

PROJEKTSKIZZE

Zur Vorlage einer Projektidee im Rahmen der VITAL-Förderung bei der **LAG GT8** in dem Antragsfenster von Mrz 2018 - Jun 2020



Vorschlag von:

Institution: pro Wirtschaft GT GmbH



Wir/ich werde/n voraussichtlich die Projektträger.



Wir/ich bringe/n die Idee ein, Projektträger sollte werden: _____

Bearbeitungsstand: vom 27. September 2029

(Geben Sie hier das Datum des Bearbeitungsstands dieser Skizze an.)

1. Projekt- Arbeitstitel

Geben Sie hier den (Arbeits-)Titel Ihres Projektes an.

Titel: Mit DIGITAL.bewegt die Chancen und Herausforderungen der Digitalisierung vor Ort aufzeigen

2. Projektbeschreibung

Tragen Sie hier ein, was Sie genau vorhaben. – Was? Wie? Wo? Mit wem? Für wen?
Ggf. Anlagen beifügen (Skizze, Karte, Foto etc.)

Digitalisierung ist für alle Menschen relevant, denn sie verändert die Welt. Allerdings fühlen sich zwei Drittel der Menschen nicht ausreichend informiert (DigitalBarometer Deutschland, 2. Welle, ISM International School of Management). Das sorgt für Ängste und Barrieren, möglicherweise auch für fehlende Berücksichtigung gesellschaftlich-ethischer Fragen. Besonders Menschen in ländlichen Kommunen sind häufiger von Informationsdefiziten betroffen. Gerade für sie bergen digitale Werkzeuge aber besondere Chancen.

DIGITAL.bewegt will das Querschnittsthema Digitalisierung kommunenübergreifend bearbeiten. **DIGITAL.bewegt** will Bewegung im Kopf erzeugen und so die lokale Welt in Bewegung versetzen: Welche Folgen hat die Digitalisierung für mein Leben, mein Unternehmen, meine Organisation? Welcher Nutzen und welche Chancen bieten sich für mich persönlich und die Gesellschaft als Ganzes? Welche Risiken muss ich berücksichtigen? Was kann und will ich tatsächlich tun? **DIGITAL.bewegt** will Antworten auf diese Fragen geben und hat konkretes Handeln zum Ziel.

Unternehmen, Bildungseinrichtungen, Verwaltungsleitungen, Verantwortliche in Institutionen der Sozial- und Gesundheitsbranche: Jeder und jede mit einer beruflichen Tätigkeit vom hochqualifizierten Fachexperten bis zum digitalen Einsteiger ist angesprochen. Auch Jugendliche und Rentner aus dem Kreis Gütersloh sollen ins Boot geholt werden. Wichtige Botschaften an diese breite Zielgruppe von **DIGITAL.bewegt** sind: **1. Es ist spannend. 2. Probiere aus. 3. Beginne lieber klein als gar nicht. 4. Du lernst beim Tun.**

DIGITAL.bewegt schafft über 100 Angebote zum Thema Digitalisierung im Kreis Gütersloh im Jahr 2020. Für jeden sollen sie vor Ort ganz lokal erreichbar sein, neugierig machen, Nutzen aufzeigen, Kompetenzen aufbauen, kritische Diskussion ermöglichen oder einfach Spaß machen. Anfang 2020 startet DIGITAL.bewegt mit einer Auftaktveranstaltung und endet im Dezember mit einem Schlussevent. Dazwischen finden über 100 Angebote statt und gliedern sich in die folgenden Bereiche:

- *Informieren über Chancen und Risiken der Digitalisierung*
Angebote dieser Kategorie laden zur Diskussion und Reflexion ein
- *Digitalisierung einfach ausprobieren*
Angebote dieser Kategorie zeigen den Nutzen von Digitalisierung auf und machen ihn erlebbar
- *Digitalisierung aktiv gestalten*
Angebote dieser Kategorie vermitteln konkretes Wissen, leiten das Tun –beispielsweise das Programmieren – an, oder suchen konkrete Lösungen für fehlende Voraussetzungen beispielsweise an einem runden Tisch.

