

Evaluationsbericht des Projekts „fairness and fun“ des ASVÖ Vorarlberg

Jänner 2020

FH Vorarlberg

Forschungszentrum Sozial- und Wirtschaftswissenschaften
Campus V, Hochschulstr. 1
6850 Dornbirn
Austria

Mag. Fabian A. Rebitzer
0043 5572 792 -5307
fabian.rebitzer@fhv.at

Bettina Huber, BSc, MSc
0043 5572 792 -5312
bettina.huber@fhv.at

INHALTSVERZEICHNIS

1. Hintergrund und Projektziele	3
2. Evaluationsdesign und methodisches Vorgehen	3
2.1. Struktur und Evaluationsdesign	3
2.2. Methodisches Vorgehen und Adaptionenbedarfe	5
3. Ergebnisse	6
3.1. Die Befragten	6
3.2. Projektmodule – Teilnahme, Nutzungsverhalten, Bewertung	6
3.2.1. Workshop	6
3.2.2. Fair-Play-Box	8
3.2.3. Spielesammlung	9
3.2.4. Völkerballturnier	10
3.3. Lerneffekte und Auswirkungen	12
3.4. Gesamtbewertung und Wiederteilnahme	15
4. Resümee	16

1. HINTERGRUND UND PROJEKTZIELE

Der Auftraggeber führte über das Jahr 2019 das Projekt „Fairness and Fun“ durch, eine Fair Play-Sensibilisierung für SchülerInnen im Fach „Bewegung & Sport“. Auf spielerische Weise werden durch SozialpädagogInnen mit SchülerInnen der 1./2. Klasse MS/AHS-Unterstufe Werte wie Achtsamkeit, Respekt und Vertrauen anhand von ausgewählten Spielen erarbeitet und bzgl. Fair Play reflektiert, u.a. mittels eines Workshops und Völkerballturnieren, bei dem Fair Play-Aspekte bewertet werden. Die SchülerInnen werden am Ende des Workshops angehalten, Beispiele aus dem alltäglichen Leben zum Thema fair / unfair in einer im Klassenraum befindlichen Fair Play-Box schriftlich festzuhalten. Die Box bleibt 4-6 Wochen im Klassenzimmer und bietet eine ständige Auseinandersetzung mit den im Workshop vermittelten Inhalten. Zusätzlich wird den Lehrkräften eine Spielesammlung zur Verfügung gestellt, mit der sie ihren Unterricht im Sinne des Sensibilisierungsziels anreichern können. Das Projekt fand 2019 in den Bundesländern Vorarlberg, Tirol und Salzburg statt.

Es wurde bereits eine Evaluation des Projektes „Fairness & Fun“ im Vorjahr durchgeführt. Die Ergebnisse und Erfahrungen der Evaluation des Jahres 2019 werden für die Durchführung der aktuellen Evaluation berücksichtigt.

2. EVALUATIONSDESIGN UND METHODISCHES VORGEHEN

2.1. STRUKTUR UND EVALUATIONSDESIGN

Das Ziel der Evaluation ist es, das Erreichen der definierten Projektziele zu überprüfen. Hierbei sollten auch die qualitative Wirksamkeit der Maßnahmen berücksichtigt werden sowie Weiterentwicklungs- und Optimierungspotenziale in der Projektgestaltung identifiziert werden. Das verfügbare Evaluationsbudget erlaubte allerdings lediglich begrenzte Evaluationsmaßnahmen, so dass nur einzelne Zielgruppen / Veranstaltungsorte und primär ex-post evaluiert werden konnten. Eine zur Wirkungsmessung idealerweise auf mehreren Erhebungszeitpunkten (Prä-Post-Untersuchung) beruhende und/oder begleitend angelegte Studie war aus diesen Gründen nicht realisierbar. Übereinstimmend mit der Evaluation aus dem Jahr 2019 wurde das rein standardisiert-quantitative Design wiederum um qualitative Module erweitert. Das vorliegende Evaluationsdesign beruht aus diesem Grund ausschließlich auf Ex-post-facto-Erhebungen.

Zu unterscheiden ist im Folgenden die modulare Gliederung des zu evaluierenden Projekts, respektive die einzelnen zu evaluierenden Bestandteile und Angebote des Projekts von der modularen Gliederung des Evaluationsdesigns, das sich in seiner Aufteilung an den verschiedenen Zielgruppen der Evaluationsmodule orientiert und mit diesen jeweils alle Projektbestandteile reflektiert.

Das Projekt selbst und damit anteilig auch die Fragebogen und Leitfaden zur Evaluierung untergliedern sich inhaltlich in folgende Bestandteile:

- Workshop zum Thema Fair Play, der von zwei SozialpädagogInnen in den teilnehmenden Klassen mit den SchülerInnen durchgeführt wird,
- Fair-Play-Box im Klassenraum, in der im Anschluss verschriftliche Anwendungs- und Reflexionsbeispiele aus ihrem Schulalltag durch die SchülerInnen gesammelt werden,
- Spielesammlung mit Sensibilisierungs- und Lernspielen, die den Lehrkräften die Vermittlung von Fair Play in ihrem Unterricht ermöglicht,
- Völkerballturniere, die je Bundesland zwischen den teilnehmenden Klassen ausgetragen werden und deren Schwerpunkt auf der Bewertung nach einem Fair-Play-Regelwerk beruht, das die Schulklassen bis dahin im Rahmen ihres Sportunterrichts einüben.

Die Evaluierung ihrerseits untergliedert sich modular in die folgenden Bestandteile:

- Qualitative Fokusgruppen mit am Projekt teilnehmenden SchülerInnen in Vorarlberg. Aufgrund der Budgetkürzungen im Vergleich zum Jahr 2018 finden keine Fokusgruppen in anderen Bundesländern statt.
Dieses Modul, wurde deckungsgleich wie im Vorjahr eingesetzt und ersetzt die standardisiert-quantitative Prä-Post-Befragung der SchülerInnen aus dem Jahr 2017, da dieses Verfahren gemäß der durchgeführten Fokusgruppe zum Evaluationsdesign für die Lehrpersonen zu aufwändig war, die SchülerInnen, insbesondere leistungsschwächere, die Fragen teilweise nicht verstanden und bei der Beantwortung entsprechend eng durch die Lehrpersonen begleitet werden mussten. Diese Hinweise ließen Zweifel an der Validität der Ergebnisse insbesondere bei leistungsschwächeren SchülerInnen aufkommen. Zudem wurde auch im standardisierten Verfahren die Objektivität der Erhebung eingeschränkt, da das Ausfüllen des Fragebogens eng durch die Lehrpersonen begleitet werden musste und vielfach Übersetzungsleistungen und Erklärungen von Fragen notwendig waren. Auch sind Nutzen und Bewertung des Projekts aus der Perspektive der SchülerInnen in ihrer inhaltlichen Differenzierung qualitativ besser zu erheben als das mit einem standardisiert-quantitativen Verfahren erhoben werden könnte, da hier die Möglichkeiten zur Vertiefung und Nachfrage sowie Diskussion nicht gegeben sind. Aus diesen Gründen wurde im Jahr 2019 einem qualitativen Setting erneut der Vorzug gegeben. Die gemachten Erfahrungen legen eine Beibehaltung des qualitativen Zugangs für diese Zielgruppe für zukünftige Durchführungen nahe.
- (Primär) quantitativ-standardisierte Befragung der Lehrpersonen, die die SchülerInnen im Rahmen des Projekts begleiten. Der Fragebogen aus dem Jahr 2018 wurde beibehalten und als Onlinebefragung über Unipark EFS-Survey umgesetzt. Die Teilnahme war anonym möglich, der Einladungslink wurde durch die Projektleitung an die Lehrpersonen distribuiert.
- Leitfadengestützte Telefoninterviews mit teilnehmenden Klassen betreuenden Lehrpersonen in Vorarlberg, Tirol und Salzburg. Dies umfasst planmäßig je Bundesland zwei telefonische Einzelinterviews mit Lehrpersonen. Die Rekrutierung entsprechender Lehrpersonen sowie die Übermittlung der Kontaktdaten an den Auftragnehmer oblag dem Auftraggeber. Die Telefoninterviews wurden mit Einverständnis der Befragten als mp3-Mitschnitt aufgenommen. Aufgrund des Evaluationsbudgets erfolgte auf Wunsch des Auftraggebers keine Transkription des Audiomitschnitts mit anschließender mehrstufiger Reduktion und Strukturierung des Datenmaterials. Stattdessen erfolgte die Auswertung einstufig strukturierend direkt auf Basis des Audiomaterials.

Die inhaltliche Struktur des Fragebogens zur Onlinebefragung und der Leitfäden der Fokusgruppen und Telefoninterviews lässt sich auf folgende Dimensionen zusammenfassen:

- Teilnahmemotivation
- Teilnahme, Nutzungsverhalten und Bewertung bzgl. der einzelnen Projektbestandteile
 - Workshop
 - Fair-Play-Box
 - Spielesammlung
 - Völkerballturnier
- Lerneffekte und Auswirkungen auf das Verhalten der SchülerInnen
- Bewertung des Gesamtprojekts und Wiederteilnahme

Die Gliederung des Ergebnisteils in Kapitel 3 orientiert sich an dieser inhaltlichen Struktur.

2.2. METHODISCHES VORGEHEN UND ADAPTIONSBEDARFE

Für die **Fokusgruppen mit SchülerInnen** wurden diese vom Sportunterricht freigestellt und fanden in einem zu dieser Zeit ungenutzten Klassenraum mit der evaluierenden Person zusammen. Die Dokumentation erfolgte per mp3-Mitschnitt, Einverständniserklärungen der Eltern wurden im Vorfeld eingeholt. Bei der Durchführung der Befragung wurden einzelne Teams herangezogen, um sicherzustellen, dass sich die Befragten untereinander bereits kennen und eine offene Gesprächsatmosphäre gewährleistet werden kann. Dieses Vorgehen hatte sich bereits im Vorjahr . In der MS Koblach nahmen aus einer Klasse fünf SchülerInnen an der Fokusgruppe teil. In der MS Feldkirch Levis bestand die Fokusgruppe aus neun Schülern (ausschließlich Jungen) aus zwei Klassen.

Auch wurde der Leitfaden, ex aequo mit jenem aus dem Jahr 2018, durch aktivierende Aspekte (Kurzbewertung mit dem Daumen und durch das Kleben von bunten Aufklebern an Flipcharts mit Smileys) kontextualisiert, die weniger inhaltlich relevant als dazu gedacht waren, die Gruppe zu bewegen, ins Gespräch zu bringen und sich sicher im Setting zu bewegen zu lassen. Diese Adaptionen waren auch 2019 sehr erfolgreich, die Gruppen zeigten sich selbstbewusst, auskunftsfreudig und mit Begeisterung bei der Sache. Für die Zukunft sollte dieses Vorgehen daher ebenso beibehalten werden.

Die **Onlinebefragung der Lehrpersonen** wurde über Unipark-EFS-Survey realisiert. Hierzu wurde ein Teilnahmelink generiert, der über die Projektleitung an die Lehrpersonen in Vorarlberg, Tirol und Salzburg versandt wurde. Den Lehrpersonen stand die Befragung über mehrere Wochen zur Teilnahme zur Verfügung, zwischenzeitlich wurde auch ein Reminder verschickt. Letztlich nahmen aus Vorarlberg zweiundzwanzig Lehrpersonen, sechs aus Salzburg und fünf Lehrpersonen aus Tirol an der Befragung teil.

Die Durchführung von **telefonischen Leitfadeninterviews** hat sich im Vorfeld bewährt und somit wurden auch 2019 einzelne telefonische Leitfadeninterviews mit den LehrerInnen durchgeführt. Die Projektleitung holte hierzu das Einverständnis der Lehrpersonen ein, dass diese durch die evaluierende Person zwecks eines Interviews angerufen werden durften. Die geführten Telefoninterviews wurden mit Einverständnis der Lehrpersonen als mp3-Mitschnitt aufgezeichnet, jedoch anonymisierend ausgewertet.

Seitens der Projektleitung wurden je Bundesland zwei Lehrpersonen zur Kontaktaufnahme übermittelt. In Vorarlberg und Salzburg wurden diese auch interviewt. Trotz mehrfachen Nachfassens konnte aus Tirol allerdings nur eine Lehrperson interviewt werden. Zwei andere, die zuvor als GesprächspartnerInnen übermittelt worden waren, waren nicht erreichbar bzw. gingen trotz zuvor vereinbarten Termins nicht mehr ans Telefon oder waren auf Grund des Hinweises, das Telefonat müsse für wissenschaftliche Zwecke aufgezeichnet werden, doch nichtmehr dazu bereit, ein Interview zu führen. Aufgrund des späten Turniertermins in Tirol konnten hier keine weiteren Akquisitionsbemühungen mehr durchgeführt werden.

Für zukünftige Durchführungen wird der Projektleitung empfohlen, die Evaluierung bereits von Beginn des Projekts an als festen Bestandteil der Durchführung sowie eine klare Erwartung zur Teilnahme an dieser zu kommunizieren. Zuzüglich wäre es sinnvoll, den Lehrpersonen bereits zu Beginn die Notwendigkeit von mp3-Mitschriften während der Telefoninterviews zu kommunizieren, da diese von Belang sind, um wissenschaftlichen Standard gewährleisten zu können und um „Überraschungseffekte“ diesbezüglich zu vermeiden.

