

DIGI  
WISSENS°  
RAUM

die

Werk  
statt

für

Neu  
gierige

# TRANSFER KONZEPT

## DIGI WISSENS°RAUM

OKTOBER  
2021-  
MARZ  
2023



## DIGI Wissens°raum – Transferkonzept

Das Projekt Wissens°räume .....	2
Das Projekt DIGI Wissens°raum .....	2
Aspekte und Kriterien der Umsetzung eines lokalen DIGI Wissens°raumes.....	3
Geeignete Standorte .....	3
Raumgestaltung und Atmosphäre .....	4
Formate und Aktivitäten im DIGI Wissens°raum .....	5
Die Vermittler:innen.....	7
Besucher:innen und Angebot.....	8
Lokale Kooperationen und Partner:innen.....	8
Öffentlichkeitsarbeit und Kooperationen .....	9
Kostenpositionen .....	9

### Impressum

Herausgeber: Verein ScienceCenter-Netzwerk  
Landstraßer Hauptstr. 71/1/309  
1030 Wien

Autorinnen: Irene Besenbäck, Carmel Zumstein

Wien, März 2023



## Das Projekt Wissens°räume

Das Projekt „Wissens°räume“ zur niederschweligen Vermittlung von Wissenschaften und Technik setzt der Verein ScienceCenter-Netzwerk seit 2013 erfolgreich in Wien um.

Wissens°räume bieten **in leerstehenden Erdgeschosslokalen** in sozial und ökonomisch benachteiligten Wohngebieten Bewohner:innen aller Altersgruppen **die kostenlose Möglichkeit, sich mit wissenschaftlichen und technischen Fragen interaktiv, spielerisch und selbstbestimmt zu beschäftigen**, Neues auszuprobieren, mit anderen Besucher:innen und den Vermittler:innen ins Gespräch zu kommen und sich selbst als interessiert und kompetent zu erleben.

Im Wissens°raum wird nicht frontal erklärt und gelehrt. Hier wird gemeinsam experimentiert, getüftelt und fast nebenbei spielerisch gelernt. Kein Leistungsdruck, keine Bewertung: Besucher:innen erleben hier in offener, wertschätzender Atmosphäre, welchen Spaß kritisches Denken und Lernen machen kann. Sie entdecken ihre eigenen Zugänge zu Wissenschaft und Technik.

Bis Ende 2023 wurden acht temporäre Wissens°räume und ein langfristiger in unterschiedlichen Wiener Gemeindebezirken realisiert.

## Das Projekt DIGI Wissens°raum

2021 startete der Verein ScienceCenter-Netzwerk ein neues Projekt, das im derzeitigen Wissens°raum in der Reinprechtsdorferstraße 1c, 1050 Wien digitale Angebote für die Zielgruppen bereitstellte: den DIGI Wissens°raum mit den Formaten DIGI Café und die DIGI Werkstatt.

Im DIGI Café sind Geräte, wie Laptops, Handy und Tablet kostenfrei und ohne Anmeldung zugänglich. Ein freies WLAN und Druckergeräte können benutzt werden. Das Vermittlungsteam unterstützt die Teilnehmer:innen bei alltäglichen digitalen Herausforderungen und Aufgaben. Ein Foto in den Lebenslauf einfügen, den Energiebonus bei der Stadt beantragen, einen online Arzttermin ausmachen sind Beispiele, die im DIGI Café gemeinsam bearbeitet wurden.

Die DIGI Werkstatt ist ein Angebot, das die digitale Ebene über Kreativität und eigenes Tun zugänglich macht. Kostenfrei und ohne Anmeldung ist es ein niederschwelliges Angebot für Interessierte, die gerne eigene Ideen umsetzen und ohne strikte Vorgaben etwas Neues ausprobieren. Dafür stehen Laptops - mit bereits installierter Software - und angeschlossene Maker-Geräte, wie 3D-Drucker oder Stickmaschinen, zur Verfügung und laden dazu ein, die digital gestalteten Objekte und Muster in die reale Welt zu übertragen oder umgekehrt reale Objekte durch Foto / Video in ein Computerprogramm einzubinden. Digitale und reale Welt werden so zum Verschmelzen gebracht.

