



Lehrer*innenhandbuch

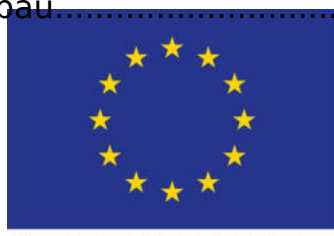
Projekt:
IN SITU – Intergenerational Social Innovation Support Scheme



EUROPEAN UNION

Inhalt

1. Einleitung	4
1.1. Die Grundüberlegungen des IN SITU-Projekts	4
1.2. Vorteile & Nutzen für Lehrende & Schulen	4
1.3. Rolle der Lehrer*innen	4
2. Inhaltliche Einführung	5
2.1. Was bedeuten die Begriffe „Social Business“ & „Social Entrepreneurship“	5
2.2. Allgemeine Zielsetzungen	5
3. Einheiten	5
3.1. Einheit 1 „Arbeitsfähig werden und Teambuilding“	5
3.1.2 Inhaltlicher Aufbau.....	6
3.1.3 Tipps für Lehrer*innen.....	7
3.2. Einheit 2 „Social Businesses - ein Überblick“	7
3.2.1 Pädagogische Zielsetzung Soziales Engagement und Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Problemen.....	7
3.2.2 Inhaltlicher Aufbau.....	7
3.2.3 Tipps für Lehrer*innen.....	9
3.3. Einheit 3 „Arbeiten mit dem Social Business Model Canvas - Teil 1“ 12	
3.3.1 Pädagogische Zielsetzung.....	12
3.3.2 Inhaltlicher Aufbau.....	12
3.3.3 Tipps für Lehrer*innen.....	13
3.4. Einheit 4 „Arbeiten mit dem Social Business Model Canvas - Teil 2“ 13	
3.4.1 Pädagogische Zielsetzung.....	13
3.4.3 Tipps für Lehrer*innen.....	14
3.5. Einheit 5 „Vorstellung & Tipps Sozialer Held*innen“	15
3.5.1 Pädagogische Zielsetzung.....	15
3.5.2 Inhaltlicher Aufbau.....	15
3.5.3 Tipps für Lehrer*innen.....	15
3.6. Einheit 6 „Ego-Booster-Tag“ oder „Ich hebe ab wie eine Rakete“	17
3.6.1 Pädagogische Zielsetzung.....	17
3.6.2 Inhaltlicher Aufbau.....	17





3.6.3	Tipps für Lehrer*innen.....	18
3.7.	Einheit 7 „Finale Präsentation“	19
3.7.1	Pädagogische Zielsetzung.....	19
3.7.2	Inhaltlicher Aufbau.....	19
3.7.3	Tipps für Lehrer*innen.....	19
4.	Anhang.....	20
4.1.	Quiz (1x allgemein, 4x zu Social Businesses).....	20
4.1.1	Quizfragen Social Business allgemein.....	20
4.1.2	Quizfragen Shades Tours.....	21
4.1.3	Quizfragen Gabarage.....	22
4.1.4	Quizfragen Wohnbuddy.....	23
4.1.5	Quizfragen Gabarage.....	24
4.2.	Arbeitsblatt: Social Business Model Canvas.....	25
4.3.	Arbeitsblatt: Social Business Model Canvas „Hobby Lobby“	26
4.4.	Übersichtsblatt: Einheiten und Dateinamen der Videos.....	27



1. Einleitung

1.1. Die Grundüberlegungen des IN SITU-Projekts

Im EU-Projekt IN SITU (Intergenerational Social Innovation Support Scheme) werden sozioökonomische und demographische Herausforderungen ins Visier genommen. Das Projekt wird gemeinsam von sechs europäischen Partnerregionen durchgeführt – Stuttgart/Deutschland, Veneto/Italien, Rijeka/Kroatien, Dąbrowa Górnicza/Polen, Maribor/Slowenien und der Projektleitung in Wien/Österreich.

Ziel ist es, junge Menschen für die Herausforderungen und Probleme in unserer Gesellschaft zu sensibilisieren. Ihnen durch die Entwicklung einer Social Business Idee eigene Perspektiven für ihre zukünftige (berufliche) Entwicklung zu geben, Interessen zu wecken und das kreative Arbeiten in einem Team zu erleben. Soziale Held*innen präsentieren ihre Erfahrungen und skizzieren für die Schüler*innen mögliche Perspektiven für ihre berufliche Zukunft. Hauptbestandteil sind Trainingsprogramme und Strategien zur Einbindung von Stakeholdern aus der jeweiligen Region. Für die Region Österreich haben wir eine filmische Umsetzung mit kurzen, auf die Altersgruppe zugeschnittenen Videos gewählt.

Aufgrund der Corona-Situation wurde das Projekt adaptiert. Ursprünglich war es als Workshop- bzw. Trainingsreihe in reiner Präsenzform konzipiert. Die Inhalte der einzelnen Trainings wurden nun in filmischer Form umgesetzt. Diese ist modular aufgebaut und zeichnet sich durch eine hohe Flexibilität aus. Das filmische Material kann im Präsenzunterricht wie auch im Distance Learning eingesetzt werden. Die Lehrer*innen entscheiden welche Materialien sie verwenden.

1.2. Vorteile & Nutzen für Lehrende & Schulen

- Pionierarbeit in der Entwicklung von sozialem Unternehmer*innentum an der Schule
- Erweiterung der beruflichen Interessen, Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schüler*innen
- innovative Lernmethode
- Werbung für den Schulstandort
- Verbesserung der Beziehung zu den Schüler*innen aufgrund des informelleren Lernumfeldes
- flexibler Einsatz der zur Verfügung gestellten Materialien

1.3. Rolle der Lehrer*innen

Die Rolle der Lehrer*innen ist eine begleitende/moderierende. Die Lehrer*innen erhalten einen „Baukasten“ aus dem sie, in Abstimmungen mit den Interessen und dem Vorwissen ihrer Schüler*innen, auswählen können.

