

Dr. Jan Ulrich Hense
Ludwig-Maximilians-Universität München

(Wissen über) Evaluation spielerisch lernen?

Das Evaluation Board Game und seine deutschsprachige Adaption

Jahrestagung der Gesellschaft für Evaluation (DeGEval)
in Klagenfurt, 26.9.2008

jan.hense@psy.lmu.de





- Ursprungsfassung des Evaluation Board Game (EBG)
 - Karen Febey & Molly Coyne (2007). Program Evaluation: The Board Game. An Interactive Learning Tool for Evaluators. *American Journal of Evaluation*, 28, 91-101.

- Ziel:
 - „familiarize players with basic history, theories, approaches, and tasks associated with conducting program evaluations“

Your report is laden with confusing jargon. Move back 2 spaces.

You choose a creative means of effectively presenting evaluation findings. Move ahead 2 spaces.

Test Your Knowledge

REPORTING

Your report format(s) are well tailored to your audiences(s). Move ahead 1 space.

Test Your Knowledge

Your final report goes unread by stakeholders. Lose a turn.

You fail to elicit feedback on your evaluation from participants. Move back 3 spaces.

You forget to follow-up to see how results are being used. Move back 1 space.

You publish the results of the evaluation. Move ahead 1 space to win!

**Stakeholder Analysis
A Great Place to START & FINISH!**

PROGRAM EVALUATION THE BOARD GAME

You have identified your primary intended users. Move ahead 1 space.

Test Your Knowledge

You have failed to include all of the stakeholders in the evaluation. Move back 3 spaces.

EVALUATION PLANNING

You failed to analyze the resources available and will not be able to conduct the evaluation as planned. Move back 1 space.

All relevant stakeholders are represented. Move ahead 3 spaces.

Test Your Knowledge

A literature review is needed. Lose one turn.

A theory of action has been developed. Congratulations! Move ahead 3 spaces.

Test Your Knowledge

You conducted an evaluability assessment. Move ahead 1 space.

Test Your Knowledge

Your object description is highly detailed and useful. Move ahead 1 space.

The methods you selected will produce results that can be used. Move ahead 1 space.

Test Your Knowledge

You fail to maintain ethical standards during data collection. Lose a turn.

DATA COLLECTION AND ANALYSIS

You fail to create a management plan specifying how the evaluation will be conducted. Lose a turn.

Your data collection methods will fit within the cost constraints of the evaluation. Move ahead 1 space.

Test Your Knowledge

You do not possess the relevant skills to carry out the data collection, and fail to hire a consultant. Move back 1 space.

Congratulations! Your evaluation can be conducted given time and budget constraints. Take an extra turn.

Test Your Knowledge

You have successfully analyzed the political context of the evaluation. Move ahead 3 spaces.

You narrow your evaluation questions to those most important to the context. Move ahead 2 spaces.

FOCUSING THE EVALUATION

You determine that the evaluation is worth doing given how the final results will be used. Move ahead 1 space.

Test Your Knowledge

You have successfully prioritized the central evaluation questions. Move ahead 3 spaces.

The political issues surrounding your evaluation make it difficult to proceed. Lose a turn.

You maintain good communications among evaluators and stakeholders. Move ahead 2 spaces.

You failed to remain flexible and open to new questions and criteria. Move back 2 spaces.

Test Your Knowledge



■ Evaluationsdidaktischer Hintergrund

- Fehlende Literatur über Lehr-Lern-Strategien für Evaluationstrainings (Preskill, 2000)

■ Lerntheoretischer Hintergrund

- Learning by doing (Dewey)
- Experiential learning (Kolb)
- Lernen mit Planspielen (simulation & gaming)

■ Inhalte

- Wissensbasierte Kompetenzen der Taxonomie von King et al. (2001)
 1. Systematic inquiry: knowledge of evaluation theories, models, underlying philosophical assumptions, and research methods
 2. Evaluation professionalism: knowledge of professional ethical standards

Kompetenzfelder der Aus- und Weiterbildung in der Evaluation

Theorie und Geschichte der Evaluation

Elementare
Begriffe, Konzepte
und Definitionen
(Ideen-)
geschichtliche
Entwicklung der
Evaluation
Evaluationsansätze
und -modelle
Standards der
Evaluation

Methoden- kompetenzen

Empirische
Sozialforschung
und Untersu-
chungsdesigns
Erhebung von
Daten
Statistische
Kenntnisse
Datenaufbereitung
und -interpretation
Projektorganisation
und Projekt-
management

Organisations- und Feld- kenntnisse

Organisations-
wissen
Rechts- und
Verwaltungs-
wissen
Spezifische
Feldkenntnisse

Sozial- und Selbst-Kom- petenzen

Soziale Kompetenz
Kommunikative
Kompetenz
Kooperations-
kompetenz
Selbstmanage-
mentkompetenz
Lern- und
Problemlöse-
kompetenz

Praxis der Evaluation

Planung von
Evaluationen
Durchführung von
Evaluationen
Ergebnis-
darstellung und
-präsentation
Ergebniskontrolle



