digital tage 22

Ein Strauß voller Möglichkeiten

Gütersloh
20.–24. Juni

Wir sind dabei!

Digitaltag 2022

Eine Veranstaltungsreihe anlässlich des bundesweiten Digitaltags 2022, in guter Zusammenarbeit von:

Gütersloh

Digitaler Aufbruch Gütersloh

Stadt Bibliothek Gütersloh
DIE GANZE WELT IN EINEM HAUS

Gütersloh KULTUR

vhs Volkshochschule Gütersloh

zdi Zentrum pro MINT GT Kreis Gütersloh Nordrhein-Westfalen

GÜTERSLOH TATKRAFTIG e.V.

SPORT im PARK GÜTERSLOH

Siba
Sport im besten Alter

KREISSPORTBUND GÜTERSLOH
Mitglied im Landessportbund Nordrhein-Westfalen

STADTWERKE GÜTERSLOH

verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen

Sehr geehrte Damen und Herren,
liebe Kinder und Jugendliche,
liebe Gütersloherinnen und Gütersloher,

Digitalisierung bedeutet Veränderung. Und das in allen Lebensbereichen: Sie hat Einfluss darauf, wie wir leben, einkaufen, kommunizieren, unsere Freizeit verbringen oder ärztlichen Rat einholen. Sie verändert unsere Art zu arbeiten, zu lernen oder von einem Ort zum nächsten zu reisen.

Digitalisierung betrifft jede und jeden von uns. Während es einigen leichter fällt, mit Veränderungen umzugehen, stellen sie andere wiederum vor große Herausforderungen. Wichtig ist uns als Smart City Gütersloh, dabei niemanden alleine zu lassen. Wir möchten, dass alle Menschen die digitalen Entwicklungen und Chancen besser verstehen und von ihnen profitieren können.

Genau aus diesem Grund beteiligen wir uns am bundesweiten Digitaltag 2022. Wir freuen uns sehr, Ihnen gemeinsam mit vielen Partnern aus unserer Stadt ein vielfältiges Programm rund um Digitale Teilhabe vorstellen zu können. Auf den nächsten Seiten finden Sie über 20 Veranstaltungen aus unterschiedlichen Lebensbereichen – für Kinder, Jugendliche, Eltern und Großeltern, für Einzelhändlerinnen, Einzelhändler und Ehrenamtliche. Wir hoffen, dass ein passendes Angebot für Sie dabei ist, und laden Sie herzlich ein: Seien Sie dabei!

Viele Grüße

Carsten Schlepphorst
Beigeordneter für Digitalisierung,
IT, Personal, Organisation und Feuerwehr,
Stadt Gütersloh

Sandra Causemann
Referentin für den Digitalen Wandel,
Stadt Gütersloh

Silke Niermann
Geschäftsführerin,
Stadtbibliothek Gütersloh GmbH

Programmübersicht

01	**Erwerb von Datenkompetenz mit der App Stadt | Land | Datenfluss**	**Montag, 20. Juni 2022** 16 – 17.30 Uhr		**digital**
02	**Ein digitales und außenpolitisches souveränes Europa**	**Montag, 20. Juni 2022** 18.30 – 20.30 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Bereich Lesecafé	
03	**Schnelles Internet für Gütersloh**	**Dienstag, 21. Juni 2022** 14 – 15 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Konferenzraum	
04	**Mit einem Podcast aus Gütersloh in die (digitale) Welt**	**Dienstag, 21. Juni 2022** 14 – 18 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Digitaler Werkraum	
05	**Computerspiele selbst gemacht**	**Dienstag, 21. Juni 2022** 15.30 – 17.30 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Konferenzraum	
06	**Die Welt des Plotterns**	**Dienstag, 21. Juni 2022** 16 – 18 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Q-Thek	
07	**Erstes Smartphone für mein Kind**	**Dienstag, 21. Juni 2022** 18 – 19 Uhr		**digital**
08	**Wie lassen sich analoge und digitale Veranstaltungen verknüpfen?**	**Mittwoch, 22. Juni 2022** 14 – 15 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Digitaler Werkraum	
09	**Ich buche mir einen Termin im Rathaus**	**Mittwoch, 22. Juni 2022** 15.30 – 16.30 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Konferenzraum	**hybrid**
10	**Digitaler Nachlass**	**Mittwoch, 22. Juni 2022** 15.30 – 16.30 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Digitaler Werkraum	
11	**Digitale Vereinskommunikation**	**Mittwoch, 22. Juni 2022** 17 – 18.30 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Digitaler Werkraum	**hybrid**
12	**Tigerbook – die interaktive Kinderbuch-App**	**Mittwoch, 22. Juni 2022** 17 – 19 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Q-Thek	
13	**Stippvisite in Graudenz**	**Mittwoch, 22. Juni 2022** 18 – 19 Uhr		**digital**

