

# Narratives of Impact Toolkit

Ein Leitfaden zum Einsatz von Storytelling  
als Instrument zur Wirkungsmessung

Dieser Werkzeugkasten und die begleitenden  
Videoanleitungen sind für Organisationen, Einzelpersonen  
und Teams gedacht, die das Geschichtenerzählen als  
Methode zur Wirkungsmessung nutzen wollen.



# INHALT

Einführung

Kapitel 1 – Mit Menschen arbeiten und Spiele für das Messen von Auswirkungen verwenden

Kapitel 2 – Spiele verwenden, um Auswirkungen zu erzeugen und zu messen

Kapitel 3 – Wirkungsmessung mit digitalen Geschichten

Kapitel 4 – Methoden zur Wirkungsmessung mit Geschichten

## APPENDIX

1. Collective Encounters – Beschreibung und Manifest
2. Kreative Spiele und Aktivitäten, die bei der Mitgestaltung eines Rahmens zur Wirkungsmessung helfen.
3. Daten für das Hackathon in Kapitel 2
4. Ressourcenblatt „Reisegeschichten“ (Kapitel 4)
5. Community Reporting als Wirkungsmessung (Kapitel 4)

# EINFÜHRUNG



Geschichten zur Wirkungsmessung verwenden ist ein kreativer Ansatz, um Menschen in einen Bewertungs- und Lernprozess einzubinden. Geschichten sind nützliche Instrumente, um zu erkennen, was funktioniert und was verbessert werden muss. Geschichten können ein wertvolles Instrument sein, um wichtige Daten zu sammeln und sie auf interessante Weise weiterzugeben. Der Einsatz verschiedener Methoden des Geschichtenerzählens kann Menschen helfen, sich auf die Datenerhebung und den Lernprozess einzulassen, ihre Einbeziehung und ihren Zugang zu verbessern, sowie ihr Interesse und Engagement zu steigern.

Dieses Toolkit und die begleitenden Videoanleitungen sind für Organisationen, Einzelpersonen und Teams gedacht, die Storytelling als Methode zur Wirkungsmessung einsetzen möchten.

Das Toolkit ist in die folgenden Kapitel unterteilt:

### **Kapitel 1 – Mit Menschen arbeiten und Geschichten für das Messen von Auswirkungen verwenden**

Dieses Kapitel befasst sich mit der Arbeit mit bestimmten Personengruppen.

### **Kapitel 2 – Spiele verwenden, um Auswirkungen zu erzeugen und zu messen**

In diesem Kapitel werden spielerische Methoden wie der Hackathon betrachtet, bei dem z. B. statistische Daten durch visuelle Geschichten präsentiert werden.

### **Kapitel 3 - Wirkungsmessung mit digitalen Geschichten**

In Kapitel 3 wird untersucht, wie Sie digitale Hilfsmittel wie Mobiltelefone, Tablets, Videokameras usw. einsetzen können, um Geschichten aufzuzeichnen, die Auswirkungen messen.

### **Kapitel 4 - Methoden zur Wirkungsmessung mit Geschichten.**

In diesem Kapitel werden verschiedene Methoden und Aktivitäten vorgestellt, die für die Wirkungsmessung eingesetzt werden können und mit dem Geschichtenerzählen verbunden sind.

Zu jedem Kapitel gibt es eine Videoanleitung.

## **EIN KREATIVER ANSATZ**

Das Verwenden von Erfahrungsberichten zur Wirkungsmessung unterstützen Sie dabei, mit Menschen in Verbindung zu treten, wie es mit quantitativen Techniken (z. B. Umfragen) nicht möglich ist. Kreative Formate wie Kunst, Poesie und Fotografie sprechen die Menschen auf einer anderen Ebene an und können ihnen helfen, ihre Gefühle, Gedanken und Ideen aufschlussreicher und sinnvoller auszudrücken. Ein kreativer Ansatz kann sehr effektiv sein, wenn man mit Menschen arbeitet, die eine andere Art zu kommunizieren haben, neurodivers sind, Schwierigkeiten haben, sich auszudrücken, denen es an Selbstvertrauen fehlt oder die schüchtern sind.

### **Abmeldungsgedicht**

Anmelden  
und Abmelden.

Neugierig zu hören,  
wie wir sind,  
wie wir uns fühlen,  
was wir sagen,  
was wir denken,  
was wir tun.

Neugierde, die von unseren Werten geleitet wird.

Wie funkelnde Sterne an einem klaren Nachthimmel,  
die uns als Landkarte beim Reisen dienen können.

Tiefe Gefühle können geteilt, gehört und ausgesprochen werden.

Ein sicherer und gesunder  
Raum.

Zuhören und Hören  
schafft Verbindungen jenseits von Worten.

Dieses Gedicht ist aus einer im ANHANG beschriebenen Übung entstanden und kann zu Beginn und am Ende einer Übung oder Sitzung verwendet werden.

Nicht nur die Teilnehmer profitieren von einem kreativen Ansatz, sondern auch die Teammitglieder. Der Einsatz einfacher kreativer Methoden kann dazu beitragen, dass sich die Teammitglieder mehr für den Prozess der Wirkungsmessung interessieren und sich daran beteiligen.

## **VERWENDUNG VON QUALITATIVEN INDIKATOREN**

Bei der Wirkungsmessung geht es in der Regel darum, die Besonderheiten eines Ergebnisses oder eines aktuellen Problems zu ermitteln, um herauszufinden, welche Auswirkungen eine Dienstleistung, ein Projekt, eine Organisation usw. auf den Einzelnen oder die Gruppe haben. Für ein effektives Vorgehen ist es nützlich, einen Arbeitsrahmen mit qualitativen Indikatoren zu schaffen.

Beispiele für qualitative Indikatoren sind:

- Inklusion
- Kreativität
- sozialer Wandel
- sich sicher fühlen
- Barrierefreiheit
- persönliche Entwicklung
- Erlernen spezifischer Fähigkeiten

Viele weitere sind spezifisch für Ihre Organisation, die von Ihnen angebotenen Dienstleistungen und Ihre Arbeit.

Qualitative Indikatoren helfen dabei, sich auf die spezifischen Informationen zu konzentrieren, die gesammelt werden müssen, und sorgen dafür, dass sich Organisationen auf ihre Hauptziele und Kernwerte, sowie auf die praktischen und logistischen Aspekte der angebotenen Dienste, Schulungen, alltäglicher Pflege bzw. Unterstützung usw. konzentrieren.

## **GEMEINSAME GESTALTUNG EINES RAHMENS ZUR WIRKUNGSMESSUNG**

Eine äußerst wirksame Methode zur Umsetzung der Wirkungsmessung in Ihrer Organisation besteht darin, sie zusammen mit allen Mitarbeitern, einschließlich der Führungskräfte, und Nutzern der von Ihnen angebotenen Dienstleistungen zu entwickeln und zu gestalten. So können Sie ein effektives Engagement und Eigenverantwortung während des Prozesses der Wirkungsmessung erzielen und sicherstellen, dass

- die gemessenen qualitativen Indikatoren relevant sind;
- die von Ihnen verwendeten Methoden allen zugänglich sind.

Eine der an Narratives of Impact beteiligten Partnerorganisationen ist Collective Encounters in Liverpool, Großbritannien. Sie verfügt über ein gemeinsam erstelltes Manifest und einen daraus abgeleiteten Qualitätssicherungsrahmen. Weitere Informationen über dieses Manifest, sowie die verschiedenen kreativen Methoden und Aktivitäten, die zu seiner Ausarbeitung verwendet wurden, finden Sie im ANHANG.

Eine Videoanleitung [finden Sie hier](#)

# Kapitel 1 – Mit Menschen arbeiten und Geschichten zum Messen von Auswirkungen verwenden

## Wirkungsmessung im Gesundheits- und sozialen Bereich

Im Gesundheits- und sozialen Bereich werden Aktivitäten, Programme und Dienstleistungen mit verschiedenen Personengruppen durchgeführt und zum Erreichen bestimmter Ziele eingesetzt.

Bestimmte Aktivitäten können bei den folgenden helfen:

- soziale Inklusion;
- sozialer Zusammenhalt;
- Wohlbefinden;
- Entwicklung individueller Fähigkeiten usw.

Die gemessenen Auswirkungen beziehen sich auf Vorteile, Veränderungen und Verbesserungen (oder auch nicht), die als direkte Folge der Aktivitäten, Programme, Dienstleistung usw. eingetreten sind.

Die Messung der Auswirkungen trägt dazu bei, die Wirksamkeit Ihrer Maßnahmen zu ermitteln und zu beurteilen, ob Ihre Aktivitäten angepasst oder umgestaltet werden müssen. Ein Artikel der US-Zentralbank von Minneapolis bringt es auf den Punkt:

### **Wenn Organisationen ihre Wirkung nicht messen, laufen sie Gefahr, die Wirksamkeit ihrer Programme nicht nachweisen zu können.“[1]**

Das Durchführen bestimmter Aktivitäten, Übungen und Diskussionen kann dabei helfen, die bewusste Messung von Auswirkungen in der Gesellschaft und gesellschaftlichen Aktivitäten zu verankern. Damit der Prozess effizient und interessant ist, ist die Zusammenarbeit aller Betroffenen erforderlich:

Der Mensch als soziales Wesen kann niemals unabhängig von seinem sozialen Umfeld und der Gesellschaft betrachtet werden. Menschen, die an sozialen Aktivitäten teilnehmen, erklären auf Nachfrage oft, dass sie es gerne tun und es ihnen hilft, Einsamkeit, Depression oder Tatenlosigkeit zu überwinden. Um herauszufinden, welchen Einfluss diese Aktivitäten haben, müssen Sie jedoch tiefer graben und detaillierte Antworten erhalten, wie die Befragten wirklich darüber denken und fühlen. Der Schlüssel zur Messung von Auswirkungen und Erfolg liegt in wirksamen Instrumente, die Ergebnisse messen.

[1] Ela Rausch (2011) "Measuring the impact of community development: A conversation with Paul Mattessich of Wilder Research", Federal Reserve Bank of Minneapolis. Available here.

Es handelt sich um einen zyklischen Prozess, bei dem Sie zunächst die Ziele des Projekts oder der Dienstleistung festlegen. Dann definieren Sie, was Sie messen möchten, entwickeln eine Strategie und erheben schließlich Daten zu den Ergebnissen (Ursache-Wirkung). Das Verfahren setzt voraus, dass die sozialen Auswirkungen anhand bestimmter qualitativer Indikatoren (Inklusion, Barrierefreiheit, Kommunikationsfähigkeiten usw.) gemessen werden, damit Sie beurteilen können, ob Ihre Strategie die gewünschte Wirkung erzielt hat.

Um herauszufinden, wie Menschen über ihre Beziehungen, aktuellen Lebenssituationen, die Bedeutung von Missbrauch oder Gerechtigkeit am Arbeitsplatz usw. denken und fühlen, sollte ein von einem Moderator und Ihrer Organisation bereitgestellter geschützter Raum genutzt werden, in dem die Menschen ihre Meinung äußern und zuhören können, ohne verurteilt zu werden, und in dem die Aufgabe des Moderators darin besteht, den Menschen zu ermöglichen, ihre Gedanken und Gefühle frei und sicher auszudrücken.

## **SCHLÜSSELASPEKTE BEI DER ARBEIT MIT VERSCHIEDENEN GRUPPEN**

Je nach der Zielgruppe, mit der Sie arbeiten, ist es sinnvoll, deren spezifische Schwierigkeiten bei der Meinungsäußerung zu berücksichtigen. Mit einer Gruppe von Teenagern würden Sie anders arbeiten als mit älteren Menschen. Dasselbe gilt für Gruppen, die aufgrund medizinisch oder psychologischer Diagnosen, ihres Hintergrunds, ihrer Stigmatisierung oder ihrer Ausgrenzung mit besonderen Schwierigkeiten und Stress zu kämpfen haben.

Es gibt vier Leitlinien, die bei allen Gruppen eingehalten werden sollten.

- Schaffen Sie eine warme und einladende Atmosphäre, in der sich die Menschen wohlfühlen und sich an Aktivitäten beteiligen können oder auch nicht.
- Hören Sie allen Mitgliedern der Gruppe aktiv zu.
- Zeigen Sie Einfühlungsvermögen, Respekt und Mitgefühl für die momentane Gefühlslage des Anderen.
- Unterstützen Sie Fähigkeiten zur Veränderung.
- Erleichtern Sie ihnen die Übernahme von Verantwortung und ihre Einbeziehung in ihre Dienstleistungen, ihr Programm und ihre Aktivitäten.

## **Menschen mit psychischen Problemen**

Bei der Arbeit mit Menschen, die an einer psychischen Erkrankung leiden, müssen Sie sich der besonderen Komplexität bewusst sein, die je nach Art der Erkrankung und der eingenommenen Medikamente vorliegen kann. Daher ist es wichtig, ihre Lebenssituation genauer zu kennen. Bei manchen Menschen kann der Beziehungsbereich betroffen sein, so dass sie nur wenige soziale Beziehungen haben und im schlimmsten Fall völlig vereinsamt sind.

Im Falle einer Krise (hohe Emotionalität oder negatives Verhalten bei der Ausübung einer Tätigkeit) ist es wichtig, dass Sie

- Ruhe bewahren.
- die betroffene Person beruhigen und sie versichern, die Teilnahme an einer Aktivität könne auf Wunsch abgebrochen werden.
- der betroffenen Person Raum geben, sich auszudrücken, und ihr Zeit für ein persönliches Gespräch anbieten, um herauszufinden, wie es ihr geht.
- ihr einen separaten Raum anbieten, damit sie sich besser fühlt.

## **Wie kann sich der Moderator an diese Zielgruppe anpassen?**

- Verwenden Sie eine einfache und verständliche Sprache.
- Veranschaulichen Sie Aussagen mit Beispielen.
- Fördern Sie die Motivation zur Durchführung der Aufgabe, indem Sie deren Nutzen aufzeigen.

