






Sit'N'Skate | Projektbewertung

GOOD Project ID: #49

#	Fragen	Punkte	Begründung
Teil A GOOD Scorecard			
1	PEOPLE Löst das Projekt ein drängendes soziales oder gesellschaftliches Problem?	Score	
1-1	Lebensbedingungen verbessern Verbessert das Projekt das Wohlergehen, die Gesundheit oder die Lebensbedingungen von Menschen? Verbessert es den Zugang zu grundlegenden oder lebensnotwendigen Gütern und Dienstleistungen?	9,0	Durch niedrigschwellige Bewegungserfahrung wird Menschen mit Behinderung ein sicherer Umgang mit dem Rollstuhl gelehrt, um damit das Selbstbewusstsein und die Bewältigung des alltäglichen Lebens zu stärken.
1-2	Relevante Zielgruppe Werden relevante Zielgruppen erreicht, etwa Menschen, die benachteiligt sind, ausgegrenzt werden oder in schwierigen bzw. prekären Verhältnissen leben?	10,0	Durch das Projekt soll die Teilhabe und Gemeinschaft von Rollstuhlfahrern und Menschen mit Behinderung gestärkt werden.
1-3	Teilhabe und gesellschaftlicher Zusammenhalt Fördert das Projekt Toleranz, Inklusion, gesellschaftliche Teilhabe, Gleichstellung der Geschlechter oder ein friedliches Zusammenleben? Generiert es über den eigenen Projektkontext hinaus neue, fair bezahlte Jobs und trägt so zum gesellschaftlichen Wohlstand bei?	9,0	Das Projekt setzt sich allgemein zum Ziel die Gesellschaft inklusiver zu gestalten und vorherrschende Vorurteile zu zerstören und damit die Sicht auf behinderte Menschen zu verändern. Durch das Projekt werden Jobs im sozialen Sektor geschaffen.
	Score	9,3	
2	PLANET Schützt das Projekt unserer Umwelt und schont natürliche Ressourcen?	Score	
2-1	Schutz der natürlichen Lebensgrundlagen Hilft das Projekt, terrestrische oder maritime Ökosysteme zu sichern oder zu regenerieren? Schützt es Biodiversität? Trägt es dazu bei, dem Klimawandel entgegenzuwirken?	1,0	Umweltschutz ist kein Handlungsfeld. Das Projekt fokussiert sich ganz auf die Thematik Inklusion und Toleranz.
2-2	Schonung natürlicher Ressourcen Stärkt das Projekt einen achtsamen Umgang mit begrenzten natürlichen Ressourcen? Leistet es einen Beitrag zu einer Kreislaufwirtschaft? Bewirkt es ein Umdenken oder Verhaltensänderungen hin zu mehr Umweltbewusstsein oder Tierschutz?	2,0	Das Projekt setzt sich nicht mit der Thematik Umweltschutz auseinander. Allerdings regt das Projekt und seine Veranstaltungen allgemein dazu an, eigene Verhaltensweisen im Alltag zu reflektieren.
2-3	Vorbildfunktion Hält die Organisation, die das Projekt durchführt, ihren eigenen ökologischen Fußabdruck gering und vermeidet so Umweltbelastungen? Gibt es Selbstverpflichtungen oder Zertifizierungen für Umweltschutz oder Klimaneutralität?	6,0	Es sind wenig Informationen zum ökologischen Fußabdruck der Organisation bekannt. Da sie aber vor allem lokal agieren und schlank aufgestellt sind, liegt die Vermutung nahe, dass der ökologische Fußabdruck und Umweltbelastungen gering sind.
	Score	3,0	
3	GAMECHANGER Ist das Projekt innovativ und hat mit seiner Vision das Potenzial für echten Wandel?	Score	
3-1	Soziale Innovation Handelt es sich um eine disruptive Idee, die Lösungswege neu denkt? Werden soziale oder ökologische Herausforderungen auf ganz neue, vielleicht ungewöhnliche Art und Weise gelöst? Hat die Idee die Strahlkraft, um vielerorts zu wirken – "an idea worth spreading"?	9,0	Bei dem Projekt handelt es sich um eine disruptive, innovative Idee. Die sozialen Herausforderungen von Inklusion und Teilhabe am gesellschaftlichen Leben von Menschen mit Behinderung werden auf eine spannende Art und Weise angegangen.
3-2	Entrepreneurial Spirit Zeigt das Team Eigeninitiative, Agilität und Unternehmergeist? Hat es die Ambition, das Projekt groß zu machen? Setzt das Team auf Offenheit und Kooperationen, um den Ansatz und damit den positiven Impact zu skalieren? Überzeugt das zugrunde liegende Geschäftsmodell?	8,0	Das Team von Sit'N'Skate zeigt enormen Unternehmergeist und Eigeninitiative. Die Gründer sind absoluter "Macher" und sorgen dafür, dass Projekt an immer mehr Orten zu etablieren. Es gibt noch Raum für Verbesserungen in Bezug auf ein finanziell selbsttragendes Geschäftsmodell.
3-3	Machbarkeit Verfügt das Team über die notwendigen Ressourcen bzw. Fähigkeiten, um die angestrebten Ziele zu erreichen? Hat das Projekt eine Struktur, die eine gute Balance zwischen "Purpose" und "Profit" wahrt? Verfügt das Projekt über positive Referenzen oder starke Fürsprecher?	8,0	Der Verein arbeitet professionell, hat natürlich als kleiner Akteur bzw. gemeinnütziges Projekt begrenzte Möglichkeiten und Ressourcen, sowohl finanziell als auch personell. Das Projekt verfügt aber über starke Fürsprecher, wie z.B. Supr Sports.
	Score	8,3	

