




# Besser Beteiligen durch digitale Kompetenzen

# Agenda

14:00 Uhr Begrüßung

TOP 1 14:05 Uhr **Impuls: “Digitale Werkzeuge als Brücke zwischen Planung und Beteiligung”**

TOP 2 14:20 Uhr **Interaktive Session “Stadtentwicklung sichtbar machen - mit digitalen Kompetenzen”**

14:55 Uhr Zeit für Austausch 

TOP 3 15:05 Uhr **Präsentation & Abstimmung über eure Zukunftsbilder**

TOP 4 15:20 Uhr **Abschlussrunde**



# Impuls: Digitale Werkzeuge als Brücke zwischen Planung und Beteiligung

# Stadtentwicklung und Beteiligung

- Herausfordernde Abwägungsprozesse in der Stadtentwicklung
  - z.B. durch Flächenkonkurrenzen - Wer bekommt Zugang zu welchen Flächen? Wessen Bedürfnisse zählen?
- Zielkonflikte oft nicht rational lösbar → Dialog und Aushandlung zwischen unterschiedlichen Interessensgruppen notwendig

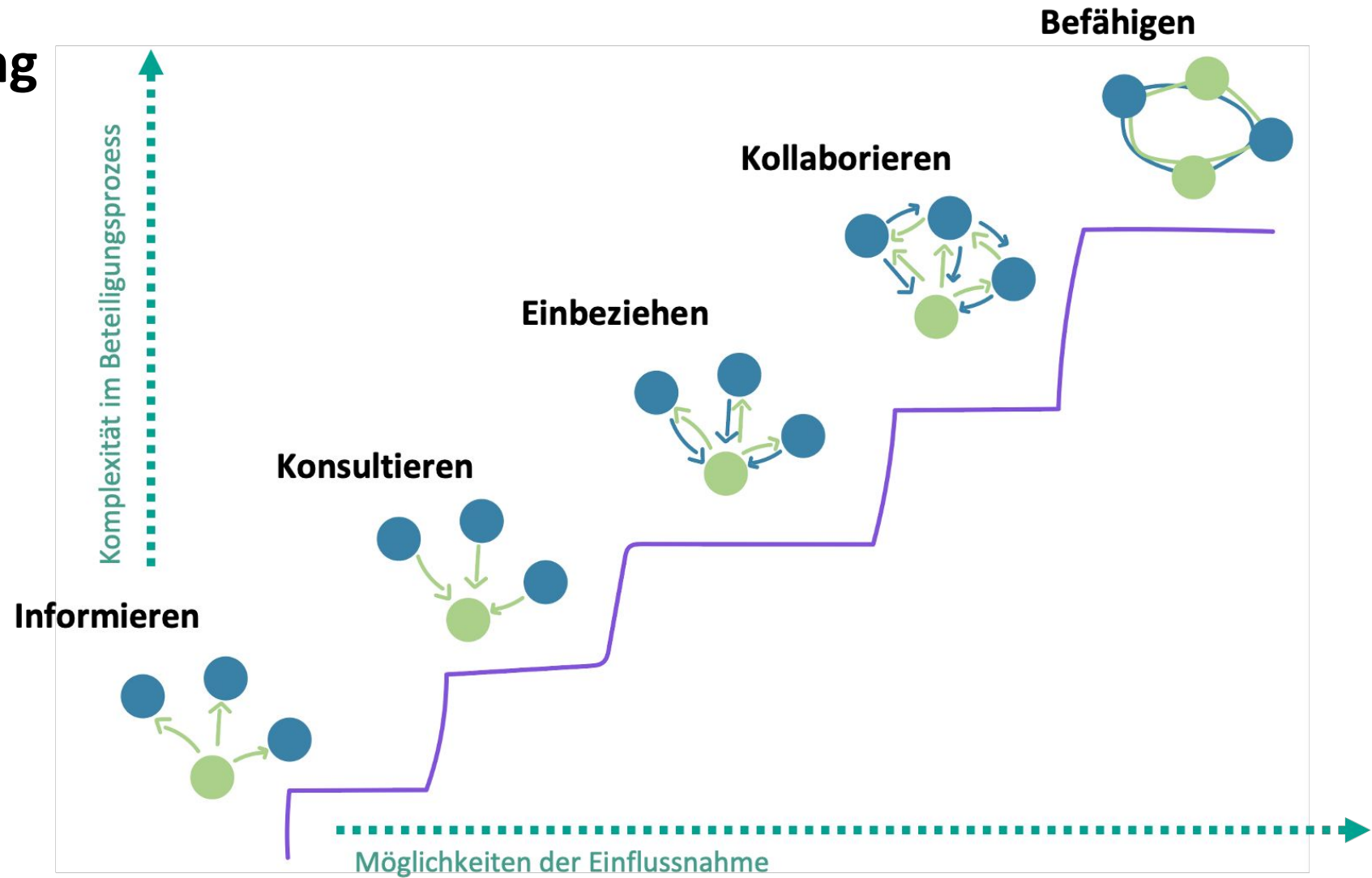


- gegensätzliche Interessen, aber alle haben eine legitime Perspektive
- Beteiligung kann Bedürfnisse und Konflikte frühzeitig identifizieren

