

Methodenhandreichung Projektevaluation für Praktiker:innen

Ihr Projekt der Kulturellen Bildung (in ländlichen Räumen) ist an seinem Ende angelangt und nun steht die Auswertung an. Dabei kommt einiges zusammen: die Erfahrung der Teilnehmenden will gesammelt und evaluiert werden, der Erfolg des Projekts bemessen und an Projektträger:innen oder Politik kommuniziert werden. Als Praktiker:in ist die Evaluationsphase oftmals eine Zeit, in der vieles auf einmal erledigt werden muss und die Ressourcen knapper werden. Anlass genug also, mit dieser Handreichung einen **methodischen Vorschlag zur Projektevaluation** zu unterbreiten, der **besondere Gegebenheiten der Kulturellen Bildungsarbeit** mit einbezieht und **schonende Arbeit** mit den **zur Verfügung stehenden Ressourcen** zur Grundlage hat. Die Handreichung basiert auf der sozialwissenschaftlichen Auswertungsmethode der **Situationsanalyse** nach **Adele Clarke** und ist mit Methoden des **Design Thinking** angereichert. Die **Broschüre richtet sich primär an Praktiker:innen** – die Auswertungsschritte werden im Folgenden in unterschiedlichen Abstraktionsstufen aufbereitet, sodass je nach Kapazität und Bedürfnis entschieden werden kann, wie viele Daten zur Auswertung herangezogen werden. Im Folgenden stellen wir **fünf aufeinander folgende Auswertungsschritte** vor – immer mit einer **Auswahl** zwischen **vereinfachter** und **etwas komplexerer Herangehensweise**. **Theoretischer Hintergrund** wird in kleinen **Infoboxen** dargestellt – wer will, kann sich auf diesen beziehen, muss es aber nicht. Um das Vorgehen zu illustrieren, wird es

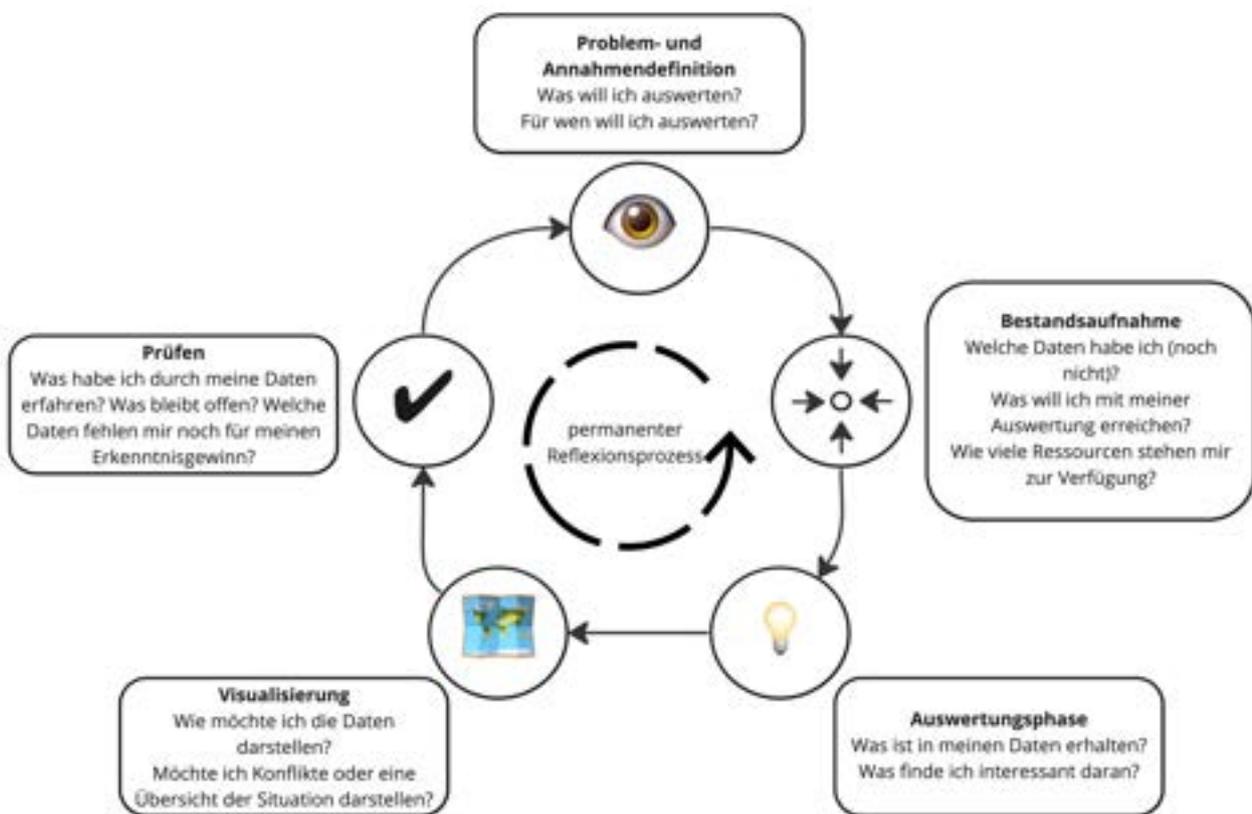
anhand eines fiktiven Fallbeispiels der Theaterpädagogin Janne Hagedorn, die in Apolda (Thüringen) ein intergenerationelles Theaterprojekt mit dem Namen *Geschichten aus Apolda* durchgeführt hat, dargestellt. Viel Spaß beim Lesen und viel Erfolg beim Auswerten!

