

Wiebke Fabinski/ Dr. Karin Fehres/ Gudrun Schwind-Gick

Digitalisierung: Chance für die Engagementförderung im Sport

Die Digitalisierung ist aktuell in aller Munde, und auch Bildung wird immer mehr zu dem zentralen Zukunftsfaktor für Deutschland. Zivilgesellschaftliche Organisationen stellen sich den damit verbundenen neuen Aufgaben und Möglichkeiten und nutzen die Chancen, die daraus erwachsen. So verbindet der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) Bildungsprozesse im Sport und die digitale Transformation und entwickelt daraus gezielt nützliche Tools und Steuerungsinstrumente zum Nutzen des gemeinnützigen Sports und der im Sport Engagierten.

Was verstehen wir unter Digitalisierung und digitaler Transformation?

»Industrie 4.0«, »Gesellschaft 4.0«, »Arbeit 4.0« – das sind Schlagworte, mit denen sich tiefgreifende Veränderungsprozesse in unserer Gesellschaft verbinden. Auch der gemeinnützige Sport unter dem Dach des DOSB erlebt diesen Wandel, diese digitale Transformation. Auch wenn bisweilen die Auffassung vertreten wird, dass es hierbei etwa um die Einführung neuer Hard- oder Softwareprodukte oder um den strategischen Einsatz von Social Media gehe, so bedeutet die digitale Transformation der Gesellschaft, der Lebens- und der Arbeitswelten doch weit mehr als bloß der Einsatz und die Nutzung neuer Technologien. Vielmehr geht es darum, dass *alle Prozesse* in einer Organisation und ihrer Peripherie durch eine *didaktisch fundierte und kollaborative digitale Transformation* verbunden sind. Dies bedeutet, dass zunächst die strategischen Ziele einer Organisation zu beschreiben sind und dass diesen dann die prozessgesteuerte Implementierung von passgenauen Technologien und digitalen Praktiken folgt. Zudem setzen Erfolg versprechende Transformationsprozesse voraus, dass sich die erforderlichen Teilprozesse und Implementierungen an der Sicherstellung von *optimalen Arbeitsbedingungen und Entwicklungsperspektiven für die jeweiligen Akteure* orientieren. Allzu häufig wird diese Abfolge auf den Kopf gestellt: Neue Technologien werden angeschafft, darauf werden dann die Veränderungsprozesse abgestellt und wenn schließlich nach Zielen und Arbeitsbedingungen gefragt wird, stellt man fest, dass man in einer bisweilen teuer erkauften Sackgasse steht.

Wie viele andere Organisationen können auch Sportorganisationen in der heutigen Zeit nur dann die Herausforderungen einer sich schnell wandelnden und unübersichtlicher werdenden Gesellschaft annehmen, wenn sie sich als »lernende Organisationen« verstehen. Auf der Grundlage eines solchen Organisationsverständnisses sind Ziel und Zweck von Digitalisierung dadurch definiert, dass der Austausch von Wissen besser gelingt und die Entwicklung von

benötigten Kompetenzen zielgerichtet unterstützt wird. Damit wird deutlich, dass die digitale Transformation im Kern ein Bildungsprozess ist.

Dies gilt auch für den gemeinnützigen Sport. Ob im Ehrenamt oder im Hauptberuf: Alle sind gefordert, ihr Wissen erfolgreich zu vermitteln und zur Kompetenzerweiterung von Kolleg/innen und der Organisation beizutragen. Deshalb liegen die zentralen Fragen einer digitalen Transformation weniger in der Beschäftigung mit Technologien und ihren Anwendungsmöglichkeiten. Denn durch Technologien allein wird nichts transformiert. Es sind vielmehr die Menschen, die mit Hilfe von Technologien und mit Mut für Veränderungsprozesse den Wandel in ihrer Organisation gestalten. Die zentrale Herausforderung »digitale Transformation« ist daher untrennbar mit der »Kunst des Lernens und des Vermittelns« in einem digitalen Umfeld verbunden, also mit einem didaktischen und kollaborativen Ansatz. Demnach lauten die zentralen Fragen: Wie kann der Austausch von Wissen und die Entwicklung von Kompetenzen besser gelingen und welchen Beitrag kann Digitalisierung dazu leisten? Welche digitalen Technologien und welche Transformationsprozesse sind geeignet, Arbeit und Engagement von Menschen, die in den Sportorganisationen tätig sind, bestmöglich zu unterstützen?