Wir ersuchen alle Lehrer*innen, den Schüler*innen keine fertigen Antworten zu geben, sondern Sie durch Fragen, Tipps, Recherchebeispiele zu



inspirieren, um ihre Kreativität zu fördern und sie zu ihren eigenen Lösungen zu führen.

Bei der Auswahl der Fallbeispiele (Social Businesses) haben wir darauf geachtet regionale Beispiele zu nehmen, die auch bei der Zielgruppe auf Interesse stoßen.

Bereits an dieser Stelle bedanken wir uns bei allen Lehrer*innen für ihr Engagement.

2. Inhaltliche Einführung

2.1. Was bedeuten die Begriffe „Social Business“ & „Social Entrepreneurship“

Das Social Entrepreneurship beschäftigt sich mit drängenden gesellschaftlichen Herausforderungen, wobei es in erster Linie auf soziale Wirkungen und nicht auf Profit ausgerichtet ist. Es wird definiert als ein Prozess, in dem innovative und nachhaltige Lösungen gefunden und umgesetzt werden, um wichtige und vernachlässigte Probleme der Gesellschaft zu lösen. Dies führt zu sozialer Innovation.

Die Erziehung und Bildung zum nachhaltigen unternehmerischen Denken und Handeln hat die EU als Priorität erkannt. Hierbei geht es darum zukünftige Generationen zu sensibilisieren, zu fördern, zu bilden. Eine ganz zentrale Rolle dabei spielt das Social Entrepreneurship.

2.2. Allgemeine Zielsetzungen

Die wichtigsten Lernziele für Schüler*innen sind:

- gesellschaftliche/soziale Probleme und Herausforderungen zu erkennen und zu verstehen;
- eigene Ideen für Social Business und Initiativen zu erarbeiten;
- arbeiten in einem Team;
- entwickeln eigener beruflicher Perspektiven
- Präsentation der eigenen Ideen/Entwicklungen;
- konstruktives Feedback zu geben und zu erhalten.

Die wichtigsten methodischen Zielsetzungen:

- unternehmerische Fähigkeiten und Kompetenzen der Schüler*innen fördern; insbesondere im Bereich Social Business;
- die soziale Einstellung der Schüler*innen zu fördern und zu stärken;
- Social Business Modelle zu entwickeln;
- die Verknüpfung von Blended-Learning-Methoden





3. Einheiten

3.1. Einheit 1 „Arbeitsfähig werden und Teambuilding“

In der 1. Einheit stehen Teambuilding, die Einführung der Peer-Group-Hosts *Sophie & Sam* sowie erste Einblicke in ein Social Business im Mittelpunkt.

3.1.1 Pädagogische Zielsetzung

Teambuilding

Präsentations- und Medienkompetenz

Selfempowerment



3.1.2 Inhaltlicher Aufbau



Peer-Group-Hosts: Sophie & Sam

Durch eine identitätsstiftende und in jeder Einheit wiederkehrende Kurz-Signation, werden die SuS - ähnlich einer Fernsehserie - emotional an das Projekt gebunden.

In Einheit 1 werden die beiden Peer-Group-Hosts *Sophie & Sam* vorgestellt, die durch das

Projekt führen. Sie sprechen die Sprache der Jugendlichen und dienen damit als

Identifikationsmultiplikator*in. *Sophie* ist von Beginn an hochmotiviert und versucht den

anfangs eher destruktiven *Sam* vom Projekt zu überzeugen.

In Einheit 1 erklärt *Sophie* Grundsätzliches zu Social Entrepreneurship bzw. stellt sie

das bestehende Social Business „*Vienna Hobby Lobby*“, das für die SuS auch persönlich interessant sein kann, vor.

In weiterer Folge wird zur Teamgründung aufgerufen:

Team-Positionen nach Interessen, Potenzial und Ressourcen sollen aufgeteilt (Beispiel:

Handykamera, Clip-Schnitt, Recherche, Dokumentation, ...), ein Team-Name gefunden und

ein erstes Team-Logo entworfen werden. Grundsätzlich ist hierfür eine Unterrichtseinheit geplant, LuL können diese Einheit jedoch nach Bedarf verlängern.

Nach der Teambuilding-Einheit sprechen *Sophie & Sam* die Teams erneut direkt an und rufen zu einer Ergebnis-Präsentation (Foto, Handyvideo, ...) auf den jeweiligen digitalen Klassenplattformen (MS Teams, Zoom, ...) auf. Diese Präsentationen

können selbstverständlich auch im Präsenzunterricht (z.B. Plakate) erfolgen.

Bevor sich *Sophie & Sam* nach Einheit 1 von den Klassenteams verabschieden, geben sie noch den Tipp für das „Superpower-Glas“, das nach den eigenen vorhandenen Möglichkeiten verziert werden sollte.

Dazu sollen „Mut-mach-Sprüche“ für „schlechte Tage“ in einem Glas deponiert werden. Empfehlung: mit den SuS erste Beispielsprüche



erarbeiten, um sie dahingehend zu sensibilisieren.



