



Co-funded by  
the European Union

UNRUHE PRIVAT STIFTUNG

# TRAINING ON SOCIAL INNOVATION

## #5 - Gemeinschaftliches Gärtnern

---

Basierend auf Naschgarten, Österreich, Wien



# MODUL #1

Vorstellung des Programms und des  
Konzepts der sozialen Innovation

# Vorstellung TRIC

**Antrag:** Erasmus+ Small Scale Program

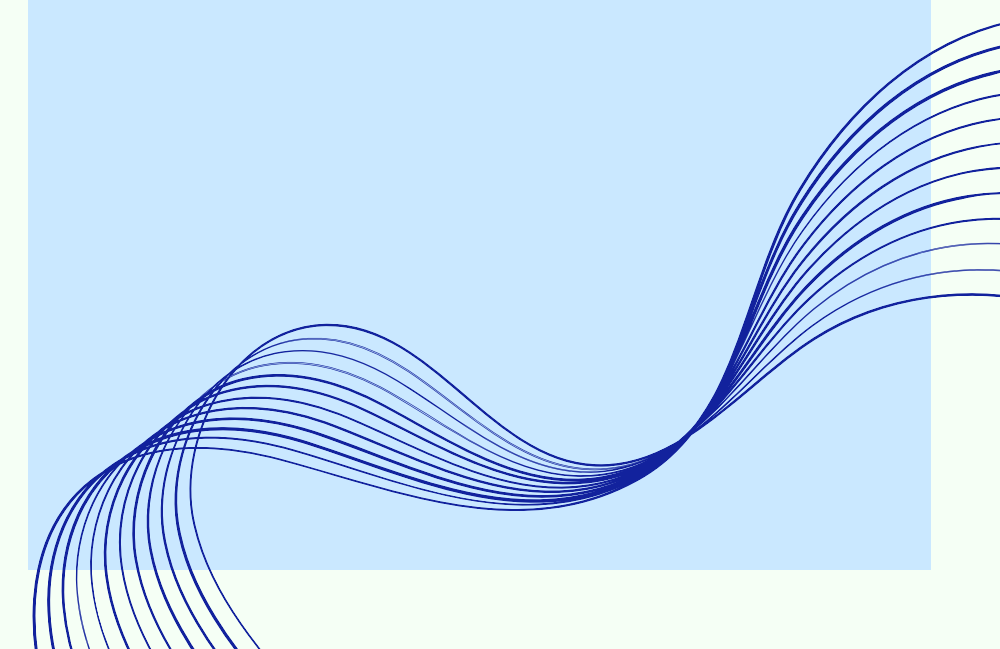
**Projekt:** TRIC – TRansferring social Innovation into Competencies

**Implementierungsphase:** 01/02/2023– 31/01/2024.

Im Rahmen des TRIC-Projekts suchten wir nach sozialen Innovationskompetenzen, indem wir bereits bewährte und erfolgreiche soziale Initiativen analysierten.

## Unsere Ziele:

- Stärkung der sozialen Innovationskompetenzen von Erwachsenen mit non-formalen Bildungsmethoden.
- Unterstützung der Übertragbarkeit von effektiven Methoden der sozialen Innovation, durch die Umwandlung von Projekten in Schulungsmaterial.
- Identifizierung der Kompetenzen, die soziale Innovationen aufweisen, welche für den Arbeitsmarkt angepasst werden können, und die Vermittlung dieser Kompetenzen an Erwachsene.



# TRIC AKTIVITÄTEN

01

FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG DER METHODIK ZU DEN MÖGLICHKEITEN DES TRANSFERS VON SOZIALER INNOVATION IN BILDUNGSMATERIALIEN

02

UMFRAGE UND AUFARBEITUNG VON SOZIALMARIE-GEWINNERN UND NOMINIERTEN PROJEKTEN

03

TRANSFORMATION VON METHODEN, DIE AUS SOZIALEN INNOVATIONEN GEWONNEN WERDEN KÖNNEN, IN SCHLÜSSELKOMPETENZEN

04

ESTELLUNG VON 5 SCHULUNGSPAKETEN AUF DER GRUNDLAGE VON FALLSTUDIEN ZUR SOZIALEN INNOVATION

05

20 ERWACHSENE STUDENTEN ENTWICKELN IHRE SOZIALEN INNOVATIONSKOMPETENZEN

06

DISSEMINATION DER ERGEBNISSE

The logo for Unruhe Privatstiftung features the word "UNRUHE" in large, green, uppercase letters, with "PRIVAT" in smaller, blue, uppercase letters nested within the letter "U". To the right, the word "STIFTUNG" is written in green, uppercase letters.

Das Hauptprojekt der Unruhe Privatstiftung ist die SozialMarie - Preis für soziale Innovation.

Die SozialMarie wurde 2005 ins Leben gerufen und ist der erste Preis für soziale Innovation in Europa. Jedes Jahr werden 15 herausragende soziale Innovationen in einem mehrstufigen Bewertungsverfahren unter Einbeziehung regionaler Expert\*innen und einer internationalen Jury ausgewählt. Die Gewinnerprojekte werden im Rahmen einer Preisverleihung in Wien der Öffentlichkeit vorgestellt. Die Unruhe Privatstiftung organisiert Workshops und Veranstaltungen, um die Siegerprojekte zu betreuen und um den Dialog über soziale Innovation in der Region Mittel- und Osteuropa zu fördern.

<https://sozialmarie.org/de>

Die Cromo-Stiftung wurde 2002 gegründet, um zur lokalen und regionalen Zusammenarbeit von Nichtregierungsorganisationen, Unternehmen und staatlichen Akteuren beizutragen und so eine partizipative, aktive und demokratische Gesellschaft in Ungarn und Europa zu stärken.

Die Grundwerte der Organisation sind Glaubwürdigkeit, Verantwortlichkeit, Professionalität und Innovation. Cromo möchte, dass lokale Organisationen gut verwaltet werden und effektiv arbeiten, damit Bürger\*innen vor Ort aktiv werden und sich engagieren, damit lokale Gemeinschaften lebendig und nachhaltig sind und damit eine integrative und tolerante Gesellschaft gefördert wird.

<https://www.cromofoundation.org>

# ÜBER SOZIALMARIE

Soziale Innovation entwirft Lösungen für dringende gesellschaftliche Herausforderungen. Sie schafft Raum für neue Denkansätze, gibt innovative Antworten und weist neue Wege. Damit reagiert sie entweder auf neue soziale Fragestellungen oder löst ein bekanntes Problem durch eine neue Herangehensweise. Dieses Handeln kann von der betroffenen sozialen Gruppe selbst ausgehen, es muss in jedem Fall von den Betroffenen mitgetragen und mitgestaltet werden. Auf diese Weise schafft soziale Innovation nachhaltige, beispielgebende Lösungen, die für andere zur Inspiration werden.

