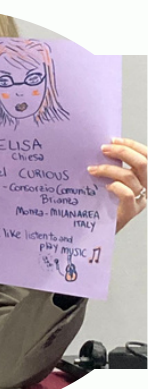


Narracje wpływu

Narzędziownik

Wykorzystanie storytellingu jako narzędzia do pomiaru wpływu

Ten zestaw narzędzi i towarzyszące mu wideo są przeznaczone dla organizacji, osób i zespołów do wykorzystania storytellingu jako metody pomiaru wpływu.



ZESTAW NARZĘDZI

Wstęp

Rozdział 1 - Praca z ludźmi i wykorzystanie storytellingu do mierzenia wpływu

Rozdział 2 - Wykorzystanie gier do tworzenia i mierzenia wpływu

Rozdział 3 - Mierzenie wpływu za pomocą cyfrowych historii

Rozdział 4 - Metody mierzenia wpływu za pomocą storytellingu.

ZAŁĄCZNIK

1. Collective Encounters - opis i manifest.
2. Kreatywne gry i aktywności pomagające w projektowaniu ram mierzenia wpływu.
3. Dane dla aktywności Hackathon w rozdziale 2.
4. Arkusz zasobów Journey Stories z rozdziału 4.
5. Aktywności raportowania społeczności, które mierzą wpływ z rozdziału 4.

WSTĘP



Wykorzystanie storytellingu do mierzenia wpływu jest kreatywnym sposobem angażowania ludzi w proces ewaluacji i uczenia się. Historie są przydatnym narzędziem do pomocy w zobaczeniu, co działa i co trzeba poprawić. Storytelling może być cennym sposobem zbierania ważnych danych i dzielenia się nimi w interesujący sposób. Wykorzystanie różnych metod opowiadania historii może pomóc ludziom w zaangażowaniu się w proces zbierania danych i uczenia się, poprawić włączenie i dostępność oraz zainteresowanie i zaangażowanie.

Ten zestaw narzędzi i towarzyszące mu filmy instruktażowe są przeznaczone dla organizacji, osób i zespołów, którzy chcą wykorzystać storytelling do mierzenia wpływu.

Do tego rozdziału dołączony jest przewodnik wideo. [Można go znaleźć tutaj.](#)

Zestaw narzędzi podzielony jest na następujące rozdziały:

Rozdział 1 - Praca z ludźmi i wykorzystanie storytellingu do mierzenia wpływu. Rozdział zawiera informacje na temat pracy z konkretnymi grupami ludzi i wykorzystania historii do mierzenia wpływu.

Rozdział 2 - Wykorzystanie gier do tworzenia i mierzenia wpływu. W rozdziale omówione są metody gier, w tym hackathon, który przekształca dane i statystyki, w wizualne historie.

Rozdział 3 - Mierzenie wpływu za pomocą cyfrowych historii. Opisuje, jak można wykorzystać narzędzia cyfrowe, takie jak telefony, tablety, kamery wideo, itp., aby pomóc w nagrywaniu historii mierzących wpływ.

Rozdział 4 - Metody mierzenia wpływu za pomocą storytellingu. Rozdział przedstawia metody i aktywności, które można wykorzystać do mierzenia wpływu, łącząc się z opowiadaniem historii.

Każdy rozdział jest opatrzony filmowym przewodnikiem, który ułatwia zrozumienie materiału i umożliwia zastosowanie go w praktyce.

KREATYWNE PODEJŚCIE

Wykorzystanie doświadczeń życiowych i historii do pomiaru wpływu jest kreatywnym sposobem nawiązywania kontaktu z ludźmi, którego nie zapewnią techniki ilościowe, takie jak ankiety. Kreatywne formaty, takie jak sztuka, poezja i fotografia, angażują ludzi na różnych poziomach i pomagają wyrazić uczucia, myśli i pomysły w głębszy i bardziej znaczący sposób. Kreatywne podejście może być szczególnie skuteczne w pracy z osobami, które mają różne sposoby komunikowania się, są neurodywersyfikowane, mają trudności z wyrażaniem siebie, brakuje im pewności siebie lub są nieśmiałe.

Wiersz "Sprawdzenie"

Sprawdzam się,
I sprawdzam wyście.
Ciekaw jestem usłyszeć,
Jak się mamy,
Jak się czujemy,
Co mówimy,
Co myślimy,
Co robimy.
Ciekawość kierowana przez nasze wartości.
Jak gwiazdy migoczące na czystym nocnym niebie,
Dając nam mapę do podróży.
Głębokie uczucia mogą być dzielone, słyszane i powiedziane.
Bezpieczna i spokojna przestrzeń.
Słuchanie i słyszenie
Tworzy połączenia poza słowami.