Diese über 100 Angebote können ganz unterschiedliche Formate haben: von der Großveranstaltung bis zum kleinen Kurs, von der Präsentation bis zum interaktiven Workshop. Sie werden – in einem partizipativen Ansatz – von einer Vielzahl von Partnern durchgeführt. Von der Volkshochschule bis zum Unternehmen, von Verbänden bis zu Kommunen. Jeder kann sich mit einem oder mehreren Angeboten beteiligen, die zu den Kategorien passen. Viele Partner haben ihre Mitwirkung bereits zugesichert. Die Pro Wirtschaft übernimmt das Dachmarketing und sorgt so für die Präsenz des Themas über das gesamte Jahr 2020 hinweg. DIGITAL.bewegt ist also das kreisweite Dach. Die im Rahmen dieses Antrags beschriebenen Teilprojekte sollen unter diesem Dach stattfinden und sicherstellen, dass sich die Menschen in der VITAL-Region GT8 mit dem Thema beschäftigen und die Digitalisierung als Chance durch die Umsetzung von Maßnahmen nach 2020 nutzen.

Die große Herausforderung besteht darin, möglichst viele der insgesamt über 360.000 Einwohner und Einwohnerinnen des Flächenkreises Gütersloh zu erreichen. Die Menschen der Region sollen zu den Veranstaltungen kommen und die Veranstaltungen zu den Menschen. Nicht alle Partner sind bereit, diesen Abdeckungsanspruch zu erfüllen. Nicht für jeden Partner ist es sinnvoll, in die ländlich geprägten Kommunen zu gehen. Damit auch die interessierten Menschen in ländlich geprägten Ortsteilen in Harsewinkel, Borgholzhausen, Langenberg, Versmold, Werther und Rietberg erreicht werden und so deren Teilhabe am Digitalisierungsprozess ermöglicht wird, braucht es speziell für diese Kommunen und die Menschen vor Ort die Unterstützung der VITAL.NRW-Förderung. Die geplanten Teilprojekte greifen dabei entweder besondere Bedürfnisse der ländlichen Bevölkerung auf oder nutzen besondere Gegebenheiten vor Ort. Die folgenden Veranstaltungen kommen zu den Menschen in den ländlichen Kommunen:

Teilprojekt 1 „Zum Ausprobieren! Nützliche digitale Helfer für die ganze Familie“; Veranstaltungen in Harsewinkel, Borgholzhausen, Langenberg, Versmold und Werther; pro Kommune 1, insgesamt 5 Veranstaltungen – Kategorie *Digitalisierung einfach ausprobieren*

Teilprojekt 2 „Ethik und KI (Künstliche Intelligenz)“ Bibeldorf; 1 Veranstaltung, Rietberg – Kategorie *Informieren über Chancen und Risiken der Digitalisierung*

Teilprojekt 3 „Schöner Wandern. Digitale Werkzeuge für genussreiche Naturerlebnisse.“ Veranstaltungen in Borgholzhausen und Rietberg, je eine Veranstaltung, insgesamt 2. – Kategorie *Digitalisierung einfach ausprobieren*

Kreisweit arbeiten alle P(rojektp)artner im Rahmen dieses innovativen Projekts DIGITAL.bewegt zusammen. Dabei sind einzelne Veranstaltungen lokal verortet, andere finden an mehreren Orten statt. Zusammen setzen sie Entwicklungsimpulse für die gesamte Region.

3. Ziel

Beschreiben Sie hier die Zielsetzung: Was soll mit dem Projekt erreicht werden? Was nützt das Projekt der VITAL-Region GT 8?

1. Ziel: Alle Menschen der GT8-Kommunen auf dem Weg der Digitalisierung mitnehmen, ihnen den Nutzen verdeutlichen, sie neugierig machen auf die Chancen der Digitalisierung und sie auf die Risiken hinweisen
2. Ziel: Menschen der GT8-Kommunen anregen darüber nachzudenken, wie sie Digitalisierung insbesondere im ländlichen Raum sinnvoll für sich nutzbar machen können; auch damit sie nachhaltig und gleichwertig weiterhin dort leben können.
3. Ziel: Die Volkshochschulen des Kreises, die losgelöst von diesem Antrag Veranstaltungen im Rahmen von DIGITAL.bewegt organisieren, lernen die Bedürfnisse der Menschen hautnah kennen und nutzen sie für die Weiterentwicklung ihres Angebots im digitalen Themenfeld nach 2020.
4. Ziel: Vor Ort etablieren sich Projektgruppen beispielsweise aus Bürgern, Unternehmen oder anderen Gruppierungen, die sich über das Jahr 2020 hinaus mit dem Thema Digitalisierung in der jeweiligen Kommune befassen und konkrete Projektideen entwickeln.
5. Ziel: Losgelöst von den Projektgruppen nehmen einzelne Unternehmen und einzelne Privatpersonen die Impulse zum Anlass selbst aktiv zu werden, Veränderung zu wagen und Digitalisierung stärker für ihre Ziele zu nutzen.