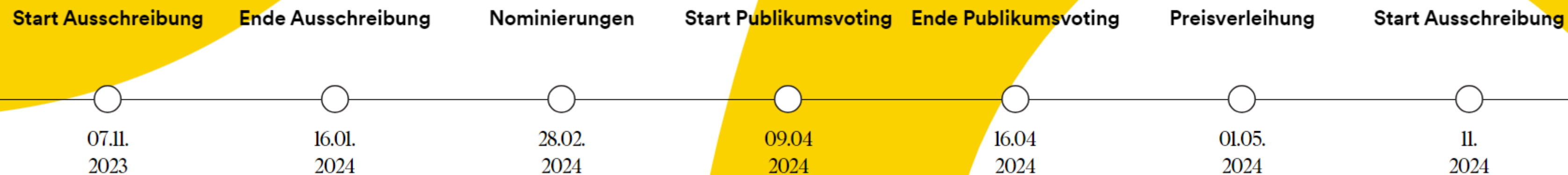
Definition soziale Innovation,  
Unruhe Privatstiftung

SozialMarie ist ein Preis für soziale Innovation, der jedes Jahr an 15 herausragende Projekte vergeben wird. Mit der ersten Ausschreibung im Jahr 2004 und der Verleihung im Jahr 2005 war sie der erste Preis für soziale Innovation in Europa. Neben einer finanziellen Anerkennung in Höhe von 55.000 € bietet SozialMarie vor allem eine öffentliche Plattform für sozial innovative Projekte in Mitteleuropa.

Teilnahmeberechtigt sind Projekte von Privatpersonen, gewerblichen Unternehmen, der Sozialwirtschaft (zivilgesellschaftliche Initiativen, NGOs, gemeinnützige Organisationen, Vereine) und der öffentlichen Verwaltung. Projekte, die in Österreich, Kroatien, der Tschechischen Republik, Ungarn, der Slowakei und Slowenien durchgeführt werden, sind zur Bewerbung eingeladen.

# ÜBER SOZIALMARIE (TEIL 2)

## Zeitplan



# VORSTELLUNG NASCHGARTEN, ÖSTERREICH - NOMINIERT 2023

**Nominiert 2023**

**Land:** Österreich

**Region:** Wien

**Sektor:** Zivilgesellschaft / Sozialwirtschaft

**Felder:** Bewusstseinsbildung, Gesundheit, Umweltschutz

**Projekthinhaber:** Naschgarten

**Verantwortliche Person:** Marina Hülssiep

## JURY-WÜRDIGUNG

Das Projekt Naschgarten - Von der Saat bis zum Teller - greift zwei wesentliche Herausforderungen unserer Zeit - ungesunde Lebensweise und Klimawandel - auf, indem es Gärtnern und Kochen mit dem Ziel verbindet, Kindern nachhaltige Umwelt- und Ernährungskompetenzen zu vermitteln. Es setzt dabei auf die, allen Kindern innewohnende, Offenheit zum Lernen und Entdecken.



# Soziale Innovation

## MISSION



### Was ist soziale Innovation?

Soziale Innovation bezieht sich auf den Prozess der Entwicklung und Umsetzung neuer, effektiver Lösungen für soziale oder ökologische Probleme.

Soziale Innovation soll langfristige Auswirkungen in großem Maßstab haben. Soziale Innovation wird traditionell durch gemeinnützige Organisationen vorangetrieben, aber auch die Wirtschaft ist offen für die Bewältigung der gesellschaftlichen Herausforderungen.

[Social Innovation - the What, Why and How \(viima.com\)](https://www.viima.com)

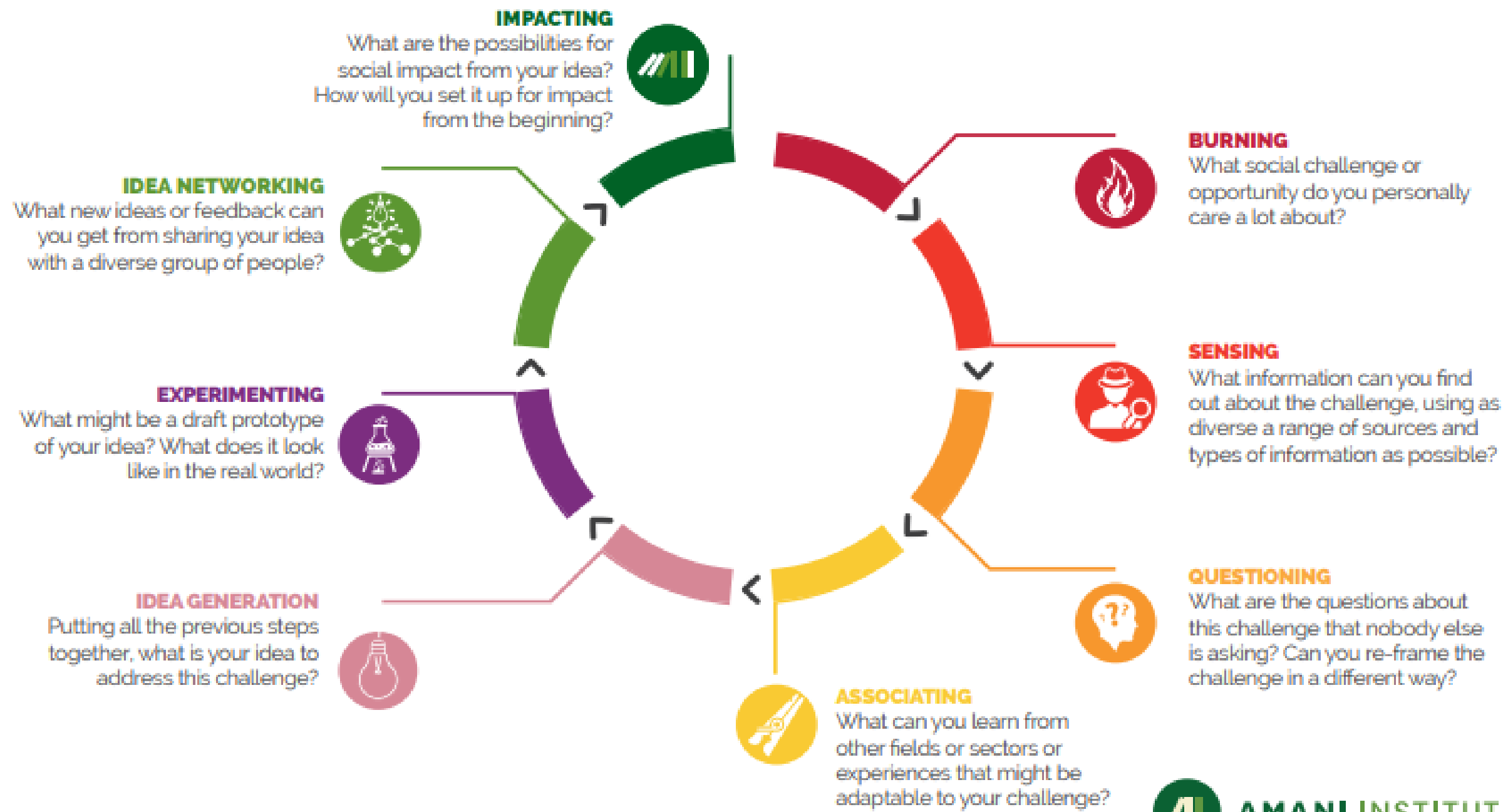
## VISION



# Model/Tool #1 - Social Innovation Framework

## AMANI SOCIAL INNOVATION FRAMEWORK

### 8 Steps to Creating a New Idea





# MODUL #2

Zur Idee, Vision und Mission

# ÜBUNG #1

Denke über Deine Idee nach

In welchen  
Gemeinschaften lebst  
Du?

**FRAGE 1**

Was sind die  
Bedürfnisse und  
Herausforderungen in  
Deiner Gesellschaft/  
Nachbarschaft/  
Gemeinschaft?

