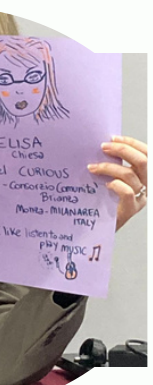


Narratives of Impact Toolkit

Una guida per utilizzare lo storytelling come strumento di misurazione dell'impatto

Questo Toolkit e le video guide di accompagnamento sono state progettate per le organizzazioni, gli individui e i team, affinché utilizzino lo storytelling come metodo di misurazione dell'impatto.



CONTENUTI

Introduzione

Capitolo 1 – Lavorare con le Persone ed Utilizzare le Storie per Misurare l'Impatto

Capitolo 2 – I Giochi come strumenti per creare e misurare l'impatto

Capitolo 3 – Misurare l'Impatto con le Storie Digitali

Capitolo 4 – Metodi per misurare l'impatto con le storie

APPENDICE

1. Collective Encounter – Descrizione e Manifesto.
2. Giochi e attività creative per aiutare a co-progettare un quadro di misurazione dell'impatto.
3. Dati per l'attività "Hackathon" nel capitolo 2.
4. Template per le Journey Stories, dal capitolo 4.
5. Attività di rendicontazione della comunità per misurare l'impatto, dal capitolo 4

INTRODUZIONE



L'utilizzo dello storytelling per la misurazione dell'impatto è una metodologia creativa per il coinvolgimento degli individui in un processo di valutazione e di apprendimento. Le storie sono uno strumento utile per aiutarci a vedere cosa sta funzionando e cosa necessita di essere migliorato. Le storie possono essere un metodo valido per la raccolta di dati importanti e per condividerli in modo interessante. Utilizzare diversi metodi di storytelling può aiutare a coinvolgere le persone nella raccolta di dati e nel processo di apprendimento, migliorando l'inclusione e l'accesso, oltre che l'interesse e l'impegno.

Questo toolkit e le relative video guide sono pensate per le organizzazioni, gli individui e i team, affinché utilizzino lo storytelling come metodo di misurazione dell'impatto.

Il toolkit è diviso nei seguenti capitoli:

Capitolo 1 – Lavorare con le Persone e utilizzare le Storie per misurare l'impatto.

Questo capitolo offre una panoramica sul lavoro con gruppi specifici di persone.

Capitolo 2 – I Giochi come strumenti per creare e misurare l'impatto

Questo capitolo affronta gli specifici metodi del gaming, come l'Hackathon, da cui vengono presi dati statistici per trasformarli in storie visive.

Capitolo 3 – Misurare l'impatto con lo storytelling digitale.

Questo capitolo esplora il modo in cui gli strumenti digitali, come telefono, tablet, video e fotocamere, vengono usati per raccogliere storie d'impatto.

Capitolo 4 – Metodi per misurare l'impatto attraverso le storie.

Questo capitolo presenta diversi metodi e attività utilizzabili per misurare l'impatto, relazionandosi con lo storytelling.

Ognuno di questi capitoli contiene una video guida.

Un approccio creativo

Utilizzare le storie di esperienze vissute per determinare l'impatto può aiutare la relazione con gli individui in un modo che non è previsto dalle tecniche quantitative, come ad esempio i sondaggi. Inoltre, i format creativi come l'arte, la poesia e la fotografia coinvolgono le persone diversamente e possono aiutarle ad esprimere i propri sentimenti, pensieri e idee in maniera più profonda e significativa. Un approccio creativo può essere d'effetto quando si lavora con persone che impiegano diversi modi di comunicare, neuro diversità, o faticano ad esprimersi, a causa di timidezza o per mancanza di fiducia in sé stessi.

Poesia per il controllo

Esaminare

Esaminarsi

Curiosi di sentire

Come stiamo

Come ci sentiamo

Cosa diciamo

Cosa pensiamo

Cosa facciamo

La curiosità è guidata dai nostri valori

Come le stelle brillano nel cielo della notte

Dandoci una mappa per viaggiare

Sentimenti profondi, forse condivisi, sentiti e detti

Uno spazio sicuro e salvo

Ascoltare crea relazioni oltre le parole.

Questa poesia è la realizzazione di un'attività che trovate nell'appendice e che può essere utilizzata sia all'inizio che alla fine di ogni attività o sessione.

Non sono solo i partecipanti a beneficiare dell'approccio creativo, ma anche i membri del gruppo. Utilizzare metodi diversi, semplici e creativi può aiutare i membri del gruppo ad interessarsi e sentirsi maggiormente coinvolti nel processo di misurazione dell'impatto.

L'utilizzo degli indicatori di qualità

Quando si misura l'impatto, solitamente si vogliono sapere le specifiche di un esito o di un problema in corso, per scoprire qual è l'impatto che un servizio, un progetto, o un'organizzazione sta avendo su un individuo o un gruppo. Per misurare efficacemente l'impatto, è consigliabile utilizzare un framework che includa indicatori di qualità.

Gli indicatori di qualità possono comprendere:

- Inclusione
- Creatività
- Cambiamento sociale
- Sentirsi sicuri
- Accessibilità
- Sviluppo personale
- Imparare skills specifiche

Oltre a questi, potrebbero essere presi in considerazione molti altri indicatori che siano utili alla tua organizzazione, al servizio che fornisce e al lavoro che fa.

Gli indicatori di qualità aiutano a mantenere il focus sulle specifiche informazioni che devono essere raccolte e mantengono le organizzazioni focalizzate sui loro obiettivi e valori, oltre che sugli aspetti pratici dei servizi di gestione, formazione, assistenza e di supporto quotidiano.

Co-creazione del framework di misurazione dell'impatto

Un modo estremamente efficace di implementare la misurazione dell'impatto nella tua organizzazione è quella di idearlo e progettarlo con tutto il team al suo interno: managers, staff e persone che utilizzano il servizio. In questo modo puoi creare un coinvolgimento effettivo e gestire il processo di misurazione dell'impatto, oltre ad assicurare che:

- Gli indicatori di qualità che stai misurando siano rilevanti
- I metodi utilizzati siano accessibili a tutti.

Una delle organizzazioni coinvolte da Narratives of Impact è Collective Encounters di Liverpool, che ha contribuito alla creazione di un manifesto e di un framework di qualità, ricorrendo a diversi metodi e attività creative per la sua progettazione. Puoi trovare maggiori informazioni su queste attività e sul manifesto di Collective Encounters nell'appendice.

C'è un video guida che accompagna questa attività. [La puoi trovare qui.](#)

Capitolo 1 – Lavorare con le Persone e utilizzare le Storie per misurare l'impatto.

Misurare l'Impatto nel Settore Sociale e Sanitario

Nel settore sociale e sanitario le attività, i progetti e i servizi sono attribuiti a diversi gruppi di persone e vengono utilizzati per raggiungere determinati obiettivi.

Alcune attività svolte potrebbero aiutare con:

- L'inclusione sociale
- L'unione delle comunità
- Il benessere
- Lo sviluppo delle competenze individuali, ecc.

L'impatto misurato si riferisce ai benefici, cambiamenti, miglioramenti (e non), che si sono verificati come risultato diretto degli esiti delle attività, programmi, servizi, ecc.

Misurare l'impatto permetterà di capire l'efficacia delle proprie azioni e valutare il bisogno di cambiare o adattare le tue attività, i programmi e i servizi. Un articolo del Minneapolis Fed afferma:

"se le organizzazioni non misurano il proprio impatto, rischiano di non essere in grado di dimostrare l'efficacia dei loro programmi."

L'implementazione di determinate attività, esercizi e discussioni può aiutare a incorporare la misurazione consapevole dell'impatto nel lavoro comunitario e nelle attività sociali. Affinché il processo sia efficiente e interessante, è richiesta la collaborazione da parte di tutti:

"l'uomo come essere sociale, non può essere separato dalla propria comunità e nemmeno da una società più grande."

Lo stesso principio vale per i gruppi più piccoli.

Spesso le persone che prendono parte ad attività sociali dicono di apprezzarle perché le aiutano a sentirsi meno sole e a superare la depressione. Tuttavia, potrebbero essere diverse le ragioni per cui lo dicono. Potrebbe succedere, ad esempio, che dicano di apprezzare le attività solo perché pensano che sia quello che vuoi sentirti dire. Per scoprire quanto le attività siano efficaci, bisogna andare a fondo nei sentimenti degli individui. Disporre di strumenti efficaci per misurare l'impatto e risultati ottenuti dalle attività è fondamentale per determinarne il successo.

È un processo ciclico dove, per prima cosa, bisogna decidere quali sono gli obiettivi del progetto e quali sono gli scopi del servizio; poi bisogna decidere che cosa si vuole misurare, quale strategia sviluppare, e infine stabilire i risultati ottenuti (causa-effetto). La procedura richiede che l'impatto sociale sia determinato attraverso indicatori specifici di qualità (inclusione, accessibilità, competenze di comunicazione, ecc.), così da poter valutare se la strategia utilizzata ha dato gli effetti desiderati.

1. Id.

2. <https://www.bartleby.com/essay/The-Impact-Of-Community-Service-On-The-FJTSAQGMRR>

Scoprire come le persone si sentono riguardo le loro relazioni, alle situazioni di vita attuali, al significato di abuso o giustizia sul posto di lavoro, ecc., è un'azione che dovrebbe essere svolta in uno spazio sicuro fornito da un facilitatore e dall'organizzazione, in cui le persone possono esprimere le loro opinioni e ascoltare senza dare giudizi; in cui lo scopo del facilitatore è quello di aiutare le persone a esprimere i propri pensieri e sentimenti liberamente e in sicurezza.

I PUNTI CHIAVE PER LAVORARE CON GRUPPI DIVERSI

A seconda della comunità con la quale stai lavorando, è utile considerare le complessità specifiche che presentano. Probabilmente con degli adolescenti lavoreresti diversamente rispetto ad un gruppo di adulti. Lo stesso principio vale con i gruppi e le loro diagnosi, il background dal quale provengono, gli stigmi e l'esclusione sociale subiti, e soprattutto come affrontano difficoltà specifiche e lo stress.

Di seguito, quattro linee guida che dovrebbero essere utilizzate con tutti i gruppi.

1. Creare un ambiente caldo e accogliente, dove le persone si sentono a proprio agio ad essere se stesse ed essere coinvolte, oppure no, nelle attività.
2. Ascoltare attivamente ognuno nel gruppo.
3. Mostrare empatia, rispetto e compassione per l'attuale stato emotivo di tutti.
4. Supportare la loro capacità di cambiare.

Supportare il loro senso di appartenenza e partecipazione al servizio, al programma o all'attività.

Persone con Familiarità ai Disturbi Mentali

Quando si lavora con persone che hanno disturbi mentali, bisogna essere consapevoli delle complessità specifiche che si possono sperimentare, a seconda del tipo di disturbo che hanno e dei farmaci che stanno assumendo. Pertanto, è fondamentale conoscere il background delle persone con cui si lavora. Con alcune persone l'area delle relazioni può risentirne, presentando poche relazioni sociali e, nei casi più gravi, isolamento.