Aus dieser Bildungsperspektive auf die digitale Transformation wurde das Thema bereits früh im Bildungsbereich des DOSB aufgegriffen und in 2012 mit dem vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) geförderten Projekt »SALTO – Einsatz digitaler Medien in den Bildungsprozessen der Sportorganisationen« strategisch umgesetzt.

Wie sieht die digitale Strategie des DOSB in der Bildung aus?

Bildung lässt sich nicht auf staatliche und berufliche Ausbildung reduzieren, und sie endet schon lange nicht mehr mit dem Ausbildungs- oder Studienabschluss. Vielmehr gilt mehr denn je das Modell des lebenslangen Lernens, in dessen Rahmen zivilgesellschaftliche Organisationen einen immer größer werdenden Raum in der deutschen Bildungslandschaft einnehmen. Bildung hat sich in den letzten Jahren zu einem der wichtigsten Handlungsfelder der Zivilgesellschaft entwickelt (vgl. Priemer et al., 2017).

Die Sportorganisationen unter dem Dach des DOSB leisten wichtige und unverzichtbare Beiträge zum lebenslangen Lernen. Alleine das Aus- und Fortbildungssystem der Sportorganisationen unter dem Dach des DOSB, die DOSB-Lizenzausbildung, umfasst über 800 Ausbildungsgänge, die nach bundesweit einheitlichen Rahmenrichtlinien akkreditiert sind. Aktuell sind fast 600.000 gültige DOSB-Lizenzen im Umlauf. Jährlich werden ca. 50.000 neue Lizenzen ausgestellt. Dieses ausdifferenzierte Aus- und Fortbildungssystem hat sich durch die Möglichkeiten der Digitalisierung in den letzten Jahren nachhaltig verändert. Neue Potenziale konnten erschlossen und die Qualität gesteigert werden.

Ausgangspunkt war die Fortschreibung der bundesweit einheitlichen Rahmenrichtlinien für die Ausbildung im Jahr 2005, in der der DOSB beauftragt wurde, die Qualität der DOSB-Lizenzausbildung zu verbessern. Als eine zentrale Maßnahme legte der DOSB hierfür eine

digitale Strategie auf, und in 2010 erschien dazu die »E-Learning Expertise« (vgl. DOSB, 2010), die bis heute eine wichtige Orientierung zur Planung, Konzeption und Durchführung von E-Learning bietet.

Den Startschuss zur Umsetzung der digitalen Strategie konnte der DOSB im Jahr 2012 mit dem vom BMBF geförderten Projekt »SALTO – Einsatz digitaler Medien in den Bildungsprozessen der Sportorganisationen« setzen. Fünf ausgewählte Sportorganisationen arbeiteten in diesem Projekt an digitalen Fragen bspw. der Inhaltsentwicklung, Lehrorganisation, Implementation und Lernprozessen zusammen (vgl. Fabinski, 2018). Die Arbeitsergebnisse aus dem SALTO-Teilprojekt des Deutschen Tischtennis-Bundes (DTTB) »Lehrorganisation / Blended Learning« wirkt nachhaltig weiter. In diesem Teilprojekt standen didaktische Fragen des Blended Learning und der Aufbau von e-Portfolios im Zentrum; der Projektverlauf und die Ergebnisse setzten neue Qualitätsmaßstäbe für die DOSB-Lizenzausbildung (vgl. Söhnngen, 2018; Vohle, 2011). Ebenfalls innerhalb des SALTO-Projektes hat der DOSB u. a. ein digitales Lizenzmanagementsystem (LiMS, s. u.) aufgebaut und eine Wissensplattform (DOSB-Wissensnetz, s. u.) für die Bildungsverantwortlichen in den Sportverbänden entwickelt, auf der sich inzwischen eine erfolgreiche »Learning Community« etabliert.