Ten wiersz powstał w wyniku działania opisanego w ZAŁĄCZNIKU i może być używany na początku i na końcu zajęć lub sesji.

Nie tylko uczestnicy korzystają z podejścia kreatywnego, ale także członkowie zespołu. Korzystanie z różnych, prostych metod twórczych może pomóc członkom zespołu zainteresować się i zaangażować w proces pomiaru wpływu.

UŻYCIE WSKAŹNIKÓW JAKOŚCI

Przy mierzeniu wpływu, zwykle chcesz poznać szczegóły wyniku lub trwającego problemu, aby dowiedzieć się, jaki wpływ ma usługa, projekt, organizacja itp. na jednostkę lub grupę. Aby to skutecznie zrobić, przydatne jest posiadanie ram pracy, która obejmuje wskaźniki jakości.

Wskaźniki jakości mogą obejmować:

- Włączanie (inclusion)
- Kreatywność (creativity)
- Zmianę społeczną (social change)
- Odczucie bezpieczeństwa (feeling safe)
- Dostępność (accessibility)
- Rozwój osobisty (personal development)
- Uczenie się konkretnych umiejętności (learning specific skills)

Będzie ich o wiele więcej, które będą specyficzne dla twojej organizacji, usług, jakie świadczysz oraz pracy, którą wykonujesz.

Wskaźniki jakości pomagają skupić się na konkretnych informacjach, które trzeba zbierać, i utrzymać organizację skupioną na swoich głównych celach i wartościach, a także na praktycznych aspektach i logistyce prowadzenia usług, szkoleń, codziennej opieki/wsparcia itp.

WSPÓŁTWORZENIE RAMY POMIARU WPŁYWU

Bardzo skutecznym sposobem wprowadzenia pomiaru wpływu w Twojej organizacji jest wspólne tworzenie i projektowanie go przez wszystkich w organizacji: menadżerów, pracowników i ludzi korzystających z usługi/usług. W ten sposób można stworzyć skuteczne zaangażowanie i poczucie posiadania procesu pomiaru wpływu oraz zapewnić, że:

- wskaźniki jakości, które mierzysz, są istotne,
- metody, których używasz, są dostępne dla wszystkich.
-

Jednym z przykładów organizacji stosującej takie podejście jest Collective Encounters z Liverpoolu w Wielkiej Brytanii. Wspólnie stworzyli manifest oraz ramę QA, która wynika z manifestu. Używają kilku kreatywnych metod i działań, aby wspólnie zaprojektować swój manifest. Więcej informacji na temat tych działań i manifestu Collective Encounters znajdziesz w załączniku.

ROZDZIAŁ 1 - PRACA Z LUDŹMI W CELU STWORZENIA I ZMIERZENIA WPŁYWU

Mierzenie wpływu w sektorze zdrowotnym i społecznym

Mierzenie wpływu w sektorze zdrowotnym i społecznym jest istotnym aspektem różnych działań, programów i usług, które mają na celu osiągnięcie konkretnych celów w pracy z różnymi grupami ludzi.

Niektóre z tych działań mogą pomóc w osiągnięciu włączenia społecznego, integracji społeczności, poprawie kondycji psychicznej i fizycznej, rozwijaniu indywidualnych umiejętności itp. Mierzenie wpływu odnosi się do korzyści, zmian, ulepszeń (lub ich braku), które są wynikiem bezpośrednim działań, programów, usług itp.

Mierzenie wpływu pomaga określić skuteczność działań i ocenić potrzebę dostosowania lub adaptacji programów/usług. Artykuł z Minneapolis Fed podsumowuje to w ten sposób:

"Jeśli organizacje nie mierzą swojego wpływu, ryzykują, że nie będą w stanie wykazać skuteczności swoich programów".

Wdrożenie pewnych działań, ćwiczeń i dyskusji może pomóc w umocnieniu świadomego mierzenia wpływu w pracy i działaniach społecznych. Aby ten proces był efektywny i interesujący, potrzebna jest wzajemna współpraca. Jak mówi się

"człowiek jest istotą społeczną"

i nigdy nie można się oddzielić od swojej najbliższej społeczności, a także od większego społeczeństwa. To samo dotyczy mniejszych grup roboczych.

Często osoby biorące udział w działaniach społecznych mówią, że im się one podobają i pomagają im przetrwać samotność, depresję czy bierność. Może jednak być kilka powodów, dla których mówią, że im się podobają. Często mogą mówić po prostu dlatego, że myślą, że to jest to, co chcesz usłyszeć. Aby odkryć skuteczność działań, trzeba sięgnąć głębiej i dowiedzieć się, co naprawdę myślą i czują na temat tych działań. Posiadanie skutecznych narzędzi do pomiaru wpływu takich działań i ich rezultatów jest kluczem do pomiaru wpływu i sukcesu.