14	**Sichtbar handeln**	**Donnerstag, 23. Juni 2022** 12.30 – 13.30 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Konferenzraum	
15	**Bürgerrat Gütersloh**	**Donnerstag, 23. Juni 2022** 14 – 15 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Konferenzraum	**hybrid**
16	**Die Welt des 3D-Drucks und des 3D-Scans**	**Donnerstag, 23. Juni 2022** 15 – 16.30 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Digitaler Werkraum	
17	**Wayguard & Co**	**Donnerstag, 23. Juni 2022** 16 – 17 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Konferenzraum	
18	**Raspberry Pi – Mini-PC und Allzweckwunder**	**Donnerstag, 23. Juni 2022** 17 – 17.45 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Digitaler Werkraum	
19	**Free to play – Kostenlos ist nicht umsonst**	**Donnerstag, 23. Juni 2022** 18 – 19.30 Uhr		**digital**
20	**Mobilitäts-Apps „Shuttle – Holt dich ab.“ und „Share – Bringt dich hin.“**	**Freitag, 24. Juni 2022** 14 – 15 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Konferenzraum	
21	**„Sport im Park“ goes digital**	**Freitag, 24. Juni 2022** 14 – 15 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Digitaler Werkraum	
22	**Das neue Kulturportal für Gütersloh**	**Freitag, 24. Juni 2022** 15 – 15.45 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Digitaler Werkraum	
23	**Digitale Wege ins Ehrenamt**	**Freitag, 24. Juni 2022** 16 – 17.30 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Digitaler Werkraum	**hybrid**
24	**Digitales Leseabenteuer mit Pettersson und Findus**	**Freitag, 24. Juni 2022** 16 – 18 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Kinderbibliothek	
25	**FancyFriday**	**Freitag, 24. Juni 2022** 16 – 18 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Konferenzraum	
26	**Dreh deinen eigenen Trickfilm**	**Freitag, 24. Juni 2022** 16.30 – 18 Uhr	**Stadtbibliothek Gütersloh** Digitaler Werkraum	

Schauen Sie auch auf unsere Veranstaltungswebseite: www.stadt.gt/digitaltage
Anmeldungen, wenn erforderlich, digital oder über die Karte am Ende des Heftes

01

Erwerb von Datenkompetenz mit der App Stadt | Land | Datenfluss

KURZVORSTELLUNG DER APP UND IHREN ANWENDUNGSMÖGLICHKEITEN

Montag, 20. Juni 2022, 16 – 17.30 Uhr
Digital

Reflexion über den Umgang mit den eigenen Daten ist wichtig, um ein souveränes Agieren in der digitalen (Daten-) Welt zu ermöglichen. Die App Stadt | Land | Datenfluss vom Deutschen Volkshochschulverband lädt deswegen dazu ein, sich die Welt der Daten selbstständig zu erschließen. Die Veranstaltung führt in die Nutzung der App ein und gibt erste Einblicke in die thematische Breite der zu erlernenden Themen.

Die Veranstaltung wird von der VHS Gütersloh in Kooperation mit dem Deutschen Volkshochschulverband durchgeführt.

Zielgruppe: Alle interessierten Gütersloher*innen
Veranstaltet von: VHS Gütersloh
Keine Teilnahmebegrenzung
Anmeldung erforderlich: https://stadt.gt/digitaltage01

Mit einem Klick zur Website inklusive **Anmeldung**

Oder: einfach die Anmeldekarte am Ende des Heftes nutzen.

02

Ein digitales und außenpolitisches souveränes Europa

WAS JETZT GESCHEHEN MUSS – EIN LESE- UND IDEENABEND

Montag, 20. Juni 2022, 18.30 – 20.30 Uhr
Stadtbibliothek Gütersloh, Bereich Lesecafé (Erdgeschoss)

Zusammen mit Vincent-Immanuel Herr hat Martin Speer im vergangenen Jahr in dem gemeinsamen Buch „Europe For Future“ 95 Thesen vorgestellt, wie man die Europäische Union fit für die Zukunft machen kann. Jetzt kommt der Autor und Aktivist nach Gütersloh. Der Angriffskrieg durch Russland setzt Diskussionen über Außen- und Sicherheitspolitik in Gang. Martin Speer wird einige Thesen vorstellen und aufzeigen, wie Außenpolitik und Digitalisierung zusammenhängen. Unter anderem wird darüber diskutiert, ob die EU eine eigene Armee, eine eigene Daten-Cloud und sogar einen Geheimdienst braucht. Das Publikum hat die Möglichkeit, sich an der Diskussion zu beteiligen.

Zielgruppe: Alle interessierten Gütersloher*innen
Veranstaltet von: Europe Direct Kreis Gütersloh
Teilnahmebegrenzung: 50 Personen
Anmeldung erforderlich: https://stadt.gt/digitaltage02

03

Schnelles Internet für Gütersloh

INFORMATIONEN UND RATGEBER RUND UM BREITBANDINTERNET

Dienstag, 21. Juni 2022, 14 – 15 Uhr
Stadtbibliothek Gütersloh, Konferenzraum (2. Obergeschoss)

Wie steht es aktuell um das „Schnelle Internet für Gütersloh“? Darüber informiert Thorsten Schmidthuis, Leiter des Fachbereichs Digitalisierung und Geoinformation bei der Stadt Gütersloh, in einem kurzen Vortrag. Unter anderem wird es darum gehen, welche Vermarktungsgebiete für den Breitbandausbau in diesem Jahr vorgesehen sind und was jeder und jede selbst tun kann, um die eigene Internetverbindung zu optimieren.

Zielgruppe: Alle interessierten Gütersloher*innen
Veranstaltet von: Stadt Gütersloh, Fachbereich Digitalisierung und Geoinformation
Teilnahmebegrenzung: 25 Personen
Anmeldung erforderlich: https://stadt.gt/digitaltage03

04

Mit einem Podcast aus Gütersloh in die (digitale) Welt

EIGENE PODCASTS PRODUZIEREN UND VERÖFFENTLICHEN

Dienstag, 21. Juni 2022, 14 – 18 Uhr
Stadtbibliothek Gütersloh, Digitaler Werkraum (2. Obergeschoss)

Was ist ein Podcast? Wie wird ein Podcast produziert? Welche Technik wird für eine Produktion benötigt? Wie werden Inhalte geplant und anschließend eingesprochen? Diese Fragen beantwortet Manfred Nöger, Medientrainer der Landesanstalt für Medien und der VHS Gütersloh, in diesem Workshop. Schüler*innen sind an dem Tag eingeladen, unter Anleitung der VHS Gütersloh einen Podcast zu produzieren. Dieser kann anschließend ins Netz gestellt und weiter gepflegt werden. Themen könnten zum Beispiel „Computerspiele“ oder „Klimaschutz“ sein. Die Teilnehmer*innen können sich aber auch auf ein eigenes Thema verständigen und dieses produzieren.

