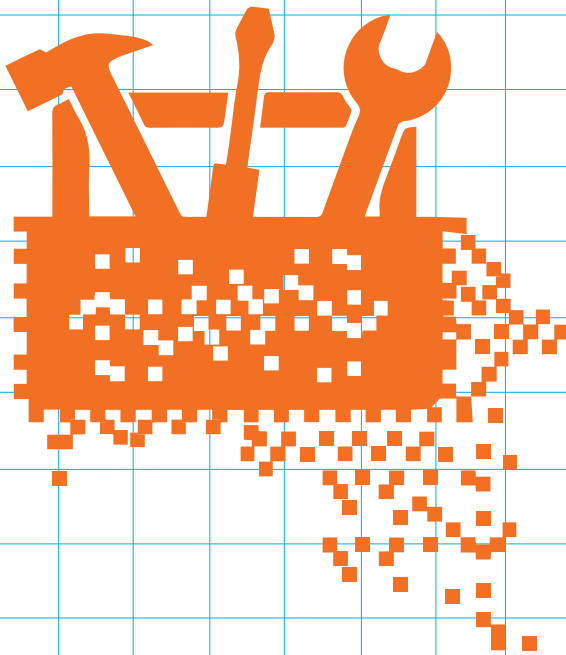


# TOOLKIT

## INTERAKTIVE EVALUATIONSMETHODEN



IN  
DIGITALEN  
SETTINGS



Auswärtiges Amt

Ein Projekt des Goethe-Instituts, gefördert durch das Auswärtige Amt.

**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1</b>	<b>Einleitung.....</b>	<b>4</b>
	1.1 Toolkit „Interaktive Evaluationsmethoden in digitalen Settings“ .....	4
	1.2 Worauf ist bei der digitalen interaktiven Evaluation zu achten? .....	5
	1.3 Welche Software und Apps sind zu empfehlen?.....	8
<b>2</b>	<b>Methoden .....</b>	<b>13</b>
	2.1 Koffer packen.....	13
	2.2 Digital Sticky Wall .....	16
	2.3 Map it - Rate it - Discuss it.....	19
	2.4 Photo Voice .....	22
	2.5 Bildimpuls .....	25
	2.6 Comics erzählen.....	28
	2.7 Wertschätzendes Interview .....	31
	2.8 Befragung .....	34

1

E I N L E I T U N G

# 1.1 TOOLKIT „INTERAKTIVE EVALUATIONSMETHODEN IN DIGITALEN SETTINGS“

In digitalen sowie hybriden Projekten, Workshops oder Trainings können Evaluationen lebendig gestaltet, interaktiv und kreativ umgesetzt werden. Die gezielte, softwaregestützte Umsetzung hilft dabei, zu erfahren, wie die Inhalte bei den Teilnehmenden angekommen sind, und lässt Rückschlüsse zu, inwiefern die Projektziele erreicht wurden. Sowohl positives Feedback kann eingeholt als auch eventuelle Missverständnisse aufgefunden und korrigiert werden.

Interaktive Evaluationsmethoden sind aktivierende Formen der Beurteilung. Die Teilnehmenden werden angehalten „aktiv“ zu werden und sich kreativ zu beteiligen. Die Evaluation erfolgt dabei über Austausch und gemeinsame Diskussion, Aktivität und Interaktion entlang persönlicher Erfahrungen. Das Hinzuziehen von Software und Apps kann neue Impulse geben und die Motivation zur Teilnahme fördern.

Die in diesem Toolkit vorgestellten Methoden können sowohl untereinander als auch mit klassischen Fragebögen kombiniert werden. Bei Evaluationen mittels Fragebögen kommen kritische Anmerkungen und Erläuterungen oft zu kurz. Hier schließen interaktive Evaluationsmethoden an. Gespräche, grafische Aufarbeitungen etc. unterstützen dabei, Einschätzungen vielseitig zu verstehen. Die Offenheit der Fragestellungen der einzelnen Evaluationsmethoden kann flexibel angepasst werden. So kann z.B. allgemein gefragt werden „Welcher Mehrwert hat sich für Sie durch das Training ergeben?“ oder aber konkreter „Inwiefern haben sich neue Handlungsoptionen für Ihre Arbeit aufgetan?“

Interaktive Methoden eignen sich auch zur Evaluation von Wirkungsindikatoren. Einige Methoden in diesem Toolkit eignen sich zur direkten Überprüfung von quantitativen Zielindikatoren (z.B. Umfrage). Allerdings ist eine Quantifizierung der Ergebnisse nicht immer machbar oder sinnvoll. Trotzdem ist es möglich, bestehende quantitative Zielindikatoren zu berücksichtigen. Bei den meisten hier vorgeschlagenen interaktiven Methoden ist das Ziel in Form einer Prozentzahl nicht überprüfbar. Sehr wohl aber können zahlreiche Informationen rund um die erweiterten Kompetenzen erhoben werden: „Welche Kompetenzen konnten erweitert werden? Was war dafür hilfreich? Was fehlt noch?“

## Warum interaktiv evaluieren?

- Herkömmliche Evaluationsmethoden wie Fragebögen, die nach der Einheit ausgefüllt werden, sind in digitalen Veranstaltungen oft nicht zielführend. Vielmehr bieten digitale Settings Möglichkeiten, um mit den Teilnehmenden in interaktive Reflexion zu treten. Auch Umfragen, ähnlich wie Fragebögen, können direkt in den Prozess eingebaut werden.
- Durch interaktive Evaluationsmethoden werden Kreativität und Innovation geweckt. Partizipative Reflexionsdialoge, und kunstbasierte Aktivitäten, die sich mit ihnen verbinden lassen, führen zu einer Bewertung „out of the box“ und zu Räumen des gemeinsamen Lernens, der Innovation und des kreativen Handelns.
- Auch die Teilnehmenden nehmen etwas mit. Der gemeinsame Austausch erweitert die eigene, individuelle Erfahrung um die Perspektive der anderen.
- Interaktive Evaluationsmethoden sensibilisieren für die Existenz unterschiedlicher Wirklichkeiten und regen die Auseinandersetzung mit diesen an. Im Gegensatz zur Fragebogenerhebung besteht die Möglichkeit, dass sich Haltungen im Evaluationsprozess durch die Interaktion weiterentwickeln. Folglich sind besonders jene interaktiven Methoden relevant, die zum Nachdenken anregen und Detailfragen herausarbeiten.

- Fähigkeiten zur Zusammenarbeit werden aufgebaut und gestärkt. Die teilnehmenden Gruppenmitglieder vertiefen ihre Fähigkeiten in den Bereichen Zuhören, kritische Reflexion, gemeinsame Analyse und Konsensentscheidung. Dadurch kann sich eine neue Gruppenkultur entwickeln. Ggf. kann auf Gruppenprozesse des Trainings oder der Veranstaltung aufgebaut werden.




Je nach Offenheit der Methode können die wichtigsten Fragen der Teilnehmenden berücksichtigt werden.

# 1.2 WORAUF IST BEI DER DIGITALEN INTERAKTIVEN EVALUATION ZU ACHTEN?

## Interaktive Evaluationsmethoden allgemein

- **Evaluation als Herausforderung**  
Evaluationen sind in digitalen Settings derzeit noch nicht so geläufig wie in Präsenzveranstaltungen. Daher benötigt es von allen Akteur\*innen, aber insbesondere von den Trainer\*innen, Mut etwas Neues auszuprobieren. Oft hilft es auch, dies zu benennen und damit Druck aus der Situation zu nehmen.
- **Gemeinsame Wertvorstellungen**  
Zu Beginn einer interaktiven Evaluation sollen die gemeinsamen Wertvorstellungen (z.B. jede Meinung ist interessant, es gibt kein Richtig/Falsch, einander zuhören und ausreden lassen) in Bezug auf die Diskussion festgelegt werden. Die Moderation sollte darauf achten, dass die vereinbarten Werte eingehalten werden.
- **Machtstrukturen**  
Insbesondere bei Diskussionen können Rollen und Machtstrukturen einen Einfluss auf die Gesprächsdynamiken haben. Hier kann eine Moderation z.B. durch den Projektmanager/ die Projektmanagerin helfen. Falls Projektverantwortliche in die Methode involviert oder auch nur anwesend sind, so muss ihre Rolle geklärt werden. Es muss also beispielsweise kommuniziert werden, dass die entsprechende Person eine weitere Perspektive beisteuern kann, in der Diskussion aber den anderen Diskutierenden gleichgestellt ist.
- **Dokumentation der Daten**  
Insbesondere ist darauf zu achten, dass alle erhobenen Daten (schriftliche und mündliche Äußerungen, Bildmaterial etc.) gesammelt und dokumentiert werden. Je nach Methode ist eine Dokumentationsform zu finden, z.B. durch schriftliche Protokollierung von Diskussionen, Audio- oder Videoaufnahmen der Diskussionen, die transkribiert werden, Screenshots, PDF Downloads etc., die soweit möglich verschriftlicht werden etc.
- **Auswertung der Daten**  
Hilfreich für die Auswertung der erhobenen Daten ist ein Leitfaden, der Fragen umfasst, die auf Basis der Zielindikatoren formuliert sind. Die Analyse der generierten Daten erfolgt dann entlang der Beantwortung der Evaluationsfragen. Dadurch können qualitative Aussagen bzgl. der jeweiligen Indikatoren getroffen werden. Je nach Methode sind auch Quantifizierungen möglich.