3. ERGEBNISSE

3.1. DIE BEFRAGTEN

Die beiden Fokusgruppen wurden mit SchülerInnen aus dem Bundesland Vorarlberg durchgeführt. An der Fokusgruppe in Koblach nahmen fünf SchülerInnen teil, drei Mädchen und zwei Buben. An jenen in Feldkirch nahmen Jugendliche aus zwei Klassen der zweiten Klassenstufe, bestehend aus insgesamt neun Buben teil.

An der Onlinebefragung der Lehrpersonen beteiligten sich sechs Salzburger, fünf Tiroler und zweiundzwanzig Vorarlberger Lehrpersonen. Weitere soziodemographische Daten wurden im Rahmen dieser Befragung nicht erhoben. Aufgrund der kleinen Fallzahl erfolgt in der folgenden Ergebnisdarstellung auch keine Differenzierung nach Bundesland. Da die Aussendung des Teilnahmelinks an die Lehrpersonen in den Bundesländern und Schulen dezentral erfolgte, konnte durch die Projektleitung die Gesamtzahl aller angeschriebenen Lehrpersonen nicht mehr ermittelt werden. Aus diesem Grund kann hier keine Rücklaufquote berechnet werden.

Telefonisch wurden zwei Lehrpersonen aus Salzburg, zwei aus Vorarlberg und eine Lehrperson aus Tirol interviewt. Weitere Lehrpersonen aus Tirol standen nicht mehr zur Verfügung bzw. konnten aus zeitlichen Gründen nicht mehr für den Bericht berücksichtigt werden.

3.2. PROJEKTMODULE - TEILNAHME, NUTZUNGSVERHALTEN, BEWERTUNG

In den folgenden Unterkapiteln wird nun zunächst auf die Bewertung der einzelnen Projektmodule eingegangen, ehe dann auf Nutzen und Wirkung des Projekts und schließlich auf die Gesamtbewertung Bezug genommen wird.

3.2.1. WORKSHOP

Die Inhalte des Workshops wurden durchgängig von den SchülerInnen aus den Fokusgruppen und von den interviewten Lehrpersonen hervorragend bewertet. Die SchülerInnen in den Fokusgruppen beschrieben die Spiele aus dem Workshop als lustig und Spaß bringend. Aus beiden Klassen ergänzten sie noch, dass sie die Inhalte verinnerlichen konnten und ihnen durch den Workshop ein erheblicher Lerneffekt hinsichtlich Fairness auffiel. „Wir haben gelernt, dass es beim Spiel wichtig ist, Regeln zu haben. [...] Ohne Regeln spielen, macht keinen Sinn. Da gibt es keine Gewinner und keine Verlierer,“ resümierten die Schüler der MS Feldkirch Levi. Die SchülerInnen der MS Koblach empfanden, ebenso wie eine interviewte Lehrperson, dass der Spieleanteil während des Workshops etwas zu kurz gekommen ist. „[...] die Frau hat viel geredet, mindestens eine Stunde sind wir nur gehockt und haben zugehört.“ [...] „

Die Durchführung, Gestaltung und Organisation des Workshops, wurde auch von allen interviewten Lehrpersonen sehr positiv geschildert. Zwei, der interviewten Lehrperson betonten, dass es positiv sei, dass den SchülerInnen auch „Raum zur Verfügung gestellt wurde, ihre eigenen Themen einzubringen“ und dass aus ihrer Sicht die SchülerInnen „motiviert beim Workshop mitgemacht haben“. Für eine Lehrperson waren die Inhalte etwas zu theorielastig, da für sie das Spielen zu kurz kam. Eine andere telefonisch interviewte Lehrperson hingegen teilte diesen Standpunkt nicht, sie war der Meinung, dass „dem Bewegungsdrang der Kinder gut nachgekommen wurde, und dass der inhaltliche Fokus auf der Bewegung lag“. Besonders stach aus den telefonischen Interviews der Lehrpersonen hervor, dass die überwiegende Anzahl der Lehrkräfte aus dem Workshop auch einen Nutzen für die eigene Arbeit ziehen konnte und zum Beispiel Teile des Workshops in den eigenen Unterricht einbauten. Lediglich eine Lehrperson gab an: „ich erinnere mich an den Workshop nicht mehr so gut, behalte ihn aber positiv in Erinnerung.“ Zusätzlich erinnerte sie sich „[...] für das Völkerballspiel blieb am Ende zu wenig Zeit übrig.“

Festzuhalten ist ebenso, dass für zwei Lehrpersonen, welche schon mehrere Jahrzehnte Berufserfahrung mitbrachten, die Inhalte nicht viel Neues enthielten.

Die Onlinebefragung der Lehrpersonen bestätigt die überwiegend positiv geschilderten Gedanken ebenfalls. Auf die Frage „Wie bewerten Sie folgende Teile des Projekts „fairness and fun“ insgesamt?“ antworteten von 26 Personen [n] mit Blick auf den Workshop 88,5 % mit einer positiven Einschätzung auf einer fünfstufigen Skala von „sehr gut“ bis „sehr schlecht“.

	n	sehr gut				sehr schlecht
Gesamtbewertung Workshop	26	46,2 %	42,3 %	3,8 %	7,7 %	-

Um die Interpretation und den Vergleich der Häufigkeitsverteilungen zu erleichtern, wurden für alle entsprechenden Skalen auch arithmetische Mittel [MW] und Standardabweichungen [SD] berechnet, wobei der Wert 0 die schlechtestmögliche Ausprägung - alle Befragten hätten „sehr schlecht“ gewählt - der Wert 1 die bestmögliche Ausprägung - alle Befragten hätten „sehr gut“ gewählt - abbildet.

	n	MW	SD
Gesamtbewertung Workshop	26	0,82	0,22

Der Wert 0,82 steht hier also, vereinfacht gesagt, für das Erreichen von 82 % des möglichen Bestwerts. Die Standardabweichung bildet, ebenfalls vereinfacht ausgedrückt, die mittlere Abweichung der einzelnen Fälle vom Mittelwert ab - je kleiner der Wert, desto dichter liegt die Verteilung um den Mittelwert, je größer, desto höher ist die durchschnittliche Streuung um den Mittelwert.