Janne Hagedorn und ihre Impro-Theatergruppe:

- Einjähriges Impro-Theaterprojekt an VHS Apolda (Thüringen) namens „Geschichten aus Apolda“ mit wöchentlichen Proben; Proben an der VHS und am Amateurtheater Apolda
- **Geleitet** von Theaterpädagogin Janne Hagedorn, 34, wohnhaft in Weimar und aufgewachsen in Apolda
- **Beteiligte**: unterschiedliche Altersgruppen, unterschiedliche Theatervorerfahrungen
- **Ziel**: intergenerationeller Austausch, Zusammentreffen verschiedener Lebensrealitäten, Förderung von Toleranz für verschiedene Lebenssituationen, Förderung zivilgesellschaftlicher Strukturen mit Hinblick auf rechte Tendenzen in der Region-> Austausch über Wandel der Region; Begegnen der „gespaltenen Gesellschaft“ durch Kulturelle Bildung in ländlichen Räumen

Der Auswertungszyklus

Dem Vorgehen zugrunde liegt der **Auswertungszyklus** – inspiriert von dem Mikrozyklus des Design Thinking. Der Zyklus dient dazu, sich des Ziels wie der gewünschten Komplexität der Auswertung und entsprechend der angewandten Methoden bewusst zu werden. Er ermutigt, sich aktiv Fragen zu stellen und auf Basis deren schrittweisen Beantwortung die entsprechende Vorgehensweise zu wählen. Schritt für Schritt arbeiten wir nun die einzelnen Auswertungsschritte durch. Diese sind dabei *Ankerpunkte*: Nicht jeder Schritt muss der Reihe nach durchgeführt werden.



Eigene Darstellung, frei erstellt nach Ueberrickel et al., (2018). Design Thinking – das Handbuch. Frankfurt: Frankfurter Societäts-Medien GmbH, S. 25.

1. Problem- und Annahmendefinition



**Problem- und
Annahmendefinition**
Was will ich auswerten?
Für wen will ich auswerten?

Laut Adele Clarke handelt es sich hierbei um die Bestimmung der ‚Situation‘ – diese ist der Schauplatz der Forschung. Alles, was Teil der Situation ist, so Clarke mit Bezugnahme auf Foucault, bestimmt die Handlungsmöglichkeiten und Möglichkeitsbedingungen eines Projekts.

Der Beginn des Auswertungsprozesses ist vor allen Dingen von drei **Fragen** geprägt:

- ➔ **Was** will ich auswerten? (Gesamtes Projekt, bestimmten Teilaspekt eines Projekts)
- ➔ **Für wen** will ich das Material auswerten? (Projektträger, Aufbereitung für Politik, Aufbereitung für Teilnehmende)
- ➔ **Welche Fragen** möchte ich mir bei der Auswertung stellen? Wichtig hierbei ist: Diese Fragen dürfen sich im Laufe des Prozesses verändern und anpassen

Für diesen Schritt benötigt die auswertende Person erst einmal nur **ein Utensil: ein Forschungstagebuch oder ein Memodokument** – ein einfacher **Notizblock** oder ein **leeres Dokument** sind hierfür also ausreichend. Darin werden im Laufe des Prozesses Gedanken, Fragen, Ideen und Hypothesen... formuliert.