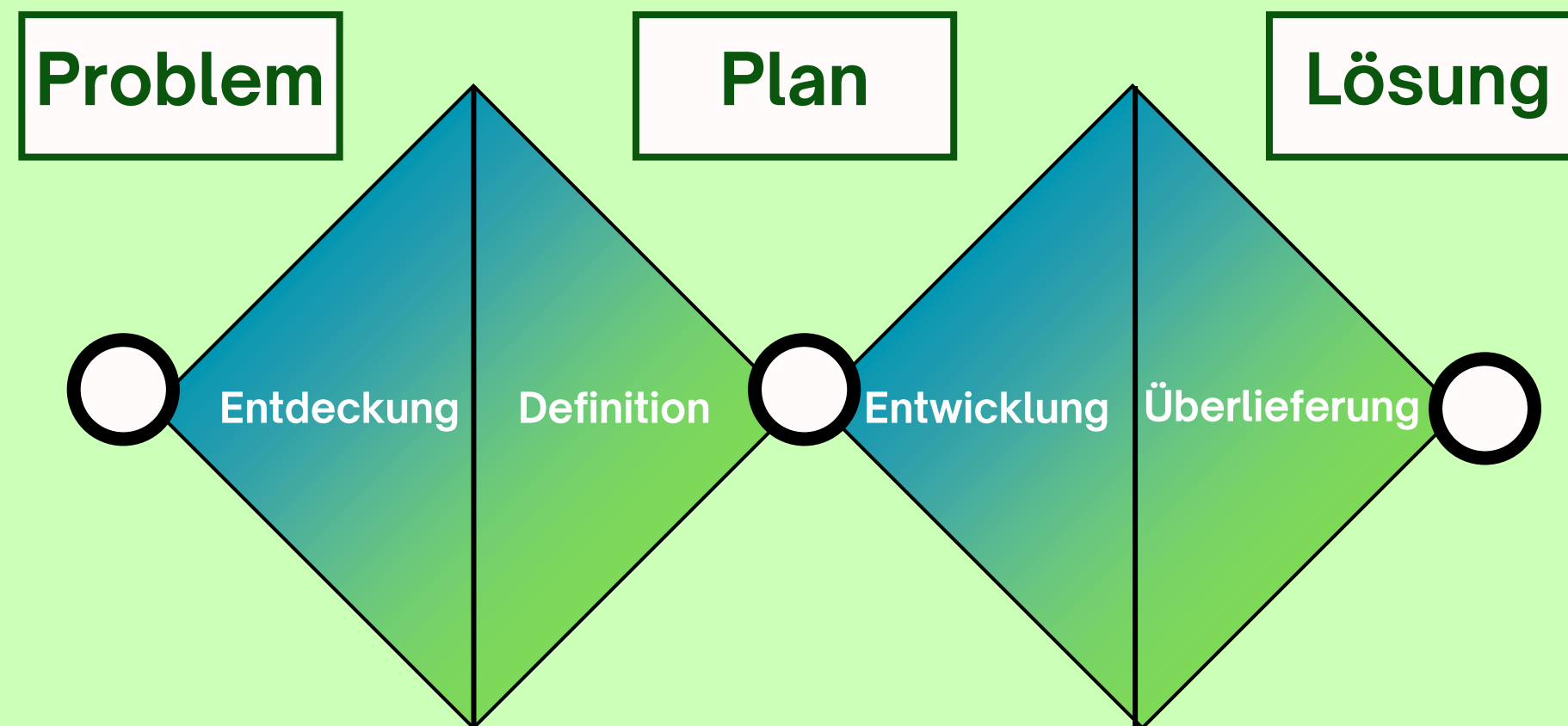
**FRAGE 2**

Welches sind Deine  
persönlichen  
Interessen in dieser  
Hinsicht?

**FRAGE 3**

# Model/Tool #2 – Ideen-Herausforderung

- Was ist das Kernproblem?
- Wie wird es definiert?
- Problemzentrierter vs lösungszentrierter Ansatz
- Generierung mehrerer Ideen – Brainstorming
- Auswahl der Besten – Ideen-Ranking



# Beispiel #1

## *Naschgarten - Idee*

The logo for 'trio' is located in the top right corner. It consists of the word 'trio' in a bold, lowercase, sans-serif font. To the right of the text is a decorative graphic of several thin, curved lines that sweep upwards and to the right, resembling a stylized wave or a series of overlapping arcs.

Jedes dritte Kind in Österreich ist übergewichtig oder adipös (ÖGK, 2020). Die Folgen für den Einzelnen und die Gesellschaft sind fatal. Eine Ursache ist, dass viele Kinder keinen Bezug mehr zu Lebensmitteln und deren Herkunft haben und ungesunde und klimaschädliche Lebensstile in unserer Gesellschaft vorherrschen.

Das Projekt „Naschgarten - Von der Saat bis zum Teller“ greift zwei wesentliche Herausforderungen unserer Zeit auf - ungesunde Lebensweise und Klimawandel - und kombiniert Gartenarbeit und Kochen mit dem Ziel, Kindern nachhaltige Umwelt- und Ernährungskompetenzen zu vermitteln. Es setzt auf die allen Kindern innewohnende Offenheit zum Lernen und Entdecken.

Das Lernangebot des Naschgarten-Projekts richtet sich an Kinder zwischen 3 und 14 Jahren. Kindergartengruppen und Schulklassen arbeiten vormittags mit Gartenharken und Kochlöffeln, während nachmittags alle willkommen sind, draußen zu sein und am Lagerfeuer zu kochen.

# Vision und Mission

## VISION



Bei der Visionsfindung handelt es sich um einen Prozess, in dem eine Gemeinschaft bzw. die Mitglieder einer Organisation die, von ihnen gewünschte Zukunft, definieren.

"Die Vision ist wie ein Leuchtturm, der eher beleuchtet als begrenzt, der eher die Richtung als das Ziel vorgibt."(James J.Mapes, Foresight First)

Ein Leitbild wird von einer Gemeinschaft/Organisation verwendet, um in einfachen und prägnanten Worten ihren Zweck bzw. ihre Ziele zu erklären. Die Erklärung ist im Allgemeinen kurz, entweder ein einzelner Satz oder ein kurzer Absatz.

## MISSION



# MODEL/TOOL #2

## KREATION EINER VISION UND MISSION

01

WIE STELLST DU DIR DIE IDEALE ZUKUNFT VOR?

02

WARUM MÖCHTEST DU DAFÜR ARBEITEN?

03

WIE MÖCHTEST DU DIESE GESTALTEN?  
PROGRAMME/SERVICES/LÖSUNGEN

04

WO MÖCHTEST DU ARBEITEN? GEOGRAPHISCHER BEREICH

05

FÜR WEN MÖCHTEST DU ARBEITEN? ZIELGRUPPE /  
PROFITEURE



# Übung #2

## *Kreiere eine Vision*

WIE SIEHST DU DIE  
IDEALE ZUKUNFT?  
KURZFRISTIG?  
LANGFRISTIG?

WAS  
MÖCHTEST DU  
MACHEN?

IN WELCHER  
GEMEINSCHAFT/  
GESELLSCHAFT/  
NACHBARSCHAFT  
MÖCHTEST DU LEBEN?

WELCHES SIND  
DEINE  
PERSÖNLICHEN  
INTERESSEN IN  
DIESER HINSICHT?

WIE MÖCHTEST DU  
BEITRAGEN?

# ÜBUNG #3

DENKE ÜBER DEINE IDEE NACH

trick

Was möchtest  
Du für die  
ideale Zukunft  
machen?

FRAGE 1

Warum  
möchtest Du  
beitragen?

FRAGE 2

Wie möchtest  
du es  
erreichen?

FRAGE 3

Für wen?

FRAGE 5

Wo?

