

LIONSQUEST - EVALUATION UND IMPLEMENTIERUNG

DES LIFE-SKILLS-PROGRAMMS "ERWACHSEN WERDEN" IN ÖSTERREICH

Kompaktversion des Projektbericht im Oktober 2015*

Mag. Dr. Marlies Matischek-Jauk, Pädagogische Hochschule Steiermark

marlies.matischek-jauk@phst.at

Ao. Univ. Prof. Mag. Dr. Hannelore Reicher, Universität Graz

hannelore.reicher@uni-graz.at

* Unser besonderer Dank gilt der Lions-Quest Trainerin **MMag. Helga Stücklberger**, BG Gleisdorf für die wertvolle Unterstützung in der praktischen/organisatorischen Forschungsarbeit vor Ort sowie **Lions-Quest Österreich** mit Herrn **Dr. Franz Mayer** für die finanzielle Unterstützung des Forschungsprojekts!

Hintergrund

Lebenskompetenzprogramme werden im Kontext der schulischen Gesundheitsförderung und mit Blickrichtung auf die systematische, kontinuierliche und langfristige Förderung sozial-emotionaler Lernprozesse zunehmend eingesetzt. Eines der Programme, das basierend auf internationalen Forschungs-Reviews als wirkungsvoll gilt, ist das Programm Lions-Quest LQ "Erwachsen Werden". Zwischen 2005 und 2012 wurde mit Lions-Quest in Österreich in mehr als 600 Schulen gearbeitet (CASEL. Education Development Center).

Forschungsdesign

Ziel der vorliegenden empirischen Forschungsstudie ist es eine langfristige Begleitstudie (2011 bis 2015) in Schulen in der Steiermark (Gleisdorf und Weiz) durchzuführen. Das Forschungsdesign basiert auf unterschiedlichen methodischen Zugängen:

A. Schüler/innenstudie im Längsschnitt: Befragung von Schüler/innen, die an LQ teilnehmen mittels standardisierter Skalen vor, während und nach dem Training. Ziel des quasi-experimentellen Prä-Post-Messungs-Designs ist es die Rolle von Lions-Quest für die Wahrnehmung der Lernumgebungen (Klassenklima, Mobbing) seitens der Schüler/innen zu erfassen. Die Stichprobe besteht aus 419 Schüler/innen (9 bis 15 Jahre) aus 16 Klassen und 3 unterschiedlichen Schulen. 227 Schüler/innen nehmen am Lions-Quest-Programm teil und werden mit einer Kontrollgruppe von 192 Schüler/innen verglichen. Implementierungsprotokolle der LQ-Lehrer/innen liegen vor.

B. E-learning-Modul: In einer Klasse (26 Schülerinnen, 5. Schulstufe) wurde eine Pilot-Studie durchgeführt, die aus 3 face-to-face Einheiten und 8 Online-"moodle"-Sessions besteht und von einem erfahrenen E-Tutor moderiert und geleitet wird. Vier Monate lang wurden die am Vormittag erarbeiteten LQ-Einheiten am Nachmittag online diskutiert. Dabei geht es um Meinungen, Haltungen, Gedanken und Gefühle zum Thema.

C. Fokusgruppen mit Schüler/Innen: Aus drei LQ-Klassen mit hohem Implementierungslevel wurden jeweils 4 Schüler/innen zu LQ befragt.

D. Qualitative Befragung von Lions-Quest-Lehrer/innen und Direktor/innen. Die Lions-Quest-Lehrer/innen bearbeiteten zudem Implementierungsprotokolle.

Ergebnisse

A. Schüler/innenstudie. Die Implementierungs-Protokolle der Lehrer/innen wurden analysiert. Basierend auf der Anzahl der durchgeführten Lions-Quest-Einheiten wurden 3 Gruppen gebildet, die unterschiedliche Implementierungs-Levels widerspiegeln: niedrige - mittlere - hohe Implementierungsgüte. Vergleicht man diese drei Gruppen, so zeigen die statistischen Analysen basierend auf Mehrebenenanalysen deutlich, dass zumindest ein mittlerer Implementierungs-Level notwendig ist, um die Programmziele zu erreichen.

