

Impact+ Tool

Verwenden Sie die Workshop-Anleitung für die Impact+ Übung, um dieses Tool bestmöglich zu nutzen.



PARTNERORGANISATIONEN

- Zu welchen Veränderungen wird es in Partnerorganisationen infolge der Aktivitäten kommen?
- Welche neuen oder verbesserten Partnerschaften, Produkte oder Dienste werden erzeugt?
- Wie werden Richtlinien und Verfahren geändert oder verbessert?



LERNENDE

- Zu welcher Veränderung wird es für Lernende infolge Ihrer Aktivitäten kommen?
- Welche neuen Fähigkeiten oder Kompetenzen werden sie entwickeln?
- Inwiefern werden sich ihre Einstellungen, Meinungen oder Ansprüche infolge des Projekts ändern?

IHRE AUSWIRKUNGEN

Was möchten Sie mit ihrem Projekt hauptsächlich erreichen?
Denken Sie über das Problem nach, das Sie zu lösen versuchen.

- Zu welchen Veränderungen in der Gesetzgebung oder öffentlichen Ordnung wird es in ihrem Sektor oder ihrer Branche kommen?
- Welchen Beitrag zur Verbesserung von Berufspraxis oder Lernformen werden Sie leisten?
- Welche neuen oder verbesserten Qualifikationen oder Lernmodule werden Sie erzeugen?
- Welche Vorteile bietet Ihr Projekt für Branchen- oder Berufsnetzwerke?

SYSTEMISCH



- Welche Auswirkungen werden Ihre Aktivitäten auf die am Projekt arbeitenden Mitarbeiter haben?
- Welche neuen Erfahrungen, Fähigkeiten und Kompetenzen werden sie entwickeln?
- Inwiefern unterstützt ihre Einbeziehung in das Projekt die Mitarbeiter bei ihrer fortlaufenden beruflichen Entwicklung?



PROJEKTMITARBEITER

Impact+ Begriffe

PRODUKTE /LEISTUNGEN

Produkte/Leistungen entstehen direkt aus Ihren Aktivitäten. Durch das Zählen dieser Aspekte lassen sich Ergebnisse und Auswirkungen besser messen.

Beispiele sind z. B. die Durchführung von Veranstaltungen oder die Anzahl der an einer Schulung teilnehmenden Personen.

ERGEBNISSE

Ergebnisse sind Veränderungen, Vorteile, Lernprozesse oder andere Auswirkungen, die als Ergebnis Ihrer Aktivitäten und Leistungen auftreten.

Kurzfristige Ergebnisse sollten innerhalb von ein bis drei Jahren und längerfristige Ergebnisse innerhalb von vier bis sechs Jahren eintreten. Beispiele dafür sind unter anderem die Verbesserung der Kommunikationsfähigkeiten von Einzelpersonen oder die Verbesserung des Ausbildungsangebots von Organisationen.

AUSWIRKUNG

Eine Auswirkung ist eine grundlegende Veränderung, die infolge einer Aktivität eintritt.

Sie tritt in der Regel langfristig gesehen ein, oftmals nach Abschluss der Aktivität.

INDIKATOREN

Indikatoren sind Maßnahmen, durch die sich der Fortschritt auf dem Weg zu einem Ziel verfolgen lässt.

So kann zum Beispiel ein Projekt, das die Qualität der Ausbildung von Studierenden verbessern soll, die Zufriedenheit oder Beschäftigungsfähigkeit der Studierenden als potenzielle Indikatoren messen.



Erasmus+ is the European Union programme for education, training, youth and sport. The Erasmus+ UK National Agency is a partnership between the British Council and Ecorys UK.