Die Einrichtung einer gemeinsamen Datenbasis sowie entsprechender Schnittstellen ist in den Fokus zu nehmen, damit eine doppelte Datenerfassung entfällt und Vereine, Bünde und Verbände effektiv und effizient arbeiten können. Zur Vermeidung struktureller und inhaltlicher Fehler werden alle relevanten Gruppen des organisierten Sports bei der Entwicklung der Infrastruktur eingebunden (z. B. durch die Fortführung der unter 3.2 genannten Kommission).

Um die Diversität zwischen Bünden und Verbänden innerhalb der Abwicklung von Qualifizierungsmaßnahmen, des Wettkampfbetriebs und der Vereinsverwaltungsstruktur (Vereinskennziffern) in funktionalen digitalen Prozessen abbilden zu können, wird sich der LSB NRW in der kommenden Dekade für eine bundesweite Vereinheitlichung der Struktur der Sportselbstverwaltung (z. B. einheitliche Sportler*innen-Kennziffer) einsetzen.

Finanzen und Förderung

Zur Steuerung der Weiterentwicklungen und Innovationen sowie zum zentralen Support für Digitalisierungslösungen im Verbundsystem soll eine personelle Förderung zur Einrichtung einer IT-Zentrale des NRW-Sports erfolgen. Vereinsgerecht aufgearbeitete Informationen zu digitalen Förderprogrammen werden immer aktuell im Verbundsystem veröffentlicht.

Die Förderung von „digital gestütztem Sport“ sowie die Förderung von digitalen Projekten über einen Innovationsfonds für größere Projekte sowie über 1000x1000 für kleinere Projekte soll mit in das Förderportfolio des LSB NRW aufgenommen werden.



HF 6: Spannende Transformation. Wir für Digitalisierung im Sport!

Schwerpunkt „Digitales Mindset“

Stand 2022

Breite Spannweite der Einstellungen
(Angst, Skepsis, Akzeptanz, Euphorie und aktiver Gestaltung)

Perspektive 2032

Umfassende Förderung eines digitalen Mindsets als Grundlage zur Implementierung digitaler Prozesse

Durch Informationskampagnen und Kommunikation guter Beispiele Potenziale transportieren

Schwerpunkt „Interne und externe Strukturen“

Stand 2022

Viele nicht miteinander verbundene Digitalisierungsaktivitäten im organisierten Sport

Einige gute Digitalisierungskonzepte in einzelnen Mitgliedsorganisationen und Vereinen

Heterogene und veraltete Infrastrukturen innerhalb gleicher Institutionen

Gebrauch unterschiedlicher digitaler Archivierungs- und Ablagetools

Perspektive 2032

Digitalisierungsaktivitäten im Verbundsystem sind koordiniert und verbunden

Digitale Bestandserhebung wird über LSB NRW abgewickelt

Anschlussfähiges Digitalkonzept (Baukastenkonzept) für Beteiligung vieler Mitgliedsorganisationen und Vereine

Rahmenverträge, Non-Profit-Lizenzierung und Open-Source-Lösungen für Zugang zu Hard- und Software

Optimierte Infrastruktur und harmonisierte/standardisierte IT-Architektur

Nutzung gemeinsamer Cloud-/Datenbanksysteme

Schwerpunkt „Netzwerke“

Stand 2022

Sport als bedeutender Teil der „analogen“ Zivilgesellschaft

Auf Bundesebene entwickeln Sportverbände unterschiedlich digitale Lösungen und Strategien

Perspektive 2032

Organisierter Sport wirkt in Netzwerken als wichtiger Teil der digitalen Zivilgesellschaft

Bundesweite Zusammenarbeit, um Kompetenzen und Ressourcen zu bündeln

Schwerpunkt „E-Sport“

Stand 2022

Pädagogische Angebote im E-Sport erproben

Informationsveranstaltungen entwickeln

Zahlreiche rechtliche Fragen rund um den E-Sport nur unzureichend geklärt

Offene/ungeklärte Fragen zwischen Sport- und E-Sport-Verbänden

Keine Informations- und Unterstützungsangebote für digital gestützte Sportmöglichkeiten (z. B. XR-Sport)

Perspektive 2032

Passgenaue Qualifizierungsangebote für Vereine, die E-Sport anbieten wollen

Rechtssicherheit für Sportvereine, u. a. im Bereich des Gemeinnützigkeitsrechts, der Schutz- und Nutzungsrechte, des Glücksspielrechts und Jugendschutzes

Verhältnis zwischen Sport- und E-Sport-Verbänden ist im gegenseitigen Einvernehmen

System zur Beobachtung und Bewertung neuer, digital gestützter Sportmöglichkeiten implementieren

Passende Informations-, Beratungs- und Schulungsangebote für Vereine entwickeln

Schwerpunkt „Förderung und Finanzen“

Stand 2022

Digitalprojekte werden selten gefördert, kleinere Vereine besonders betroffen

Handhabung von LSB-Förderprogrammen auf analoger und digitaler Ebene

Perspektive 2032

Digitale Infrastruktur systematisch fördern z. B. über Innovationsfonds

Kleine Digitalprojekte über 1000x1000 fördern

Langfristige Förderung personeller Ressourcen für die Weiterentwicklung und Innovationen sowie den zentralen Support