In caso di crisi (elevata emotività, o comportamento negativo nello svolgimento delle attività) è importante:

- Restare calmi
- Rassicurarli e fargli sapere che non è necessario continuare le attività
- Dare alla persona spazio per esprimersi e offrirgli il tempo di incontrarsi di persona e parlare, e quindi capire come si sentono
- Offrirgli spazio individuale per aiutarli a sentirsi meglio

Come può il facilitatore adattarsi al gruppo?

- Utilizzando un linguaggio semplice e accessibile
- Illustrando con esempi
- Motivandolo a svolgere il compito mostrandone i benefici

Comunità di Migranti

Per prima cosa, chi è un migrante? Le Nazioni Unite affermano che, un migrante è “una persona che si è spostata in un paese diverso dal proprio di origine per un periodo di almeno un anno”.

I migranti incontrano diverse sfide, tra cui:

- Rapportarsi con la burocrazia del nuovo paese
- Trovare un lavoro
- Parlare una nuova lingua
- Costruire rapporti di fiducia con le persone
- Trovare ospitalità
- Adattarsi alla cultura

Dato che i gruppi potrebbero trovarsi in una fase iniziale di integrazione, alcuni partecipanti potrebbero non essere ancora in grado di comunicare con fluidità nella lingua del paese di residenza e potrebbero anche aver vissuto il trauma della guerra e della persecuzione nei loro paesi d'origine. Per questo motivo, è importante che il facilitatore sia a conoscenza:

- Del paese da cui provengono
- Le ragioni per cui sono andati via
- La sensibilità culturale
- I loro bisogni ed emozioni

Come può il facilitatore adattarsi al gruppo target?

- Utilizzare un supporto visivo come video ed immagini
- Assicurarsi che le attività sono incentrate sulle persone e significative per l'individuo
- Parlare piano e chiaramente, usando un linguaggio semplice
- Considerare l'utilizzo di una seconda lingua se possibile
- Avere una persona di supporto o qualcuno che possa interpretare e tradurre

Adulti con disturbi dell'apprendimento

Il disturbo dell'apprendimento è un'abilità intellettuale ridotta che rende difficile lo svolgimento di qualsiasi attività giornaliera – per esempio lavori di casa, socializzazione e gestione dei soldi – influenzando negativamente nella vita di un individuo che ne è affetto. Se aiutati, gli individui col disturbo dell'apprendimento possono diventare indipendenti e vivere una vita appagante.

Come può un facilitatore adattarsi al gruppo target?

- Semplificando il linguaggio, usando parole semplici e accessibili per agevolare l'apprendimento
- Usando materiali di supporto se necessario: disegni, diagrammi, per spiegare l'attività in maniera visuale
- Assicurandosi che le attività siano incentrate sulla persona e siano significative per l'individuo
- Monitorando le attività ponendo domande e dando un maggiore supporto quando richiesto
- Assicurandosi che le attività siano piacevoli

Le persone emarginate dalla società

Le persone socialmente emarginate sono un gruppo variegato e includono tutti i sessi, persone di diversi gruppi etnici, persone con disabilità e persone di tutte le età.

I programmi di rieducazione mirano a cambiare il pensiero, gli atteggiamenti e i comportamenti che possono portare queste persone a replicare le proprie azioni, e offrono l'opportunità di affrontare i bisogni e le circostanze dei gruppi di emarginati.

La maggior parte dei programmi e degli interventi viene erogata in gruppi, ma in alcune circostanze è disponibile un'offerta individuale. Incoraggiano a sviluppare atteggiamenti socievoli e a porsi obiettivi per il futuro, e sono progettati per aiutare gli individui a sviluppare nuove conoscenze per evitare il continuo dei reati. Tra questi vediamo:

- Problem solving
- Assumere prospettive
- Gestire le relazioni
- Gestire sé stessi come individui

I programmi rieducativi spesso utilizzano tecniche cognitive-comportamentali e secondo statistiche internazionali affidabili sono efficaci nel ridurre gli atti illeciti.

Le persone emarginate dalla società potrebbero aver vissuto esperienze negative quali violenze e traumi. Per questo motivo, è fondamentale che si cerchi il meglio nelle esperienze di ogni individuo, andando oltre gli errori e accentuando invece la collaborazione e il pragmatismo.

Come può un facilitatore adattarsi al gruppo target?

- Evitando l'utilizzo di esempi di vita sociale tradizionale, come "immagina di andare al cinema con i tuoi amici"
- Assicurandosi che le attività siano incentrate sulla persona e siano significative per l'individuo
- Monitorando l'attività attraverso domande precise e dando maggior supporto dove richiesto

È interessante tenere presenti "I Principi degli Interventi Efficaci" stabiliti dal governo inglese quando si lavora con gli emarginati. Questi principi confermano l'alta qualità dei programmi e degli interventi:

- Sono basate sull'evidenza e/o hanno una motivazione credibile per ridurre la possibilità di replicare le proprie azioni, o promuovere la desistenza
- Affrontare i fattori rilevanti per la desistenza
- Sono rivolti a utenti appropriati
- Sviluppano nuove competenze (al contrario della sola sensibilizzazione)
- Stimolano, coinvolgono e trattengono i partecipanti
- Vengono forniti come previsto
- Vengono valutati: <https://www.gov.uk/guidance/offending-behaviour-programmes-and-intervention>

È fondamentale ricordare che i programmi, le attività e i servizi devono essere valutati. Utilizzare diversi metodi di determinazione dell'impatto, come ad esempio lo storytelling, può aiutare le organizzazioni a fare uso di diversi strumenti e metodi efficaci di valutazione.

Conclusioni

Possiamo notare quanto sia importante disporre di strumenti solidi e altamente efficaci in grado di misurare l'impatto. In questo modo le organizzazioni hanno la possibilità di:

- Migliorare
- Celebrare ciò che fanno
- Ascoltare i beneficiari
- Ascoltare il loro staff
- Fare cambiamenti efficaci
- Rispettare le normative
- Offrire servizi di qualità

È innegabile che misurare l'impatto possa essere di beneficio sia per le organizzazioni che le parti interessate, creando un rapporto tra le due realtà.

Misurare l'impatto dovrebbe essere visto come un processo sottoposto a una pianificazione specifica, piuttosto che come un evento occasionale. Un modello chiamato teoria del cambiamento dimostra e spiega il legame tra le attività intraprese, i risultati e l'impatto ricercati. In quanto esseri umani, ognuno di noi è diverso. Le differenze individuali, il temperamento, l'età, il background culturale, e i membri di un particolare gruppo sociale recitano una parte. Tuttavia abbiamo la possibilità di osservare alcuni aspetti comuni che ci permettono di capire la specificità di un determinato gruppo, anche se è importante ricordarsi di osservare ogni persona come un individuo.

Lavorare con i gruppi può solo arricchirci e portare alla luce i bisogni e gli impatti dell'intero spettro sociale senza eccezioni.

*<https://www.theoryofchange.org/what-is-theory-of-change/>

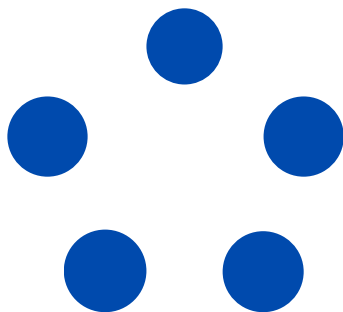
ATTIVITÀ PRATICA – IL MIO PENTAGONO SOCIALE

Questa attività può essere svolta singolarmente, a coppie o in gruppi. Per questa attività esiste un video guida di accompagnamento, che [puoi trovare qui](#).

Esiti delle attività:

- Imparare e sviluppare competenze comunicative
- Imparare e costruire capacità di sviluppo personale
- Migliorare le relazioni con persone diverse
- Sviluppare empatia tra i membri di un gruppo
- Dare ai facilitatori e ai collaboratori degli indizi sulla vita di un individuo

1. Chiedere ai partecipanti di disegnare 5 cerchi su un foglio di carta, come nel diagramma seguente. Spiegare cosa il disegno (pentagramma) rappresenta nella loro vita.



Potrebbe essere

- Vita familiare
- Vita lavorativa
- Vita sociale
- Salute o assistenza sociale
- Un'altra area della loro vita

Spiegare che ogni cerchio può rappresentare una persona coinvolta in quell'area specifica della loro vita, compreso se stesso.

2. Chiedi ai partecipanti di scrivere il nome di una persona che conoscono all'interno di ogni cerchio. Se non se lo ricordano possono scrivere un soprannome, l'importante è che lo conoscano. Spiegare che il cerchio in alto è percepito come il leader della comunità o qualcuno che vedono come leader. Il partecipante può scegliere di inserirsi in uno qualsiasi dei cerchi. Gli altri tre cerchi dovrebbero rappresentare persone che il partecipante conosce, di persona o di vista.

3. Chiedi ai partecipanti di tracciare collegamenti tra il proprio cerchio e gli altri usando una penna rossa, una verde e una nera per indicare che tipo di relazione hanno con loro; a seconda che sia buona, brutta o indifferente.

- Una linea rossa rappresenta la presenza di difficoltà o problemi.
- Una linea verde rappresenta felicità, gioia o divertimento.
- Una linea nera rappresenta la neutralità (indifferente).

4. Il facilitatore invita quindi il/i partecipante/i a commentare il proprio disegno. Questo può portare a un'interessante discussione su come si sentono riguardo a se stessi e alle loro relazioni.

Può aiutare le persone ad osservare se stesse e le proprie vite sotto una prospettiva diversa, ed offre al facilitatore l'opportunità di avere un'idea di come i partecipanti si sentono riguardo a se stessi e alle persone intorno a loro.

Questa attività può essere utilizzata in una sessione futura per controllare lo sviluppo delle loro relazioni con gli altri e il mondo intorno a loro.

Punti di Forza	Punti di Debolezza
Personale ed empatico	Può avere bisogno di un supporto specifico per traumi passati.
Semplice e facile da seguire.	
Facile da usare in situazioni diverse	
I tempi sono molto flessibili. Può essere utilizzato durante una sessione o per un certo periodo di tempo per accertare i progressi di qualcuno	
Può essere disegnato, è ottimo per l'apprendimento di persone che hanno difficoltà a leggere o hanno barriere linguistiche	
Può essere utilizzato sia singolarmente che come attività di gruppo	
Può essere svolto online	

Cosa permette al mio Pentagono Sociale di funzionare bene?

- I facilitatori/aiutanti/formatori devono avere buone capacità interpersonali.
- A seconda del gruppo o dell'individuo con cui stanno lavorando, potrebbero esserci alcune tematiche personali e problemi a cui il facilitatore deve essere preparato e per cui deve avere un supporto adeguato
- Un tempo adeguato è necessario per applicare il metodo, così da permettere agli individui di esplorare le proprie relazioni

Può essere utilizzato sia in gruppo che singolarmente. Le persone possono trovare spunti comuni come pensieri, sentimenti ed eventi della vita. Può essere utilizzato come attività singola o può essere utilizzato in modo continuativo durante il progetto/servizio.

FURTHER READING

- <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
- 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/>

Capitolo 2 – I Giochi come strumenti per creare e misurare l'impatto

"i giochi sono unici come mezzo in quanto sono interattivi e partecipativi... i giochi possono essere quel ponte verso un maggiore impegno civico" Alan Gershenfeld, Presidente di Games of Change.