FRAGE 4

# Beispiel #2-Naschgarten – Vision und Mission

## VISION



**Eine gesunde Zukunft für jedes Kind in  
Verbindung mit der Natur**

**Wir bieten einen Zugang zu Natur und  
Gesundheit - vom Saatgut bis zur fertigen  
Mahlzeit.**

## MISSION



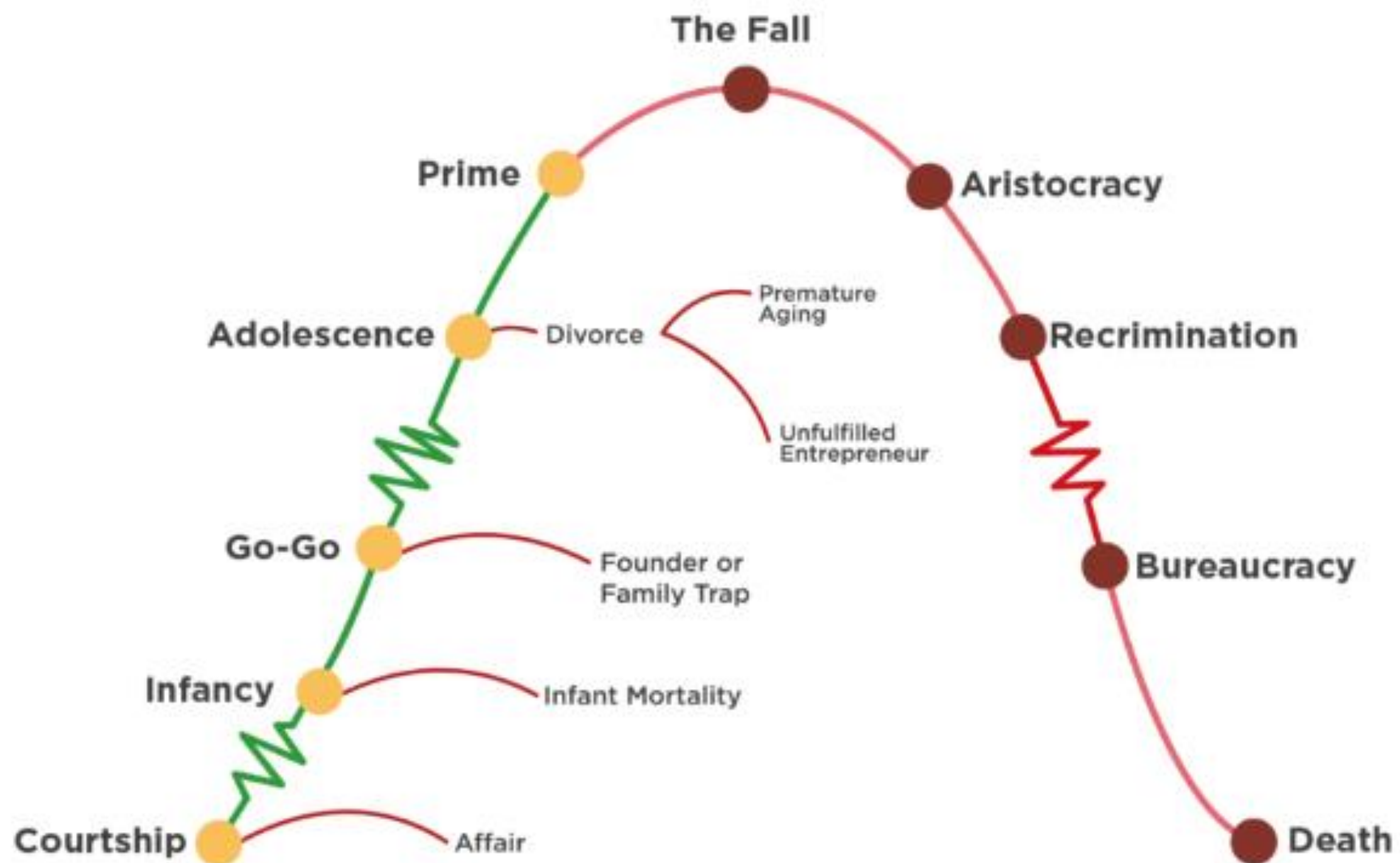


# MODUL #3

Erste Schritte

# Model/Tool #3 Projektlebenszyklus

tric



# MODEL/TOOL #3

## PROJEKTLEBENSZYKLUS – 10 SCHRITTE (TEIL 1)

01

**COURTSHIP** – IN DER ANFANGSPHASE GEHT ES UM DIE ENTWICKLUNG DER IDEE, DIE KAPITALBESCHAFFUNG UND DIE GRÜNDUNG DES UNTERNEHMENS.

02

**INFANT** – WIE DER NAME SCHON SAGT, IST DIESE PHASE DER BEGINN DER LAUFENDEN PROJEKTE. DAS RISIKO DER KINDERSTERBLICHKEIT BESTEHT.

03

**GO-GO-** DIE DINGE WERDEN HEKTISCH, VIELLEICHT CHAOTISCH. MAN KANN IN DIE GRÜNDER-FAMILIEN-FALLE GERATEN, IN DER DIE PROJEKTAKTIVITÄTEN UND DAS FAMILIENLEBEN IN KONKURRENZ ZUEINANDER TRETEN.

04

**ADOLESCENT-** DAS PROJEKT BEGINNT SICH SELBST ZU DEFINIEREN UND SEINEN PLATZ EINZUNEHMEN. ES KANN ZU EINER SCHEIDUNG KOMMEN, ENTWEDER DURCH VORZEITIGE ALTERSERSCHEINUNGEN ODER DURCH ENTTÄUSCHTE TEILNEHMER/GRÜNDER.

05

**PRIME** – IN SEINER BLÜTEZEIT IST DAS PROJEKT FIT, GESUND UND RENTABEL.

# MODEL/TOOL #3

## PROJEKTLEBENSZYKLUS– 10 SCHRITTE (TEIL 2)

06

**THE FALL**- DIE HAUPTPHASE ENDET, WENN DIE PROJEKTTEILNEHMER\*INNEN IHREN BISS VERLIEREN

07

**ARISTOCRATIC**-TAS PROJEKT BLEIBT AUFGRUND SEINER ERFOLGE UND SEINER PRÄSENZ STARK, VERLIERT ABER MARKTANTEILE, DA ES DEN TECHNOLOGISCHEN VERÄNDERUNGEN UND MARKTTRENDS ZUM OPFER FÄLLT.

08

**RECRIMINATION**- ZWEIFEL, PROBLEME UND INTERNE STREITIGKEITEN ÜBER RÜCKSCHRITTE KÖNNEN DAZU FÜHREN, DASS DAS PROJEKT SEINEN ZWECK VERLIERT.

09

**BUREAUCRACY**- INTERN AUF PROZESSE UND VERFAHREN FOKUSSIONERT, STREBT DAS PROJEKT EINEN AUSSTIEG ODER EINE VERÄUSSERUNG AN

10

**DEATH**- WENN DIE ORGANISATION SICH NICHT ERNEUERN KANN, WIRD SIE GESCHLOSSEN, VERKAUFT, GEHT IN KONKURS ODER VERÄUSSERT IHRE VERMÖGENSWERTE.

# BEISPIEL #3 - NASCHGARTEN



## ERSTE SCHRITTE

Sie begannen mit der Einrichtung eines SOS-Kinderdorfs als Inkubator. Anschließend reichten sie ihre Idee zusammen mit dem Business Canvas ein und entwickelten ihr Konzept im Rahmen dieses Inkubationsprogramms weiter. Zusätzlich nahmen sie an einem zweiten Inkubator teil, der ihnen ein Preisgeld von 20 000 EUR zusprach. Dies diente ihnen als erster Ausgangspunkt.

