

Social Economy - eine Wirtschaft im Dienst der Menschen und der Natur

Merkmale

- **Primäre soziale Zielstellung, anstatt finanziellen Gewinn zu erzielen:** Gewinne werden reinvestiert, um Aktivitäten im Sinne der Gesellschaft zu setzen
- **Demokratische Unternehmensstruktur:** Eröffnet Mitgliedern, Kund*innen oder Mitarbeiter*innen zahlreiche Mitsprachegelegenheiten
- **Vielfalt von Unternehmensformen:** Vereine, Genossenschaften, Gegenseitigkeitsgesellschaften, Stiftungen, Soziale und Solidarische Unternehmen
- **Unterschiedliche Branchen:** Gesundheits- und Sozialwesen, Bildung, Kunst und Kultur, Landwirtschaft, Wohnungswesen, Abfallwirtschaft, Handel, Energie etc.

Potenziale für eine sozial-ökologische Transformation

- Schaffung und Erhaltung von hochwertigen Arbeitsplätzen
- Beitrag zur Inklusion benachteiligter Gruppen
- Förderung einer nachhaltigen wirtschaftlichen Entwicklung
- Anregung zur aktiven Teilhabe der Bürge*rinnen
- Relevanz für Wohlfahrtssysteme
- Belebung des ländlichen Raums



Social Economy Action Plan der EU (2021) regt die Mitgliedsstaaten an

- die Potenziale mittels gezielter Datenerfassung sichtbar zu machen
- Rahmenbedingungen zu schaffen, um die Social Economy zu fördern

Zielstellung

Methode

Die Studie ist Teil einer EU-weiten Erhebung, um

- die Datenlage in Österreich zu analysieren
- die Vielfalt und Größe der Social Economy abzubilden
- ihre wirtschaftlichen und sozialen Beiträge zu eruieren
- Entwicklungs- und Entfaltungsprozesse zu identifizieren
- Anregungen für die Politik zu formulieren

Qualitativ

Literaturanalyse
(Entwicklung, fördernde und hindernde Faktoren)

Quantitativ

Sekundärdatenanalyse
(Größe, Vielfalt, soziale und wirtschaftliche Beiträge)

Ergebnisse

Datenlage

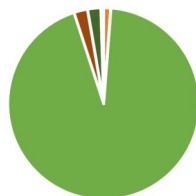
Folgende Statistiken wurde als Datengrundlage identifiziert:

Sonderauswertung der Leistungs- und Strukturstatistik, Vereinsregister, Handelsregister, Freiwilligensurvey, Stiftungsreport, Common-Good-Matrix, Agrargenossenschaftsstatistik

Größe

Insgesamt **136.936** Unternehmen

Vielfalt



- Genossenschaften (1,1%)
- Agrargenossenschaften (0,1%)
- Vereine (93,8%)
- Stiftungen (2,3%)
- Gegenseitigkeitsgesell. (0,02%)
- Agrargemeinschaften (2,2%)
- gemeinnützige GmbHs (0,5%)

Mitarbeiter*innen

mindestens **86.927** Beschäftigte
1.95 Mio Freiwillige

Entwicklung und Trends

Die Social Economy hat in Österreich eine lange Tradition, die bis ins 19.Jh. zurückreicht und sich bis heute weiterentwickelt und ausdifferenziert hat.

Beiträge zu aktuellen Transformationsprozessen

- Füllen von Versorgungslücken im Sozial- und Gesundheitswesen
- Erhalt von Klein- und Familienunternehmen im regionalen Raum durch z.B. soziale Landwirtschaft
- Schaffung von Beschäftigung in ökologischen Geschäftsfeldern durch z.B. innovative Arbeitsprojekte

Unterstützungsstrukturen

- Potenziale werden von Politik, Wirtschaft und Bevölkerung kaum wahrgenommen.
- Es existieren selbstgewachsenen Unterstützungsstrukturen (z.B. Netzwerke)

Schlussfolgerungen

Im Vergleich zu anderen EU Staaten ist die **Datenlage** in Österreich segmentiert und lückenhaft. Eine Erfassung der Größe sowie der wirtschaftlichen und sozialen Leistungen ist auf dieser Basis nur partiell möglich (z.B. Zahl der Mitarbeiter*innen, Umsätze und Gewinne).

⇒ Die Einrichtung eines von der EU angeregten **Satellitenkontos** wird empfohlen

Im Vergleich zu anderen EU Staaten, fehlt es an wirksamen **politischen Strategien** und klaren Zuständigkeiten. Die Social Economy ist keine Nische. Sie ist eine alternative Wirtschaftsweise mit Potenzialen, die in Österreich nicht ausreichend wahrgenommen und unterstützt wird.

⇒ Einrichtung einer für die Social Economy verantwortlichen **zentralen Stelle** im Ministerium wird empfohlen

CareACT in Communities

Menschen mit Theater zu(r) Sorge beteiligen

Projektkernteam

Gert Dressel, Julia Groß, Katharina Heimerl, Lisa Hofer, Daniela Martos, Lisa-Maria Schatz, Sophia Schessl, Rebecca Taupe, Klaus Wegleitner, Michael Wrentschur

Verein Sorgenetz, Nachhaltiger ACHTSAMER 8., Stättezentrum Jakomini/SMZ Liebenau, InterACT, CIRAC und Institut für Erziehungs- und Bildungswissenschaft (Uni Graz), Institut für Pflegewissenschaft (Uni Wien)



Berührt sein von und staunen über Sorgeerfahrungen



Über Theater gemeinsam anders hören, sehen und verstehen



Neue Sorge-Perspektiven und Handlungsmöglichkeiten

2 Caring Communities

Eröffnung neuer sozialer und politischer Sorgeräume

Caring Spaces

Nachhaltiger ACHTSAMER 8.
Wien Josefstadt

STZ Jakomini / SMZ
Graz Liebenau



Ziele

- **Beziehungen und Sorgenetze stärken**
 - Zwischen Bürger:innen, politischen Entscheidungsträger:innen, Vertreter:innen von Care-Organisationen, kulturellen Einrichtungen, Bildungsinstitutionen, Forscher:innen u.v.m.
- **Menschen beteiligen sowie gerechtere Mitsprache und Mitgestaltung ermöglichen**
 - u.a. von Menschen in prekären Lebenssituationen, Menschen mit Demenz, pflegende An- und Zugehörige
- **Nachhaltige Weiterentwicklung der Caring Communities**