L'uso dei giochi nel contesto di apprendimento e coinvolgimento civico è un fenomeno in rapida crescita. Ma possono i giochi avere un ruolo nella creazione o nella misurazione dell'impatto in una società? E come entra in azione lo storytelling? Se assumiamo che i processi partecipativi creino il cambiamento, includendo elementi di gioco nel promuovere tali processi, possiamo anche presumere che ne riflettano - e determinino - l'impatto. Secondo Mitchel e McGee, "i giochi di storytelling sono una forma di narrazione competitiva inquadrata nel contesto del gameplay". Lo storytelling è una parte essenziale del gioco e si alimenta quindi nella creazione dell'impatto proprio come nella sua misurazione. Di questi tempi, le comunità hanno la possibilità di costruire le proprie competenze di partecipazione attraverso i Serious Games, e trasferire quelle capacità in situazioni di vita reale. Esistono diverse definizioni di Serious Games, ma la più importante è stata fornita da Clarck C. Apt: i Serious Games sono giochi che "hanno un esplicito e attento scopo narrativo ponderato, e non sono fatti per divertire".

Le prime ricerche condotte dai partners di Narratives of Impact hanno già identificato alcune pratiche di storytelling che comprendono elementi di gioco, o che sono esse stesse dei giochi, e che sono citati più avanti in questo capitolo nella sezione Attività.

Il Gaming o il Game Based Learning è un processo che genera partecipazione. Il gioco non solo consente agli educatori di trasferire informazioni agli studenti in modo divertente e giocoso, ma il gioco di per sé insegna a partecipare attraverso i seguenti elementi:

- *Interattività: alcuni giochi da tavolo o videogames sono basati sull'interazione dei giocatori che cercano insieme soluzioni o compromessi per raggiungere l'obiettivo*
- *Creazione una strategia: i giochi ci insegnano come correre rischi, come affrontare le conseguenze delle nostre decisioni e come riassumere e riorientare le nostre azioni*
- *Valutare/monitorare: il gioco è una ripetizione continua, che offre la possibilità di sperimentare scenari diversi, diverse soluzioni per le stesse sfide. La ripetizione permette di consolidare la padronanza.*

[1] Mitchell, Alex, and Kevin McGee. "Designing storytelling games that encourage narrative play." *Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling*. Springer, Berlin, Heidelberg, 2009.

[2] Apt, C. C. (1970). *Serious Games*.

[3] Keresztely, Krisztina. "From storytelling to Eurbanities – co-creation of a curriculum through scenario building, gaming and training". *Gamification & Participation. Journal for Comparative Research* Vol. 1, 2021

Punti chiave

Se si intende utilizzare giochi per creare o misurare l'impatto nel sociale, ci sono alcuni aspetti da considerare.

Sulla base delle nozioni di Chris Swain, delineeremo le migliori pratiche per la progettazione di giochi che influenzino il cambiamento sociale come segue:

- 1- Definire i risultati attesi – definire i risultati attesi all'inizio del progetto permetterà di creare soluzioni eleganti per facilitare quei risultati
- 2- Integrare esperti in materia – i giochi che riguardano problemi sociali beneficiano della partecipazione di membri del team con una profonda conoscenza del tema; queste persone sono genericamente chiamate "gli esperti in materia". I partecipanti dovrebbero essere integrati dentro la squadra dall'inizio e partecipare direttamente al sistema di progettazione. Ancora meglio, includere i membri della comunità per renderli un processo creativo.
- 3- Collaborare con organizzazioni affini - la collaborazione con organizzazioni credibili e affini può essere una strategia per massimizzare l'impatto che un gioco può avere.
- 4- Costruire una comunità sostenibile - Dato che i giochi per il cambiamento sono intrinsecamente delle iniziative sociali, che si sforzano di riunire i giocatori e responsabilizzarli affinché intraprendano azioni civiche, è importante che i giochi integrino la comunità a un livello fondamentale
- 5- Abbracciare i "problemi difficili" - Il Dr. Jeffrey Conklin, nella sua ricerca sull'argomento, definisce due cose fondamentali che devono accadere affinché si possano fare progressi su un "problema difficile": il primo è che le parti interessate acquisiscano in modo collaborativo una comprensione condivisa di un problema, poiché le parti interessate opposte di solito non sono nemmeno d'accordo su quale sia il problema; il secondo è che le parti interessate opposte abbiano un dialogo e un impegno condiviso nell'attenuare il problema.
- 6- Essere autentici - I giochi possono fornire una comprensione più accessibile e più profonda delle complessità del mondo attraverso l'interattività e il coinvolgimento pratico, e quindi misurare l'impatto e presentarlo in modo accessibile ed empatico
- 7- Misurare il trasferimento delle conoscenze - È utile per i giochi sulle cause sociali definire i messaggi fondamentali e oggettivi (d'impatto) che devono essere comunicati in anticipo e quindi incorporare piani per misurare l'impatto indipendentemente dal fatto che i giocatori ricevano o meno quei messaggi attraverso il gioco (misurazione impatto)
- 8- Renderlo divertente: questo aspetto è fondamentale, ma può essere difficile da raggiungere, poiché spesso è necessario affrontare questioni sociali complesse. Tuttavia, la creazione di un'esperienza di gioco divertente e che trasmetta messaggi sociali garantisce un maggiore coinvolgimento e un impatto a lungo termine.

[4] Chris Swain "Designing Games to Effect Social Change" <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 planning and policy, a wicked problem is a problem that is difficult or impossible to solve because of incomplete, contradictory, and changing requirements that are often difficult to recognize. More on Wikipedia

Diversi Modi per Utilizzare il Gaming e il Gioco nei Progetti Partecipativi

Ci sono diversi modi per utilizzare il gaming e giocare nel contesto di partecipazione e democrazia. Uno di questi è usare i giochi che sono progettati specificamente per favorire questi processi e insegnare le competenze necessarie. Un altro modo è l'integrazione della gamification in altri processi (ad esempio l'apprendimento ludico). L'hacking di un gioco potrebbe essere utilizzato per determinare l'impatto di un processo partecipativo di gioco o di un gioco partecipativo stesso.

Giochi Partecipativi

I giochi possono essere usati per il coinvolgimento e la partecipazione principalmente in due modi. Primo, inserendo giochi nei processi esplicitamente partecipativi, come nei movimenti di "educazione popolare" e il "teatro degli oppressi". Secondo, i giochi possono favorire i processi partecipativi fornendo contesti per coinvolgere, oltre che educare, le parti interessate. I contesti di gioco consentono alle parti interessate di esplorare, pianificare, testare e addestrarsi in un ambiente sicuro (Mayer, 2009), consentendo, in genere, agli utenti di non temere conseguenze (legali) e altre implicazioni del mondo reale.

Gamification

In termini semplici, la gamification aggiunge i meccanismi del gioco all'interno di ambienti "no game". Per contenuti/processi di gamification si intende quando gli elementi della gamification vengono costruiti dentro il contesto stesso. Gli elementi dello storytelling interattivo sono più rilevanti in questo contesto. La gamification strutturale avviene quando il contenuto rimane pressoché lo stesso, ma la struttura attorno al contenuto è gamificata, per esempio, utilizzando i punteggi dei giochi, come punti e classifiche (leggi di più qui). Un esempio diffuso di approccio gamificato alla partecipazione è il bilancio partecipativo.

Hackathons

Gli hackathons possono essere definiti semplicemente come eventi di problem-solving creativi. La tecnologia non serve. I giochi (digitali o fisici) sono spesso un argomento di hackathons. Hackerando un gioco puoi crearne uno nuovo che rifletta la tua esperienza e conoscenza come gruppo. Se combini l'hacking del gioco con la formazione o altri interventi, il gioco appena hackerato può essere utilizzato come strumento di misurazione dell'impatto. La stessa logica può essere applicata nella gamification di qualsiasi processo. Ad esempio, se conduci un seminario di formazione sulla partecipazione e poi permetti ai partecipanti di creare un gioco partecipativo, puoi determinare l'impatto del seminario attraverso la nuova versione del gioco.

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

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

[12] Mayer, I. S. (2009). The Gaming of Policy and the Politics of Gaming: A Review. *Simulation & Gaming*, 40(6), 825–862.

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

Attività pratica – Impact (Data) Storytelling Hackathon

Il Data storytelling hackathon è un breve evento dove le persone si uniscono per creare storie interessanti dalla raccolta di dati in vari formati utilizzando una varietà di mezzi, tra cui:

- Foto
- Gifs
- Video
- Disegni
- Presentazioni, ecc.

Prendere numeri, statistiche, e feedback, e trasformarli poi in storie visive interessanti, permette di usarli come strumento di misurazione dell'impatto, così da dare un contesto e uno scopo per i dati dell'impatto.

Si possono utilizzare i dati provenienti da diversi fonti, per esempio:

- Report finali di progetto;
- Informazioni di report annuali, ecc.

Prendiamo come esempio un' organizzazione che gestisce un progetto comunitario da un anno, e per il quale ha svolto un certo numero di attività, eventi, partecipanti, workshops e corsi di formazione. Successivamente, alla fine del progetto, lo staff e la comunità possono unirsi e creare storie visive basate sui dati di valutazione; i numeri, il feedback dei partecipanti e le uscite dal progetto. Poi, le storie create dai dati possono essere presentate con qualunque mezzo alle persone coinvolte e a comunità più grandi, compresi i membri delle comunità, i partecipanti, commissari, finanziatori, consiglieri o chiunque abbia acquisito un interesse.

Interpretare le informazioni e prenderle da dati scritti (statistiche e informazioni) creando qualcosa di più attraente visivamente può aiutare le persone ad essere coinvolte con i dati in maniera diversa, rendendoli più accessibili e significativi rispetto a numeri su una pagina, e può aiutare a rappresentare l'impatto ottenuto dal progetto, dal servizio, o dall'organizzazione in maniera più comprensibile.

È importante avere un gruppo diverso di persone, poiché includere partecipanti provenienti da background differenti può generare nuove prospettive nell'analisi dei dati e nel racconto delle storie.

Applica questa attività utilizzando il seguente metodo.

Per questa attività esiste un video guida di accompagnamento, che [puoi trovare qui](#).

Istruzioni

Prepararsi in anticipo per l'attività scegliendo i dati (se possibile i dati di report sull'impatto) che i partecipanti utilizzeranno nell'attività.

Passaggio 1.

Crea squadre di 2-3 partecipanti

Passaggio 2.

Le squadre possono scegliere set di dati uguali o diversi

Passaggio 3.

Dai tempo ai partecipanti di creare una storia che rifletta i dati dell'impatto. La storia può essere raccontata con qualsiasi strumento: video, disegni, foto, presentazioni, GIF ecc. Il periodo di tempo per questa attività è flessibile; potrebbe essere di un'ora o potrebbe essere un progetto molto più lungo, che dura diverse settimane.

Passaggio 4.

Valutare i risultati con l'intero gruppo e/o con un pubblico esterno, ad esempio colleghi, membri del team, altri partecipanti, ecc.

Passaggio 5.

Feedback e domande.