Ohne Teach for Austria, das Inkubatorprogramm und die begleitende finanzielle Unterstützung wären sie wesentlich langsamer vorangekommen. Zu dieser Zeit war eine der Mitgründerinnen mit ihrem derzeitigen Job unzufrieden und hegte den starken Wunsch, das Unternehmen weiterzuführen. Währenddessen war die zweite Mitgründerin schwanger, was ihnen zusätzliche Flexibilität verschaffte. Die persönliche Motivation spielte bei ihrer Entscheidung eine entscheidende Rolle.

Aus finanzieller Sicht sorgte die Elternzeit für ein stabiles Einkommen während dieser Zeit. Die Mitgründerin profitiert derzeit von einem Gründungsstipendium, und dank der Elternzeit haben sie nun sowohl die Zeit als auch die finanziellen Ressourcen, um sich ihrem Unternehmen zu widmen.



# BEISPIEL #3 Naschgarten – Herausforderungen und Lösungen

## HERAUSFORDERUNGEN

## LÖSUNGEN

Bedarf an  
wachsendem  
Personal

Sie suchten einen dritten Geldgeber und benötigten einen männlichen Partner, da eine Kollegin schwanger war. Es erwies sich als schwierig, eine geeignete Person zu finden, die bereit war, für ein geringes Entgelt zu arbeiten. Obwohl sie zwei starke Frauen waren, erkannten sie die Notwendigkeit einer männlichen Präsenz. Die ersten Versuche im Internet waren erfolglos, und der Erfolg kam durch Mundpropaganda. Diese Person hatte ähnliche Ideen, Werte und einen ähnlichen Hintergrund, da sie an der gleichen Universität studiert hatte. Nach einem kurzen Vorstellungsgespräch wurde er Mitglied des Teams. Drei Monate später führten sie ein weiteres Gespräch, um festzustellen, ob sie weiter zusammenarbeiten wollten oder nicht.

Lange  
Vorbereitungs-  
zeit

Es war eine umfangreiche Arbeit, die Standorte einzurichten, abhängig von den Wetterbedingungen. Nach 10 Monaten der Finanzierung konnten sie ihre ersten Kinder begrüßen. Die Idee trieb sie voran und sie genossen die Aktivitäten im Freien, die sie miteinander verbanden. Sie neigen dazu, sich auf bevorstehende Aufgaben zu konzentrieren, anstatt über abgeschlossene Aufgaben nachzudenken. Wenn sie zu dritt zusammenkommen, planen sie, eine Eigenschaft, die oft mit einem weiblichen Ansatz in Verbindung gebracht wird.

Fehlende  
Sachkompetenz bei  
der Organisations-  
entwicklung

Es wurde Unterstützung beim Aufbau der Organisationsstruktur benötigt. Obwohl es in den Gründungsprogrammen Mentoren gab, waren mehr Zeit und intensive Bemühungen erforderlich, um die Organisation und ihre Mitglieder vollständig zu verstehen. Es wird vorgeschlagen, die Organisation von Anfang an bewusst aufzubauen.

# ÜBUNG #4

Mache eine Liste von Dos und Don'ts basierend auf der Projektbeschreibung

# CHECKLISTE, DOS UND DON'TS

**trıc**

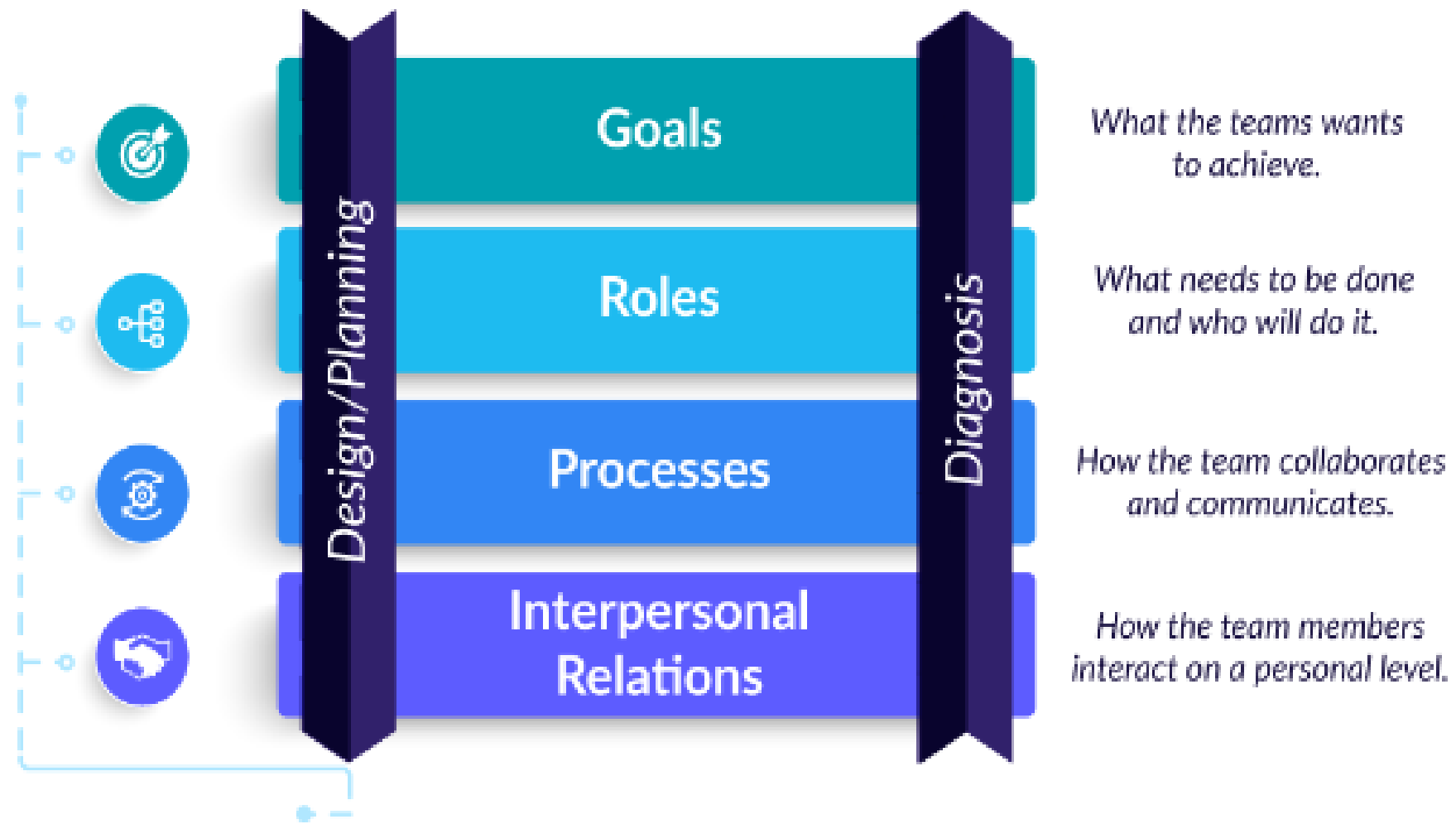


# **SKILL #1 TEAM MANAGEMENT**

Team-Management-Fähigkeiten beziehen sich auf die Fähigkeit, eine Gruppe von Personen effektiv zu führen, zu koordinieren und zu beaufsichtigen, um gemeinsame Ziele zu erreichen.