Prozess und Methoden

- **Partizipative Theaterinterventionen**
 - Playbacktheater, Forumtheater, legislatives Theater
- **Begleitforschung**
 - dokumentiert, wertet aus, unterstützt lokale Caring Communities, entwickelt CC Theorie weiter
- **Caring Communities vertiefen und erweitern sich**
 - in Beteiligungsformen, Themenaufmerksamkeiten, Netzwerken und Akteurskonstellationen
- **Laufendes voneinander Lernen**
 - CCs wechselseitig und mit den CC for Future Projekten

GESPRÄCH, THEATER, FORSCHEN, DENKEN UND TUN ...

mit und in der Öffentlichkeit

in den Communities

mit den Menschen



Kontakt

Klaus Wegleitner klaus.wegleitner@uni-graz.at
Gert Dressel gert.dressel@univie.ac.at

Michael Wrentschur michael.wrentschur@uni-graz.at

www.sorgenetz.at/aktuell/careact/





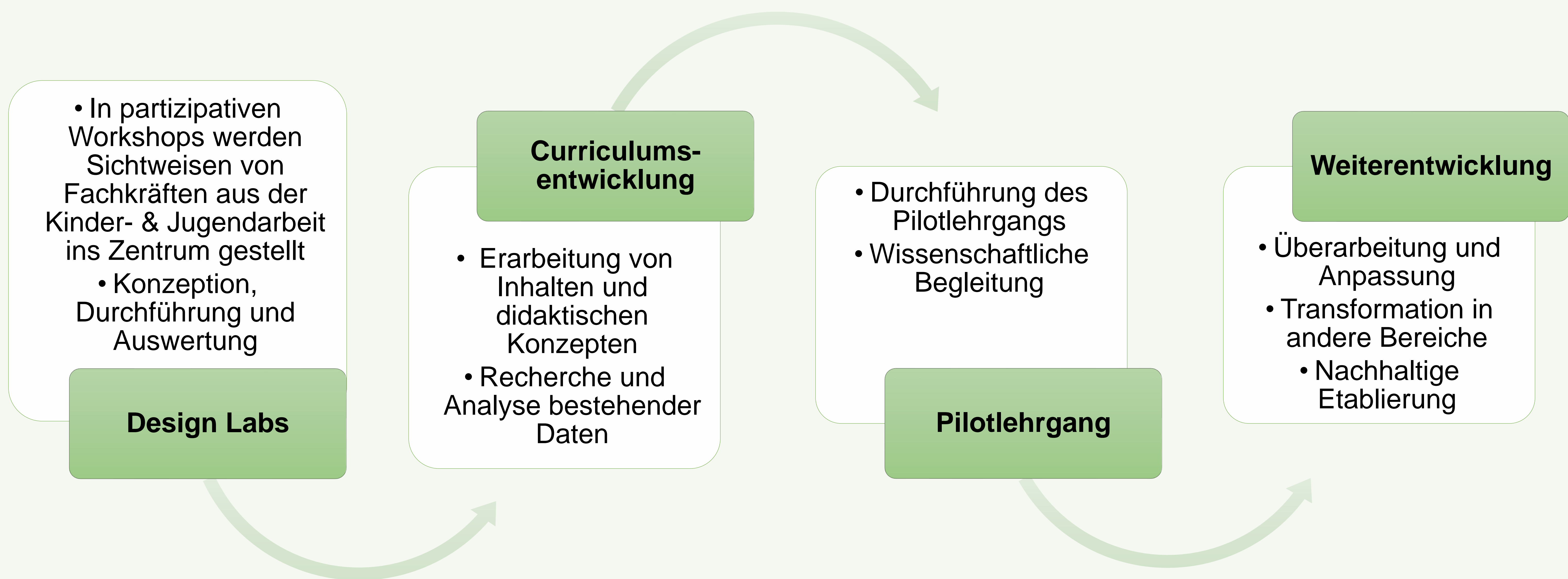
digi@youthwork

Entwicklung und Erprobung eines Lehrgangs für digitale Kinder- und Jugendarbeit



Ziel ist es, gemeinsam mit Beschäftigten in der Sozialen Arbeit einen Lehrgang zu konzipieren, der den Bedürfnissen der Fachkräfte entspricht und ihnen notwendiges Rüstzeug im Umgang mit digitalen Transformationsprozessen in der eigenen Organisation und in der Zusammenarbeit mit Adressat:innen vermittelt. Dieser Lehrgang wird als Pilot einmalig durchgeführt.

Projektschritte



Designlabs

Im Rahmen von **partizipativen Workshops** wurden die Bedarfe und Erfahrungen von Fachkräften der Kinder- und Jugendarbeit im digitalen Zeitalter erhoben. Ein besonderer Fokus lag hierbei auf der Frage, wo **Widerstände gegenüber digitalen Tools in der Arbeitspraxis** bestehen und wie diese im Rahmen des Lehrgangs bearbeitet werden können.

Erhebungszeitraum: Juni 2023 bis Juli 2023
Anzahl der Design Labs: 5 mit 36 Fachkräfte
Auswertung: inhaltsanalytisch mit der Software MAXQDA22.

Curriculumsentwicklung

Zielgruppe des Lehrgangs sind Beschäftigte in sozialen Dienstleistungsbetrieben, die in der direkten Arbeit mit Kindern und Jugendlichen stehen.

Pilotlehrgang:
 Digitale Jugendarbeit - Fit für die Praxis'
Start: April 2024
Dauer: 8 Monate
Umfang: 125 Stunden, 5 ECTS
Teilnehmer:innen: 18

April	Mai	Juni	Juli	August	September	Oktober	November
Kick Off Meeting							Abschlussveranstaltung
Kick-Off für Projektarbeit	Modul A: Projektarbeit in der eigenen Organisation						Präsentation der Projektarbeit
Modul B: Reflexionsmodul (Online)							
Modul C: Wissensinhalte/Themen (Präsenz)							
Modul D: Vertiefungsmodule (Selbststudium/Asynchron)							
Gesellschaftliche Transformation/Ethik							
digitale Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen					Datenschutz	Künstliche Intelligenz und angewandte Ethik	
	Rollenverständnis in der digitalen Kinder- und Jugendarbeit: Widerstände und Handlungsräume				Professionsverständnis in einer digitalen Kinder- und Jugendarbeit		
		Gender & Diversity					