Im Folgenden ist zusammengetragen, welche Prinzipien und Elemente des DIGI Wissens°raums sich als wertvoll bzw. essentiell für die Umsetzung erwiesen haben. Damit soll eine Grundlage für einen



möglichen Transfer in andere Kontexte und durch andere Betreiber geschaffen werden. Als zusätzliche Quelle wird der Wirkungsbericht des DIGI Wissens°raums empfohlen.<sup>1</sup>

## Aspekte und Kriterien der Umsetzung eines lokalen DIGI Wissens°raumes

### Geeignete Standorte

Der DIGI Wissens°raum soll für unterschiedliche Gruppen gut zugänglich, sichtbar und erreichbar sein und nicht durch seine (frühere) Verwendung ausschließend wirken. Von der Größe und Raumaufteilung her, soll er seinen Nutzer:innen ermöglichen, individuell oder in Gruppen der eigenen Neugier nachzugehen.

### Leerstandsnutzung

Ein wesentliches Merkmal des DIGI Wissens°raumes ist die Leerstandsnutzung. Für einen DIGI Wissens°raum wird nichts Neues gebaut, es werden bestehende Flächen genutzt, die zu den Alltagsorten der lokalen Bevölkerung zählen bzw. zählten (wie z.B. leere Geschäfte ...).

Wenn kein „neutrales“ Geschäft alleine genutzt werden kann, sondern ein Amtshaus, Pfarrhaus, eine Schule, Volkshochschule oder Uni, eine Firma oder ein bestehendes Science Center (mit)genutzt wird, dann sollte eine mögliche Konnotation dieses Gebäudes mitbedacht werden.

### Lage

Eine wesentliche Wirkung von Wissensräumen ist ihr Beitrag zu mehr Bildungsgerechtigkeit. Wissensräume wenden sich explizit an sozioökonomisch und/oder bildungsbenachteiligte Bevölkerungsgruppen und sind aus diesem Grund im Nahbereich solcher Bevölkerungsgruppen angesiedelt. In Wien beispielsweise wurden Wissens°räume in den peripheren Bezirken errichtet bzw. in Grätzeln, die einen hohen Anteil an Menschen mit Migrationshintergrund, geringem Bildungsniveau und/oder geringem Einkommen aufweisen.

### Zugang und Erreichbarkeit

Um das für ein Drop-in-Format wesentliche Laufpublikum erreichen zu können, müssen Wissensräume im öffentlichen Raum gut sichtbar und leicht zugänglich sein. Dies kann beispielweise ein ehemaliges Geschäft mit großen Schaufenstern und einem ebenerdigen Eingang sein. Auch ein Aufsteller vor der Türe, kann zu einem Besuch motivieren.

Große, sehr befahrene Straßen können für Kinder insofern ein Hindernis darstellen, als sie den Wissens°raum nicht mehr alleine besuchen können/dürfen.

Gute öffentliche Anbindung ist wesentlich, um Besucher:innen gewinnen zu können, die nicht im Nahbereich wohnen.

---

<sup>1</sup> Download unter [https://www.science-center-net.at/wp-content/uploads/2023/06/DIGIWissensraum-Wirkungsbericht-Juni2023\\_web.pdf](https://www.science-center-net.at/wp-content/uploads/2023/06/DIGIWissensraum-Wirkungsbericht-Juni2023_web.pdf)



## Größe und Ausstattung

Ein Wissensraum hat idealerweise eine Größe von 80 - 150 m<sup>2</sup> (exklusive Nebenräume). Damit mehrere Aktivitäten parallel und selbstbestimmt durchgeführt werden können, sich unterschiedliche Personengruppen auch tatsächlich begegnen und miteinander ins Tun kommen können, ist eine Mindestgröße von 50 m<sup>2</sup> erforderlich. Bis zu 150 m<sup>2</sup> konnten unserer Erfahrung nach durch 2 Vermittlungspersonen betreut werden. Bei größeren Räumen müsste dies im Betreuungskonzept berücksichtigt werden.