## **Migrantengruppen**

Wer ist ein Migrant? Nach den Vereinten Nationen ist ein langfristiger Migrant „eine Person, die für mindestens ein Jahr in ein anderes Land als das ihres üblichen Wohnsitzes zieht“.

Migranten sind mit zahlreichen Herausforderungen konfrontiert, z. B:

- Umgang mit der Bürokratie ihres neuen Landes;
- Arbeitssuche;
- eine unvertraute Sprache;
- Aufbau vertrauensvoller Beziehungen;
- Wohnungssuche;
- Anpassung an die lokale Kultur.

Wenn sich Mitglieder einer Zielgruppe in einem frühen Stadium der Integration befinden, sind einige Teilnehmer vielleicht noch nicht in der Lage sein, sich fließend in der für sie neuen Sprache zu verständigen. Möglicherweise wurden sie auch durch Krieg und Verfolgung in ihrem Heimatland traumatisiert. Deshalb sollte ein Moderator wissen,

- woher sie gekommen sind;
- warum sie ihr Herkunftsland verlassen haben;
- welche kulturelle sensiblen Themen eine Rolle spielen;
- welche Bedürfnisse und Gefühle sie haben.

## **Wie kann sich der Moderator an diese Zielgruppe anpassen?**

- Verwenden Sie visuelle Hilfsmittel wie Bilder oder Videos.
- Stellen Sie sicher, dass die Aktivitäten auf die Person zugeschnitten und für sie sinnvoll sind
- Sprechen Sie langsam, deutlich und in einer einfachen Sprache.
- Erwägen Sie eventuell, eine zweite Sprache zu verwenden.
- Stützen Sie sich auf einen Betreuer oder eine Begleitperson, die dolmetschen oder übersetzen kann.



## **Erwachsene mit Lernschwierigkeiten**

Eine Lernbehinderung ist eine Beeinträchtigung der intellektuellen Fähigkeiten und kann zu Schwierigkeiten bei der Bewältigung des Alltagslebens führen, z. B. im Haushalt, bei der Pflege sozialer Kontakte oder im Umgang mit Geld, die sich auf das gesamte Leben auswirkt. Bei guter Unterstützung können die meisten Menschen mit einer Lernbehinderung ein unabhängiges und erfülltes Leben führen.

Wie kann sich der Moderator an diese Zielgruppe anpassen?

- Verwenden Sie eine einfache Sprache.
- Verwenden Sie bei Bedarf unterstützendes Material wie Zeichnungen, oder Diagramme, um die Anleitung zu einer Aktivität anschaulicher zu gestalten.
- Gewährleisten Sie, dass die Aktivitäten auf die Person zugeschnitten und für sie sinnvoll sind.
- Beobachten Sie die Aktivität, stellen Sie Fragen und leisten Sie, wo nötig, eine intensivere Hilfe.
- Sorgen Sie dafür, dass die Aktivitäten Spaß machen.

## **Vereinsamte Menschen**

Viele Faktoren (Geschlecht, ethnische Zugehörigkeit, Behinderungen, Alter usw.) können dafür verantwortlich sein, dass Menschen gesellschaftlich isoliert leben.

Programme und Maßnahmen für ehemalige Straftäter zielen beispielsweise darauf ab, die Denkweise, die Einstellungen und das Verhalten zu ändern, die zu einer erneuten Straftat führen können, und bieten die Möglichkeit, auf die Bedürfnisse und Umstände der Betroffenen einzugehen.

Die meisten Programme und Interventionen werden in Gruppen durchgeführt, aber unter Umständen ist auch eine Einzelberatung möglich.

Sie fördern pro-soziale Einstellungen und Ziele für die Zukunft und sollen den Menschen helfen, neue Fähigkeiten zu entwickeln, um neue Straftaten zu verhindern. Dazu gehören:

- Problembehebung;
- Perspektivenübernahme;
- Beziehungsmanagement;
- Selbstkontrolle.

Dabei werden häufig kognitive Verhaltenstechniken verwendet, deren Wirksamkeit durch internationale Studien gut belegt ist.

Menschen, die von der Gesellschaft abgekoppelt sind, haben möglicherweise Gewalt und Traumata erlebt. Aus diesem Grund ist es wichtig, das Beste aus der Lebenserfahrung einer Person zu machen, zu etwas Neuem überzugehen und den Schwerpunkt auf Zusammenarbeit und Pragmatismus zu legen.

## **Wie kann sich der Moderator an diese Zielgruppe anpassen?**

- Vermeiden Sie Beispiele für ein konventionelles soziales Leben, wie z. B.: „Stell dir vor, du gehst mit deinen Freunden ins Kino“.
- Stellen Sie sicher, dass die Aktivitäten auf die Person zugeschnitten und für sie sinnvoll sind.
- Beobachten Sie die Aktivität, stellen Sie Fragen und leisten zusätzliche Unterstützung, wo nötig.

Interessant sind die Grundsätze der britischen Regierung für wirksame Interventionen in der Arbeit mit Straftätern.[1] Diese besagen, dass qualitativ hochwertige Programme und Interventionen:

- nachweisgestützt sind oder gute Gründe für die Verringerung der Rückfälligkeit oder die Förderung der Resozialisierung vorliegen;
- sich mit den für die Rückfälligkeit und die Resozialisierung relevanten Faktoren befassen;
- an geeignete Zielpersonen gerichtet sind;
- neue Fähigkeiten entwickeln (und nicht nur sensibilisieren);
- Teilnehmer motivieren, engagieren und einbinden;
- wie vorgesehen durchgeführt werden;
- evaluiert werden.

Letzter Punkt ist besonders wichtig. Der Einsatz verschiedener Methoden zur Wirkungsmessung, wie z. B. Storytelling, kann Organisationen dabei helfen, die durchgeführten Maßnahmen pertinent zu bewerten.

## **SCHLUSSFOLGERUNG**

Wir sehen, wie wichtig es ist, über robuste und effiziente Instrumente zu verfügen, mit denen Auswirkungen gemessen werden können. Dies verschafft Organisationen die Möglichkeit,

- ihre Aktionen zu verbessern;
- zu feiern, was sie gut machen;
- ihren Begünstigten zuzuhören;
- auf ihre Mitarbeiter zu hören;
- wirksame Änderungen vorzunehmen;
- Gesetze und Vorschriften einzuhalten;
- qualitativ hochwertige Dienstleistungen anzubieten.

Unbestreitbar ist, dass Wirkungsmessungen anhand klarer spezifischer Ziele sowohl für die agierende Organisation selbst als auch für ihre Stakeholder und die Beziehung zwischen allen von Vorteil ist.

[1] Britisches Justizministerium und Amt für Justizvollzug und Bewährung (2018) Offending behaviour programmes and interventions. ([Link](#))

Die Wirkungsmessung sollte als ein geplanter Prozess betrachtet werden und nicht als ein einmaliges Ereignis. Ein Modell, das als Theorie des Wandels[1]\* bekannt ist, zeigt und erklärt die Verbindung zwischen den durchgeführten Aktivitäten und den angestrebten Ergebnissen und Auswirkungen.

Als Menschen unterscheiden wir uns stark voneinander. Individuelle Unterschiede, Temperament, Alter, kultureller Hintergrund und die Zugehörigkeit zu bestimmten sozialen Gruppen spielen dabei eine Rolle. Dennoch können wir stets einige gemeinsame Merkmale erkennen, die es uns erleichtern, die Besonderheiten einer bestimmten Gruppe zu verstehen, auch wenn wir nicht vergessen dürfen, jeden Menschen als Individuum zu sehen.

Die Arbeit mit Gruppen kann uns nur bereichern und die Bedürfnisse und Auswirkungen des gesamten sozialen Spektrums ohne Ausnahme ans Licht bringen.

\*1] Center for Theory of Change, What is Theory of Change? (Link)

## **PRAKTISCHE ÜBUNG „MEIN SOZIALES PENTAGRAMM“**

Diese Aktivität kann mit Einzelpersonen, Paaren oder in Gruppen durchgeführt werden.  
Eine Videoanleitung [finden Sie hier](#).

Lernergebnisse:

- Kommunikationsfähigkeiten erlernen und entwickeln;
- Fähigkeiten zur persönlichen Entwicklung erlernen und ausbauen;
- Beziehungen zu anderen Menschen verbessern;
- Empathie zwischen Gruppenmitgliedern erzeugen.
- Der Moderator oder Betreuer erhält einen Einblick in das Leben einer Person.

1. Bitten Sie die Teilnehmer:innen, wie in der unten stehenden Abbildung fünf Kreise auf ein Blatt Papier zu zeichnen.

Erklären Sie, dass das Muster (Pentagramm) wichtige Aspekte des Lebens darstellt:

- Familienleben
- Arbeitsleben
- gesellschaftliches Leben
- Gesundheits- oder Sozialfürsorge
- einen anderen Bereich ihres Lebens.



Erklären Sie, dass jeder Kreis für eine Person steht, die in diesem besonderen Lebensbereich involviert ist, einschließlich des Teilnehmers oder der Teilnehmerin.

2. Bitten Sie dann die Teilnehmer:innen, den Namen, oder Spitznamen, einer ihnen bekannten Person in jeden Kreis zu schreiben.

Der Kreis an der Spitze bezeichnet den Anführer des Netzwerks oder jemanden, der als solcher angesehen wird.

Teilnehmer:innen können sich jedem der Kreise zuordnen.

Die anderen Kreise sollten Personen darstellen, die den Teilnehmer:innen mehr oder weniger gut bekannt sind.

3. Bitten Sie die Teilnehmer:innen, mit bunten Stiften Verbindungen zwischen ihrem eigenen Kreis und denen der anderen Personen zu ziehen und anzugeben, welche Art von Beziehung sie zu diesen haben: gut, schlecht oder gleichgültig.

- Eine rote Linie steht für Schwierigkeiten oder Probleme.
- Eine grüne Linie steht für Leichtigkeit, Freude oder Spaß.
- Eine schwarze Linie ist neutral (gleichgültig).

4. Der Moderator fordert anschließend die Teilnehmer:innen auf, ihre Zeichnung zu kommentieren. Dies kann zu einer interessanten Diskussion darüber führen, was sie über sich selbst und ihre Beziehungen denken.

Es kann Menschen helfen, sich selbst und ihr Leben aus einer anderen Perspektive zu betrachten, und es gibt dem Moderator die Möglichkeit, einen Einblick in die Gefühle der Teilnehmer über sich selbst und die Menschen um sie herum zu bekommen.

Dies kann in zukünftigen Sitzungen genutzt werden, um die Entwicklung ihrer Beziehungen zu anderen und der Welt um sie herum zu überprüfen.

<b>Stärken</b>	<b>Schwachstellen</b>
Persönlich und einfühlsam	Möglicherweise benötigen sie spezielle Unterstützung bei vorhandenen Traumata.
Einfach und leicht zu befolgen	
In den meisten Situationen leicht anwendbar	
Der Zeitrahmen ist sehr flexibel. Es kann während einer Sitzung oder über einen bestimmten Zeitraum hinweg eingesetzt werden, um die Fortschritte einer Person zu ermitteln.	
Kann gezeichnet werden und ist daher gut für Menschen mit Lese- und Schreibschwierigkeiten oder Sprachbarrieren geeignet.	
Kann für Einzelpersonen oder in einer Gruppenaktivität verwendet werden.	
Kann online durchgeführt werden.	

## Wie kann „Mein soziales Pentagramm“ gut funktionieren?

- Die Moderatoren, Betreuer oder Ausbilder müssen über gute soziale Kompetenzen verfügen.
- Je nach Gruppe oder Einzelperson, mit der sie arbeiten, können sehr persönliche Themen und Fragen auftauchen, auf die der Moderator vorbereitet sein muss und für die er entsprechende Unterstützung bereithalten muss.
- Für die Anwendung der Methode ist ausreichend Zeit erforderlich, damit die Personen die Beziehungen, die sie haben, wirklich erkunden können.

Die Methode kann einzeln oder in der Gruppe eingesetzt werden. Menschen können gemeinsame Themen, Gedanken, Gefühle und Lebensereignisse identifizieren. Dies kann als einmalige oder fortlaufende Aktivität während des gesamten Projekts erfolgen.

## WEITERE LEKTÜRE

- <https://www.todofp.es/dam/jcr:a74fbbf6-db70-45ae-95de-dfea9e03d86e/ke-04-14-665-en-n-pdf.pdf>
- [https://media.hugendubel.de/shop/coverscans/219PDF/21991537\\_lprob\\_1.pdf](https://media.hugendubel.de/shop/coverscans/219PDF/21991537_lprob_1.pdf)
- [http://www.unifiedcommunities.com/ucs/Rogers\\_Person-Centered-Approach\\_1979.pdf](http://www.unifiedcommunities.com/ucs/Rogers_Person-Centered-Approach_1979.pdf)
- <https://www.mayoclinic.org/diseases-conditions/mental-illness/symptoms-causes/syc-20374968>
- <https://uktraumacouncil.org/trauma/ptsd-and-complex-ptsd?cn-reloaded=1>
- <https://www.nice.org.uk/guidance/ng116/chapter/Recommendations#management-of-ptsd-in-children-young-people-and-adults>
- <https://www.mentalhealth.org.uk/fa/node/1955>
- <https://www.mencap.org.uk/learning-disability-explained/communicating-people-learning-disability>
- <https://www.downsyndrome.org.au/wp-content/uploads/2020/02/DSA-communication-and-language-C03.pdf>
- <https://www.borderlineintheact.org.au/service-providers-working-with-people-with-bpd/key-principles-for-working-with-people-with-bpd/>

# Kapitel 2 – Spiele verwenden, um Auswirkungen zu erzeugen und zu messen

Spiele sind als Medium einzigartig, weil sie interaktiv und partizipativ sind.  
... Spiele können die Brücke zu mehr bürgerschaftlichem Engagement sein.