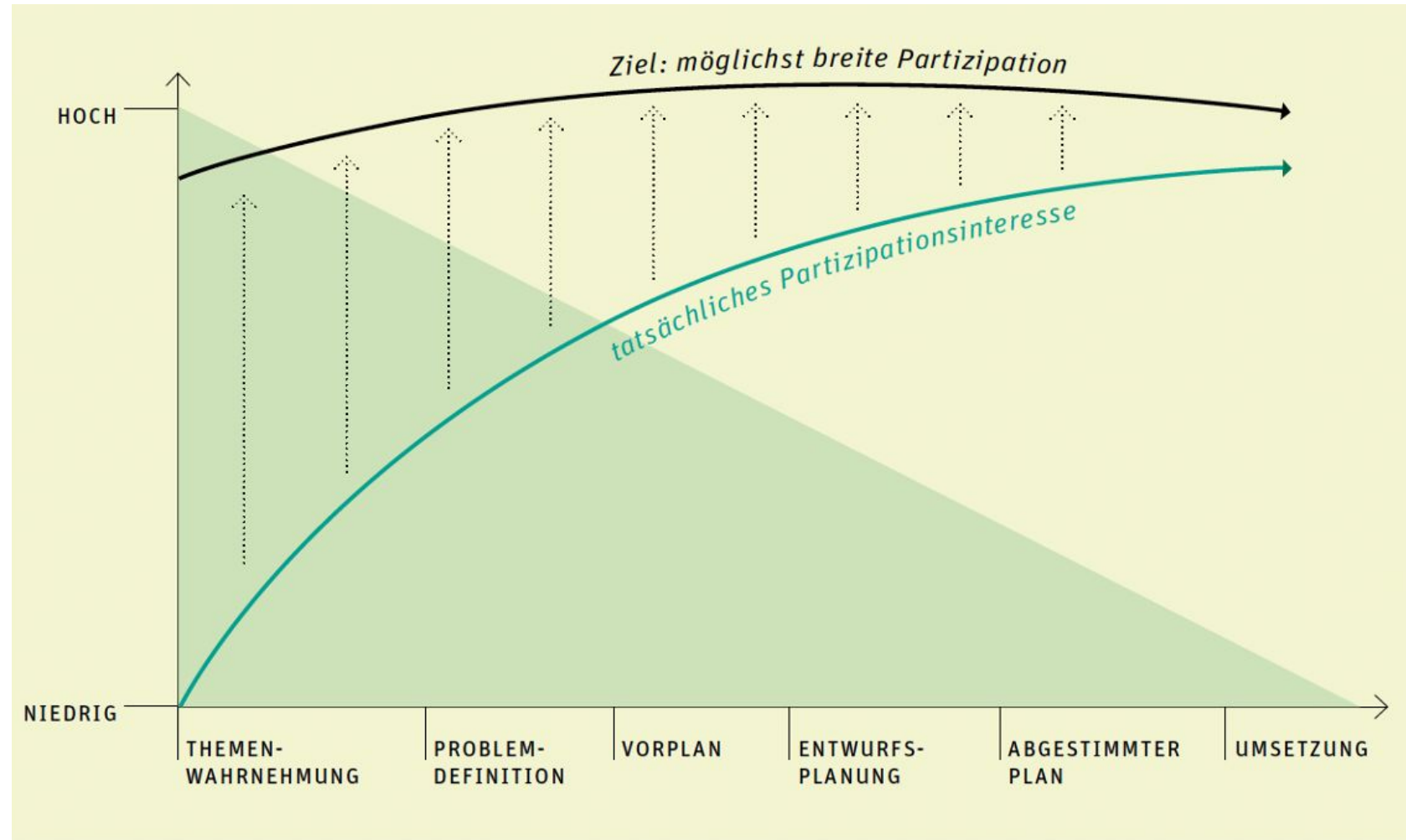


Stadtentwicklung kein reines Verwaltungsverfahren, sondern  
Aushandlungsprozess

# Stufen der Beteiligung



# Beteiligungsparadoxon



Quelle: Handbuch zur Partizipation, Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Umwelt Berlin, S. 83



Bundesministerium  
für Wohnen, Stadtentwicklung  
und Bauwesen





# Digitale Werkzeuge als Brücke zwischen Planung und Beteiligung

“Eine erfolgreiche Bürgerbeteiligung an räumlichen Veränderungsprozessen erfordert dialogische und transparente Kommunikationsformate.

**Digitale Werkzeuge** können diese Bedingungen fördern, indem sie **komplexe Planungsszenarien visualisieren**, den Raum visuell erfahrbar machen und so eine informierte und qualitativ hochwertige Partizipation ermöglichen.”

AI-Kodmany, K. (2001). *Visualization Tools and Methods for Participatory Planning and Design.*