An Ausstattung / Nebenräume ist nötig:

- Guter baulicher Zustand
- Heizung
- Wasseranschluss und mehrere Stromanschlüsse
- WC(s)
- Küchenzeile oder Küche für Vermittler:innen
- Rückzugsraum/Büroraum für Vermittler:innen
- Lagerraum (für nicht benötigte Materialien, ...)

## Raumgestaltung und Atmosphäre

Die Gestaltung und Atmosphäre des DIGI Wissens°raumes ist entscheidend für die Akzeptanz des Projekts, sein Potential für Inklusion und Partizipation unterschiedlicher sozialer Gruppen sowie das Gelingen qualitätsvoller Digitalisierungsangebote.

Das Ergebnis sollte daher kein durchgestylter Raum sein, sondern ein einladender Mix aus (Jugend-) Wohnzimmer und Werkstatt mit Elementen eines Seminarraums.

- Für die Wohnzimmer Atmosphäre entscheidend sind Accessoires wie Pflanzen, Stehlampen, Teppiche, Bilder und Poster, gemütliche Sitzecken eventuell mit Sofa, Bücherregale (vorzugsweise mit inhaltlich relevanten Büchern) usw. Insbesondere die Lichtgestaltung hat sich als bedeutsam für das Herstellen einer gemütlichen Atmosphäre erwiesen.
- Für den Werkstatt-Charakter entscheidend sind Arbeitstische oder Werkbänke, eventuell sichtbares Werkzeug und Materialien, ein nicht allzu empfindlicher Boden. Dies vermittelt den Eindruck, dass bei „hands-on“ Tätigkeiten durchaus Schmutz entstehen kann und darf.
- Für Computational-Tinkering-Aktivitäten ist es im Sinne eines selbständigen Arbeitens wichtig, genügend leicht zugänglichen Stauraum zur Verfügung zu stellen, wo Besucher:innen eigenständig Materialien und Werkzeuge nehmen und verwenden können. Eine übersichtliches und selbst-erklärendes Aufbewahrungssystem für Materialien erleichtert darüber hinaus auch die Orientierung und Ordnung.
- Der Raum sollte so eingerichtet sein, dass paralleles, selbstbestimmtes Arbeiten an unterschiedlichen Aktivitäten möglich ist. Besucher:innen, die sich länger mit etwas beschäftigen möchten und in ein Thema vertiefen, sollten dies ungestört tun können.



## Formate und Aktivitäten im DIGI Wissensraum

### Das DIGI Café

Das Ziel des DIGI Cafés bestand darin, den Besucher:innen einen geschützten und niederschweligen Rahmen zu bieten, wo sie ihre Anliegen und Fragen zu digitalen Grundkompetenzen ansprechen können. Wichtig war uns, die digitale Eigenständigkeit für die Besucher:innen zu erweitern. Sie sollen sich nach dem Besuch digital kompetenter und bestärkter fühlen und so am modernen digital und technisch unterstützten Alltag besser teilnehmen können. Die Atmosphäre war einladend, es wurden Kleinigkeiten zum Knabbern und Getränke angeboten und im Hintergrund spielte leise Musik.

### **DIGI Café im Wissensraum – Drop In**

An typischerweise einem Nachmittag pro Woche konnte der Wissensraum für 2-3 Stunden ohne Anmeldung und kostenfrei besucht werden. Ein Vermittlungsteam widmete sich vor Ort den Anliegen und Fragen der Besucher:innen. Im Drop-In-Format ist das DIGI Café ein Angebot, das niederschweligen Zugang erlaubt und alle interessierten Personen zum Mitmachen einlädt.

Die Teilnehmer:innen konnten mit ihren eigenen Geräten vorbeischaun oder die Geräte vor Ort benutzen, darunter Laptops, Handys oder Tablets.

### **DIGI Café im Wissensraum mit geschlossenen Gruppen**

Zusätzlich zu den Drop-In-Terminen fanden in Kooperation mit Station Wien auch DIGI Cafés für geschlossenen Gruppen statt. Die Teilnehmerinnen waren Frauen, die einen Grundlagen-Deutschkurs (Niveau A2-B1) besuchen. Diese Veranstaltungen waren als Workshops gestaltet, mit gemeinsamem Auftakt und gemeinsamem Schluss. Die Teilnehmerinnen arbeiteten an Aufgaben oder kleinen Aufträgen, die Vermittler:innen ermutigten zur Zusammenarbeit und gaben Hilfe und Tipps, wo es nötig war. Abschließend fand eine kleine Feedback-Runde statt, in der die Teilnehmer:innen reflektierten und berichteten, was sie Neues gelernt haben.