Entsprechend nach den einzelnen Aspekten der Workshops befragt, stellt sich die Häufigkeitsverteilung wie folgt dar:

Bewertung Workshop	n	sehr gut				sehr schlecht
Fachliche Kompetenz der/des Referierenden	26	53,8 %	38,5 %	3,8 %	3,8 %	-
Pädagogische Kompetenz der/des Referierenden	26	50,0 %	38,5 %	7,7 %	3,8 %	-
Programmgestaltung	26	42,3 %	34,6 %	15,4 %	7,7 %	-
Eingehen auf Schülerinnen und Schüler	26	57,7 %	38,5 %	-	3,8 %	-
Organisation	26	69,2 %	23,1 %	7,7 %	-	-

Wiederum umgelegt auf eine Skala von 0 (sehr schlecht) bis 1 (sehr gut) entspricht das folgenden Mittelwerten und Standardabweichungen:

Bewertung Workshop	n	MW	SD
Fachliche Kompetenz der/des Referierenden	26	0,86	0,19
Pädagogische Kompetenz der/des Referierenden	26	0,84	0,20
Programmgestaltung	26	0,78	0,24
Eingehen auf Schülerinnen und Schüler	26	0,88	0,18
Organisation	26	0,90	0,16

Die einzelnen Aspekte des Workshops werden bis auf den Punkt „Programmgestaltung“ allesamt besser bewertet als der Workshop insgesamt. Besonders gut bewertet wurde die „Organisation“ des Workshops

und das „Eingehen auf Schülerinnen und Schüler.“ Die fachliche und pädagogische Kompetenz des Referierenden wurde im Durchschnitt sehr hoch eingeschätzt.

Auch entsprach der Workshop zu einem überwiegenden Teil den Erwartungen der Lehrpersonen. Auf die Frage „Hat der Workshop Ihren Erwartungen entsprochen?“ verteilen sich die Antworten wie folgt:

	n	ja, voll und ganz			nein, überhaupt nicht
Erwartungserfüllung	25	48,0 %	40,0 %	-	12,0 %

Umgerechnet auf Mittelwert und Standardabweichungen ergibt dies 81 % vom möglichen Maximalwert:

	n	MW	SD
Erwartungserfüllung	25	0,81	0,24

Zur Einschätzung der Wirkung des Workshops wurden die Lehrpersonen zudem gefragt „Wie oft wurde das Thema Fairness / Fair Play von den Schülerinnen und Schülern nach dem Workshop angesprochen?“ Die Antworten deuten auch hier auf einen positiven Einfluss hin, gut 54 % konnten eine Steigerung der Themenbehandlung feststellen.

	n	Weniger häufig als vor dem Workshop	Gleich häufig wie vor dem Workshop	Häufiger als vor dem Workshop	Kann ich nicht einschätzen
Nennung Thema Fairness / Fair Play nach dem Workshop	24	16,7 %	29,2 %	54,2 %	-

3.2.2. FAIR-PLAY-BOX

Die SchülerInnen haben in einer Fokusgruppe die Nutzung der Fair-Play-Box bestätigt. In der zweiten Fokusgruppe wurde die Fair-Play-Box von den SchülerInnen nicht wirklich wahrgenommen bzw. genutzt. „Sie stand in der Klasse, hat aber nicht viel gebracht“, berichteten die SchülerInnen der MS Koblach. Die SchülerInnen aus der MS Feldkirch Levis schilderten, dass die Box nur in einer Klasse aufgestellt wurde und die andere Klasse die Fair-Play-Box gar nicht kannte. Bei einem Turnier entdeckte lediglich ein Schüler der MS Feldkirch Levis die Box. SchülerInnen aus jener Klasse, welche die Fair-Play-Box kannten, haben unter der Anleitung ihres Lehrers Zettel zu den Themen Fairnessregeln / faires Verhalten beschrieben und in die Box geworfen. Auf die Schüler der MS Koblach hatte die Fair-Play-Box Schilderungen zufolge, keinen relevanten Einfluss. „Die Lehrpersonen hatten nur gesagt, wenn jemandem was einfällt, sollte er es reinwerfen,“ erläuterten die SchülerInnen.

Diese Einschätzung deckt sich in vieler Hinsicht mit jenen der Lehrpersonen. Das Nutzungsverhalten der Fair-Play Box schätzten sie insgesamt sehr durchwachsen ein. „In Phasen schulischer Herausforderung (Tests, Schularbeiten usw.) wurde die Fair-Play Box selten benutzt“, schlussfolgerte eine Lehrperson. Eine weitere Lehrperson hat überhaupt nicht mit der Fair-Play-Box gearbeitet, da diese für sie nicht präsent war. Zur Akzeptanz und Nutzung durch die SchülerInnen konnten die Lehrpersonen allesamt keine Angaben machen. Die Sichtweise von zwei der telefonisch interviewten Lehrpersonen war, dass die Box vermutlich teilweise im Schulalltag unterging. [...] „Die Fair-Play Box war in der Stammklasse und es wurde nicht mit anderen Lehrern kommuniziert, was mit der Box erfolgen kann.“ Im Sinne der Vermittlung von Fairness hat die Box einer interviewten Lehrperson zufolge unterstützend gewirkt, die anderen Lehrpersonen konnten dazu keine Angabe machen.

Dass die Nichtnutzung der SchülerInnen keineswegs eine Geringschätzung der Fair-Play-Box insgesamt bedeutet, zeigt die Gegebenheit, dass sowohl viele SchülerInnen als auch Lehrpersonen über die Box

überhaupt nicht in Kenntnis gesetzt wurden. Das Optimierungspotenzial liegt hier also zunächst in der schulinternen Kommunikation und Motivation zur Nutzung.

Die Frage nach der Bewertung der Projektbestandteile ergab mit Blick auf die Fair-Play-Box folgende Häufigkeitsverteilung:

	n	sehr gut				sehr schlecht
Bewertung Fair-Play-Box	27	18,5 %	18,5 %	51,9 %	11,1 %	-

	n	MW	SD
Bewertung Fair-Play-Box	27	0,61	0,23

Somit wurden 61 % des möglichen Maximalwerts erreicht, 21 % weniger als für den Workshop.

3.2.3. SPIELESAMMLUNG

Nicht immer war den SchülerInnen klar, welche Spiele von der Spielesammlung stammen und welche die Lehrperson selbst mitgebracht hat. Aus Sicht der SchülerInnen der MS Koblach sei es nicht einschätzbar, welche Spiele im Sportunterricht aus der Sammlung stammen und welche aus dem normalen Repertoire der Lehrpersonen kommen. Die Spiele, die im Rahmen des Workshops gespielt wurden, betiteln sie aber als „cool“ und „lustig“. Dem pflichteten die SchülerInnen der MS Feldkirch Levis bei. Sie gaben jedoch an, dass sie sehr wohl wahrnahmen, diverse Ballspiele konkret aus der Spielesammlung genutzt zu haben. „Bei uns lag der Fokus auf Völkerball, wir haben verschiedene Varianten von Regeln beim Völkerball ausprobiert. Auf die Frage, ob es ihnen gefallen hat antworteten sie: „Sport ist immer cool, besser wie Schule.“