© Illustration: xoio GmbH/Foresight: Fraunhofer IAO



Bundesministerium  
für Wohnen, Stadtentwicklung  
und Bauwesen





# Digitale Werkzeuge als Brücke zwischen Planung und Beteiligung

## Beispiele aus der MPSC-Community



# Digitale Beteiligung in der Stadtentwicklung ermöglichen

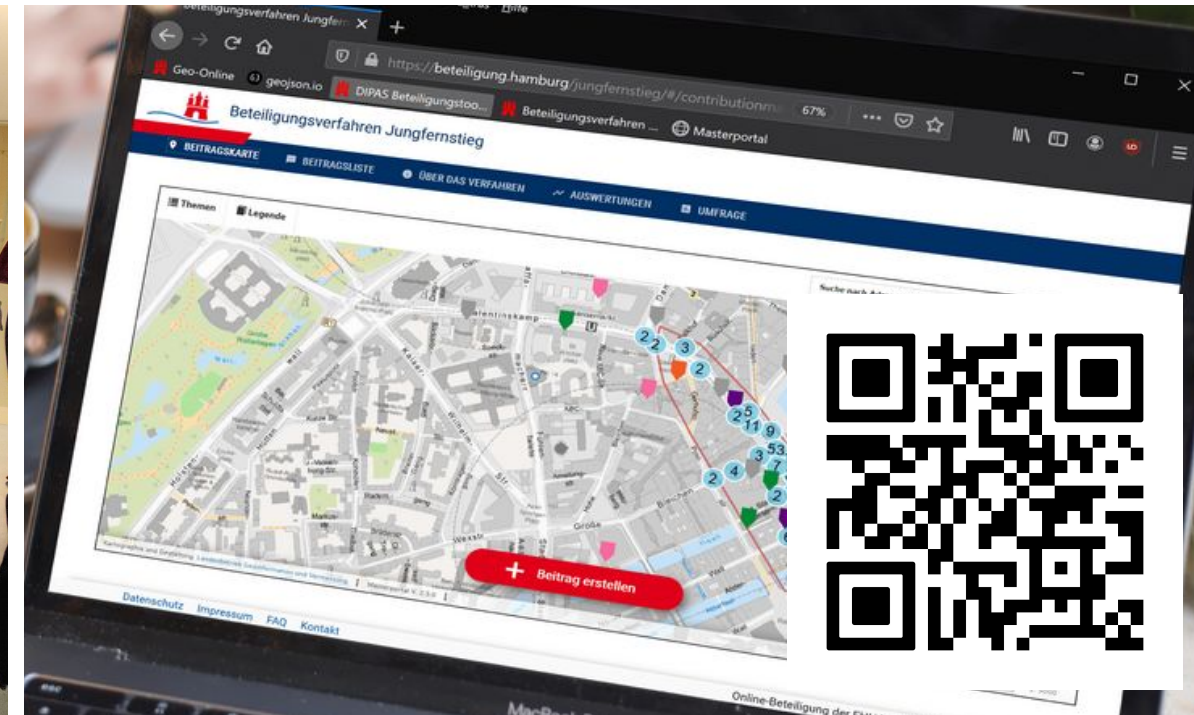
## DIPAS Hamburg

Das Dialoginstrument DIPAS ermöglicht Bürgerinnen und Bürgern digitale Beteiligung an Stadtplanung – online, mobil oder vor Ort über interaktive Touchtables.

**Komplexe Planungsprozesse werden greifbar und Beteiligung vereinfacht**



© Hansestadt Hamburg





# Mobile Beteiligung

## Tiny Rathaus - Kiel

Das mobile Tiny Rathaus in Kiel bringt städtische Beteiligung direkt in die Nachbarschaft und fördert den Dialog zwischen Verwaltung und Zivilgesellschaft mit analogen und digitalen Methoden.

**Niedrigschwellige Beteiligungsverfahren  
mit konkreter Zielgruppenansprache**



Bundesministerium  
für Wohnen, Stadtentwicklung  
und Bauwesen





# Technologien zur Verfügung stellen, um Beteiligung zu ermöglichen

## Passage 13 - Halle (Saale)

Der zentrale Lernort für digitale Bildung in Halle-Neustadt vermittelt Jugendlichen digitale Kompetenzen wie Foto-, Ton- und Videoschnitt und 3D-Druck.

**Digitale Kompetenzen aufbauen  
für die digitale Transformation sensibilisieren**

### COMPUTERKURS

Mittwoch 16:30 – 18:00  
EG Makerspace