### **DIGI Café unterwegs – bei Kooperationspartnern vor Ort**

Das DIGI Café war zu Gast in zwei verschiedenen Häusern des Kuratoriums Wiener Pensionisten-Wohnhäuser (dem Haus Schmelz und dem Haus Wieden). Dort wurde in den Speisesälen zur Frühstücks- oder Jausezeit ein DIGI Café Tisch aufgestellt und gut transportable Geräte wie Laptops, Handy und Tablet mitgebracht. Dann stellten wir kurz das Format und uns selber vor und beantworteten anschließend die Fragen oder Anliegen der Bewohner:innen.

### Die DIGI Werkstatt

Die DIGI Werkstatt richtet sich an Menschen, die gerne in der digitalen Welt etwas ausprobieren, tüfteln und Neues entdecken möchten. Das Ziel ist es, den Besucher:innen eine niederschwellige Möglichkeit für erste Erfahrungen mit typischen Geräten eines „Maker Labs“ zu bieten (3D-Druck und Stickmaschine) sowie das „Schreiben“ von Programmen auszuprobieren. Verwendet wird kostenlos zugängliche Software, die bei Interesse später auch zu Hause weiterverwendet werden kann.



### **DIGI Werkstatt im Wissens°raum – Drop In**

Im Drop-in-Format wurde der Wissensraum von März bis Dezember 2022 jeweils am Donnerstag-Nachmittag geöffnet. Von 15 bis 18Uhr konnten die Besucher:innen ohne Anmeldung und zeitliche Verpflichtung am Geschehen teilnehmen. Mit der Zeit etablierten sich Stammgäste, die immer wieder kamen.

### **DIGI Werkstatt im Wissens°raum mit geschlossenen Gruppen**

In Kooperation mit verschiedenen Community Partnern, wie future factory, LEFÖ oder Peregrina, fanden spezielle Workshops im Wissens°raum statt. Meistens zum Thema 3D-Druck (dafür war das Interesse am größten), mit einer Dauer von 3-4 Stunden und ca 10-15 Teilnehmer:innen. Nach einer kurzen Einführung in die benötigte Software wurde anschließend an selbstgewählten Aufgaben gearbeitet, unterstützt von jeweils 2 Vermittler:innen.

### **Aktivitäten, die in der DIGI Werkstatt angeboten wurden:**

- **3D-Druck**

3D-Drucken ist eine Technologie, die vor allem für das Prototyping diverser Objekte, Designstücke oder Bauteile verwendet wird. Darüber hinaus erfreut es sich immer größerer Beliebtheit in der DIY (Do-it-yourself) und Maker-Szene, um den Alltag mit schönen oder praktischen Gegenständen zu bereichern, oder fehlende Ersatzteile selbst herzustellen. Nach einer kurzen Einführung in das kostenlose Konstruktionsprogramm „TinkerCad“ steht am Beginn das selbstständige Entwerfen eines persönlichen Gegenstandes. Anschließend werden die Objekte mit dem 3D-Drucker aus Kunststoff hergestellt. Die Teilnehmer:innen lernen so die Technologie 3D-Druck aus nächster Nähe kennen und auch, wie Objekte beschaffen sein müssen, damit sie druckbar sind. Erste Schritte in einem technischem Konstruktionsprogramm fördern das drei-dimensionale Vorstellungsvermögen.