Zusammenfassend kann bezüglich dem Nutzungsverhalten der Spielesammlung bemerkt werden, dass die Spiele im Unterricht bei allen interviewten Lehrpersonen zur Anwendung kamen. Die Lehrperson aus Tirol verwendet die Spiele aus der Spielesammlung regelmäßig für „Soziales Lernen“ in der Schule. Besonders präferiert wurde dabei das Spiel „Capture the flag“, welches taktisches Denken, Bewegung und Strategie fördert. Überwiegend gaben die Lehrpersonen an, dass die Spiele von den SchülerInnen akzeptiert wurden. Besonders Teambuilding und Wettkampfspiele wurden - einer Lehrperson zufolge - von den SchülerInnen sehr gut angenommen. Eine andere Lehrperson kritisierte an der Spielesammlung, dass diese [...] „eher für jüngere Kinder“ (Volksschüler) sei, und [...] „dass das Niveau zu niedrig“ wäre. Die Vermittlung von dem Gedanken „Fair Play“ wurde von den interviewten Lehrpersonen entlang der ausgewählten Spiele überwiegend als vortrefflich eingeschätzt.

	n	sehr gut				sehr schlecht
Bewertung Spielesammlung	26	76,9 %	19,2 %	3,8 %	-	-

	n	MW	SD
Bewertung Spielesammlung	26	0,93	0,13

Ausgedrückt als Mittelwert zwischen 0 und 1 wird die Spielesammlung also mit 0,93, d.h. mit 93 % des möglichen Maximalwerts bewertet - deutlich besser als Workshop und Fair-Play-Box.

Die Antworten, die auf die Frage „Wie häufig haben Sie die Fair-Play-Spielesammlung seit Erhalt im Unterricht verwendet?“ spiegeln das entstandene Bild der Telefoninterviews größtenteils wieder. 50 % verwendeten die Fair-Play-Spielesammlung häufiger als einmal im Monat, jedoch seltener als einmal pro Woche. Gut 35 % haben die Sammlung seltener als einmal im Monat verwendet. Ein geringer Teil, nämlich knapp 15 % gaben an, die Sammlung noch nie in Verwendung gehabt zu haben.

Nutzungshäufigkeit im Unterricht	n	einmal pro	häufiger als	seltener als	seltener als	noch nie
		Woche oder häufiger	einmal im Monat aber	einmal pro Woche	einmal im Monat	
	26	-		50,0 %	34,6 %	15,4 %

Die Frage „Wenn Sie die Spielesammlung im Unterricht genutzt haben, welcher / welchen Kategorie/n haben Sie bisher Spiele ausgewählt?“ ermöglicht mit einer Skala von „nie“ (0) bis „sehr häufig“ (1) zudem einen Vergleich der genutzten thematischen Schwerpunkte:

Nutzungshäufigkeit Spielesammlung	n	MW	SD
Kooperation	21	0,69	0,26
Vertrauen	21	0,67	0,31
Interaktion	20	0,56	0,30
Konkurrenz	19	0,47	0,30

Der Vergleich der Mittelwerte verdeutlicht, dass vor allem Spiele aus den Kategorien „Kooperation“ und „Vertrauen“ gewählt wurden, die übrigen wurden auch, jedoch weniger genutzt.

Die offene Frage, welche Spiele bereits mehr als einmal genutzt worden sind, haben mehrere Lehrpersonen beantwortet. Genannte Spiele waren hierbei unter anderem: Spinnennetz, Atomspiel, Homerun, Einholball, kontrolliertes Kämpfen, Hindernisparcours, Baumstamm, Vertrauenskreis, Gordisches Netz, Speedy Gonzales, Völkerball usw. Zwei Lehrpersonen gaben dezidiert an, „sehr viele Spiele“ aus der Sammlung mehr als einmal genutzt zu haben.

3.2.4. VÖLKERBALLTURNIER

Das Völkerballturnier wurde im Großen und Ganzen trotz einiger Anmerkungen und Verbesserungsvorschläge von allen Teilnehmenden, also SchülerInnen sowie LehrerInnen positiv in Erinnerung behalten und dementsprechend bewertet. Das Stimmungsbild während der Fokusgruppe in Feldkirch ist von viel Lob hinsichtlich des Spaßfaktors geprägt. Die Koblacher SchülerInnen beschrieben das Turnier insgesamt als stressig, jedoch empfanden sie die Atmosphäre während des Spielens als gut.

Auch die Lehrpersonen hatten einen positiven Eindruck vom Völkerballturnier. Die Organisation und die Durchführung haben aus Sicht aller telefonisch interviewten Lehrpersonen ausgezeichnet geklappt. Des Weiteren wurde von den interviewten Lehrpersonen unter anderem lobenswert erwähnt: die perfekte Zeitplanung, genügend SchiedsrichterInnen und sehr zuvorkommende und nette SpielleiterInnen.

Insgesamt zogen beide MS Klassen eine eher positive Bilanz, benannten aber auch Optimierungspotenziale für das Turnier. „Es war stressig, die Atmosphäre beim Spielen war cool,“ [...] „das Turnier machte Spaß, weil kein regulärer Unterricht war,“ und eine „gegenseitige Unterstützung im Team - Zusammenhalt“, wurde dabei von den SchülerInnen genannt.

Auch durch die Lehrpersonen wurde das Turnier umgelegt auf den Mittelwert zwischen 0 und 1 mit 80 % des möglichen Maximalwerts bewertet. Die Turniere wurden somit in etwa gleich gut bewertet wie der Workshop, jedoch deutlich besser als die Fair-Play-Box und etwas schlechter als die Spielesammlung.

	n	sehr gut			sehr schlecht	
Bewertung Turnier	30	43,3 %	43,3 %	10,0 %	-	3,3 %

	n	MW	SD
Bewertung Turnier	30	0,80	0,22

Mit Blick auf die Handlungsvorschläge vom letztjährigen Evaluationsbericht wurden einige Optimierungen am Turnier bereits erfolgreich realisiert. So sind dieses Mal beispielsweise auch gemischtgeschlechtliche Teams angetreten. Dies brachte aber als Konsequenz mit sich, dass sich einige SchülerInnen, die als gemischtes Team gegen reine Buben-Teams spielen mussten, unfair behandelt fühlten, da sie die Teamstärke als nicht gleich wahrgenommen hatten. Auch bemängelten sie ebenso wie die Lehrpersonen, dass die Mannschaften alterstechnisch nicht aufeinander abgestimmt waren und somit ein ungleiches Stärkeverhältnis zwischen den Kindern vorherrschte (Erstklässler gegen Zweitklässler).