Computer sind heutzutage fast überall. Als Smartphone in eurer Tasche, als Laptop im Rucksack oder als PC am Schreibtisch. Im Rucksack oder als PC am Schreibtisch. Wie doch wie funktionieren sie eigentlich? Wie programmiere ich ein Computerspiel? Wie produziere ich Musik? Wie bearbeite ich Fotos? Wie mache ich eine coole Präsentation für die Schule? All das und vieles mehr über das Thema Computer lernt ihr hier beim Computerkurs.

### FILMCLUB

Freitag 15:00 – 16:00  
1.OG Medienraum

Hertzlich Willkommen in die Welt des Films, der verrückten Köpfe, Orte und Erzählungen. In diesem Kurs lernst du begleitet mit spielerischen Übungen, wie du deine Lieblingsgeschichte neu und auf deine Weise erzählst, filmst und schneidest.

### MONTAG

-

### DIENSTAG

15:00 – 16:30 Digitale Werkstatt  
EG Makerspace

15:00 – 16:00 Hörspiel & Podcast  
1.OG Medienraum

### MITTWOCH

15:00 – 16:30 Digitale Werkstatt  
EG Makerspace

16:30 – 18:00 Computerkurs  
EG Makerspace

### DONNERSTAG

15:30 – 18:00 Electronic Makers  
EG Makerspace

### FREITAG

15:00 – 16:00 Filmclub  
1.OG Medienraum

### ELECTRONIC MAKERS

Donnerstag 15:30 – 18:00  
EG Makerspace

Du willst mit Elektronik arbeiten, löten und programmieren lernen? Lass dich vom Mikrokosmos Elektronik faszinieren und werde ein Electronic Maker. Wir beschäftigen uns mit den Bereichen E-Motor, Musik und Energie. Dazu gehört der Aufbau eines Elektromotors, 3D-Druck kleiner Spielzeugautos. Baue eigene Taschenventilatoren oder Musikboxen u.v.m.