4. Projektträger

Wer beantragt das Projekt? (*Falls abweichend vom Projektideengeber, siehe S. 1 oben*)

Pro Wirtschaft GT GmbH

5. Projektpartner

Benennen Sie mögliche und/oder verbindliche Projektpartner, die Ihre Idee unterstützen (ideell und/oder finanziell).

- DIGITAL.bewegt ist eine kreisweite Aktion, welche die pro Wirtschaft GT mit unterschiedlichen Akteuren durchführt: Neben den GT8-Kommunen (Stadt Borgholzhausen, Stadt Güterloh, Stadt Halle, Stadt Harsewinkel, Stadt Rietberg, Stadt Versmold, Stadt Werther und Gemeinde Langenberg) beteiligen sich die Kommunen Herzebrock-Clarholz, Verl, Rheda-Wiedenbrück, Steinhagen, Schloß Holte-Stukenbrock daran, ebenso:
- Volkshochschulen im Kreis Gütersloh
- It's OWL
- und andere

Die Akteure jener Teilprojekte, welche mit Hilfe der VITAL.NRW-Zuwendung umgesetzt werden sollen, sind unter Punkt 7 aufgeführt.

6. Umsetzungszeitraum

Geben Sie an, wann Sie mit dem Projekt starten möchten und wann es voraussichtlich abgeschlossen sein wird.

Projektbeginn: 13. Januar 2020

Projektende: 31. Dezember 2020

7. Arbeitsschritte/Projektbausteine

Erläutern Sie hier, was getan werden muss, um das Projekt zu realisieren. Gehen Sie bitte

Im Folgenden werden die einzelnen Teilprojekte, die mit Hilfe von VITAL.NRW-Mitteln umgesetzt werden sollen, kurz erläutert.

Teilprojekt (TP) 1 „Zum Ausprobieren! Nützliche digitale Helfer für die ganze Familie.“

Digitalisierung ist ein sehr breiter Begriff. Alle Welt spricht davon. Was bringt sie mir jedoch für mein Leben? Natürlich kennen wir alle das Internet und viele haben ein Handy. Vielfach schöpfen die Nutzer jedoch bei Weitem nicht die Möglichkeiten aus. Gerade auf dem Land wäre dies jedoch wichtig, denn hier nehmen die Serviceangebote ab: Der Supermarkt hat schon geschlossen und der Hausarzt wird bald in Rente gehen. Um so wichtiger ist es, dass Menschen in ländlichen Kommunen sich trauen, neue digitale Angebote zu erkunden: Wie kann ich Lebensmittel online bestellen? Wie kann ich die Fahrt zur nächsten Stadt online organisieren mit dem Bus oder als Mitfahrgelegenheit?

Die Veranstaltung „Zum Ausprobieren! Nützliche digitale Helfer für die ganze Familie“ zeigt ganz konkrete digitale Anwendungen, die fehlende Serviceangebote ersetzen können, Organisation des Alltags erleichtern oder einfach Spaß machen. Im Rahmen von Themenbändern wie beispielsweise Reisen & Erleben, Haushalt & Organisation, Sport & Spaß werden verschiedene digitale Anwendungen in einem Forum präsentiert: von der Wetterapp über die digitale Einkaufsliste, den Online-Lieferservice für Lebensmittel bis hin zur Mobilitätsapp, VR- und Videoschnitt-Anwendungen. Die Besucherinnen und Besucher können diese Anwendungen direkt an verschiedenen Stationen ausprobieren. Dort können sie Fragen stellen und sich die Anwendung individuell zeigen lassen. Ziel ist es, den Besuchern das Erleben zu vermitteln: 1. Das ist ja gar nicht so schwer. 2. Das ist ja wirklich nützlich. Idealerweise nutzen die Besucher im Anschluss nicht nur ausgewählte Anwendungen daraus, sondern haben - aufgrund der positiven Erfahrung - künftig den Mut sich weitere, neue Anwendungen aktiv zu erschließen wie beispielsweise Angebote zur Telemedizin, die in manchen ländlichen Kommunen bereits in der Erprobung sind. Damit die Veranstaltung nah an der breiten Zielgruppe Familie und Senioren bleibt und leicht erreichbar ist, sollen insgesamt in den Kommunen Harsewinkel, Versmold, Werther, Langenberg und Borgholzhausen je eine Veranstaltung im Zeitraum März / April und Oktober / November an einem Sonntag von 13 bis 17 Uhr stattfinden. Bei jeder Veranstaltung sollen örtliche Organisationen wie Kindergärten oder Freiwillige Feuerwehr eingebunden werden, welche vor Ort für Kaffee und Kuchen sorgen. Der kommunale Partner vor Ort stellt den Raum und unterstützt die Kommunikation im Vorfeld der Veranstaltung. Eingeladen sind alle Bewohnerinnen und Bewohner der Kommune. Die Veranstaltung fokussiert dabei vor allem Familien und Senioren. Die Volkshochschulen der Region sind eingeladen als Beobachter teilzunehmen, weil hier besondere Themeninteressen breit sichtbar werden. Sie können und sollen Grundlage sein für die Entwicklung neuer Angebote im Rahmen des Programms der Volkshochschulen. Projektpartner sind die beteiligten Städte und Kommunen, die FHM (Fachhochschule des Mittelstands) und die Volkshochschulen.