Bei zumindest mittlerem Implementierungslevel ist die Wahrnehmung der Lernumgebungen positiver: es wird weniger Sozial- und Leistungsdruck, weniger Rivalität und Störung berichtet, mehr Lerngemeinschaft und eine höhere Schülerzentriertheit wird von diesen Schüler/innen wahrgenommen. Auch wird signifikant geringeres Mobbing von den LQ-Schüler/innen berichtet. Um die intendierte Wirkung des Lions-Quest-Programms zu erzielen, sollte kontinuierlich mit dem Programm gearbeitet werden. Ein mittlerer Implementierungslevel müsste mindestens gegeben sein, ein hoher Implementierungslevel wäre optimal.

B. E-Learning Modul: Insgesamt schrieben die Schüler/innen 555 Postings. Mädchen posteten mehr als Jungen (63%, 348 Postings der Mädchen; 37%, 207 Postings der Jungen). Im Schnitt gab es 22 Postings pro Person. Online-Aktivitäten gleich nach dem Face-to-face Meeting in der Klasse werden präferiert. Basierend auf einer Inhaltsanalyse konnten 4 Hauptkategorien gefunden werden: (1) Kooperation (2) Online-Kurs-Management in moodle (3) Persönliche Informationen (4) Reflexion und Feedback zu den LQ-Sitzungen. Das vertiefende E-learning Modul kann als bereichernd und vertiefend beurteilt werden.

C. Gruppendiskussionen mit den Schüler/innen: Es zeigt sich, dass die Jugendlichen eine sehr positive Einstellung zu den LQ-„Erwachsen werden“ Einheiten haben. Einerseits wird dies als „Auszeit“ gesehen, allerdings bieten die LQ-Einheiten das Potential kreativ zu sein und miteinander agieren. Soziale Konflikte in der Klasse zu thematisieren, um einen respektvolleren Umgang miteinander zu ermöglichen, wird als notwendig und wichtig angesehen. Die Ergebnisse der Gruppendiskussion zeigen auch, dass Mädchen die LQ-Einheiten tendenziell besser bewerten als die männlichen Mitschüler. Diese langweilen sich manchmal. Das Reflektieren über die eigenen Gefühle und das eigene Verhalten ist manchen Jungen vielleicht unangenehm oder erscheint ihnen als schlichtweg unnötig. Insgesamt kann das Fazit gezogen werden, dass das „LQ-Programm „Erwachsen werden“ fördert und fordert die Auseinandersetzung mit sich selbst und mit den anderen“ (Riedl, 2015, S.49).

D. Interviewstudie mit LQ-LehrerInnen. Die Ergebnisse zur Frage: *Wie können Innovationsbemühungen in der Schule "wirklich ankommen" und umgesetzt werden?* lassen sich folgendermaßen zusammenfassen. Als förderlich werden folgende 6 Faktoren gesehen:

1. **Klima im Kollegium:** Das Zusammenleben in der Schule wird stark vom Kollegium beeinflusst; der offene Umgang miteinander und Teilnahme an Fort- und Weiterbildung werden als förderlich angesehen; Offenheit für andere Kulturen und diese als besonders und lebenswert ansehen; Spaß ist ein Motivationsfaktor ebenso positive Erfolgserlebnisse.
2. **Strukturelle Rahmenbedingungen.** Hier sind gesetzliche Grundlagen, Erwartungen von Außen, Material und Ausstattung zu nennen. Insgesamt werden diese als positiv bewertet.
3. **Rückmeldungen von Aussen:** Positive Rückmeldungen von Aussen werden als äußerst motivierend und wohltuend erwähnt (Wertschätzung). Rückmeldungen im Rahmen der Zwischenberichte unseres Forschungsprojekts werden als „immenser Motivationsschub“ bezeichnet.
4. **Personenbezogene Aspekte:** Lehrer/innen sollten grundsätzlich für Veränderungen offen und bereit sein. Dies wird innerhalb der Kollegium differenziert gesehen (Zugpferde vs. Mitläufer/innen). Motivierte und fröhliche Lehrer/innen werden als Triebfeder für Innovationen angesehen. Lehrer/innen, die gerne lehren und eine positive Lebenseinstellung haben, sind dafür besonders prädestiniert. Neugierde ist ein Ansporn für Veränderungen.
5. **Als zeitliche Aspekte** sind gemeinsame Zeitfenster, die Nutzung schulautonomer Tage und die zeitliche Gestaltung des Schuljahres zu nennen.
6. **Bei der Umsetzung von Innovationen** wenig förderlich sind von Außen aufgesetzte Prozesse, negative mediale Berichterstattung, die Umsetzung von Innovationen trotz gut funktionierender Strukturen (Sinnfrage?) und finanzielle

Anreize. Als FÖRDERLICH werden aktive Beteiligung, Möglichkeit zur Mitgestaltung, das Einbringen eigener Ideen und Veränderungspotenzial gesehen.

