



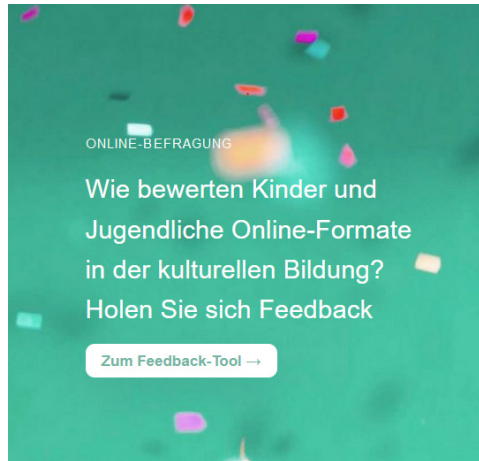
Creative Commons Lizenzvertrag

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.

# TOOLS ZUR EVALUATION DIGITALER JUGENDARBEIT

*Franziska Koschei*

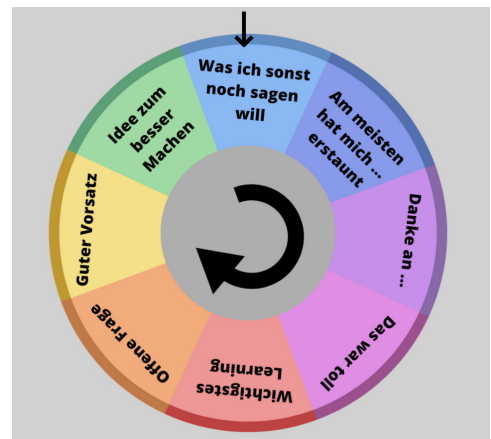
Ein Beispiel für einen Evaluationsfragebogen, der wissenschaftlich erprobte Fragen und validierte Antwortvorgaben beinhaltet, ist unter <https://kubi-digital.jff.de/umfrage-datenschutz> abrufbar. Der Online-Fragebogen richtet sich an Kinder und Jugendliche und bietet Fachkräften die Möglichkeit sich Feedback von ihren Projektteilnehmenden einzuholen. Die Fragen des Feedback-Tools sind speziell für Online-Formate in der kulturellen Bildung entwickelt worden. Ihre Beantwortung dauert circa 15 Minuten. Die Ergebnisse der Befragung sind im Anschluss an die Umfrage für die Fachkräfte sowie ihre Projektgruppe eine Stunde einsehbar. Gemeinsam können so die Ergebnisse reflektiert und eine Diskussion angeregt werden. Eine Anleitung zum Download gibt zusätzliche Hinweise zum Einsatz des Tools.



Auf [www.kubi-digital.jff.de](http://www.kubi-digital.jff.de) können sich Fachkräfte mittels eines forschungsbasierten Feedback-Tools Rückmeldungen zu ihren Angeboten im Rahmen der digitalen kulturellen Bildung einholen  
*// © kulturelle bildung digital*

Selbstverständlich können fantasievolle Feedback-Methoden aus anderen Bereichen der Jugendarbeit auch für die digitale Jugendarbeit eingesetzt bzw. einige davon in digitale Settings übertragen werden. Ein Beispiel hierfür ist die ‚Kofferreflexion‘, wie sie beispielsweise auf [www.super-sozi.de/kofferreflexion](http://www.super-sozi.de/kofferreflexion) für analoge Projekte beschrieben wird. Bei dieser Methode werden ein Koffer (‚das nehme ich mit‘), ein Mülleimer (‚das lasse ich hier‘) sowie ein Büro-Ablagekorb (‚darüber muss ich noch einmal nachdenken‘) in die Mitte eines Sitzkreises gestellt. Anschließend sollen die Jugendlichen ihre Empfindungen zum jeweiligen Gegenstand auf einer Karteikarte festhalten und diese der Gruppe am Ende mitteilen. Anstatt die drei Gegenstände im Raum aufzustellen, könnten sie in einem digitalen Setting auch auf ein digitales Whiteboard (beispielsweise <https://miro.com/app/dashboard>) gezeichnet werden. Die Größe der gezeichneten Gegenstände sollte dabei ausreichend sein, damit die Jugendlichen ihre entsprechenden Erfahrungen als Text oder gar als Zeichnung in den vorgemalten Gegenständen festhalten können. Anschließend kann in einer gemeinsamen Diskussion über die Einträge reflektiert werden. Als kleines Andenken an das Projekt kann das so entstandene digitale Kunstwerk an die Teilnehmenden verschickt werden.