# Model/Tool #4 Bedarfsanalyse

## GRPI Model of Team Effectiveness



Das GRPI-Modell ist ein Rahmen für die Entwicklung von Teams und die Verbesserung von Organisationen. Das Modell wurde von Richard Beckhard und David Gleicher entwickelt und konzentriert sich auf vier Schlüsselemente, die für ein erfolgreiches Funktionieren von Teams notwendig sind:

**Ziele:** Dazu gehört die Klärung des Zwecks und der Ziele des Teams. Teams brauchen ein gemeinsames Verständnis ihres Auftrags, ihrer Vision und der spezifischen Ziele, auf die sie hinarbeiten.

**Rollen:** Die Festlegung klarer Rollen und Verantwortlichkeiten für jedes Teammitglied ist von entscheidender Bedeutung. Dazu gehört, dass festgelegt wird, welchen Beitrag jedes Teammitglied leisten soll, und dass sichergestellt wird, dass jeder seine individuellen und kollektiven Aufgaben versteht.

**Abläufe:** Teams brauchen wirksame Prozesse und Verfahren, um ihre Arbeit ausführen zu können. Dazu gehören Kommunikationskanäle, Entscheidungsfindungsmethoden und Workflow-Strukturen.

**Zwischenmenschliche Beziehungen:** Der Aufbau positiver Beziehungen zwischen den Teammitgliedern ist unerlässlich. Dazu gehört die Förderung einer unterstützenden und kooperativen Teamkultur, die Förderung effektiver Kommunikation und die konstruktive Lösung von Konflikten.