Punti di forza	Punti di debolezza
Aiuta le persone a interagire con i dati e a determinare l'impatto in modo interessante e creativo.	
Semplice e facile da seguire	
Facile da applicare in molte situazioni.	
Lasso di tempo flessibile. Può essere usato durante una sessione o in un periodo di tempo, per accertarsi dei progressi di qualcuno.	Anche se il lasso di tempo è flessibile, serve tempo e servirà almeno un'ora come attività.
Possono essere usate le immagini, o può essere disegnato per aiutare le persone con barriere linguistiche.	Se i dati sono in formato scritto, allora sarà necessario renderlo accessibile ed interpretarlo per le persone con difficoltà linguistiche.
Può essere utilizzato sia singolarmente che in gruppo.	
Può essere svolto online.	
Può essere utilizzato come attività "una tantum" o può essere utilizzato in modo continuativo durante il progetto/servizio.	

Che cosa permette all' Impact (Data) Storytelling Hackathon di funzionare?

- Per applicare il metodo è necessario un tempo adeguato, così che gli individui possano scoprire come trasformare i dati in una storia visiva.
- I dati devono essere in un formato accessibile per essere compresi da tutti i gruppi target
- Le diversità nei gruppi aiutano ad ampliare la prospettiva sull'interpretazione dei dati
- Usare dati pubblici: non esporre dati confidenziali a cui il pubblico non dovrebbe avere accesso.

Si può trovare un esempio di Data Hackathon nell'appendice.

Conclusione – considerazioni

I giochi sono stati usati nel contesto della partecipazione democratica in modi diversi per molto tempo. I giochi come metafore (ad esempio comparando i processi politici ad un gioco) o come metodo di ricerca (ad esempio la teoria del gioco) hanno poco impatto nella crescita del coinvolgimento o partecipazione. La soluzione migliore si ottiene progettando giochi di partecipazione democratica (ad esempio giochi di simulazione), oppure usando un approccio gamificato alla partecipazione democratica (ad esempio il bilancio partecipativo).

Costruendo gli elementi di storytelling di un gioco, si mette sempre in risalto una narrazione e questo riflette l'impatto sociale e i cambiamenti in una società. I Serious Games possono sia creare che misurare l'impatto se usati insieme ad altri interventi educativi. Gli Storytelling Hackathons possono trasformare aridi numeri in una storia d'impatto. A volte progetti o gruppi specifici potrebbero connettersi meglio ai giochi o alla Gamification e fornire un quadro più autentico.

Si tratta di uno strumento utile da considerare per rendere i giochi accessibili e divertenti, così che possano funzionare con molti tipi diversi di gruppi. Inoltre, possono essere particolarmente efficaci quando si dispone di un gruppo diviso e si desidera creare coesione, o se è necessario fornire un processo strutturato affinché le persone vengano coinvolte e integrate in un gruppo. Inoltre, forniscono alle persone un modo per condividere un'esperienza giocando insieme, oppure analizzando un problema da una prospettiva diversa e possono aiutare a creare nuovi stimoli e ispirazioni.

Ulteriori approfondimenti –

Digital games, developing democracies, and civic engagement: a study of games in Kenya and Nigeria by Jolene Fisher

Potential of Games in the Field of Urban Planning by Eszter Tóth

Making Democracy Fun: How Game Design Can Empower Citizens and Transform Politics Book by Josh Lerner

Capitolo 3 – Misurare l'Impatto con lo Storytelling Digitale

In questo capitolo ci concentreremo sulla misurazione dell'impatto attraverso l'utilizzo dello storytelling digitale. Lo Storytelling Digitale viene utilizzato per creare storie mediante strumenti digitali e multimediali quali foto, grafiche, file audio e video. Una storia digitale può assumere forme diverse, permettendoti di unire in modo coinvolgente vari media e creandone di nuovi.

Grazie all'interattività di una storia digitale, è possibile aiutare il pubblico ad essere maggiormente coinvolto in un argomento, incoraggiandoli a scoprire nuove prospettive, punti di vista, atteggiamenti e opinioni. Una storia digitale può aiutare il pubblico a comprendere meglio un argomento o un problema.

Raccogliere storie di esperienze vissute utilizzando gli strumenti digitali per misurare l'impatto, può essere un modo creativo e interessante di esplorare insieme a individui e gruppi diversi argomenti e problemi, e queste attività possono essere incorporate nel progetto o integrate nello svolgimento di un servizio.

Come usare le Storie digitali per misurare l'impatto?

Registrare le storie di esperienze vissute dalle persone utilizzando strumenti digitali, permette la raccolta di dati aneddotici importanti. Questo metodo può essere utilizzato per valutare come sta funzionando un servizio, un'organizzazione o un progetto e determinarne quindi l'impatto e il suo successo. Inoltre, può aiutare le persone che utilizzano il servizio a esprimere le proprie opinioni a riguardo.

Possano:

- Esprimere loro stesse dando voce alle loro preoccupazioni, opinioni, ecc.
- Ispirare gli altri attraverso la condivisione di storie di esperienze vissute.
- Connettersi con diversi gruppi di persone.
- Scoprire e unire più voci.

Queste informazioni permettono alle organizzazioni di riflettere sul proprio lavoro e capire su cosa devono concentrarsi per svilupparsi e migliorarsi.

È importante che le organizzazioni capiscano che determinare l'impatto non significa solo raggruppare storie di successo personale, e che per migliorare è necessario ascoltare storie di difficoltà, delusioni e problemi. Determinare il successo significa, quindi, capire cosa sta funzionando e cosa no.

L'utilizzo degli Strumenti Digitali per raccogliere storie che determinano l'impatto

Le organizzazioni e i loro team possono accedere ed usare gli strumenti digitali per collaborare e raccogliere informazioni. Gli strumenti digitali necessari per creare una digital story sono:

- Una fotocamera
- Un telefono
- O un tablet

per registrare video o audio. E un

- Computer

per archiviare ed eventualmente modificare il video o l'audio registrati.

Oggi questi strumenti sono facili da utilizzare, molte persone possono accedervi e conoscere le loro funzioni, quali la fotocamera e videocamera del telefono o del tablet. Ciò può essere vantaggioso per un'organizzazione che desidera raccogliere storie per scoprire come si stanno comportando e che tipo di impatto stanno avendo.

Diversi metodi di Storytelling Digitale

Storie personali

Investire nella capacità dell'organizzazione di trovare e condividere storie personali, può essere uno dei modi più solidi, convenienti e di effetto per comunicare e misurare l'impatto. Le storie personali possono aiutare a dare un volto umano ai dati quantitativi. Sono dinamiche e provocatorie in un modo che i numeri e i resoconti possono solo sperare di essere. Le storie personali degli individui aiutano a catturare e comunicare in modo più qualitativo, mentre le parole e i numeri da soli non possono farlo; una modalità che attrae l'essenza e l'impatto "non parlato" attraverso il colore, le espressioni facciali, i movimenti del corpo e l'inflessione vocale, appassionando, così, i cuori e le menti del pubblico allo stesso tempo. Le storie personali danno agli individui la possibilità di interagire e relazionarsi, aiutando a promuovere un senso di appartenenza e orgoglio negli stakeholders, rendendolo un modo efficace di rafforzare un progetto o un servizio.

Tuttavia, per misurare efficacemente l'impatto utilizzando le storie personali, è importante creare uno spazio dove i partecipanti o gli stakeholders si sentano a proprio agio quando si esprimono in maniera completamente onesta riguardo un progetto o un servizio. Pertanto, è fondamentale che l'ambiente in cui avviene la registrazione della storia sia uno spazio sicuro, così che la persona interessata possa raccontare in modo onesto cosa prova realmente.

Interviste riflessive

Un'intervista riflessiva è un metodo molto semplice in cui un partecipante si registra facendo delle riflessioni su qualcosa. Potrebbero essere riflessioni personali su un seminario, un incontro, un'attività, un servizio, un'organizzazione o un progetto.

I partecipanti raccontano:

- Ciò che gli è piaciuto
- Ciò che non gli è piaciuto
- Cosa è stato un successo
- Cosa può essere migliorato

Può essere registrato come un monologo dal partecipante o può essere registrato da qualcun altro.

Video partecipativi

Un video partecipativo è un metodo che può essere usato per coinvolgere un gruppo o una comunità nella definizione e creazione di un film. L'idea è quella di creare un video che sia estremamente accessibile, oltre che un ottimo modo per riunire le persone per esplorare problemi, esprimere preoccupazioni o semplicemente essere creativi e raccontare storie. Questo processo può essere davvero stimolante, perché permette a un gruppo o una comunità di vedere miglioramenti, e comunicare i propri bisogni e idee a coloro che prendono decisioni, o ad altri gruppi e comunità. Il video partecipativo può essere uno strumento molto efficace per coinvolgere e mobilitare le persone, aiutandole ad attuare le loro forme di sviluppo sostenibile basate sui bisogni locali.

Un video partecipativo può essere uno strumento potente perché è un'opportunità per i partecipanti, e per l'intera comunità, di misurare l'impatto dei bisogni e delle aspettative che probabilmente non sarebbero state espresse, permettendo invece agli individui di sperimentare altre posizioni all'interno del gruppo. Attraverso la co-creazione di un risultato comune, usando i video come strumento digitale, le persone sviluppano fiducia in loro stesse e la loro abilità nell'esprimere e condividere le proprie visioni, indipendentemente da età, genere, situazione o livello di educazione.

Condotto dai membri stessi di gruppi o comunità, il video partecipativo può essere un potente mezzo di monitoraggio e valutazione qualitativa. Le informazioni e le testimonianze raccolte e sperimentate nel video durante il processo, per natura endogena, costituiscono una visione dall'interno dei sentimenti della comunità e aiutano a sostenere la comunicazione trasparente, la sensibilizzazione e l'advocacy. Ecco un esempio di Video Partecipativo che utilizza la narrazione di esperienze vissute, [Link to Superwoman film.](#)

Storie di esperienze vissute

Per esperienze vissute si intendono le reali e personali esperienze di individui che definiscono la storia, condividendo le proprie prospettive riguardo un'esperienza della loro vita. L'esperienza vissuta è un metodo potente di narrazione perché fornisce a chi ascolta intuizioni e conoscenze più profonde, che gli individui hanno assimilato attraverso le esperienze e le scelte fatte durante la propria vita: una fonte preziosa di conoscenza. Per esempio, le persone con disabilità sono esperte riguardo le proprie condizioni, poiché conoscono profondamente e personalmente il loro stato e le implicazioni che si riversano su ogni aspetto della loro vita, ma non sempre hanno l'occasione di parlare di queste condizioni.

L'esperienza vissuta riflette una diversità di esperienze, varie e differenti. Non esiste un'unica esperienza, anche tra le persone che condividono un problema o una condizione comune. Quando gli individui possono condividere la propria storia, viene fornita una vastità di punti di vista, voci e prospettive. Questo consente alle storie di riflettere la vera diversità all'interno delle nostre comunità ampliando la nostra comprensione.

