

Wirkungsmessung 2019/20

# Ergebnis-Report und Analyse unserer Wirkung



## Agenda

**A Rahmenbedingungen**

**B Ergebnisse**

**C Implikationen**



## A / Rahmenbedingungen

**Die Umfrage** — wen  
wir für das **Monitoring**  
befragt haben.



## A / Umfragedesign

- ➔ Befragung von Heldenbegleiter\*innen im Dezember 2019 ( $n_1=73$ ) und Juni 2020 ( $n_2=69$ )
- ➔ Befragung von Helden im Juni 2020 ( $n_3=310$ )

**Achtung** Es handelt sich um ein Monitoring und nicht um eine wissenschaftliche Studie. Die Ergebnisse sind gegebenenfalls nicht repräsentativ für alle Teilnehmer\*innen des Mentorenprogramms.

.....  
n = Stichprobenumfang



## B / Ergebnisse

Unsere **Zielgruppen** —  
die, die das Mentoren-  
programm **nutzen**.



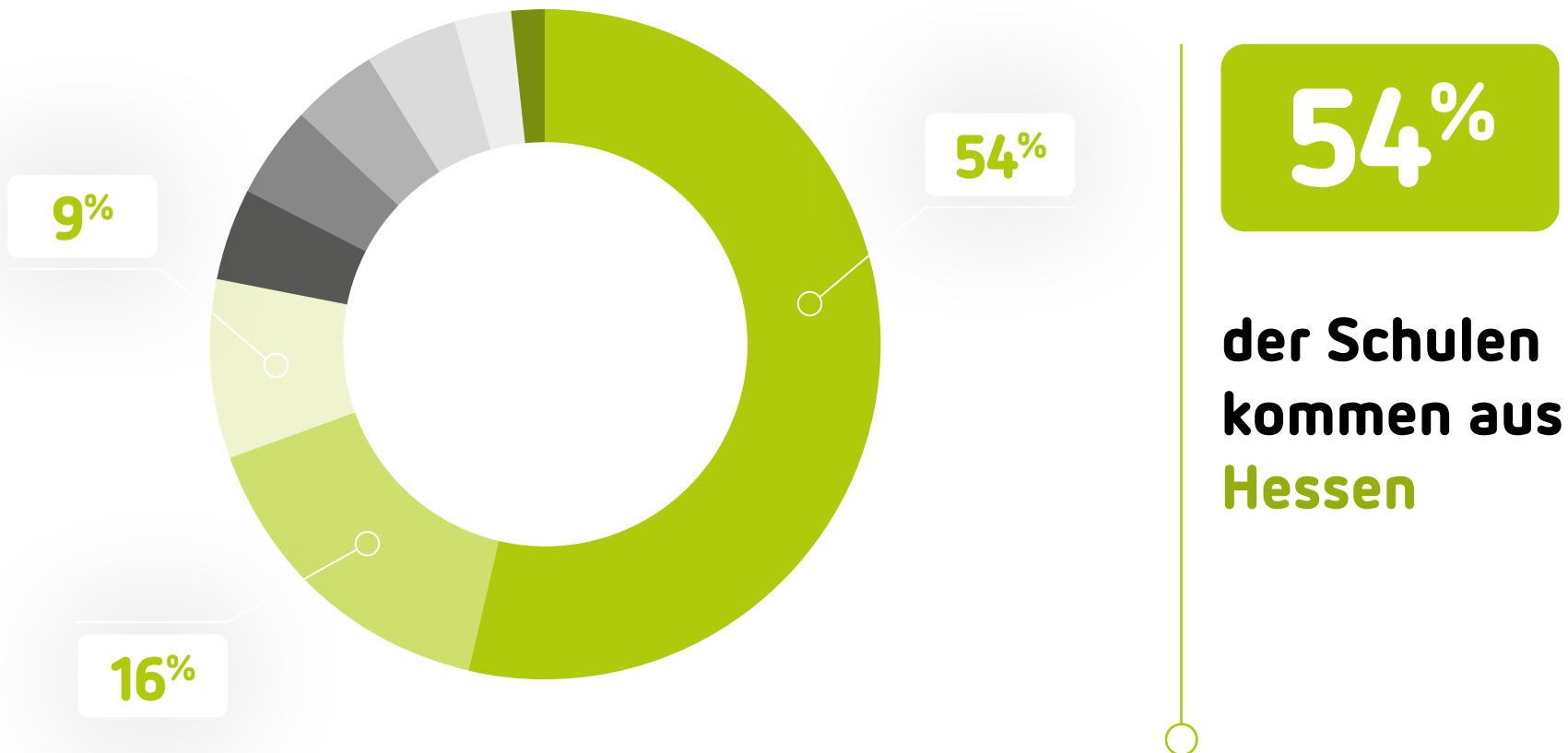
## B / Zielgruppen

Die Mehrheit der Schulen liegt in **Hessen**, **Rheinland-Pfalz** oder **Bayern**, ist ein **Gymnasium** oder eine **Gesamtschule** und hat schon **mehr als einmal** am Mentorenprogramm **teilgenommen**.



## Teilnahme nach Bundesland

Hessen Rheinland-Pfalz Bayern Berlin Niedersachsen Nordrhein-Westfalen Schleswig-Holstein Baden-Württemberg Außerhalb Deutschlands