Der Bedarf an weiterer Optimierung des Turniers wurde sowohl von der Seite der SchülerInnen als auch der Lehrpersonen vorgeschlagen. Eine Tiroler Lehrperson kritisierte den Umfang der Verpflegung während dem Turnier: „eine Jause (Wurstsemmel, Müsliriegel) wäre gut gewesen, da die Kinder im Laufe des Vormittags Hunger bekamen.“ Als Anregung für ein zukünftiges Turnier empfahl die Lehrperson „Kreuzspiele“ am Ende durchzuführen (VerliererInnen gegen VerliererInnen und SiegerInnen gegen SiegerInnen), um die Wartezeiten von den ausgeschiedenen Kindern geringer zu halten. Diese Ansicht teilte auch eine weitere Lehrperson, da sie die Gesamtlänge des Wettbewerbs etwas zu lang ansah und am Turnier ebenso die Wartezeiten von ausgeschiedenen SchülerInnen bemängelte. „SchülerInnen, die früh ausgeschieden sind, haben lange Wartezeiten bis das Turnier zu Ende war, da jene, die nach der Gruppenphase ausgeschieden sind, nurmehr zuschauen konnten.“ Die Feldkircher SchülerInnen hatten einen ähnlichen Eindruck wie die Lehrperson aus Tirol, nämlich, dass die Verpflegung vor Ort nicht ausreichend war. „Es gab nur Apfelsaft, wir hätten den Vorschlag, bei der Anmeldestation Wasserbecher auszuhändigen und somit kostenloses Wasser für die TeilnehmerInnen am Turnierort bereitzustellen.“

Darüber hinaus gibt es weitere Verbesserungsvorschläge, beispielsweise zum Austragungsort des Turniers. Die SchülerInnen der MS Koblach würden für die Zukunft einen größeren Platz bevorzugen. „Der Austragungsort war zu klein, heiß und stickig (Hohenems, Herrenriedhalle). Dadurch konnten auch nicht mehrere Spiele zugleich ausgetragen werden, was zu den langen Pausen führte. Ein größerer Ort würde die parallele Austragung mehrerer Partien ermöglichen.“ Die Wahrnehmung des Schiedsrichters differenzierte ebenso zwischen den Fokusgruppen. Den Schiedsrichter nahmen die SchülerInnen von der Gruppe aus der Mittelschule Koblach fair und mit hoher Präsenz wahr, hingegen empfanden die Schüler der Mittelschule Feldkirch Levis, dass er unfair bewertet habe. [...] „andere schreien - es passierte nichts - wir sagen kurz etwas und werden ermahnt.“ Eine Lehrperson äußerte sich zu den Schiedsrichtern folgendermaßen: „Die Schiedsrichter hätten aufmerksamer sein können, waren aber grundsätzlich fair.“

Es gab ebenso unterschiedliche Auffassungen darüber, wie Fair Play Verhalten im Turnier umgesetzt wurde. Alle bis auf eine interviewte Lehrperson empfanden die Vermittlung von Fairness im Turnier sehr gelungen. Jene Lehrperson, welche von den restlichen Lehrkräften in ihrer Meinung abweicht, beschrieb: „Für meine SchülerInnen war die Wertung von Fair Play Verhalten nicht ersichtlich. [...] „Sie konnten teilweise die Bewertung von Fair-Play Verhalten seitens der SchiedsrichterInnen nicht nachvollziehen. Unfaire Aktionen wurden nicht erwähnt, diese gingen während des Spielens unter. Ebenso wurde die Bemühung der SchülerInnen fair zu spielen nicht wertgeschätzt - man sollte die Bewertung umdenken. Die allgemeinen Spielregeln wurden über die Regeln des Fair Play gelegt. [...] Für mich hat die Umsetzung von Fair Play im Turnier selbst nicht gut funktioniert.“ Konträr dazu war eine andere Lehrperson der Meinung, dass die Kommunikation von Fair Play zu Beginn sehr wohl stattfand. Sie konnte keine Unklarheiten während der Spiele erkennen - jede Situation konnte ihrem Verständnis zufolge gut mit den vorher festgelegten Regeln gelöst werden. „Ich verwende das Regelwerk zum Großteil im eigenen Turnunterricht auch. Vier der fünf interviewten Lehrpersonen vertreten also die Sichtweise, dass die Vermittlung von Fair-Play-Verhalten im Turnier „sehr gut gelungen ist“ und „sehr sinnvoll war“. „Bei der

Preisverleihung oder bei Beginn vom Turnier hätte man dezidiert auf Fairplay/Fairness hinweisen können, aber grundsätzlich ist die Vermittlung des Fair-Play-Gedankens trotzdem sehr gut gelungen,“ fügt eine telefonisch interviewte Lehrperson dem noch hinzu.

Kritik äußerten die SchülerInnen der MS Feldkirch Levis noch daran, dass das Team ohne Einbezug der SchülerInnen zusammengestellt worden sei.

3.3. LERNEFFEKTE UND AUSWIRKUNGEN

Die Messung des konkreten Nutzens im Sinne nachhaltiger Lerneffekte und der Wirkung im Sinne von Verhaltens- oder Bewusstseinsänderungen ist, wie unter Kapitel 2 ausgeführt, mit dem aus Ressourcengründen hier gewählten Evaluationsdesign nur eingeschränkt möglich. Eine wissenschaftlich fundierte Überprüfung der hypothetischen Kausalitäten gerät gerade bei SchülerInnen, die sich ohnedies in einer dynamischen Sozialisations- und Entwicklungsphase befinden und zahlreichen Einflüssen von nicht kontrollierbaren Umweltvariablen ausgesetzt sind, selbst bei einer Längsschnittstudie mit Vor- und Nacherhebung sowie unter Einbezug einer nicht am Projekt teilnehmenden Kontrollgruppe an ihre Grenzen. Im Zuge des hier vorliegenden Designs kann also nur über die rückblickende, subjektive Selbsteinschätzung der SchülerInnen sowie die Fremdeinschätzung durch die mit diesen SchülerInnen arbeitenden Lehrpersonen eine die Wirkung indizierende Annäherung an das eigentliche Erkenntnisziel erfolgen. Auch die Lehrpersonen selbst weisen wie im Vorjahr darauf hin, dass, selbst wenn sich positive Entwicklungen ihrer SchülerInnen zeigen, keine Möglichkeit besteht, den Anteil des Projekts an diesen Entwicklungen zu benennen: „Auswirkungen des Projekts sind schwer zu beurteilen, da das Thema Fair-Play bereits in der Schule und in unterschiedlichsten Formen Anwendung findet. Als ein weiteres Tool für die Schule und den Turnunterricht macht es Sinn.“

Insgesamt ist der Eindruck über das Projekt von den SchülerInnen überwiegend sehr gut. SchülerInnen aus beiden Klassen, bestätigten, dass sie daraus für sich persönlich etwas lernen konnten. So erkannten die SchülerInnen der MS Feldkirch Levis, dass es im Kontext Schule und für Spiele Sinn macht, über Regeln zu sprechen. Auch der Begriff Fairness sorgte bei den SchülerInnen für einen bleibenden Eindruck - im positiven Sinne. Es wurde vertiefend gelernt, was „Fairness“ bedeutet und wie man sich im Sport korrekt gegenüber seinen MitstreiterInnen verhält. Des Weiteren gaben die SchülerInnen an, dass ihnen auffiel, dass beim Spielen im Sportunterricht Regelverstöße nun offen zugegeben werden, anstatt sie zu verschleiern. Die SchülerInnen aus der MS Koblach berichteten, dass das Projekt außerhalb vom schulischen Kontext (in der Familie, Freizeit) nicht so viel bewirkt hätte.