Linee guida per la sicurezza e la responsabilità

Lavorare con le persone e le loro storie di esperienza vissuta

La maggior parte delle organizzazioni che lavorano per supportare gli individui con problemi e necessità differenti, devono permettergli di potersi fidare e spesso è un processo che richiede molto tempo. Perciò è fondamentale che, quando si registrano e si raccolgono storie personali degli individui, con i loro pensieri, idee, opinioni e sentimenti, vengano valutate e curate attentamente dalle organizzazioni.

Seguire linee guida definite di sicurezza e responsabilità che sostengono la raccolta di storie, aiuterà le organizzazioni, i membri del gruppo e i partecipanti a stabilire pratiche sicure che incoraggeranno i partecipanti e i beneficiari a sentirsi al sicuro, e le organizzazioni ad essere affidabili.

1. Il consenso è estremamente importante quando si raccolgono le storie degli individui, soprattutto quelle di esperienze vissute. L'organizzazione o l'individuo responsabile della registrazione e della raccolta delle storie deve avere il consenso del narratore, poiché è un requisito legale. È fondamentale, però, anche l'elemento umano della fiducia. La maggior parte delle organizzazioni che lavorano per supportare gli individui necessitano affidabilità e ciò, come riportato nelle righe precedenti, è un processo che richiede molto tempo. Pertanto, è fondamentale che quando si registrano o archiviano le storie degli individui, con i loro pensieri, le idee, opinioni e sentimenti, vengano archiviate in sicurezza, e mostrate su piattaforme pubbliche solo se il narratore ha dato un consenso esplicito. Inoltre, è bene informare il narratore che può ritirare il consenso in qualsiasi momento.

2. Dati protetti; la storia, sia registrata con un audio, un video, o trascritta, deve essere protetta e tenuta al sicuro. Il narratore potrebbe aprirsi e raccontare storie private, quindi è fondamentale che i loro dati vengano tenuti al sicuro altrove, e che abbiano acconsentito la loro condivisione o diffusione.

3. Lo scopo e l'utilizzo della storia; i narratori devono sapere qual è lo scopo della raccolta della storia. Per cosa sarà usata? Chi la sentirà o la guarderà? Ciò dev'essere chiarito con gli individui prima che diano il consenso a raccontare la propria storia.

4. Onorare le volontà del narratore; è importante onorare le volontà dei narratori rispetto alla storia e su come viene raccontata.

Essere empatici; l'assistente o colui che fornisce la storia devono essere empatici con il narratore. Aiutarli a sentirsi sicuri nel condividere le loro storie assicurandosi che comprendano lo scopo dietro la condivisione e chiarendo come verrà utilizzata la loro storia.

Contrarietà a farsi filmare

Qualche volta il narratore potrebbe essere riluttante a farsi filmare e raccontare la sua storia. Ci sono molti modi per registrare le storie senza filmarli. Potrebbero:

- Trascrivere la propria storia
- Disegnare la propria storia
- Usare le foto per trasmettere i propri pensieri e sentimenti
- Trascriverla, mentre qualcun'altro la leggerà
- Si potrebbe registrare solo con audio e senza video

Se il facilitatore segue queste linee guida, allora il beneficiario si sentirà più al sicuro nell'essere coinvolto, perché avrà la certezza che le loro storie siano trattate con rispetto e considerate di valore.

Ci sono molti altri modi per aiutare a creare relazioni di qualità, basate sulla fiducia reciproca.

- Essere affidabili; fargli sapere che possono fidarsi.
- Essere trasparenti; la trasparenza è essenziale per costruire un rapporto di fiducia con le persone e comincia con una buona comunicazione.
- Essere proattivi; non aspettare che siano loro a venire da te, ma contattali di tanto in tanto e fagli sapere che sono sempre nei tuoi pensieri.
- Essere disponibili; dai il tuo tempo alle persone e fagli sapere che le stimi. Sii aperto e digli che vuoi esserci per loro.
- Essere autentici; sforzarsi di creare relazioni autentiche con le persone, basate sulla fiducia.

Attività con video e audio per misurare il cambiamento sociale

Quando raccontiamo una storia utilizzando gli strumenti digitali possiamo ricorrere a diversi format, come video, audio, immagini e testi. Di seguito alcuni diversi format che possono essere utilizzati.

Video

I video sono un'ottima idea per andare oltre lo scritto e l'orale e portare, invece, alla luce una storia in modo dinamico.

- Documentari; questa tipologia di video ti consente di riprendere ciò che sta accadendo nel mondo. Ciò può includere filmati di cose che accadono in tempo reale, nonché interviste con persone prima, durante o dopo il fatto.
- Vlog; I VLOG sono aggiornamenti regolari spesso registrati da una persona che parla direttamente alla telecamera. I VLOG sono popolari tra le persone che condividono le loro prospettive su argomenti interessanti.
- Vox pops; I Vox Pops sono come delle "teste parlanti", eccetto che le persone utilizzate nel video non sono coinvolte attivamente, ma sono persone casuali trovate per strada per avere una prospettiva autentica su un problema attuale. L'idea alla base è quella di testare la consapevolezza del pubblico, oltre a raccogliere informazioni importanti riguardo al sentimento generale della popolazione su determinate tematiche.

Quando si registrano dei video è importante tenere in considerazione alcuni aspetti fondamentali:

- L'ambiente; scegli un luogo che puoi controllare, modificando le luci e il suono di sottofondo
- Videocamera; ci sono diversi tipi di fotocamera, pensa a quello che per te è migliore
- Suono; scegli una location tranquilla con un suono minimal di sottofondo e usa un microfono
- Azione; quando si registra un video, ricordati di aspettare 10 secondi prima che l'interessato cominci a raccontare e non avere fretta di registrare.

Per aiutarti a familiarizzare con questi aspetti, abbiamo creato uno slideshow con una lista completa di suggerimenti, [che puoi trovare al seguente indirizzo](#)

Audio - Podcasts

Qualche volta la storia è maggiormente incentrata su un'ipotetica conversazione con l'ascoltatore. I podcast sono un ottimo modo per trattare una storia, condividere aneddoti che possono illustrare punti chiave della narrazione e instaurare una relazione con gli ascoltatori attraverso ospiti ed interviste. Se non te la senti di registrare un podcast da solo, una possibile soluzione è quella di contattare un conduttore di un podcast attuale o un conduttore radiofonico nella tua zona, che potrebbe essere interessato alla tua storia e lavorare con te come ospite.

Considerazioni finali

Questo capitolo ha trattato alcuni dei metodi e delle tecniche possibili riguardo l'utilizzo degli strumenti digitali per raccogliere le storie e misurarne l'impatto, dimostrando come possa essere un effettivo ed efficiente modo di raccogliere informazioni importanti su un progetto, un servizio o un'organizzazione. Inoltre, ha dimostrato quanto sia fondamentale che il narratore sia il cardine attorno al quale ruota il processo e che debba avere il pieno controllo del destino della propria storia.

Abbiamo creato una video guida che accompagna questa attività, [la puoi trovare qui](#).

Sitography

- <https://peoplesvoicemedia.co.uk/tool-for-cocreation/>
- https://media.nesta.org.uk/documents/uprising_guide_2014.pdf
- <https://narrativesofimpact.com/wp-content/uploads/2021/09/I01-v.3-Using-Digital-Storytelling-for-Impact-and-Change-Measurement-Report.pdf>
- <https://www.horizons-mag.ch/2020/09/03/the-power-of-images/>



Capitolo 4 – Metodi per Misurare L'impatto le Storie

Introduzione – la sfida di misurare l'impatto

La misurazione dell'impatto resta una sfida per molte organizzazioni, ma se approcciata in maniera creativa e innovativa, può essere un vantaggio e non un ostacolo. Molte organizzazioni hanno già raccolto informazioni che possono essere usate per misurare l'impatto, ma spesso non sono preparate, rischiando quindi di trascurare alcune intuizioni importanti, come ad esempio:

- Dimostrare il valore del proprio lavoro ai commissioner e finanziatori
- Imparare dalle attività – cosa funziona e cosa no
- Identificare le lacune nel tuo servizio, in ciò che offri e a chi lo stai offrendo.

Inoltre, una maniera più olistica e più efficace per farlo è quella di incorporare la misurazione dell'impatto nel workflow generale dell'intero gruppo. Questo migliorerà l'efficacia dell'organizzazione attraverso:

- Un aumento della conoscenza di misurazione dell'impatto all'interno del gruppo;
- Una maggiore consapevolezza dello scopo di misurare l'impatto ed un utilizzo effettivo da parte di tutti i membri dell'organizzazione;
- La creazione di un metodo olistico che migliori la pratica piuttosto che distruggerla

Per assicurarsi che l'approccio usato sia di successo è importante accertarsi che il metodo utilizzato sia specifico, facile e creativo.

In questo modo tutti i membri dello staff possono facilmente incorporarlo nel lavoro di tutti i giorni, comprendendone i vantaggi e dando la priorità alla misurazione dell'impatto come strumento fondamentale. L'utilizzo di un processo semplice e creativo aiuterà le organizzazioni ad affrontare questo compito, e usare una metodologia di storytelling lo renderà una tecnica molto più piacevole e significativa per la raccolta delle informazioni utili.

Punti chiave

Questo capitolo si concentra su alcuni metodi e attività differenti che misurano e presentano l'impatto utilizzando storie.

- Il metodo del "Cambiamento più significativo"
- La metodologia del Community Reporting
- L'Attività "Storie di un viaggio"

IL METODO DI CAMBIAMENTO PIÙ SIGNIFICATIVO

Il Metodo di Cambiamento più Significativo (MCS) è una tecnica di partecipazione, e un metodo qualitativo di valutazione e monitoraggio, che utilizza lo storytelling come fondamento. È stato originariamente progettato per monitorare l'impatto invece che l'approccio di valutazione; perciò, è un buon metodo per misurare l'impatto con lo storytelling. Inoltre, può essere un modo efficace per scoprire eventuali risultati involontari e far conoscere le storie di successo a coloro che prendono decisioni; e può aiutare a riconoscere qualsiasi credenza o valore che le diverse parti possono avere. Questa tecnica è stata fondata da Rick Davies, un consulente indipendente di monitoraggio e valutazione, mentre lavorava in una ONG in un programma di partecipazione multiforme, in Bangladesh.

Osservazione del processo

Le "Storie di Cambiamento Significative" vengono raccolte dai partecipanti e successivamente affidate a una gerarchia manageriale, e valutate da persone appropriate. Quindi, esaminano il loro significato nel determinare il cambiamento e cercano prove che sosterranno tale cambiamento. Vengono poi messe in luce le storie più importanti dalla maggioranza delle parti interessate.

Sostanzialmente il progetto coinvolge:

1. La raccolta di storie significative provenienti da un livello base;
2. La selezione sistematica, fatta dallo staff, della maggior parte di queste storie;
3. Lo staff e le parti interessate coinvolte inizialmente nella ricerca dell'impatto del processo.

Una volta che il cambiamento è stato individuato, alcune persone insieme:

1. Leggono le storie ad alta voce;
2. Hanno regolari discussioni riguardo il valore di questi cambiamenti.

Quando la tecnica è stata implementata con successo, il gruppo intero comincerà a spostare l'attenzione sull'impatto del programma.