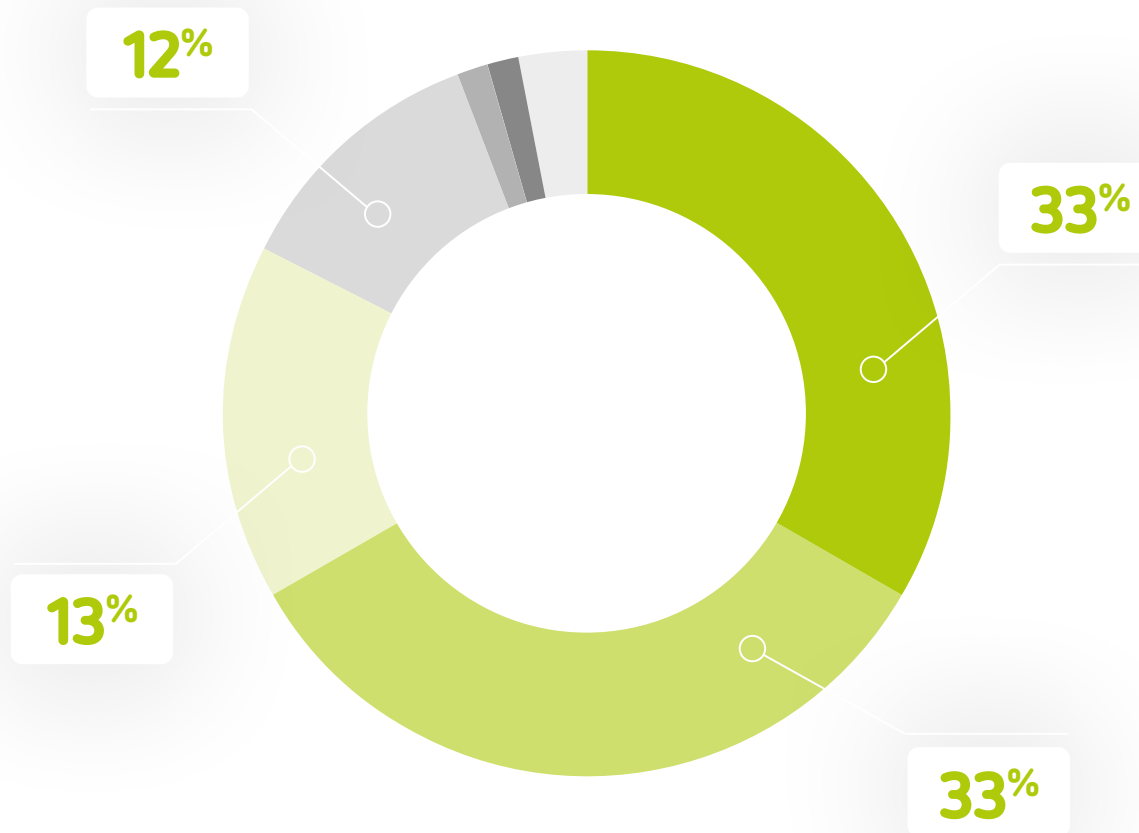


n2 · Zahlen gerundet · Grafik Digitale Helden



## Teilnahme nach Schulform

■ Gymnasium ■ Gesamtschule ■ Realschule ■ Schule mit Förderschwerpunkt ■ Berufsschule ■ Hauptschule ■ Sonstiges



2/3

der Schulen sind  
Gymnasien und  
Gesamtschulen

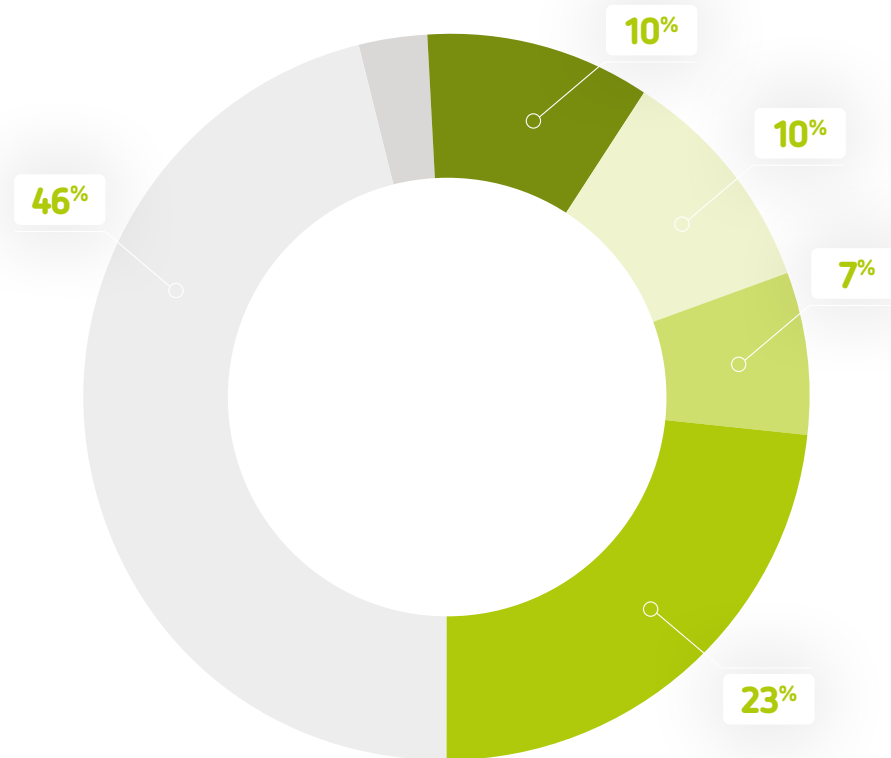
n2 · Zahlen gerundet · Grafik Digitale Helden





## Kontinuität & Bindung der Schulen nach Teilnahme

1. Mal    Unbekannt    2. Mal    3. Mal    4. Mal    5.-7. Mal



**+50%**

Über 50%  
der Schulen  
nehmen **mehr**  
als einmal teil

n2 · Zahlen gerundet · Grafik Digitale Helden



## B / Zielgruppen

Die Digitalen Helden sind überwiegend **14- bis 15-jährige Mädchen**, die die **8. oder 9. Klasse** besuchen und **zum ersten Mal** teilnehmen.