Für Janne Hagedorn bedeutet das also: Sie überlegt sich das **Was** ihrer Evaluation: Sie möchte das gesamte Projekt auswerten. **Für wen** ihre Auswertung sein soll, ergibt sich aus den Förderbedingungen ihres Projekts: Sie muss möglichst schnell einen Projektbericht an *Demokratie Leben!* abgeben, erst später an den *Kulturrat Thüringen* und an die *Stadt Apolda*. Da sie gerne analog arbeitet, zückt sie ihr Notizbuch und notiert sich darin drei zentrale Fragen, die sie an ihren Auswertungsprozess hat:

- Welchen Effekt hatte das Projekt auf die Teilnehmenden?
- Haben sich die Teilnehmenden dadurch persönlich weiterentwickelt?
- Wie hat sich die Bindung der Teilnehmenden zur Region verändert?
- Welche künstlerischen Gewinne ziehen die Teilnehmenden aus dem Projekt?

2. Bestandsaufnahme



‘All is data’ – ‘alles ist Daten’ ist der Grundsatz, der Adele Clarke leitet: Es können also nicht nur Interviews oder Fragebögen zur Auswertung herangezogen werden, sondern auch Notizen, Tagebucheinträge, Beiträge auf Social Media oder in Funk und Fernsehen, ... dieser Grundsatz, den Clarke aus der Grounded Theory übernimmt, kommt uns hier zugute: Neue Daten *können*, müssen aber nicht erhoben werden.

Schritt 2, Bestandsaufnahme, ist von folgenden **Fragen** geprägt:

- ➔ **Welche** Daten stehen mir zur Verfügung? Welche Daten habe ich noch nicht?
- ➔ **Was** will ich mit meinen Auswertungsergebnissen **erreichen**?
- ➔ Wie viele **Kapazitäten** habe ich für die Auswertung? Wie viele **Ressourcen** stehen mir zur Verfügung? **Mit wem** führe ich ggf. die Auswertung durch?

Für diesen Schritt benötigt die auswertende Person weiterhin ihr **Forschungstagebuch**.

Janne Hagedorn hat in ihrem Projekt mit Flipcharts und Projektstagebüchern gearbeitet, in welchen die Teilnehmenden regelmäßig reflektiert haben – 11 von 20 stehen ihr für die Auswertung zur Verfügung. Auch hat sie selbst regelmäßig die Seiten ihres Projektstagebuchs gefüllt. Zudem existieren Videoaufnahmen der Aufführung und von einzelnen Proben. Außerdem hat sie am Ende des Projektes die Teilnehmer:innen einen selbst erstellten Evaluationsbogen ausfüllen lassen.

Für ihren ersten Projektbericht möchte sie, auch aufgrund der begrenzten Zeit, einfach nur relevante Ergebnisse sichern und den Geldgebern zeigen, dass sie die Ziele der Förderrichtlinien erfüllt hat: Hier hat sie also wenig Kapazitäten zur Verfügung (**Fall 1**). Für einen zweiten Schritt und die weiteren Förderberichte sagt ihr aber die Projektbetreuerin Joleen Meyerhofer aus der Volkshochschule Unterstützung zu: Weil das Projekt für beide eine Herzensangelegenheit ist und sie es gerne weiterführen und genau dokumentieren wollen, werden sie sich nun mehr Zeit nehmen: Hier sind Kapazitäten wie personelle Ressourcen also größer (**Fall 2**).

3. Auswertungsphase



Auswertungsphase
Was ist in meinen Daten erhalten?
Was finde ich interessant daran?

Die Situationsanalyse bezieht ganz explizit auch die menschliche Situiertheit ein. Dies bedeutet, dass bei der Anwendung der Methode auch die eigenen Vorannahmen und Einstellungen geprüft werden und somit Teil der Situation werden. Dies wird am besten in Forschungsmemos notiert und später mit in den Maps verarbeitet.

Schritt 3, die Auswertungsphase, ist von folgenden Fragen geprägt:

- ➔ **Was** ist in meinen Daten enthalten?
- ➔ **Was** finde ich daran interessant?
- ➔ **Worin** bestehen meine Vorannahmen? (s.a. -> **Reflexion**)
- ➔ **Wie genau** nähere ich mich meinen Daten?