Das Superpower-Glas

3.1.3 Tipps für Lehrer*innen

Zeitplanung:

Videoclips Hosts & Social Business-Vorstellung ca. 7,11 Minuten

Teambuilding: zwischen 30 – 50 Minuten, bzw. individuell

Vorstellung Social Business: „**Vienna Hobby Lobby**“

<https://www.viennahobbylobby.com/>



Inhalt: Angebot von kostenloser Freizeitgestaltung im Bereich Sport und Kreativität

Wo: 10. und 20. Bezirk/Wien

Preise: Bank Austria Sozialpreis

Presse:

https://d407a16f-3ab7-4cbb-9e3b-3c0b34963aef.filesusr.com/ugd/754751_5b7aa7dd794d464b8952bb4878324882.pdf

3.2.
ein

	Videodateien	
Einheit 1	InSitu_E1_1vo n2	mp4
	inSitu_E1_2vo n2	mp4

Einheit 2 „Social Businesses - Überblick“

Schwerpunkt der Einheit 2 ist die Definition des gesellschaftlichen

Problems, der Begünstigten und der Entwicklung einer Vision, was verbessert werden kann.

Anhand von vier Video-Beispielen bereits bestehender sozialer Unternehmen, können diese Fragen in der Klasse bzw. in den jeweiligen Klassenteams besser diskutiert werden.

3.2.1 Pädagogische Zielsetzung

Soziales Engagement und Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Problemen

Internetrecherche

Entwicklung einer Vision

3.2.2 Inhaltlicher Aufbau

Auch die Einheit 2 beginnt wieder mit der Signation und einer kurzen Überleitung von

Sophie & Sam zum Hauptthema der Einheit: ersten Entwicklungsschritten zu einem

Social Business. Die vier Video-Beispiele bereits bestehender Sozialer Unternehmen sind

in vier Schwerpunkte aufgeteilt, die in der Alltagswelt der SuS relevant sind:

Shades Tours: Flucht & Integration

Gabarage: Umwelt & Sucht

Wohnbuddy: Ältere Generation / Wohnungsnot

Firefly Club: Behinderung & Inklusion

Im Anschluss an die Präsentation folgt eine kurze Überleitung von *Sophie & Sam* mit

direkter Ansprache und Aufforderung an die SuS. Dann können die ersten Fragen als

konkreter Arbeitsauftrag an die Klassen-Teams erteilt werden:

Welches Problem wollen wir lösen?

Wer sind die Begünstigten? Wer profitiert von unserem Social Business?

Was ist danach besser?

Diese drei Fragen entsprechen den ersten drei Feldern des Social Business Model Canvas, der im Rahmen des Projekts erstellt werden soll.

Grundsätzlich ist hierfür eine Unterrichtseinheit geplant, LuL können diese Einheit jedoch nach Bedarf verlängern. Zur Ideenpräsentation und Transfersicherung fordern *Sophie & Sam* zur Erstellung eines Kurzvideos auf, das auf der digitalen Klassenplattform hochgeladen werden soll. So entsteht im Laufe des Projekts eine Videogalerie, die für alle SuS ersichtlich sein sollte, um die Motivation in den Klassen-Teams aufrecht zu erhalten bzw. zu erhöhen. Außerdem dient diese Plattform der Überprüfung des Status Quo der entwickelten Social Business-Projekte.



3.2.3 Tipps für Lehrer*innen

Die vier Social Business-Vorstellungen sind jeweils in zwei zeitlichen Längen abrufbar, um individuell auf die Möglichkeiten und die Aufmerksamkeitsspanne in den Klassen eingehen zu können. Für jedes vorgestellte Social Business steht in den Dokumenten ein Quiz zur Verfügung, das entweder als Kahoot-Quizvorlage oder in Papierform bzw. als Online-Dokument verwendet werden kann.

Zeitplanung:
 Videoclips Hosts & ca. 1,20 Minuten
 Social Business-Vorstellungen in zwei Versionen (lang jeweils ca. 10' und kurz jeweils ca. 5')
 Gesamt lang: 40,19 Minuten | Gesamt kurz: 19,27 Minuten
 In den Klassenteams: zwischen 30 - 50 Minuten, bzw. individuell

Shades Tours: <https://www.shades-tours.com/>



Inhalt: *Shades Tours* bieten Stadtführungen der besonderen Art an. Schwerpunkte liegen dabei auf Flucht & Integration, Armut & Obdachlosigkeit und Drogen & Sucht. Betroffene aus diesen Themenbereichen führen Interessierte an Orte, die man vielleicht nicht kennt bzw. noch nie wahrgenommen hat. Sie berichten über ihr Leben, beantworten Fragen und schaffen damit Perspektivenwechsel. Das Social Business bietet auch spezielle Führungen für Schulklassen an.
 Wo: Wien und Graz
 Preise: u.a. MigAward2019
 Presse: <https://www.wirtschaftswoche.com/6>

<https://www.wirtschaftswoche.com/6>





Gabarage: <https://www.gabarage.at/>



Inhalt: Beim Social Business *Gabarage* liegt der Fokus auf zwei Bereichen: Recycling & Arbeitsplätze für Menschen mit Suchterkrankung bzw. sozialen oder psychischen Problemen. Aus nicht mehr benötigten Produkten und Materialien entstehen z.B. neue Einrichtungsgegenstände, Modeartikel u.v.m. Die Unterscheidung zwischen Recycling und Upcycling wird sichtbar und ist ein buntes, innovatives Statement gegen die Wegwerfgesellschaft.