## Charakterisierung der teilnehmenden Schüler\*innen

---

→ 14 - 15 Jahre



→ 8. - 9. Klasse



→ Mädchen

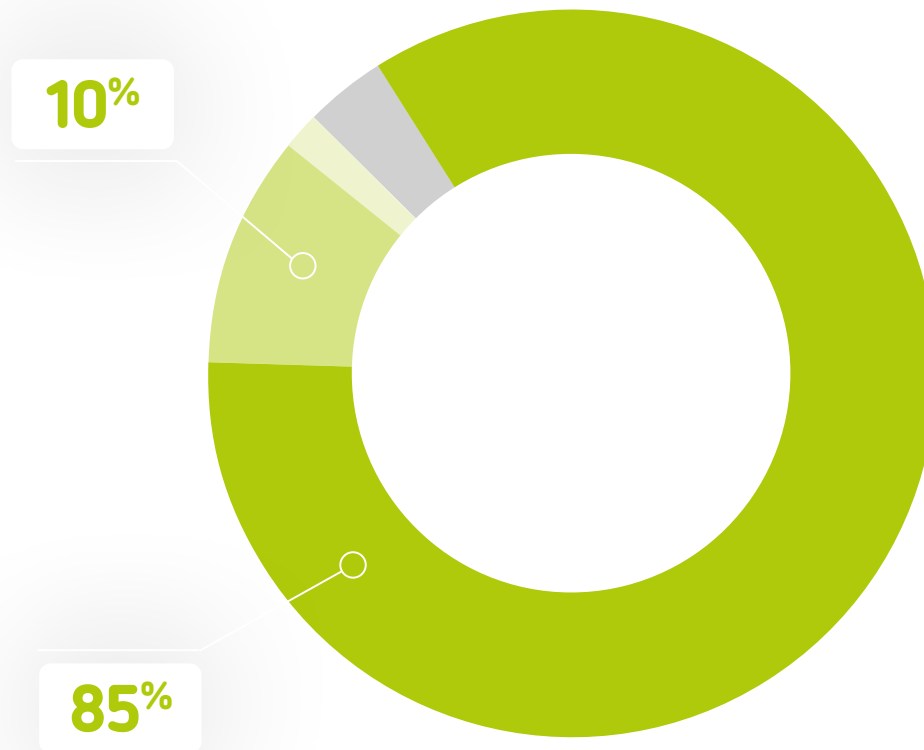


n3 · Angaben in % · Zahlen gerundet · Grafik Digitale Helden



## Charakterisierung der teilnehmenden Schüler\*innen

■ Im ersten Jahr ■ Im zweiten Jahr ■ Im dritten Jahr oder länger ■ Unbekannt



85%

nehmen zum  
1. Mal teil

n3 · Zahlen gerundet · Grafik Digitale Helden



## B / Ergebnisse

**Unser Input —**  
das, was wir ins Projekt  
**investieren.**



## B / Input — investierte Ressourcen

- ➔ Personal
- ➔ Finanzielle Mittel
- ➔ Wissen und medienpädagogische Fachkompetenz



## B / Ergebnisse

**Unser Output —  
das, was wir im Projekt tun  
und wen wir erreichen.**



## B / Output — Leistungen & Angebote

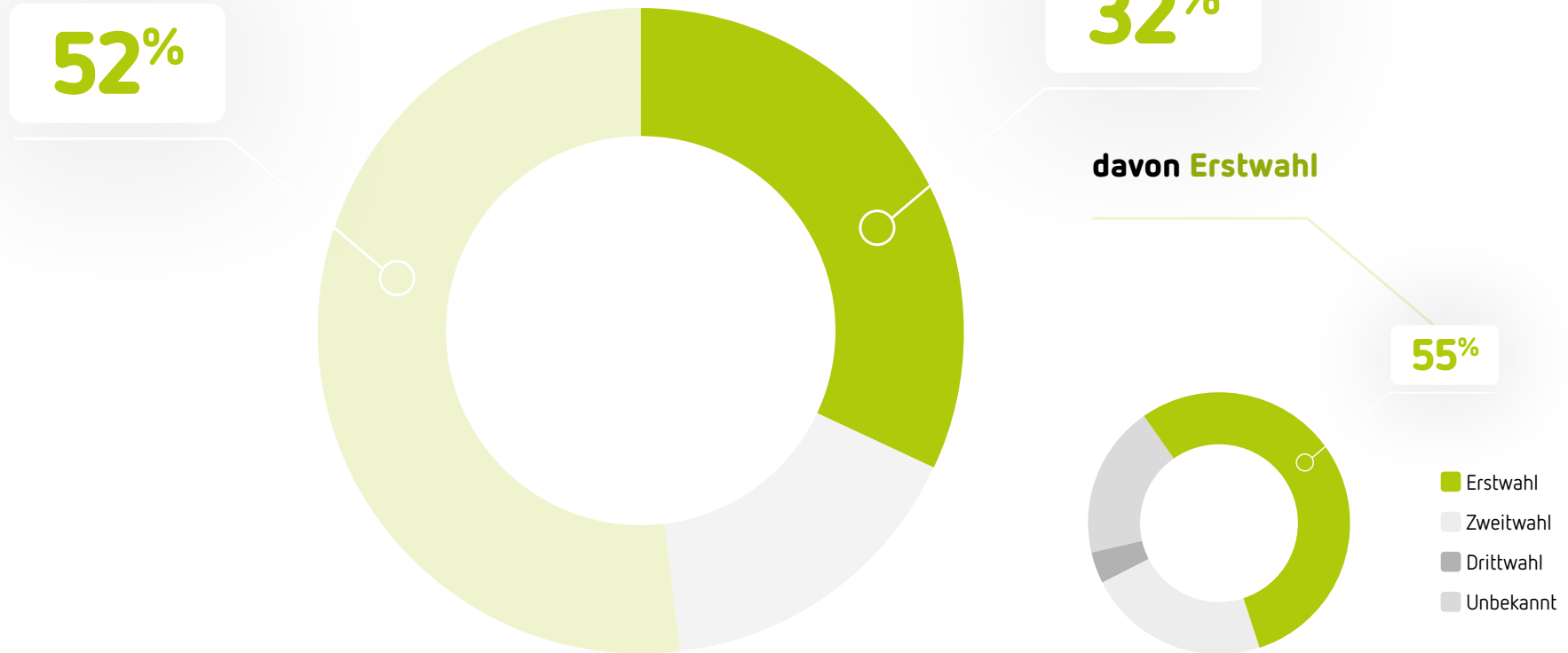
Die **Hälfte** der Schulen führt das Mentorenprogramm **als AG** durch und **ein Drittel** als **Wahlpflichtkurs**, wobei die **Kursgröße** von einem bis dreißig Teilnehmenden **variiert**.