Für diesen Schritt benötigt die auswertende Person weiterhin ihr **Forschungstagebuch** sowie, **optional**, ein **Whiteboard** oder **Flipcharts**.

Sozialwissenschaftlich versierte Evaluierende können weiterhin auf eine Excel-Tabelle oder gar Analysetools wie MAXQDA zurückgreifen.

Kodieren meint in den Sozialwissenschaften den Prozess, Daten (meist Transkripte) mit verschiedenen Codes zu versehen. Diese können *induktiver* oder *deduktiver* Natur sein. Ersteres bedeutet, dass die Codes aus den Daten selbst heraus entwickelt werden: ich kennzeichne eine Sequenz basierend auf meinem Eindruck. Deduktiv bedeutet, dass ich einen Code basierend auf meinem Theoriewissen anwende. Die Situationsanalyse erlaubt beides. Mithilfe der Codes werden zunächst *Konzepte*, später *Kategorien* und schließlich *Schlüsselkategorien* entwickelt – der Weg führt also schrittweise hin zu mehr Generalisierung.

In **Fall 1** entschließt sich Janne Hagedorn dazu, kurz und knapp ihre Annahmen in ihrem Forschungstagebuch zu notieren, um dann schnell dazu überzugehen, die Tagebücher der Teilnehmenden zu überfliegen und sich Notizen zu machen mit Punkten, die sie interessant findet. Sie fasst außerdem die Fragebögen mit Stichpunkten zusammen und sammelt so Dopplungen, Überschneidungen und Widersprüche, die sie in unterschiedlichen Farben notiert. Nach einer gewissen Zeit ergibt sich eine Systematik.

In **Fall 2** treffen sich Janne Hagedorn und Joleen Meyerhofer von der VHS und notieren auf einem Whiteboard ihre Annahmen zu ihrer Forschungsaufgabe: Dabei wenden sie die Methode des **Re-Framing** an: Erst identifizieren sie ihre Annahmen, dann hinterfragen sie

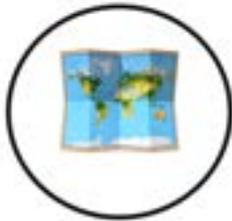
diese und schließlich re-definieren sie sie. Die Ergebnisse notieren sie in ihr gemeinsames Forschungstagebuch. In einem weiteren Schritt sichten sie all das ihnen zur Verfügung stehende Material Stück für Stück und versehen Passagen aus Tagebüchern, Videos und Flipcharts zunächst mit separaten Stichpunkten, die sie in zwei weiteren Schritten in Kategorien und Schlüsselkategorien bündeln.

—> **Reflexion:**

Ein wichtiger Bestandteil der Auswertung ist ein ständig mitlaufender Reflexionsprozess. Dieser kann in Form von Forschungstagebüchern, Prozessnotizen, Post-Its... stattfinden. Er kann auch am Ende der Auswertung im Punkt **Prüfen** stattfinden, gerade auch mit Hinblick auf Ausblicke oder Reflexion für kommende Projekte. Dennoch ist es ratsam, auch parallel zum Auswertungsprozess Eindrücke, Vermutungen, veränderte Annahmen usw. zu notieren. So explizit, wie es im Beispiel passiert, kann, aber muss der Prozess nicht stattfinden.

Ganz wichtig an dieser Stelle: Natürlich kann auch auf ‚konventionelle‘ Daten wie Feedbackbögen etc. zurückgegriffen werden. Wichtig an dieser Stelle ist der Punkt, dass sämtliche dem Projekt zuordenbare Produkte für die Auswertung denkbar sind und nicht zwangsweise neue Daten erhoben werden müssen – es wird gearbeitet mit dem, was vorhanden ist. Weiterhin ***müssen nicht alle in den Beispielen aufgeführten Daten verwendet werden.***

4. Visualisierung



Visualisierung
 Wie möchte ich die Daten darstellen?
 Möchte ich Konflikte oder eine Übersicht der Daten darstellen?

Adele Clarke arbeitet mit unterschiedlichen Arten von *Maps* – die Visualisierung ist in der Situationsanalyse also ein Kartografierungsprozess. Clarke unterscheidet dabei in mehrere Maparten: *Soziale Welten Maps*, *Projektmaps*, *Positionsmaps* und *Situationsmaps*.