## Zeitliche und administrative Aspekte




-  **Genügend Zeit einplanen**  
Wichtig ist es, einen Zeitslot einzuplanen, der je nach Methode zu kalkulieren ist. Die Teilnehmenden sollen sich auf die Evaluationssituation einlassen können, ohne das Gefühl zu haben, auf Pausen oder private Gespräche verzichten zu müssen.
-  **Zeitpunkt der Durchführung bewusst wählen**  
Verschiedene Methoden können direkt in den Ablauf des Projekts, Workshops oder Trainings eingebaut und direkt nach einzelnen Einheiten umgesetzt werden, um zu überprüfen ob die Inhalte bei den Teilnehmenden angekommen sind und/oder um die Situation aufzulockern. Bei abschließenden oder zusammenfassenden Evaluationen ist es ratsam, den Zeitpunkt gegen Ende, jedoch nicht als allerletzten Programmpunkt zu setzen, um die Motivation zur Teilnahme aufrechtzuerhalten.
-  **Sorgsame Vorbereitung**  
Um Unsicherheiten und Wartezeiten zu minimieren, ist es ratsam, alle notwendigen Informationen und Links vorzubereiten und vorab zu prüfen.

## Auswahl und Motivation





-  **Methodenwahl**  
Die Methode soll in den Flow der Veranstaltung und zur Kommunikationsform passen. Wenn die Stimmung vertraut ist, können gut offene Fragen gestellt und diskutiert werden. Geht es um sensible Themen, ist eine verdeckte Befragung sinnvoll. Passen Sie die Methode an das Thema und das Veranstaltungsformat an!
-  **Weniger ist mehr**  
Ratsam ist es, auf unterschiedliche Ansätze zurückzugreifen und je nach Workshoplänge nicht mehr als zwei oder max. drei Methoden anzuwenden.
-  **Methoden kombinieren**  
Qualitative, kreative Methoden geben differenzierte Rückschlüsse über individuelle Meinungen und Erlebnisse. Diese können aber weniger gut in Zahlen ausgedrückt werden. Dazu dienen vielmehr quantitative Befragungen, die in Berichten besonders gut darstellbar sind. Empfehlenswert ist es, qualitative Methoden (siehe Koffer packen, Digital Sticky Wall, Map it-Rate it-Discuss it, Wertschätzendes Interview, Photo Voice, Bildimpuls, Comics erzählen) mit Befragungen zu kombinieren.
-  **Quantifizierung von Ergebnissen**  
Um effizient prozentuale Anteile der Beantwortung von Evaluationsfragen zu erhalten und damit Aussagen über die Projektindikatoren treffen zu können, bieten sich Befragungen an. Teilweise lassen sich aber auch qualitative Methoden in der Auswertung quantifizieren. In den vorgestellten Methoden wird in diesen Fällen unter dem Punkt „Auswertung/Verbindung mit Indikatoren“ darauf hingewiesen.
-  **Relevanz darstellen**  
Die Motivation der Teilnehmenden wird erhöht, wenn diese Ziel und Zweck der Evaluation kennen. Benennen Sie die Gründe wie z.B. inhaltliche Weiterentwicklung des Formats, Rückmeldungen an den Fördergeber zur weiteren Finanzierung o.Ä.!
-  **Umgang mit heterogenen Teilnehmenden**  
Nehmen Sie die professionellen und persönlichen Hintergründe der Teilnehmenden in den Blick und reflektieren Sie, ob es dabei Aspekte gibt, die für die Methodendurchführung zu

bedenken sind! Relevant können sein: Positionen in Projekten, professionelle Hintergründe, Arbeitssprachen, regionale Umsetzung etc. Ggf. können bewusst homogene oder heterogene Gruppen gebildet und in diesen gearbeitet werden.

## Technische Bedingungen

-  **Datenformat und Speichern**  
Überlegen Sie, welches Datenformat Sie für die Dokumentation (angepasst an Ihre Anforderungen bzw. die des Auftraggebers) benötigen, und prüfen Sie, ob das mit dem jeweiligen digitalen Tool möglich ist! Teilweise gibt es Einschränkungen im Download von Dateiformaten (PDF, MS Word etc.) oder der Integration in andere Programme (Excel, Statistikprogramme, Datenbank etc.). Jede Software hat unterschiedliche Speichereinstellungen, diese gilt es anfangs zu überprüfen, um Datenverluste zu vermeiden. Um kein Risiko einzugehen, können auch Screenshots von Whiteboards o.Ä. gemacht werden.
-  **Zugang für Teilnehmende**  
Es ist wichtig, die Zugangslinks für die Teilnehmenden vorzubereiten und sicherzustellen, dass die jeweilige Umfrage aktiviert ist. Prüfen Sie, ob vorab bestimmte Programme installiert oder Einstellungen angepasst werden müssen! Bei bestimmten Tools brauchen die Teilnehmenden einen Account (z.B. Gmail bei Google Jamboard). Es wäre bei Nutzung solcher Tools im Vorfeld zu kommunizieren, dass entsprechende Accounts eingerichtet werden sollen.
-  **Verfügbarkeit in den einzelnen Ländern**  
Zum Teil haben Websites oder Programme in einzelnen Ländern eingeschränkten Zugang. Prüfen Sie das vorab!

## Anonymität und Datenschutz

-  **Anonymität**  
Je nach Methode kann Anonymität der Befragten nicht immer gewährt werden. Dies sollte bei der Formulierung der leitenden Fragestellung bedacht werden. Zugleich ist auf ein offenes Gesprächsklima zu achten, das Kritik zulässt und es Teilnehmenden erlaubt, sich nicht äußern zu müssen.
-  **Datenschutz bei der Softwarenutzung**  
Die Datenschutzbestimmungen müssen mit dem Auftraggeber und den Teilnehmenden abgeklärt werden. Zu Beginn der Evaluation ist die Zustimmung der Teilnehmenden zur ausgewählten Dokumentationsform einzuholen.
-  **Datenschutz der Workshopinhalte**  
Die spezifischen Rahmenbedingungen und eine potenzielle Überwachungsgefahr in der jeweiligen Region sind zu bedenken und die gewünschten Tools dahingehend auf ihre Datensicherheit zu überprüfen.
-  **Verfügbarkeit im Netz**  
Stellen Sie dar, wie lange die Dokumente für Teilnehmenden zugänglich sind und wann diese wieder gelöscht werden! Das betrifft v.a. jene Methoden, die digitale Software nutzen und dabei Inhalte dokumentieren (Bsp. über digitale Whiteboards, Sammlungen etc.).