# MODEL/TOOL #5 TEAM-MANAGEMENT-FÄHIGKEITEN

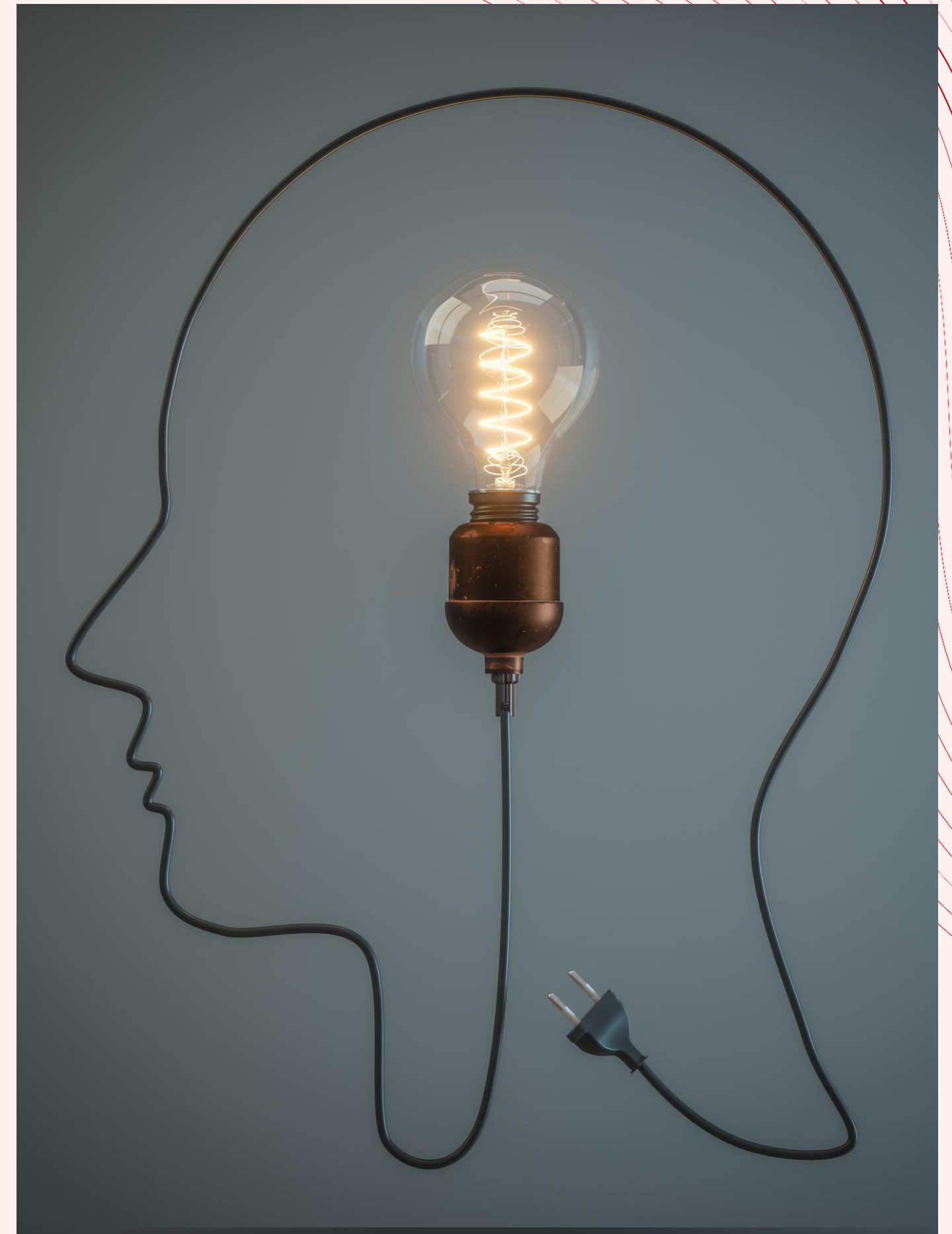


## SIND EINE REIHE VON FÄHIGKEITEN, WIE ZUM BEISPIEL...

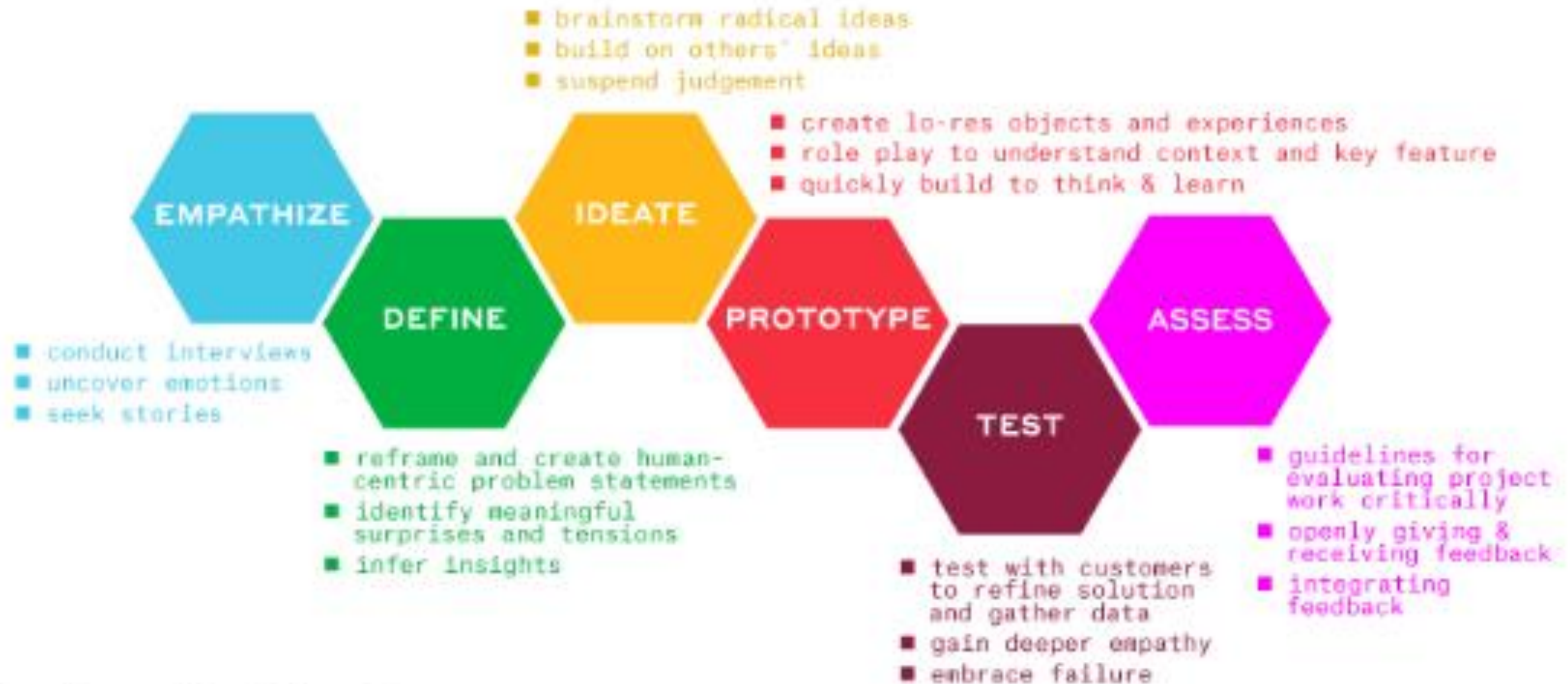
- **Kommunikation:** Klarer und offener Dialog zur Vermittlung von Zielen und Erwartungen.
- **Führungsqualitäten:** Das Team inspirieren und auf gemeinsame Ziele hinführen.
- **Organisation:** Effiziente Planung, Koordinierung und Einhaltung von Fristen.
- **Delegieren:** Aufgaben auf der Grundlage der eigenen Stärken zuweisen und die Teammitglieder befähigen.
- **Motivation:** Förderung der positiven Einstellung, Anerkennung von Leistungen, Schaffung eines unterstützenden Umfelds.
- **Lösung von Konflikten:** Konflikte umgehend ansprechen, den Zusammenhalt des Teams wahren.
- **Entscheidungsfindung:** Rechtzeitige, fundierte Entscheidungen, bei Bedarf unter Einbeziehung des Teams.
- **Anpassungsfähigkeit:** Flexibilität, um Pläne und Strategien bei Bedarf anzupassen.
- **Problemlösung:** Analyse von Herausforderungen, Förderung des kritischen und kreativen Denkens.
- **Einfühlungsvermögen:** Die Perspektiven und Gefühle der Teammitglieder verstehen und berücksichtigen
- **Zeitmanagement:** Effiziente Zuweisung von Ressourcen, Festlegung realistischer Zeitpläne.
- **Rückmeldung:** Geben Sie konstruktives Feedback für Wachstum und Verbesserung.
- **Teambildung:** Aktive Pflege der Zusammenarbeit und des Zusammengehörigkeitsgefühls
- **Strategisches Denken:** Ausrichten der Teamziele auf die langfristigen Ziele der Organisation.
- **Coaching und Entwicklung:** Fördern Sie das berufliche Wachstum durch Mentorenschaft und Kompetenzentwicklung.

# SKILLS #2 KREATIVES DENKEN

Kreatives Denken bezieht sich auf die Fähigkeit, innovative und originelle Ideen, Lösungen oder Ansätze für Probleme zu entwickeln. Dazu gehört es, über den Tellerrand zu schauen und unkonventionelle Perspektiven zu erkunden, um zu neuen und wertvollen Erkenntnissen zu gelangen.



## Design Thinking Process Diagram\*



# Model/Tool #5 Gestalterisches Denken

Design Thinking ist ein menschenzentrierter, iterativer Problemlösungsansatz, der sich darauf konzentriert, die Bedürfnisse und Erfahrungen der Nutzer zu verstehen, um innovative und effektive Lösungen zu schaffen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf Empathie, Zusammenarbeit und Experimentieren. Der Design Thinking-Prozess besteht in der Regel aus den folgenden Phasen:

**Einfühlen:** Verständnis der Bedürfnisse, Motivationen und Herausforderungen der Benutzer durch Gespräche, Beobachtungen und Interaktionen.

**Definieren:** Eindeutige Formulierung des Problems auf der Grundlage der in der Empathie-Phase gewonnenen Erkenntnisse. Entwicklung einer nutzerzentrierten Problemstellung, um den Designprozess zu leiten.

**Entwicklung von Ideen:** Generierung eines breiten Spektrums an kreativen Ideen, um das definierte Problem anzugehen. Mut zum freien Denken und Brainstorming im Team.

**Prototyp:** Erarbeitung greifbarer Darstellungen der ausgewählten Ideen. Prototypen können verschiedene Formen annehmen, wie z. B. Skizzen, Wireframes oder physische Modelle, um Konzepte zu visualisieren und zu testen.

**Testen:** Sammeln von Feedback zu den Prototypen von Anwendern und Interessengruppen. Feedback unterstützt, um die Lösungen iterativ zu verfeinern und zu verbessern.



# ÜBUNG #5

Basierend auf der  
Projektbeschreibung,  
mache eine Liste von Dos  
und Don'ts

## CHECKLISTE DOS und DON'TS

**tríc**

# Beispiel #4-Naschgarten

## Gestalterisches Denken

Der Naschgarten greift zwei wesentliche Herausforderungen unserer Zeit auf - ungesunde Lebensweise und Klimawandel -, indem er Gärtnern und Kochen mit dem Ziel verbindet, nachhaltige Umwelt- und Ernährungspraktiken zu vermitteln. An mindestens sechs Terminen im Laufe eines Schuljahres besuchen Kindergruppen den Naschgarten, um im Zyklus der Jahreszeiten zu gärtnern und am Lagerfeuer gesunde und saisonale Gerichte zu kochen. Neben dem Säen, Jäten, Ernten und Naschen steht auch das spielerische Erforschen des Bodens und der Pflanzenwelt auf dem Programm. Durch die wiederholte Teilnahme können die Kinder Berührungängste mit Erde und Insekten abbauen. Durch praktisches Lernen und ausgelassenes Spielen im Freien, durch Ernten und Verkosten der eigenen "Früchte" können die Kinder ihre Liebe zu gesunden Lebensmitteln entdecken und langfristig verankern.



# MODUL #4

WACHSTUM UND ENTWICKLUNG





# SKILL #3 - SEKTORÜBERGREIFENDE ZUSAMMENARBEIT

Die Fähigkeit zur sektorübergreifenden Zusammenarbeit bezieht sich auf die Fähigkeit, über verschiedene Sektoren, Branchen oder Bereiche hinweg effektiv zu kooperieren und zu arbeiten. Es geht darum, Personen oder Organisationen mit unterschiedlichem Hintergrund zusammenzubringen, z. B. aus dem öffentlichen Sektor, der Privatwirtschaft, gemeinnützigen Organisationen, der Wissenschaft usw., um komplexe Herausforderungen anzugehen oder gemeinsame Ziele zu erreichen.

# Beispiel #5 Naschgarten: Sektorübergreifende Zusammenarbeit

**Öffentlicher Sektor:** Die größte Innovation ist die Zusammenarbeit mit öffentlichen Kindergärten und Schulen, wodurch Kinder aller Herkunft erreicht werden und gesundheitliche Chancengleichheit gefördert werden kann. Durch die Sensibilisierung der beteiligten Institutionen und Elementarpädagog\*innen können grundlegende Umwelt- und Gesundheitskompetenzen langfristig in der Wiener Volks- und Schulpädagogik verankert werden.