Alan Gershenfeld, Vorsitzender von Games for Change

Der Einsatz von Spielen im Rahmen bürgerschaftlichen Lernens und Engagements ist ein schnell wachsendes Phänomen. Aber können Spiele eine Rolle dabei spielen, Auswirkungen zu erzielen und zu messen? Und wie kommt das Geschichtenerzählen ins Spiel? Wenn wir davon ausgehen, dass partizipative Prozesse Veränderungen bewirken und wir Spielelemente in die Förderung dieser Prozesse einbeziehen, können wir davon ausgehen, dass sich in ihnen auch die Auswirkungen widerspiegeln – und messen lassen – können.

Laut Mitchell und McGee[1] sind „Storytelling Games eine Form des wettbewerbsorientierten Geschichtenerzählens im Kontext des Spielesystems“. Das Geschichtenerzählen ist ein wesentlicher Bestandteil von Spielen und trägt so dazu bei, Wirkung zu erzeugen und zu messen. Heutzutage haben soziale Gruppen die Möglichkeit, ihre partizipatorischen Fähigkeiten mit Hilfe von Serious Games auszubauen und diese Fähigkeiten auf Situationen des realen Lebens zu übertragen. Es gibt viele Definitionen von Serious Games, aber eine klassische stammt von Clark C. Abt: Serious Games sind Spiele, die „einen expliziten und sorgfältig durchdachten pädagogischen Zweck haben und nicht in erster Linie zum Vergnügen gespielt werden sollen“.[2]

Erste Forschungsarbeiten der Partner von Narratives of Impact haben bereits einige Praktiken des Geschichtenerzählens identifiziert, die Spielelemente enthalten oder von vornherein spielerisch angelegt sind und auf die später in diesem Kapitel verwiesen wird.

Gamification oder spielbasiertes Lernen ist ein Prozess, der selbst zur Partizipation führt. Spiele ermöglichen es den Lehrkräften nicht nur, den Lernenden Informationen spielerisch zu vermitteln. Das Spielen an sich leitet durch die folgenden Elemente zur Teilhabe an:

- Interaktivität: Bestimmte Brett- oder Videospiele gründen auf der Interaktion der Spieler, die gemeinsame Lösungen oder Kompromisse finden müssen, um ein Ziel zu erreichen.
- Strategien entwickeln: Spiele lehren uns, Risiken einzugehen, mit den Folgen unserer Entscheidungen umzugehen und unser Handeln zu resümieren und neu auszurichten.
- Evaluierung/Beobachtung: Das Spiel ist eine ständige Wiederholung, in der verschiedene Szenarien, sowie verschiedene Lösungen für dieselbe Herausforderung erlebt werden können. Wiederholung ermöglicht die Konsolidierung der Beherrschung.[3]

[[1] Mitchell, Alex, und Kevin McGee „Entwicklung von Erzählspielen, die zum erzählerischen Spiel anregen“ in Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling. Springer, Berlin, Heidelberg, 2009.

[2] Abt, C. C. (1970). Serious Games.

[3] Keresztely, Krisztina. “Vom Geschichtenerzählen zu Urbanities – Gemeinsame Erstellung eines Lehrplans durch Szenarienbildung, Spiele und Training”, Gamification & Participation. Zeitschrift für vergleichende Forschung Vol. 1, 2021

## Wichtige Punkte

Wenn Sie Spiele und Spiele einsetzen wollen, um Wirkung im sozialen Bereich zu erzeugen oder zu messen, sind einige Aspekte zu beachten.

Aufbauend auf Chris Swain[4] werden wir im Folgenden bewährte Verfahren für das Gestalten von Spielen zur Förderung des sozialen Wandels vorstellen:

1. Definition der angestrebten Ergebnisse. Wenn Sie zu Beginn des Projekts die angestrebten Ergebnisse für das Spiel definieren, können Sie elegante Lösungen entwerfen, um diese Ergebnisse zu erreichen.
2. Fachexperten einbeziehen. Spiele zu sozialen Themen profitieren von Einbeziehung von Teammitgliedern, die ein tiefes Verständnis für solche Themen haben; diese Personen werden allgemein als „Fachexperten“ bezeichnet. Sie sollten von Anfang an in das Team integriert werden und direkt an der Gestaltung des Systems mitwirken. Noch besser ist es, auch Mitglieder der Zielgruppe einzubeziehen und einen ko-kreativen Prozess daraus zu machen.
3. Partnerschaften mit gleichgesinnten Organisationen. Eine intelligente Partnerschaft mit glaubwürdigen, gleichgesinnten Organisationen kann eine Möglichkeit sein, die Wirkung eines Spiels zu maximieren.
4. Aufbau einer nachhaltigen Gemeinschaft. Da Spiele des Wandels von Natur aus soziale Unternehmungen sind, die darauf abzielen, Spieler zu versammeln und sie zu bürgerschaftlichem Engagement zu befähigen, ist es wichtig, dass die Spiele die Gemeinschaft auf einer grundlegenden Ebene integrieren.
5. Sich auf "vertrackte Probleme" einlassen. Dr. Jeffrey Conklin definiert in seiner Forschungsarbeit[5] zu diesem Thema zwei wesentliche Dinge, die geschehen müssen, damit Fortschritte beim Lösen eines „vertrackten Problems“ (wicked problem) erzielt werden können[6]. Erstens müssen die Beteiligten zusammen ein gemeinsames Verständnis des Problems entwickeln, da sie sich in der Regel nicht einmal darüber einig sind, was genau das Problem ist. Zweitens müssen die verschiedenen Interessengruppen einen Dialog führen und sich gemeinsam für die Linderung des Problems einsetzen.
6. Authentizität bewahren. Spiele können durch Interaktivität und praktisches Engagement ein zugänglicheres und tieferes Verständnis für komplexe Zusammenhänge in der Welt vermitteln und so die Auswirkungen messen und sie auf zugängliche und einfühlsame Weise darstellen.
7. Messen des Wissenstransfers. Bei Spielen zu sozialen Themen ist es sinnvoll, die zentralen, objektiven Botschaften (Auswirkungen erzielen), die vermittelt werden sollen, im Voraus zu definieren und dann Pläne zum Messen der Wirkung einzubauen, unabhängig davon, ob die Spieler diese Botschaften durch das Spiel erhalten oder nicht (Wirkungsmessung).

[4] Chris Swain „Spiele entwickeln, um sozialen Wandel zu bewirken“ (<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.09363.pdf>)

[5] Conklin J. Wicked Problems and Social Complexity, Cognexus Institute (2001)

[6] In der Planung und Politik ist ein „vertracktes Problem“ eines, das aufgrund unvollständiger, widersprüchlicher und sich ändernder Anforderungen, die oft nur schwer zu erkennen sind, schwer oder gar nicht zu lösen ist. Mehr auf Wikipedia



8. Es soll Spaß machen. Dieser Aspekt ist entscheidend, kann aber schwierig zu erreichen sein, da oft komplexe soziale Themen angesprochen werden. Ein Spielerlebnis gestalten, das sowohl Spaß macht als auch soziale Botschaften vermittelt, sorgt jedoch für mehr Engagement und eine längerfristige Wirkung.

## **Verschiedene Möglichkeiten, Spiele in partizipativen Projekten einzusetzen**

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Spiele im Kontext von Partizipation und Demokratie einzusetzen. Eine davon ist der Einsatz von Spielen, die speziell für die Förderung dieser Prozesse und die Vermittlung der erforderlichen Fähigkeiten entwickelt wurden. Eine andere Möglichkeit ist die Integration von Gamification („Spielifizierung“) in einen anderen Prozess (z. B. Gamification des Lernens). Das Hacken eines Spiels könnte verwendet werden, um die Auswirkungen eines gamifizierten partizipativen Prozesses oder eines partizipativen Spiels zu messen.

### **Partizipative Spiele**

Spiele können auf zwei Arten für Engagement und Beteiligung eingesetzt werden, vor allem durch die ausdrückliche Einbindung von Spielen in partizipative Prozesse, Erstens, indem Spiele ausdrücklich in partizipative Prozesse eingebunden werden, wie in den Bewegungen „Volksbildung[7]“ und „Theater der Unterdrückten[8]“.

Spiele können partizipatorische Prozesse unterstützen, indem sie einen Kontext bieten, in dem sich die Beteiligten engagieren und weiterbilden können. Spielähnliche Kontexte ermöglichen es den Akteuren, in einer sicheren Umgebung zu erforschen, zu planen, zu testen und zu trainieren (Mayer, 2009)[9], so dass die Nutzer in der Regel keine (rechtlichen) Konsequenzen und andere Auswirkungen auf die reale Welt befürchten müssen.

### **Gamification**

Vereinfacht ausgedrückt bedeutet Gamification das Hinzufügen von Spielmechanismen in Umgebungen, die keine Spiele sind. Gamifizierung von Inhalten und Prozessen bedeutet, dass Elemente der Gamifizierung in den Inhalt selbst eingebaut werden. Elemente des interaktiven Geschichtenerzählens sind in diesem Zusammenhang besonders relevant. Strukturelle Gamification liegt vor, wenn der Inhalt weitgehend unverändert bleibt, aber die Struktur um den Inhalt herum gamifiziert wird, etwas durch ein Punktesystem oder Ranglisten. (Lesen Sie hier mehr.). Ein weit verbreitetes Beispiel für einen gamifizierten Ansatz zur Beteiligung ist der Bürgerhaushalt[10].

[7]<http://www.preventconnect.org/wp-content/uploads/2015/02/What-exactly-is-Popular-Education-Learnng-Heads.pdf>

[8]<http://actingnow.co.uk/what-is-theatre-of-the-oppressed/#:~:text=The%20Theatre%20of%20the%20oppressed,the%201950's%20and%201960's.&text=From%20his%20work%20Boal%20evolved,thinking%2C%20action%2C%20and%20fun.>

[9] Mayer, I. S. (2009). Das Spielen der Politik und die Politik des Spielens: A Review. *Simulation & Gaming*, 40(6), 825-862.

[10] <https://omastadi.hel.fi/?locale=en>

## **Hackathons**

Hackathons, oder Programmiermarathons, können einfach als kreative Problemlösungsveranstaltungen definiert werden. Sie müssen nicht unbedingt mit Technologie zu tun haben. Spiele, ob digital oder nicht, sind oft ein Thema bei Hackathons. Wenn man etwas hackt, schafft man etwas Neues. Wenn man also ein Spiel hackt, kann man ein neues Spiel kreieren, das die Erfahrungen und das Wissen einer Gruppe widerspiegelt. Wenn Sie das Hacken von Spielen mit Schulungen oder anderen Maßnahmen kombinieren, kann das neu gehackte Spiel als Instrument zum Messen von Auswirkungen verwendet werden. Dieselbe Logik lässt sich auf die Gamifizierung jedes beliebigen Prozesses anwenden. Wenn Sie z. B. einen Schulungsworkshop zum Thema Partizipation durchführen und dann die Teilnehmer:innen ein partizipatives Spiel hacken lassen, können Sie die Auswirkungen des Workshops anhand der neuen Version des Spiels messen.

## **Praktische Übung - Impact-(Data)-Storytelling Hackathon**

Data-Storytelling-Hackathons sind kurze Veranstaltungen, bei denen Menschen zusammenkommen, um interessante Geschichten zu Datenerhebungen in verschiedenen Formaten und unter Verwendung einer Vielzahl von Medien zu erstellen, wie etwa:

- Fotos;
- GIFs;
- Videos;
- Zeichnungen;
- Präsentationen.

Die Aufbereitung von Zahlen, Statistiken und Feedback in interessante visuelle Geschichten kann als Instrument zur Wirkungsmessung eingesetzt werden, da sie den Wirkungsdaten Kontext und Umfang verleiht.

Dafür können z. B. Daten aus verschiedenen Quellen verwendet werden:

- Bewertungen am Ende des Projekts,
- Informationen zum Jahresbericht usw.

Nehmen wir als Beispiel eine Organisation, die ein einjähriges Gemeinschaftsprojekt durchgeführt hat, bei dem eine Anzahl von Aktivitäten, Veranstaltungen, Workshops und Schulungen stattfanden. Am Ende des Projekts können die Mitarbeiter und die übrigen Beteiligten zusammenkommen und visuelle Geschichten auf der Grundlage der Evaluierungsdaten, der Zahlen, des Teilnehmerfeedbacks und der Ergebnisse des Projekts erstellen. Die aus den Daten erstellten Geschichten können dann in einem beliebigen Medium ausgestellt, aufgeführt, vorgeführt, präsentiert usw.) den beteiligten Personen und einem breiteren Publikum (Geldgeber, Ratsmitglieder, Behördenvertreter usw.), kurz allen, die an dem Projekt interessiert sind, vorgestellt werden.

Die Interpretation der Informationen und die Umwandlung von schriftlichen Daten (Statistiken und Informationen) in eine ansprechendere visuelle Darstellung kann dazu beitragen, dass sich die Menschen auf andere Weise mit den Daten auseinandersetzen, dass diese zugänglicher und aussagekräftiger werden als Zahlen auf einer Seite und dass die Auswirkungen des Projekts, der Dienstleistung oder der Organisation verständlicher dargestellt werden.

Es ist wichtig, eine vielfältige Gruppe von Personen zu haben, da die Einbeziehung von Teilnehmer:innen unterschiedlicher Herkunft neue Perspektiven für die Untersuchung von Daten und die Darstellung von Geschichten eröffnen kann.

Wenden Sie diese Aktivität nach der folgenden Methode an.  
Eine Videoanleitung [finden Sie hier.](#)

## **Anleitung**

Bereiten Sie die Aktivität vor, indem Sie geeignete Daten (wenn möglich aus Berichten über die Auswirkungen) auswählen, welche die Teilnehmer:innen später verwenden können.

### **Schritt 1.**

Bilden Sie Teams von 2 oder 3 Personen.

### **Schritt 2.**

Die Teams können identische oder unterschiedliche Datensätze wählen.