Schritt 4, die Visualisierung, ist von folgenden Fragen geprägt:

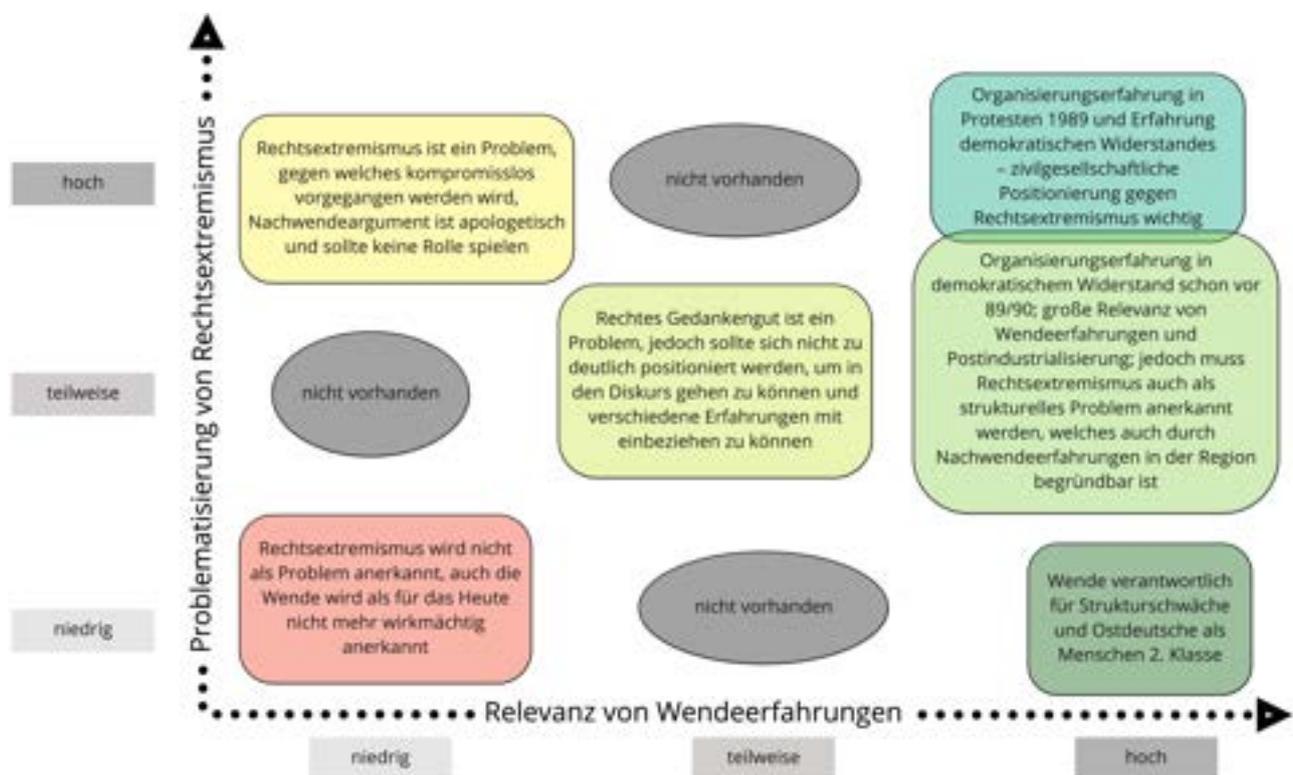
- ➔ **Wie** möchte ich die Daten darstellen?
- ➔ **Was** möchte ich darstellen – alle beteiligten Akteure, bestehende Konflikte, wichtige Diskurse oder eine Übersicht der Gesamtsituation?

Für diesen Schritt benötigt die auswertende Person weiterhin ihr **Forschungstagebuch** sowie, **optional**, ein **Whiteboard** oder **Flipcharts**. Auch kann sie **optional** auf **Grafikprogramme** oder andere Programme zur Darstellung von Mindmaps zugreifen.