Punti di forza e debolezza

Prima di applicare questo metodo è importante considerare i punti di forza e debolezza dell'approccio. Lo scopo principale del processo è la possibilità di creare scambi vivaci tra le parti interessate e i partecipanti selezionati; e di aiutare l'organizzazione a considerare alcune domande.

- Cosa vuole davvero ottenere un programma/progetto/servizio?
- Quali sono i risultati più stimati del programma tra i beneficiari (e le parti interessate)?
- Cosa dovrebbe rimanere lo stesso e come dovrebbe essere adattato o migliorato?

Mettere le storie di esperienze vissute al centro della valutazione e della revisione, è una strategia potente specialmente per le organizzazioni incentrate sulla persona. Le evidenti carenze del metodo sono un pregiudizio. Bisogna prestare particolare attenzione ai pregiudizi prima di cominciare il processo e decidere come applicare il metodo e prevenire qualsiasi tipo di preconcetto.

Punti di forza e debolezza

Prima di applicare questo metodo è importante considerare i punti di forza e debolezza dell'approccio.

Punti di forza	Punti di debolezza
Fornire evidenze che possono supportare le valutazioni dei processi, procedimenti, servizi, ecc.	La selezione della storia è soggettiva e può essere influenzata dai pregiudizi. Scelta perché si adatta alla visione dell'organizzazione e all'interesse delle persone.
Mettere le storie di esperienze vissute al centro della valutazione e revisione.	Le persone che hanno maggiore fiducia in se stesse possono dominare il processo di storytelling.
Può aiutare a cambiare il ruolo dei beneficiari dall'essere dei destinatari passivi al diventare auto-diretti, abilitando i partecipanti ad influire sul cambiamento dell'organizzazione.	Votare durante il processo di selezione potrebbe soffocare le opinioni della minoranza.
Può influenzare le valutazioni delle parti interessate, comprendendo lo staff dentro l'organizzazione	La natura della domanda, e chiedere a proposito del cambiamento più significativo, potrebbe significare che le storie che sono raccolte sono quelle di successo.
Il processo può essere adattato per fermare i pregiudizi.	

Lo scopo principale del processo è la possibilità di creare scambi vivaci tra le parti interessate e i partecipanti selezionati; e di aiutare l'organizzazione a considerare alcune domande:

- Cosa vuole davvero ottenere un programma/progetto/servizio?
- Quali sono i risultati più stimati del programma tra i beneficiari (e le parti interessate)?
- Cosa dovrebbe rimanere lo stesso e come dovrebbe essere adattato o migliorato?

Mettere le storie di esperienze vissute al centro della valutazione e della revisione, è una strategia potente specialmente per le organizzazioni incentrate sulla persona. Le evidenti carenze del metodo sono un pregiudizio.

Bisogna prestare particolare attenzione ai pregiudizi prima di cominciare il processo e decidere come applicare il metodo e prevenire qualsiasi tipo di preconcetto.

MCS è più usato:

- Quando non è possibile prevedere nel dettaglio o con certezza quale sarà il risultato
- Dove variano i risultati tra i beneficiari
- Dove non ci sono punti di incontro tra le parti interessate riguardo i risultati più importanti
- Dove è previsto che gli interventi siano maggiormente partecipativi, comprese le forme di monitoraggio e valutazione dei risultati.

La puoi trovare qui [Most Significant Change](#)

Cosa permette a MCS di funzionare bene?

- È necessaria una cultura di comprensione all'interno dell'organizzazione che accetta i fallimenti
- Coloro che raccolgono la storia devono avere buone capacità di facilitazione, assicurando che ogni voce sia ascoltata, e sia attento ai pregiudizi in modo da evitarli
- Un tempo adeguato è necessario per gestire i vari cicli dell'approccio. MCS prende tempo. Un'analisi corretta necessita di tempo e richiede un plan avanzato del progetto e infrastrutture
- Dev'esserci impegno da parte del senior management

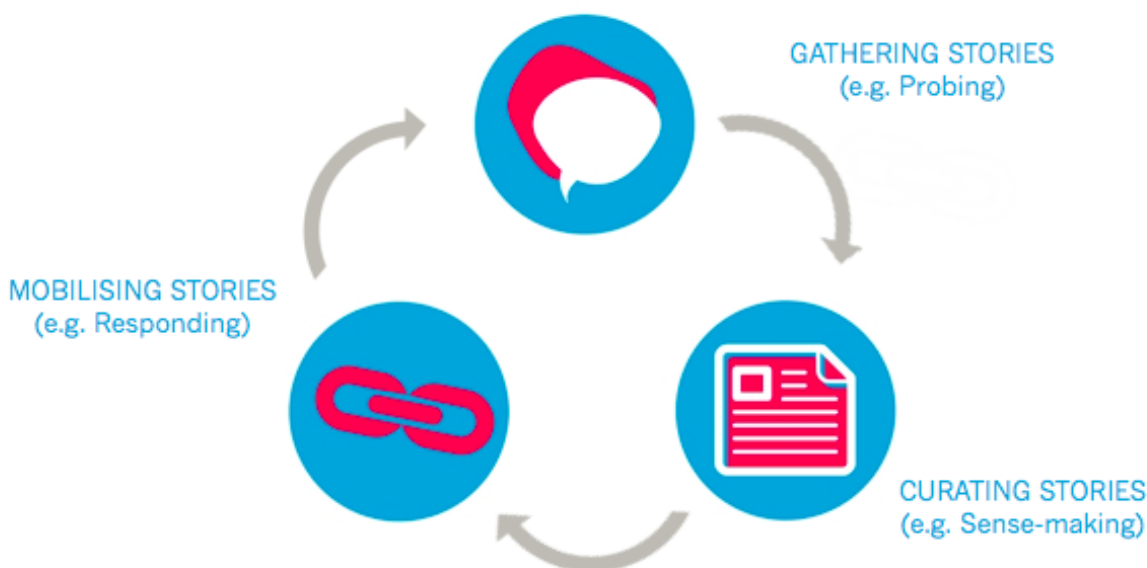
METODOLOGIA DEL COMMUNITY REPORTING

Originato nel 2007, il community reporting è stato sviluppato in Europa come un approccio metodologico misto per potenziare la partecipazione dei cittadini nella ricerca, politica, sviluppo dei servizi, e processi di decisione. Utilizza il digitale, e tecnologie portatili per supportare le persone nel racconto delle loro storie, e a suo modo per gli approcci peer-to-peer. Connette queste storie con le persone, i gruppi e le organizzazioni che possono ricorrere alle proprie intuizioni per creare un cambiamento sociale positivo.

Centrale al community reporting è la credenza che le persone stanno raccontando storie autentiche riguardo la loro esperienza vissuta, offrendo una comprensione preziosa delle loro vite.

Il community reporting ha tre distinte componenti:

- La raccolta di storie
- La cura delle storie
- La mobilitazione delle storie



Osservazione del processo

Il community reporting utilizza metodi peer-to-peer che combattono qualsiasi restrizione gerarchica, permettendo così alle persone di aprirsi e parlare onestamente delle proprie esperienze di vita. Dopo che le storie vengono raccolte, i partecipanti devono attraversare una fase di consapevolezza, nel quale ascoltando le storie capiscono ciò che è stato detto, mettendo in luce i punti chiave e le conclusioni.

Dopodiché decidono cosa vogliono fare con i punti chiave e le conclusioni:

- Come vorrebbero mobilitarli?
- Porre delle domande su chi vorrebbero che ascoltassero le storie?
- Quale impatto vogliono che abbiano le storie?
- Come vengono presentate le storie? Nei film, campagne di social media, podcast, dibattiti, ecc.

Il processo impiega un approccio responsabile alla pratica dello storytelling. Ciò aiuta ad assicurare un livello di consistenza all'interno della pratica del community reporting e del modo in cui viene implementata, e mette online e offline la sicurezza delle persone. Attraverso questo processo i partecipanti diventano la chiave nella gestione dello stesso, e diventano centrali nei riscontri; perciò, può essere un modo efficace di coinvolgere attivamente i partecipanti dentro il processo di misurazione dell'impatto.

Punti di forza e di debolezza

Prima di applicare questa metodologia è importante considerare i punti di forza e di debolezza dell'approccio.

Punti di forza	Punti di debolezza
<p>Fornire evidenze che possono supportare le valutazioni dei processi, procedimenti, servizi, ecc.</p>	<p>La selezione della storia è soggettiva e può essere influenzata dai pregiudizi. Scelta perché si adatta alla visione dell'organizzazione e all'interesse delle persone.</p>
<p>Mettere le storie di esperienze vissute al centro della valutazione e revisione.</p>	<p>Le persone che hanno maggiore fiducia in se stesse possono dominare il processo di storytelling.</p>
<p>Può aiutare a cambiare il ruolo dei beneficiari dall'essere dei destinatari passivi al diventare auto-diretti, abilitando i partecipanti ad influire sul cambiamento dell'organizzazione.</p>	<p>Votare durante il processo di selezione potrebbe soffocare le opinioni della minoranza.</p>
<p>Può influenzare le valutazioni delle parti interessate, comprendendo lo staff dentro l'organizzazione</p>	<p>La natura della domanda, e chiedere a proposito del cambiamento più significativo, potrebbe significare che le storie raccolte sono quelle di successo.</p>
<p>Il processo può essere adattato per fermare i pregiudizi.</p>	

Imparare dalle storie

È importante pensare a come lavorerai con ciò che hai appreso dalle storie, per informare cosa stai facendo e come viene misurato l'impatto. Se le persone condividono le storie e non vedono il modo in cui i servizi stanno utilizzando quelle esperienze per imparare qualcosa e progredire, potrebbe allontanarle dalla voglia di condividere le proprie esperienze nel futuro.

Cosa permette al community reporting di lavorare bene?

- È necessaria una cultura all'interno dell'organizzazione che accetti imprevisti e fallimenti
- Coloro che raccolgono le storie devono avere eccellenti capacità di facilitazione che mostrano il valore della storia, i narratori, espongono una pratica sicura e avviano i risultati
- Un tempo adeguato è necessario per applicare il metodo. A seconda del progetto, della formazione, la raccolta delle storie richiede tempo
- Ci deve essere un forte consenso da parte dell'alta dirigenza.

ATTIVITÀ DELLE STORIE DI VIAGGIO

L'attività delle storie di viaggio è un modo interessante e creativo di registrare e misurare l'impatto, utilizzando la struttura di una serie narrativa di eventi.

Un viaggio può essere fisico in termini di una persona o di un gruppo che si sposta da un posto all'altro. Può essere un processo di auto-scoperta dove ognuno sperimenta cambiamenti o sviluppi personali. O può essere una storia su come un progetto si è evoluto da un'idea a una realtà, o un misto di tutti questi.

Ognuno sperimenta il viaggio come parte della propria storia e perciò le persone possono facilmente relazionarsi con le storie di viaggi di altre persone. Utilizzare la storia di un viaggio come metodo di misurazione dell'impatto fa riflettere sulle distanze percorse:

- Da dove sono partiti
- Cosa hanno trovato lungo la strada
- La fine del viaggio o dove sono ora e la direzione futura

Le storie di viaggio misurano l'impatto in modo personale e riflessivo, rendendo questo metodo molto empatico. Pertanto, questo metodo può essere usato per misurare l'impatto di un particolare problema, progetto o servizio.