# 1.3 WELCHE SOFTWARE UND APPS SIND ZU EMPFEHLEN?

Eine Vielzahl an Software und Apps kann die digitale Umsetzung interaktiver Evaluationsmethoden unterstützen und damit zur Zielerreichung beitragen. Die untenstehende Liste zeigt eine Auswahl an verfügbaren Möglichkeiten:

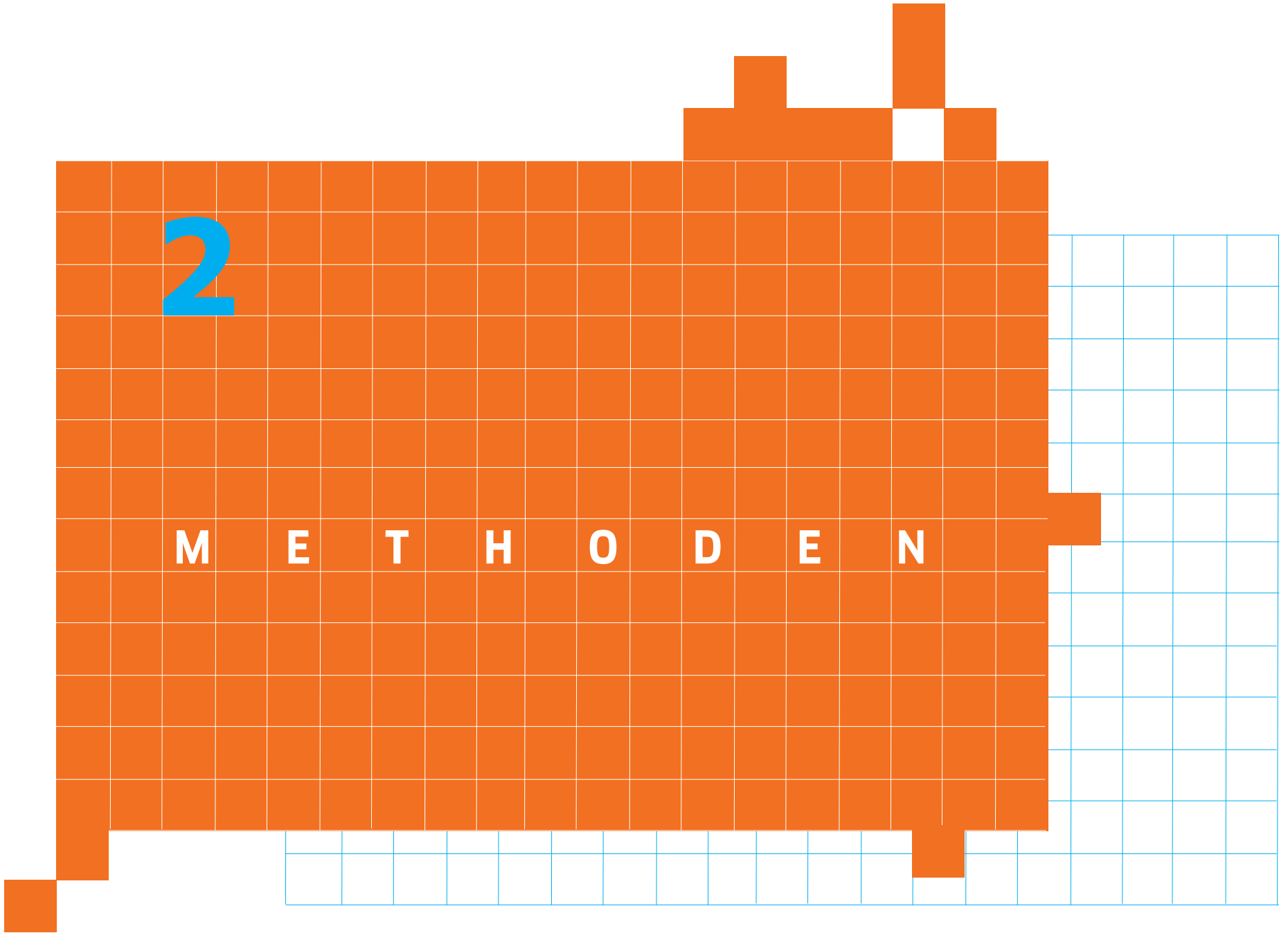
Name und Einsatzmöglichkeit	Vorteile	Nachteile	Datenschutzvereinbarung
<b>Zoom</b> Videokonferenzen	Stabile Verbindung  Features wie Breakout Rooms, einfache Befragungen und Whiteboards  Aufnahmemöglichkeit	Befragungen für hybride Veranstaltungen nicht geeignet, keine mehrsprachigen Umfragen möglich  Chats und Whiteboards der Breakout Rooms müssen vor dem Schließen (!) separat gespeichert werden	<a href="#">Link</a>
<b>Miro</b> Digitales White- board, Zusammenarbeit	Besonders praktikabel für Mind Maps und Dokumentation von Diskussionen  Visualisierungen, diverse grafische Möglichkeiten für Brainstormings (Kreise, Striche, Sticky Notes etc.)  Einbindung verschiedener Medien möglich  Für die Vorbereitung oder Dokumentation von Trainer*innen geeignet	Funktionen im Apple Safari Browser begrenzt  Kostenfreie Version ermöglicht 3 Whiteboards und begrenzte Download-Möglichkeiten  Für die gemeinsame Bearbeitung in wechselnden Teams weniger geeignet	<a href="#">Link</a>

<b>Mural</b> Digitales White- board, Zusammenarbeit	Visualisierungen über div. Elemente (Textfelder, Formen, Symbole, Fotos, Bilddateien, Links, Freihand zeichnen).  Projektorganisation und Zusammenarbeit darstellen  Alle Elemente kommentierbar  Zeitgleiche Bearbeitung mehrerer Personen gut möglich	Funktionen im Apple Safari Browser begrenzt Export nicht direkt (per Link via E-Mail) Digitale Bearbeitung und Speicherung verlangt stabile Internetverbindung  Keine kostenfreie Nutzung (nach 30 Tage-Testzeit)  Kostenpflichtige Version für mehrere Teilnehmenden empfohlen (Bildungsinstitutionen können um Rabatt ansuchen)	<a href="#">Link</a>
<b>Jamboard</b> Digitales White- board	Visualisierung von Brainstormings, Notizen etc.  Kostenfreie Nutzung  Einfache Handhabe  Digitale Speicherung  Für die Mitwirkung bis zu 16 Personen geeignet (Kleingruppen empfohlen, um Übersicht nicht zu verlieren)	Datenschutz (Nutzungsbedingungen von Google)  Gmail-Account notwendig zur Bearbeitung	<a href="#">Link</a>
<b>Padlet</b> Sammlung, Dokumentation	Einbindung diverser Medien (Schrift, Fotos, Videos, Musik, Sprachnachrichten etc.) und Links  Kein Personenlimit hinsichtlich Mitgestaltung  Kostenfreie Nutzung Keine Registrierung und einfache Bedienung über div. Endgeräte (PC, Tablet, Smartphone)  Sammlung über längeren Zeitraum möglich	Datenschutz nach US-Datenschutzgrundverordnung	<a href="#">Link</a>

<b>Mentimeter</b> Befragung	<p>Echtzeitbefragungen Visuell ansprechend gestaltet mit LiveDiagrammen.</p> <p>Viele Optionen für Befragungen (offene Fragen, geschlossene Fragen, Skala, Ranking etc.).</p> <p>Einfache Bedienung über Zugangslink, über div. Endergeräte (PC, Tablet, Smartphone)</p> <p>Für Hybrid-Veranstaltungen geeignet</p>	<p>Arabisch nicht als Präsentati- onssprache wählbar (Englisch, Deutsch u.v.m. verfügbar)</p> <p>Kostenfreier Einsatz beschränkt auf 2 Slides</p>	<a href="#">Link</a>
<b>Slido</b> Befragung	<p>Echtzeitbefragungen</p> <p>Gleiche Vorteile bei Umset- zung und Bedienung von Be- fragungen wie Mentimeter.</p> <p>Direkte Einbettung in Power- Point und MS Teams möglich.</p>	<p>Kostenfreier Einsatz be- schränkt auf 5 Umfragen und geringere Downloadoptionen</p> <p>Kauf für ein Jahr/Event mög- lich (Gemeinnützige Organisationen können um Rabatt an- suchen)</p>	<a href="#">Link</a>
<b>Aha Slides</b> Befragung	<p>Echtzeitbefragungen</p> <p>Gleiche Vorteile bei Umsetzung und Bedienung von Befragungen wie Mentimeter.</p> <p>Besonders für jüngere Zielgruppen geeignet</p>	<p>Kostenfreier Einsatz auf 7 Teilnehmende beschränkt</p>	
<b>Plickers</b> Befragung	<p>Echtzeit-Befragung einer größeren Zahl an Personen</p> <p>Für Hybrid-Veranstaltungen geeignet</p>	<p>Begrenzt auf geschlossene Fragen mit 1-4 Antwortoptionen</p> <p>Kostenfreie Version verfügt über begrenzte Anzahl an Fragen und Optionen (Einbindung Bilder etc.)</p>	<a href="#">Link</a>
<b>StoryboardThat</b> Geschichten gestalten	<p>Kreatives Tool zur Gestaltung von Geschichten</p>	<p>Zeitintensive Umsetzung</p> <p>Kostenfreie Nutzung begrenzt (u.a. 2 Boards pro Woche mit 3/6 Bilder)</p>	<a href="#">Link</a>

2

M E T H O D E N





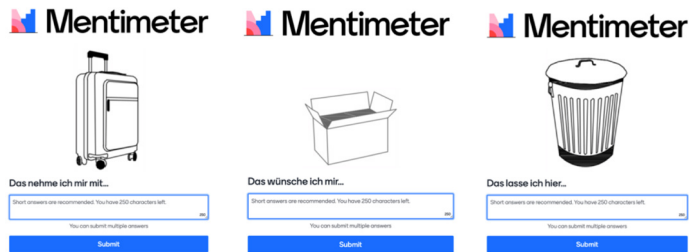
# 2.1 KOFFER PACKEN

## Ziel

Abschließende Bewertung eines Trainings oder Projekts mit Fokus auf Effektivität (Was war hilfreich? Was hat gut funktioniert? Was hat weniger gut funktioniert? Was war nicht brauchbar?) und Weiterentwicklung (Was bleibt offen? Welche Wünsche gibt es?)