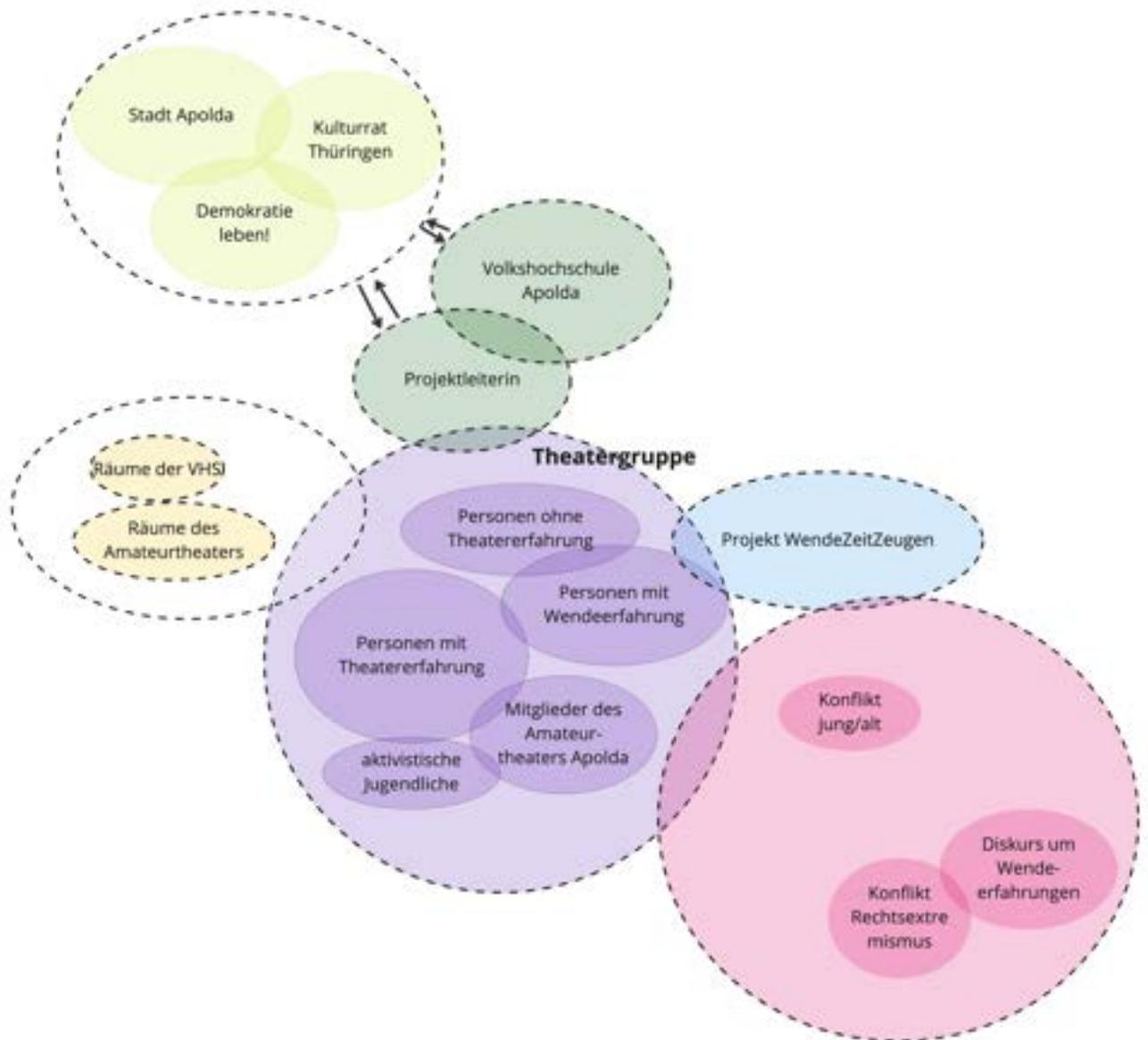
Es geht nun also darum, die verschiedenen Stichpunkte bzw. Codes in verschiedenen *Karten* zu visualisieren. Es gibt die Möglichkeit, darin verschiedene Aspekte der Materialien darzustellen:

Projektmap	Alle relevanten Aspekte des Projekts: Akteur:innen, Institutionen, Konflikte, Diskurse...	Ziel: einer Audienz/Zielgruppe alle wichtigen Aspekte des Projekts vermitteln
Soziale Welten Map	Welche ‚Welten‘ sind in diesem Projekt vertreten gewesen? Wie überschneiden sich diese?	Ziel: welche Welten treffen aufeinander? Wie haben sie miteinander zu tun?
Positionsmaps	Wichtigste Diskurse und Konflikte, auch losgelöst von fest zuweisbaren Positionen einzelner Personen	Ziel: wichtige Konflikte darstellen, bspw. für Kommunikation an Politik oder als Ausgangspunkt für kommende Projekte
Situationsmaps	Aufführen aller menschlichen und nicht-menschlichen Akteur:innen im Projekt – also Menschen, Institutionen, technischer Gegebenheiten	Ziel: Übersicht über alle beteiligten Elemente einer Situation, eignet sich vor allen Dingen für den Anfang der Auswertung