Zielgruppe: Schüler*innen ab 8 Jahren
Veranstaltet von: VHS Gütersloh
Teilnahmebegrenzung: 10 Personen
Anmeldung erforderlich: https://stadt.gt/digitaltage04

05

Computerspiele selbst gemacht

LERNE PROGRAMMIEREN

Dienstag, 21. Juni 2022, 15.30 – 17.30 Uhr
Stadtbibliothek Gütersloh
Konferenzraum (2. Obergeschoss)

Programmieren ist viel leichter als man so meint. Du wirst sehen, dass du innerhalb von zwei Stunden bereits ein kleines Spiel fertig haben kannst. Mit etwas mehr Übung bist du sogar in der Lage, Spiele zu entwickeln, die auf dem Hopology-Boden gespielt werden können, den du passend zu den Digitaltagen im Eingangsbereich der Stadtbibliothek findest. Wenn möglich, erstelle dir vorab schon einen kostenlosen Account bei Scratch, um deine Spiele speichern und später erweitern zu können: https://scratch.mit.edu/

Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 10 bis 14 Jahren
Veranstaltet von: zdi-Zentrum pro MINT GT
Teilnahmebegrenzung: 12 Personen
Anmeldung erforderlich: https://stadt.gt/digitaltage05

06

Die Welt des Plotterns

EINE EINFÜHRUNG

Dienstag, 21. Juni 2022, 16 – 18 Uhr
Stadtbibliothek Gütersloh
Q-Thek (2. Obergeschoss)

In der Veranstaltung werden die Handhabung eines Plotters, die Funktionalität der einzelnen Utensilien und der Umgang mit der Software (Design Space) vermittelt. Durch das Erstellen oder das Verwenden von lizenzfreien digitalen Vorlagen soll mittels technischer Hilfe eine Brücke zwischen dem „analogen“ und dem „digitalen“ gebaut werden. Kleine erste Ergebnisse können in der Veranstaltung erstellt und auf unseren Bibliotheksstofftaschen gedruckt werden.

Zielgruppe: Alle interessierten Gütersloher*innen
Veranstaltet von: Stadtbibliothek Gütersloh
Teilnahmebegrenzung: 8 Personen
Anmeldung erforderlich: https://stadt.gt/digitaltage06

Ein Projekt im Rahmen von WissensWandel. Digitalprogramm für Bibliotheken und Archive innerhalb von NEUSTART KULTUR des Deutschen Bibliotheksverbandes e.V. (dbv). Gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien.

07

Erstes Smartphone für mein Kind

WAS IST ZU BEACHTEN?

Dienstag, 21. Juni 2022, 18 bis 19 Uhr
Digital

Bereits im Grundschulalter wünschen sich Kinder häufig ein Smartphone. Viele Eltern fragen sich dann, ob und wie sie dem Wunsch ihrer Kinder nachkommen sollen. Bevor dem Kind dieser Wunsch erfüllt wird, gilt es einiges zu klären. Eltern sollten sich überlegen, ob ihr Kind alt genug ist und wie sie es im Umgang mit dem Smartphone unterstützen können. Gemeinsam wollen wir an diesem Abend schauen, worauf man achten sollte und welche Stolperfallen es gibt, um die bestmögliche Entscheidung treffen zu können.

Zielgruppe: Eltern/Erziehende von Kindern bis zur 5. Klasse
Veranstaltet von: Stadt Gütersloh, Fachbereich Jugend und Familie, Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz
Keine Teilnahmebegrenzung
Keine Anmeldung erforderlich
Zugangsdaten hier: https://stadt.gt/digitaltage07

Mit einem Klick zur Website inklusive **Zugangscode**

08

Wie lassen sich analoge und digitale Veranstaltungen verknüpfen?

HYBRIDE VERANSTALTUNGSFORMATE MIT HILFE DER EULE

Mittwoch, 22. Juni 2022, 14 – 15 Uhr
Stadtbibliothek Gütersloh, Digitaler Werkraum (2. Obergeschoss)

Veranstaltungen wie Vorträge, Besprechungen oder auch Kurse leben vom persönlichen Austausch. Dies geschieht vielfach vor Ort (analog). Mittlerweile gibt es jedoch auch Möglichkeiten, sich digital an analogen Veranstaltungen zu beteiligen. In dieser Veranstaltung wird die Verknüpfung eines analogen mit einem digitalen Veranstaltungsformat persönlich erlebbar gemacht und gemeinsam über Möglichkeiten und Grenzen diskutiert. Als zentrales technisches Hilfsmittel kommt die sogenannte Eule zum Einsatz, welche eine 360-Grad-Kamera mit Sprecher*innenfokus und integrierten hochwertigen Raummikros darstellt und relativ niedrigschwellig zu installieren ist.