### **Schritt 3.**

Geben Sie den Teilnehmer:innen Zeit, um eine Geschichte in welcher Form auch immer (Video, Zeichnungen, Fotos, Präsentationen, GIFs usw.) zu erfinden, die die Wirkungsdaten widerspiegelt. Der Zeitrahmen für diese Aktivität ist flexibel, es kann nur ein einstündiges Schnuppern oder ein viel längeres Projekt sein, das sich über mehrere Wochen erstreckt.

### **Schritt 4.**

Besprechen Sie die Ergebnisse mit der gesamten Gruppe oder mit einem externen Publikum, z. B. mit Kollegen, Teammitgliedern, anderen Teilnehmer:innen.

### **Schritt 5.**

Feedbackrunde und Fragen.

<b>Stärken</b>	<b>Schwachstellen</b>
Es hilft den Menschen, sich mit Daten zu beschäftigen und die Auswirkungen auf interessante und kreative Weise zu messen.	
Einfach und leicht zu befolgen	
In den meisten Situationen leicht anwendbar	
Der Zeitrahmen ist flexibel – eine einzige Sitzung oder über einen bestimmten Zeitraum hinweg, um die Fortschritte einer Person zu ermitteln.	Obwohl der Zeitrahmen flexibel ist, sollte ausreichend Zeit zur Verfügung stehen (mindestens eine Stunde für ein erstes Vertrautmachen).
Es können Bilder verwendet oder gezeichnet werden, so dass die Übung auch für Menschen mit Lese- und Schreieschwierigkeiten oder Sprachbarrieren geeignet ist.	Wenn die Daten in schriftlicher Form vorliegen, müssen sie für Menschen mit Lese- und Schreieschwierigkeiten zugänglich gemacht oder ggf. übersetzt werden.
Kann für Einzelpersonen oder in einer Gruppenaktivität verwendet werden.	
Es hilft den Menschen, sich mit Daten zu beschäftigen und die Auswirkungen auf interessante und kreative Weise zu messen.	
Einfach und leicht zu befolgen	

Wie kann ein Hackathon zum Geschichtenerzählen über Auswirkungen (Daten) gut funktionieren?

- Für die Anwendung der Methode ist ausreichend Zeit erforderlich, damit die Teilnehmer:innen wirklich herausfinden können, wie sie die Daten in eine visuelle Geschichte verwandeln können.
- Die Daten müssen in einem Format vorliegen, das allen Zielgruppen zugänglich ist, damit keine Verständnisschwierigkeiten entstehen.
- Die Vielfalt innerhalb der Gruppen trägt dazu bei, eine breitere Perspektive für die Datenauswertung zu gewinnen.
- Verwenden Sie öffentliche Daten: Geben Sie vertrauliche Daten nicht an Zielgruppen weiter, die keinen Zugang zu ihnen haben sollten.

Im ANHANG finden Sie ein Beispiel für einen Daten-Hackathon

## **Schlussfolgerung - Überlegungen**

Spiele werden zum Zweck der demokratischen Partizipation seit langem auf unterschiedliche Weise eingesetzt. Spiele als Metaphern (z. B. der Vergleich des politischen Prozesses mit einem Spiel) oder Forschungsmethoden (z. B. die Spieltheorie) haben wenig Einfluss auf die Steigerung des Engagements oder der Beteiligung. Effektiver ist es, Spiele über demokratische Beteiligung zu entwickeln (z. B. Simulationsspiele) oder einen spielerischen Ansatz für demokratische Beteiligung zu verwenden (z. B. Bürgerhaushalte).

Aufbauend auf den erzählerischen Elementen bringen Spiele immer eine Geschichte hervor. Dies spiegelt die sozialen Auswirkungen und Veränderungen in der Gesellschaft wider. Serious Games können sowohl Auswirkungen erzeugen als auch messen, wenn sie zusammen mit anderen Bildungsmaßnahmen eingesetzt werden. Storytelling-Hackathons können trockene Zahlen in eine Wirkungsgeschichte verwandeln. Manchmal können bestimmte Projekte oder Gruppen besser mit Spielen oder Gamification verbunden werden und einen authentischeren Bericht hervorbringen. Hackathons sind ein nützliches Instrument, das man in Betracht ziehen sollte. Spiele sind leicht zugänglich sind und machen Spaß, so dass sie mit allen Arten von Gruppen funktionieren können. Sie können besonders effektiv sein, wenn Sie eine gesplante Gruppe haben und Zusammenhalt schaffen wollen, oder wenn Sie einen strukturierten Prozess für Einzelpersonen anbieten müssen, damit diese sich beteiligen und in eine Gruppe integrieren. Sie bieten auch die Möglichkeit, Erfahrungen durch ein gemeinsames Spiel auszutauschen oder ein Thema aus mehreren Perspektiven zu betrachten. Und sie können stimulieren und inspirieren.

## **Weitere Lektüre -**

*Digitale Spiele, sich entwickelnde Demokratien und bürgerschaftliches Engagement: eine Studie über Spiele in Kenia und Nigeria von Jolene Fisher*

*Das Potenzial von Spielen im Bereich der Stadtplanung von Eszter Tóth*

*Demokratie macht Spaß: Wie Spieldesign die Bürger befähigen und die Politik verändern kann Buch von Josh Lerner*

## **Further reading -**

*Digitale Spiele, sich entwickelnde Demokratien und bürgerschaftliches Engagement: eine Studie über Spiele in Kenia und Nigeria von Jolene Fisher*

*Das Potenzial von Spielen im Bereich der Stadtplanung von Eszter Tóth*

*Demokratie macht Spaß: Wie Spieldesign die Bürger befähigen und die Politik verändern kann Buch von Josh Lerner*

# Kapitel 3 – Wirkungsmessung durch digitales Geschichtenerzählen

In diesem Kapitel geht es um das Messen von Auswirkungen durch digitales Storytelling, d. h. Geschichten mit Hilfe digitaler Werkzeuge und Multimedia, wie Fotos, Grafiken, Audio- und Videodateien, zu erzählen. Eine digitale Geschichte kann verschiedene Formen annehmen, in denen unterschiedliche Medien auf ansprechende und interessante Weise kombiniert werden.

Dank der Interaktivität einer digitalen Geschichte kann sie dazu beitragen, dass sich das Publikum näher mit einem Thema beschäftigt. Es wird angeregt, neue Perspektiven, Standpunkte, Haltungen und Meinungen zu entdecken, so dass es zu einem besseren Verständnis des Themas oder einer Fragestellung gelangt.

Das Sammeln von Erfahrungsberichten mit Hilfe digitaler Tools zum Messen von Auswirkungen bietet kreative und interessante Möglichkeiten, diese Themen und Fragestellungen mit Einzelpersonen und Gruppen zu erforschen. Ergebnisse können dann wiederum in die Projektarbeit oder in angebotene Dienstleistungen einfließen.

## **Wie digitale Geschichten Wirkung messen**

Das Aufzeichnen von Erfahrungsberichten mit Hilfe digitaler Tools kann dabei helfen, zusätzliche wichtige, reichhaltige anekdotische Daten zu sammeln, und anschließend für die Beurteilung einer Dienstleistung, eines Projekts oder einer Organisation – ihren Einfluss wie auch Erfolg (oder Misserfolge) – verwendet werden.

Zugleich erhalten Nutznießer einer Dienstleistung usw. die Gelegenheit, ihre Meinung zu äußern. Sie können

- sich äußern und Bedenken, Meinungen usw. ausdrücken;
- andere durch den Austausch von Erfahrungsberichten inspirieren;
- mit verschiedenen anderen Stakeholdern in Kontakt treten;
- zahlreiche andere Meinungen erkunden und synthetisieren.

Diese Informationen werden Organisationen helfen, über ihre Arbeit nachzudenken und zu erkennen, worauf sie sich konzentrieren müssen, um sich weiterzuentwickeln und zu verbessern.

Auswirkungen messen bedeutet nicht, dass eine Organisation nur Geschichten über ihre Erfolge sammeln sollte. Für wirkliche Verbesserungen sind Geschichten über Enttäuschungen und Probleme genauso wichtig. Denn eine Organisation sollte ebenso wissen, was nicht funktioniert als was funktioniert.

## **Nutzen digitaler Tools zum Sammeln von Geschichten, die Auswirkungen messen**

Organisationen und ihre Teams können auf digitale Tools zugreifen und sie verwenden, um wichtige Informationen zu sammeln. Zu den digitalen Werkzeugen, die für die Erstellung einer digitalen Geschichte benötigt werden, gehören eine Kamera, ein Smartphone oder ein Tablet, um Video- oder Audioaufnahmen zu machen, sowie ein Laptop oder Rechner, um diese zu bearbeiten und zu speichern.

Heutzutage sind digitale Werkzeuge sehr einfach zu benutzen, und viele Menschen haben Zugang zu ihnen und wissen, wie man eine Kamera benutzt, um ein Video auf ihrem Smartphone oder Tablet aufzunehmen. Dies kann für eine Organisation von Vorteil sein, die Geschichten sammeln möchte, um herauszufinden, wie gut sie arbeitet und welche Wirkung sie mit ihrer Arbeit erzielt.

## **Verschiedene Methoden des digitalen Geschichtenerzählens**

### **Persönliche Geschichten**

Investitionen in die Fähigkeit der Organisation, persönliche Geschichten zu finden und weiterzugeben, können eine der wirkungsvollsten, kosteneffizientesten und dynamischsten Methoden zur Kommunikation und Wirkungsmessung sein. Persönliche Geschichten können dazu beitragen, quantitativen Daten ein menschliches Gesicht zu geben. Sie sind auf eine Weise lebendig und provokativ, wie es Zahlen und Berichte nur hoffen können zu sein. Persönliche Geschichten helfen dabei, das „Wesen“ und die „unausgesprochene“ Wirkung durch Gesichtsausdruck, Körperbewegungen und Stimmlage auf eine qualitativere Weise zu erfassen und zu kommunizieren, als es Worte und Zahlen allein können. Auf diese Weise fesseln sie zugleich die Herzen und Köpfe der Zuhörer. Dank persönlicher Geschichten können Menschen miteinander interagieren und dazu beitragen, bei den Beteiligten ein Gefühl der Zugehörigkeit und des Stolzes zu wecken – ein wirksames Mittel zur Stärkung eines Projekts oder einer Dienstleistung.

Um die Wirkung von persönlichen Geschichten effektiv zu messen, muss jedoch für deren Aufzeichnung ein sicherer Raum geschaffen werden, in dem sich die Teilnehmer:innen oder Stakeholder wohlfühlen, wenn sie ganz ehrlich über ein Projekt oder eine Dienstleistung sprechen sollen.

### **Reflektierende Interviews**

Solche Interviews beruhen auf einer sehr einfachen Methode, bei der Teilnehmer:innen aufzeichnen, wie sie über etwas nachdenken, z. B. einen Workshop, eine Sitzung, eine Aktivität, eine Dienstleistung, ein Projekt oder über die Organisation selbst.

Dabei erzählen Teilnehmer:innen, was sie erlebt haben, d. h. was

- sie genossen haben;
- was ihnen missfallen hat;
- was erfolgreich war;
- was sie glauben könnte verbessert werden.

Die Aufzeichnungen können von den Teilnehmer:innen selbst oder einer anderen Person durchgeführt werden.

## **Partizipatives Video**

Bei dieser Methode werden die Mitglieder einer Gruppe in die Gestaltung und Produktion eines Films einbezogen. Dahinter steckt die Idee, dass es sehr einfach ist, eine Videosequenz zu erstellen, und doch großartige Möglichkeiten eröffnet, Menschen zusammenzubringen, um Themen zu erforschen, Bedenken zu äußern oder einfach kreativ zu sein und Geschichten zu erzählen. Dieser Prozess kann sehr anregend sein und eine Gruppe in die Lage versetzen, mögliche Verbesserungen zu erkennen und ihre Bedürfnisse und Ideen den Entscheidungsträgern oder anderen Personen mitzuteilen. Daher können partizipative Videos ein äußerst wirksames Instrument sein, das Engagement fördert und Menschen mobilisiert. Es hilft diesen, eigene Formen der nachhaltigen Entwicklung auf der Grundlage lokaler Bedürfnisse umzusetzen. Partizipative Videos können sehr wirkungsvoll sein, da sie den Teilnehmer:innen und, jenseits davon, einem breiteren Publikum die Möglichkeit geben, die Auswirkungen von Bedürfnissen und Erwartungen zu messen, die sonst wahrscheinlich nicht geäußert worden wären. Durch das gemeinsame Erarbeiten eines geteilten Ziels mit Hilfe einer Videokamera entwickelt der Einzelne sein Selbstvertrauen und seine Fähigkeit, seine Ansichten auszudrücken und mitzuteilen, unabhängig von Alter, Geschlecht, Situation oder Bildungsstand.

Das von den Betroffenen selbst gedrehte partizipative Video ist ein wirkungsvoller Prozess der qualitativen Beobachtung und Bewertung. Denn die im Video versammelten und erforschten Informationen und Aussagen repräsentieren aufgrund ihres endogenen Charakters Sichtweisen aus der Gefühlswelt der Beteiligten und tragen zu einer transparenten Kommunikation, Sensibilisierung und Interessenvertretung bei.

Nachstehend ist zu einem Beispiel für ein partizipatives Video verlinkt. Es wurde von Menschen mit Lernbehinderungen konzipiert und erstellt. Ihre Erfahrungsberichte zeigen auf komische und fantasievolle Weise, wie man diese Zielgruppe am besten unterstützen kann.