Beide Schulklassen nahmen eine positive Veränderung der Klassengemeinschaft wahr. Zuzüglich wurde aber von beiden Seiten erwähnt, dass die positive Veränderung auch an externen Faktoren liegen könnte, zum Beispiel an einem Mobbing-Kurs, welchen die Jugendlichen in der Schule hatten. Sie gaben auch an, dass die Kommunikation zwischen Mädchen und Jungen „besser geworden ist“, dem stimmten auch einige der Interviewten Lehrpersonen zu. Die SchülerInnen der MS Koblach sprechen sich geschlossen dafür aus, dass das Projekt auch in Zukunft weiter angeboten werden sollte.

Auch die Lehrpersonen, die sich der Limitationen ihrer Einschätzungen durchaus bewusst sind, ziehen in entsprechend vorsichtigen Formulierungen eine positive Bilanz.

Insgesamt waren die interviewten Lehrpersonen überwiegend der Meinung, dass eine Auskunft über die Lerneffekte und Auswirkungen des Projekts schwierig zu geben sei, da das Thema „Fair Play“ bereits in der Schule thematisiert wurde. Eine Lehrperson vertrat die Ansicht, dass „das Turnier und der Workshop alleine zu wenig Zeit seien, um Erfolge zu erkennen“. Dennoch berichteten einige Lehrpersonen über einige positiv wahrgenommene Effekte, welche sie mit dem Projekt in Verbindung bringen: Zum einen hat sich der Teamzusammenhalt sehr verbessert, dadurch, dass zwischen den SchülerInnen mehr kommuniziert wurde.

Zum anderen hätten sich die SchülerInnen mehr getraut, Sachverhalte anzusprechen. Eine weitere Beobachtung einer interviewten Lehrperson war, dass die SchülerInnen fairer miteinander umgegangen sind, also dass sie mehr Rücksichtnahme auf andere wahrgenommen hat und dass die Aggressivität zwischen den SchülerInnen während dem Turnunterricht abgenommen hat. Zudem zeigten sich die SchülerInnen gegenüber der Schule sehr freundlich und dankbar darüber, dass sie am Turnier teilnehmen durften.

Veränderungen außerhalb des schulischen Felds konnten von den interviewten Lehrpersonen nicht beurteilt werden.

In der Onlinebefragung der Lehrpersonen wurden diese auch um eine Einschätzung der Sinnhaftigkeit des Projekts und seiner Bestandteile gebeten: „Wie sinnvoll ist Ihrer Meinung nach das Projekt „fairness and fun“ für die Schülerinnen und Schüler? bzw. „Wie sinnvoll sind folgende Projektelemente nach für die Vermittlung von Fairness / Fair Play an die Schülerinnen und Schüler?“

Einschätzung Sinnhaftigkeit	n	sehr sinnvoll			gar nicht sinnvoll	
Projekt gesamt	33	69,7 %	27,3 %	-	3,0 %	-
Workshop	27	77,8 %	22,2 %	-	-	-
Fair Play Box	27	14,8 %	25,9 %	44,4 %	11,1 %	3,7 %
Spielesammlung	29	72,4 %	24,1 %	-	3,4 %	-
Turnier	31	54,8 %	35,5 %	3,2 %	6,5 %	-

Die Umrechnung in Mittelwerte auf einer Skala von 0 bis 1 ermöglicht den direkten Vergleich:

Einschätzung Sinnhaftigkeit	n	MW	SD
Sinn gesamt	33	0,91	0,16
Workshop	27	0,94	0,11
Fair-Play-Box	27	0,59	0,25
Spielesammlung	29	0,91	0,17
Turnier	31	0,85	0,21

Das Gesamtprojekt wird mit 91 % des möglichen Maximalwerts als sehr sinnvoll eingeschätzt. Der Workshop und die Fair-Play-Box werden mit 94 bzw. 91 % ebenso als äußerst sinnvoll eingeschätzt. Das Turnier erreichte 85% des Maximalwerts und liegt somit nur knapp hinter den beiden Elementen zurück. Die Fair-Play-Box wird durch die Lehrpersonen mit 59 % des Maximalwerts am kritischsten gesehen, wengleich auch diese noch im positiven Bewertungsbereich liegt.

Eine weitere Frage der Onlinebefragung thematisierte die Wirksamkeit des Projekts im Hinblick auf Verhaltensänderungen - und unterliegt damit in gleicher Weise den oben genannten Limitationen in der Aussagekraft: Es handelt sich um subjektive Einschätzungen der Lehrpersonen, die nicht zwingend eine korrekte Beschreibung der Realität abbilden müssen, jedoch die einzig mögliche Annäherung an das Erkenntnisziel darstellen, die im Rahmen dieser Untersuchung möglich war. Die Häufigkeitsverteilung auf die Frage „Für wie wahrscheinlich oder unwahrscheinlich halten Sie es, dass die Schülerinnen und Schüler das vermittelte Wissen über Fairness / Fair Play nachhaltig umsetzen können?“ beantworteten diese im Hinblick auf die einzelnen Dimensionen wie folgt:

Wahrscheinlichkeit der Umsetzung des Wissens	n	sehr wahr-schein			sehr unwahr-scheinlich	
im Sportunterricht	33	42,4 %	39,4 %	18,2 %	-	-
im Schulalltag allgemein	33	-	57,6 %	39,4 %	-	3,0 %
in der Freizeit im Umgang mit Familie und Freundinnen / Freunden	33	-	33,3 %	54,5 %	6,1 %	6,1

Wahrscheinlichkeit der Umsetzung des Wissens	n	MW	SD
im Sportunterricht	33	0,81	0,19
im Schulalltag allgemein	33	0,63	0,17
in der Freizeit im Umgang mit Familie und Freundinnen/Freunden	33	0,54	0,20

Der Blick auf die Ergebnisse verdeutlicht, dass die Lehrpersonen die Umsetzung des Wissens im Kontext des Sportunterrichts überwiegend für wahrscheinlich halten - immerhin über 80 % der Befragten wählen den positiven Bereich des Spektrums. Zwar überwiegt die positive Einschätzung auch deutlich für den Schulalltag allgemein, es wird aber deutlich, dass mit zunehmender Entfernung vom Sport- und Schulkontext auch die Wahrscheinlichkeit zum Einfluss des Projekts skeptischer eingeschätzt wird - für die Freizeit setzen nur noch gut 33 % der Befragten ihr Kreuz im positiven Skalenbereich.