Zielgruppe: Alle interessierten Gütersloher*innen
Veranstaltet von: VHS Gütersloh
Teilnahmebegrenzung: 10 Personen
Anmeldung erforderlich: https://stadt.gt/digitaltage08

09

Ich buche mir einen Termin im Rathaus

PRÄSENTATION DES NEUEN BUCHUNGSPROGRAMMS

Mittwoch, 22. Juni 2022, 15.30 bis 16.30 Uhr Stadtbibliothek Gütersloh, Konferenzraum (2. Obergeschoss) und digital

Das Gütersloher Rathaus ist nur noch mit Termin zugänglich. Diesen für das Bürgerbüro zu vereinbaren wird jetzt noch einfacher: Mit einer neuen Software können die Bürgerinnen und Bürger online einen Termin bei den jeweiligen Mitarbeitenden buchen – ganz bequem von zuhause aus. Perspektivisch sollen weitere Abteilungen an das neue Buchungssystem angeschlossen werden. Das bedeutet Planungssicherheit und Zeitersparnis auf beiden Seiten, aber auch Veränderung. In dieser Veranstaltung werden wir das neue Vorgehen erläutern und Ihre Fragen beantworten.

Zielgruppe: Alle interessierten Gütersloher*innen
Veranstaltet von: Stadt Gütersloh, Bürgerbüro und Fachbereich Digitalisierung und Geoinformation
Teilnahmebegrenzung: Vor Ort 25 Personen
Anmeldung für Vor-Ort-Veranstaltung erforderlich: https://stadt.gt/digitaltage09
Digital unbegrenzt, Zugangsdaten hier: https://stadt.gt/digitaltage09

10

Digitaler Nachlass

WAS PASSIERT MIT MEINEN DATEN?!

Mittwoch, 22. Juni 2022, 15.30 – 16.30 Uhr Stadtbibliothek Gütersloh, Digitaler Werkraum (2. Obergeschoss)

Die Themen der digitalen Welt beschäftigen uns zunehmend in allen Lebensbereichen: Die Kommunikation via E-Mail und Messaging-Diensten, die Nutzung der sozialen Netzwerke, der Austausch von Fotos per Cloud-Diensten und vieles mehr. Die übermittelten und gespeicherten Daten verbleiben auch nach dem Tod beim jeweiligen Anbieter. Deshalb ist es ratsam, seine Daten im Blick zu behalten, vor allem dann, wenn es um Regelungen nach dem eigenen Ableben geht, aber auch für die Fälle, in denen durch Krankheit oder andere Umstände ein eigenes Handeln nicht mehr möglich ist. Mit einer Verfügung zum digitalen Nachlass kann man für diese Fälle vorsorgen. Aber auch ohne solch eine Verfügung gibt es für Hinterbliebene Portale, die die Regelung des digitalen Nachlasses im Nachhinein ermöglichen.

Zielgruppe: Alle interessierten Gütersloher*innen
Veranstaltet von: Bestattung Lohmann GbR
Teilnahmebegrenzung: 15 Personen
Anmeldung erforderlich: https://stadt.gt/digitaltage10

11

Digitale Vereinskommunikation

NEUE PERSPEKTIVEN UND CHANCEN

Mittwoch, 22. Juni 2022, 17 – 18.30 Uhr
Stadtbibliothek Gütersloh,
Digitaler Werkraum (2. Obergeschoss)
und digital

Die Welt wird immer digitaler. Es entstehen dadurch auch für Vereine neue Perspektiven und Chancen. Durch die Einführung von digitalen bzw. hybriden Veranstaltungs- und Kommunikationsformen in Vereinen ergeben sich eine Reihe von Vorteilen – und auch Herausforderungen. Wie verändert die Digitalisierung die Arbeit und die Kommunikation in Vereinen? Was bedeutet zivilgesellschaftliches Engagement in der digitalen Welt? Und wie können Engagierte diese Veränderungen mitgestalten? Welche Chancen und Risiken gibt es? In dieser Veranstaltung geht es um die Vorstellung von technischen Unterstützungsmöglichkeiten für Vereine und um den gegenseitigen Austausch guter Erfahrungen.

Zielgruppe: Gütersloher Vereine
Veranstaltet von: Gütersloh tatkräftig e.V.
Teilnahmebegrenzung: Vor Ort 15 Personen
Anmeldung für Vor-Ort-Veranstaltung erforderlich:
https://stadt.gt/digitaltage11
Digital unbegrenzt, Zugangsdaten hier:
https://stadt.gt/digitaltage11

12

Tigerbook – die interaktive Kinderbuch-App

WIE GROSSELTERN IHREN ENKELKINDERN DIGITAL DAS LESEN NÄHERBRINGEN KÖNNEN

Mittwoch, 22. Juni 2022, 17 – 19 Uhr
Stadtbibliothek Gütersloh,
Q-Thek (2. Obergeschoss)

Gerade Großeltern spielen eine wichtige Rolle in der Geschichtenwelt von Kindern und das wollen wir mithilfe digitaler kindgerechter Angebote unterstützen. Was ist Tigerbook und was kann damit gemacht werden? Wie funktioniert die App und welche Vorteile birgt dieses Medium? Diese und weitere Fragen wollen wir gezielt an Großeltern vermitteln und beantworten. Nach der Veranstaltung sollten Großeltern in der Lage sein, die kostenlose Tigerbook-App zu nutzen und so Leseförderung mithilfe digitaler Möglichkeiten an ihre Enkelkinder zu vermitteln.