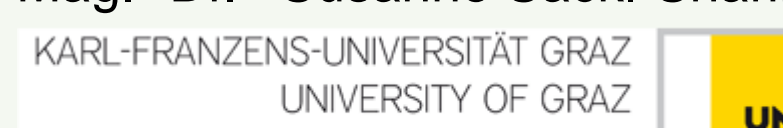
Antragsteller*in
 LebensGroß
 Conrad-von-Hötzendorf-Strasse 37a, 8010 Graz



Projektpartner*in
 FH JOANNEUM – Institut Soziale Arbeit
 Mag. (FH) Elias Schaden PhD & Esther Brossmann-Handler,
 BA Bakk. MA MA, & Marcel Reiner, MA



Projektpartner*in
 Universität Graz, Institut für Erziehungs- & Bildungswissenschaft
 Arbeitsbereich Sozialpädagogik
 Mag.^a Dr.ⁱⁿ Sabine Klinger, MA & Mag.^a Dr.ⁱⁿ Andrea Mayr, MA,
 & Mag.^a Dr.ⁱⁿ Susanne Sackl-Sharif, MA



Laufzeit: 01.04.2023-31.03.2025

Finanzierung: Kammer für Arbeiter und Angestellte Steiermark, Projektfonds Arbeit 4.0





- EKO-K.I.S.S. Studie

Der Appetit kommt beim Liken -

Social Media Kompetenzen sind Zukunftskompetenzen

EKO-K.I.S.S. steht für



Ernährung



Konsum



Kinder



Influencer*innen



Social Media



Schule

Die zentralen Fragen des Projekts sind



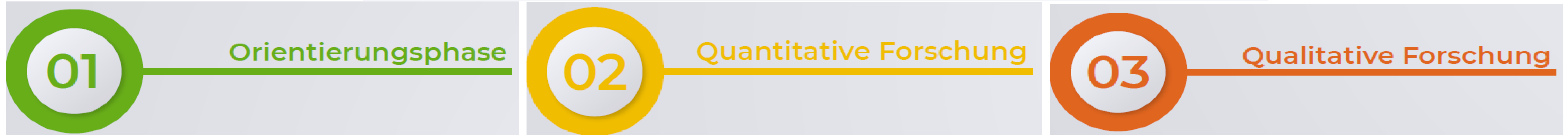
(Wie) wirken sich Social Media und Influencer*innen auf die Lebensrealität von jungen Menschen generell und im Sinne der Ernährungs- und Konsumkompetenz (Nutrition und Consumer Literacy) speziell aus?

Welche gender- und vielfaltssensiblen fachdidaktischen Herausforderungen ergeben sich hieraus?

Zielsetzung

In diesem jungen Forschungsfeld möchten wir einen Beitrag für ein besseres Verständnis der digitalen Lebensrealität von Kindern und Jugendlichen leisten, um Pädagog*innen dabei zu unterstützen, dies in der Schule entsprechend berücksichtigen zu können.

Methoden und Forschungsdesign



Gruppendiskussion mit Schüler*innen der 8. Schulstufe einer steirischen Mittelschule, hybrides Format (Sommersemester 2021; n = 6: 3 Mädchen* [M], 2 Buben* [J], 1 nicht-binäre Person [D])

Leitfadengestützte Expert*inneninterviews mit mit Vertreter*innen aus verschiedenen Bereichen der Jugendarbeit in der Steiermark, Online-Format (Sommersemester 2021; n = 5)

Partizipative Werkstätten mit Lehrpersonen, Online-Format (Sommersemester 2021; n = 61)

Online-Fragebogenerhebung mit Schüler*innen der 5.-8. Schulstufe in der Steiermark:

n = 827, Sommersemester 2020, repräsentativ in Bezug auf die Grundgesamtheit (N = 75.170) mit einem Konfidenzniveau von 99 %, (mit einer Fehlerspanne von +/- 4 %)

Online-Fragebogenerhebung mit Lehrer*innen, Hochschullehrenden und Studierenden des Lehramts in der Steiermark:

n = 385, Sommersemester 2020, repräsentativ in Bezug auf die Grundgesamtheit (N = 14.146) mit einem Konfidenzniveau von 95 % (mit einer Fehlerspanne von +/- 5 %)

Die Videos

In den folgenden fünf Videos stellen wir Einführungen in verschiedene Themenbereiche und dazu gehörende Ergebnisse vor, die sich im Rahmen des Projekts EKO-K.I.S.S. als Fokusbereiche herauskristallisiert haben. Sie sollen einen Überblick über die zentralen Schwerpunkte liefern und die wichtigsten Keyfacts aufzeigen. Sie dienen als Basis für weitere Vertiefungen und können gerne im Rahmen der unterrichtlichen Tätigkeit in Schule und hochschulischer Aus-, Fort- und Weiterbildung gezeigt werden.

EKO K.I.S.S. - Social Media und Schule | Video 5 von 5

Wie gehen wir aktuell mit den Themen Social Media und Influencer*innen in der Schule um? Was könnten Kinder und Jugendliche brauchen? Wie sieht es bei den Pädagog*innen aus? Wie könnten diese Themen in der Schule behandelt werden?

Lernen über Social Media und Influencer*innen in der Schule, Antworten der Pädagog*innen

70%	57%	48%
externe Expert*innen	unter aktiver Mitwirkung der Schüler*innen	als fächerübergreifendes Thema in allen Schulfächern

EKO K.I.S.S. - Einführung | Video 1 von 5

Was bedeutet EKO-K.I.S.S.? Mit welchen zentralen Fragestellungen und Themenbereichen beschäftigt sich das Projekt und warum?

verwendete Quellen

EKO K.I.S.S. - Influencer*innen | Video 2 von 5

EKO K.I.S.S. - Gender und Vielfalt | Video 3 von 5

Warum ist es wichtig, sich die Themen Social Media und Influencer*innen aus einer Gender- und Vielfaltsperspektive anzuschauen? Was bedeutet das für die Schule?

verwendete Quellen

EKO K.I.S.S. - Ernährung, Gesundheit und Konsum | Video 4 von 5

Quelle:

<https://ekokiss.phst.at/index.html>

GRAZ 2040: YOUNG PEOPLE ACTING.

Theaterlabor. Zukunftslabor. Praxislabor

Ein partizipatives Kultur-, Bildungs- und Forschungsprojekt
im Rahmen von „Graz Kulturjahr 2020“

Junge Menschen wagen den Blick. Sie entwerfen ihre Zukunft. Sie entwickeln szenische Entwürfe für eine Stadt, die sich radikal verändert haben wird. Ganz im Sinne der SDGs.