Wie sieht unser Vorgehen bei der Umsetzung unserer Strategie aus?

Die durch das SALTO-Projekt angestoßenen Prozesse zielten sowohl auf Veränderungen in den DOSB-eigenen Steuerungsprozessen als auch auf einen Wandel in der Bildungsarbeit in den Mitgliedsorganisationen. Durch dieses langfristige und breit angelegte strategische Vorgehen wurden tiefe Veränderungsprozesse in der Bildungslandschaft der Sportorganisationen angestoßen, so dass sich die Sportorganisationen heute mitten in einem digitalen Transformationsprozess befinden, der weit über die Bildungsarbeit im Sport hinausgeht und auch auf andere Handlungsfelder wirkt.

Doch wie konkretisiert sich nun die Verbindung von Bildung, lebenslangem Lernen, Engagement und Digitalisierung in den Aufgaben des DOSB? Dazu sei noch einmal das Ziel genannt: Ziel der digitalen Strategie ist es, die Qualität in den Bildungsprozessen für die im DOSB und seinen Mitgliedsorganisationen hauptberuflich und ehrenamtlich Engagierten durch den strategischen Einsatz digitaler Medien zu verbessern.

Wir haben vier Bereiche der sportbezogenen Bildungsarbeit identifiziert, für die wir digitale Ansätze entwickelt haben:

1. *Digitales Wissensmanagement*
2. *Digitales Lizenzmanagement (LiMS)*
3. *Digitales Bildungsmanagement*
4. *Digitales Projektmanagement*



1. Digitales Wissensmanagement

Ziel des digitalen Wissensmanagement ist es, den Austausch und Transfer von Wissen transparent und nachvollziehbar zu unterstützen, die Qualität verbandlicher Arbeit weiterzuentwickeln und dies zu dokumentieren. Dazu haben wir das DOSB-Wissensnetz entwickelt. Auf dem DOSB-Wissensnetz kann Wissen expliziert, geteilt, diskutiert und dokumentiert werden. Personen und Organisationen sind transparent auffindbar und können kontaktiert werden. Alle Nutzer/innen können eigene zielgruppen- oder themenspezifische Gruppen gründen. Materialien können hinterlegt, geteilt und kommentiert werden.

Das DOSB-Wissensnetz wächst stetig. Derzeit haben sich über 1.400 Personen aus den Sportorganisationen registriert, 200 neue User kamen allein in den letzten zwei Monaten hinzu. Derzeit gibt es 83 Gruppen im Wissensnetz und über 11.000 Beiträge und Kommentare. Über 100.000 Mal wurde das Wissensnetz von Usern besucht und über 7 Millionen Seiten aufgerufen. Im Zentrum aller Entwicklungsschritte stand die Frage: Wie gelingt es, dass Menschen ihr Wissen digital teilen und geteiltes Wissen zu ihrem eigenen Handlungswissen in ihrer Arbeit machen? Dieser Ansatz geht über einen rein technologischen Wissensmanagement-Ansatz deutlich hinaus, der – so einschlägige Befunde und Erfahrungen – nur selten zielführend ist. Dagegen wurde das DOSB-Wissensnetz von Anfang an und systematisch entlang der Bedarfe der Nutzer/innen auf- und ausgebaut. Um es noch mehr mit dem Lern- und Arbeitsumfeld von Sportorganisationen zu vernetzen, ist geplant, Schnittstellen zu relevanten externen Plattformen aufzubauen, z. B. zur Lernplattform »Edubreak Sportcampus«, und das DOSB-Wissensnetz als umfängliche Wissens-, Lern- und Kollaborationsplattform zu profilieren.