Arbeitsschritt 1: „Abstimmung mit den Städten als Partner“:

Die Städte und Kommunen Harsewinkel, Versmold, Werther, Langenberg und Borgholzhausen haben als Partner für die Veranstaltung zugesagt. Vorbereitungsgespräche für die konkrete Planung des Veranstaltungsformats sind zu führen.

Arbeitsschritt 2: „Inhaltliche und organisatorische Gestaltung“:

Ein Grobkonzept für das Teilprojekt 1 liegt vor. Ein Feinkonzept ist auszuarbeiten (Welche Themen und welche Anwendungen genau? Welche pädagogische Aufbereitung? Welche Gestaltung der Stationen?).

Arbeitsschritt 3: „Veranstaltungsräume finden & Termine festlegen“:

In Abstimmung mit den Bürgermeistern der Städte und Kommunen sucht der Projektträger geeignete Räume und legt die genauen Termine fest.

Arbeitsschritt 4: „Für die technischen Rahmenbedingungen sorgen“:

Notwendiges Equipment und die technische Infrastruktur sind zu schaffen, damit das Veranstaltungsformat erfolgreich umgesetzt werden kann.

Arbeitsschritt 5: „Dienstleister für die Durchführung gewinnen“:

Ein Dienstleister ist mit der operativen Durchführung vor Ort zu beauftragen.

Arbeitsschritt 6: „Öffentlichkeitsarbeit“:

Via Facebook und klassischer Pressearbeit werden unter Einbindung lokaler Ressourcen die Veranstaltungen bekannt gemacht.

Arbeitsschritt 7: „Durchführung der Veranstaltungen“ mit anschließender Auswertung und begleitender Pressearbeit sowie Kommunikation via Social Media

Teilprojekt (TP) 2 „Ethik und KI“

Mit Künstlicher Intelligenz sind viele Hoffnungen und Erwartungen sowie zahlreiche Untergangsszenarien und Ängste verbunden. Social Scoring, Datenschutz und Autonomie sind zum Beispiel bereits emotional sehr aufgeladene Begriffe. Fachlich fundiert und dennoch verständlich soll diskutiert werden, wie künstliche Intelligenz unsere Gesellschaft verändert und welche ethischen Aspekte dabei wichtig sind. Die Veranstaltung „Ethik und KI“ soll so Bürgerinnen und Bürger dazu einladen, über die Chancen von KI nachzudenken, die Risiken zu erfassen und sich aktiv am gesellschaftspolitischen Diskurs zu beteiligen. Zwei Fachexperten im Themenfeld Künstliche Intelligenz und Ethik vertreten zwei konträre Positionen. So wird deutlich in welchem Spannungsfeld wir uns aktuell bewegen. Das Publikum ist eingeladen mitzudiskutieren.

Das Bibeldorf ist ein regional bekannter außerschulischer Lernort mit christlicher Fundierung verbunden mit großer Offenheit für ethisch-philosophische und historische Fragen am Rande der Stadt Rietberg. Das Bibeldorf genießt das Vertrauen der Menschen vor Ort. „Ethik und KI“ passt sehr gut zu diesem Ort und birgt die Chance Menschen zu erreichen, die sich in anderem Kontext vermutlich nicht zu einer solchen Veranstaltung gewagt hätten. Diese themenübergreifende, also interdisziplinäre, Veranstaltung will auch die Menschen im ländlichen Raum aktiv an der Diskussion über diese grundlegenden Veränderungen beteiligen. „Ethik und KI“ ist eine Gemeinschaftsveranstaltung der Stadt Rietberg und der Pro Wirtschaft GT. Eingeladen sind alle Bürgerinnen und Bürger sowie Vertreterinnen und Vertreter von Unternehmen, Kommunen und Politik

Arbeitsschritt 1: „Veranstaltungsort festlegen“:

Geplant ist es, die gemeinsame Veranstaltung im Bibeldorf Rietberg durchzuführen. Der Veranstaltungsort ist noch verbindlich festzulegen.