Laufzeit 2020 – 2021

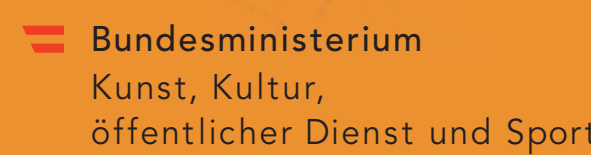
Projektleitung: Ao.Univ.-Prof. Mag. Dr. Michael Wrentschur und Mag. Martin Viereg

Projektträger: InterACT, Werkstatt für Theater und Soziokultur

Projektmitwirkende: Junge Erwachsene zwischen 18 und 28 Jahren

Projekt und Kooperationspartner:innen: Arbeitsbereich Sozialpädagogik am Institut für Erziehungs- und Bildungswissenschaft der Universität Graz; Südwind Steiermark; Armutsnetzwerk Steiermark; Clean Clothes Kampagne; ETC Graz; HLW Schrödinger Graz; INW Institut für Nachhaltiges Wirtschaften; Kenne deine Rechte; MoVe IT; RCE Graz-Styria – Zentrum für nachhaltige Gesellschaftstransformation an der Universität Graz; SDG Botschafter:innen; Steirischer Dachverband für offene Jugendarbeit; steiermark.gemeinsam.jetzt; Südwind Steiermark; Transition Graz Umweltbildungszentrum Steiermark; URBI – Fakultät der Universität Graz.

Projektförderer: Kulturjahr 2020, Land Steiermark, Bund



KURZBESCHREIBUNG

Die 17 SDGs (=UN-Nachhaltigkeitsziele) bildeten den Ausgangspunkt für die partizipative Entwicklung szenischer Entwürfe für ein sozial, ökologisch und ökonomisch radikal nachhaltiges Graz.

Die Idee: ... sich „in die Zukunft zu spielen“ und „von dort aus“ Blicke in die Gegenwart und auf (konfliktreiche) Phasen der Veränderung werfen.

„YOUNG PEOPLE ACTING“ verweist auf Handeln, Aktivismus und Schauspielen für mehr Nachhaltigkeit

Hauptakteur:innen und Co-Forscher:innen: Junge Erwachsene zwischen 18 und 28 Jahren

Weitere Mitwirkende: Expert:innen, Forscher:innen, Aktivist:innen, Vertreter:innen von Behörden und Politik.

METHODISCHE GESTALTUNG UND VERLÄUFE

Zur Anwendung kamen **Methoden partizipativer Theaterarbeit, des szenischen und qualitativen Forschens:**

- Interviews mit 24 Expert:innen/Forscher:innen/Aktivist:innen zu deren radikal nachhaltigen Zukunftsbildern
- Inhaltsanalytischen Auswertung der Interviews – Theatralisierung und Reflexion der Ergebnisse in szenischen Entwürfen als Grundlage für die partizipative Szenen- und Stückentwicklung
- „Selbstversuche“ und Interventionen im öffentlichen Raum
- Aufführungen und Diskussionen mit Expert:innen sowie Vertreter:innen von Politik und Behörden

SZENISCHE ENTWÜRFE UND WIRKUNGSWEISEN

- Die Transformation von Inhalten und Themen in Theaterszenen führte zur Verankerung dieser Inhalte, erzeugte starke Beteiligung und Resonanz bei den Projektmitwirkenden und beim Publikum.
- Vorstellungen und Ideen einer radikal nachhaltigen Zukunft konkretisierten sich szenisch in ihren vielschichtigen, miteinander verschränkten Dimensionen sozialer, ökologischer und ökonomischer Nachhaltigkeit.
Bildung im Jahr 2040 ist inklusiv und lebensnah – Ernährungssouveränität durch Gemeinschaftsgärten, lokale und solidarische Landwirtschaft – Verleihzentren mit großem Sortiment sind mittlerweile genauso üblich wie Bibliotheken – In der Region entstehen Kleidermanufakturen mit Rohstoffen wie Hanf oder Leinen aus dem Umland von Graz – Arbeitszeitverkürzung und neue Aufteilung des „Arbeitens“/ „Tätigseins“ – umfassende Aufwertung des Care Bereichs, u.a. in Pflege und Elementarpädagogik – Schaffung vieler neue Arbeitsplätze in den Bereichen Grünraumpflege, öffentlicher Verkehr, Community-Arbeit, ... – das Grundrecht auf Wohnen ist realisiert, die Wohnformen sind divers und intergenerativ, platz- und energiesparend.
- Ein inspirierendes Narrativ im Sinne einer anderen, möglichen Zukunft wurde erlebbar und sichtbar – Zukunftspessimismus wich neuen Perspektiven und Denkhaltungen
- Vorstellungskraft über die Stadt und die öffentlichen Räume wurden angeregt und gestärkt; neue Praktiken, Verhaltensweisen und Aneignungsformen wurden erprobt und realisiert.



Videoclips:

Schlossbergplatz

Griesplatz-1

Griesplatz-2



„Das Projekt hat meine Wahrnehmung des öffentlichen Raums in Graz total verändert. Die so selbstverständliche, aber dennoch so ungerechte Verteilung des öffentlichen Raums habe ich zuvor nie hinterfragt. Trotzdem blicke ich zuversichtlich auf die Zukunft von Graz, da es meiner Meinung nach genügend Potenziale gibt, die Graz zur Umwandlung zu einer sozial, ökologisch und ökonomisch nachhaltigen Stadt verhelfen können“ (eine Projektteilnehmerin).

Publikationen zum Projekt:

Michael Wrentschur (2022): GRAZ 2040: YOUNG PEOPLE ACTING. Entwürfe von jungen Erwachsenen für ein radikal nachhaltiges Graz.

In: Sozialpädagogische Impulse, Heft 03/2022, 40–43.

Michael Wrentschur (2023): Re-/Searching for „A better life for everyone“: Overcoming habits and exploring new behaviours and solutions for crises and problems by using participatory dramatic research methods, In: Sandra Hummel, Philipp Assinger, Christian Bauer, Thomas Brudermann, Andrea Jany, Martin Jury, Romana Rauter, and Mireille van Poppel (Ed.): Shaping Tomorrow Today – SDGs from multiple perspectives. Frankfurt: Springer VS, 355–373.