Zielgruppe: Großeltern
Veranstaltet von: Stadtbibliothek Gütersloh
Teilnahmebegrenzung: 12 Personen
Keine Anmeldung erforderlich

13

Stippvisite in Graudenz

DIGITALER AUSTAUSCH MIT BÜRGER*INNEN UNSERER PARTNERSTADT

Mittwoch, 22. Juni 2022, 18 – 19 Uhr
Digital

Die „Stippvisite in Graudenz“ bietet interessierten Bürger*innen eine Möglichkeit, Kontakte zu Graudenz zu pflegen und einen kleinen Wissenshappen aus der Gütersloher Partnerstadt mitzunehmen. In einem Zeitfenster von 45 bis 60 Minuten informieren am Veranstaltungstag zwei Kulturschaffende aus Graudenz über die „Graudenzer Tage“. Diese finden über drei Tage statt und stehen für Feierlichkeiten und ein buntes kulturelles Treiben in der Gütersloher Partnerstadt. Die Online-Veranstaltung in Kooperation mit der Deutsch-Polnischen Gesellschaft Gütersloh führt live nach Graudenz. Die Gesprächsinhalte werden übersetzt. Für die Teilnahme braucht es ein Endgerät mit Internetzugang, Kamera, Lautsprecher und Mikrofon.

Zielgruppe: Alle interessierten Gütersloher*innen
Veranstaltet von: VHS Gütersloh
Keine Teilnahmebegrenzung
Anmeldung erforderlich: https://stadt.gt/digitaltage13

14

Sichtbar handeln

DIGITALISIERUNG IM EINZELHANDEL

Donnerstag, 23. Juni 2022, 12.30 – 13.30 Uhr
Stadtbibliothek Gütersloh,
Konferenzraum (2. Obergeschoss)

Bedroht die Digitalisierung die Innenstadt? Auf keinen Fall, denn mittels digitaler Prozesse kann und muss das stationäre Angebot angekurbelt werden. Wie man selber das eigene Unternehmen binnen weniger Tage stärken kann, zeigt Ihnen Thomas Dickenbrok, Digitalcoach des Handelsverbands Ostwestfalen-Lippe e.V. Backend-Prozesse, Suche nach Mitarbeitenden und das Netzwerk in der eigenen Stadt: Nur drei Punkte, die jeder und jede beherzigen sollte, damit das eigene Angebot sichtbarer und die Innenstadt digitaler wird. In diesem einstündigen Vortrag besteht ebenfalls die Möglichkeit, individuelle Fragen zu stellen, um somit aktiv zu werden. Das Projekt Digitalcoach wird vom Land NRW gefördert und bildet ein Bindeglied zwischen lokalen Dienstleistern und den Möglichkeiten der Digitalisierung.

Zielgruppe: Gütersloher Einzelhändler*innen
Veranstaltet von: Handelsverband Ostwestfalen Lippe e.V.
Teilnahmebegrenzung: 25 Personen
Anmeldung erforderlich: https://stadt.gt/digitaltage14

15

Bürgerrat Gütersloh

BÜRGERBETEILIGUNG DIGITAL UND ANALOG

Donnerstag, 23. Juni 2022, 14 – 15 Uhr
Stadtbibliothek Gütersloh,
Konferenzraum (2. Obergeschoss)
und digital

Im Jahr 2022 findet erstmalig ein Bürgerrat in Gütersloh statt. Ein Bürgerrat besteht aus zufällig ausgelosten Mitgliedern, die verschiedene Gruppen der Stadtgesellschaft repräsentieren. Sie beraten zu einer bestimmten Fragestellung und geben anschließend eine Empfehlung an den Rat der Stadt Gütersloh weiter, damit dieser Möglichkeiten der Umsetzung diskutiert. Wenngleich sich das Treffen der ausgelosten Bürgerinnen und Bürger analog abspielen wird, so soll die gesamte Stadtgesellschaft darüber hinaus auch die Möglichkeit der Beteiligung wahrnehmen können. Geplant ist, dies digital durchzuführen. Diese Veranstaltung soll einen Einblick in das Thema Bürgerrat vermitteln und gleichzeitig aufzeigen, wie die Möglichkeit der digitalen Bürgerbeteiligung ausgestaltet werden kann.

Zielgruppe: Alle interessierten Gütersloher*innen
Veranstaltet von: Stadt Gütersloh
Teilnahmebegrenzung: Vor Ort 25 Personen
Anmeldung für Vor-Ort-Veranstaltung erforderlich:
https://stadt.gt/digitaltage15
Digital unbegrenzt, Zugangsdaten hier:
https://stadt.gt/digitaltage15

16

Die Welt des 3D-Drucks und des 3D-Scans

EINE EINFÜHRUNG

Donnerstag, 23. Juni 2022, 15 – 16.30 Uhr
Stadtbibliothek Gütersloh,
Digitaler Werkraum (2. Obergeschoss)

In der Veranstaltung soll die Handhabung eines 3D-Druckers und 3D-Scanners präsentiert werden. Wie diese beiden Geräte miteinander kompatibel sind und wie einzelne Druckideen Gestalt annehmen, wird mithilfe eines Druckbeispiels erläutert. Kleinere Ergebnisse sollen in der Veranstaltung angestoßen und nachträglich den Teilnehmenden bereitgestellt werden. Aufgrund der benötigten Druckzeiten ist eine sofortige Mitnahme zu unserem Bedauern nicht möglich. Durch das Erstellen oder das Verwenden von lizenzfreien digitalen Vorlagen soll mittels technischer Hilfe eine Brücke zwischen dem „analogen“ und dem „digitalen“ gebaut werden.

Zielgruppe: Alle interessierten Gütersloher*innen
Veranstaltet von: Stadtbibliothek Gütersloh
Teilnahmebegrenzung: 10 Personen
Anmeldung erforderlich: https://stadt.gt/digitaltage16

Ein Projekt im Rahmen von WissensWandel. Digitalprogramm für Bibliotheken und Archive innerhalb von NEUSTART KULTUR des Deutschen Bibliotheksverbandes e.V. (dbv). Gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien.