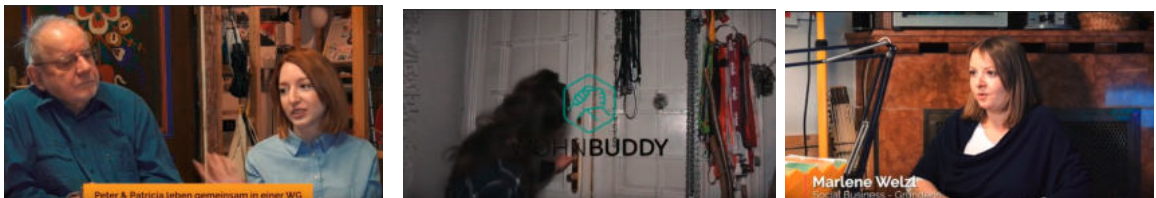
Das Motto lautet „Alles braucht eine 2.Chance“ – Mensch & Material

Wo: Werkstatt in 1150 Wien, Shop in 1040 Wien

Preise: u.a. 1. Platz bei Ideen gegen Armut

Presse: <https://www.diepresse.com/5942111/wiener-label-gabarage-macht-aus-stadthallen-dienstkleidung-taschen>

Wohnbuddy: <https://www.wohnbuddy.com/>



Inhalt: *Wohnbuddy* ist ein soziales Unternehmen, das sich dem Thema „generationenübergreifendes Wohnen“ widmet. Damit werden gleich zwei gesellschaftliche Probleme in Angriff genommen: Wohnungsnot bei jungen Menschen und Einsamkeit/Unterstützung im Alter. Interessierte können sich auf einer Plattform registrieren, ein Algorithmus wählt vorab mögliche WG-Bewohner*innen aus.

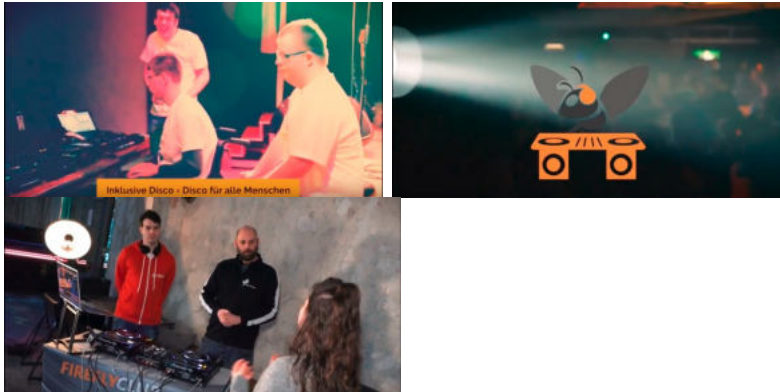
Bereits 350 Personen haben so „zueinander gefunden“. Für die SuS bietet dieser Videoclip auch die Chance in Zukunft über eine noch nicht sehr bekannte Wohnform für sich selbst zu reflektieren: das Zusammenleben mit älteren Menschen sowohl in privaten Wohneinheiten als auch in Seniorenheimen.

Wo: dzt. Wien

Presse: <https://www.derstandard.at/story/2000108617316/junges-wohnprojekt-mit-21-jahren-ins-altersheim>



Firefly Club <http://www.fireflyclub.at/site/>
Firefly Agency <https://www.fireflyclubagency.com/>



Inhalt: Der *Firefly Club* bildet Menschen mit und ohne Behinderung zu Djanes und DJs aus,
die *Firefly Agency* vermittelt diese Personen wiederum als musikalische Stimmungsmacher für Events. Inklusion wird damit auf unterhaltsame Weise vermittelt, denn Musik kennt keine Grenzen.
Wo: Ausbildung dzt. Tulln, Vermittlung europaweit
Presse: <http://socialattitude.at/portrait-fireflyclub/>

	Videodateien	
Einheit 2	InSitu_E2_1von3	mp4
	InSitu_E2_2von3	mp4
	InSitu_E2_3von3	mp4
	InSitu_E2_SocialBusiness_Garbarage	mp4
	InSitu_E2_SocialBusiness_Shades Tours	mp4
	InSitu_E2_SocialBusiness_Firefly	mp4
	InSitu_E2_SocialBusiness_Wohnbuddy	mp4

3.3. Einheit 3 „Arbeiten mit dem Social Business Model Canvas - Teil 1“

In der Einheit 3 werden erste Ideen bzw. die Beantwortung der Fragen aus der Einheit 2 in Form eines Social Business Model Canvas visualisiert und damit professionalisiert.



3.3.1 Pädagogische Zielsetzung

Visualisierung von eigenen Ideen
Formulierung einer Vision

3.3.2 Inhaltlicher Aufbau

Die einleitende Signation bzw. der Ablauf der Einheiten ist den SuS nun bereits geläufig,

Sophie & Sam sind in ihrer Projektfunktion bekannt. Sie erklären als Vorbereitung

in einfachen Worten die Funktion eines Social Business Model Canvas, unterstützt durch

einen kurzen Rückblick auf das Imagevideo der *Vienna Hobby Lobby* aus der Einheit 1.

Hinweis: eine leere Formatvorlage für den Social Business Model Canvas finden Sie im Anhang. Die Inhalte für ein Social Business Model Canvas können aber auch auf ein Plakat oder in eine selbst entworfene Vorlage geschrieben werden. Da nicht immer Post-Its zur Hand sind, empfiehlt sich auch die Möglichkeit kleiner, bunter Zettel mit Klebeband, um Ideen evaluieren zu können.

Nun geht es wieder in die Klassenteams. Auftrag ist die Erstellung und Befüllung der ersten drei Flächen des Canvas. In dieser Einheit besteht auch die Möglichkeit das Teamlogo für das Projekt zu adaptieren bzw. eine Vision zu verschriftlichen. Dies dient der Verfestigung der Idee und der weiteren Identifikation mit dem Projekt. Grundsätzlich ist hierfür eine Unterrichtseinheit geplant, LuL können diese Einheit jedoch nach Bedarf verlängern.

Sophie & Sam rufen zum Abschluss dieser Einheit erneut zur Erstellung eines kurzen Handyvideos auf, um den ersten Teil des Social Business Model Canvas zu präsentieren. Diese Medienform eignet sich sehr gut als Arbeitsauftrag, denn sie entspringt der Lebenswelt der SuS.