## Beschreibung

Bei dieser Methode wird die Meinung der Teilnehmenden anonym mittels Befragungstool abgefragt. Drei Fragen werden gestellt, die jeweils mit einem Zeichen symbolisiert oder Fragestellung benannt werden. Die Antworten erfolgen anonym, bei Wunsch können alle Antworten danach gezeigt werden. Bewährt hat sich: Ein Koffer für „Das nehme ich mit“ (das hat mir etwas gebracht haben, fand ich gut), ein Mülleimer für „Das lasse ich hier“ (das fand ich weniger gut) und eine Wunschbox mit der Beschriftung „Das wünsche ich mir“ (das blieb offen).



## Digitales Tool

Anwendungsbereich Befragung, z.B. Mentimeter, Slido

## Ablauf

- 1 Festlegen der drei Evaluationsfragen
- 2 Visualisierung über ein Tool für Umfragen
- 3 Aussenden des Links
- 4 Anonyme Beantwortung der Fragen

## Dauer

ca. 10 - 15 Min. - optional etwas länger zur Diskussion.

## Gruppengröße

Ab 6 Personen (falls Anonymität gewährleistet werden soll)

## Vorteile

- Kurze Dauer
- Anonymität
- Für große Gruppen geeignet

## Zeitpunkt der Durchführung

Diese Methode wird üblicherweise am Ende einer Veranstaltung eingesetzt. Bei längeren Trainings kann sie aber auch für eine Zwischenevaluation herangezogen werden. So können Wünsche oder offene Fragen im Prozess berücksichtigt werden.

## Zu beachten

- Die Frage nach den Wünschen sollte möglichst konkret gestellt werden, etwa „Was wünschen Sie sich für die Fortsetzung von XY?“.
- Im Sinne der Anonymität sollte die Mindestanzahl an Teilnehmenden bei sechs liegen.
- Die Fragestellung ermöglicht eine Gesamtbewertung eines Projekts oder Trainings. Gleichzeitig kann dadurch die Beantwortung spezifischer Zielindikatoren nicht geplant oder garantiert werden.
- Falls eine gemeinsame Diskussion der individuellen Feedbacks stattfindet, ist auf ein offenes Gesprächsklima zu achten.

## Variante

Optional können die Fragestellungen direkt diskutiert, die Antworten werden verbal gegeben.

## Output

Persönliche Verschriftlichung von Einschätzungen geben qualitative Ergebnisse. Die Antworten können als PDF oder in einem anderen Format heruntergeladen werden. Die Antworten können im Anschluss von der Projektleitung in einem extra Dokument gruppiert und zusammengefasst werden. Eine Quantifizierung der Antworten ist nur begrenzt möglich.

## Kombination mit weiteren Methoden

Befragung ggf. eine qualitative Methode wie Map it-Rate it-Discus it/Photo Voice/Bildimpuls/Comics erzählen/wertschätzendes Interview



# BEISPIEL

## Beispiel der Durchführung und Auswertung/Verbindung mit Indikatoren

Teilnehmende der „Kulturgarage“ beurteilen das Projekt anhand der drei Fragen („Das nehme ich mit...“, „Das wünsche ich mir...“, „Das lasse ich hier...“) abschließend. Es ist möglich, dass sich in den Antworten Hinweise auf die Erfüllung des Zielindicators „50% der am Pop-up-Space beteiligten Personen geben an, dass sie besser andere Standpunkte und Meinungen verstehen können“ finden. In einer gemeinsamen Diskussion der individuellen Bewertungen kann über konkrete Nachfragen der Pop-up-Space genauer betrachtet werden. Zur Überprüfung des zu erreichenden Ziels von 50% kann vorab oder im Anschluss eine Befragung durchgeführt werden.

# 2.2 DIGITALSTICKYWALL

### Ziel

Überprüfung der Zielerreichung einer Veranstaltung oder eines Projekts bzw. zur Beantwortung ausgewählter Evaluationsfragen mit großen Gruppen.

### Beschreibung

Entlang eines digitalen Whiteboards wird qualitatives Feedback einer Gruppe gesammelt. Dies kann nützlich sein, um herauszufinden, ob die geplanten Ziele bei einer Veranstaltung erreicht wurden. Das Verständnis und die Bedarfe der Teilnehmenden können direkt besprochen werden.



### Digitales Tool

Anwendungsbereich Whiteboard, z.B. Jamboard, Miro

### Ablauf

- 1 Evaluationsfragen definieren (max. 3-5 Fragen, je nach Thema)
- 2 Fragen in geeignetes digitales Tool übertragen und Link aussenden
- 3 Teilnehmenden beantworten die Fragen
- 4 Gemeinsame Diskussion

### Dauer

Ca. 15-20 Min. - je nach Anzahl und Gestaltung der Fragen rund 5 Minuten pro Frage einplanen.

### Gruppengröße

Beliebig

### Vorteile

- Kurze Dauer
- Für große Gruppen geeignet
- Die Notizen sind für alle ersichtlich.

### Zeitpunkt der Durchführung

Nach Durchführung eines Themas während der Veranstaltung oder am Ende des Trainings/Projekts.

### Zu beachten

- Evaluationsfragen vorbereiten
- Ggf. Zuteilung für Breakout Rooms bei großer Teilnehmendenzahl schon vorab vorbereiten
- Den Teilnehmenden ist genügend Zeit zur Beantwortung der Fragen einzuräumen.
- Je nach zur Verfügung stehender Zeit kann die Anzahl der Fragen variieren. Rund 5 Fragen haben sich als sinnvoll erwiesen.
- Die Anzahl von Beiträgen pro Person sollte auf 3-4 begrenzt werden.

### Variante

Die Antworten können gemeinsam diskutiert und entlang des digitalen Whiteboards sortiert werden. Bei großer Teilnehmendenzahl kann die Bearbeitung in Kleingruppen stattfinden. Dann ist es sinnvoll die Teilnehmenden in Breakout Rooms mit 3 bis 8 Personen einzuteilen. Bei einer Teilnehmendenzahl bis ca. 12 Personen bietet sich eine moderierte Durchführung an.

### Output

Download des digitalen Whiteboards als PDF. Alle schriftlichen Einschätzungen der Teilnehmenden können bei Bedarf zusammengefasst oder geclustert werden. Eine Quantifizierung der Ergebnisse ist nicht möglich, aber häufiger genannte Punkte können als relevanter dargestellt werden.

### Kombination mit weiteren Methoden

Befragung und ggf. eine qualitative Methode wie Koffer packen/Photo Voice/Bildimpuls/Comics erzählen/wertschätzendes Interview.

## BEISPIEL

### Beispiel der Durchführung und Auswertung/Verbindung mit Indikatoren

Teilnehmende des TOTs aus dem Projekt „Ein Spiel für unsern Platz“ beantworten u.a. die Frage „Welche Kompetenzen wurden durch das Fortbildungsprogramm gefördert?“. Antworten werden auf Stickynotes in der Browser-App „Jamboard“ geschrieben. Dadurch können diverse Kompetenzen gesammelt werden. Das gibt einen Hinweis darauf, ob generell Kompetenzen gefördert werden können und welche das sind. Um eine konkrete Prozentzahl, wie viele Personen der Meinung sind, dass überhaupt Kompetenzen gefördert wurden, zu erhalten, wäre im Anschluss eine Befragung sinnvoll. Wäre eine Quantifizierung mittels Sticky Wall erwünscht, müsste eher auf die Methode „Map It - Rate It - Discuss It“ zurückgegriffen werden.