## Durchführung des Mentorenprogramms nach Kursform

AG    Wahlpflichtunterricht    Sonstiges

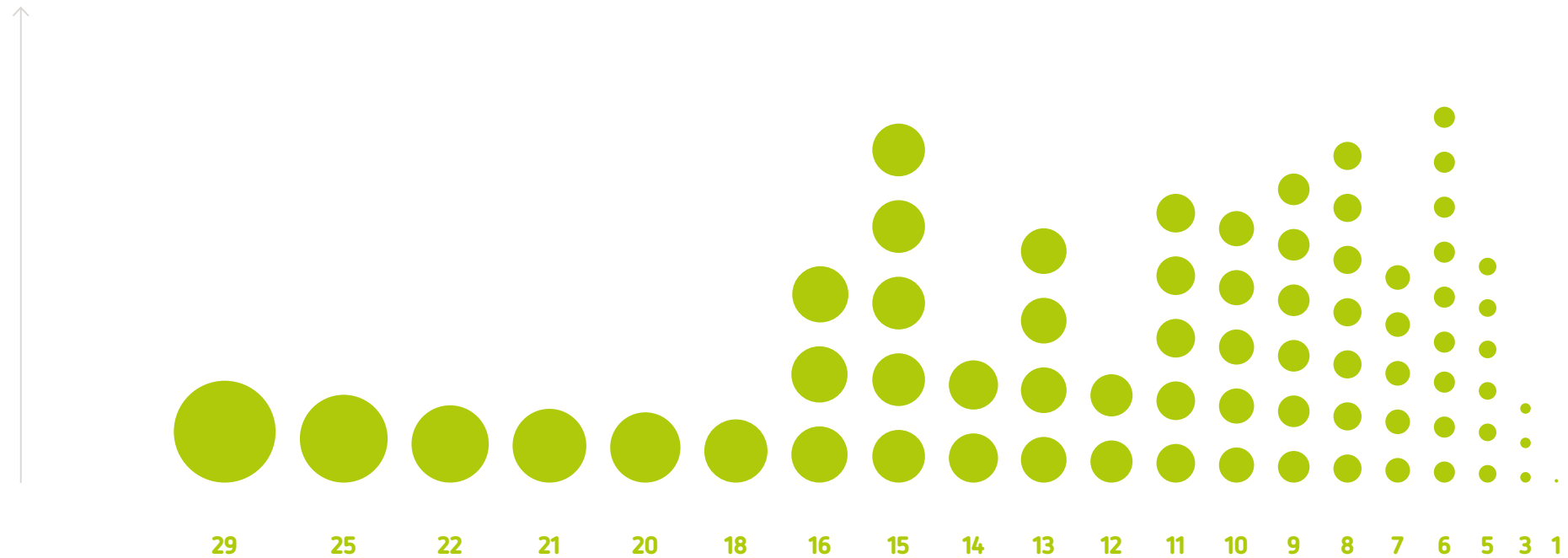


n2 und n3 · Zahlen gerundet · Grafik Digitale Helden



## Bandbreite der Kursgrößen

● Kursgröße nach Anzahl Schüler\*innen ↑ Häufigkeit



n2 · Grafik Digitale Helden



## B / Output — Leistungen & Angebote

➔ Durchschnittlich nehmen **10 Helden pro Kurs** am Mentorenprogramm teil.



## B / Output — Nutzung der Leistungen

**93%** der Schulen lernen mit dem **Online-Kurs**, wobei er davon bei **2/3 in jedem Treffen** zum Einsatz kommt.



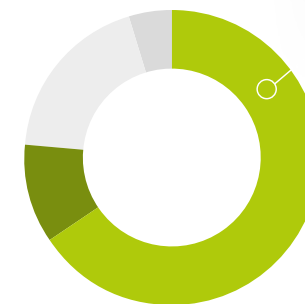
## Nutzung des Online-Kurses

■ Ja ■ Nein



93%

davon nach Häufigkeit



66%

- Immer
- In jedem zweiten Treffen
- Unregelmäßig
- Sonstiges

n2 · Zahlen gerundet · Grafik Digitale Helden



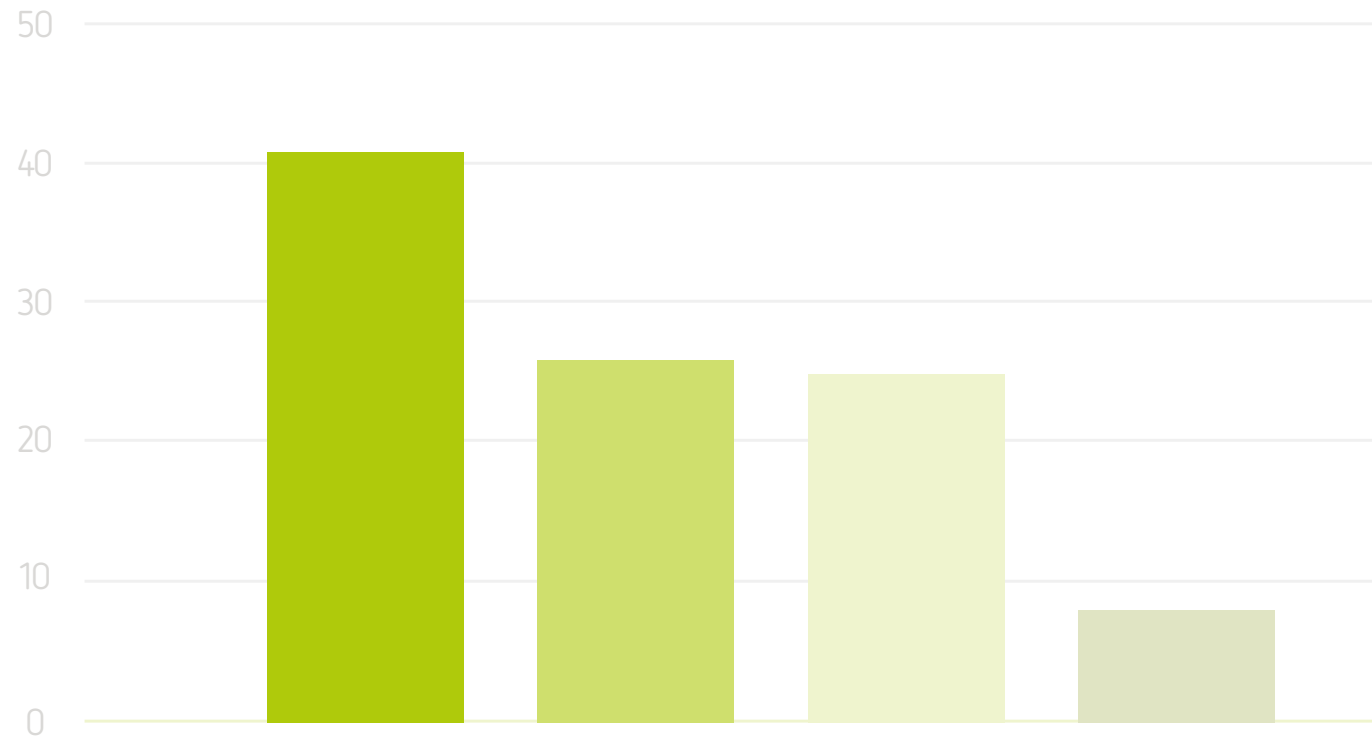
## B / Output — Nutzung der Leistungen

Die Helden machen sich an der Schule bekannt und bauen **Vertrauen** zu jüngeren Schüler\*innen auf, wobei **der persönliche Kontakt** am meisten Anklang findet.