In **Fall 1** setzt sich Janne Hagedorn also hin und überlegt sich, was sie in der knappen Zeit, die sie für ihren ersten Projektbericht zur Verfügung hat, darstellen muss und möchte. Sie entschließt sich für eine grobe Skizze von Konflikten und einer groben Projektübersicht. Im Projekt gab es inhaltliche Differenzen zwischen aktivistischen Teilnehmenden und dem Rest der Gruppe, was das Thema Rechtsextremismus in der Region anging; dazu wurden entsprechend unterschiedliche Positionen vertreten. Da sie dies auch als besonders relevant für den Geldgeber *Demokratie Leben!* erachtet, entschließt sie sich zum Erstellen einer Positionsmap, basierend auf ihren Exzerpten. Diese kann wie folgt aussehen:



Des Weiteren möchte sie noch die relevanten Aspekte des Projekts visualisieren und erstellt, basierend auf ihrem Kontextwissen und den Notizen, eine Projektmap. Diese kann wie folgt aussehen:

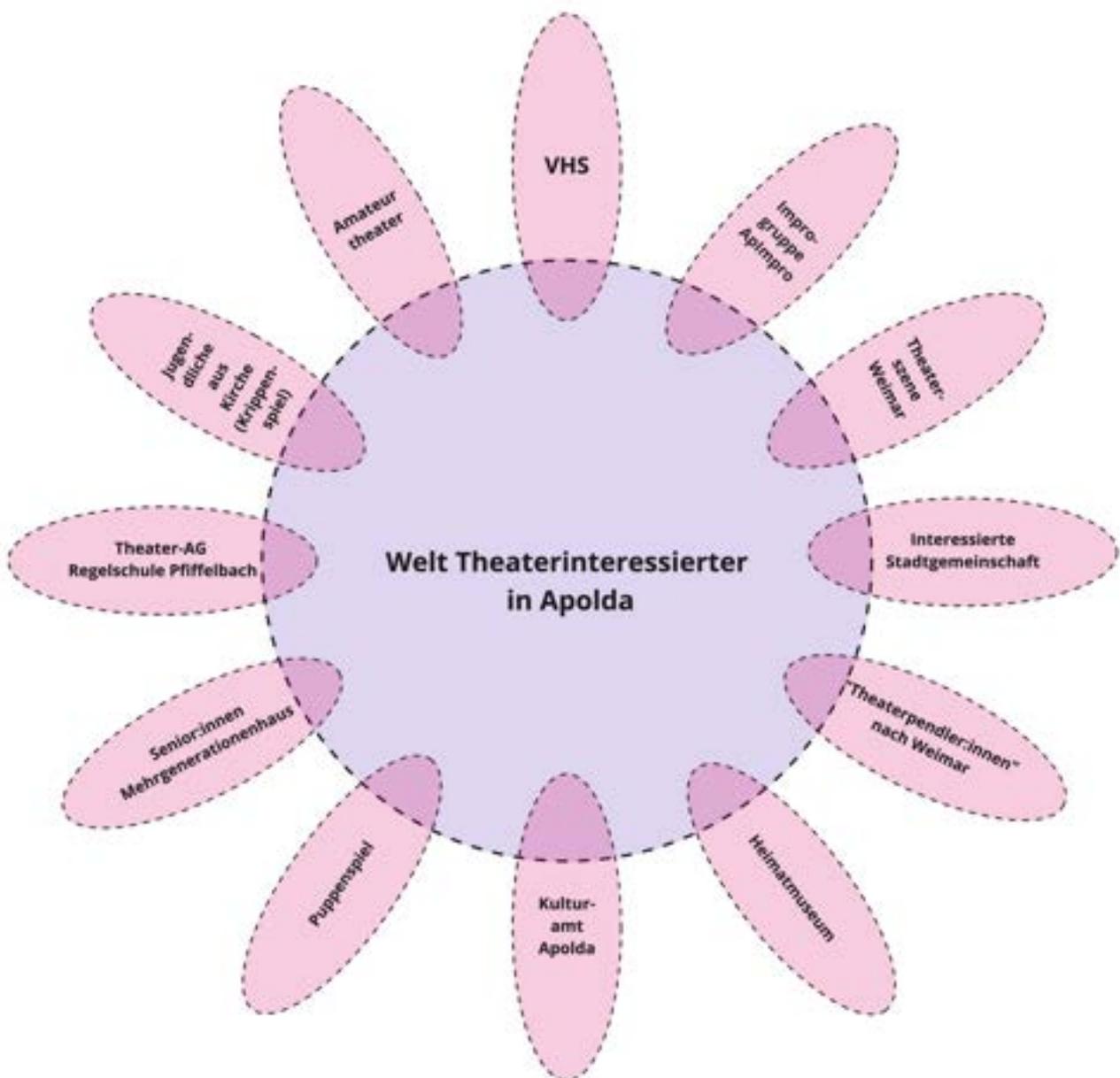


Wer gerne digital arbeitet, kann bei der Visualisierung auch auf verschiedene Grafikprogramme zugreifen. Dafür eignen sich unter Anderem:

- **Miro** (kostenlose Probeversion; für Dozierende, Schüler:innen und Studierende gibt es auf Antrag einen kostenlosen Zugang zur Beta-Version).
- **Mindmeister, Freeplane, Xmind & Freemind** sind kostenlose Programme, mit welchem Mindmaps erstellt werden können.

In **Fall 2** entschließt sich Janne Hagedorn gemeinsam mit Joleen Meyerhofer, noch genauer vorzugehen. Erst einmal möchte sie in einer Situationsmap aufführen, wer, welche Institutionen, Diskurse... denn nun alles in ihrem Projekt vertreten war, um dann akkurater die Theaterwelt in Apolda in einer Soziale Welten Map darstellen zu können. Dies ermöglicht ihr in einem weiteren Schritt, die oben dargestellten Konflikte und die Projektmap noch viel genauer als oben dargestellt zu bestimmen, sie zu präzisieren und auszudifferenzieren – grundsätzlich gilt aber, dass jede Map einzeln voneinander erstellt werden kann.