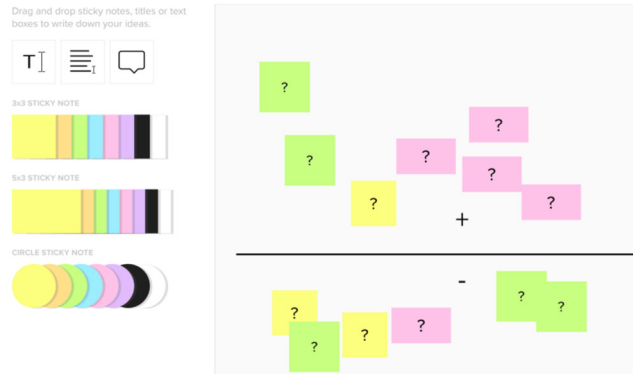
# 2.3 MAPIT-RATEIT-DISCUSSIT

## Ziel

Abschließende Bewertung einzelner Themen oder einer Veranstaltung mit quantitativen und qualitativen Elementen. Auch für mehrphasige Projekte geeignet.

## Beschreibung

Einzelne Zielindikatoren oder Projektphasen können reflektiert, Gedanken auf einem digitalen Whiteboard festgehalten und durch Rankings entlang einer Skala bewertet werden.



## Digitales Tool

Anwendungsbereich Brainstormings (Tool das Stickynotes und Markierungen zulässt), z.B. Miro, Mural

## Ablauf

- 1 Fragen zu einzelnen Themen, Indikatoren oder Projekteinheit definieren.
- 2 Digitale Whiteboards für jedes Thema, eine Sitzung oder Projektphase vorbereiten.
- 3 Teilnehmenden machen ein Brainstorming zu jedem Thema, jeder Sitzung oder Phase. Jedes wird bewertet und einzelne Gedanken auf Sticky Notes geschrieben.
- 4 Zur Bewertung wird eine Linie als Mittelwert (okay) eingezeichnet und die Sticky Notes als positiv oder negativ eingestuft.

- 5 Zum Abschluss können die eigenen Bewertungen ausführlich kommentiert werden. Z.B. kann in der Diskussion besprochen werden, weshalb eine gut bewertete Sitzung erfolgreich war und weshalb andere Sitzungen schlechter bewertet wurden. Verbesserungsmöglichkeiten können gemeinsam erörtert werden.

- 6 Der/die Trainer\*in kann im Anschluss an die Evaluation Empfehlungen für die Zukunft formulieren und festhalten, welche Erkenntnisse gewonnen wurden. Dieser Schritt kann auch gemeinsam mit der Gruppe erfolgen.

## Dauer

Ca. 30-90 Min. - dabei 5 Minuten zur Einführung, 15 Minuten zum Brainstorming, 10-30 Minuten zur Diskussion (je nach Anzahl an Themen/Projektphasen)

## Gruppengröße

8 bis 30 Personen

## Vorteile

- Themen oder Projektphasen können einzeln betrachtet werden
- Grafisch dargestelltes Ergebnis
- Auch für große Gruppen geeignet

## Zu beachten

- Zur Vorbereitung die zu erfragende Themen, auf Basis der Zielindikatoren oder Projektphasen, identifizieren.
- Da die Anonymität hier nicht gewährleistet werden kann, ist auf ein offenes Gesprächsklima zu achten.
- Die Methode benötigt eine Moderation, die erklärt, wie das Rating funktioniert, und die Diskussion anleitet.

## Zeitpunkt der Durchführung

Diese Methode wird am Ende eines inhaltlichen Themas im Programmverlauf oder am Ende des Workshops, Trainings etc. eingesetzt.

## Output

Die grafische Darstellung der Bewertung kann als PDF (ggf. anderes Format, je nach Software) heruntergeladen und eine Quantifizierung werden. Das Protokoll der gemeinsamen Diskussion, das in weiterer Folge transkribiert oder in einem separaten Dokument verschriftlicht werden muss, dient für qualitative Ergebnisse.

## Kombination mit weiteren Methoden

Befragung und ggf. eine qualitative Methode wie Koffer packen/Photo Voice/Bildimpuls/Comics erzählen/ wertschätzendes Interview

## BEISPIEL

### Beispiel der Durchführung und Auswertung/Verbindung mit Indikatoren

Mit den Teilnehmenden des Projekts „Alumni-Webinar Tipps&Tricks for Online Workshops“ wird diskutiert, wie diese ihren Kompetenzgewinn einschätzen. Dazu wird mittels der Browser-App „Mural“ ein digitales Whiteboard vorbereitet, in dem die Frage gestellt wird „Konnten Sie im Webinar neues Wissen, Kompetenzen und Fähigkeiten lernen?“ Alle werden eingeladen ihre Einschätzungen einzeln auf Sticky Notes zu notieren und jeweils als positiv (+, über dem Strich) oder als negativ (-, unter dem Strich) zu positionieren. Nachdem alle fertig sind, werden die Teilnehmenden eingeladen ihre Gedanken vorzustellen, wobei dies nicht verpflichtend ist. Nach der Veranstaltung wird das Whiteboard heruntergeladen, die Antworten können quantifiziert und prozentuelle Anteile berechnet werden. Weitere Beschreibungen während der Diskussion geben qualitative Einblicke.

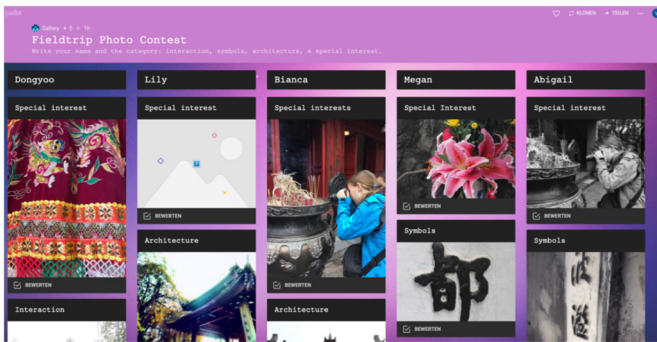
# 2.4 PHOTOVOICE

## Ziel

Gemeinsame begleitende Evaluation eines längeren Projekts oder Trainings.

## Beschreibung

Die Teilnehmenden werden gebeten Stimmungen, Einschätzungen und Meinungen über Fotos oder Bilder zu dokumentieren. Auf Basis vorab festgelegter Evaluationsfragen werden parallel zur Veranstaltung Antworten mit einem Smartphone aufgenommen. Die Teilnehmenden werden eingeladen, die Veranstaltung laufend zu dokumentieren, indem sie Fotos von bestimmten Situationen, repräsentativen Gegenständen oder Situationen machen und diese in einer gemeinsamen digitalen Ablage hochgeladen. Gegen Ende werden die aussagekräftigsten Fotos ausgewählt, gemeinsam gesichtet und diskutiert. Bewährt haben sich Fragen wie: Welche Momente/Aspekte waren besonders gelungen/hilfreich? Welche Momente/Aspekte waren schwierig/wenig hilfreich?



## Digitales Tool

Anwendungsbereich Sammlung/Dokumentation, z.B. Padlet

## Ablauf

- 1 Festlegen der Evaluationsfragen und Konkretisierung der Aufgabe
- 2 Wahl und Vorbereitung des digitalen Tools zur Dokumentation
- 3 Auswahl der vorab festgelegten Zahl von Fotos pro Person oder Gruppe
- 4 Vorstellung der Methode
- 5 Sammeln und dokumentieren der entstandenen Bilder durch Teilnehmenden
- 6 Gemeinsame Betrachtung und Diskussion der Fotos

## Dauer

Ca. 15 Min. + 60-90 Min. – Photo Voice wird parallel zur Veranstaltung durchgeführt. Die Einführung erfolgt zu Beginn der Veranstaltung und dauert ca. 15 Min. Für die gemeinsame Vorstellung und Abschlussdiskussion sollte man sich je nach Teilnehmenden- und Fotoanzahl ein bis eineinhalb Stunden Zeit nehmen.

## Gruppengröße

Beliebig. Die konkrete Durchführung erfolgt allein oder bei großen Gruppen in Kleingruppen von 2 bis 6 Personen.

## Vorteile

- Die Kommunikation über Fotos ist besonders bei jungen Zielgruppen, bei Künstler\*innen, aber auch bei Gruppen mit Sprachbarrieren hilfreich.

- Bilder erleichtern den Einstieg in Diskussionen und helfen dabei, sich an konkrete Begebenheiten zu erinnern.
- Die Analyse erfolgt gemeinsam im Rahmen der Abschlussdiskussion. Damit kann sichergestellt werden, dass die Perspektive der Fotograf\*innen im Ergebnis sichtbar wird.

## Zu beachten

- Die Evaluationsfragen sind vorzubereiten.
- Ein digitales Tool zur Ablage ist auszuwählen. Sicherzustellen ist, dass Jede\*r ein Smartphone oder Digitalkamera zur Verfügung hat.
- Aufgrund der Nicht-Anonymität erfordert die Methode ein gutes und offenes Gesprächsklima.
- Die Abschlussdiskussion sollte protokolliert oder aufgenommen werden.
- Bei höherer Teilnehmendenzahl kann die Aufgabe in Kleingruppen gelöst werden.