## Repräsentation der Helden an der Schule

■ Pinnwand/Schaukasten ■ Steckbrief in 5. Klassen ■ Schul-Homepage ■ Social Media

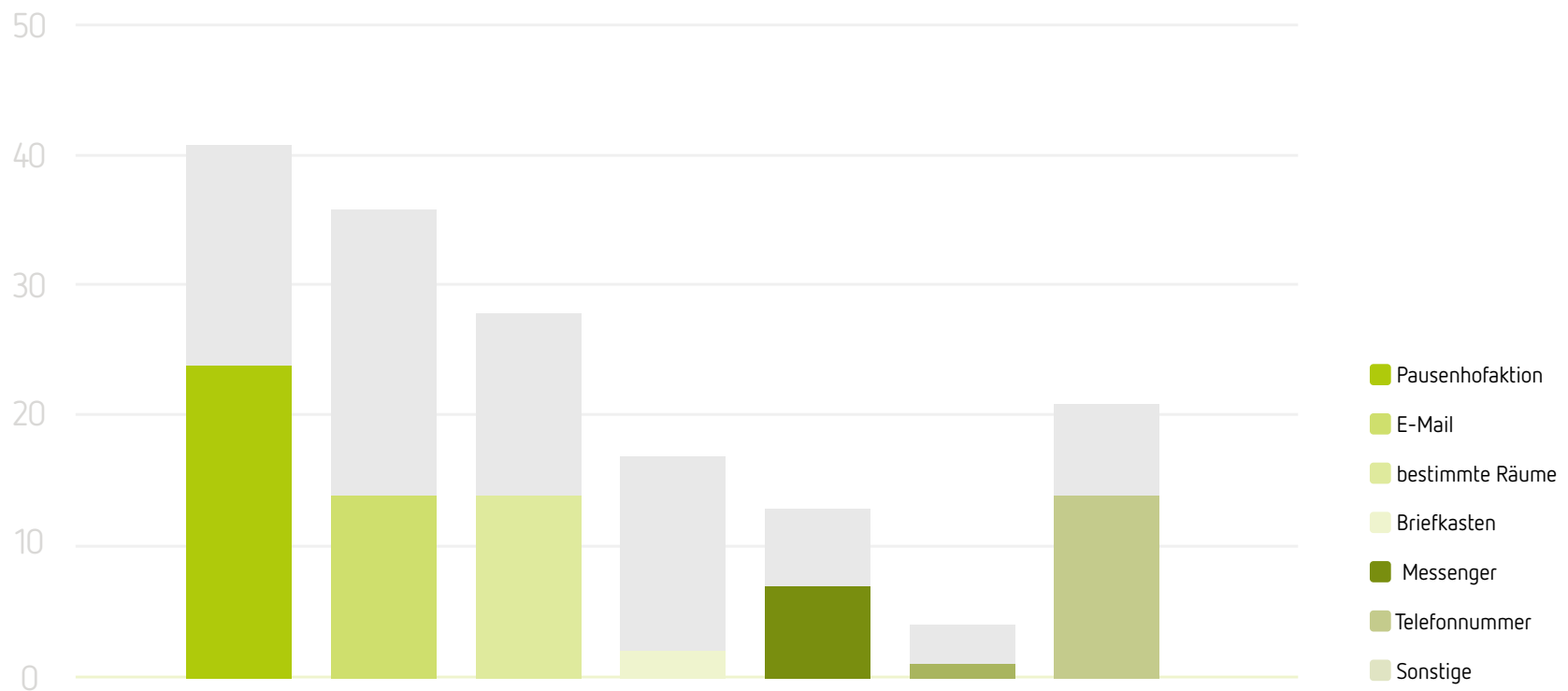


n2 · Zahlen gerundet · Grafik Digitale Helden



## Angebote und Inanspruchnahme

Angebote Inanspruchnahme



n2 · Zahlen gerundet · Grafik Digitale Helden





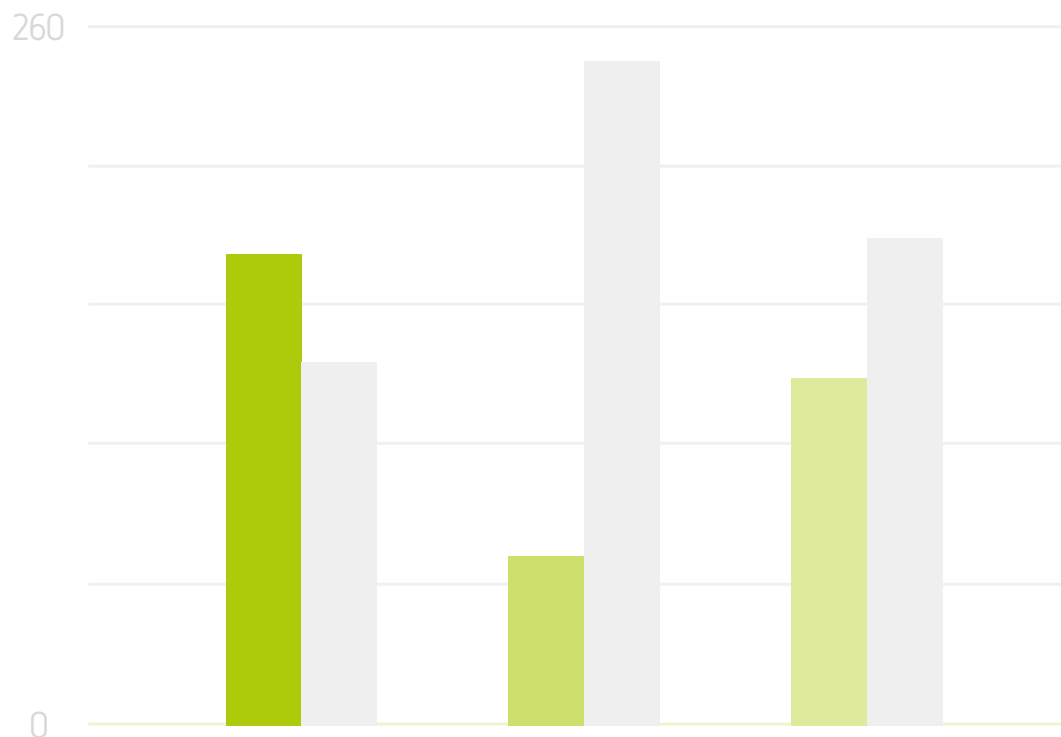
## B / Output — Nutzung der Leistungen

Trotz der besonderen COVID-19-Umstände haben die Helden ihr **Wissen** zu digitalen Themen in Aktivitäten an jüngere Schüler\*innen und Eltern **weitergegeben.**



## Aktivitäten der Schüler\*innen

■ **Klassenbesuch** durchgeführt oder mitgestaltet ■ **Elternabend** durchgeführt oder mitgestaltet ■ **jüngeren** Mitschüler\*innen **geholfen**, zum Beispiel durch eine kurze Beratung ■ Nicht durchgeführt



**+50%**

war bereits  
bei einem  
**Klassenbesuch**  
involviert.