Sam ist nun merklich motivierter und nimmt immer aktiver am Projekt teil. Eventuell Einzelarbeitsauftrag bis zur nächsten Einheit: Reflexion über die vorgestellten Social Businesses: Welches hat euch am besten gefallen und warum?



3.3.3 Tipps für Lehrer*innen

Das ausgefüllte Social Business Model Canvas für LuL bzw. eine leere Formatvorlage finden

Sie im Anhang. Grundsätzlich sind der Kreativität hier keine Grenzen gesetzt:



Zeitplanung:

Videoclips Hosts & ca. 3,25 Minuten

In den Klassenteams: zwischen 30 – 50 Minuten, bzw. individuell

	Videodateien	
Einheit 3	InSitu_E3_1vo n2	mp 4
	InSitu_E3_2vo n2	mp 4

3.4. Einheit 4 „Arbeiten mit dem Social Business Model Canvas - Teil 2“

In Einheit 4 werden weitere Fragen des Social Business Canvas beantwortet bzw. auf der Vorlage visualisiert.

3.4.1 Pädagogische Zielsetzung

Visualisierung von eigenen Ideen
Formulierung einer Vision
Medienkompetenz (Internetrecherche)

3.4.2 Inhaltlicher Aufbau

Einheit 4 ist die Fortsetzung von Einheit 3 im Social Business Model Canvas, d.h. die ersten Ideen werden nun weiterentwickelt und konkretisiert.

Auch Sam ist in der Zwischenzeit hoch motiviert und hat seine anfängliche Skepsis überwunden.



Folgende Fragen zur Hilfestellung für die Bearbeitung von Teil 2 des Social Business Model Canvas:

Was genau bieten wir an?

Was brauchen wir dazu?

Wo bieten wir an?

Wie erfahren die Begünstigten von diesem Angebot?

Wer kann uns dabei helfen?

Nun geht es wieder in die Klassenteams. Auftrag ist die Erstellung und Befüllung der weiteren Flächen im Canvas. Grundsätzlich ist hierfür eine Unterrichtseinheit geplant, LuL können diese Einheit jedoch nach Bedarf verlängern.

Im Anschluss an die Arbeit im Team rufen *Sophie & Sam* wieder zur Erstellung eines Handyvideos zur Dokumentation auf, erinnern an die Befüllung des Superpower-Glases und ersuchen um weitere Recherche bereits bestehender und erfolgreicher Social Businesses. Dieser Arbeitsauftrag eignet sich auch zur Einzelarbeit.

3.4.3 Tipps für Lehrer*innen

Wichtig ist die Rückmeldung auf die upgeloadeten Handyvideos bzw. - wenn es die digitale Klassenplattform zulässt - die Erstellung einer, für alle Klassenmitglieder, ersichtlichen Videogalerie.

Zeitplanung:

Videoclips Hosts & ca. 2,10 Minuten

In den Klassenteams: zwischen 30 - 50 Minuten, bzw. individuell

	Videodateien	
Einheit 4	InSitu_E4_1vo n2	mp 4
	InSitu_E4_2vo n2	mp 4

3.5. Einheit 5 „Vorstellung & Tipps Sozialer Held*innen“

In Einheit 5 kommen bereits erfolgreiche Soziale Held*innen zu Wort, die neben Informationen für eine berufliche Ausbildung im sozialen Bereich auch Motivationstipps geben.

3.5.1 Pädagogische Zielsetzung

Intrinsische Motivation für einen Beruf im sozialen Bereich
Aufzeigen von beruflichen Möglichkeiten
Präsentationskompetenz

3.5.2 Inhaltlicher Aufbau

Die Veränderung von *Sam* zum Sozialen Unternehmer ist nun augenscheinlich. *Sophie* präsentiert in Form von kurzen Videoclips Soziale Held*innen, die über ihre Social Businesses und ihre schönsten Momente erzählen, über die Ausbildungs- und Berufsmöglichkeiten in sozialen Unternehmen berichten und die SuS motivieren, sozial aktiv zu werden. *Sophie & Sam* rufen danach zur Arbeit in den Teams auf. Diesmal sollen die erarbeiteten Social Businesses mit Hilfe des Canvas vor der Klasse präsentiert werden. Grundsätzlich ist hierfür eine Unterrichtseinheit geplant, LuL können diese Einheit jedoch nach Bedarf verlängern. Auch diese Einheit endet wieder mit einer Erinnerung an das Superpower-Glas.

3.5.3 Tipps für Lehrer*innen

Weiterführende Informationen zu den Sozialen Held*innen

Mag. Klaus Schwertner - geschäftsführender Direktor CARITAS

Im Handyclip wird *magdasHotel* vorgestellt, das sich als Social Business-Projekt der Caritas auch international etabliert hat und vor der Eröffnung eines 2. Hotels steht.

<https://www.magdas-hotel.at/>



Ausbildungsmöglichkeiten:

<https://www.ausbildungskompass.at/institute/4521-caritas-ausbildungszentrum-sozialberufe-wien/>



EUROPEAN UNION

Nunu Kaller - Umweltaktivistin und Buchautorin

Sie beschreibt im Handyclip ihr letztes Projekt, die Erstellung einer Ladenliste, um Unternehmer*innen während des Lockdowns mit einer Online-Plattform zu unterstützen.

Ihr aktuelles Buch beschäftigt sich mit Konsumverhalten.