Ecco un [video guida](#) che accompagna questa attività.

Attività pratica - L'attività di storie di viaggio

Applicalo nel seguente modo.

Chiedi ai partecipanti di rispondere alle seguenti domande. La risposta può essere scritta o disegnata. Cerca le fonti nell'appendice.

1. Il mondo ordinario: com'era il tuo mondo prima del viaggio?
2. I primi passi: cosa ha dato inizio al viaggio?
3. Pensieri iniziali: cosa hai provato o pensato all'inizio?
4. Sfide: quali problemi o barriere hai incontrato? E come li hai superati?
5. La ricompensa/il futuro: che risultati positivi hai ottenuto? Dove andrai dopo?

Punti di forza	Punti di debolezza
Personalità ed empatici.	Potrebbe aver bisogno di maggiore supporto nel caso di trauma passati.
Semplice e facile da seguire.	La persona può non aver ricevuto nessuna ricompensa o risoluzione. In questo caso il facilitatore avrà bisogno di usare un approccio basato sui punti di forza e aiutare la persona a cercare elementi positivi della loro presente situazione.
Facile da applicare molte situazioni.	
Il lasso di tempo è flessibile. Può essere utilizzata durante una sessione per un lungo periodo per accertare i progressi di qualcuno.	
Può essere disegnata per le persone con barriere linguistiche.	
Può essere usata per individui o in un'attività di gruppo.	
Può essere usata online.	

Che cosa permette alle storie di viaggio di funzionare bene?

- Coloro che raccolgono le storie devono avere buone capacità di facilitazione e competenze interpersonali. A seconda del gruppo o dell'individuo con cui stanno lavorando potrebbero essere trattati argomenti molto personali, temi o problemi che tornano in superficie, e il facilitatore avrà bisogno di essere preparato dando un supporto adeguato.
- E' necessario concedere del tempo per applicare il metodo così che gli individui possono esplorare il loro passato e un possibile futuro.

Può essere usato individualmente o in gruppo, ed è un buono modo per permettere al gruppo di affrontare un problema o un evento che è appena accaduto e che li ha influenzati. Per esempio, il Covid. Le persone possono trovare spunti comuni su temi, pensieri, sentimenti o eventi della propria vita.

Può essere usato come un'attività sistematica possibilmente all'inizio o alla fine del progetto, o proprio in entrambi per ottenere intuizioni che permettono di vedere quale impatto il progetto/servizio ha avuto sull'individuo o il gruppo. O può essere usato continuamente durante il progetto/servizio.

Sommario

Quando si utilizzano le storie come metodo di misurazione dell'impatto, è importante che siano significative e utili per coloro che le usano, e fare in modo che funzionino nella tua organizzazione. Perché questo accada, assicurati che sia specifico, facile e creativo.

Specifiche

È fondamentale avere un framework con cui lavorare e che includa indicatori di qualità, poiché aiuterà a mantenere il focus su ciò che si vuole imparare e avere delle specifiche di contro da determinare. Per svolgere delle effettive misurazioni dell'impatto, è essenziale concentrarsi su questi parametri prima di raccogliere storie.

Gli indicatori di qualità possono includere:

- Inclusione
- Creatività
- Cambiamento sociale
- Sicurezza
- Accessibilità
- Apprendimento

E ce ne sono molte altre specifiche per la tua organizzazione, i servizi che vuoi fornire e per il lavoro che svolgi.

Inoltre, assicurati che i metodi vengano scelti, adattati o disegnati, in base al gruppo target; oppure che vengano creati insieme ai gruppi stessi con domande ben pensate e progettate per scoprire l'impatto.

Facile

I metodi non devono essere complicati, ma facili all'accesso e all'utilizzo per il gruppo e i partecipanti/beneficiari. La semplicità e la facilità del metodo è importante sia per lo staff che per i partecipanti/beneficiari: spesso i membri, i facilitatori e chi di supporto hanno già un grosso carico di lavoro, quindi mantenere metodi semplici e facili all'uso farà in modo che lo staff sia incentivato ad usarli.

Creatività

Fare uso della creatività per raccogliere storie manterrà le persone coinvolte e darà loro la possibilità di essere onesti o di esprimere sentimenti che potrebbero non saper spiegare a parole. Lo storytelling creativo rende il processo più accessibile per coloro cui il linguaggio non è la prima forma di comunicazione, o per cui la lingua è una barriera. La creatività può aiutare a scoprire cose che non ti aspettavi perché i mezzi creativi come l'arte, la fotografia o la poesia, permettono alle persone di esprimersi in modi diversi da quelli convenzionali e che spesso sono più profondi e significativi.



Further Reading

https://cosie.turkuamk.fi/uploads/2021/05/412fb459-lived_experience_toolkit_final.pdf

'The Most Significant Change' (MSC) Technique: A Guide to its Use" by Rick Davies and Jess Dart, 2005. If you only want to read one document, read this.

A Dialogical, Story-Based Evaluation Tool: The Most Significant Change Technique. Dart J and Davies R (2003) American Journal of Evaluation 24(2): 137–155. DOI: 10.1177/109821400302400202. The first published journal article on MSC

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

APPENDICE

1. Incontri Collettivi – descrizione e manifesto.
2. Giochi e attività creativi per aiutare a co-progettare un quadro di misurazione dell'impatto.
3. Dati per l'attività Hackathon nel capitolo 2.
4. Foglio di risorse per le storie di viaggio dal capitolo 4.
5. Comunità Attività di reporting che misurano l'impatto.

1. Manifesto Collective encounters

Collective Encounters è un'organizzazione artistica professionale, specializzata in teatro per il cambiamento sociale attraverso la pratica collaborativa a Liverpool, nel Regno Unito. Usano il teatro per coinvolgere coloro che sono ai margini della società, raccontando storie mai sentite e affrontando le preoccupazioni locali, nazionali e internazionali del nostro tempo.

Il Manifesto dell'azienda è stato scritto in collaborazione con la community di Collective Encounters nel 2018.

Quality Indicators - Collective Encounters Theatre for Social Change



Gli indicatori di qualità dei collective encounters sono nati dal loro manifesto e dal gruppo consultivo partecipativo. Sono i seguenti:

Il lavoro che dovrebbero fare è il seguente:

- Inclusivo e pertinente
- Reattivo e collaborativo
- Creativo
- Impegnativo e provocatorio
- Potenziamento
- Evolutivo

Misurano l'impatto ottenuto sulla base di questi indicatori; sviluppano domande che consentono alle persone di parlare di queste qualità.

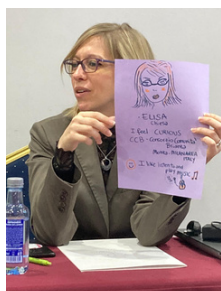
Quando pianificano i progetti, utilizzano gli indicatori di qualità come guida, chiedendosi come verrà realizzato il progetto per garantire che vengano raggiunti.

2. Giochi e attività creative che permettono di co-progettare un framework di determinazione dell'impatto

Giochi ed esercizi creativi che:

- Aiutano le persone a trovare la loro voce;
- aiutano le persone ad esprimersi;
- aiutano a trovare le domande giuste;
- incoraggiano l'ascolto attivo;
- co-creano progetti;
- valutano sessioni/servizi/attività.
- e possono essere utilizzati per sviluppare un quadro per misurare l'impatto.

Attività e tempo	Capisci I tuoi sentimenti, Un "ritratto" per condividere le informazioni (15 min)
Scopo	Per cominciare, aiuta le persone a pensare in modo creativo; trova un modo creativo per convincerle a condividere i propri sentimenti e le informazioni su se stesse.
Materiale	Penne/pastelli e carta
Regole	Ogni persona riceve carta e penna, gli viene chiesto di disegnare un'immagine di sé stesso, di scrivere un fatto casuale su se stesso e cosa prova. Una volta che le persone hanno finito i loro disegni, chiedi loro di condividerli nel gruppo. Se possibile, è bene metterli sul muro, decorando lo spazio e facendo sentire il gruppo in un luogo sicuro e familiare.
Note	Questo è un ottimo modo in cui tu, il facilitatore, puoi valutare quanto sono sicure le persone nell'uscire dalle loro zone di comfort. Offre un punto di discussione per le persone e pone la creatività al centro della sessione fin dall'inizio.



Attività e tempo	Cerchi concentrici (10 – 15 mins)
Scopo	Incoraggiare l'ascolto attivo e convincere le persone a condividere il proprio pensiero, sentimenti e idee in modo sicuro e positivo.
Materiale	Una sedia per partecipante
Regole	<p>Chiedi alle persone di trovare un partner. Quando le persone sono in coppia, chiedi loro di sedersi uno di fronte all'altro formando due cerchi.</p> <p>Spiega che questo è un esercizio per parlare e ascoltare; poi scegli quale gruppo inizierà e dai loro un argomento di cui parlare.</p> <p>Il facilitatore deve ricordare agli altri partecipanti che possono solo ascoltare. Il facilitatore fissa un limite di tempo e l'esercizio ha inizio.</p> <p>Allo scadere del tempo il facilitatore chiede a coloro che stavano ascoltando di parlare dello stesso argomento e, viceversa, a coloro che stavano parlando di ascoltare.</p> <p>Dopo che questo abbinamento è terminato, il facilitatore chiede loro di ringraziarsi a vicenda per la condivisione e in seguito il facilitatore prende uno dei cerchi alzandolo, e si muove intorno per formare nuove coppie.</p> <p>Questa volta è bene invertire l'ordine in modo che le persone che hanno parlato per prime ora ascoltino e, viceversa, le persone che hanno ascoltato ora parlino; quindi, dai loro un nuovo argomento di cui parlare e così si continua.</p> <p>Per esplorare la misurazione dell'impatto e porre le domande giuste, chiedi al gruppo di parlare di: un progetto che hanno facilitato o a cui hanno partecipato, e che ha avuto successo; di come porre le domande giuste; e di come capire i sentimenti delle persone.</p> <p>Puoi utilizzare un'intera gamma di domande nei workshop, spesso è meglio iniziare con domande facili a cui rispondere sulle esperienze delle persone, e passare poi ad argomenti più tecnici/basati su problemi.</p> <p>È una buona idea avere diverse domande già pronte e selezionare quelle più rilevanti per il gruppo; 2 round di questo saranno sufficienti per esplorare un problema.</p> <p>Se vuoi far emergere l'apprendimento, chiedi alle persone di condividere i loro pensieri/idee/osservazioni nel gruppo una volta terminata la sessione.</p> <p>Puoi ricorrere ai post-it dove le persone possono scrivere le loro osservazioni sull'ascolto e sulla formulazione delle domande.</p>
Notes	Questo è un buon esercizio per focalizzare un gruppo su un problema, aiutandolo a sviluppare capacità di ascolto e aumentando la fiducia nel parlare. È ottimo da utilizzare per la valutazione, in quanto fa parlare le persone del progetto in privato e quindi è possibile incentivare la condivisione direttamente dal cerchio. È anche utile nella fase di ideazione di un progetto, permettendo così la collaborazione.