2. Digitales Lizenzmanagement (LiMS)

Ziel des digitalen Lizenzmanagements ist es, die Strukturqualität im Kontext der Akkreditierung und Vergabe von DOSB-Lizenzen zu verbessern. Mit dem neuen System wurden transparente Grundlagen für eine optimierte Steuerung von Qualität und für eine abgestimmte Aufgabenverteilung für den DOSB und seine ausbildungsberechtigten Mitgliedsorganisationen geschaffen, was mit der bisherigen – analogen Praxis – nicht ausreichend möglich war.

Des Weiteren bietet LiMS die erforderlichen Möglichkeiten zum Aufbau einer kontinuierlichen Bildungsberichterstattung des DOSB und seiner Mitgliedsorganisationen. Hiermit ist die Grundlage für eine verbesserte Kommunikation geschaffen, mit dem Ziel, die Leistungen des gemeinnützigen Sports als großer zivilgesellschaftlicher Bildungsakteur sichtbarer zu machen.

3. Digitales Bildungsmanagement

Ziel des digitalen Bildungsmanagement ist die Qualitätsverbesserung von Lehr-Lernprozessen, also der didaktischen Qualität sowohl in DOSB-Lizenzausbildungen wie in weiteren Bildungs- und Qualifizierungsprozessen des Sports. Schwerpunkt ist dabei die Umsetzung der Kompetenzorientierung in DOSB-Lizenzausbildungen, die in den bundesweit

einheitlichen Rahmenrichtlinien des DOSB gefordert ist. Der im SALTO-Projekt erprobte und weiterentwickelte Ansatz des Blended Learning mit Social Video Learning ermöglicht in besonderem Maße die Umsetzung kompetenzorientierten Lehren und Lernens, in der Vereinspraxis der Lernenden und (non-)formale Qualifizierungsmaßnahmen der Sportorganisationen didaktisch verknüpft werden. Bspw. filmen die Teilnehmenden Situationen in ihrer Vereinspraxis, reflektieren diese und bringen sie zur Diskussion und Feedback in den Kurs ein. Zudem können informelle Lerngelegenheiten in diesem Lernkonzept unterstützt werden und z. B. in Learning Communities oder Mentoring-Programmen begleitet werden.

4. Digitales und agiles Projektmanagement

Bildungsarbeit im Sport basiert vielfach auf Projekten, in denen die Fachexpertise aus unterschiedlichen Kontexten zu spezifischen Fragestellungen gefordert ist. Die meist komplexen Zielvorstellungen mit teilweise unklaren Anforderungen erfordern eine transparente und flexible Projektsteuerung. Die Anforderungen der Zielgruppen stehen immer im Mittelpunkt, was auch heißt, dass Veränderungen und neue Anforderungen innerhalb des Prozesses aufgenommen werden und in weitere Umsetzungsschritte überführt werden. Der Einsatz digitaler und agiler Projektmanagement-Konzepte ist dabei unverzichtbar.