n3 · Zahlen gerundet · Grafik Digitale Helden



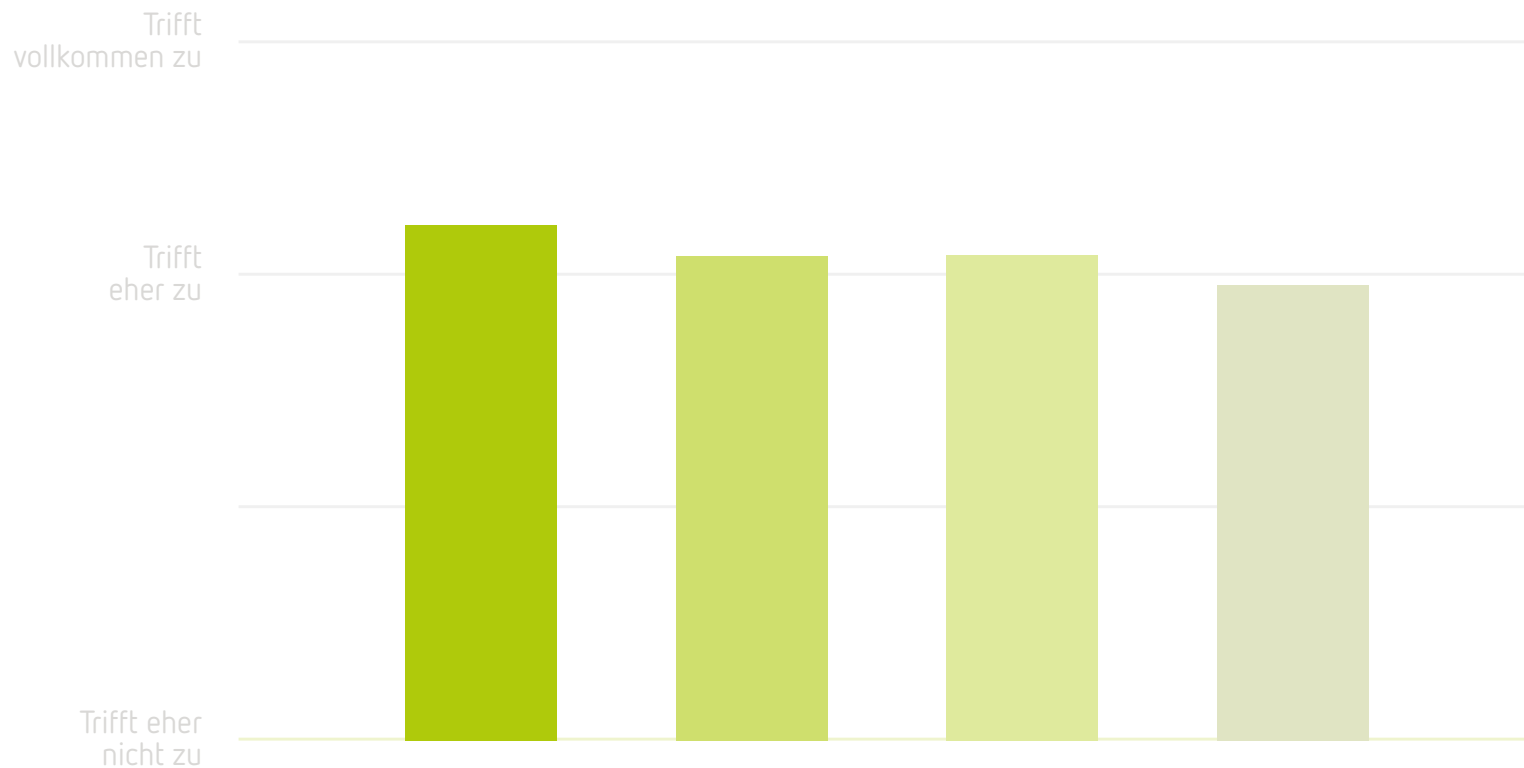
## B / Output — Zufriedenheit mit dem Angebot

**97%** der Heldenbegleiter\*innen **empfehlen**  
**das Mentorenprogramm** weiter und den Digitalen  
Helden **gefällt** der Online-Kurs **insgesamt gut**.



## Akzeptanz und Resonanz des Online-Kurses

■ **Texte** sind einfach verständlich ■ **Videos** gefallen mir gut ■ **Mischung** aus Text, Aufgaben & Videos finde ich gut ■ **Materialien** für Aktionen sind hilfreich



Digitale Helden zur Frage **Wie gefällt dir der Online-Kurs?** · n3 · Grafik Digitale Helden



## B / Output — Zufriedenheit mit dem Angebot

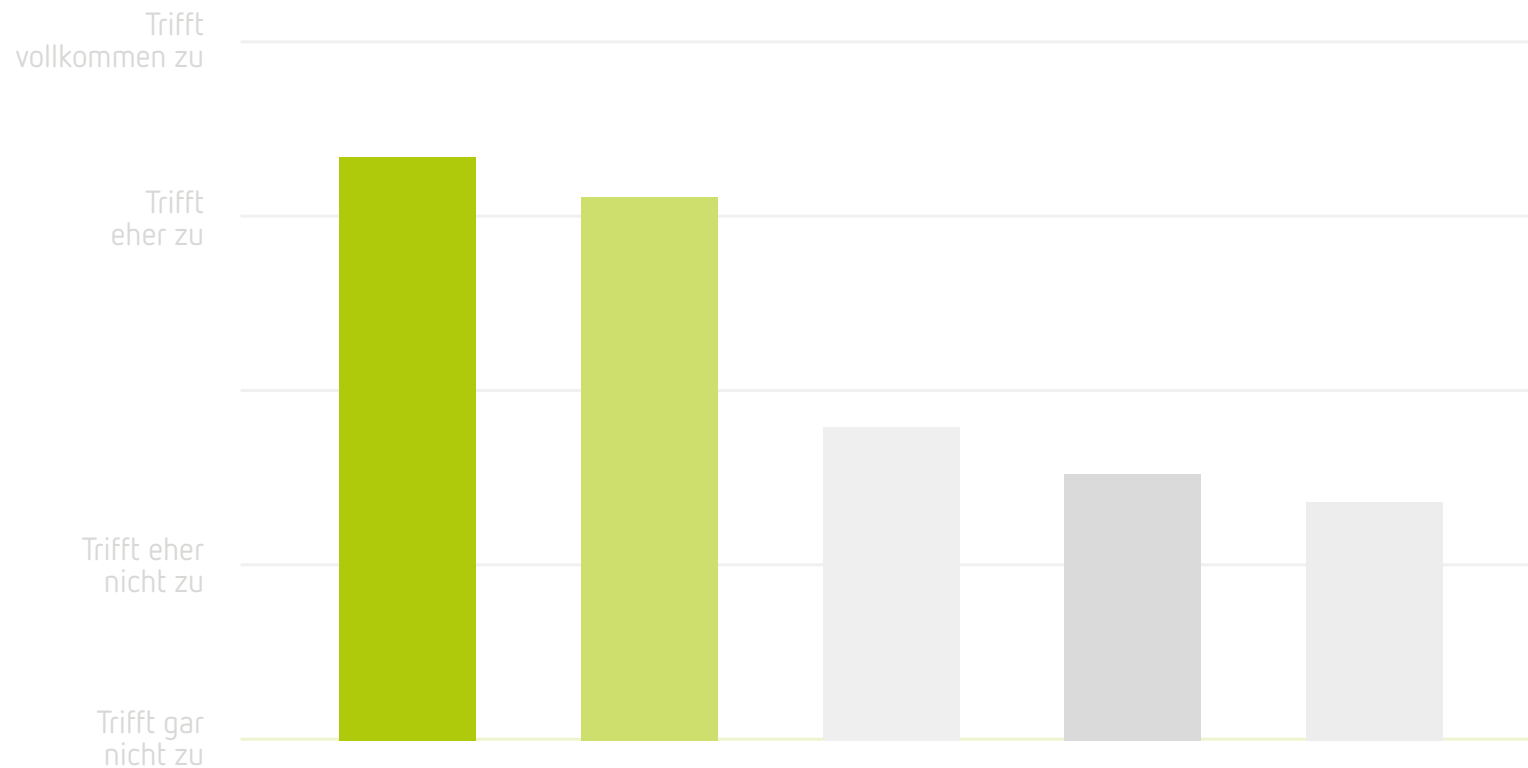
Die **Inhalte** des Mentorenprogramms **stimmen mit** den größten **Motivatoren**, bei den Digitalen Helden mitzumachen, **überein**.