Steirische Jugendstrategie 2024

mit Aktionsplan

Sie gliedert sich in eine Vision,
zwölf Handlungsprinzipien,
zehn Themenfelder mit Zielen
und einem Aktionsplan.

- Vielfältig bilden* Bildung & Information
- Beteiligt sein* Partizipation & politische Bildung
- Gesund aufwachsen* Gesundheitsförderung & Prävention
- Geschützt sein* Gewaltschutz & Jugendschutz
- Einzigartig sein* Persönlichkeit & Identität
- Gemeinsam leben* Zusammenleben & Gemeinschaft
- Kulturell ausdrücken* Jugendkultur & Freizeit
- Hybrid aufwachsen* Digitalisierung & Medienkompetenz
- Regional wohlfühlen* Regionen & Kommunen
- Nachhaltig gestalten* Nachhaltigkeit & Klimaschutz

S.E.L.F.I.

Serious Learning Game für Inklusion

Serious Learning Game für Inklusion und zur Prävention von Mobbing am Arbeitsplatz

Projektziel: Entwicklung eines Serious-Games für Smartphones zu dem Thema Mobbing am Arbeitsplatz
Zielgruppe: Lehrlinge

Serious Learning Game

Serious Games gelten als Teilmenge von Lernspielen. Serious Games sind (digitale) Spiele, die nicht primär zum Zwecke der Unterhaltung oder Spaß dienen (Breuer/Bente 2010). Sie beinhalten pädagogische Elemente, die Wissen oder Fertigkeiten vermittelt. Serious Games werden auch im Kontext der Prävention angewendet.



<https://www.selfi.at/>

Mobbing

Mobbing ist ein massives Problem für Arbeitnehmer*innen und Auszubildende. Zwei Drittel der österreichischen Arbeitnehmer*innen haben Mobbing am Arbeitsplatz erlebt.

Projektschritte

1. Erarbeitung von Fallbeispielen
2. Spiel-Konzept-Entwicklung
3. Spiel-Entwicklung
4. Bewerbung

Spielinhalt: Ziel des Spieles ist, dass die Spieler*innen drei Mobbing-Situationen im Arbeitsalltag durchleben und diese im Spiel lösen. Hilfe erhalten Sie von einer Vertrauensperson und Wissensboxen. Es gibt drei Level zu den Themen: Alter, Herkunft und Geschlecht. Zudem ändern sich Rollen und Perspektiven im Spielverlauf: Selbstbetroffen als Lehrling, Bystander, Führungskraft.

Hi! Schön, dass du da bist! Dies ist ein Computerspiel zum Thema Mobbing am Arbeitsplatz! Das Spiel besteht aus drei Levels. In jedem Level wird eine andere Mobbing-Situation dargestellt und dabei nimmst du jedesmal eine

unterschiedliche Rolle ein. Finde heraus, was du gegen Mobbing tun kannst und wie du in dem Unternehmen einen angenehmen Arbeitsplatz mitgestalten kannst!



Rassismus ist eine Form von Diskriminierung, bei der Menschen aufgrund ihrer Herkunft, Religion, ihres Namens, ihres Äußeren oder ihrer (vermeintlichen) Kultur abgewertet werden.



Willkommen im Spiel, kli! Heute ist dein erster Arbeitstag als Lehrling! Mach dich auf den Weg in die Arbeit!



Willkommen im nächsten Level, du hast die erste Situation erfolgreich gelöst! Du bist jetzt im zweiten Lehrjahr und heute will die Chefin mit dir reden! Mach dich auf den Weg in die Arbeit!



Ich habe nicht verstanden, was ich tun soll und niemand hat es mir erklärt! Ich habe versucht, selbst eine Lösung zu finden, allerdings fehlen mir hierzu weitere Infos.

Geschlechtervielfalt: Intergeschlechtlich

Geschlechtervielfalt: Intergeschlechtlichkeit

From: Vertrauensperson

Description: Rein rechtlich gibt es in Österreich drei Geschlechter: Frauen, Männer und eine dritte Gruppe, die sich selbst im Personenstandsregister als: Divers oder Inter eintragen kann, oder aber den Geschlechtseintrag offen lassen oder ihn ganz streichen. Das dritte Geschlecht

- Nachrichten
- Nachrichten
- Nachrichten
- Welche Pflicht
- Rassismus
- Diskriminierung
- Gleichbehandlung
- Diskriminierung
- Sexuelle und geschlechtliche Orientierung
- Mansplaining
- Geschlechtervielfalt
- Geschlechtervielfalt

Wohnen für ALLE.

Ein politisch partizipatives Theater- und szenisches Forschungsprojekt zum Thema leistbares, menschenwürdiges, inklusives Wohnen.



LAUFZEIT 2019 – 2023

Projektleitung: Ao.Univ.-Prof. Mag. Dr. Michael Wrentschur

Projekträger: InterACT, Werkstatt für Theater und Soziokultur

Projektpartner: Arbeitsbereich Sozialpädagogik am Institut für Erziehungs- und Bildungswissenschaft der Universität Graz sowie Armutsnetzwerk Steiermark; Antidiskriminierungsstelle Steiermark, Armutskonferenz Österreich, Caritas Schlupfhaus, Caritas Wohnungssicherung, ETC Graz, Friedensbüro Graz, bawo (bundesarbeitsgemeinschaft wohnungslosenhilfe), Wohnplattform Steiermark, Hunger auf Kunst und Kultur, Verein AMSEL, Servicebüro „zusammen wohnen“ u.a.

Finanzierung: Stadt Graz, Land Steiermark, Bundeskanzleramt



KURZBESCHREIBUNG

- In einem **mehrstufigen partizipativen und szenischen Forschungs- und Gestaltungsprozess** wurden Wohnungsnot sowie prekäre Wohn- und Lebensformen untersucht und damit verbundene Probleme und Dynamiken szenisch zum Ausdruck gebracht.
- **Interaktive Forumtheateraufführungen** eröffneten Räume für das Erproben von Veränderungsideen und das Artikulieren von Lösungsvorschlägen.
- Gemeinsam wurden **40 konkrete Empfehlungen und politische Vorschläge** für leistbares, menschenwürdiges und bedürfnisgerechtes Wohnen in Graz und in der Steiermark entwickelt, die in behördliche und politische Räume und Gremien transferiert wurden.