<https://www.nunukaller.com/>



Nunu Kaller
Kauf mich!
Auf der Suche nach dem guten Konsum

Format: 13,5 x 21,5 cm
240 Seiten
Hardcover kaschiert

ISBN 978-3-218-01222-5 [WG 1970]
€ (A, D) 22,- | K&S
Auch als E-Book erhältlich
ET: 8. März 2021

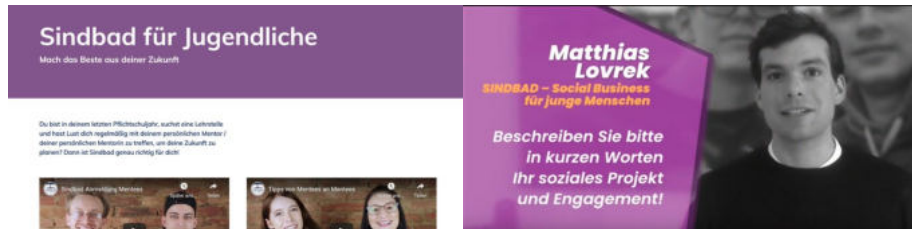


Matthias Lovrek - SINDBAD Social Business - Vorstand

Das Social Business SINDBAD bietet für Schüler*innen Unterstützung nach Abschluss der NMS oder des Polytechnikums in Form eines Mentoring-Programms an.

<https://www.sindbad.co.at/>

Jahresbericht: https://issuu.com/sindbad_socialbusiness/docs/2020-12-03_sindbad_jahresbericht_2020_gesamt_issuu



Zeitplanung:

Videoclips Hosts & ca. 1,35 Minuten

Videoclips Soziale Held*innen ca. 13 Minuten

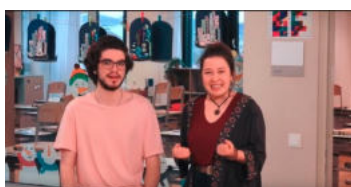
In den Klassenteams: zwischen 30 – 50 Minuten, bzw. individuell

	Videodateien	
Einheit 5	InSitu_E5_1von3	mp4
	InSitu_E5_2von3	mp4
	InSitu_E5_3von3	mp4
	InSitu_E5_SozialeHeldin_NunuKaller	mp4
	InSitu_E5_SozialerHeld_KlausSch	mp4

	wertner	
	InSitu_E5_SozialerHeld_MatthiasL ovrek	mp4

3.6. Einheit 6 „Ego-Booster-Tag“ oder „Ich hebe ab wie eine Rakete“

Die Einheit 6 dient der Projektfinalisierung und der Stärkung des Selbstbewusstseins durch Präsentationen und Vorstellungsgespräche.



3.6.1 Pädagogische Zielsetzung

Stärkung des Selbstbewusstseins
Ziele setzen - Projekte zu Ende bringen

3.6.2 Inhaltlicher Aufbau

Um für die kommende Projektpräsentation gewappnet zu sein, erhalten die SuS drei Tipps zur Steigerung des Selbstbewusstseins, gegen Lampenfieber und wie man Ziele erreicht.

1. Das TUBA-Modell

kommt aus dem Bereich des Improvisationstheaters und soll wie ein „roter Faden“ durch kurze Ansprachen führen. Hilft auch gegen Lampenfieber. Die ausformulierte Übung finden Sie im Anhang.

2. Elevator-Pitch

kommt ursprünglich aus den USA und ist auch eine gute Übung für die Selbstpräsentation, beispielsweise bei Bewerbungsgesprächen. Hier dient der Elevator Pitch als Übung zur Projektpräsentation

3. SMART-Ziel

Um Ziele zu erreichen, muss man sie genau definieren. Die SMART-Zielsetzung unterstützt dies durch klares Ausformulieren.

Diese drei Übungen können sowohl in den Teams als auch als Einzelarbeit absolviert



werden. Sie sind auch gute Motivationsübungen für bevorstehende Bewerbungsgespräche und Referate. Sie finden eine Beschreibung der Übungen in den Arbeitsblättern.

Im Anschluss an die Übungen fordern *Sophie & Sam* noch einmal zur Projektfinalisierung auf, denn die Präsentationen stehen kurz bevor. Die Klassenteams sollen ihr erarbeitetes Social Business noch einmal überdenken bzw. feinjustieren. Grundsätzlich ist hierfür eine Unterrichtseinheit geplant, LuL können diese Einheit jedoch nach Bedarf verlängern.

Sophie & Sam erinnern noch einmal an das Superpower-Glas und verabschieden sich.

3.6.3 Tipps für Lehrer*innen

Die drei Ego Booster-Übungen finden Sie als Einzeldokumente im Gesamtordner unter „Arbeitsblätter“ vor.

Zeitplanung:

Videoclips Hosts & ca. 2 Minuten

In den Klassenteams: zwischen 30 – 50 Minuten, bzw. individuell

	Videodateien	
Einheit 6	InSitu_E6_1vo n3	mp 4
	InSitu_E6_2vo n3	mp 4
	InSitu_E6_3vo n3	mp 4

3.7. Einheit 7 „Finale Präsentation“

Die letzte Einheit ist der „große Tag“. Die Teams bereiten eine Präsentation vor, um ihre Social Businesses einer größeren Zuhörer*innenschaft näher zu bringen, z.B. im Rahmen einer Schulveranstaltung, den Klassenlehrer*innen, den Direktor*innen oder vor einer Jury.

3.7.1 Pädagogische Zielsetzung

Präsentationsfähigkeit
Feedback annehmen

3.7.2 Inhaltlicher Aufbau

Keine Vorgaben

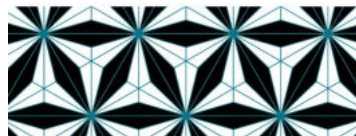
3.7.3 Tipps für Lehrer*innen

Bitte geben Sie Feedback! Achten Sie dabei auf ein beschreibendes Feedback und wenden

Sie den Feedback-Burger an. D.h. beschreiben Sie zuerst etwas Gelungenes bzw. Positives und gehen erst danach auf etwas Veränderungswürdiges ein und schließen mit einem positiven Abschlussfeedback.