Diese sind das **Interesse an digitalen Themen**, der Wille gemeinsam **im Team zu arbeiten** und die Möglichkeit **jüngeren Mitschüler\*innen zu helfen**.



## Basis-Motivation zur Teilnahme

■ Für andere einsetzen & helfen ■ Interesse an Medien & digitalen Themen ■ Freunde machen auch mit ■ Ich wurde persönlich angesprochen ■ Eigene Erfahrungen mit digitalem Stress

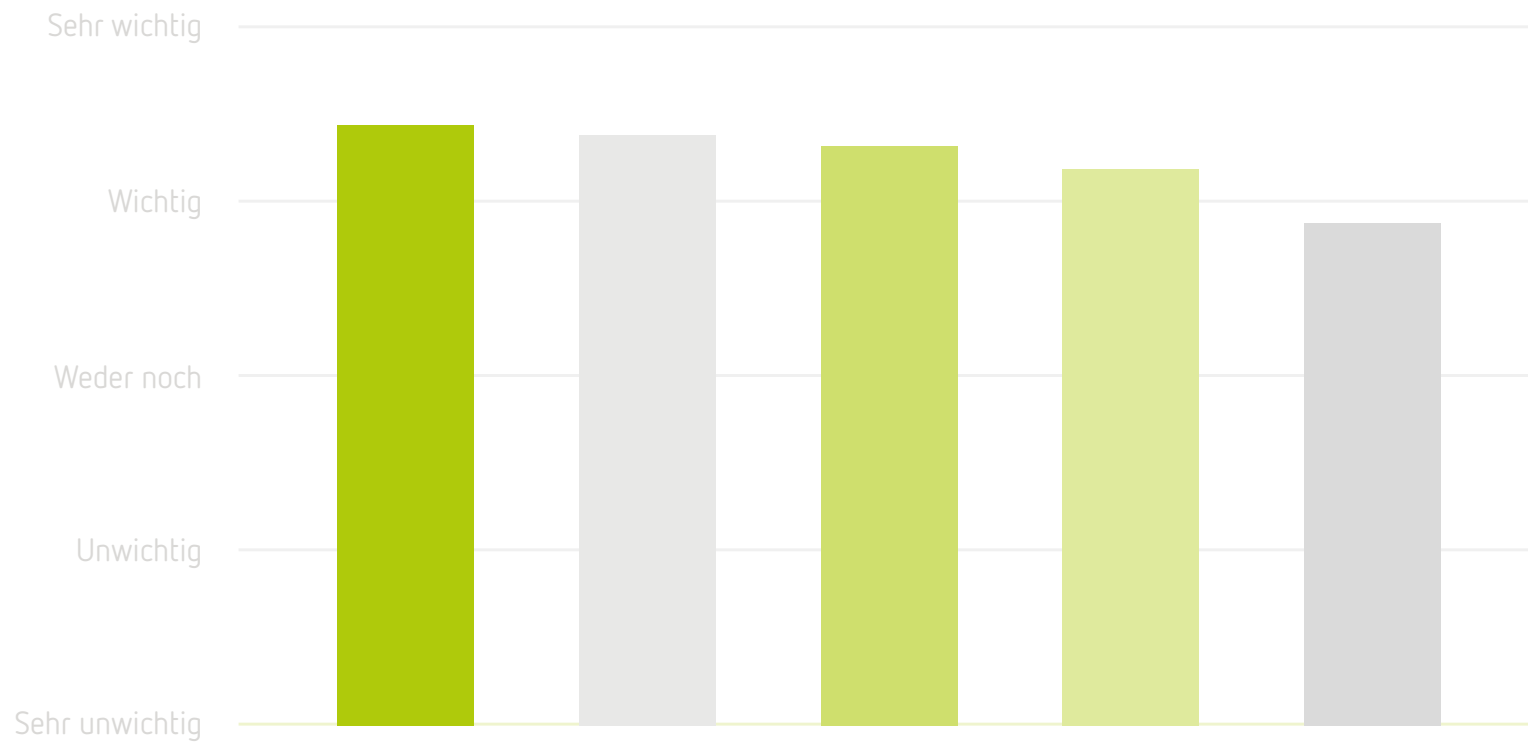


Digitale Helden zur Frage **Warum machst du bei den Digitalen Helden mit?** · n3 · Grafik Digitale Helden



## Basis-Motivation nach Themen

■ Jüngeren **helfen** ■ Gute Schulstimmung fördern ■ Lernen über **digitale** Medien ■ Austausch und Diskussion in **Team** ■ Eltern helfen



Digitale Helden zur Frage **Inhalte — Was ist dir wie wichtig?** · n3 · Grafik Digitale Helden



## Homogenität von Motivation und Themen

 Anderen **helfen**  **Digitale** Themen  Arbeit im **Team**



Grafik Digitale Helden





## B / Output — Zufriedenheit mit dem Angebot

Die **Kernbereiche** Digitale Themen, Helfen und Teamarbeit **spiegeln sich** auch im freien Feedback der Helden wider.



---

„Das **zusammen arbeiten** mit anderen, da man viel über den anderen erfährt und **zusammen** macht alles auch mehr Spaß.“

Schüler, 13 Jahre, aus Hessen zum Thema **Teamarbeit**

---

---

Digitale Helden auf die Frage **Was macht dir bei den Digitalen Helden am meisten Spaß [...]**?