17

Wayguard & Co

DER SICHERE HEIMWEG FÜR FRAUEN UND MÄDCHEN

Donnerstag, 23. Juni 2022, 16 – 17 Uhr
Stadtbibliothek Gütersloh,
Konferenzraum (2. Obergeschoss)

Viele Frauen und Mädchen kennen das mulmige Gefühl, nach einem Besuch im Restaurant, im Kino oder nach einer Partynacht abends alleine auf dem Heimweg zu sein. Wir leben in einem der sichersten Länder der Welt. Trotzdem fühlen sich viele Frauen und Mädchen unwohl, wenn sie spätabends oder nachts unterwegs sind. Wir gehen der Frage nach, wo geschieht Gewalt gegen Frauen und Mädchen? Wie sicher ist der öffentliche Raum und welche Gefahren gibt es? Eine Möglichkeit, um sicher nach Hause zu kommen, ist die App wayguard.de, die wir neben weiteren allgemeinen Hinweisen und einfachen Tipps in dieser Veranstaltung vorstellen werden. Bitte bringen Sie ein Smartphone mit.

Zielgruppe: Alle interessierten Gütersloher*innen
Veranstaltet von: Stadt Gütersloh, Gleichstellungsstelle für Frau und Mann und Kreispolizeibehörde Gütersloh, Kriminalprävention/Opferschutz
Teilnahmebegrenzung: 25 Personen
Keine Anmeldung erforderlich

18

Raspberry Pi – Mini-PC und Allzweckwunder

WISSENSHÄPPCHEN SPECIAL

Donnerstag, 23. Juni 2022, 17 – 17.45 Uhr
Stadtbibliothek Gütersloh,
Digitaler Werkraum (2. Obergeschoss)

„Große Streichholzschachtel“ – das ist ungefähr das Format eines Raspberry Pi, einem vollwertigen Mini-Rechner. Wer hauptsächlich E-Mails bearbeitet, im Internet surft oder Texte und Tabellen erstellt, der wird mit diesem Mini-PC seine Freude haben. Aber auch zur Video- und Bildbearbeitung gibt es vielfältige Möglichkeiten und das Beste daran ist: Vieles davon gibt es kostenlos. Das Betriebssystem ist Linux. Als Grundausstattung verfügt ein Raspberry Pi über einen ARM-Prozessor, einen Grafikprozessor und einen Arbeitsspeicher. Durch seine USB-Schnittstelle lässt sich dieser Mini-Minirechner um Festplatten, WLAN-Sticks, USB-Kameras oder weitere USB-Devices erweitern. Zentrales Merkmal ist sein günstiger Preis. VHS-Dozent Christian Stickling stellt in seinem Kurzvortrag dieses Miniaturwunder vor.

Zielgruppe: Alle interessierten Gütersloher*innen
Veranstaltet von: Stadtbibliothek Gütersloh
Teilnahmebegrenzung: 15 Personen
Keine Anmeldung erforderlich

19

Free to play – Kostenlos ist nicht umsonst

VERBRAUCHERZENTRALE GIBT TIPPS ZU GRATIS-SPIELEN UND IN-APP-KÄUFEN

Donnerstag, 23. Juni 2022, 18 – 19.30 Uhr
Digital

Computerspiele finanzieren sich auf dem Markt für mobile Endgeräte oft nicht über einen Einmalkaufpreis, sondern werden zunächst vermeintlich kostenlos angeboten. Im Verlauf des Spiels ergeben sich an bestimmten Stellen Zukäufe, die Spielende tätigen sollen, um im Spiel zu bleiben. Die Idee des „Free to Play" Prinzips ist, dass zahlreiche Spielinhalte mit einem Geldwert versehen sind und innerhalb des Spiels zum Kauf angeboten werden können. Durch den spielerischen Anreiz und durch den vermeintlichen „Gratis"-Charakter" drohen den Spielerinnen und Spielern im besonderen Maße Kostenfallen und -spiralen. Im Rahmen eines Online-Forums informiert die Verbraucherzentrale hierüber, damit Verbraucher*innen nicht auf Tricks und Finten der Spielemacher hereinfallen.

Zielgruppe: Jugendliche, Eltern und alle, die Freude an Online-Spielen haben
Veranstaltet von: Verbraucherzentrale NRW e.V.
Keine Teilnahmebegrenzung
Keine Anmeldung erforderlich
Zugangsdaten hier: https://stadt.gt/digitaltage19

20

Mobilitäts-Apps „Shuttle – Holt dich ab." und „Share – Bringt dich hin."

LASSEN SIE SICH VOM SHUTTLE ABHOLEN ODER LEIHEN SIE SICH EINEN SHARE-PKW ODER EINEN SHARE-ROLLER – WIR ZEIGEN, WIE ES GEHT!

Freitag, 24. Juni 2022, 14 – 15 Uhr
Stadtbibliothek Gütersloh, Konferenzraum (2. Obergeschoss)

Die Mobilität wie wir sie heute kennen, ist im Wandel. Digitalen, klimagerechten und flexiblen Mobilitätslösungen gehört die Zukunft. Und da hat Gütersloh seit Jahren einiges zu bieten! In dieser Veranstaltung stellen die Stadtwerke Gütersloh zwei App-basierte, clevere Angebote für Jung und Alt vor: Shuttle, E-Car- und E-Roller-Sharing. Wie registriere ich mich? Wie buche ich ein Sharing-Fahrzeug? Und woher weiß der Shuttle, an welchem Haltepunkt ich auf ihn warte? Auf diese und weitere Fragen gibt es eine Antwort. Schritt für Schritt zeigen wir Ihnen, wie die Apps funktionieren. Und wenn Sie möchten, aktivieren wir sie auch gemeinsam auf Ihrem Smartphone. Mit uns bleiben Sie mobil – zuverlässig, sicher, barrierefrei und auf Ihre individuellen Bedürfnisse abgestimmt.