Projektkonzeption:

golla & hofer
Kommunikationsprojekte



4. Anhang

4.1. Quiz (1x allgemein, 4x zu Social Businesses)

4.1.1 Quizfragen Social Business allgemein

1. Was ist ein Social Business?

- a. Ein Geschäft, das arme Leute die kein Geld haben betreiben
- b. Geld, das man auf Kosten mittelloser Menschen macht
- c. Ein soziales Projekt, mit dem man schnell reich wird
- d. Eine Geschäftsidee, mit der soziale Probleme gelöst werden

2. Was ist ein soziales Problem?

- a. Kleidung ist zu teuer
- b. Das Internet ist zu langsam
- c. Lebensbedingungen und Verhaltensweisen, die von der Gesellschaft oft nicht beachtet werden
- d. Ein Problem, das nur alte Menschen betrifft, die schon in Pension sind

3. Wer verdient an einem Social Business?

- a. Die Chefin, der Chef eines Unternehmens
- b. Geld, das verdient wird, kommt wieder ins Social Business
- c. Menschen, die viel Geld haben und noch mehr wollen
- d. Der österreichische Staat

4. Was ist ein Social Business Model Canvas

- a. Eine Vorlage, um ein Social Business zu entwickeln
- b. Eine Fernseh-Show
- c. Ein neuer Campingbus
- d. Ein Rapper



4.1.2 Quizfragen Shades Tours

1. Welche Touren durch Wien bieten Shades Tours an? (mehrere Antworten möglich)

- a. Touren zum Thema Flucht & Integration
- b. Touren zum Thema Kind & Familie
- c. Touren zum Thema Obdachlosigkeit
- d. Touren zum Thema Sucht

2. Wie ist die Gründerin Perrine Schober auf die Idee zu Shades Tours gekommen?

- a. Sie hat die Begriffe „Soziales+Unternehmen+Tourismus+in Europa arbeiten“ in Google eingegeben
- b. Das AMS hat ihr diesen Beruf vorgeschlagen
- c. Ihre Eltern haben ihr das Unternehmen geschenkt
- d. Ein Freund hat sie auf die Idee gebracht

3. Aus welchem Land kommt der Tourguide Kenan?

- a. Aus Deutschland
- b. Aus der Türkei
- c. Aus den USA
- d. Aus Syrien

4. Was sieht man den Touren?

- a. Coole neue Plätze zum Chillen
- b. Wichtige Straßen der Stadt Wien, die einen ausländischen Namen haben
- c. Wie und wo Menschen, die kein Zuhause haben, in Wien leben
- d. Die schönsten Häuser Wiens



4.1.3 Quizfragen Gabarage

1. Was bedeutet Recycling? (mehrere Antworten möglich)

- a. Aus Altpapier wieder neues Papier machen
- b. Aus Altglas wieder neues Glas machen
- c. Aus Altmetall wieder neues Metall machen
- d. Aus verdorbenen Lebensmitteln wieder essbare Lebensmittel machen

2. Was bedeutet Upcycling? (mehrere Antworten möglich)

- a. Aus alten Zeitungen wieder neue Zeitungen machen
- b. Aus alten LKW-Planen Taschen machen
- c. Aus alten Büchern neue Sitzmöbel machen
- d. Aus alten Fahrradschläuchen Schmuck machen

3. Wer arbeitet bei Gabarage?

- a. Menschen, die gerade die Matura gemacht haben und noch nicht studieren
- b. Menschen, die ein Suchtproblem haben
- c. Menschen, die schon in Pension sind
- d. Künstlerinnen und Künstler

4. Wie heißt der Leitspruch von Gabarage?

- a. Alles hat eine 2. Chance!
- b. Wir werfen nichts in den Müll!
- c. Hier werden nur schöne Sachen produziert!
- d. Wir produzieren für Entwicklungsländer!





4.1.4 Quizfragen Wohnbuddy

5. Was ist eine Wohngemeinschaft (WG)?

- e. Eine Person bezahlt die Miete, die anderen wohnen gratis
- f. Man kann sich für eine Nacht ein Zimmer mieten
- g. Personen teilen sich eine Wohnung
- h. Ein Ort, an dem man Partyräume mieten kann

6. Was hat Patricia von Peter gelernt?

- a. Autofahren
- b. Spanisch und Englisch
- c. Klavier spielen
- d. nichts

7. Wie alt war die älteste Wohnbuddy-Teilnehmerin?

- a. 72 Jahre
- b. 56 Jahre
- c. 27 Jahre
- d. 101 Jahre

8. Wie viele Menschen hat Wohnbuddy schon in eine WG vermittelt?

- a. 999
- b. 17
- c. 350
- d. Wohnbuddy hat gerade erst mit dem Business begonnen



4.1.5 Quizfragen Gabarage

9. Was bedeutet Recycling? (mehrere Antworten möglich)

- i. Aus Altpapier wieder neues Papier machen
- j. Aus Altglas wieder neues Glas machen
- k. Aus Altmetall wieder neues Metall machen
- l. Aus verdorbenen Lebensmitteln wieder essbare Lebensmittel machen

10. Was bedeutet Upcycling? (mehrere Antworten möglich)

- e. Aus alten Zeitungen wieder neue Zeitungen machen
- f. Aus alten LKW-Planen Taschen machen
- g. Aus alten Büchern neue Sitzmöbel machen
- h. Aus alten Fahrradschläuchen Schmuck machen

11. Wer arbeitet bei Gabarage?

- e. Menschen, die gerade die Matura gemacht haben und noch nicht studieren
- f. Menschen, die ein Suchtproblem haben
- g. Menschen, die schon in Pension sind
- h. Künstlerinnen und Künstler

12. Wie heißt der Leitspruch von Gabarage?

- e. Alles hat eine 2. Chance!
- f. Wir werfen nichts in den Müll!
- g. Hier werden nur schöne Sachen produziert!
- h. Wir produzieren für Entwicklungsländer!