Digitale Bildung als zentraler Schlüssel der Engagementförderung

Die Anzahl ehrenamtlicher und freiwillig engagierter Menschen im Vereinssport liegt laut »Sportentwicklungsbericht« bei 8 Mio. Dazu zählen 1,7 Mio. Engagierte in ehrenamtlichen Funktionen (z. B. im Vorstand oder als Trainer/innen) und weiterhin Helfer/innen in allen vereinsrelevanten Kontexten (vgl. Breuer, C. & Feiler, S., 2017). Der Bedarf an Engagierten und damit an einer systematischen Engagementförderung ist also sehr hoch. Zugleich haben sich die Zugänge und Perspektiven unterschiedlicher Engagementformen immer weiter ausdifferenziert; sie reichen vom »klassischen«, ehrenamtlichen Vorstandsamt über Trainer/in und Übungsleiter/in bis hin zu Helfer/innen beim Vereinsfest. Eine wirksame Engagementförderung stellt die Sportorganisationen daher vor besondere Herausforderungen. So, wie das bürgerschaftliche Engagement und die Zivilgesellschaft insgesamt gewachsen, bunter und komplexer (z. T. auch politischer) geworden sind (vgl. Priemer et Al., 2017), haben sich auch Haltung und Bereitschaft für Ehrenamt und Engagement im Vereinssport verändert. Der Sportentwicklungsbericht (Breuer/Feiler 2017) zeigt, dass große – bisweilen existenzbedrohende – Probleme auf die Vereine zukommen, wenn sie ihre zentralen ehrenamtlichen Positionen nicht mehr (ausreichend) besetzen können. Der ZiviZ-Survey präzisiert diesen Befund: Menschen engagieren sich intensiv, so lange dieses Engagement kurzfristig und projektbezogen ist. Allerdings geht die Bereitschaft zurück, sich für verantwortliche Leitungsfunktionen und dauerhaftes Engagement im Verein zur Verfügung zu stellen (vgl. Krimmer 2016). In den Sportvereinen sind dabei die Gewinnung und Bindung ehrenamtlicher Funktionsträger/innen (Vorstandsebene) sowie ehrenamtlicher Trainer/innen und Übungsleiter/innen (Ausführungsebene) die mit Abstand größten Problembereiche. Schon längst gelten diese Positionen als »Schlüsselpositionen« im Sportverein, die innerhalb der Vereins-

entwicklung besonders in den Fokus gerückt sind. Denn bei aller Wertschätzung für kurzfristiges und projektbezogenes Engagement können Sportvereine ohne Mitglieder, die sich längerfristig engagieren, nur schwer überleben. Wir brauchen diejenigen, die aktiv in einem Vorstand mitarbeiten, und wir benötigen qualifizierte Engagierte, die z. B. begeistert sind, Kindern die Freude an Sport und Bewegung und am Erleben ihrer Leistungsmöglichkeiten zu vermitteln.

Daher ist es wichtig, die Zugänge zu den Bildungsmaßnahmen zu erleichtern: Durch Blended Learning-Formate verringern sich die Präsenzzeiten vor Ort in den Bildungsstätten der Sportorganisationen, der Lernprozess wird flexibler und kann von den Teilnehmenden teilweise selbst gesteuert werden. Die Engagierten können einen Lehrgang – bspw. als Trainerin – leichter mit ihrem Berufs- und Familienalltag in Einklang bringen.

Zudem ist es wichtig, dass der Lernprozess der Engagierten ihre Vereinspraxis einbezieht und konkrete Herausforderungen aus dem Trainingsalltag in den Qualifizierungsmaßnahmen aufgegriffen werden. Dies ist in reinen Präsenzlehrgängen in den Bildungsstätten kaum umsetzbar, da dort die Vereinspraxis im Sinne einer Laborsituation nur simuliert werden kann. Durch die Blended Learning-Formate können wir dem Anspruch gerecht werden, die individuelle Vereinspraxis in die Lernformate einzubeziehen und zum Kern bei der didaktischen Umsetzung zu machen.

Durch Social Video Learning und die Möglichkeit, dadurch Reflexions- und Feedback-Prozesse zu initiieren, können dann diejenigen Kompetenzen der Engagierten gezielt entwickelt werden, die für das Engagement im Verein benötigt werden. Innerhalb der Lernumgebung wächst zudem eine Lerncommunity, die auch nach den Lizenzlehrgängen Wissen austauschen und zusammenarbeiten und durch die Sportorganisation begleitet werden kann.