[Link zum Superwoman-Film](#)

## **Geschichten über eigene Erfahrungen**

Geschichten, die von realen persönlichen Erfahrungen geprägt sind, öffnen neue Perspektiven und stellen so eine wertvolle Wissensquelle dar.. Lebenserfahrungen sind beim Geschichtenerzählen deshalb so wirkungsvoll, weil sie tiefere Einblicke und Kenntnisse vermitteln, die Menschen durch ihre Erfahrungen und Entscheidungen im Laufe ihres Lebens gewonnen haben. Menschen mit Behinderungen sind beispielsweise Experten in eigener Sache, da sie ein tiefes und persönliches Verständnis für ihren Situation und deren Auswirkungen auf jeden Aspekt ihres Lebens haben, aber sie haben nicht immer Gelegenheit, darüber zu sprechen.

Erlebtes spiegelt Erfahrungen wider, die vielfältig und unterschiedlich sind. Es gibt keine einheitliche Erfahrung, auch nicht für Menschen in ähnlichen Situationen. Wenn viele Menschen ihre Geschichten teilen, ergeben sich daher vielfältige Ansichten, Stimmen und Perspektiven. Dadurch spiegeln diese Geschichten die wahre Natur unseres sozialen Lebens wider und erweitern unser Verständnis.



## **Sichere und verantwortungsvolle Praxis**

Arbeit mit Menschen und ihren Lebenserfahrungen

Die meisten Organisationen, die Menschen mit unterschiedlichen Problemen und Bedürfnissen unterstützen, müssen Vertrauen aufbauen, und das kann oft lange dauern. Daher ist es unerlässlich, dass sie bei der Aufzeichnung und Speicherung von Erfahrungsberichten sicherstellen, dass die Geschichten und die Menschen, die sie erzählen, wertgeschätzt und sorgsam behandelt werden.

Das Befolgen klarer Richtlinien für eine sichere und verantwortungsvolle Praxis beim Sammeln von Geschichten wird Organisationen, Teammitgliedern und Teilnehmer:innen helfen, eine Praxis zu schaffen, die Sicherheit und Vertrauen fördert.

1. Die Zustimmung der Erzählenden ist äußerst wichtig, wenn es darum geht, Geschichten zu sammeln, insbesondere solche, die auf eigenen Erfahrungen beruhen. Dies ist Aufgabe der Organisation oder Person, die für die Aufzeichnung und das Sammeln verantwortlich ist, zunächst im rechtlichen Sinne, aber mehr noch, weil es hier um Vertrauen geht. Beim Aufzeichnen und Speichern persönlicher Geschichten, der mit ihnen verbundenen Gedanken, Ideen, Meinungen und Gefühle, muss die Organisation also unbedingt für eine sichere Aufbewahrung sorgen und Geschichten nur veröffentlichen, wenn der Erzählende ausdrücklich seine Zustimmung dazu gegeben hat und informiert wurde, dass er diese jederzeit zurückziehen kann.
2. Schutz der Daten: Die Geschichte, wie auch immer sie aufgezeichnet wird, muss geschützt und sicher aufbewahrt werden. Manchmal erzählen Menschen Geschichten, die sehr persönlicher Natur sind. Daher ist es unerlässlich, dass ihre Berichte an einem sicheren Ort aufbewahrt werden und dass sie der Weitergabe oder Verbreitung zugestimmt haben.
3. Zweck und Verwendung der Geschichte: Geschichtenerzähler:innen müssen den Zweck der Geschichtensammlung kennen. Wofür soll die Geschichte verwendet werden? Wer wird sie sich anhören oder ansehen? Dies muss mit den Menschen geklärt werden, bevor sie sich bereit erklären, ihre Geschichten weiterzugeben.
4. Respektieren Sie die Wünsche der Erzählenden: Es ist wichtig, diese Wünsche, d. h. welche Geschichte erzählt wird und wie sie erzählt wird, befolgt werden.

Seien Sie einfühlsam: Moderator:innen, die Geschichten sammeln, sollten den Erzählenden gegenüber einfühlsam sein. Helfen Sie ihnen, sich sicher zu fühlen, ihre Geschichten zu teilen, indem Sie sicherstellen, dass sie den Zweck hinter dem Erzählen ihrer Geschichte verstehen und sich darüber im Klaren sind, wie ihre Geschichte verwendet wird.

## **Abneigung, gefilmt zu werden**

Es kann vorkommen, dass ein Erzählender nur ungern gefilmt werden möchte, während er seine Geschichte erzählt. Es gibt verschiedene andere Möglichkeiten, die Geschichte aufzuzeichnen, ohne sie zu filmen. Sie können:

- die Geschichte aufschreiben;
- die Geschichte zeichnen oder malen;
- Fotos verwenden, um erzählte Gedanken und Gefühle zu vermitteln;
- die Geschichte von einer anderen Person vorlesen lassen;
- nur den Ton aufnehmen.

Wenn Moderator:innen oder Projektmitarbeiter:innen diesen Leitfaden für verantwortungsvolles Handeln befolgen, sind Teilnehmer:innen auch eher bereit, sich zu beteiligen, weil sie wissen, dass sie und ihre Geschichten mit Respekt behandelt und geschätzt werden.

Eine vertrauensvolle Beziehung kann auch auf andere Weise aufgebaut werden. Nachfolgend finden Sie fünf Ratschläge dafür:

- Seien Sie zuverlässig: Lassen Sie wissen, dass man auf Sie zählen kann.
- Seien Sie transparent: Transparenz ist für den Aufbau einer vertrauensvollen Beziehung zu Menschen unerlässlich und beginnt mit einer guten Kommunikation.
- Seien Sie proaktiv: Warten Sie nicht darauf, bis man auf Sie zukommt. Sprechen Sie stattdessen von Zeit zu Zeit die Beteiligten selbst an und lassen Sie sie wissen, dass Sie in Gedanken bei Ihnen sind.
- Seien Sie verfügbar: Nehmen Sie sich Zeit für die Menschen und lassen Sie sie wissen, dass Sie sie schätzen. Seien Sie offen und kommunizieren Sie, dass Sie auch weiterhin für sie da sein werden.
- Seien Sie authentisch: Bemühen Sie sich um aufrichtige Beziehungen, wenn Sie Vertrauen zu Menschen aufbauen.

## **Video- und Audioaktivitäten zum Messen des sozialen Wandels**

Wenn wir eine Geschichte mit digitalen Werkzeugen erzählen, können wir verschiedene Formate verwenden, z. B. Videos, Audio, Bilder und Texte. Hier sind einige verschiedene Formate, die verwendet werden können.



## **Videos**

Videos sind eine großartige Möglichkeit, über das geschriebene oder gesprochene Wort hinauszugehen und eine Geschichte auf dynamische Weise zum Leben zu erwecken. Hier sind drei verschiedene Arten von Videos, die sich für das Messen von Geschichten über soziale Maßnahmen eignen:

- DOKUMENTARVIDEOS beziehen sich auf tatsächliche Ereignisse in der Vergangenheit und Gegenwart. Sie umfassen sowohl Aufnahmen von Ereignissen in Echtzeit wie auch Interviews mit Personen vor, während oder nach einem Ereignis.
- VLOG sind regelmäßige Updates, bei denen oft eine Person direkt in die Kamera spricht. VLOGs sind sehr beliebt bei Personen, die ihre Sichtweise zu einem Thema teilen. Sie eignen sich hervorragend für Personen, die den Fortschritt eines laufenden Projekts oder einer laufenden Aktion aufzeigen wollen.
- VOX POPS sind wie talking heads, mit dem Unterschied, dass die Personen im Video nicht direkt in das Thema involviert sind, sondern zufällig im öffentlichen Raum kontaktiert wurden, um die Perspektive des „Mannes auf der Straße“ zu einem aktuellen Thema zu erhalten. Ziel ist, die öffentliche Meinung zu testen, wie die breitere Bevölkerung sich zu einem Thema stellt.

Beim Erstellen der Videos sollten insbesondere die folgenden Aspekte berücksichtigt werden:

- Umgebung: Wählen Sie einen Ort, an dem Sie die Aufnahmebedingungen, wie die Beleuchtung oder Geräuschkulisse, beeinflussen können.
- Kamera: Es gibt verschiedene Arten von Kameras und Aufnahmen. Überlegen Sie sich, welche für Ihr Videos am besten geeignet sind.
- Ton: Wählen Sie einen ruhigen Ort mit wenig Hintergrundgeräuschen und verwenden Sie ein separates Mikrofon.
- Aktion: Denken Sie bei der Aufnahme des Videos daran, 10 Sekunden zu warten, bevor die Person zu sprechen beginnt, und überstürzen Sie die Aufnahme nicht.

Zur Hilfestellung haben wir eine Diashow mit einer ganzen Reihe von Tipps vorbereitet, die Sie unter diesem [Link finden](#):

## **Audio**

### **Podcasts**

Manchmal geht es bei einer Geschichte eher darum, ein Gespräch mit dem Zuhörer zu führen. Podcasts sind eine großartige Form, eine Geschichte zu diskutieren, Anekdoten zu erzählen, die wichtige Punkte Ihrer Story illustrieren, und durch Gäste und Interviews mit anderen in Kontakt zu treten. Wenn Sie keine Lust haben, einen eigenen Podcast aufzunehmen, können Sie sich auch an einen aktuellen Podcast- oder Radiomoderator in Ihrer Nähe wenden, der vielleicht an Ihrer Geschichte interessiert ist und mit Ihnen als Gast arbeiten möchte.

## **Abschließende Überlegungen**

In diesem Kapitel wurden einige Methoden und Techniken zur Nutzung digitaler Tools für das Sammeln von Geschichten zur Wirkungsmessung vorgestellt. Es wurde gezeigt, dass dies eine äußerst effektive Methode sein kann, um wichtige Informationen über ein Projekt, eine Dienstleistung oder eine Organisation zusammenzutragen. Es hat jedoch auch gezeigt, dass der Geschichtenerzähler unbedingt im Mittelpunkt des Prozesses stehen muss und dass er die Kontrolle über das Schicksal seiner Geschichte behält.

Zu diesem Kapitel gibt es eine Videoanleitung, die einige der wichtigsten Punkte veranschaulicht. Sie können es hier finden.

Eine Videoanleitung [finden Sie hier.](#)

## **Sitographie**

<https://peoplesvoicemedia.co.uk/tool-for-cocreation/>

[https://media.nesta.org.uk/documents/uprising\\_guide\\_2014.pdf](https://media.nesta.org.uk/documents/uprising_guide_2014.pdf)

<https://narrativesofimpact.com/wp-content/uploads/2021/09/IO1-v.3-Using-Digital-Storytelling-for-Impact-and-Change-Measurement-Report.pdf> <https://www.horizons-mag.ch/2020/09/03/the-power-of-images/>

# Kapitel 4 - Methoden zur Wirkungsmessung mit Geschichten

## Einleitung – Die Herausforderung der Wirkungsmessung

Die Wirkungsmessung ist für viele Organisationen nach wie vor eine Herausforderung, aber wenn diese kreativ und innovativ angegangen wird, bietet sie viele Vorteile und muss nicht als Belastung gesehen werden. Zahlreiche Organisationen erheben bereits Daten, die zur Wirkungsmessung genutzt werden könnten, sind sich dessen aber oft nicht bewusst, was bedeutet, dass wertvolle Erkenntnisse übersehen werden könnten, wie zum Beispiel

- der Nachweis des Wertes ihrer Arbeit gegenüber Auftrag- und Geldgebern;
- das Lernen aus Aktivitäten – was funktioniert und was nicht;
- das Identifizieren von Lücken in Ihrem Angebot, d. h. in dem, was Sie anbieten und für wen Sie es anbieten.

Viel erfolgreicher und ganzheitlicher ist es, die Wirkungsmessung in den allgemeinen Arbeitsablauf des gesamten Teams einzubetten. Dies wird die Effektivität des Prozesses erhöhen, und zwar durch:

- ein verbessertes Verständnis der Wirkungsmessung im Team;
- eine breite Beteiligung aller Mitarbeiter:innen der Organisation, die auch mit dem Zweck der Messung vertraut sind;
- das Inslebenrufen einer ganzheitlichen Methode, die die Praxis verbessert und nicht unterbricht.

Damit der gewählte Ansatz erfolgreich ist, sollte die verwendete Methode spezifisch, einfach und kreativ sein.

Auf diese Weise können alle Mitarbeiter:innen sie leicht in ihre tägliche Arbeit einbinden, während sie ihre Vorteile verstehen und der Wirkungsmessung als wichtigem Instrument Priorität einräumen. Die Anwendung eines kreativen und einfachen Prozesses wird den Organisationen helfen, diese Aufgabe in den Griff zu bekommen, und die Verwendung einer Storytelling-Methode wird die Erhebung nützlicher Informationen viel angenehmer und sinnvoller machen.

## Wichtige Punkte

Dieses Kapitel befasst sich mit einigen der verschiedenen Methoden und Aktivitäten, die es zur Messung und Darstellung von Auswirkungen anhand von Geschichten gibt.

- DIE METHODE DES BEDEUTENDSTEN WANDELS
- METHODIK DES COMMUNITY REPORTING
- AKTIVITÄT „REISEGESCHICHTEN“

## **DIE METHODE DES „BEDEUTENDSTEN WANDELS“**

Die Most Significant Change (MSC)-Technik ist eine partizipatorische und qualitative Evaluierungs- und Beobachtungsmethode, die sich auf das Geschichtenerzählen stützt. Ursprünglich wurde sie eher für die Beobachtung von Auswirkungen als für einen Evaluierungsansatz entwickelt, so dass sie sich gut für die Messung von Auswirkungen mit Hilfe von Geschichten eignen könnte.

Sie kann auch ein wirksames Mittel sein, um unbeabsichtigte Ergebnisse aufzudecken und Entscheidungsträgern Erfolgsgeschichten nahe zu bringen. Sie hilft auch, die Überzeugungen und Werte verschiedener Interessengruppen zu erkennen und anzuerkennen.

Diese Technik wurde von Rick Davies, einem unabhängigen Berater für Monitoring und Evaluierung, entwickelt, als er für eine NRO an einem vielschichtigen partizipativen Programm zur ländlichen Entwicklung in Bangladesch arbeitete.