Alle Förderprogramme des LSB NRW über sein digitales Förderportal abwickeln

= Bünde

= Verbände

= Bünde/Verbände

Wenn nur eine Klammer bei einem Schwerpunkt angeordnet ist, gilt dieser Zugang für alle Themen des jeweiligen Schwerpunkts.

| Stand 2022 | Perspektive 2032 |
|---|---|
| Qualifikationen digitaler Kompetenzen nur vereinzelt angeboten | <p>Systematische zielgruppengerechte Vermittlung digitaler Kompetenzen (Information, Beratung, Schulung)</p> <p>Vermittlung kann webbasiert mit neuen, kreativen Methoden (Hackathons, Edutainmentformate) erfolgen</p> |
| Einzelne Tools der digitalen Gremien- und Zusammenarbeit werden punktuell genutzt | <p>Bedarfsgerechte Standardsoftware (Abstimmungssysteme, Antragsbearbeitung, etc.)</p> <p>Kollaboration (Dokumentenmanagement, Gremienverwaltung, interne Kommunikation, Wissens- und Dokumentenmanagement)</p> |
| Z. T. zielgruppenspezifische Nutzung der Sozialen Medien | <p>Stetige Analyse der Medien und Zielgruppen</p> <p>Zielgruppengerechte Nutzung von Trends und Entwicklungen</p> <p>Gemeinsame Kampagnen/PR im Verbundsystem</p> |
| Digitalisierung der Sportverwaltung in unterschiedlichen Geschwindigkeiten | <p>Ggf. Entwicklung einer digitalen Vereinsgeschäftsstelle für Kernprozesse (z. B. Mitgliederverwaltung, Finanzmanagement, Kommunikationstools etc.)</p> <p>Entwicklung erfolgt, wenn nicht bereits Lösungen durch den Markt angeboten werden</p> |
| Digitale Innovation findet statt, aber nicht koordiniert | <p>Digitale Innovation wird im Verbundsystem vernetzt gestaltet</p> <p>Verhältnis des Sports zu anderen Innovationsakteuren (Start-ups, Hochschulen, etc.) ist geklärt.</p> |
| Große Datenmengen werden wenig genutzt | <p>Durch Business Intelligence werden die vorhandenen Daten des organisierten Sports für die strategische Steuerung nutzbar gemacht</p> |
| Vereine müssen sich bei persönlicher Kontaktaufnahme bei ihren zuständigen Bündeln an vorgegebene Büro-Öffnungszeiten halten | <p>Entwicklung einer digitalen Geschäftsstelle bei den Bündeln (adaptierbar auch für z. B. Verbände, OSPs, etc.), Nutzung virtueller Sprechstunden</p> |
| Bestands- und weitere Steuerungsdaten bei Vereinen werden meistens analog und/oder digital unterschiedlich und aufwendig dokumentiert | <p>Gesellschaftspolitische und wirtschaftliche (Neben-) Effekte der Sportvereinsarbeit operationalisieren (Kennzahlen) und für politische, mediale und interne Kommunikation verfügbar machen</p> |
| Bestandserhebung des LSB NRW etabliert, aber technisch und inhaltlich anpassungsbedürftig | <p>Bestandserhebung über den LSB NRW neu aufsetzen, Daten auch Kommunen bereitstellen</p> |
| Intransparente und unzureichende Übersicht zur Ausstattung und Zustand von Trainingsstätten | <p>Digitaler Sportstättenatlas (vgl. Handlungsfeld 5)</p> <p>Online-Belegungsplan kommunaler Hallen</p> <p>Digitale Aspekte der „Sportinfrastruktur“</p> |
| Intransparente Kommunikation der Hallenbelegungen einzelner Kommunen | |
| Erste Angebote von digitalen Sportangeboten | <p>Ausweitung von digitalen Bewegungskursen</p> |
| Herausforderungen beim Finden von Bewegungsangeboten | <p>Übergreifende digitale Plattform/App</p> |
| Unzureichende technische Expertise und Ausstattung für hybride Fortbildungsformate | <p>Analoge und digitale Formaten verknüpfen und ausweiten</p> |
| Start eines Digitalisierungsprozesses ohne Rücksicht auf Nachhaltigkeitsaspekte | <p>Nachhaltiger, ressourcenschonender Einsatz der Digitalisierung und ihrer technischen Voraussetzungen (z. B. Hardware, ...)</p> |
| Kompetenz im (analogen) Bereich bzgl. Bildungsangeboten, Qualifizierung und Wissenstransfer | <p>Nutzung digitaler Möglichkeiten zur Verbesserung von Bildung, Qualifizierung und Wissenstransfer</p> |
| Defizite im Bereich der sozialen Teilhabe | <p>Soziale Teilhabe am und im Sport durch digitale Möglichkeiten fördern</p> <p>Digitale Tools zur Messbarkeit der Ziele (z. B. ökologischer Fußabdruck, Checklisten)</p> |

