

PROJEKT EVALUATION

Tausche Bildung für Wohnen

Infos

Träger: Tausche Bildung für Wohnen e.V.
Ort: Duisburg (Deutschland)
Projekt-ID: Gexsi #27
Project Link: <https://www.tauschebildung.org>

Förderzeitraum

Start: 22. September 2020
Ende: offen

So unterstützen wir Tausche Bildung für Wohnen

Finanziell: Spende an den Verein
Sichtbarkeit: Aktivierung Mediennetzwerk

Inhalt

Teil 1 – Beitrag zu den 17 UN-Nachhaltigkeitszielen (SDGs)	Seite 2
Teil 2 – Impact Bewertung	Seite 4
Anhang / Erläuterungen	Seite 8

TEIL 1

Beitrag zu den 17 UN-Nachhaltigkeitszielen (SDGs)

SDG:

Erläuterung:



Hochwertige Bildung

Verbesserte Bildungschancen für Kinder und Jugendliche aus benachteiligten Vierteln



Weniger Ungleichheiten

Reduktion der Ungleichheit zwischen wohlhabenden und sozial schwachen Vierteln



Nachhaltige Städte und Gemeinden

Aufwertung vernachlässigter Viertel durch gelebte Integration und friedvolles nachbarschaftliches Miteinander.

TEIL 2

Impact Bewertung

Zusammenfassung:

<i>Kategorie:</i>	<i>Score:</i>
<hr/>	
1. Sustainable Development Goals	
1.1 People	9,0
1.2 Planet	7,5
2. Social Innovation	
2.1 Disruptive Idee	7,8
2.2 Social Entrepreneurship	8,2
2.3 Impact Model	8,2
3. Opportunity	
3.1 Hebelwirkung	
8,3	
3.2 Qualitätssicherung	8,8
3.3 Win-Win Situation	8,7
<hr/>	

Bewertung im Detail:

Kategorien + Fragen:

Score: Kommentar:

1. Sustainable Development Goals *

1.1 People

Werden relevante Zielgruppen, Menschen am Rande der Gesellschaft erreicht?	9,0	Der Verein richtet sich gezielt an Kinder und Jugendliche in benachteiligten Stadtteilen.
Engagement für eine offene, humane Gesellschaft, soziale Integration?	10,0	Gelebte Integration, Förderung eines friedvollen nachbarschaftlichen Miteinanders, Bildungs- und Chancengerechtigkeit sind zentrale Ziele.
Verbesserung der Lebensqualität / Zugang zu Waren und Dienstleistungen des Grundbedarfs (base-of-the-pyramid Märkte)	8,0	Die Betreuungsangebote verbessern die Lebensqualität
Score	9,0	

1.2 Planet

Schutz unseres Planeten	7,5	Nachhaltigkeit als ein Thema, das durch die Bildungspaten mit vermittelt bzw vorgelebt wird.
Achtsamer Umgang mit Ressourcen; Beitrag zu einer circular / sharing economy; bewirkt Umdenken, Verhaltensänderungen	7,5	Achtsamer Umgang mit Ressourcen wird durch die Bildungspaten vorgelebt bzw. vermittelt, stößt Umdenken an.
Score	7,5	

*Bewertung übergeordneter Wirkungsdimensionen, die sich als roter Faden durch mehrere SDGs ziehen.

2. Social Innovation*

2.1 Disruptive Idee

Inspirierendes, mutiges Konzept	7,5	Neues Konzept für Brennpunktgebiete, Rad wird nicht grundlegend neu erfunden.
Neue Akteure ("beyond the usual suspects")	8,0	Jugendliche aus anderen Stadtteilen bzw Regionen werden angezogen
Attraktives, aktuelles Thema; neue Erkenntnisse / Einsichten	8,0	Neue Ansätze zur Stärkung des Miteinanders sind enorm gefragt!
Score	7,8	

2.2 Social Entrepreneurship

Entrepreneurial spirit	8,0	Verein arbeitet als Sozialunternehmen
Tragfähiges, ethisches Geschäftsmodell	8,2	Günstiger Wohnraum als Hebel, um Bildungsarbeit mitzufinanzieren!
Alle Kompetenzen im Team / Organisation	8,5	Der Verein ist professionell aufgestellt, Team mit langjähriger Erfahrung
Score	8,2	

2.3 Impact Model

Plausible Wirkungskette	8,0	Die App lenkt Nutzer auf erfahrene Träger (teils mit eigener Wirkungsmessung)
Potenzial zur Skalierung / Replikation	7,5	Skalierung hängt vom Zugriff auf bereitgestellten Wohnraum ab.
Impact in der Governance Struktur abgesichert	9,0	Projekt ist strukturiert als gemeinnütziger Verein
Score	8,2	

*Schließt das Konzept des Social Entrepreneurship mit ein. Social Innovation bezieht sich vorrangig auf die Idee, Social Entrepreneurship auf das Mindset der dahinterstehenden Macher bzw. Changemaker.

3. Opportunity

3.1 Hebelwirkung

Wir können mit unseren Mitteln etwas bewegen	8,5	Verbindung von Gexsi zur Impact Factory, Stadt Duisburg, regionale Medien
Günstiger Zeitpunkt / günstige Gelegenheit	9,0	Kick-off der regionalen Suche metropolregion.gexsi.com
Projekt befindet sich an einem kritischen Punkt zur Skalierung / Replikation	7,5	Kritische Entwicklungsphase schon länger ein Thema, jetzt mit neuem Schwung.
Score	8,3	

3.2 Qualitäts-Check

Positive Referenzen	9,0	Vielfach ausgezeichnetes Projekt
Ausschluss von Reputationsrisiken	8,5	Keine Risiken bekannt, starke Governance durch gemeinnützigen Verein
Team, Projekt bekannt o hinreichend geprüft	9,0	Projekt und Team persönlich bekannt
Score	8,8	

3.3 Win-Win-Situation

Projekt trägt zu einem ausgeglichenes Portfolio bei (SDGs, regionale Quoten, Spende / Invest)	8,5	Bildung als wichtiges SDG, regionale Quote NRW; jedoch international weniger relevant
Projekt hilft, mediale Reichweite und Sichtbarkeit zu generieren	8,5	Projekt ist in der Region bekannt, attraktiv für Berichterstattung
Einfache Umsetzbarkeit (Abstimmung mit Team, Mittelflüsse, rechtlicher Rahmen etc)	9,0	Direkter Kontakt mit dem Team; Spende an Verein
Score	8,7	

ANHANG

Erläuterungen

Datum: 20. September 2020
Bewertung durch: Andreas Renner Gexsi Founder
Andrea Rebensburg Gexsi Team

Legende:

0	trifft gar nicht zu (kick-out)
1-3	trifft kaum zu
4-6	trifft zu
7-9	trifft voll zu
10	trifft ganz außerordentlich zu

Hinweise:

Gewichtung
Ein Aspekt kann, wenn als besonders relevant eingestuft und entsprechend gekennzeichnet (fett), doppelt gewertet werden (Methodik analog zum Wahlomat)

Methode
Bewertung durch Gexsi Teammitglied (Senior Level) + Challenge/Review durch mindestens ein zweites Teammitglied; optional Einbindung Externer; Ergebnis immer als Konsens.