METHODIK

Methoden und Verfahren szenisches Forschens (v.a. „Forumtheater“); Gruppendiskussionen und Expert:inneninterviews

Partizipative Forschungsstrategie –

Beteiligung von 600 aktiv Mitwirkenden und Mitforschenden in den verschiedenen Phasen eines Projekts:

- Betroffene von Wohnproblemen und prekären Wohnformen
- Fachleute zu den Themen Wohnen, Wohnpolitik, Wohnungslosenhilfe, Menschenrechts- und Antidiskriminierungsarbeit von Hochschulen/Forschungseinrichtungen, sozialen Diensten, sozialen Initiativen bzw. NGOs und Behörden
- die gesellschaftlichen Öffentlichkeit

PROJEKTPHASEN

- **Projekt-Auftakt:** Vernetzung, Gruppendiskussionen, gemeinsame Analyse, erste szenische Entwürfe (2019)
- **Community-Theater-Workshop:** Transformation von Erfahrungen mit Wohnungsnot und prekären Wohnformen in theatrale Szenen und Bilder (2019)
- **Entwicklung und Proben des Forumtheaterstücks WARE WOHNEN MENSCHENRECHT** – Dialogische Rückkoppelung und Validierung mit Adressat:innen und Professionellen (2019)
- **Interaktive Aufführungen VON WARE WOHNEN MENSCHENRECHT** – Der Dialog mit dem Publikum und die Suche nach Alternativen. Dokumentation und Auswertung aller Ideen für Veränderung (2019–2020)
- **Bürger:innenversammlung:** Verständigung über Vorschläge und Empfehlungen; Erstellen des Berichts (2020–2021)
- **Transfer von politisch Vorschlägen und Empfehlungen** – Dialogveranstaltungen mit behördlichen und politischen Vertreter:innen von Stadt Graz und Land Steiermark (2021–2022)

AUSGEWÄHLTE ERGEBNISSE

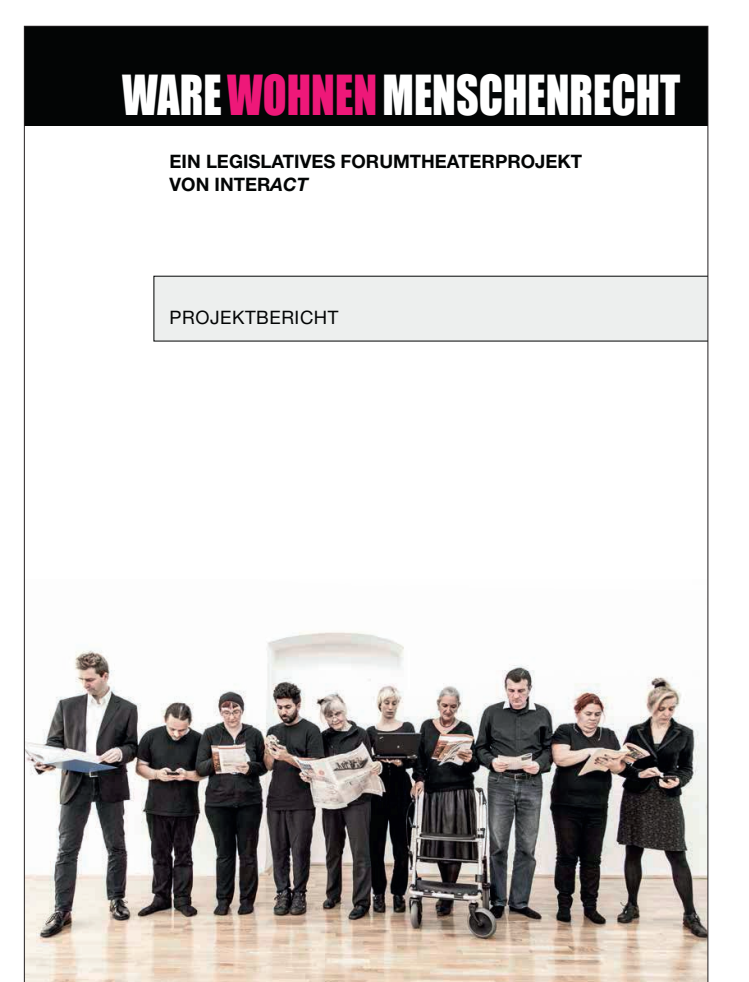
- Der **szenische Forschungsansatz** führte zu **lebensweltnahen, veranschaulichten Erkenntnissen und Lösungsvorschlägen**
- **Tabuisierte Themen** (z.B. prekäres Wohnen in Beherbergungsbetrieben) wurden einer (öffentlichen) Diskussion und Bearbeitung zugänglich gemacht
- **Umsetzung von Vorschlägen und Empfehlungen durch die Stadt Graz** wie z.B. vielfältige Maßnahmen zur Unterstützung einkommensschwacher Gruppen; neue Zugangsregeln für den kommunalen Wohnungsbau; Ausbau der Stadtteil- und Gemeinwesenarbeit

PUBLIKATIONEN ZUM PROJEKT

Wrentschur, M. (2024): *Die Wohnungsfrage in der Sozialen Arbeit szenisch und partizipativ verhandeln. Prozesse, Ergebnisse und Implikationen von WARE WOHNEN MENSCHENRECHT.* Erscheint in Birgit Bütow, Hannelore Reicher & Stephan Sting (Hrsg.): Österreichisches Jahrbuch für Soziale Arbeit, Ausgabe 6, Schwerpunkt „Die Neuausrichtung Sozialer Arbeit in Zeiten von Instabilität und Prekarisierung“. Weinheim und Basel. Beltz Juventa.

Wrentschur, M. (2023): *Housing for ALL. Procedures and results of a dramatic-participatory research project on the topic of affordable, adequate, and inclusive housing. A contribution to critical-engaged and political social work.* In: Arno Heimgartner, Hannelore Reicher & Elena Stuhlpfarrer (Hrsg.): Kritik und Engagement in der Sozialen Arbeit / Criticism and Commitment in Social Work. Band 10 der Schriftenreihe der ÖFEB-Sektion Sozialpädagogik. Leverkusen – Opladen: Verlag Barbara Budrich, 11–26.

Wrentschur, M. (2020): *WARE WOHNEN MENSCHENRECHT. Ein legislatives Forumtheaterprojekt von InterACT. Projektbericht mit Lösungsideen, Vorschlägen und Empfehlungen für ein leistbares, menschenwürdiges und bedürfnisgerechtes Wohnen in Graz und in der Steiermark.* Unter Mitarbeit von Brigitte Schaberl, Martin Vieregg und Wolfgang Rappel. Graz, Oktober 2020.