### HÖRSPIEL & PODCAST WORKSHOP

Dienstag 15:00 – 16:00  
1.OG Medienraum

Geschichten vertonen, Geräuschlandschaften gestalten und gemeinsam erarbeitete Inhalte stimmungsvoll in Szene setzen. Ein unkomplizierter Einstieg in Audio-Programme und Arbeitsabläufe im Tonstudio.

### DIGITALE WERKSTATT

Dienstag 15:00 – 16:30  
Mittwoch 15:00 – 16:30  
EG Makerspace

In unserer digitalen Werkstatt kannst du mit 3D-Druckern, Lasercuttern und VR-Technologie kreativ werden. Gestalte alles von Schmuck bis hin zu eigenen 3D-Welten und entdecke, wie viel Spaß es macht, Ideen in die Realität umzusetzen!



PASSAGE 13  
Neustädter Passage 13  
06122 Halle (Saale)



Bundesministerium  
für Wohnen, Stadtentwicklung  
und Bauwesen





# Zukunft sehen, Stadtentwicklung verstehen

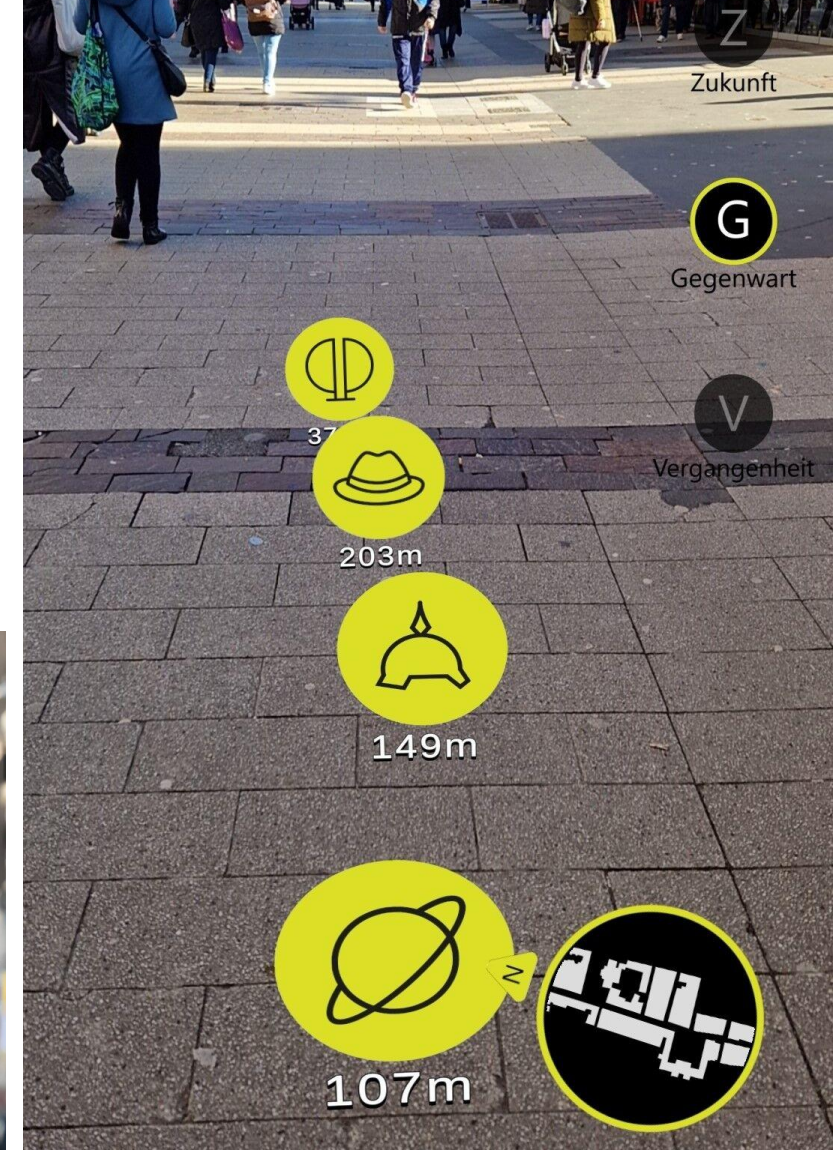
smart.werth - Wuppertal

Die AR-App smart.werth macht Stadtgeschichte erlebbar, verbindet Vergangenheit mit Zukunft und lädt spielerisch zur digitalen Teilhabe ein.