## Variante

Alternativ kann die Methode auf andere, künstlerische Dokumentationsmöglichkeiten wie Zeichnungen, Gedichte, Sprachmemos oder Lieder übertragen werden.

## Zeitpunkt der Durchführung

Begleitende Erhebung während der gesamten Veranstaltung und laufendes Hochladen der Fotos auf die Dokumentationsplattform „Padlet“. Ggf. kann zwischendurch ein Blick in die Sammlung gerichtet werden. Die gemeinsame Abschlussdiskussion bietet sich am Ende an.

## Output

Die Fotos werden gemeinsam in der Abschlussdiskussion analysiert. Es ist sinnvoll, diesen Prozess aufzuzeichnen bzw. zu protokollieren. Als Analysematerial stehen somit am Ende das Bildmaterial sowie ein Textdokument zur Verfügung. Die Ergebnisse sind nur bedingt quantifizierbar.

## Kombination mit weiteren Methoden

Befragung und ggf. eine qualitative Methode wie Koffer packen/Digital Sticky Wall/Map it-Rate it-Discuss it

# BEISPIEL

## Beispiel der Durchführung und Auswertung/Verbindung mit Indikatoren

Photo Voice eignet sich in besonderer Weise, wenn es um die Entwicklung kreativästhetischer Kompetenzen geht. So könnten beispielsweise Teilnehmende von „CasablancaSound“ während des Projekts die Momente auf Fotos festhalten, die ihre Motivation, sich musikalisch und künstlerisch auszudrücken, erhöht haben. Die einzelnen Fotos werden auf einem vorbereiteten Padlet per Smartphone hochgeladen. Der gemeinsame Austausch zu den Fotos kann dann wiederum zur Motivationssteigerung beitragen. Wenn sich alle an der Diskussion beteiligen (aber nur dann) ist es möglich, festzustellen, ob sich tatsächlich mindestens 75% der teilnehmenden Jugendlichen motiviert fühlen, sich musikalisch oder künstlerisch auszudrücken. Ansonsten können nur qualitative Aussagen getroffen werden.

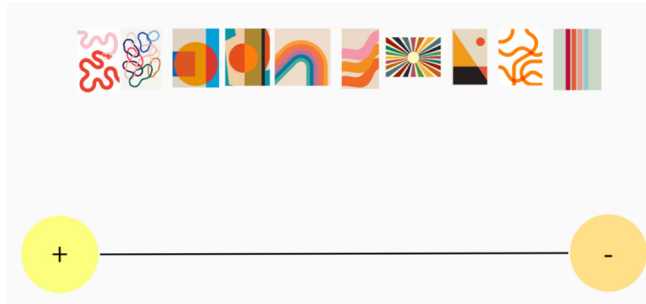
# 2.5 BILDIMPULS

## Ziel

Freie Assoziationen der Evaluation eines Projekts oder Trainings.

## Beschreibung

Digitale Bilderreihen werden in einem digitalen White Board präsentiert. Diese sollen den Teilnehmenden Impulse geben und zum Nachdenken und Diskutieren anregen. Assoziationen zu den Bildern helfen dabei, vorab festgelegte Evaluationsfragen zu beantworten. Die Durchführung geschieht in zwei Schritten. Anfangs erfolgt ein individuelles Brainstorming, bei dem Assoziationen gesammelt werden. Danach können die Einschätzungen auf einer Skala eingeordnet werden. Bewährt haben sich Fragen zur Zusammenarbeit wie: Welche Aspekte sind Ihnen für die Zusammenarbeit besonders wichtig? Wie schätzen Sie die Zusammenarbeit ein? Was hat gut funktioniert, wo lagen Schwierigkeiten?



## Digitales Tool

Anwendungsbereich Brainstorming/ Zusammenarbeit (Tool, das Markierungen und das Einfügen von Bildern zulässt) z.B. Mural, Miro

## Ablauf

- 1 Konkretisierung der Aufgabe, Festlegen der Evaluationsfragen
- 2 Wahl der Bilderreihen und des digitalen Tools
- 3 Aussenden des Links zum gewählten Tool
- 4 Erklären der Vorgangsweise und Einführung zu den Bildern
- 5 Jede\*r wählt ein Bild für individuelle Assoziationen entlang der Evaluationsfragen
- 6 Einordnung des gewählten Bildes auf der Skala
- 7 Gemeinsame Diskussion der Assoziationen 25
- 8 ggf. Clustern der Ergebnisse

## Dauer

Ca 45-60 Min. – die Einführung dauert 5-10 Min. Für einzelne Assoziationen sollten ca. 10 Min. Zeit gegeben werden. Daran anschließend dauert die gemeinsame Reflexion, je nach Gruppengröße, 20-30 Min.

## Gruppengröße

Sowohl in Kleingruppen (3-6 Personen) als auch großen Gruppen (ab 10 Personen) möglich.

## Vorteile

- Abstrakte Bilder erleichtern den Einstieg in Diskussionen und helfen dabei, verschiedene Gedanken zuzulassen oder anzuregen.
- Nicht alle Assoziationen müssen mit der Gesamtgruppe geteilt werden.
- Interpretationen sind individuell, es gibt kein Richtig oder Falsch.

- Teilnehmende formulieren ihre Perspektiven eigenständig. Auf diese Weise kann sichergestellt werden, dass die Perspektive der direkt Betroffenen auch im Ergebnis sichtbar wird.

## Zeitpunkt der Durchführung

Zu jedem Zeitpunkt möglich; sowohl zu Beginn hinsichtlich Erwartungen als auch in der Mitte oder am Ende zum Sammeln von Erfahrungen.

## Zu beachten

- Diese Aufgabe erfordert Abstraktionsfähigkeiten.
- Bei großen Gruppen können nicht alle Assoziationen besprochen werden.
- Eine geeignete Bilderreihe ist vorab zu beschaffen. Bewährt haben sich abstrakte Bilder, aber auch Landschaften, Gegenstände oder Comics. Gekauft werden können Bilderreihen über diverse Stockfoto Anbieter.

## Output

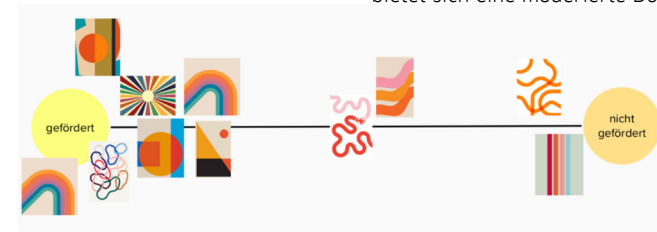
Die Assoziationen werden gegenseitig vorgestellt. Es ist sinnvoll, diesen Prozess aufzuzeichnen bzw. zu protokollieren. Die Aufnahmen sind im Anschluss zu transkribieren oder Textbausteine in ein Dokument zusammenzuführen. Als Analysematerial steht ein Textdokument zur Verfügung. Eine Quantifizierung ist nur sehr begrenzt möglich.

## Kombination mit weiteren Methoden

Befragung und ggf. eine qualitative Methode wie Koffer packen/Digital Sticky Wall/Map it-Rate it-Dis- cuss it

## Variante

Die Antworten können gemeinsam diskutiert und entlang des digitalen Whiteboards sortiert werden. Bei großer Teilnehmendenzahl kann die Bearbeitung in Kleingruppen stattfinden. Dann ist es sinnvoll die Teilnehmenden in Breakout Rooms mit 3 bis 8 Personen einzuteilen. Bei einer Teilnehmendenzahl bis ca. 12 Personen bietet sich eine moderierte Durchführung an.



## BEISPIEL

### Beispiel der Durchführung und Auswertung/Verbindung mit Indikatoren

Teilnehmende des Projekts „Unser Platz“ überlegen, inwiefern die Workshops einen Beitrag dazu geleistet haben, die aktive Teilnahme von Frauen im öffentlichen Raum zu fördern. Zur Unterstützung wird eine Bilderreihe mit abstrakten Illustrationen in einem Whiteboard über die Browser-App „Mural“ gezeigt. Jede\*r findet einen passenden Bildimpuls und kopiert diesen. Nach einem individuellen Brainstorming wird ein neues Mural geöffnet mit einer Skala von „gefördert“ zu „nicht gefördert“, in der die Einschätzungen eingeordnet werden. Je nach Gruppengröße werden alle Assoziationen oder nur einzelne vorgestellt und ggf. diskutiert. Eine Quantifizierung ist anhand der Einordnung an der Skala möglich.