### **Überblick**

Teilnehmer:innen an diesem Prozess sammeln „Geschichten über signifikante Veränderungen“, die dann an Führungskräfte der Organisation weitergegeben und von geeigneten Interessengruppen bewertet werden. Diese prüfen, welche Bedeutung die beobachteten Veränderungen für sie haben und suchen dann nach Fakten, die diesen Wandel unterstützen. Dadurch treten die nach Meinung eines Großteils der Interessengruppen wichtigsten Geschichten in den Vordergrund.

Der Prozess umfasst im Wesentlichen Folgendes:

1. das Zusammentragen von Geschichten über signifikante Veränderungen (SC) aus der täglichen Praxis;
2. eine systematische Auswahl der wichtigsten dieser Geschichten durch ein Panel aus Mitgliedern bestimmter Interessengruppen oder Mitarbeiter:innen;
3. diese werden von Anfang an in die „Suche“ nach den Auswirkungen des Projekts einbezogen.

Sobald die Änderungen erfasst worden sind, setzen sich verschiedene Personen zusammen und

1. lesen die Geschichten laut vor;
2. führen regelmäßig eingehende Diskussionen über den Wert dieser gemeldeten Veränderungen.

Wenn die Technik erfolgreich umgesetzt wird, beginnen ganze Teams, ihre Aufmerksamkeit auf die Auswirkungen des Programms zu richten.

## Stärken und Schwächen

Vor der Anwendung dieser Methodik ist es wichtig, die Stärken und Schwächen des Ansatzes zu berücksichtigen.

Stärken	Schwachstellen
Sie kann solide Nachweise liefern, die die Bewertung von Prozessen, Verfahren, Dienstleistungen usw. unterstützen.	Die Auswahl der Geschichten ist subjektiv und könnte durch Vorurteile beeinflusst werden. Sie werden ausgewählt, weil sie der Vision der Organisation oder den Interessen der Mitarbeiter:innen entsprechen
Es stellt die Geschichten der Menschen mit ihren Erfahrungen in den Mittelpunkt der Bewertung und Überprüfung.	Menschen, die lauter und selbstbewusster sind, können den Prozess des Geschichtenerzählens dominieren.
Sie kann dazu beitragen, Begünstigte von passiven Empfängern in selbstbestimmte und befähigte Teilnehmer:innen zu verwandeln, die den organisatorische Veränderungen beeinflussen können.	Abstimmungen im Auswahlverfahren können Minderheiten und unpopuläre Ansichten unterdrücken.
Sie kann die Werte der Beteiligten, einschließlich der Mitarbeiter:innen der Organisation, beeinflussen.	Die Art der Frage und die Frage nach der bedeutendsten Veränderung kann nach sich ziehen, dass nur die erfolgreichsten Geschichten zusammengetragen werden.
Das Verfahren kann so angepasst werden, dass keine Verzerrungen entstehen.	

Die größte Stärke des Prozesses liegt im lebendigen Austausch zwischen ausgewählten Interessengruppen und Teilnehmer:innen. Er hilft Organisationen, bestimmte Fragen, wie die folgenden, zu überdenken.

- Was will das Programm, Projekt oder die Dienstleistung wirklich erreichen?
- Welche Ergebnisse schätzen die Nutznießer des Programms am meisten?
- Was sollte beibehalten, angepasst oder verbessert werden?

Der Prozess stellt die Geschichten der Menschen mit ihren Erfahrungen in den Mittelpunkt der Bewertung und Beobachtung. Dies kann insbesondere für personenzentrierte Organisationen von großem Nutzen sein.

Zu den offensichtlichen Mängeln der Methode gehören die Verzerrungen. Man sollte sich ihrer bewusst sein, bevor man mit dem Prozess beginnt, und entscheiden, wie man die Methode anwendet und das Auftreten von Verzerrungen verhindert.

MSC eignet sich am besten, wenn:

- es nicht möglich ist, das Ergebnis im Einzelnen oder mit Sicherheit vorherzusagen;
- die Ergebnisse je nach Nutznießer sehr unterschiedlich ausfallen werden;
- sich die Beteiligten möglicherweise noch nicht darüber einig sind, welche Ergebnisse am wichtigsten sind;
- für die geplanten Interventionen ein hohes Maß an Partizipation erwartet wird, einschließlich aller Formen der Beobachtung und Bewertung der Ergebnisse.

Weitere Informationen finden Sie hier [Most Significant Change](#).

### **Wann funktioniert MSC gut?**

- In der Organisation muss ein Verständnis und eine Kultur herrschen, die Scheitern akzeptiert.
- Die Geschichtenerfasser müssen über gute Moderationsfähigkeiten verfügen, sicherstellen, dass jede Stimme gehört wird, und sich ihrer Voreingenommenheit bewusst sein, um diese zu vermeiden.
- Es wird ausreichend Zeit benötigt, um mehrere Zyklen des Ansatzes durchzuführen. MSC braucht Zeit. Eine ordnungsgemäße Analyse nimmt viel Zeit in Anspruch und erfordert eine ausgezeichnete Projektplanung und -infrastruktur.
- Die Führungskräfte müssen sich dieser Methode verpflichtet fühlen.



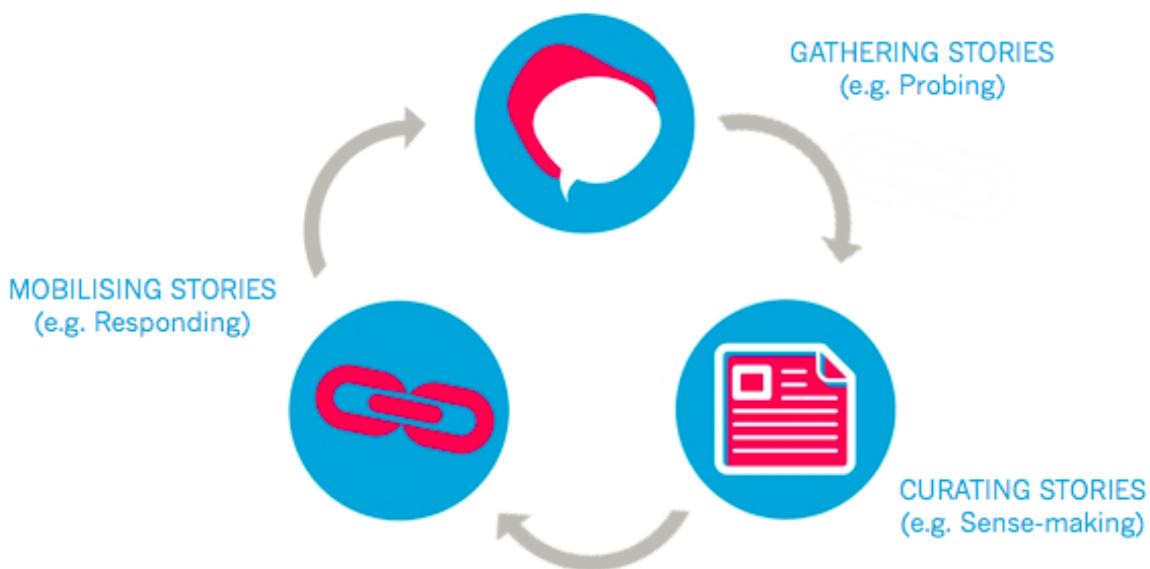
## METHODIK DES COMMUNITY REPORTING

Das 2007 ins Leben gerufene Community Reporting wurde in ganz Europa als gemischter methodischer Ansatz entwickelt, um die Bürgerbeteiligung an Forschung, Politikgestaltung, Dienstleistungsentwicklung und Entscheidungsprozessen zu verbessern. Es nutzt digitale, tragbare Technologien, um Menschen dabei zu unterstützen, ihre eigenen Geschichten zu erzählen, und zwar auf ihre eigene Art und Weise über Peer-to-Peer-Ansätze. Anschließend werden diese Geschichten den Menschen, Gruppen und Organisationen zugänglich gemacht, damit die enthaltenen Erkenntnisse für einen positiven sozialen Wandel verwendet werden können.

Im Mittelpunkt des Community Reporting steht die Überzeugung, dass Menschen, die authentische Geschichten über ihre eigene Lebenserfahrung erzählen, ein wertvolles Verständnis ihres Lebens vermitteln.

Community Reporting umfasst drei verschiedene Komponenten:

- das Geschichtenerzählen;
- das Kuratieren dieser Geschichten;
- die Mobilisierung der Geschichten



## Überblick

Community Reporting verwendet „Peer-to-Peer“-Methoden, die jegliche hierarchischen Beschränkungen aufheben und es den Beteiligten ermöglichen, sich zu öffnen und ehrlich über ihre Erfahrungen zu sprechen.

Nach dem Sammeln der Geschichten durchlaufen die Teilnehmer:innen dann eine Phase der „Wissenskonstruktion“ (sense-making), in der sie sich die Geschichten anhören und dem Gesagten einen Sinn geben, indem sie die wichtigsten Punkte und Schlussfolgerungen herausarbeiten.

Danach entscheiden sie, was sie mit den wichtigsten Punkten und Schlussfolgerungen machen wollen:

- Wie wollen sie sie mobilisieren?
- Sie fragen sich, wer die Geschichten hören soll?
- Welche Wirkung sollen die Geschichten haben?
- Wie werden die Geschichten bzw. Ergebnisse präsentiert? In einem Film, einer Kampagne in den sozialen Medien, Podcasts, Debatten usw.?

Der Prozess beruht auf dem Ansatz des „verantwortungsvollen Geschichtenerzählens“. Dies trägt dazu bei, ein gewisses Maß an Konsistenz innerhalb der Community Reporting-Praxis und ihrer Umsetzung zu gewährleisten und stellt die Online- und Offline-Sicherheit der Menschen in den Mittelpunkt der Praxis.

Während des gesamten Prozesses spielen die Teilnehmer:innen eine Schlüsselrolle und sind von zentraler Bedeutung für die Ergebnisse, so dass dies ein effektiver Weg sein könnte, die Teilnehmer:innen aktiv in den Prozess der Wirkungsmessung einzubeziehen.

### Stärken und Schwächen

Vor der Anwendung dieser Methodik ist es wichtig, die Stärken und Schwächen des Ansatzes zu berücksichtigen.

<b>Strengths</b>	<b>Weaknesses</b>
Sie kann solide Nachweise liefern, die die Bewertung von Prozessen, Verfahren, Dienstleistungen usw. unterstützen.	Es kann schwierig sein, Menschen über einen längeren Zeitraum hinweg einzubinden, und daher kann man nicht immer garantieren, dass die Menschen ihre Überlegungen über einen bestimmten Zeitraum hinweg konsequent teilen.
Es stellt die Geschichten der Menschen mit ihren Erfahrungen in den Mittelpunkt der Bewertung und Überprüfung.	Anfänglich ist es nicht so einfach und zeitsparend, Dinge wie die „zurückgelegte Entfernung“ anhand von Geschichten zu erkennen und nachzuweisen, wie dies bei anderen, eher quantitativen Messungen der Fall ist, aber dies kann durch eine angemessene Analyse der Geschichten erreicht werden, aus der sich ein differenzierteres Verständnis ergibt.
Sie kann dazu beitragen, passive in selbstbestimmte und befähigte Nutznießer zu verwandeln, die organisatorische Veränderungen beeinflussen können.	
Sie kann die Werte der Beteiligten, einschließlich der Mitarbeiter:innen der Organisation, beeinflussen.	
Dabei werden „Peer-to-Peer“-Methoden angewandt, die jegliche hierarchische Beschränkung aufheben und den Menschen die Möglichkeit geben, sich zu öffnen und ehrlich über ihre Erfahrungen zu sprechen.	
Die Methode unterstützt aktives und tief gehendes Zuhören, das Menschen hilft, unterschiedliche Perspektiven und Situationen besser zu verstehen.	

## **Aus Geschichten lernen**

Machen Sie sich Gedanken darüber, wie Sie das Wissen und die Erkenntnisse aus den Erzählungen der Menschen nutzen wollen, um Ihre Maßnahmen und das Messen von deren Auswirkungen zu unterstützen. Wenn Menschen ihre Geschichten teilen und nicht sehen, wie ihre Erfahrungen genutzt werden, um daraus zu lernen und sich weiterzuentwickeln, kann sie es davon abhalten, ihre Erfahrungen in Zukunft zu teilen.

## **Wie kann Community Reporting gut funktionieren?**

- Es muss eine Organisationskultur herrschen, die unvorhergesehene Ergebnisse und Misserfolge akzeptiert.
- Die Geschichtensammler müssen über ausgezeichnete Moderationsfähigkeiten verfügen, die den Wert der Geschichten und der Geschichtenerzähler aufzeigen, sichere Praktiken erläutern und die Auswertung initiieren.
- Für die Anwendung der Methode ist eine angemessene Zeit für die Schulung, das Geschichtensammeln und die Sensibilisierung erforderlich, die je nach Projekt variieren kann.
- Führungskräfte müssen fest hinter der Methode stehen.

## **JAKTIVITÄT „REISEGESCHICHTEN“**

Journey Story ist eine interessante und kreative Methode zum Erfassen und Messen von Auswirkungen anhand der Struktur einer Erzählung oder einer Reihe von Ereignissen.

Die erzählte Reise kann sich auf ein reales Geschehen beziehen, d. h. eine oder mehrere Personen machen sich auf den Weg von einem Ort zum anderen, z. B. im Rahmen eines Selbstfindungsprozesses, der eine persönliche Entwicklung oder Veränderung beinhaltet. Oder es könnte eine Geschichte darüber sein, wie ein Projekt von einer Idee zur Realität wurde, oder eine Mischung aus all diesen Dingen.

Jeder Mensch erlebt eine Reise als Teil seiner eigenen Lebensgeschichte und kann sich daher leicht mit den Reisegeschichten anderer Menschen identifizieren. Die Verwendung von Reisegeschichten als Mittel zum Messen der Auswirkungen ermöglicht es der Person, über die zurückgelegte Strecke nachzudenken, d. h.:

- wo sie begonnen hat;
- was auf dem Weg zum Ziel gefunden wurde;
- wo sie endet oder wo sich die Person jetzt befindet und in welche Richtung sie weitergehen wird.