- **Coden mit Scratch**

Scratch wurde eigens vom Massachusetts Institute of Technology (M.I.T.) entwickelt, um Menschen möglichst einfach die Grundlagen des Programmierens beizubringen. Gängige Elemente wie Wiederholungsschleifen, Wenn- Dann-Funktionen oder Variablen werden dabei mit Programmcode-Blöcken abgebildet, die per "drag and drop" wie Puzzleteile zusammengefügt werden. So kann programmiert werden, ohne eine komplizierte Programmiersprache erlernen zu müssen. Nach einer kurzen Einführung in das Programm steht vor allem das selbst Experimentieren und Herumtüteln im Vordergrund. Die Teilnehmer:innen wählen alleine oder in 2er Teams ihre eigenen Umgebungen und Figuren und entwickeln damit ihre individuellen Animationen, Geschichten oder Spiele. Durch die Videokamera oder den Microcontroller (bbc micro:bit) vermögen die Projekte auch mit der physischen Welt zu interagieren. Besonderes Augenmerk wird auf kreative Gestaltungsprozesse und das Erstellen selbstgewählter Projekte gelegt. Die daraus entstehende Motivation und das Selbstvertrauen fördern auch die Entwicklung von abstraktem mathematischem Denken und „computational thinking“.

- **Coden und Sticken**

Die Besucher:innen lernen mit Hilfe der kostenlosen onlinebasierten Software "Turtlestitch", wie sie Liniengrafiken und Ornamente für eine Stickmaschine programmieren können. Anstatt



klassisch Code zu schreiben, können Muster durch Zusammensetzen von auswählbaren Befehlsblöcken und Wiederholungsschleifen erstellt werden (ähnlich wie bei Scratch). Nach einer Einführung steht das selbstständige Ausprobieren und Zusammensetzen von Code-Schnipseln im Zentrum, sodass alle Teilnehmer:innen ihr persönliches Ornament erstellen. Durch die grafisch aufbereitete Programmieroberfläche sind die ersten Lernerfahrungen und Erkenntnisse mit Programmieren sehr intuitiv und es entstehen rasch ästhetisch ansprechende Muster. Die Ergebnisse werden schließlich von den Teilnehmer:innen auf beliebige Stoffe mit einer Stickmaschine vollautomatisch aufgestickt. Wahlweise können auch selbst mitgebrachte Textilien (Taschen, T-Shirts, etc.) bestickt und die tollen Muster zu Hause präsentiert werden.

## Die Vermittler:innen

Ein engagiertes Vermittlungsteam ist zentral für das Gelingen des Wissens°raums. Als Betreuer:innen haben sie vor Ort unterschiedliche Rollen zu erfüllen: sie geben Orientierung und agieren als Gastgeber:innen; sie motivieren und inspirieren die Besucher:innen und sind gegebenenfalls Role-Models. Sie ermutigen und fördern Lernprozesse, unterstützen Gruppenarbeiten und vielfältige Begegnungen zwischen den Besucher:innen.

Es ist essentiell, Persönlichkeiten zu finden, die diesen unterschiedlichen Ansprüchen gerecht werden können, sie auf ihre Tätigkeit gut vorzubereiten und dabei zu unterstützen und ihren Einsatz entsprechend wertzuschätzen.

Durch ihre Vermittlungstätigkeit und den direkten Kontakt mit den Besucher:innen machen sie Erfahrungen, die für die Weiterentwicklung und Verbesserung eines Wissens°raumes unverzichtbar sind und einfließen sollten (bspw. welchen Anklang unterschiedliche Aktivitäten bei den Besucher:innen finden,...)

- Um Flexibilität und eine Vielfalt an Zugängen zu gewährleisten, braucht es ein Team von Vermittler:innen. Dieses sollte divers zusammengesetzt sein hinsichtlich ihrer fachlichen Expertise, hinsichtlich des Geschlechts, des sprachlichen/kulturellen Hintergrunds sowie anderer Diversitätsmerkmale, die in Hinblick auf die Zielgruppe relevant sind.
- Während der Öffnungszeiten sollte der Raum durch mindestens zwei Vermittler:innen betreut werden. Der Dienst der Vermittler:innen muss deutlich vor Beginn der Öffnungszeiten anfangen, um Zeit zu haben den Raum herzurichten. Ebenso ist nach dem Ende noch Zeit für Aufräumen, Ausfüllen der Statistik, eventueller Reflexionsbögen, ... nötig.
- Die Vermittler:innen benötigen eine klare und erreichbare Ansprechperson im Organisationsteam.
- Das Vermittlungsteam muss - abhängig von den geplanten Öffnungszeiten - groß genug sein, um krankheits- oder urlaubsbedingte Engpässe vermeiden zu können. Ganztagsdienste haben sich unserer Erfahrung nach, als sehr anstrengend erweisen und sind wenn möglich zu vermeiden.
- Um die Erfahrungen der Vermittler:innen für Anpassungen und Weiterentwicklungen nutzbar zu machen, aber auch um ihnen persönlich einen Raum für Reflexion und Weiterentwicklung zur Verfügung zu stellen, hat es sich bewährt, regelmäßige Reflexionstreffen abzuhalten und als fixer Bestandteil der Arbeitsleistung anzusehen (d.h. auch abzugelten). Darüber hinaus können Supervisionsangebote oder weitere Fortbildungsmöglichkeiten unterstützen.