Cerchi concentrici

Attività e tempo	Il valore Y (10 minuti)
Scopo	<p>Convincere il gruppo a fornire un riscontro al facilitatore su ciò che gli è piaciuto, ciò che non gli è piaciuto e pensare a ciò che ha imparato. Questo è utile anche per i rapporti.</p>
Materiale	<p>Carta o lavagna e pennarelli</p>
Regole	<p>Su un grande pezzo di carta disegna una Y capovolta, in una delle grandi sezioni superiori disegna una faccia felice, nell'altra disegna una faccia triste e nella parte inferiore più piccola disegna una lampadina.</p> <p>La faccina felice rappresenta i sentimenti positivi, le cose che le persone hanno apprezzato della giornata/attività/sessione e gli esercizi e le attività che manterrebbero o che apprezzerebbero di più.</p> <p>I sentimenti negativi del volto triste sono ciò che le persone non hanno apprezzato della giornata / attività / sessione, e le cose che farebbero diversamente la prossima volta.</p> <p>La lampadina riguarda ciò che le persone hanno imparato. Quindi chiedi alle persone cosa gli è piaciuto e cosa manterrebbero se volessero fare di nuovo la sessione, ciò può essere fatto girando intorno al cerchio a turno, o da persone che espongono i propri pensieri come in una sessione di brainstorming.</p> <p>Mentre le persone condividono, scrivi ciò che stanno dicendo negli spazi pertinenti sul foglio.</p> <p>Se più di una persona fa lo stesso commento, disegna una stella accanto alla parola in modo da poter verificare che più di una persona l'ha pensata.</p> <p>Per la faccia triste, un buon modo per inquadrare la domanda è "Cosa faresti diversamente la prossima volta?", poiché i gruppi sono spesso riluttanti a dire cose negative.</p> <p>Quindi chiedi alle persone cosa hanno imparato o trarranno vantaggio dalla sessione. È importante sviluppare una cultura della valutazione in gruppo, affinché le persone imparino a criticare in modo costruttivo i processi in cui sono coinvolte.</p>
Note	<p>Se non disponi di un foglio grande, puoi utilizzare un foglio A4 scrivendo tu, il facilitatore, ciò che viene condiviso o chiedendo alle persone di creare la propria valutazione individuale "Y".</p>

Attività e tempo	Esplorare gli indicatori di qualità in modo creativo (45 mins)
Scopo	Per vedere come potresti usare la creatività per convincere i partecipanti a esplorare e condividere pensieri sugli indicatori di qualità.
Materiale	Carta e penne.
Regole	In piccoli gruppi, chiedi alle persone di scegliere un indicatore di qualità, quando ne hanno concordato uno, chiedi loro di formulare tre domande al riguardo. Ad esempio, l'indicatore di qualità potrebbe essere la voce delle persone che viene ascoltata. Le tre domande, invece, potrebbero essere: Hai avuto l'opportunità di condividere le tue opinioni? Anche le tue idee sono state ascoltate? In che modo le persone sono state incoraggiate a condividere idee?
Note	Questo è un modo per testare le domande che stai ponendo; consente alle persone di esplorare in modo creativo.

Attività etempo	Poesie per esaminarsi ed esaminare 15 - 30 min per ogni poesia a seconda del gruppo
Scopo	Affinché le persone siano in grado di esprimere come si sentono attraverso le parole, la poesia deve essere sciolta e non è necessario fare rime.
Materiale	Penne e carta. Oppure, se ci sono barriere di alfabetizzazione, può essere eseguito verbalmente, registrando sui telefoni e riascoltando.
Regole	Chiedi a ogni persona di scrivere, o registrare, le parole che esprimono riguardo a come si sentono all'inizio della sessione e poi prenditi del tempo per ripeterle di nuovo alla fine della sessione. Questo è un modo molto creativo per le persone di "aprirsi" e condividere i propri sentimenti, e può aiutare le persone a vedere come la sessione potrebbe averle influenzate e in che modo. Questo può anche essere fatto come una poesia collettiva, dove le parole di tutti vengono utilizzate. A turno, alle persone viene chiesto di contribuire con una frase; queste frasi vengono scritte; quando tutti hanno avuto voce in capitolo, il facilitatore può ordinarle in una poesia. Le poesie vengono quindi lette nella stanza.
Note	Questo è un ottimo modo per misurare l'impatto e può essere utilizzato durante un servizio o un progetto. Le persone spesso dicono di più quando possono usare la loro immaginazione in modo creativo rispetto a quando vengono sottoposte a domande.

3. Dati per l'attività di hackathon nel capitolo 2

I dati riportati di seguito sono stati utilizzati in un'attività di hackathon nell'ambito della formazione Narratives of Impact svoltasi a Valladolid, in Spagna, nel marzo '22.

SDG 2 - Zero Hunger

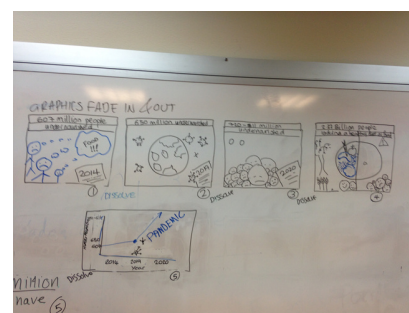
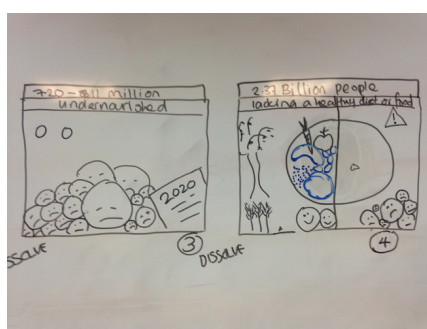
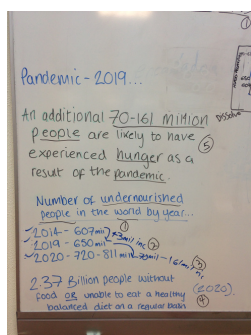
Worldwide, an additional 70–161 million people are likely to have experienced hunger as a result of the pandemic in 2020

Number of undernourished people in the world

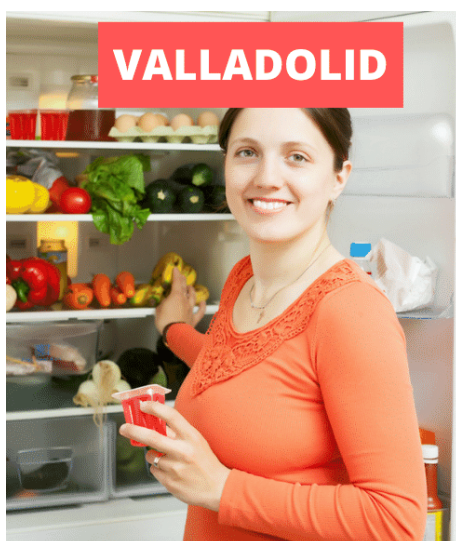
2014 - 607 mln
2019 - 650 mln
2020 - 720-811 mln

2.37 billion people are without food or unable to eat a healthy balanced diet on a regular basis (2020)

Dai dati i gruppi hanno prodotto uno storyboard (vedi foto) per un video,



e una presentazione che potete [trovare qui](#).



4. FOGLIO DELLE RISORSE SULLE STORIE DI VIAGGIO QUI.

Double click

IMPACT STORYTELLING - JOURNEY STORIES

Telling the story of a journey is a good way to find out what impact a process, project or service has had upon a person. A journey can be physical in terms of a person or people making their way from one place to another, it can

be a process of self-discovery, it can be story of how a project moved from an idea to a reality or a mixture of all of these.

This activity can be very accessible for people to use because we have been on journeys as part of our life

stories

and therefore people can easily relate to the idea of being on a journey.

This activity can be used as a guide throughout a process, project, or service. At the beginning through to the end

What You Need to Do:

people can review their development as they go. Or it can be used at the end of the process, project, or service to review the process on the next page, map out in pictures or words your own journey story.

1. **The Ordinary World:** *What was your world like before the journey?*
2. **The First Steps:** *What started or initiated the journey?*
3. **Initial Thoughts:** *What did you think and feel at the start?*
4. **Challenges:** *What problems or barriers have you encountered? How were they overcome?*
5. **The Reward/Future:** *What was positive outcome/ achievement? Where are you going next?*



5. Semplici attività di reporting della comunità che misurano l'impatto.

ATTIVITÀ UNO: SNAPCHAT STORIES

Le storie di snapchat raccolgono le prospettive e le esperienze delle persone in modo veloce. C'è una sola domanda e può essere un buon metodo introduttivo all'attività di storytelling.

- Scegli un argomento pertinente al tuo contesto (es. Determinazione impatto)
- Lavora con i narratori per sviluppare una domanda aperta basata su questo argomento (es. Come ti ha influenzato il progetto/servizio/programma? Cos'hai imparato da questa esperienza?)
- Crea uno spazio in cui le persone possano condividere le loro risposte con te. Potresti pensare a come registrare queste storie per un'attività futura. Alcune idee potrebbero essere: le persone scrivono le loro risposte su dei post-it e le condividono su una lavagna, per poi fotografarle; le persone possono registrare le loro risposte con un video breve e con lo smartphone.

La prossima attività seguente è un metodo con cui lavorare con le storie per creare un cambiamento.

ATTIVITÀ 2: IL DIALOGO NELLA STORIA

Il dialogo nella storia, basato sul lavoro di Labonte e Feather (1996) è un modo per lavorare con le esperienze vissute, uno strumento pratico per l'apprendimento e il cambiamento.

Aiuterà nei seguenti modo:

- Ascoltare attivamente le esperienze delle persone
- Connettersi con le esperienze degli altri e relazionarle alle nostre esperienze
- Pensare a cosa abbiamo imparato dagli altri e quali azioni future intraprendere

Per fare questa attività, dovresti:

1. Creare un gruppo di persone che vorresti si lasciassero influenzare dalle storie raccolte
2. Mostrare una storia, o un estratto. Potresti farlo chiedendo alle persone di leggere storie, guardare foto o ascoltare registrazioni di video o audio
3. Quando le persone hanno visto la storia, dovresti chiedergli di identificare il messaggio chiave all'interno. Potresti chiedergli di farlo verbalmente o scrivendo, condividendo poi i pensieri con ognuno.
4. Dovresti chiedergli di condividere come le storie risuonano o si relazionano con le loro esperienze. Ancora, potresti chiedergli di farlo verbalmente o scrivendo, condividendo poi i loro pensieri con ognuno
5. Dovresti chiedere al gruppo di identificare quali sono i punti chiave delle storie in merito al servizio/contesto in cui stai lavorando e come questo tipo di apprendimento possa essere utilizzato. Ancora, potresti chiedergli di farlo verbalmente o scrivendo, condividendo poi i loro pensieri con ognuno
6. Infine, dovresti chiedere a tutti nel gruppo di identificare un'azione che possono compiere nell'immediato per mettere in pratica ciò che hanno appreso. Qui, dovresti evidenziare come tutti noi abbiamo questo potere (anche se piccolo). Ancora, potresti chiedergli di farlo verbalmente o scrivendo, condividendo poi i loro pensieri con ognuno.



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