Zielgruppe: Alle interessierten Gütersloher*innen
Veranstaltet von: Stadtwerke Gütersloh GmbH
Teilnahmebegrenzung: 25 Personen
Anmeldung erforderlich: https://stadt.gt/digitaltage20

21

„Sport im Park“ goes digital

VORSTELLUNG DER APP UND UNTERSTÜTZUNG BEI DER ANWENDUNG

Freitag, 24. Juni 2022, 14 – 15 Uhr
Stadtbibliothek Gütersloh, Digitaler Werkraum (2. Obergeschoss)

Die Reihe „Sport im Park“ soll möglichst vielen Menschen möglichst große Lust auf Bewegung machen. Der Slogan lautet „Meet & Move – Leute Treffen, Spaß haben und gemeinsam bewegt durch den Sommer!“ Die Angebote finden an den Standorten Mohns Park und Stadtpark sowie in verschiedenen Ortsteilen statt – unter Mitwirkung heimischer Sportvereine. Teilnehmende sollen ermutigt werden, eben dort Anschlussangebote wahrzunehmen. Seit der Pilotveranstaltung 2015 hat sich das Format inhaltlich, organisatorisch und auch technisch stetig weiterentwickelt. So wurde bei der letztjährigen Veranstaltung erstmalig eine App eingesetzt, die auch in 2022 wieder zum Einsatz kommen soll. Die Veranstalter*innen stellen die App vor und bieten im Anschluss Hilfestellung zur Installation der App. Wer diese vorab auf das Handy laden möchte, findet hier die „Sport-im-Park-App“: https://sportimpark-gt.web.app

Zielgruppe: Alle interessierten Gütersloher*innen
Veranstaltet von: AG „Siba - Sport im besten Alter“
Teilnahmebegrenzung: 15 Personen
Anmeldung erforderlich: https://stadt.gt/digitaltage21

22

Das neue Kulturportal für Gütersloh

EINE EINFÜHRUNG IN DIE MÖGLICHKEITEN FÜR KULTURSCHAFFENDE UND KÜNSTLER*INNEN

Freitag, 24. Juni 2022, 15 – 15.45 Uhr
Stadtbibliothek Gütersloh, Digitaler Werkraum (2. Obergeschoss)

Das Kulturportal Gütersloh wird neu und übersichtlicher gestaltet, mit neuen und benutzerfreundlichen Funktionen. Zu dem Relaunch der Webseite gehört dann auch eine Präsentationsmöglichkeit für Kulturschaffende, Künstler*innen und Vereine aus Gütersloh. Mit einem eigenen Zugang zu dem Teil der Webseite können Inhalte, Fotos und Kontaktdaten hinzugefügt und regelmäßig aktualisiert werden. Für eine Einführung in die neuen Funktionen bietet der Fachbereich Kultur diesen Workshop an.
Zum Kulturportal: www.kulturpotal-guetersloh.de

Zielgruppe: Kulturschaffende, Künstler*innen, Vereine
Veranstaltet von: Stadt Gütersloh, Fachbereich Kultur
Teilnahmebegrenzung: 10 Personen
Anmeldung erforderlich: https://stadt.gt/digitaltage22

23

Digitale Wege ins Ehrenamt

ENGAGEMENTFELDER FINDEN, EHRENAMTLICHE GEWINNEN

Freitag, 24. Juni 2022, 16 – 17.30 Uhr Stadtbibliothek Gütersloh, Digitaler Werkraum (2. Obergeschoss), und digital

Wie finde ich, wenn ich mich engagieren möchte, das passende Ehrenamt, die passende Institution für mich? Wie finde ich mehr Ehrenamtliche für meinen Verein, meine Organisation? Lernen Sie die digitalen Tools „Mitwirk-O-Mat“, Ehrenamts-Börse und die VoluMap kennen. Der Mitwirk-O-Mat ist eine simple Web-Anwendung im Stile des Wahl-O-Maten. Die Nutzer*innen beantworten dabei eine Reihe kurzer Fragen zu ihren persönlichen Interessen, um eine passende Engagement-Möglichkeit zu finden. In dieser Veranstaltung geht es um die Vorstellung von technischen Unterstützungsmöglichkeiten für Vereine und um den gegenseitigen Austausch guter Erfahrungen.

Zielgruppe: Alle interessierten Gütersloher*innen sowie Vereine, Organisationen und Initiativen, die Ehrenamtliche suchen
Veranstaltet von: Stadt Gütersloh, Ehrenamtskoordination
Teilnahmebegrenzung: Vor Ort 10 Personen
Anmeldung für Vor-Ort-Veranstaltung erforderlich: https://stadt.gt/digitaltage23
Digital unbegrenzt, Zugangsdaten hier: https://stadt.gt/digitaltage23

24

Digitales Leseabenteuer mit Pettersson und Findus

EINE INTERAKTIVE GESCHICHTE

Freitag, 24. Juni 2022, 16 – 18 Uhr Stadtbibliothek Gütersloh, Kinderbibliothek (Untergeschoss)

Ein digitales-analoges Leseabenteuer besteht aus verschiedenen Elementen. Zum einen wird mithilfe der App („Pettersson und Findus“) und unseren iPads interaktiv die Geschichte vermittelt, im Anschluss werden Tischsets für Zuhause gebastelt. Ein kompletter Spaß für die ganze Familie. Durch die gezielte Verknüpfung von digitalen und analogen Bereichen soll ein gesamtheitliches Erlebnis geschaffen werden.