Arbeitsschritt 2: „Gewinnung der Referenten“:

Professor Dr. Roman Dumitrescu, Universität Paderborn, It's OWL hat seine Teilnahme als Diskutant bereits zugesagt. Frau Professor Sabine Pfeiffer, TU Nürnberg-Erlangen ist angefragt. Eine Moderation ist noch zu gewinnen. Je nach Verfügbarkeit der Referenten wird die Veranstaltung dann terminiert.

Arbeitsschritt 3: „Öffentlichkeitsarbeit“:

Die Bekanntmachung der Veranstaltung erfolgt im Rahmen der Dachmarketingmaßnahmen DIGITAL.bewegt beispielsweise im zentralen Veranstaltungskalender für alle Veranstaltungen. Zusätzlich wird ein Flyer erstellt. Die Pressearbeit speziell zur Veranstaltung übernehmen die Pro Wirtschaft und die Stadt Rietberg gemeinsam.

Teilprojekt (TP) 3

„Schöner Wandern. Digitale Werkzeuge für besondere Naturerlebnisse“

Wanderer sind eher im Durchschnitt 48 Jahre alt und über 70% der Wanderer sind älter als 40 Jahre (Quelle: Wandermonitor 2017, Hochschule für angewandte Wissenschaften). Das Thema Wandern ist also ein guter Zugang zu älteren Bevölkerungsschichten, die in der Regel der Digitalisierung gegenüber weniger aufgeschlossen sind. Sie sind Hauptzielgruppe dieses Angebots und sollen bei „Schöner Wandern“ den Nutzen von Digitalisierung anhand konkreter Tools erleben. In den ländlichen Kommunen ist die Bevölkerung durchschnittlich älter als in den Städten des Kreises und hier ist wandern natürlich auch am besten möglich. Bei realen Wanderungen zeigt der Wanderführer nicht nur den Weg, sondern macht die Mitwanderer mit spannenden und nützlichen Werkzeugen für das Wandern vertraut wie z.B.

Routenplanungen, Wetterbeobachtung etc. Die Mitwandernden erleben wie einfach die Werkzeuge zu nutzen sind, wie viel erlebnisreicher die Wanderung mit Hilfe der digitalen Anwendungen werden kann und wie viel sicherer. Dabei erschließt sich auch der ländliche Raum ganz anders: Angebote am Wegesrand werden viel transparenter und Hintergründe können erforscht werden. Das birgt Chancen für die gesamte Region. Im Frühjahr findet eine Wanderung in Borgholzhausen statt, im Herbst eine in Rietberg. Beide Kommunen sind jeweils Partner der Veranstaltung und unterstützen die Öffentlichkeitsarbeit.

Arbeitsschritt 1: „Abstimmung mit den Städten als Partner“: Mit den beiden Kommunen als Projektpartner ist die Vorbereitung und Durchführung dieses Teilprojektes abzustimmen.

Arbeitsschritt 2 „Wanderführer verpflichten“: Der Wanderführer muss noch verpflichtet werden. Von seiner oder ihrer Verfügbarkeit hängen dann die genauen Termine ab.

Arbeitsschritt 3: „Öffentlichkeitsarbeit“: Bekanntmachung der Veranstaltung erfolgt im Rahmen der Dachmarketingmaßnahmen DIGITAL.bewegt beispielsweise im zentralen Veranstaltungskalender für alle Veranstaltungen. Zusätzlich wird ein Handzettel erstellt, der unter aktiven Senioren verteilt wird. Die Pressearbeit speziell zur Veranstaltung übernehmen die Pro Wirtschaft und die beteiligten Städte gemeinsam.

8. Zielerreichung

Gehen Sie hier auf die Frage ein, woran man erkennt, ob das Projekt sein Ziel erreicht hat/erfüllt?

