57 KURZES ERGEBNIS-INTERVIEW

1 Std. 00 Min. | KLEINGRUPPEN

BESCHREIBUNG

Diese Rollenspiel-Interviewmethode hilft Euch, in die Schuhe Eurer Projektbeteiligten oder Zielgruppen zu schlüpfen und den Prozess und die Ergebnisse aus ihrer Perspektive zu untersuchen.

VORBEREITUNG

Keine.

MATERIALIEN

- Notizblock für jede Person

TOOLS

Keine.

GIPFEL

EVALUATION ALS LERNPROZESS

SCHRITT 1 SICHTBARMACHUNG / **IM PLENUM:**

: Listet Kategorien von Interessengruppen auf, die direkt oder indirekt von dem Projekt betroffen waren (z. B. Lehrende, benachteiligte Lernende, Community-Organisationen, öffentliche Einrichtungen usw.). Sammelt für jede Kategorie so viele Untergruppen/Akteure wie möglich (z. B. Community-Organisationen: das ArtLab, der Bürgerrat, die Legasthenie-Selbsthilfegruppe usw.)

[20 MIN.]

SCHRITT 2 UNTERSUCHUNG / **IN KLEINGRUPPEN:**

Untersucht jede Kategorie der Interessengruppen. Nehmt Euch eine konkrete Untergruppe/spezifische Akteure aus Eurer Kategorienliste und führt ein kurzes ausgedachtes Interview mit einer Vertreterin dieser Gruppe durch.

[20 MIN.]

Rolle A: Schlüpft in die Rolle des Vertreters und antwortet nach bestem Wissen aus der Perspektive dieser Vertretung. *Rolle B:* Befragt die Vertreterin über ihre Erfahrungen. Macht Euch Stichpunkte auf Eurem Notizblock. Fragen:

- Rückblick: Wie bist Du mit dem Projekt in Berührung gekommen? Wieso hast Du mitgemacht? Was war Dein erster Eindruck?
- Bestandsaufnahme: Wie hat Dich das Projekt bewegt? Welche neuen Dinge hast Du erfahren oder gelernt? Welche neuen Verbindungen bist Du eingegangen oder neuen Kontakte hast Du geknüpft? Wie wahrscheinlich ist es, dass Du ohne das Projekt diese Erfahrungen gemacht hättest und diese Verbindungen eingegangen wärst?
- Vorschau: Was würdest Du mit diesen Erfahrungen und Verbindungen jetzt idealerweise machen? Was würde Dir helfen oder Dich dabei unterstützen, genau das zu tun?

SCHRITT 3 TEILEN / **IM PLENUM:**

Teilt Eure wichtigsten Erkenntnisse aus dem Interview mit den anderen.

[20 MIN.]

NACHBEREITUNG

Die Erkenntnisse aus den Rollenspiel-Interviews können in Erkenntnisse für die zukünftige Projektgestaltung umgewandelt oder als Kenngrößen für weitere Untersuchungen mit tatsächlichen Interessengruppen verwendet werden.

1. Auflage | 2022