Die Ergebnisse der Schulleiter/innen-Interviews zeigen, dass folgende Aspekte als förderlich für die Implementierung von Innovationen angesehen werden

- **Vertrauen:** Personen im System müssen zueinander finden können (SL1, Z. 505-508)
- **Zeitfaktor:** Timing zwischen Aktion und „Wirken lassen“ muss passen (SL 1, Z. 514-516)
- **Professionalisierung:** gut ausgebildete Lehrer/innen (SL 2, 278-280)
- **„Schubser“** von Außen: permanente Anreize, Bewusstsein schaffen (SL 2, 281-286)
- **Unterstützung** durch das Bildungsministerium (SL 3,390-394)
- **Rückmeldung** an die Schulleitung bezüglich Überdenken von Zeit- und Besprechungsstrukturen am Standort

Conclusio

Wichtige Charakteristika von Innovationsprozessen (Oldenburg & Glanz, 2008; Rogers, 2003) sind der relative Vorteil (Ist die Innovation besser als das Bisherige? Gibt es persönliche Vorteile für die Beteiligten?), die Kompatibilität (Ist die Innovation in bestehende Routinen integrierbar und auf die Zielgruppe abgestimmt?), die Komplexität (Ist die Innovation leicht anzuwenden und praktikabel?), die Möglichkeit des Ausprobierens (Kann die Innovation vor dem Einsatz getestet werden?) und die Beobachtbarkeit (Kann man die Ergebnisse der Innovation erkennen?). Damit LQ in der Schulpraxis ankommt, gilt es diese fünf Aspekte sichtbar zu machen und klar zu kommunizieren. Generell soll die Partizipation der Beteiligten gefördert werden. Es braucht dabei ausreichend Zeit für Projektstrukturen, um Innovationen „wachsen“ zu lassen.

Unsere Forschungsergebnisse sollen nicht nur für die Wissenschaft, sondern für die Praxis aufbereitet und auf verschiedenen Kanälen kommuniziert werden (öffentlichkeitswirksamer Projektabschluss). Am finalen Projektbericht wird derzeit gearbeitet.

Literatur

- CASEL - Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning (www.casel.org).
- Education Development Center (2011). Realizing the Promise of the Whole-School Approach to Children's Mental Health: A Practical Guide for Schools. Download: <http://promoteprevent.org/Publications/>.
- Grebien, B. (2015). Evaluation des Life-Skill-Programms Lions Quest auf Basis von Daten aus einem Learning Management System. Eine Pilotstudie. Bachelorarbeit. Pädagogische Hochschule Steiermark.
- Riedl, S. (2015). Das Programm „Erwachsen werden“ von Lions Quest aus SchülerInnen-sicht. Eine qualitative Begleitstudie. Bachelorarbeit. Pädagogische Hochschule Steiermark.
- International Union for Health Promotion and Education (2010). Promoting Health in Schools. From Evidence to action. Download: www.iuhpe.org.
- Lions Clubs International Foundation (2015). Lions Quest Program Catalog. Download: www.lionsquest.org.
- Mayring, P. (2015). Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. 12. Auflage. Weinheim: Beltz.
- Oldenburg, B. & Glanz, K. (2008). Diffusion of innovations. In K. Glanz, Rimer, B.K. & Viswanath, K. (Eds.), Health behavior and health education. Theory, Research, and Practice (p. 313-333). 4th edition. San Francisco: Jossey-Bass.
- Rogers, E.M. (2003). Diffusion of Innovations. 5th edition. New York: Free Press.
- Rosenstiel, L. (2012). Dispositionen zum selbstorganisierten Handeln entfalten. Wege der Kompetenzentwicklung. In G. Niedermair (Hrsg.), Kompetenzen entwickeln, messen und bewerten (S. 103-122). Linz: Trauner.
- Salmon, G. (2013). E-Tivities: The Key to Active Online Learning. New York: Routledge Chapman & Hall.
- Wilms, H. & Wilms, E. (2006). German edition of "Erwachsen werden". Ein Life- Skills Programm für Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I. Lions Clubs international. Based on the American version: "Skills for Adolescence".