Anzahl Teilnehmende

- Teilprojekt 1: 8*100 Teilnehmende
- Teilprojekt 2: 100 Teilnehmende
- Teilprojekt 3: 2*100 Teilnehmende

Neben den o.a. quantitativen Zielsetzungen macht sich der Erfolg des VITAL-Projektes durch die Gründung von Projektgruppen fest, die sich vor Ort mit dem Thema Digitalisierung beschäftigen und konkrete Maßnahmen in die Umsetzung bringen. Auch wäre es ein voller Erfolg, wenn die Volkshochschulen die Anregungen aus den Veranstaltungen von DIGITAL.bewegt aufgreifen und in 2021 in Form von neuen und spezifischen Kursen anbieten.

9. Schritte zur Sicherung der Dauerhaftigkeit des Projektes

Beschreiben Sie, wie das Projekt auch nach Ablauf der Förderung Bestand hat und auf die Region wirkt. Gehen Sie bitte auf die Frage ein, wie sichergestellt werden kann, dass eine Verstetigung des Projektes (z.B. bei Tourismusprojekten: Pflege/Unterhaltung von Wegen und Beschilderungen) gewährleistet ist.

Nach DIGITAL.bewegt ist vor DIGITAL.bewegt: Durch die breit angelegte Kampagne in 2020 sollen digitale Projektideen für die VITAL-Region GT8 / für den Kreis Gütersloh entwickelt werden. Um diese Projektideen in die Umsetzung zu bringen, sollen Projektgruppen vor Ort gebildet werden. Dazu könnte ein Aufruf beispielsweise unter der Schirmherrschaft der Bürgermeister/innen gestartet werden, um interessierte und engagierte Menschen vor Ort zu finden. In Zusammenarbeit mit der LAG GT8 soll die Finanzierung – genauer genommen die Förderung – dieser Projektideen geklärt werden.

10. Bezug zur Regionalen Entwicklungsstrategie (RES) der LAG GT8

In welches Handlungsfeld passt Ihr Projekt? Welchen Beitrag leistet das Projekt im Hinblick auf die Ziele der RES der LAG GT8?

Handlungsfeld: Lebenswerte Dörfer (H4)

Entwicklungs- und Teilziele:

- Wir wollen Dörfer/Ortsteile für alle Menschen attraktiv und zukunftsfähig gestalten.
- Digitale Anwendungen können dazu beitragen, dass wir die Infrastruktur in den Dörfern/Ortsteile erhalten und verbessern können.

Das Handlungsfeld „Lebenswerte Dörfer“ bezieht sich auf die infrastrukturelle und qualitative Zukunftsfähigkeit der Dörfer bzw. Ortsteile in der VITAL-Region GT8. Zwar ist in der Regionalen Entwicklungsstrategie der LAG GT8 nur die Rede vom Breitbandausbau, aber darum geht es nicht, wenn es um die Digitalisierung im ländlichen Raum geht. Die Breitbandversorgung ist notwendige Voraussetzung, damit die Digitalisierung Einzug auf dem Land hält. Ganz gleich, ob Gesundheit, Wohnen, Bildung, Arbeit oder Mobilität – die Digitalisierung erfasst nahezu alle Lebensbereiche. Die Chance der Digitalisierung im ländlichen Raum liegt darin, räumliche und zeitliche Distanzen zu überwinden. Lange Wege zum Arzt? Apps auf Tablet und Smartphone bringen die Sprechstunde direkt nach Hause. Weite Fahrten zur Arbeit? Telearbeit schafft neue Arbeitsbedingungen für Beschäftigte insbesondere für junge Eltern, die das Leben auf dem Dorf vor dem Stadtleben bevorzugen.

Digitale Anwendungen können helfen, wegfallende Infrastruktur oder Dienstleistungen zu ersetzen. Sie können aber auch neue Impulse für das Zusammenleben auf dem Dorf setzen, indem Nachbarschaftshilfe, Ehrenamt und soziales Miteinander neu organisiert wird. Die Digitalisierung sollte daher als Chance begriffen und als Werkzeug genutzt werden, um die Lebensqualität auf dem Land zu erhalten oder gar zu erhöhen.

Das VITAL-Projekt der pro Wirtschaft GT setzt genau hier an und möchte die Menschen in der ländlich geprägten VITAL-Region GT8 / im Kreis Gütersloh ermutigen, sich mit den Chancen, aber auch mit den Risiken, der Digitalisierung auseinander zu setzen und dieses Wissen für sich und die Dorfgemeinschaft zu nutzen.