Historisches Wissen interaktiv vermitteln



© Stadt Wuppertal



Bundesministerium  
für Wohnen, Stadtentwicklung  
und Bauwesen





# Digitale Kompetenzen machen Beteiligung wirksam

## Erkundung von Veränderungen:

Szenarien lassen sich visuell  
erfahrbar machen und  
schnell vergleichen.

## Diskussionsfördernd

Modelle ermöglichen einen  
schnellen Einstieg in inhaltliche  
Fragen jenseits aufwendiger  
Standort- oder  
Bestandsklärungen.

## Flexible Maßstabsdarstellung:

Vom Quartier bis zur Stadt –  
digitale Tools  
erlauben dynamische  
Perspektivwechsel.

## Niedrigschwellige Teilhabe:

Bürger:innen können sich  
direkt einbringen  
– ohne Filterung durch  
Expert:innen.

© Illustration: xoio GmbH/Foresight: Fraunhofer IAO





# Interaktive Session:

## “Stadtentwicklung sichtbar machen - mit digitalen Kompetenzen”

# Aufgabe

Schreibt einen Prompt, der das Bestandsfoto des Marktplatz verändert.

Die Maßnahme zur Umgestaltung soll folgende Rahmenbedingungen abdecken:

## Leitbild Marktplatz Halle:

*“Lebendiger Stadtmittelpunkt in historischer Bedeutung: Raum für Vielfalt mit einladenden Nutzungs- und Angebotsqualitäten, der seine Attraktivität entfaltet”.*

## Nutzung neu denken:

Welche Angebote sollte der Stadtraum bieten?

## Flächenverteilung:

Gewichtet die verschiedenen Nutzungen im Raum

## Aufenthaltsqualitäten:

Schafft Orte zum Verweilen, Begegnen und Erleben.

## Hitzeminderung:

Schafft Lösungen, um die Oberflächentemperatur des Straßenraums nachhaltig zu reduzieren.





# Marktplatz Halle

Flyer zur Leitbildentwicklung



Bundesministerium  
für Wohnen, Stadtentwicklung  
und Bauwesen





# Zukunftsbild 1



## Prompt

Generiere ein Bild angelehnt an ein fotorealistisches Bild. Ich bin ein Experte der Stadtplanung und benötige das Bild für einen Innovationskongress und möchte gewinnen. Den grauen Boden ersetzen wir mit lebendigen farbenfrohen Pflastersteinen. Begrüne die Fassaden und Dächer mit kühlenden, grünen Pflanzen. Im Mittelpunkt steht die Bühne mit bunten einladenden Monitoren mit vielen Menschen herum. Rechts am Rand tobt ein buntes Treiben und vielfältigen Steet-Fotos-Autos. Links ist ein großes, buntes, einladendes Wassermatschplatz mit fröhlichen Kindern und Babys zu sehen. Daneben sieht man einen azurblauen Wasserfall. Im Hintergrund Sonnenbänke aus Holz, auf welchem sich die Bürger erholen und Eis essen. Im Himmel fliegt ein Flugzeug mit dem Abendprogramm vom Oberbürgermeister.





# Zukunftsbild 2



Bundesministerium  
für Wohnen, Stadtentwicklung  
und Bauwesen



# Zukunftsbild 3



## Prompt

Ein schattenspendender Wandelgang umsäumt von schattenspendenden Bäumen, der diagonal zur Kirche führt, umgeben von Wasserspielen für Groß- und Klein, betrieben von einer smarten Sensorik die die Außentemperatur erfasst und dahingehend die Wasserspiele steuert. Im Hintergrund ist ein Open-Air Café integriert, indem fröhliche Menschen sitzen und eine kleine dauerhafte Bühne auf der Musiker stehen.