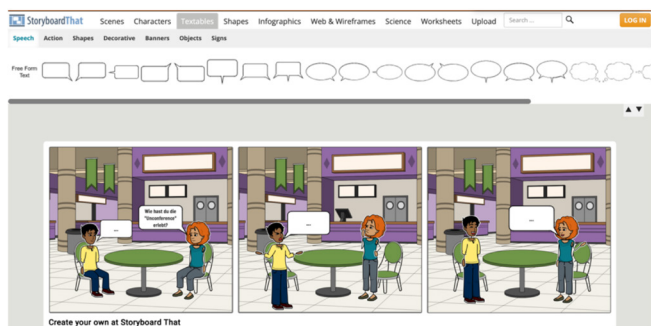
# 2.6 COMICSERZÄHLEN

## Ziel

Kreative Assoziation zu einem Thema oder Projekt entlang eines Comics.

## Beschreibung

Die Teilnehmenden werden eingeladen, mithilfe der Browser-App „StoryboardThat“, Geschichten zu einzelnen Projektelementen zu gestalten, um Eindrücke und Gedanken mitzuteilen. Dies eignet sich zur Thematisierung einzelner Indikatoren oder Erlebnisse der Projekte. Die Geschichten werden in Form von Comics visualisiert. Dazu stehen Bausteine zur einfachen Gestaltung der Geschichten zur Verfügung, die beliebig kombiniert werden können. Ggf. können konkrete Szenen und Fragestellungen vorbereitet werden.



## Digitales Tool

Anwendungsbereich Entwicklung von Geschichten, z.B. StoryboardThat

## Ablauf

- 1 Festlegung des Geschichtenthemas
- 2 Vorstellen der Methode und Einführung in das Programm StoryboardThat
- 3 Teilnehmende kreieren ihre Geschichten in Form von Comics
- 4 Gegenseitige Vorstellung der einzelnen Geschichten in Zweiergruppen.
- 5 Spannendste Erkenntnisse gegenseitig präsentieren.

## Dauer

Ca. 45 bis 90 Min. – die Einführung wird rund 10 Minuten dauern, die Gestaltung der Geschichten je nach Komplexität des Themas rund 30 Minuten, für die anschließende Vorstellung sollten rund 5 Min. pro Teilnehmende\*n gewählt werden.

## Gruppengröße

Bis 30 Personen

## Vorteile

- Kreative Herangehensweise, die sich von alltäglichen Auseinandersetzungen unterscheidet
- Bildliche Anschaulichkeit über Geschichten
- Spezifische Themen oder Fragestellungen können bearbeitet werden

## Zeitpunkt der Durchführung

Diese Methode wird am Ende der Durchführung eines bestimmten Inhalts oder Projekts eingesetzt.

## Zu beachten

- Als Trainer\*in sollte man sich vorab Zeit zur Einarbeitung in das Programm StoryboardThat nehmen.
- Ein konkretes Thema für die Geschichten ist festzulegen.
- Für eine fokussierte Bearbeitung könnten einzelne Szenen und Fragestellungen vorgegeben werden.
- Anonymität ist hier nicht gewährleistet, es ist auf ein offenes Gesprächsklima zu achten.
- Die Erstellung des Comics erfordert Bereitschaft und Offenheit der Teilnehmenden für das Entwickeln von Geschichten und dazugehörigen Comics.
- Es ist ein Weg zu definieren, um die Geschichten zu dokumentieren.

## Output

Grafische Ergebnisse der entwickelten Geschichten in Form von Comics. Die Geschichten können entweder über Notizen festgehalten werden oder die Vorstellungen werden aufgezeichnet bzw. protokolliert. Die Erkenntnisse sind von dem\*der Trainer\*in nachträglich in einem extra Dokument festzuhalten. Die Ergebnisse sind qualitativ und damit nicht quantifizierbar.

## Kombination mit weiteren Methoden

Befragung und ggf. eine qualitative Methode wie Koffer packen/Digital Sticky Wall/Map it-Rate it-Discuss it

## BEISPIEL

### Beispiel der Durchführung und Auswertung/Verbindung mit Indikatoren

Teilnehmenden des Projekts „Cultural Policies“ entwickeln einen Comic unter dem Titel „Reise durch die Unconference“. Sie suchen sich eine Figur aus und erzählen anhand derer, wie sie die Teilnahme an der Konferenz erlebt haben und einen Beitrag zur kulturpolitischen Lobbyarbeit leisten konnten. Die Comics werden, je nach Teilnehmendenzahl, in Zweiergruppen vorgestellt und kurz protokolliert. Anschließend dürfen einzelne die Geschichte, nach Wunsch auch in der Gesamtgruppe vorstellen. Die Geschichten liefern qualitative Einblicke in das Erleben der Teilnehmenden.

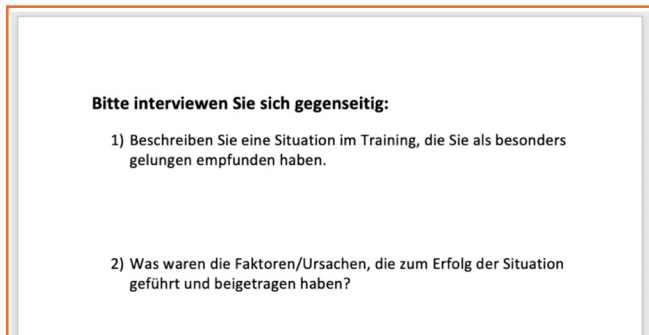
# 2.7 WERTSCHÄTZENDES INTERVIEW

## Ziel

Das wertschätzende Interview zielt auf die Identifizierung von positiven Erfahrungen und Erfolgsfaktoren, um daraus zu lernen.

## Beschreibung

Mit dieser Methode können die Teilnehmenden positive Erfahrungen des Trainings gemeinsam reflektieren. Entlang eines definierten Leitfadens befragen sie sich in Zweiergruppen gegenseitig. Dabei identifizieren sie positive Aspekte/Situationen/Erfahrungen/Faktoren. Der Leitfaden beinhaltet zwei Fragen bzw. Fragegruppen. Bewährt haben sich: **1)** Beschreiben Sie eine Situation im Training, die Sie als besonders gelungen empfunden haben. **2)** Was waren die Faktoren/ Ursachen, die zum Erfolg der Situation geführt und beigetragen haben? Natürlich können auch mehr und dafür detaillierte Fragen vorbereitet werden. Dementsprechend muss genügend Zeit für die Interviews zur Verfügung stehen.



## Digitales Tool

Anwendungsbereich Videokonferenzen (mit Breakout Funktion), z.B. Zoom

## Dauer

Ca. 90 Min. (abhängig von der Gruppengröße) – für die Erklärung der Vorgangsweise sollten 10 Min. berechnet werden. Daraufhin sollten für jede Runde von Interviews rund 20 Min. (oder auch mehr) zur Verfügung stehen. Die Dauer der Präsentation der Interviewergebnisse ist abhängig von der Form der Präsentation und der Gruppengröße. Je nach vorgesehener Zeit kann die jeweilige Präsentation auf 3 Min. bzw. eine identifizierte Erfolgssituation und einen identifizierten Erfolgsfaktor pro Person eingeschränkt werden. Es können auch einfach nur die digitalen Interviewnotizen eingesammelt werden.

## Ablauf

- 1 Die Vorgangsweise und die Interviewfragen werden erläutert.
- 2 Die Teilnehmenden bilden Zweiergruppen und werden in Breakout Rooms eingeteilt.
- 3 Jede Person erhält denselben Leitfaden mit den oben beschriebenen Interviewfragen.
- 4 Erste Runde des Interviews: Eine Person des Zweierteams befragt die andere. Die Person, die das Interview leitet, macht auch Notizen in einer eigenen Textdatei.
- 5 Zweite Runde des Interviews: Das Interview findet in getauschten Rollen statt. Auch hier macht die befragende Person wieder Notizen (am besten digital).
- 6 Die Interviewergebnisse werden präsentiert. Falls keine Zeit für die Vorstellung ist, geben die Teilnehmenden ihre Interviewnotizen ab.

## Gruppengröße

2 bis 40 Personen (je nach Kapazität der Breakout Rooms)

## Vorteile

- Fokus auf die positiven Aspekte und Erfolgsfaktoren
- Insbesondere geeignet für die Weiterentwicklung von Veranstaltungen/ Projekten
- Abwendung von Problemfokussierung durch Identifizierung von positiven Erfahrungen

## Zeitpunkt der Durchführung

Die Methode ist gegen Ende einer Veranstaltung oder eines Trainings einzusetzen.