Zielgruppe: Kinder ab 6 Jahren
Veranstaltet von: Stadtbibliothek Gütersloh
Teilnahmebegrenzung: 10 Personen
Anmeldung erforderlich: https://stadt.gt/digitaltage24

25

FancyFriday

DIGITALE WELTEN FÜR KINDER UND JUGENDLICHE

Freitag, 24. Juni 2022, 16 – 18 Uhr
Stadtbibliothek Gütersloh,
Konferenzraum (2. Obergeschoss)

Wir tauchen mit euch gemeinsam ein in die Welt der VR Brille und zocken eine Runde an der Playstation. Anhand der kleinen Ozobots könnt ihr erste Schritte des Programmierens wagen und die Bots zum „Laufen“ bringen.

Zielgruppe: Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren
Veranstaltet von: Stadtbibliothek Gütersloh
Keine Teilnahmebegrenzung
Keine Anmeldung erforderlich

Ein Projekt im Rahmen von WissensWandel. Digitalprogramm für Bibliotheken und Archive innerhalb von NEUSTART KULTUR des Deutschen Bibliotheksverbandes e.V. (dbv). Gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien.

26

Dreh deinen eigenen Trickfilm

MINT-KIDS LERNEN STOP MOTION

Freitag, 24. Juni 2022, 16.30 – 18 Uhr
Stadtbibliothek Gütersloh,
Digitaler Werkraum (2. Obergeschoss)

Shaun das Schaf und das Sandmännchen kennen wir alle. Lass mit uns dein eigenes Spielzeug zum Helden oder zur Heldin deiner Geschichte werden. In unserem Workshop probierst du aus, wie Stop Motion-Filme gemacht werden, indem du direkt deinen eigenen Trickfilm drehst. Wir stehen dir dabei mit Rat und Tat zur Seite und haben das entsprechende Bastelmaterial für die Kulissen und weitere Figuren für deine Story dabei. Wenn möglich, bring dein eigenes Smartphone oder Tablet mit, auf das du vorab die kostenlose App „Stop Motion Studio“ von CATEATER, LLC installiert hast.

Zielgruppe: Kinder im Alter von 10 bis 12 Jahren
Veranstaltet von: zdi-Zentrum pro MINT GT
Teilnahmebegrenzung: 12 Personen
Anmeldung erforderlich: https://stadt.gt/digitaltage26

Hopology

It’s time to hüpf

Ab dem 20. Juni 2022, zu den Öffnungszeiten der Stadtbibliothek Stadtbibliothek Gütersloh, Eingangsbereich

Hopology ist ein interaktiver Spielboden für drinnen und draußen, mit dem sich die Spiele und Anwendungen der immer weiter wachsenden Hopology-Spieleplattform nutzen lassen. Der Boden wird dazu lediglich in Form eines überdimensionalen Gamepads an einen internetfähigen PC angeschlossen – gespielt wird anschließend direkt im Browser. Auf dem Hopology werden kleine Online-Spiele gespielt, die zum Teil sogar von Kindern und Jugendlichen aus dem Kreis Gütersloh programmiert wurden. Während der Digitaltage und darüber hinaus liegt der Hopology-Teppich im Eingangsbereich der Stadtbibliothek Gütersloh aus.

Anmeldekarte

digitaltage22

Wenn möglich, melden Sie sich digital an – ansonsten können Sie auch gerne diese Karte nutzen.

Vorname: _____

Nachname: _____

E-Mail: _____

Telefon*: _____

Ich melde mich hiermit zu den folgenden Veranstaltungen an.

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Bitte geben Sie hier die Nummern an, die Sie auf den einzelnen Veranstaltungsseiten oder in der Programmübersicht finden (01 – 26)

Bitte geben Sie die Anmeldekarte bis zum 15. Juni 2022 bei der Stadtbibliothek Gütersloh, Blessenstätte 1, 33330 Gütersloh ab.
Beachten Sie, dass damit noch keine Zusage verbunden ist. Wir werden Sie zeitnah über die von Ihnen angegebenen Kontaktdaten über den Stand Ihrer Anmeldung informieren.

*optional, falls keine Mail-Adresse angegeben ist

☐ **Datenschutzrechtliche Einwilligung:** Ich willige hiermit ein, dass meine vorstehenden personenbezogenen Daten zum Zwecke der Bearbeitung meines Anliegens von der Stadt Gütersloh verarbeitet werden dürfen.

Datenschutzrechtlicher Hinweis: Die Stadt Gütersloh erhebt, verarbeitet und nutzt Ihre personenbezogenen Daten ausschließlich zum Bearbeiten Ihrer Anfrage. Wir weisen darauf hin, dass Sie Ihre Einwilligung jederzeit für die Zukunft widerrufen können. Weitere Erläuterungen zum Datenschutz bei der Stadt Gütersloh finden Sie auf der Webseite www.guetersloh.de.

Datum, Unterschrift: _____

Das komplette Programm der Digitaltage, Anmeldemöglichkeiten für die Veranstaltungen und Zugangsdaten für die offenen, digitalen Angebote finden Sie auf unserer Webseite:
www.stadt.gt/digitaltage

Impressum

Herausgeber: Stadt Gütersloh
Digitaler Aufbruch Gütersloh

Kontakt: Sandra Causemann, Referentin für den digitalen Wandel, Telefon 0 52 41 . 82-2130, sandra.causemann@guetersloh.de, digitaleraufbruch@guetersloh.de

Gestaltung: Eckard Kleßmann
Titelfoto: Detlef Güthenke

Klimaneutral gedruckt bei Saxoprint

Stand: Mai 2022

Änderungen vorbehalten.

www.digitaler-aufbruch-guetersloh.de