Um Lehrpersonen anzuregen, ihre Einschätzung durch ein Außenkriterium perspektivisch in Bezug zu setzen, haben wir jenen, die eine zusätzliche Klasse derselben Klassenstufe unterrichten, die nicht am Projekt teilgenommen hat, folgende Frage gestellt: „Zeigt sich Ihrer Meinung nach in der Projektklasse ein höheres Maß und/oder eine stärkere Entwicklung an Fairness / Fair Play als in der Klasse, die nicht teilgenommen hat?“ Die Skala reichte in fünf Stufen von „ja, voll und ganz“ bis „nein, überhaupt nicht“.

	n	Ja, voll und ganz			Nein, überhaupt nicht	
Unterschied im Klassenvergleich	14	7,1 %	28,6 %	28,6 %	35,7 %	-

Die Bedingung zur Beantwortung der Frage erfüllten allerdings von 33 nur 14 der Lehrpersonen, die übrigen 16 unterrichteten keine entsprechende Vergleichsklasse. Die Einschätzung der Lehrpersonen zeichnet hier ein ambivalentes Bild im Hinblick auf die Wahrnehmung von Entwicklungsunterschieden zwischen teilnehmenden und nicht teilnehmenden Klassen.

	n	MW	SD
Unterschied im Klassenvergleich	14	0,52	0,75

Ausgedrückt als Mittelwert zwischen 0 und 1 wird der Unterschied zwischen den Klassen also mit 0,52, d.h. mit 52 % des möglichen Maximalwerts bewertet.

3.4. GESAMTBEWERTUNG UND WIEDERTEILNAHME

Wenngleich in den vorgenannten Kapiteln teilweise auch optimierbare Aspekte deutlich wurden, fällt die Gesamtbewertung sowohl von SchülerInnen als auch Lehrpersonen durchwegs positiv aus. SchülerInnen aus beiden Klassen bestätigten, dass sie daraus für sich persönlich etwas lernen konnten und sprechen sich mehrheitlich dafür aus, dass das Projekt auch in Zukunft weiter angeboten werden sollte.

Unter den Lehrpersonen befand sich keine, die das Projekt insgesamt nicht als sinnvoll und positiv bewertet, auch jene nicht, die im Turnier auch schwierige Situationen miterlebt hatte: „Für die Kinder war das Projekt sehr wertvoll, das Event ist gut gelaufen und war lässig. [...] alle Spiele regen zum Fair Play an und sind immer wertvoll. [...] Natürlich ist es vom jeweiligen Lehrer abhängig, was er/sie daraus macht, wenn die Lehrperson dahintersteht, wird es von den SchülerInnen auch gut angenommen.“

Als Anregungen und Vorschläge brachten die Lehrpersonen einige weitere Gedanken ein. „Die Fair-Play Box sollte mehr in den schulischen Alltag integriert werden.“ [...] „Sie sollte präsenter für Lehrpersonen sein, um diese besser zu verwenden und um dadurch aussagekräftigere Ergebnisse zu erhalten.“ [...] „Während dem Turnier sollten eine Person oder der Schiedsrichter selbst achten, dass zu den Regeln des Spiels auch die Regeln von Fair Play mitberücksichtigt werden. Zwei Lehrpersonen waren der Meinung, es wäre sinnvoll gewesen, zwei Wertungen parallel zu haben, einmal eine Spielwertung und einmal eine Fair-Play Wertung. Zusätzlich wäre es sinnvoll, den SchülerInnen nach dem Spiel direkt ein Feedback zu ihrem Fair-Play Verhalten zu geben, damit sie gleich einen Lerneffekt haben. Eine Lehrperson kritisierte das differenzierte Alter der SchülerInnen beim Turnier. Aufgrund des Altersunterschieds und des daraus resultierenden körperlichen Unterschieds würde es ihrer Auffassung nach [...] „keinen Sinn machen, die beiden Klassen gegeneinander spielen zu lassen“.

Auch die Onlinebefragung der Lehrpersonen bestätigt die grundsätzlich positive Einschätzung des Projekts. Alle Befragten bewerteten auf die Frage „Wie bewerten Sie das Projekt „fairness and fun“ insgesamt im Hinblick auf folgende Aspekte?“ alle Dimensionen des Projekts im positiven Skalenbereich:

Gesamtbewertung Projekt	n	sehr gut				sehr schlecht	
Zielstellung	33	60,6 %	27,3 %	12,1 %	-	-	
Organisation	33	65,6 %	31,3 %	3,1 %	-	-	
Durchführbarkeit für Lehrpersonen	33	78,8 %	21,2 %	-	-	-	

Gesamtbewertung Projekt	n	MW	SD
Zielstellung	33	0,87	0,18
Organisation	32	0,90	0,14
Durchführbarkeit für Lehrpersonen	33	0,95	0,10

Auch der Blick auf die Mittelwerte auf der Skala von 0 bis 1 verdeutlicht die Wertschätzung des Projekts durch die Lehrpersonen: Die möglichen Maximalwerte übertreffen in allen Dimensionen 85 %.

4. RESÜMEE

Zusammenfassend kann dem Projekt, soweit im Rahmen des vorliegenden Evaluationsdesigns und unter Berücksichtigung dessen Limitationen möglich, auch für das Jahr 2019 das Erreichen seiner Ziele attestiert werden. Die Ergebnisse der Online-Befragung stimmen zu einem großen Teil mit jenen aus dem Vorjahr überein. Die Ergebnisse zeigen Indizien für eine Wirksamkeit im Sinne einer Sensibilisierung, Bewusstseinsbildung und Verhaltensänderung der teilnehmenden SchülerInnen.

Außerdem lassen sich aus den aktuellen Ergebnissen für zukünftige Durchführungen weitere Optimierungspotenziale benennen. Hierzu zählt als wichtiger Punkt eine Überarbeitung des Konzepts der Kommunikation und Tragweite der Fair-Play-Box. Der Nutzen und das Potenzial dieser Box soll bestmöglich ausgeschöpft werden können und dies funktioniert nur, wenn die Box nicht im Projekt untergeht, sondern gesehen wird. Regelmäßiges aufmerksam Machen auf die Box der Schüler während des Projekts könnte einem Übersehen der Box entgegenwirken. Des Weiteren könnte man sich hinsichtlich der Verpflegung während dem Turnier überlegen, welche Potenziale es hier noch gibt, um die Bedürfnisse der SchülerInnen optimal zu stillen. Weitere Verbesserungsmöglichkeiten gibt es hinsichtlich der Einhaltung und Akzeptanz der Fairnessregeln. Um auch die Schiedsrichter bestmöglich auf ihre Rolle vorzubereiten, sollte eine angemessene Vorbereitungszeit auf die Regeln miteinkalkuliert werden. Im Hinblick auf die Aufteilung der Teams sollte, soweit mit Blick auf die Zahl antretender Teams möglich, auf eine faire Aufteilung hinsichtlich des Geschlechts und des Alters geachtet werden.

Die Weiterführung bzw. Wiederholung des Projekts kann auf Basis der vorliegenden Ergebnisse empfohlen werden.