4	WIN-WIN Können wir das Projekt mit unseren Mitteln wirksam unterstützen?	Score	
4-1	Hebelwirkung Können wir mit unserer Unterstützung in Form von Geld, Medienarbeit oder Know-How einen signifikanten Beitrag leisten? Ist das Projekt noch jung oder befindet es sich in einer kritischen Entwicklungsphase? Profitiert das Projekt von der zusätzlichen Sichtbarkeit?	9,0	Sit'N'Skate möchte sich in weiteren deutschen Städten langfristig etablieren. Durch die Medienarbeit von GOOD besteht die Chance das Projekt bekannter zu machen, um weitere personelle Unterstützung und Fürsprecher zu finden sowie eventuell in noch mehr deutschen Städten durchzustarten.
4-2	Guter Zeitpunkt Gibt es einen konkreten Anlass wie etwa eine laufende Crowdfunding- oder Medienkampagne, die begleitet werden kann? Hat das Thema besondere Aktualität? Ist der Lösungsansatz in dieser Form im GOOD Portfolio noch nicht vertreten?	8,0	Es gibt keinen konkreten Anlass für die Unterstützung zum jetzigen Zeitpunkt. Allerdings ist gerade die Sommerzeit die aktivste Zeit für das Projekt mit vielen verschiedenen Events und Aktionen.
4-3	Community Engagement Hat das Projekt einen Bezug zu einer Region, in der die GOOD Community stark vertreten ist? Wurde es von der Impact Community empfohlen oder prämiert? Wurde es über ein Community Voting ausgewählt?	8,0	Das Projekt hat bereits seit längerem unsere Ausmerksamkeit und befindet sich daher seit einiger Zeit auf unserer Watchlist. Der starke Bezug zu Deutschland ist für uns und unsere Community von großem Interesse
	Score	8,3	
Teil B	Beitrag zu den 17 Zielen		
Gewicht	Begründung		
***	SDG #10 - Weniger Ungleichheiten Stärkung der Teilhabe und Inklusion von Rollstuhlfahrern und Menschen mit Behinderung am gesellschaftlichen Leben sowie Abbau von Vorurteilen		
**	SDG #3 - Gesundheit und Wohlergehen Durch niedrigschwellige Bewegungserfahrung und Anleitungen Menschen mit Behinderung die Bewältigung des alltäglichen Lebens erleichtern		
**	SDG #17 - Partnerschaften zur Erreichung der Ziele Zur Realisierung von Ideen und Erreichen von Zielen arbeiten sie mit anderen gemeinnützigen Organisation zusammen		
**	SDG #11 - Nachhaltige Städte und Gemeinden Förderung einer toleranten und inklusiven Gesellschaft in der niemand zurück bleibt		
*	SDG #4 - Hochwertige Bildung Eine eigene Lernplattform hilft Rollstuhlfahrern bei einem besseren Umgang mit dem Rollstuhl		

Teil C	Erläuterungen		
	Scorecard		17 Ziele
Methode	Die Scorecard besteht aus 4 Kategorien mit je drei Fragen, die alle gleich gewichtet werden. Sie spiegelt damit wider, welche Aspekte wir als besonders wichtig ansehen. Die Kriterien sollen zur Reflexion anregen. So ist ein Projekt nicht zwingend weniger wertvoll, wenn es in der Kategorie "Planet" weniger hoch punktet, da nicht jedes Projekt den Schutz unseres Planeten zum Ziel hat. Dennoch hat die Unterscheidung zwischen People und Planet eine wichtige Funktion. Sie hilft, die Fülle der SDGs, zu denen ein Projekt beitragen kann, leicht verständlich zu strukturieren. Oftmals wird im Zusammenhang von Nachhaltigkeit von einem Dreieck von People, Planet und Profit (oder auch Prosperity oder Progress) gesprochen. Für uns gehört ist das dritte "P" integraler Bestandteil der People-Dimension und hat zudem mit der Kategorie "Gamechanger" zu tun, wo das Potenzial eines Projekts, positiven Wandel zu erzeugen, abgeschätzt wird.		Wir setzen alle Projekte, die wir unterstützen, in Bezug zu den 17 SDGs. Die Scorecard ist so ausgelegt, dass soziale Innovationen, die zu einer Vielzahl von SDGs beitragen, in aller Regel deutlich höher punkten als Projekte, die sehr eng auf nur eines oder sehr wenige SDGs ausgerichtet sind (wie etwa ein Windpark). Wir gewichten die SDGs, indem wir für die SDGs, zu denen das Projekt den relevantesten Beitrag leistet, jeweils 1 bis 3 Sterne verteilen, insgesamt maximal 10.
Legende	Die Bewertung findet auf einer Skala von 0 bis 10 Punkten statt und wird für die Darstellung in Prozentzahlen umgerechnet. In welchem Ausmaß trifft die jeweilige Scorecard Frage zu:		
	0 gar nicht ("Kick-out Kriterium")		
	1 nahezu nicht (10%)		
	2 nicht wirklich (20%)		
	3 nur sehr bedingt (30%)		
	4 zu einem gewissen Teil (40%)		
	5 zu einem guten Teil (50%)		
	6 mehrheitlich (60%)		
	7 zum größten Teil (70%)		
	8 zum allergrößten Teil (80%)		
	9 voll und ganz (90%)		
	10 ganz außergewöhnlich ("ein gamechanger")(100%)		
Aktuelle Bewertung			
Datum	30 Juni 2023		
Expert:innen	Andrea Rebensburg, Andreas Renner		
Kontakt	andreas@good-search.org		