Menschen, die sich engagieren, wollen sich in Gemeinschaft mit anderen für andere einsetzen. Aber es geht ihnen auch zunehmend darum, persönliche Kompetenzen zu erwerben, die sie in anderen Lebensbereichen anwenden können, z. B. in Schule, Ausbildung oder Berufsleben. Vor allem für junge Freiwillige kann das Engagement eine wichtige Entscheidungshilfe für die Studien- und Berufswahl bieten. Für eine erfolgreiche Engagementförderung im Sport ist es daher von zentraler Bedeutung, die Wünsche und Erwartungen der Engagierten stärker zu berücksichtigen und ihre vielfältigen Leistungen, Lernprozesse und Kompetenzen sichtbar zu machen. So werden wichtige Voraussetzungen dafür geschaffen, dass diese Leistungen auch für Schule, Hochschule oder Beruf nutzbar werden. Ziel ist es dabei, dass ehrenamtliches Engagement und die dadurch erworbenen Kompetenzen bildungspolitische und gesellschaftliche Anerkennung erfahren. Doch vor dieser Anerkennung stehen derzeit noch hohe Hürden. So werden innerhalb kommunaler Bildungslandschaften die Potenziale der Zivilgesellschaft für den Bildungsbereich bisher nur sehr zögerlich diskutiert.

Ein erfolversprechender Ansatz zur Überwindung dieser Hürden, sind e-Portfolios. Die grundlegende Idee der e-Portfolioarbeit ist, dass bspw. Trainer/innen oder Vorstandsmit-

gliedern ihre eigenen Lern- und Reflexionsprozesse aus Lehrgängen oder auch aus der täglichen Vereinsarbeit dokumentieren und hierzu Videos, Textbeiträge und Grafiken in einem passwortgeschützten Online-Bereich ablegen. Schließlich pflegen sie diese Dokumentation kontinuierlich und über den gewünschten Zeitraum hinweg. Wenn gewünscht und erforderlich kann die eigene Dokumentation für Dritte (Peers, Verbände und Vereine, Arbeitgeber im Beruf) freischaltet werden, was etwa im Rahmen von kompetenzorientierten Prüfungen oder Bewerbungsprozessen hochrelevant sein kann. Der DOSB ist aktuell auf der Suche nach geeigneten Partnern, mit deren Unterstützung erprobt werden kann, ob und auf welche Weise e-Portfolios die systematische und gelingende Engagementförderung unterstützen und verbessern können und welche Aspekte dabei zu beachten sind.

Fazit

Die häufig zitierte »große Welle der Digitalisierung«, die alles zu überschwemmen droht, können wir nicht erkennen. Das große Potenzial, das in den neuen technologischen Möglichkeiten liegt, liegt in der fast ins Unermessliche wachsenden Anzahl an neuen Wegen, die sich auftun, um alten Problemen mit neuen Lösungen zu begegnen. Damit man sich in diesem Labyrinth nicht verirrt, ist es unverzichtbar, dass man sich über relevante Ziele, Werte, Strategien und Haltungen verständigt und nicht einfach nur »Digitalisierung« ruft und dann erwartet, dass sich damit bereits vorhandene Fragen schon von alleine auflösen. Dynamik entsteht dann, wenn wir auf eine agile Entwicklung bauen und die technologischen Veränderungen gemeinsam mit der Zielcommunity und anhand deren Bedürfnisse angemessene und unterstützende Nutzungsszenarien entwickeln. Oder anders gesagt: Die Bedarfe der User und die Ziele der Organisation bestimmen die Technologie und nicht umgekehrt.

Literatur

Breuer, C. & Feiler, S. (2017). Sportvereine in Deutschland - Ein Überblick. In C. Breuer (Hrsg.), Sportentwicklungsbericht 2015/2016. Band I. Analyse zur Situation der Sportvereine in Deutschland. (S. 15-46). Hellenthal: Sportverlag Strauß.

Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB) (2010). E-Learning für die Qualifizierung im organisierten Sport. Frankfurt/M.

Fabinski, W., Vohle, F. & Nickel, H. (2018). Digitale Bildung, wo stehen wir? LEISTUNGSSPORT 1/2018.

Fabinski, W & Vohle, F. (2018). Digitale Transformation mit digitaler Bildung? LEISTUNGSSPORT 1/2018.