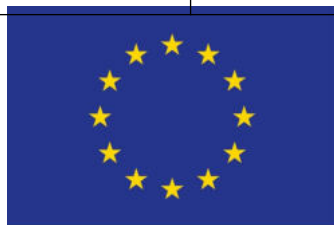
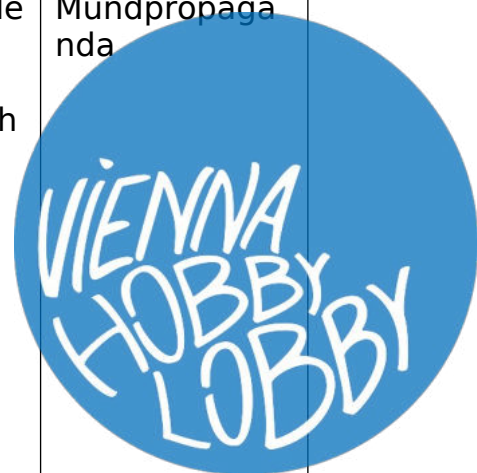
4.2.Arbeitsblatt: Social Business Model Canvas

Social Business Model Canvas:			
Wem helfen wir? Wer sind unsere Begünstigten?	Was bieten wir genau an?	Was benötigen wir dazu?	Wo bieten wir unser Projekt an?
Welche(s) Problem(e) lösen wir?	Was soll besser werden?	Wer kann uns dabei helfen?	Wie erfahren die Menschen von uns?



4.3. Arbeitsblatt: Social Business Model Canvas „Hobby Lobby“

Social Business Model Canvas:	Vienna Hobby Lobby	www.viennahobbylobby.com	
<p>Wem helfen wir? Wer sind unsere Begünstigten?</p> <p>Kinder/ Jugendliche (10-16 Jahre) (VS, NMS, AHS Unterstufe, Poly, Oberstufe)</p>	<p>Schlüsselaktivitäten: Was bieten wir an?</p> <p>Kostenlose Freizeitgestaltung: Streetart, Box-, Kickbox-, Yogakurse, ... Nachhilfe</p> <p>!!! Dinge/Aktivitäten die die Jugendlichen mögen</p>	<p>Was benötigen wir dazu?</p> <p>Freiwillige Geld Locations</p>	<p>Wo bieten wir an?</p> <p>an den Schulen (10. Bezirk) Parks und Anlagen der Stadt Wien</p>
<p>Welche(s) Problem(e) lösen wir?</p> <p>Langeweile in der Freizeit/Ferien „Oida, bist du hobbylos!“ 50% der Tage sind schulfrei</p> <p>Kinder die viel alleine sind</p> <p>Schwierigkeiten zu Hause</p> <p>Freizeitgestaltung ist teuer 300.000 Kinder in Österreich sind</p>	<p>Was soll besser werden?</p> <p>Kinder sollen ausgeglichener, lernfähiger, konzentrierter sein.</p> <p>Soziale Kompetenz, Teamfähigkeit, Einfühlungsvermögen</p> <p>Weniger Aggression und Gewaltbereitschaft</p>	<p>Wer kann uns dabei helfen?</p> <p>Spender*innen Bildungsdirektion Wien Förderung durch Soziale Innovation Wien Unternehmenspatenschaften</p>	<p>Wie erreichen wir unsere Begünstigten?</p> <p>an den Schulen Mundpropaganda</p>





armutsgefährdet.	Sinnvolle Freizeitgestaltun g Zusammenhalt, Freundschaft		
------------------	--	--	--

4.4. Übersichtsblatt: Einheiten und Dateinamen der Videos

	Dateiname	Format
Einheit 1	InSitu_E1_1von2	mp4
	inSitu_E1_2von2	mp4
Einheit 2	InSitu_E2_1von3	mp4
	InSitu_E2_2von3	mp4
	InSitu_E2_3von3	mp4
	InSitu_E2_SocialBusiness_Garbarage	mp4
	InSitu_E2_SocialBusiness_ShadesTours	mp4
	InSitu_E2_SocialBusiness_Firefly	mp4
	InSitu_E2_SocialBusiness_Wohnbuddy	mp4
Einheit 3	InSitu_E3_1von2	mp4
	InSitu_E3_2von2	mp4
Einheit 4	InSitu_E4_1von2	mp4
	InSitu_E4_2von2	mp4
Einheit 5	InSitu_E5_1von3	mp4
	InSitu_E5_2von3	mp4
	InSitu_E5_3von3	mp4
	InSitu_E5_SozialeHeldin_NunuKaller	mp4
	InSitu_E5_SozialerHeld_KlausSchwertner	mp4
	InSitu_E5_SozialerHeld_MatthiasLovrek	mp4
Einheit 6	InSitu_E6_1von3	mp4
	InSitu_E6_2von3	mp4
	InSitu_E6_3von3	mp4



Info zu den Videos in **Einheit 2** – Präsentation der 4 Social Businesses

Hier stehen 2 Varianten zur Verfügung:

Kurzversion (jeweils ca. 5 Minuten) – allgemeine Infos, spannende Einblicke, Persönliches

Langversion (jeweils ca. 10 Minuten) - allgemeine Infos, spannende Einblicke, Persönliches

+ wirtschaftliche Informationen (Finanzierung, Social Business Model Canvas, Qualifizierungsprogramme, ...)