Digitale Kompetenzen von deutschen Schüler:innen im Längsschnitt. Ergebnisse der 1. und 2. Welle

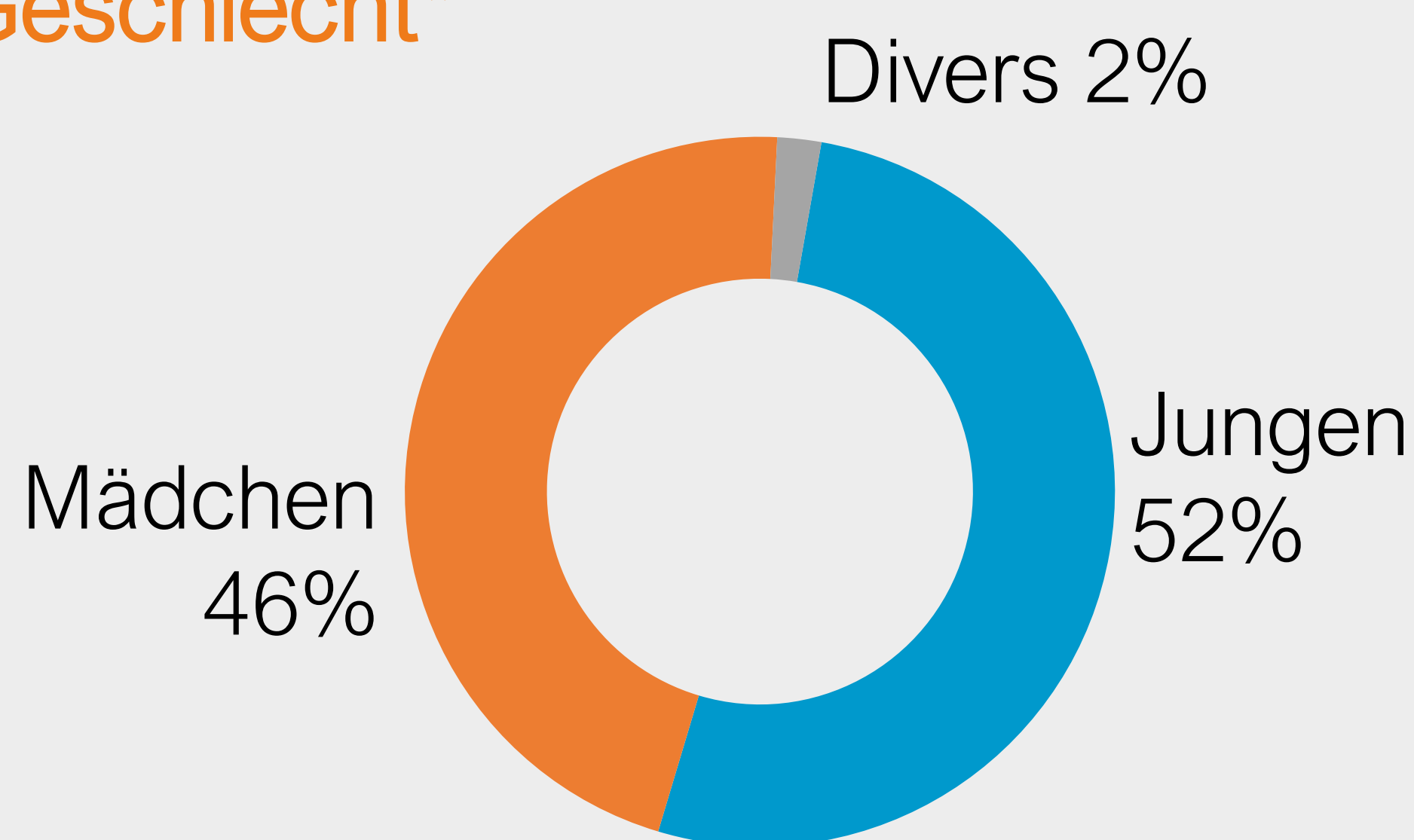
Natalia Wächter, Elena Stuhlpfarrer & David De Coninck

Die internationale Längsschnitt-Studie **ySKILLS** beschäftigt sich mit digitalen Kompetenzen von Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren. Dabei haben wir das **digitale Wissen** und die **Selbsteinschätzung** in vier Kategorien digitaler Kompetenzen untersucht. Wie haben sich die Kompetenzen nach einem Jahr Pandemie verändert? Welchen Einfluss haben Alter und Geschlecht?