■ Intendierter Einsatzkontext

- Als **Wiederholung** von Basisliteratur im Rahmen von Einführungskursen zur Programmevaluation
- Zur **Vertiefung** von Wissen auch in fortgeschrittenen Kursen

■ Basisliteratur (Auswahl)

- Patton (1997): Utilization Focused Evaluation
- Rossi, Freeman & Lipsey (1999). Evaluation. A Systematic Approach
- Shadish, Cook & Leviton (1991). Foundations of program evaluation
- Worthen, Sanders & Fitzpatrick (1997). Program evaluation: Alternative approaches and practical guidelines

1. Spielplan und vollständige Fragekärtchen von den Autorinnen
2. Übersetzung ins Deutsche
3. Anpassungen:
 - Streichen von Fragen mit ausschließlich nordamerikanischer Relevanz (z.B. US-Gesetzgebung)
 - Adaption von Antworten, wo passend (z. B. Frage nach relevanten Journals)
 - Ersetzen von Fragen, wo passend (z. B. Frage nach historischem Auslöser des „Evaluationsbooms“)

→ No budget project / Magisterarbeit

1. Piloteinsatz der Originalversion (unübersetzt)

- Vpn: 12 Teilnehmer/innen eines fortgeschritten Evaluationsseminars, an dem auch Novizen teilnahmen
- Evaluation durch prä-post-Fragebogen und Gruppendiskussion

■ Hauptergebnisse

- Das Spiel hat **Spaß** gemacht und **förderte die Diskussion** über evaluationsspezifische Inhalte und Fragen.
- Selbst Novizen sehen einen Nutzen
- Vielzahl von Anmerkungen zu einzelnen Fragen und zu den Regeln

■ Änderungen für die adaptierte Fassung

- Einführung von „Meilensteinen“
- Streichen/Überarbeiten von zu US-spezifischen Fragen



2. Piloteinsatz der adaptierten Fassung

- Vpn: 16 Versuchspersonen des Department Psychologie mit sehr heterogenen Vorkenntnissen
- Evaluation durch prä-post-Fragebogen und Gruppendiskussion
- **Hauptergebnis**
 - Spiel weist auf „Wissenslücken“ hin (beseitigt sie aber nicht immer)
 - Werte der Nachbefragung von Febey & Coyne gleich oder leicht übertroffen
- **Weitere Änderungen**
 - Eliminierung zu schwieriger/spezieller Fragen
 - Sprachliche Korrekturen bei Unklarheiten

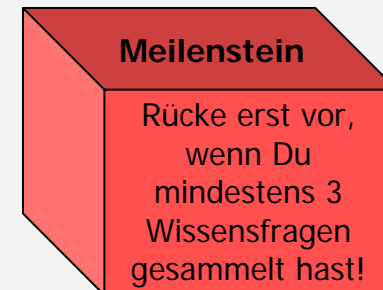
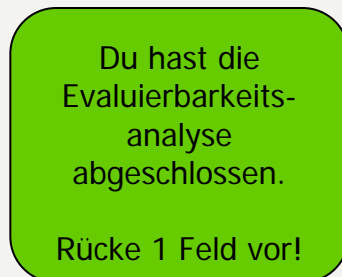


1. Vorbereitung

1. **Vier** (evtl. fünf?) Spieler/innen pro Brett
2. Kärtchen liegen in drei Stapeln mit der **Frage nach oben** bereit
3. Alle Spieler/innen auf „**Start**“
4. Die Person mit der längsten Anreise **beginnt**.

2. Es wird reihum mit einem Würfel gewürfelt.

3. Die Aktion auf dem erreichten Feld wird ausgeführt:



■ „Überprüfe Dein Wissen“:

1. **Stapel wählen:**

1. Blau: Einsteigerfrage (1 Punkt)
2. Grün: Einsteiger-/Diskussionsfrage (1 Punkt)
3. Gelb: Fortgeschrittene Frage (2 Punkte)

2. Links sitzende Spieler/in zieht die unterste Karte des Stapels und **liest die Frage laut vor**.
3. Gruppe entscheidet gemeinsam, ob die **Lösung korrekt** oder angemessen (bei Diskussionsfragen) war.
4. Bei richtiger Lösung darf man **erneut würfeln**.
5. Die korrekt beantworteten Fragekärtchen werden **gesammelt**, die anderen werden oben auf dem jeweiligen Stapel abgelegt.

■ Meilensteine:

1. Immer Stopp!
2. Bei ersten Erreichen s. „Überprüfe Dein Wissen“ (Abweichung Schritt 4: Bei richtiger Lösung darf man eine weitere Karte ziehen)
3. Weitergewürfelt wird erst, nachdem die geforderte Anzahl von Karten erreicht ist.





- Ende des Spiels
 - Alle Spieler/innen bis auf den/die Letzte spielen bis zum Ziel
- Es gibt zwei Sieger/innen
 - Zielsieger/in: wer als erstes ins Ziel kommt
 - Punktsieger/in: wer die meisten Kärtchenpunkte gesammelt hat

■ Fragen zum Debrief

- Wie gefällt Ihnen das Spiel?
- Wo können Sie sich einen Einsatz vorstellen?
- Welche Adaptionen müssten vorgenommen werden?