---

„Die verschiedenen Gefahren zu erkennen und lernen **damit umzugehen**. Warum? Weil ich **jeden Tag im Netz** bin und ich selbst in eine Situation, die nicht schön ist, verwickelt werden könnte.“

Schülerin, 15 Jahre, aus Hessen zum Thema **Digitale Themen**

---

Digitale Helden auf die Frage **Was macht dir bei den Digitalen Helden am meisten Spaß [...]**?



---

„Ich **liebe es Menschen zu helfen** und das gefällt mir bei den Digitalen Helden am meisten.“

Schülerin, 15 Jahre, aus Rheinland-Pfalz zum Thema **Helfen**

---

---

Digitale Helden auf die Frage **Was macht dir bei den Digitalen Helden am meisten Spaß [...]**?



## B / Ergebnisse

**Unser Outcome —  
das, was wir bei der Ziel-  
gruppe erreichen.**



## B / Outcome — Neues Wissen und Fähigkeiten

Die Teilnehmenden des Mentorenprogramms **erwerben Wissen** zu digitalen Medien und sozialen Strukturen.






---

**Ich kenne mich mit **Datenschutz** aus**  
und weiß, warum dieser wichtig ist  
(z.B. gute Passwörter, Persönlichkeitsrechte, etc....).

---



Digitale Helden sagen  Trifft vollkommen zu  Trifft eher zu  Neutral oder Widerspruch · n3 · Zahlen gerundet, Angaben in % · Grafik Digitale Helden



---

Ich **weiß**, was „**Cybermobbing**“ und „**Sexting**“  
**ist** und weiß, welche **Rollen** dabei wichtig sind  
(Betroffene, Bystander, usw.).

---



Digitale Helden sagen Trifft vollkommen zu Trifft eher zu Neutral oder Widerspruch · n3 · Zahlen gerundet, Angaben in % · Grafik Digitale Helden





## B / Outcome — Verändertes Handeln

Digitale Helden fühlen sich **handlungssicherer** im Umgang mit digitalen Herausforderungen.






---

Mit den Themen Datenschutz, Cybermobbing und Sexting kenne ich mich **so gut aus**, dass ich meinen jüngeren Mitschüler\*innen **mit** meinem **Wissen helfen** kann.

---



Digitale Helden sagen  Trifft vollkommen zu  Trifft eher zu  Neutral oder Widerspruch · n3 · Zahlen gerundet, Angaben in % · Grafik Digitale Helden



---

Ich kann **online** verursachten **Stress**  
**einschätzen** und **helfen** ihn zu **lösen**.

---



Digitale Helden sagen Trifft vollkommen zu Trifft eher zu Neutral oder Widerspruch · n3 · Zahlen gerundet, Angaben in % · Grafik Digitale Helden






---

Ich traue mir zu einzuschätzen, bei welchen Problemen **ich selbst helfen** kann und wann ich die **Verantwortung** an meine Lehrer\*innen **abgeben** sollte.

---



Digitale Helden sagen  Trifft vollkommen zu  Trifft eher zu  Neutral oder Widerspruch · n3 · Zahlen gerundet, Angaben in % · Grafik Digitale Helden



## B / Outcome — **Veränderte Lebenslage**

Die Digitalen Helden **erlernen Metakompetenzen** wie Präsentationsfähigkeit und freies Vortragen für das spätere (Berufs-)Leben und **verändern ihre Haltung** zu digitaler Kommunikation.



---

Ich kann Themen für Präsentationen  
**eigenständig vorbereiten** und diese  
**sicher vortragen.**

---



Digitale Helden sagen Trifft vollkommen zu Trifft eher zu Neutral oder Widerspruch · n3 · Zahlen gerundet, Angaben in % · Grafik Digitale Helden



---

Es ist mir wichtig, ein **gutes Vorbild** zu sein.

---



Digitale Helden sagen Trifft vollkommen zu Trifft eher zu Neutral oder Widerspruch · n3 · Zahlen gerundet, Angaben in % · Grafik Digitale Helden



---

Ich selbst **nutze digitale Medien kritisch**  
und **verantwortungsbewusst.**

---



Digitale Helden sagen Trifft vollkommen zu Trifft eher zu Neutral oder Widerspruch · n3 · Zahlen gerundet, Angaben in % · Grafik Digitale Helden





## B / Ergebnisse

**Unser Impact —  
das, wozu wir in der Ge-  
sellschaft beitragen.**



## B / Impact — Veränderungen in der Gesellschaft

Das Mentorenprogramm trägt zu einem **verbesserten Schulklima** bei und implementiert „**neues partizipatives Lernen**“. Es **fördert** die Entwicklung **mündiger** und **couragierter** Bürger\*innen in der **digitalen Gesellschaft**.



---

„[Am besten gefällt mir] die **Zusammenarbeit mit meinen Schülern**, mit ihnen gemeinsam das Programm zu erarbeiten und mit ihren Fortschritten neue Ideen für unsere **Schule weiter zu entwickeln.**“

Heldenbegleiterin aus Schleswig-Holstein zum Thema **Schulentwicklung und partizipatives Lernen**

---



---

„Wir wollen [...] nicht erreichen, dass sich **jüngere Schüler** keine Apps mehr runterladen oder so. Wir wollen nur, dass sie die **möglichen Konsequenzen kennen** und sich darauf vorbereiten können.“

Schüler, 15 Jahre, aus Hessen zum Thema **Mündige digitale Bürger\*innen**

---



---

„Ich finde die Digitalen Helden gut, weil  
es so vielleicht auch **weniger Mobbing** gibt.“

Schülerin, 14 Jahre, aus Hessen zum Thema  
**Couragierte digitale Bürger\*innen**

---



## C / Implikationen

**Unsere Konsequenzen —**  
das, was wir mit den  
Ergebnissen anfangen.



## C / Was bedeuten die Ergebnisse?

- ➔ Praktische **Bestätigung**, dass die Digitalen Helden wirken
- ➔ Wir kennen unsere **Zielgruppe** so gut wie nie
- ➔ Direkte **Anregungen** für kleine Verbesserungen
- ➔ Weitreichende Erkenntnisse zur **strategischen Anpassung** des Programms



## Kontakt

Ihre Ansprechpartnerinnen sind **Marie** und **Anna**

→ [m.leissner@digitale-helden.de](mailto:m.leissner@digitale-helden.de)

→ [a.scharf@digitale-helden.de](mailto:a.scharf@digitale-helden.de)

Digitale Helden **gemeinnützige GmbH**

Arnsburger Straße 58 d · 60385 Frankfurt am Main

[www.digitale-helden.de](http://www.digitale-helden.de)