- Die Vermittler:innen müssen eine ausreichende Einschulung erhalten, die folgende Aspekte umfasst:
  1. Didaktik der interaktiven Technikvermittlung im allgemeinen, Haltung der Vermittler:innen, soziale Inklusion, Konfliktlösung und Kommunikation
  2. Fachliches Hintergrundwissen zu den digitalen Angeboten und Aktivitäten des laufenden DIGI Wissens°raumes sowie deren Vermittlung und Anleitung
  3. Wissens°raum-Organisation und wichtige Informationen / Kontakte für den Dienst im Wissens°raum
- Für regelmäßige Besucher:innen, insbesondere junge Stammgäste, können die Vermittler:innen eine wichtige Bezugsperson werden. Aus diesem Grund sind ein möglichst stabiles Team und geringe Fluktuation wünschenswert.

## Besucher:innen und Angebot

DIGI Wissens°räume sind informelle, konsumfreie Lernorte mit einem Drop-in-Prinzip. Sie haben eine breite Zielgruppe und sind auch Begegnungsräume für unterschiedlichste Menschen.

- DIGI Wissens°räume sind offen für alle, mit einem besonderen Fokus auf ökonomisch und bildungsbenachteiligte Zielgruppen aus der lokalen Umgebung. Unser DIGI Wissens°raum richtet sich an Menschen ab 10 Jahren.
- DIGI Wissens°räume zeichnen sich durch regelmäßige Öffnungszeiten und freiem Eintritt aus.
- Besucher:innen können ohne Voranmeldung vorbeikommen und sich im DIGI Wissens°raum so lange aufhalten, wie sie möchten. Passant:innen und Zufallsbesucher:innen sind ebenso willkommen wie Besucher:innen, die ihren Besuch geplant haben oder regelmäßig vorbeikommen.
- Eine Anmeldepflicht für Gruppen (ab 6 Personen) hat sich als vorteilhaft erwiesen, da sich die Vermittler:innen dann schon vor Dienstbeginn bei der Auswahl der Aktivitäten darauf einstellen können. Um eine Drop-in-Atmosphäre aufrechtzuerhalten, sollten max. 30% der Besucher:innen als Gruppe kommen.
- Um Begegnungen zwischen unterschiedlichsten Menschen zu ermöglichen, bedarf es einerseits gezielter Maßnahmen der Öffentlichkeitsarbeit und Bewerbung. Andererseits müssen Rahmenbedingungen wie z.B. Öffnungszeiten so gestaltet sein, dass unterschiedliche Zielgruppen auch kommen können (Vormittage eignen sich bspw. gut für Gruppen aus dem schulischen oder außerschulischen Kontext, für berufstätige Erwachsene oder schulpflichtige Kinder müssen jedoch zusätzlich auch andere Öffnungszeiten angeboten werden).

## Lokale Kooperationen und Partner:innen

Ein DIGI Wissens°raum ist ein qualitativ hochwertiges lokales Bildungsangebot und trägt zu Lebensqualität und Community-Building im sozialen Nahraum bei.

- Frühzeitige Kontakte mit lokalen Einrichtungen, Initiativen und Multiplikator:innen wie z.B. Gebietsbetreuungen, Nachbarschaftsinitiativen, Jugendzentren, Schulen, Bildungseinrichtungen, migrantischen Communities sind wichtig, um unterschiedliche und auch schwerere zu erreichende Zielgruppen anzusprechen.