Krimmer, H. (2016): Der gemeinnützige Sport zwischen Kontinuität und Wandel. Sonderauswertung Sport des ZiviZ-Survey 2012. Essen. Stifterverband.

Priemer, J., Krimmer, H., Labigne, A. (2017): Vielfalt verstehen. Zusammenhalt stärken. ZiviZ-Survey 2017. Essen. Stifterverband.

Söhngen, M. (2018). ePortfolio. Unveröffentlichter Foliensatz, TTVN.

Vohle, F. (2011). Mediengestützte Praktikumsphasen im Sport. Zeitschrift für E-Learning, Lernkultur und Bildungstechnologien, 6 (2), 43-54.

Autorinnen

Wiebke Fabinski, Stv. Ressortleiterin Bildung, Deutscher Olympischer Sportbund.

Wiebke Fabinski ist Diplom-Sportwissenschaftlerin und arbeitet seit 2007 im Ressort Bildung des DOSB. Dort verantwortet sie u.a. die Umsetzung und die Qualitätsentwicklung der Rahmenrichtlinien für Qualifizierung. In diesem Zusammenhang führte der DOSB 2012-2015 das BMBF-geförderte Projekt Salto – Einsatz digitaler Medien in den Bildungsprozessen des deutschen Sports durch, welches Wiebke Fabinski im DOSB verantwortete. Schwerpunkte der digitalen Bildungsarbeit in ihrem Zuständigkeitsbereich sind die Themen Blended Learning und Wissensmanagement im Sport.

Kontakt: fabinski@dosb.de

Twitter: [@WiebkeFabinski](https://twitter.com/WiebkeFabinski)

Dr. Karin Fehres, Vorstand Sportentwicklung, Deutscher Olympischer Sportbund.

Dr. Karin Fehres ist seit 2006 zunächst Direktorin, dann Vorstand Sportentwicklung im Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB). Sie studierte Sportwissenschaft und Klassische Philologie in Mainz und Berlin. Nach ihrem Examen arbeitete sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin an der FU Berlin und wurde 1991 zur Dr. phil. promoviert. Ab 1990 war sie zunächst Bildungsreferentin, später Generalsekretärin des Allgemeinen Deutschen Hochschulsportverbandes (adh), bevor sie ab 2000 als Ltd. Magistratsdirektorin das Sportamt in Frankfurt am Main führte. Seit vielen Jahren arbeitet sie im Bündnis für Gemeinnützigkeit mit.

Twitter: [@karinfehres](https://twitter.com/karinfehres)

Gudrun Schwind-Gick, Ressortleiterin Bildung, Deutscher Olympischer Sportbund.

Gudrun Schwind-Gick ist Diplom-Sportwissenschaftlerin und seit 1995 beim DOSB (damals noch Deutscher Sportbund, DSB) und hat dort in verschiedenen Themenbereichen gearbeitet, u.a. Gesundheit und Verbandsberatung. Seit 2007 ist sie Leiterin des Bildungsressorts, in dem sowohl das große Aus- und Fortbildungssystem der Sportorganisationen als auch das Thema Engagement verankert ist. Seit 2012 verfolgt das Ressort eine digitale Strategie zur Verbesserung der Qualität in der DOSB-Lizenzausbildung.

Twitter: [@schwind_gick](https://twitter.com/schwind_gick)

Weitere Informationen zum DOSB: www.dosb.de

Twitter: [@SportDland](https://twitter.com/SportDland) [@DOSB](https://twitter.com/DOSB)

Facebook: [Sportdeutschland](https://www.facebook.com/Sportdeutschland)

Redaktion

BBE-Newsletter für Engagement und Partizipation in Deutschland

Bundesnetzwerk Bürgerschaftliches Engagement (BBE)

Michaelkirchstr. 17/18

10179 Berlin

Tel: +49 30 62980-115

newsletter@b-b-e.de

www.b-b-e.de