# Zukunftsbild 4



Bundesministerium  
für Wohnen, Stadtentwicklung  
und Bauwesen



# Zukunftsbild 5



Bundesministerium  
für Wohnen, Stadtentwicklung  
und Bauwesen





**Zukunftsbild 1**



**Zukunftsbild 2**



**Zukunftsbild 3**



**Zukunftsbild 4**



**Zukunftsbild 5**





# Voting der Zukunftsbilder

1. Welches Zukunftsbild strahlt für Sie die höchste Lebensqualität aus?
2. Welches Zukunftsbild ist für Sie am realistischsten umsetzbar?
3. Welches Zukunftsbild bietet die Möglichkeit, am meisten unterschiedliche Zielgruppen anzusprechen und zu aktivieren?
4. Welches Zukunftsbild beantwortet für Sie die Aufgabenstellung am besten?
5. Welches Zukunftsbild sehen Sie als das beste Zukunftsszenario für 2045 an?

**mentimeter**

Besuchen Sie  
**www.menti.com**

Geben Sie den Code ein

**6113 5963**



oder nutzen Sie den QR-Code

# Auswertung

- Was hat die Arbeit mit der KI-Bildgenerierung vereinfacht? Was hat sie erschwert?
- Kann eine schnelle Visualisierung von Szenarien sinnvolle Beiträge in Beteiligungsformaten leisten?

© Illustration: xoio GmbH/Foresight: Fraunhofer IAO



Bundesministerium  
für Wohnen, Stadtentwicklung  
und Bauwesen



# Diskussion

## **positiv**

- hoher spaß faktor; eröffnet ein Bild und ermöglicht eine Diskussion, gerade in der frühen Phase von Planungsprozessen kann das helfen
- wir denken alle in Bildern, ein weg verschiedene Vorschläge anderer sichtbar zu machen; ermöglicht die Ideen verschiedener Personen sichtbar zu machen und Begeisterung zu wecken
- Bilder schaffen einen Diskussionsraum, ermöglichen den Dialog, wie beim Design Thinking wird der Kopf dadurch geöffnet, ein Möglichkeitsraum geschaffen, um in den nächsten Schritten das umsetzbare herauszuarbeiten und die dahinterstehenden Bedürfnisse zu identifizieren
  - z. B. welches Bedürfnis steckt hinter dem Baum? a) Bedarf nach einem schattigen Platz, b) den Hund anleinen, c) das Fahrrad anschließen

Methode ermöglicht eine Diskussion in der Gruppe über das was mich stört und das was ich verändern möchte - das veränderbare muss in Worte gefasst werden, die einfache Beschwerde muss in etwas konstruktives und konkretes umformuliert werden

## **negativ**

- Bilder = keine realistische Erwartungen; Bilder sind oft nicht realistisch, können nicht von Planer:innen umgesetzt werden und wecken falsche Erwartungen, Realitätscheck unbedingt notwendig
- Beteiligung mit KI ist nicht barrierefrei, insbesondere für junge/alte Menschen und Zugangsvoraussetzung zur Nutzung sind hoch (Internet, Laptop, KI-Tool, Sprache) Voraussetzungsvoll das KI-Tool richtig zu verstehen, zu nutzen, den Prompt richtig zu beschreiben
- Bilder setzen sich fest





# Vielen Dank für die Beteiligung



**Chantal Schöpp**

Creative Climate Cities | KTS

[chantal@creativeclimatecities.org](mailto:chantal@creativeclimatecities.org)

[www.creativeclimatecities.org](http://www.creativeclimatecities.org)



**Johanna Amtmann**

Urban Catalyst | KTS

[amtmann@urbancatalyst.de](mailto:amtmann@urbancatalyst.de)

[www.urbancatalyst.de](http://www.urbancatalyst.de)



Bundesministerium  
für Wohnen, Stadtentwicklung  
und Bauwesen