**Privat- und Geschäftsbereich:** Ein kleinerer Teil der Kosten wird durch Querfinanzierungsprojekte (Ausrichtung von Kindergeburtstagen, Festivals, Vermietung des Geländes) und private Spenden von Personen und Unternehmen gedeckt.

**Zivilgesellschaftlicher Sektor:** Vor 1,5 Jahren wurde ein Netzwerk mit ähnlichen NGOs initiiert. Regelmäßige Treffen fanden statt um Erfahrungen auszutauschen und Pläne zu diskutieren.

# MODEL/TOOL #8

trio

Institutionalisierung

**Finde Freiwillige und  
Kolleg\*innen mit denen Du  
arbeiten möchtest**

AUFBAU VON PERSONAL

**Entwirf eine interne  
Kommunikation und  
verwende Social Media für  
die externe**

KOMMUNIKATION

**Kreiere einen Budget, sowie  
einen Kosten- und  
Ertragsplan**

FINANZIELLE FRAGEN

**Mache eine Struktur und  
definiere Rollen und  
Verantwortlichkeiten**

ROLLEN UND  
VERANTWORTLICHKEITEN

**Liste die wichtigsten  
Aufgaben und mache eine  
Prozessbeschreibung**

MINIMALE  
PROZESSENTWICKLUNG

# BEISPIEL #6-NASCHGARTEN-



## FRÜHZEITIGE INSTITUTIONALISIERUNG DES PROJEKTS

### **Minimale Prozessentwicklung**

Das Projekt erstreckt sich über ein ganzes Schuljahr und ist in verschiedene Arbeitspakete gegliedert:

AP I: Zielgruppenakquise und Terminplanung

AP II: Entwicklung der Unterrichtsinhalte mit laufenden Anpassungen je nach Wetter, Gartenthemen und Gruppenbedarf

AP III: Pädagogische Arbeit vor Ort, einschließlich Lebensmitteleinkauf, Küchendesinfektion, Klassenleitung, Aufräumarbeiten und Dokumentation

AP IV: Auswertung und Wirkungsmessung mit interner Teamauswertung

AP V: Laufende Garten- und Geländepflege während der gesamten Projektlaufzeit

### **Finanzielle Fragen**

Der Bau des Naschgartens sowie die Umsetzung des Prototyps wurden hauptsächlich von der Future Wings Foundation finanziert. Ein kleinerer Teil unserer Kosten wird durch Querfinanzierungsprojekte gedeckt.

### **Kommunikation**

Soziale Medien: <https://www.facebook.com/NaschgartenWien>

# ÜBUNG #6

Basierend auf der  
Projektbeschreibung,  
mache eine Liste von Dos  
und Don'ts

## CHECKLISTE, DOS UND DON'TS

**trıc**





# MODUL #5

Nachhaltigkeit und Zukunftspläne

Unter sozialer Wirkung versteht man alle signifikanten oder positiven Veränderungen, die soziale Ungerechtigkeiten und Herausforderungen lösen oder zumindest angehen.

#### Phasen der SW:

- Formulierung des übergreifenden sozialen Problems
- Identifizierung von Ressourcen und Bedürfnissen
- Festlegung von Zielen und Strategien
- Überwachung der Ergebnisse, Analyse der Zahlen
- Entwicklung und Innovation

## MODEL/TOOL #9 SOZIALE WIRKUNG

**tríc**

# Showcase #8-Naschgarten-Soziale Wirkung und Zukunftspläne

## SOCIAL IMPACT



Die laufende und abschließende Evaluation des Pilotprojekts des Jahres 2022 ergab positive Effekte in Bezug auf Ernährungswissen und -verhalten, Umweltbewusstsein, körperliches und geistiges Wohlbefinden sowie Persönlichkeitsentwicklung der Kindertageteilnehmer\*innen.

Seit Mai 2022 finden Kurse für Kindergärten und Grundschulen statt. Für die Zukunft ist eine Aufwertung der Programme in Bezug auf die Teilnehmerzahl, sowie hinsichtlich der Zielgruppen (Erwachsene und Menschen mit Behinderungen) und der weitere Ausbau des Geländes (Spielplatz und Amphitheater) geplant. Ab 2025 entsteht ein weiterer Standort im 23. Bezirk.

## FUTURE PLANS



**tr>c**

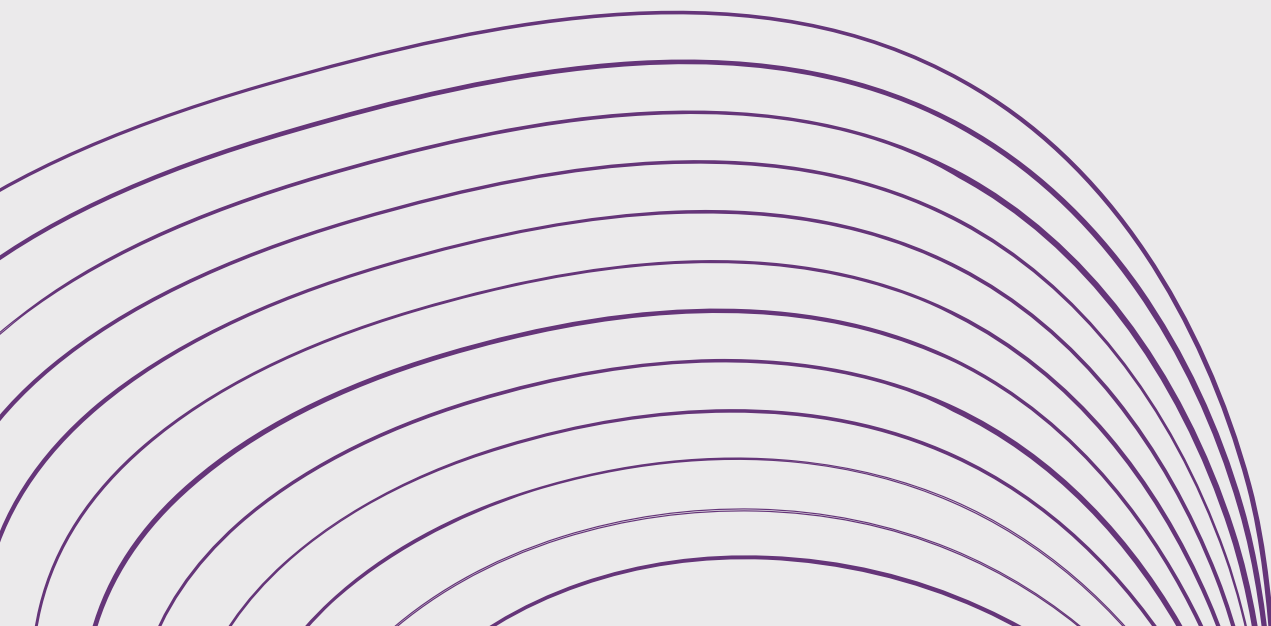
# ÜBUNG #7 – AKTIONSPLAN



**Wenn Du ein  
Entscheidungsträger wärst,  
wie würdest Du beginnen?**



**Was kannst Du als  
Bürger\*in tun?**



**Vielen Dank für Deine  
Aufmerksamkeit!**



**Co-funded by  
the European Union**

**DISCLAIMER:**

*Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der OeAD-GmbH wider. Weder die Europäische Union noch die OeAD-GmbH können dafür verantwortlich gemacht werden.*



**Co-funded by  
the European Union**