Reisegeschichten messen die Wirkung auf eine persönliche und reflektierende Weise, was diese Methode sehr einfühlsam macht. Sie könnte daher verwendet werden, um die Auswirkungen eines bestimmten Themas, Projekts oder einer Dienstleistung zu messen.

Zu dieser Aktivität gibt es eine Videoanleitung, die [Sie hier finden können.](#)

## Praktische Übung „Reisegeschichten“

Die Anwendung erfolgt nach der folgenden Methode.

Bitten Sie die Teilnehmer:innen, die folgenden Fragen zu beantworten. Die Antwort kann schriftlich erfolgen, aber gemalt oder gezeichnet werden (siehe Anhang).

1. Die gewöhnliche Welt: Wie sah Ihre Welt vor der Reise aus?
2. Die ersten Schritte: Wodurch wurde die Reise begonnen oder eingeleitet?
3. Erste Gedanken: Was haben Sie zu Anfang gedacht und gefühlt?
4. Herausforderungen: Auf welche Probleme oder Hindernisse sind Sie gestoßen? Wie wurden sie überwunden?
5. Die Belohnung bzw. Zukunft: Was war das positive Ergebnis oder welche Erfolge gab es? Wohin gehen Sie als nächstes?

Strengths	Weaknesses
Persönlich und einfühlsam	Möglicherweise benötigen sie spezielle Unterstützung für frühere Traumata.
Einfach und leicht durchzuführen	Die Person hat vielleicht keine Belohnung oder Lösung. In diesem Fall muss der Unterstützer einen auf ihren Stärken beruhenden Ansatz anwenden und der Person helfen, positive Elemente in ihrer derzeitigen Situation zu finden.
In den meisten Situationen leicht anwendbar	
Der Zeitrahmen ist sehr flexibel. Die Methode kann während einer Sitzung oder über einen bestimmten Zeitraum hinweg eingesetzt werden, um die von einer Person gemachten Fortschritte zu ermitteln.	
Kann gemalt oder gezeichnet werden und ist daher gut für Menschen mit Lese- und Schreibschwierigkeiten oder Sprachbarrieren geeignet.	
Kann für Einzelpersonen oder in einer Gruppenaktivität verwendet werden.	

### Wie können Reisegeschichten gut funktionieren?

- Die Geschichtensammler müssen über gute Moderations- und zwischenmenschliche Fähigkeiten verfügen. Je nach Zielgruppe oder -person können sehr persönliche Themen und Fragen zur Sprache kommen, auf die der Moderator vorbereitet sein muss und für die er entsprechende Unterstützung bereithalten muss.
- Für die Anwendung der Methode ist ausreichend Zeit erforderlich, damit die Personen ihre Vergangenheit, Gegenwart und mögliche Zukunft wirklich erkunden können.

Es kann interessant sein, eine Gruppe dazu zu bringen, ein Thema oder ein Ereignis (wie z. B. die Covid-Pandemie) zu diskutieren, von dem sie betroffen war, damit die Mitglieder gemeinsame Themen, Gedanken, Gefühle und Lebensereignisse identifizieren.

Die Methode kann als einmalige Aktivität zu Beginn oder am Ende eines Projekts durchgeführt werden, aber auch projektbegleitend oder zu Beginn und am Ende, um einen Einblick zu erhalten, welche Auswirkungen das Projekt oder die Dienstleistung auf den Einzelnen bzw. die Gruppe hatte.

## **ZUSAMMENFASSUNG**

Bei der Verwendung von Geschichten zur Wirkungsmessung ist es wichtig, dass sie für alle, die sie verwenden, sinnvoll und nützlich sind und dass sie für Ihre Organisation funktionieren. Um dies zu erreichen, sollten Sie darauf achten, dass sie spezifisch, einfach und kreativ sind.

### **Spezifisch**

Wichtig und nützlich ist ein Arbeitsrahmen, der qualitative Indikatoren beinhaltet. Dies hilft dabei, sich auf das zu konzentrieren, was man lernen möchte, und spezifische Messgrößen zu haben. Für eine effektive Wirkungsmessung ist es wichtig, sich auf diese Parameter zu konzentrieren, bevor man Geschichten sammelt.

Zu diesen Indikatoren gehören z. B.

- Inklusion;
- Kreativität;
- sozialer Wandel;
- sich sicher fühlen;
- Barrierefreiheit;
- Lernen.

Und es wird noch viele weitere geben, die spezifisch für Ihre Organisation, die von Ihnen angebotenen Dienstleistungen und Ihre Arbeit sind.

Achten Sie auch darauf, dass die Methoden mit Blick auf die Zielgruppe ausgewählt, angepasst oder entwickelt werden oder, besser noch, gemeinsam mit den Beteiligten erarbeitet werden und dass die Fragen gut durchdacht und so konzipiert sind, dass sie Wirkung zeigen.

### **Einfach**

Die Methode(n) müssen unkompliziert und für das Team wie die Teilnehmer:innen/Nutznieser:innen leicht zugänglich und anwendbar sein. Die Einfachheit und Leichtigkeit der Methode ist für das Personal ebenso wichtig. Oft sind Teammitglieder,

Moderator:innen oder Betreuer:innen bereits stark ausgelastet, so dass eine einfache und leicht zu handhabende Methode dazu beiträgt, dass die Mitarbeiter:innen sie gerne nutzen.

## Kreativ

Der Einsatz von Kreativität beim Sammeln der Geschichten trägt dazu bei, das Engagement der Menschen aufrechtzuerhalten, und kann ihnen die Möglichkeit geben, ehrlicher zu sein oder Dinge auszudrücken, für die sie vielleicht keine Worte finden würden. Kreatives Geschichtenerzählen kann den Prozess für Menschen zugänglicher machen, für die Sprache nicht die erste Form der Kommunikation ist oder für die Sprache eine Barriere darstellt.

Der Einsatz von Kreativität kann Ihnen helfen, Dinge herauszufinden, die Sie nicht erwartet haben, denn kreative Medien wie Kunst, Fotografie und Poesie sind oft tiefgründigere und aufschlussreichere Ausdrucksformen als herkömmliche.



## Weitere Lektüre

[https://cosie.turkuamk.fi/uploads/2021/05/412fb459-lived\\_experience\\_toolkit\\_final.pdf](https://cosie.turkuamk.fi/uploads/2021/05/412fb459-lived_experience_toolkit_final.pdf)

The Most Significant Change' (MSC) Technique: A Guide to its Use" von Rick Davies und Jess Dart, 2005. Wenn Sie nur ein Dokument lesen wollen, lesen Sie dieses.

Ein dialogisches, auf Geschichten basierendes Evaluierungsinstrument: Die Technik der bedeutsamsten Veränderung. Dart J und Davies R (2003) American Journal of Evaluation 24(2): 137-155. DOI: 10.1177/109821400302400202. Der erste veröffentlichte Zeitschriftenartikel über MSC

<https://www.genio.ie/publications/learning-as-you-scale>

# ANHANG

1. Collective Encounters - Beschreibung und Manifest
2. Kreative Spiele und Aktivitäten zur Unterstützung bei der Mitgestaltung eines Rahmens für das Messen von Auswirkungen
3. Daten für die Hackathon-Aktivität in Kapitel 2
4. Ressourcenblatt „Reisegeschichten“ aus Kapitel 4
5. Community Reporting über Aktivitäten zum Messen von Auswirkungen.

# 1. Das Manifest von Collective Encounters

Collective Encounters ist eine professionelle Kunstorganisation mit Sitz in Liverpool, Großbritannien, die sich auf Theater für sozialen Wandel als kollaborative Praxis spezialisiert hat. Sie nutzt theatralische Aufführungen, um Menschen am Rande der Gesellschaft sozial einzubeziehen, erzählt unerzählte Geschichten und setzt sich mit lokalen, nationalen und internationalen Problemen unserer Zeit auseinander.

Das Manifest des Unternehmens wurde 2018 gemeinsam mit Collective Encounters' Stakeholdern verfasst.

## Qualitätsindikatoren - Kollektive Begegnungen - Theater für sozialen



Collective Encounters' qualitative Indikatoren sind aus ihrem Manifest und ihrer partizipativen Beratungsgruppe hervorgegangen. Sie lauten wie folgt:

Die Arbeit der Organisation sollte die folgenden Eigenschaften haben: -

- inklusiv und relevant;
- reaktiv und kooperativ;
- kreativ
- herausfordernd und provokativ;
- befähigend;
- entwicklungsorientiert.

Die Organisation misst ihre Wirkung anhand dieser Indikatoren und entwickelt Fragestellungen, die es den Menschen ermöglichen, diese qualitativen Aspekte anzusprechen.

Bei der Projektplanung orientiert sie sich an den Indikatoren und hinterfragt die Umsetzung des Projekts, um sicherzustellen, dass diese Indikatoren erfüllt werden.

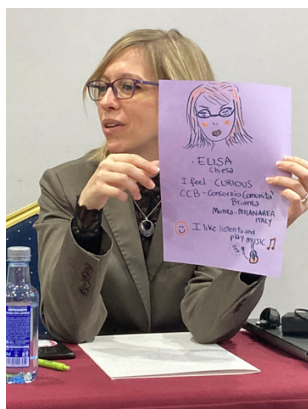


## 2. Kreative Spiele und Aktivitäten zur Unterstützung bei der Mitgestaltung eines Rahmens zum Messen von Auswirkungen.

Ziel sind kreative Spiele und Übungen, die

- Menschen dabei unterstützen, sich sprachlich auszudrücken;
- helfen, die richtigen Fragen zu finden;
- aktives Zuhören fördern;
- Projekte mitgestalten;
- Sitzungen, Dienstleistungen oder Aktivitäten bewerten;
- zur Entwicklung eines Rahmens zum Messen von Auswirkungen verwendet werden können.

Übung und Zeitrahmen	Stellen Sie sich Ihre Gefühle vor - Ein Selbstporträt zum Austausch von Informationen. (15 Minuten)
Ziel	Anmelden, Menschen zu kreativem Denken anregen und einen kreativen Weg finden, um sie dazu zu bringen, ihre Gefühle und Informationen über sich selbst auf eine nicht bedrohliche Weise mitzuteilen.
Material	Stifte oder Bleistifte und Papier.
Anleitung	Jede Person erhält Stifte und Papier und wird gebeten, ein Bild von sich selbst zu malen und aufzuschreiben, was sie fühlt, sowie eine zufälligen Sachverhalt über sich selbst. Sobald die Teilnehmer:innen ihre Bilder fertiggestellt haben, werden sie gebeten, sie der Gruppe zu zeigen. Wenn möglich, sollten die Bilder an eine Wand gehängt werden, um den Raum zu schmücken und das Gefühl zu vermitteln, dass die Gruppe dort einen Platz hat.
Anmerkungen	Moderator:innen können so einschätzen, wie selbstbewusst die Teilnehmer:innen sind, wenn es darum geht, ihre Komfortzone zu verlassen. Die Übung bietet Gesprächsstoff für die Teilnehmer:innen und stellt die Kreativität von Anfang an in den Mittelpunkt der Sitzung.



<b>Übung und Zeitrahmen</b>	<b>Konzentrische Kreise (10–15 Min.)</b>
Ziel	Aktives Zuhören fördern und Menschen dazu bringen, ihre Gedanken, Gefühle und Ideen in einer sicheren und positiven Weise mitzuteilen
Material	Je ein Stuhl pro Teilnehmer
Anleitung	<p>Bitten Sie die Teilnehmer:innen, Paare zu bilden, die sich so einander gegenüber sitzen, dass zwei Kreise entstehen.</p> <p>Erklären Sie, dass es bei dieser Übung um Sprechen und Zuhören geht, und bestimmen Sie ein Thema, über das gesprochen werden soll, und welcher Kreis mit dem Sprechen beginnen soll.</p> <p>Personen, die zuhören, sollen nur dies tun und nicht selbst sprechen sollen. Setzen Sie ein Zeitlimit und geben Sie ein Startsignal.</p> <p>Nach Ablauf des Zeitlimits fordern Sie die Zuhörer:innen auf, über das gleiche Thema zu sprechen, und die vorigen Sprecher:innen ihrerseits zuzuhören.</p> <p>Anschließend bittet der Moderator oder die Moderatorin die Teilnehmer:innen sich gegenseitig für den Austausch zu bedanken, und dann die Personen aus einem Kreis aufzustehen und sich um den anderen zu bewegen, damit neue Paare gebildet werden können.</p> <p>Diesmal kehren Sie die Reihenfolge um, so dass die Personen, die beim letzten Mal zuerst gesprochen haben, jetzt zuhören, und die, welche zugehört haben, zuerst sprechen. Geben Sie ein neues Thema vor, über das gesprochen werden soll, und so geht es weiter.</p> <p>Die Gruppenmitglieder sollen das Thema Wirkungsmessung erkunden, hierzu pertinente Fragen stellen und dabei die folgenden Aspekte ansprechen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ein erfolgreiches Projekt, das sie geleitet oder an dem sie teilgenommen haben;</li> <li>• wie man die richtigen Fragen stellt;</li> <li>• wie man herausfindet, was die Menschen wirklich fühlen:</li> </ul> <p>In Workshops können Sie eine ganze Reihe von Fragen verwenden. Oft ist es am besten, mit einfach zu beantwortenden Fragen zu den Erfahrungen der Teilnehmer:innen zu beginnen und dann zu technischeren und detaillierten Themen überzugehen.</p> <p>Es ist eine gute Idee, mehrere vorbereitete Fragen zu haben und die für die Gruppe relevantesten auszuwählen; zwei Runden dieser Art reichen aus, um ein Thema zu untersuchen.</p> <p>Wenn Sie den Lernprozess vertiefen möchten, bitten Sie die Teilnehmer:innen, ihre Gedanken, Ideen oder Beobachtungen zum Vorgehen am Ende der Sitzung in der Gruppe zu teilen.</p> <p>Sie können Klebezettel verwenden, damit die Teilnehmer:innen ihre Beobachtungen notieren können, wie sie die Fragen und deren Formulierung wahrgenommen haben.</p> <p>Abfotografierte Klebezettel eignen sich gut für das Dokumentieren der Übung und sind hilfreich für das künftige Formulieren von Fragen zur Wirkungsmessung.</p>
Anmerkungen	<p>Mit dieser Übung gelingt es Ihnen leichter, eine Gruppe dazu zu bringen, sich auf ein Thema zu konzentrieren, und die Fähigkeiten der Teilnehmer:innen, zuzuhören und mit Selbstvertrauen das Wort zu ergreifen, zu fördern. Die Übung eignet sich auch gut für die Evaluierung eines Projekts, da Teilnehmer:innen in einem privaten Rahmen darüber sprechen können und sich der Übergang zum Meinungsaustausch einfach gestaltet. Sie können sie auch in der Entwurfsphase eines Projekts verwenden, damit die Teilnehmer:innen das Projekt gemeinsam gestalten können.</p>