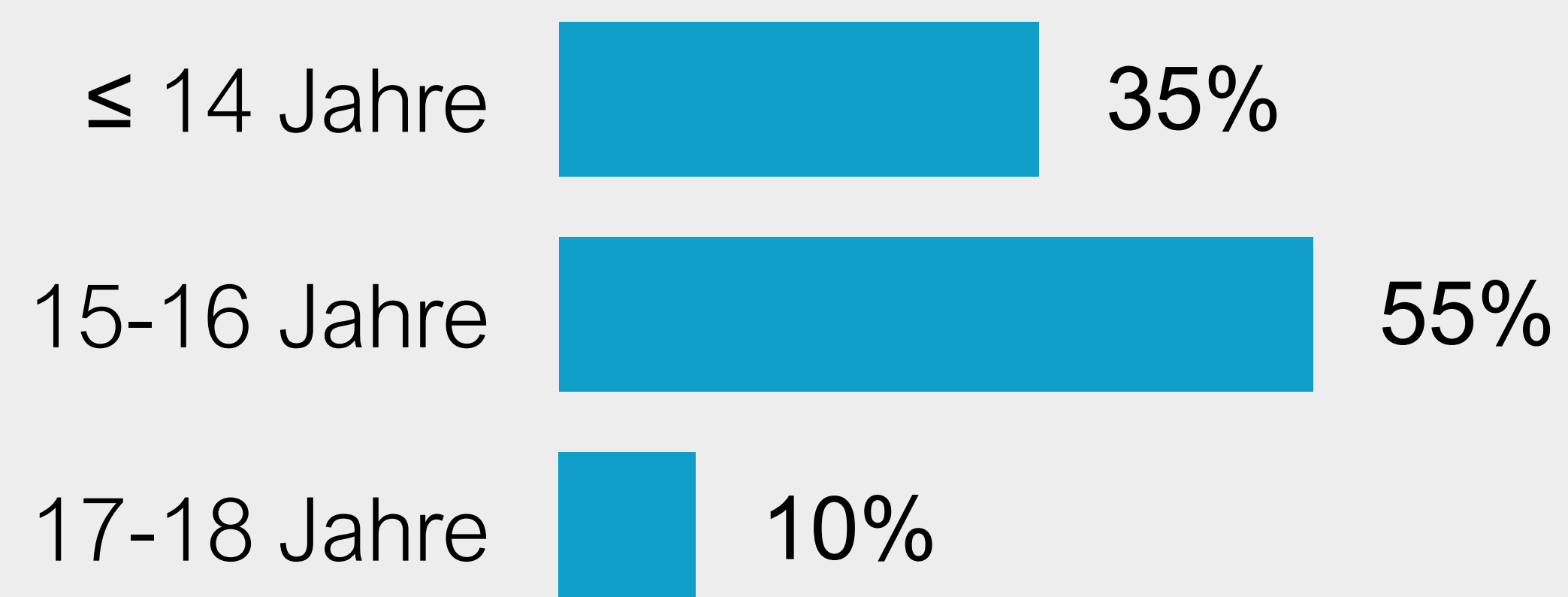
Forschungsdesign und Stichprobe

Die Untersuchung findet mittels Fragebogen in drei Wellen (2021, 2022, 2023) in sechs europäischen Ländern statt. In Deutschland wurden in der 1. Welle **1086 Schüler:innen** befragt, an der 2. Welle nahmen **1024 Schüler:innen** teil. Davon haben sich 446 Schüler:innen bereits an der ersten Welle beteiligt.

Geschlecht*



Altersgruppen*



*Die Grafiken geben die Geschlechts- und Altersverteilung der 2. Welle (N=1024) wieder.

Digitale Kompetenzen der Schüler:innen (N=466), die an beiden Wellen teilgenommen haben

Im Durchschnitt gaben die befragten Schüler:innen 2022 an, 66% der Tätigkeiten im Bereich **Kommunikation und Interaktion** sehr gut zu beherrschen, aber nur 40% der Tätigkeiten im Bereich **Information und Navigation**.

Kommunikation und Interaktion



Anwendungs- und technologische Kompetenzen



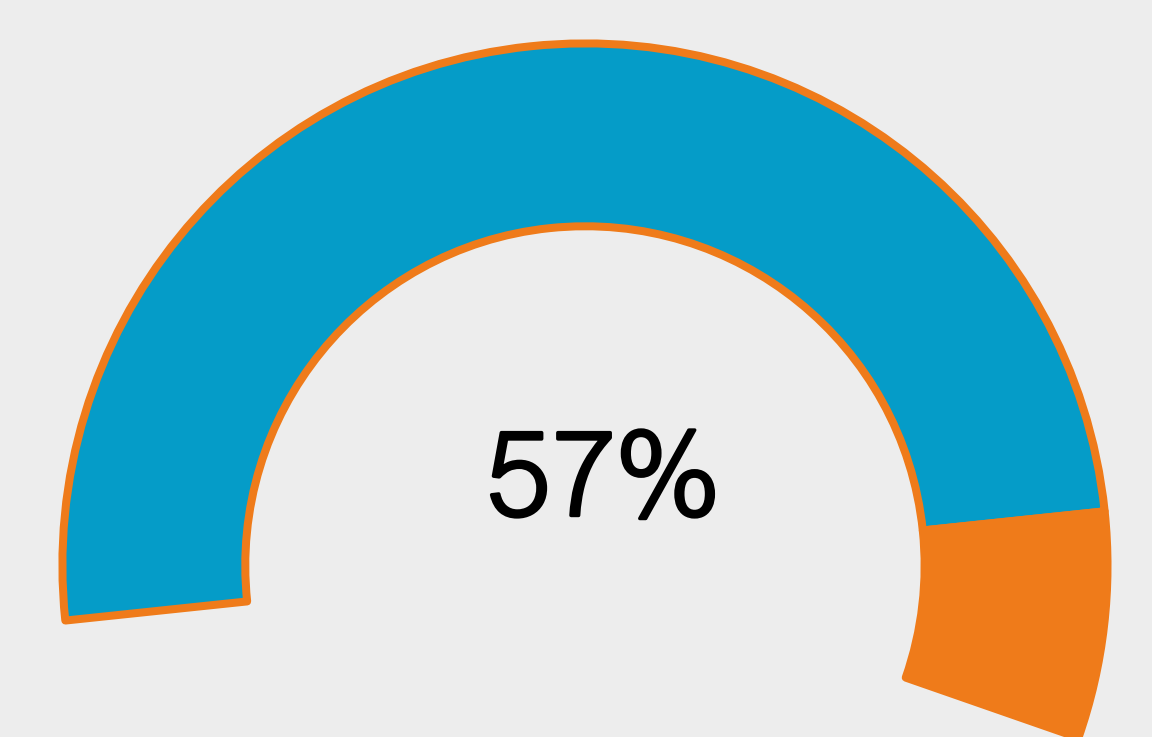
Produktion und Erstellung von Inhalten



Information und Navigation



Digitales Wissen*



* Die befragten Jugendlichen beantworteten eine Reihe von Fragen, die ihr tatsächliches Wissen über das Internet und digitale Technologien gemessen haben.

Wie haben sich die Kompetenzen nach einem Jahr Pandemie verändert?

Bei der Selbsteinschätzung kann in allen vier digitalen Kompetenzbereichen ein leichter Anstieg festgestellt werden, insbesondere bei **Anwendungs- und technologischen Kompetenzen**. Der durchschnittliche Prozentwert der richtigen Antworten in Bezug auf **digitales Wissen** stieg dagegen sogar um 7% – von 50% (2021) auf 57% (2022).

Conclusio: Das digitale Wissen ist gewachsen, ist aber auch notwendiger, daher weniger Anstieg bei der Selbsteinschätzung.

Welchen Einfluss haben Alter und Geschlecht?

Jungen und ältere Schüler:innen haben höhere Werte bei den **Anwendungs- und technologischen Kompetenzen**, Jungen auch bei **Information und Navigation**. Das **digitale Wissen** nimmt mit dem Alter leicht zu, aber es lassen sich keine Geschlechterunterschiede feststellen.

Conclusio: Mädchen haben gleich gute digitale Kompetenzen, schätzen sich aber als schlechter ein als Jungen das tun.