## Output

Notizen der Interviewergebnisse, d.h. die Erfolgssituationen und Erfolgsfaktoren, die von den Teilnehmenden stichwortartig notiert und abgegeben werden. Diese sind im Nachhinein von dem\*der Trainer\*in zusammenzufassen und in ein gemeinsames Dokument zu überführen. Falls es Präsentationen gibt, ist es sinnvoll, diesen Prozess aufzuzeichnen und anschließend zu transkribieren bzw. zu protokollieren. Die Erkenntnisse sind vorrangig qualitativ, je nach Fragestellungen können sie quantifiziert werden.

## Zu beachten

- Interviewleitfäden für die Teilnehmenden sind vorzubereiten.
- Vor der Durchführung ist zu prüfen, ob die Funktion Breakout Room für die Anzahl an Teilnehmenden möglich ist.
- Die Einteilung in Zweiergruppen z.B. per Zufallsauswahl ist vorzubereiten.
- Anonymität ist nicht gegeben, wenn die Interviewergebnisse präsentiert werden, auch die Notizen sind nicht vollkommen anonym.
- Es ist wichtig, auf die Einhaltung des zeitlichen Rahmens zu achten.
- In kleinen Gruppen können Ergebnisse gegenseitig präsentiert werden. Je höher die Teilnehmendenzahl, desto aufwändiger die Auswertung.

## Kombination mit weiteren Methoden

Befragung und ggf. eine qualitative Methode wie Koffer packen/Digital Sticky Wall/Map it-Rate it-Discuss it

## BEISPIEL

### Beispiel der Durchführung und Auswertung/Verbindung mit Indikatoren

Im Projekt „Alumni-Webinar Tipps&Tricks for Online Workshops“ ist interessant, wie die Teilnehmenden die gelernten Inhalte in deren Alltagswelt integrieren können. Dazu werden gegenseitig u.a. die Fragen gestellt „Fühlst du dich in der Lage, die Skills in deinen Berufsalltag umzusetzen? Wenn ja, inwiefern?“ Die Antworten werden stichwortartig protokolliert (am besten digital) und die notierten Antworten in Kleingruppen vorgestellt. Die Protokolle werden eingesammelt. Neben den qualitativen Erkenntnissen können die Antworten auch quantifiziert werden, insofern alle darauf antworten.

# 2.8 BEFRAGUNG

### Ziel

Direkterhebung von Einschätzungen oder Meinungen zu einer Veranstaltung oder einem Training.

### Beschreibung

Ähnlich wie bei einem Papierfragebogen werden Fragen an die Teilnehmenden gerichtet. Die Fragen werden in einer vorbereiteten Präsentation mit allen geteilt. Mittels eines Antwortcodes erhalten die Teilnehmenden Zugang. Die Beantwortung bietet ein gemeinsames Erlebnis, bei der Anonymität gewährt wird. Es kann ausgewählt werden, ob die Ergebnisse sofort für alle Beteiligten sichtbar werden oder verdeckt bleiben. Bei Bedarf können die Antworten gemeinsam reflektiert werden.

### Digitales Tool

Anwendungsbereich Befragung, z.B. Mentimeter, Slido, Plickers

### Dauer

Ca. 15-30 Min. – kurze Erklärung und Aufruf der Website dauert 2 Minuten, für jede Frage sind weitere 2 Minuten und min. 5 Minuten zur Diskussion einzuplanen.

### Gruppengröße

Bis ca. 60 Personen (je nach Software)

### Vorteile

- Auch für größere Gruppen geeignet
- Kurze Dauer bei wenigen Fragen
- Sofortige Reflexion der Befragungsergebnisse möglich
- Beantwortung über alle Endgeräte, auch in hybriden Veranstaltungen möglich

### Ablauf

- 1 Auswahl der Evaluationsfragen (z.B. in Anlehnung an bisherige Papierfragebögen).
- 2 Vorbereitung der Präsentation mittels Software zu Befragungen.
- 3 Einführung, Präsentation des Zugangslinks.
- 4 Teilnehmenden beantworten die Fragen.
- 5 Ggf. Sichtbarmachen der Antworten und gemeinsame Diskussion.

### Zeitpunkt der Durchführung

Kurze Umfragen (1-3 Fragen) zu Inhalten bieten sich zwischendurch, nach Abschluss eines Themas, an. Zusammenfassende Fragen können gegen Ende gestellt werden. Von nachträglichem Versenden des Befragungslinks ist abzuraten.

### Output

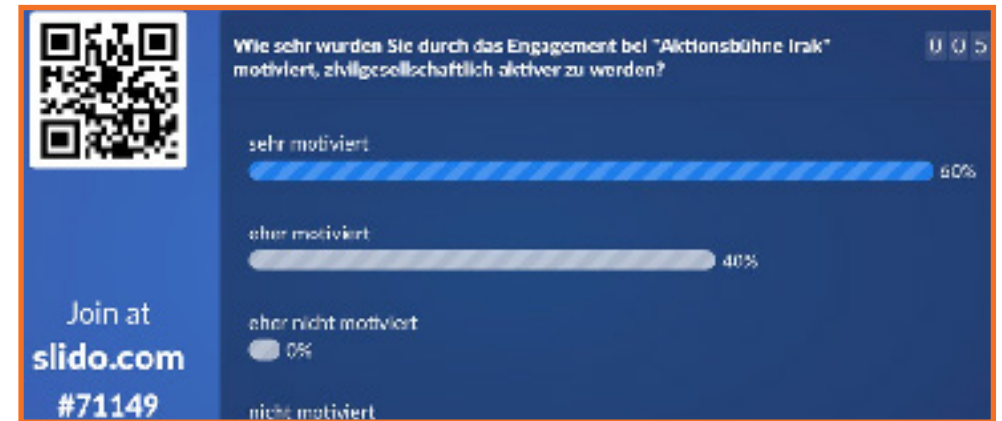
Antworten sind von der Umfragesoftware in Form von Zahlen oder Grafiken herunterzuladen, die Ergebnisse sind später quantifizierbar. Bei offenen Fragen sind Texte verfügbar, die qualitativ zu analysieren sind.

### Kombination mit weiteren Methoden

Mit allen weiteren Methoden kombinierbar.

### Zu beachten

- Die Fragen sollten nicht zu komplex sein, um leicht erfasst werden zu können.
- Die Fragebogen-Präsentation ist mit entsprechender Software vorzubereiten.
- Bei einer gemeinsamen Reflexion der Ergebnisse ist auf ein offenes Gesprächsklima zu achten.



## BEISPIEL

### Beispiel der Durchführung und Auswertung/Verbindung mit Indikatoren

Teilnehmende der „Aktionsbühne Irak“ beantworten mehrere Fragen, die über die Browser-App „Slido“ vorbereitet werden. Die Fragen orientieren sich an den Indikatorenkatalogen, wie etwa die Frage „Wie sehr wurden Sie durch das Engagement bei Aktionsbühne Irak motiviert, zivilgesellschaftlich aktiver zu werden?“ mithilfe der Antwortmöglichkeiten „sehr motiviert, eher motiviert, eher nicht motiviert, nicht motiviert“. Somit liegen quantifizierbare Ergebnisse vor, die die Erreichung des entsprechenden Indikators („Mindestens 75 % der insgesamt geförderten Projektmanagerinnen und Projektmanager bestätigen, dass sie durch das Engagement bei „Aktionsbühne Irak“ motiviert wurden, zivilgesellschaftlich aktiver zu werden“) direkt überprüfen können. Eine ergänzende gemeinsame Diskussion der Ergebnisse kann zusätzliches Evaluationsmaterial hervorbringen, z.B. die Gründe für die (Nicht-)Motivation. Um persönliche Einschätzungen erfassen zu können, kann danach die Methode Bildimpuls eingesetzt werden.



# IMPRESSUM

**Goethe-Institut Kairo Dialog und Wandel**

**Transformation-Kairo@goethe.de [www.goethe.de/dialogundwandel](http://www.goethe.de/dialogundwandel)**

**Regionalleiterin Nordafrika/Nahost**

Susanne Höhn

**Leitung “Dialog und Wandel”**

Benjamin Lubnau

**Projektkoordination Evaluation**

Hamide Bayramoglu

**Erstellt von**

EDUCULT - Veronika Ehm, MA; Dr. Aron Weigl

**Gestaltung**

Nancy Naser AlDeen

Goethe-Institut Kairo, 2019 © Ein Projekt des Goethe-Instituts, gefördert durch das Auswärtige Amt.