- Lokale Initiativen und Einrichtungen bringen zudem lokal relevante Themenstellungen ein, die im Idealfall im Wissens°raum aufgegriffen werden können, z.B. Umwelt, Stadtplanung, Gesundheit.
- Lokale Einrichtungen und weiterführende Angebote der Wissenschaftsvermittlung sollten identifiziert werden und diese Informationen den Besucher:innen zugänglich gemacht werden. Ein DIGI Wissens°raum kann so eine Brückenfunktion erfüllen und die Besucher:innen auf andere bestehende Angebote und Akteure:innen aufmerksam machen.

## Öffentlichkeitsarbeit und Kooperationen

Auf lokaler Ebene ist es wichtig, das Projekt schon vor der Eröffnung über lokale Multiplikator:innen und lokale Medien gut bekannt zu machen. DIGI Wissensräume sind oft auch für mobilere und bildungsaffinere Gruppen aus anderen Bezirken und Gemeinden interessant, daher ist auch die regionale Medienarbeit wichtig.

Manche Zielgruppen sind weniger durch Aussendungen und Plakate zu erreichen, als im direkten Gespräch bzw. über Multiplikator:innen und Gatekeeper aus der Community selbst. Der Aufbau langfristiger und stabiler Kontakte zu Personen mit Einfluss in diversen Communities ist auch deshalb nötig, damit die Relevanz der Angebote und Inhalte des DIGI Wissens°raumes für diese Zielgruppen gewährleistet bleibt.

## Kostenpositionen

### Personalkosten

#### Öffentlichkeitsarbeit

- Laufende ÖA: Betreuung Wissens°raum-Website, Flyer, Plakate, Posts auf Social Media-Kanäle
- Eventuell Events organisieren

#### Projektleitung

- Projektmanagement und -monitoring (Dokumentation und Monitoring, Projektsteuerung und -koordination, Qualitätssicherung)
- Eventuell Raumsuche
- Kooperationen aufbauen (Themen- und Zielgruppenspezifisch)
- Didaktisches und Räumliches Konzept des DIGI Wissensraum entwickeln
- Räumliche Gestaltung des DIGI Wissens°raum überlegen und adaptieren
- Vermittler:innen (Personalverantwortung, -führung, Recruiting, Reflexionstreffen)

#### Projektmitarbeit

- Facility Management DIGI Wissens°raum (Reparaturen/Instandhaltung, Reinigung, Aufräumen, Sachen auseinander bauen....)
- Schnittstelle zur IT Betreuung
- Materialeinkauf
- Eventuell Vermittlungsdienst(e) im DIGI im Wissens°raum, falls Teil des Vermittlungsteams
- Teilnahme an Reflexionen/Einschulungen,...



### *Vermittlungsteam*

- Wissens°raum Dienste
- Teilnahme an Reflexionstreffen, Einschulungen
- Weiterentwicklung von Schwerpunkten und Aktivitäten, Dokumentation, ...

### *Administration*

- Erstellen der Dienstpläne, Beantworten von Anfragen und Anmeldungen

## Sachkosten

### *Honorare*

- Grafik Leistungen (Flyer, Anleitungen, Einladungen...)
- IT Betreuung
- Wirkungsmessung
- Eventuell Honorare für die fachliche Einschulung des Vermittlungsteams

### *Sonstige Sachkosten*

#### Einmalig

- Erstausrüstung Raum (Tische, Sessel, Regale, Teppiche/Lichter, Küchenausstattung, elektrische Geräte, IT, ....)
- Arbeitskleidung Vermittler:innen (T-Shirt, Sweater gebrandet)

#### Laufend

- Materialkosten und Verbrauchsmaterial für den laufenden Betrieb
- Instandhaltung Raum
- Instandhalt. EDV+Software
- Reinigung
- Fahrt/Reisespesen, Transportaufwand
- Telefon, Internet
- Betriebskosten (Strom, Gas), wenn Prekariat keine Mietkosten
- Büromaterial
- Fachliteratur
- Bewirtung (Events und Veranstaltungen, Einschulungen...)
- PR-Kosten (Druck Flyer, Plakate, Postwurfsendung, ...)