Die Soziale Welten Map kann wie folgt aussehen:



5. Prüfen



Prüfen
Was habe ich durch meine Daten erfahren? Was bleibt offen? Welche Daten fehlen mir noch für meinen Erkenntnisgewinn?

Theoretical Sampling bezeichnet in den Sozialwissenschaften den Prozess, nach Bedarf noch neue Daten heranzuziehen oder zu erheben. Dies kann in unterschiedlicher Form passieren – beispielsweise in Expert:innen- oder in Gruppeninterviews.

Schritt 5, die Prüfung, ist von folgenden Fragen geprägt:

- ➔ **Was** machen diese Ergebnisse mit mir? Verändert es etwas in und mit mir?
- ➔ **Welche** Ergebnisse sind relevant für mich und mein weiteres Arbeiten, welche sind relevant für meine Projektträger:innen, welche für die Teilnehmenden?
- ➔ **Welche** Daten fehlen mir ggf. noch? Muss ich noch neue Daten erheben, noch Gespräche suchen, Unklarheiten aufdecken?

In **Fall 1** befindet Janne Hagedorn, dass ihr die Ergebnisse, so wie sie sind, ausreichen. In **Fall 2** merkt sie jedoch, dass sie gerne noch mehrere Perspektiven hinzugezogen hätte und fragt noch ein paar weitere Gruppenteilnehmer:innen an, ob sie zu einem Gespräch bereit sind – der Einfachheit halber vereinbart sie ein Gruppengespräch. Außerdem möchte sie noch gerne mit anderen Theaterschaffenden sowie dem Chef der Volkshochschule ein kurzes Kontaktgespräch führen. Der Auswertungsprozess startet von vorne.

Quellen:

Clarke, A. E. (2012). Situationsanalyse. Grounded Theory nach dem Postmodern Turn. Springer VS: Wiesbaden.

Uebernicket F., & Brenner, W. (2018). Design Thinking – das Handbuch. Frankfurt: Frankfurter Societäts-Medien GmbH.

Autorin: Bader, Sophia (MetaKLuB). März 2023.