## Konzentrische Kreise



<b>Aktivität und Zeitmessung</b>	<b>The Y evaluation (10mins)</b>
<b>Ziel</b>	<p>Die Gruppe soll dem Moderator oder der Moderatorin eine Rückmeldung darüber geben, was ihr gefallen hat und was nicht, und darüber nachdenken, was sie gelernt hat. Diese Information können später leicht für Berichte genutzt werden.</p>
<b>Material</b>	<p>Flipchart und Filzstift</p>
<b>Anleitung</b>	<p>Zeichnen Sie auf ein großes Blatt Papier ein auf dem Kopf stehendes Y, dann einen der großen oberen Bereiche ein fröhliches Gesicht, im zweiten großen Bereich ein trauriges Gesicht und in den kleineren unteren Bereich eine Glühbirne. Das fröhliche Gesicht steht für positive Gefühle, für Dinge, die den Teilnehmer:innen am fraglichen Tag, an der Aktivität oder der Sitzung gefallen haben, und für Übungen und Aktivitäten, die sie beibehalten oder ausbauen möchten. Das traurige Gesicht steht für negative Gefühle und das, was den Teilnehmer:innen nicht gefallen hat, sowie für Dinge, die sie beim nächsten Mal anders machen würden. Die Glühbirne symbolisiert, was Teilnehmer:innen gelernt haben. Fragen Sie sie dann, was ihnen gefallen hat und was sie beim nächsten Mal beibehalten würden. Dafür können die Teilnehmer:innen nacheinander um den Kreis herumgehen und dabei ihre Meinung äußern, oder Sie veranstalten ein Brainstorming mit der Gruppe. Schreiben Sie während des Meinungsaustauschs das Gesagte in Form von Stichwörtern in die entsprechenden Felder auf der Flipchart. Fügen Sie zu Ihrer Informationen einen Stern neben ein Stichwort, wenn mehr als eine Person den selben Gedanken äußert. Für das traurige Gesicht bietet sich die Frage an: "Was würden Sie beim nächsten Mal anders machen?" an", da Gruppen oft zögern, negative Dinge zu sagen. Fragen Sie abschließend die Teilnehmer:innen, was sie aus der Sitzung gelernt haben oder mitnehmen werden. Es ist wichtig, eine Bewertungskultur in einer Gruppe zu entwickeln, damit Teilnehmer:innen lernen, die Prozesse, an denen sie beteiligt sind, konstruktiv zu kritisieren.</p>
<b>Anmerkungen</b>	<p>Wenn Sie keine Flipchart zur Verfügung haben, können Sie ein DIN-A4-Papier für das Niederschreiben verwenden oder die Teilnehmer:innen auffordern, ihre eigene Y-Bewertung zu erstellen.</p>

<b>Aktivität und Zeitmessung</b>	<b>Kreative Wege zur Erkundung qualitativer Indikatoren (45 Min.)</b>
Ziel	Überlegen, wie Sie Kreativität einsetzen können, um die Teilnehmer:innen dazu zu bringen, Gedanken über die Indikatoren zu erkunden und auszutauschen
Ausrüstung	Stifte und Papier
Richtung	Bilden Sie kleine Gruppen, die je einen qualitativen Indikator (z. B. dass individuelle Meinungen gehört werden) auswählen. Fordern Sie die Teams dann auf, drei Fragen zu diesem Indikator zu formulieren. Die drei Fragen zu dem genannten Beispiel könnten lauten: 1. Welche Möglichkeiten hatten Sie, Ihre Meinung zu äußern? 2. Wurden Ihre Ideen auch gehört? 3. Wie wurden die Menschen ermutigt, Ideen auszutauschen? In einem zweiten Schritt bitten Sie jedes Team, zu einer der Fragen ein Plakat zu entwerfen. Stellen Sie die angefertigten Plakate aus und bitten Sie jedes Team, sein Plakat vorzustellen und zu erläutern, warum gerade dieser qualitative Indikator ausgewählt wurde.
Anmerkungen	Die Übung kann als Test für Fragen dienen, die sich gestellt haben, und die Teilnehmer:innen können sich kreativ entfalten.

<b>Übung und Zeitrahmen</b>	<b>Gedichte zum An- und Abmelden 15–30 Minuten für jedes Gedicht, je nach Gruppe</b>
Ziel	Die Teilnehmer:innen sollen lernen, ihre Gefühle in Worten auszudrücken. Diese können frei gewählt werden und müssen sich nicht reimen.
Ausrüstung	Stifte und Papier Bei Lese- und Schreibschwierigkeiten kann die Befragung auch mündlich durchgeführt und mit einem Smartphone aufgenommen und wiedergegeben werden.
Richtung	Bitten Sie jede Person, Worte aufzuschreiben oder aufzuzeichnen, die ausdrücken, wie sie sich zu Beginn der Sitzung fühlt, und nehmen Sie sich dann Zeit, dies am Ende der Sitzung zu wiederholen. Dies ist ein sehr kreativer Weg für die Teilnehmer:innen, sich zu öffnen und ihre Gefühle mitzuteilen. Und es kann ihnen helfen zu erkennen, was die Sitzung bei ihnen ausgelöst hat und wie dies geschah. Eine Alternative ist das gemeinsame Verfassen eines Gedichts geschehen, bei dem die Worte aller Teilnehmer:innen verwendet werden. Hierfür werden die Teilnehmer:innen gebeten, einen Satz beizutragen, der aufgeschrieben wird. Nachdem alle zu Wort gekommen sind, kann der Moderator oder die Moderatorin sie zu einem Gedicht zusammenstellen. Das Gedicht wird abschließend laut vorgelesen.
Anmerkungen	Dies ist eine wunderbare Methode, um Auswirkungen im Rahmen einer Dienstleistung oder eines Projekts zu messen. Menschen sagen oft mehr, wenn sie ihre Fantasie kreativ einsetzen können, als wenn ihnen Fragen gestellt werden.

### 3. Daten für den Hackathon in Kapitel 2

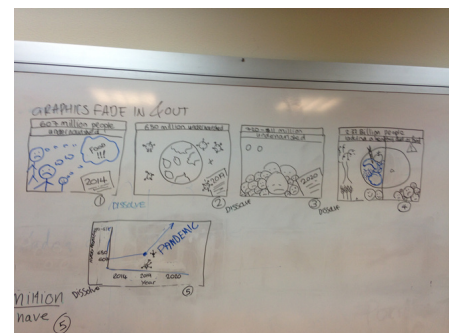
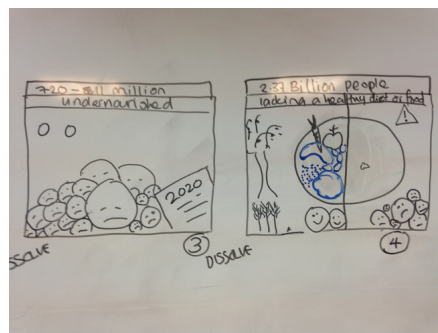
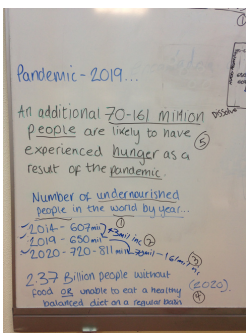
Die nachstehenden Daten wurden während eines Hackathons als Teil der Narratives-of-Impact-Schulung verwendet, die im März 2022 in Valladolid, Spanien, durchgeführt wurde.

Weltweit werden im Jahr 2020 wahrscheinlich weitere 70 bis 161 Millionen Menschen infolge der Pandemie an Hunger leiden.

Anzahl der unterernährten Menschen in der Welt  
2014: 607 Mio.  
2019: 650 Mio.  
2020: 720 bis 811 Mio.

2,37 Milliarden Menschen sind ohne Nahrung oder können sich nicht regelmäßig gesund und

Aus den Daten erstellten die Gruppen ein Storyboard (siehe Foto)  
für ein Video und eine Präsentation, die Sie unter finden können .



[Ressourcenblatt für Reisegeschichten hier](#)



## 4. JOURNEY STORIES ACTIVITY SHEET HERE

Reisegeschichten messen die Wirkung auf eine persönliche und reflektierende Weise, was diese Methode sehr einfühlsam macht. Sie könnte daher verwendet werden, um die Auswirkungen eines bestimmten Themas, Projekts oder einer Dienstleistung zu messen.

Zu dieser Aktivität die Sie hier finden können.



## 5. Einfaches Community Reporting zur Wirkungsmessung

### Activity One: The Snapshot Story

Aktivität Eins: Die Schnappschuss-Geschichte

Schnappschussgeschichten sammeln Perspektiven und Erfahrungen der Menschen im Handumdrehen – es gibt nur eine Frage – und können auch als Einführung in das Geschichtenerzählen verwendet werden.

1. Wählen Sie ein **Thema**, das für Ihren Kontext relevant ist (hier z. B. Wirkungsmessung).
2. Erarbeiten Sie gemeinsam mit den Erzählenden eine offene Frage zu diesem Thema (z. B. Wie hat das Projekt bzw. die Dienstleistung oder das Programm Sie beeinflusst? Welche Fähigkeiten haben Sie dadurch erworben? Was haben Sie aus dieser Erfahrung gelernt?)
3. Schaffen Sie einen Raum, in dem die Teilnehmer:innen ihre Antworten mit Ihnen teilen können. Überlegen Sie, wie Sie diese Geschichten für zukünftige Aktivitäten aufzeichnen können. Einige Ideen dafür sind:
  - Die Teilnehmer:innen könnten ihre Antworten auf Klebezettel schreiben und sie auf einer Pinnwand verteilen, die dann fotografiert werden kann.
  - Sie könnten ihre Antworten als kurze Audio- oder Videoclips mit ihren Smartphones aufnehmen

Die folgende Aktivität ist eine Möglichkeit, wie Sie mit Geschichten arbeiten können, um Veränderungen zu bewirken.

### Aktion zwei: Dialoggeschichte

Der auf der Arbeit von Labonte und Feather (1996) beruhende Erzähldialog ist eine Möglichkeit, mit gelebten Erfahrungen als Instrument für Lernen und Veränderung auf praktische Art und Weise zu arbeiten. Er hilft uns dabei:

- sich die Erfahrungen der Menschen aktiv anzuhören;
- sich mit den Erfahrungen anderer Menschen auseinanderzusetzen und sie mit unseren eigenen Erfahrungen der Welt in Verbindung zu bringen.
- zu überlegen, was wir aus den Geschichten der Menschen gelernt haben und welche Maßnahmen wir daraus ableiten können.

Um einen Dialog über eine Geschichte zu führen, sollten Sie Folgendes tun:

1. Stellen Sie eine Gruppe von Menschen zusammen, die Sie mit den von Ihnen gesammelten Geschichten beeinflussen möchten.
2. Zeigen Sie ihnen eine Geschichte, einen Auszug aus einer Geschichte oder eine Reihe von Kurzgeschichten. Dazu können Sie die Teilnehmer:innen auffordern, Geschichten zu lesen, Fotos zu betrachten oder Video- oder Audioaufnahmen anzuhören.
3. Wenn die Teilnehmer:innen die Geschichte „gesehen“ haben, sollten Sie sie auffordern, die Kernbotschaften der Geschichte zu identifizieren. Sie können sie bitten, dies mündlich zu tun oder es aufzuschreiben und dann ihre Gedanken miteinander zu teilen.

4. Bitten Sie sie dann mitzuteilen, inwiefern die Geschichten mit ihren eigenen Erfahrungen übereinstimmen oder in Beziehung stehen. Auch hier kann dies mündlich oder schriftlich erfolgen, bevor es zum Gedankenaustausch kommt.

5. Bitten Sie die Gruppe, die wichtigsten Lehren aus den Geschichten mündlich oder schriftlich zu identifizieren, die sich auf eine Dienstleistung oder einen Arbeitskontext beziehen, und wie dieser Lernprozess genutzt werden kann, bevor wiederum Teilnehmer:innen ihre Gedanken austauschen.

6. Zum Schluss sollten Sie jeden in der Gruppe bitten, eine wichtige Maßnahme zu benennen, die er sofort ergreifen kann, um die Erkenntnisse aus den Geschichten in die Praxis umzusetzen. Hier sollten Sie betonen, dass wir alle eine gewisse Macht oder einen gewissen Einfluss haben (wie gering dieser auch sein mag). Auch hier können Sie die Teilnehmer auffordern, dies mündlich zu tun oder ihre Gedanken aufzuschreiben und sie dann untereinander auszutauschen.





COMPARATIVE RESEARCH NETWORK:

FUNDACIÓN  
**Intras**

"Il supporto della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflettono solo le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute."



<https://narrativesofimpact.com/>

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