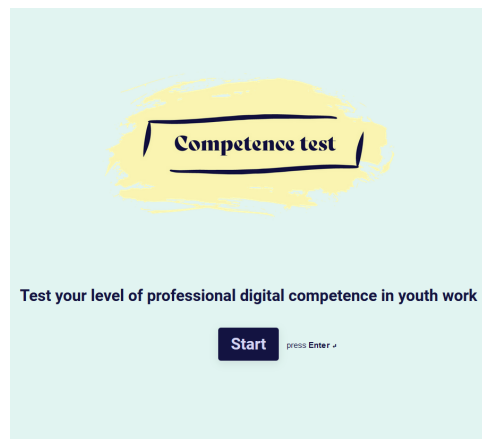
Ein weiteres spielerisches Element, das sich besonders als Einstieg für eine verbale Feedback-Runde eignet, ist das Glücksrad ‚Retrospektive‘ auf <https://rad.internetquatsch.de/retrospektive.html>. Die Handhabung ist relativ einfach: Mit einem Klick auf den Pfeil in der Mitte des Rads können die Teilnehmenden dieses in Bewegung bringen. Sobald das Rad stehen bleibt, kann die Person, die gerade an der Reihe ist, ihre Erfahrung zu dem angezeigten Thema wiedergeben.



Ein netter, spielerischer Einstieg in eine Feedback-Runde:  
Das Glücksrad ‚Retrospektive‘  
// © Screenshot internetquatsch.de

Zu den bekanntesten Tools gehören Programme wie Mentimeter ([www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com)), Kahoot (<https://kahoot.it>) oder Plickers (<https://get.plickers.com>). Eine Übersicht zu den einzelnen Tools findet man beispielsweise unter [www.thinglink.com/card/1397844412301574145](http://www.thinglink.com/card/1397844412301574145). Ein Vorteil der Baukasten-Anwendungen ist, dass sie wenig Vorbereitungszeit benötigen, da einzelne Quiz verhältnismäßig schnell angelegt sind. Die Menge an Fragen und somit der Umfang der Befragung bestimmt die Fachkraft. Die Durchführung mit den Jugendlichen kann so nur wenige Minuten beanspruchen. Die Angaben der Jugendlichen werden zudem live ausgewertet und sind sofort einsehbar. Hierdurch kann eine gemeinsame Diskussion und Reflexion angeregt werden. Gleichzeitig können die Fragen angebotsspezifisch gestaltet werden, was dem Problem der geringen Passgenauigkeit von vorgefertigten Tools entgegenwirkt. Der spielerische Charakter der Tools kann den Evaluationsprozess, der wie zuvor beschrieben oft als wenig aufregend empfunden wird, auflockern und ansprechender machen. Zudem sind die Umfragen häufig mit dem eigenen Smartphone durchführbar und orientieren sich so an der Lebenswelt der Jugendlichen.

Das finnische Expertise-Zentrum *Verke*, das als nationales Kompetenzzentrum finnische Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit unterstützt und sich im europäischen Kontext dazu vernetzt, stellt hierfür eine Reihe von Informationen und Fragebögen zur Verfügung. Unter [www.verke.org/uploads/2021/02/9d14d493-digital-youth-work-resource-evaluation-tool-1.pdf](http://www.verke.org/uploads/2021/02/9d14d493-digital-youth-work-resource-evaluation-tool-1.pdf) ist es Fachkräften mithilfe eines Fragebogens möglich, relevante Faktoren bei der Entwicklung neuer Projekte, wie etwa zusätzliche Qualifizierungsbedarfe oder finanzielle Unterstützung, einzuschätzen. Auf der Seite [www.verke.org/en/publications/a-professional-digital-competence-toolbox-for-youth-work](http://www.verke.org/en/publications/a-professional-digital-competence-toolbox-for-youth-work) können Fachkräfte zudem ihre eigenen Kompetenzen reflektieren. Neben Hintergrundinformationen bietet die Plattform hierfür zwei Selbsttests an, um mögliche Qualifizierungsbedarfe aufzudecken und Fachkräfte auf die Durchführung digitaler Angebote vorzubereiten.



Mithilfe des Selbsttests können Fachkräfte ihre Stärken und Schwächen hinsichtlich digitaler Kompetenzen herausfinden

// © Verke