Jest to cykliczny proces, w którym najpierw określa się cele projektu lub usługi. Następnie określa się, co chce się mierzyć, opracowuje strategię, a potem zbiera uzyskane wyniki (przyczyna-skutek). Procedura wymaga, aby wpływ społeczny był mierzony za pomocą określonych wskaźników jakości (włączenie, dostępność, umiejętności komunikacyjnych itp.), abyś mógł ocenić, czy Twoja strategia osiągnęła pożądaną efekt.

1. Id.

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

Ustalenie, jak ludzie czują i myślą o swoich związkach, aktualnych sytuacjach życiowych, znaczeniu nadużyć lub sprawiedliwości w miejscu pracy itp. powinno odbywać się w bezpiecznej przestrzeni zapewnionej przez facylitatora i organizację, w której ludzie mogą wyrażać swoje opinie i słuchać bez osądzania, gdzie celem facylitatora jest ułatwienie ludziom swobodnego i bezpiecznego wyrażania swoich myśli i uczuć.

KLUCZOWE PUNKTY PODCZAS PRACY Z RÓŻNYMI GRUPAMI

W zależności od społeczności, z którą pracujesz, warto rozważyć specyficzne trudności, jakie ona przedstawia. Z grupą nastolatków można pracować w inny sposób niż z osobami starszymi. Podobnie będzie z grupami, które ze względu na swoje diagnozy, pochodzenie, stygmatyzację czy wykluczenie muszą radzić sobie ze specyficznym rodzajem trudności i stresu.

Istnieją 4 wytyczne, które powinny być spełnione w przypadku wszystkich grup.

1. Stwórz ciepłe i przyjazne środowisko, w którym ludzie czują się komfortowo, aby być sobą i angażować się, lub nie, w działania.
2. Aktywnie słuchaj wszystkich w grupie.
3. Okaż empatię, szacunek i współczucie dla aktualnego stanu emocjonalnego każdej osoby.
4. Wspieraj ich zdolność do zmiany.

Ułatwiał im przejęcie odpowiedzialności i zaangażowanie w usługę/program/działanie.

Osoby z doświadczeniem kryzysu psychicznego:

Pracując z osobami z doświadczeniem kryzysu psychicznego, należy być świadomym specyficznych trudności, jakie mogą one doświadczać, w zależności od rodzaju choroby i przyjmowanych leków. Dlatego ważne jest, aby mieć pewne zrozumienie tła osób, z którymi pracujesz. U niektórych osób obszar relacji może być dotknięty, prezentując niewiele relacji społecznych i, w najpoważniejszych przypadkach, izolację.

W przypadku kryzysu (wysokiej emocjonalności lub negatywnych zachowań podczas wykonywania czynności) ważne jest, aby:

- zachować spokój,
- uspokoić osobę i dać jej do zrozumienia, że kontynuowanie działania nie jest konieczne,
- dać osobie przestrzeń na wyrażenie siebie i zaoferować jej czas na spotkanie "jeden na jeden", aby porozmawiać, a następnie dowiedzieć się, jak się czuje,
- zaoferować im indywidualną przestrzeń, która pomoże im poczuć się lepiej.

Jak prowadzący może dostosować się do grupy docelowej?

- Używać prostego i przystępnego języka,
- Ilustrować przykładami,
- Wspierać motywację do wykonania zadania, pokazując korzyści z niego wynikające.

Spoleczności migrantów:

Po pierwsze, kim jest migrant? Według Organizacji Narodów Zjednoczonych, migrant długoterminowy to "osoba, która przenosi się do kraju innego niż jej zwykłe miejsce zamieszkania na okres co najmniej roku".

Migranci stają przed wieloma wyzwaniami, takimi jak:

- radzenie sobie z biurokracją nowego kraju
- znalezienie pracy
- mówienie w nowym języku
- budowanie opartych na zaufaniu relacji z ludźmi

Ponieważ grupy docelowe mogą znajdować się na wczesnym etapie integracji, niektórzy uczestnicy mogą nie być w stanie porozumiewać się płynnie w języku kraju zamieszkania. Mogli oni również doświadczyć traumy związanej z wojną i prześladowaniami w swoich krajach. Z tego powodu ważne jest, aby facylitator był świadomy:

- skąd przybyli.
- powodów, dla których wyjechali.
- wrażliwości kulturowej
- ich potrzeb i emocji.

Jak moderator może dostosować się do grupy docelowej?

- użyj wsparcia wizualnego, takiego jak zdjęcia lub filmy.
- upewnij się, że działania są skoncentrowane na osobie i są dla niej zrozumiałe
- mów powoli i wyraźnie, używając prostego języka.
- rozważ użycie drugiego języka, jeśli to możliwe.

Dorośle osoby z niepełnosprawnością intelektualną

Niepełnosprawność intelektualna oznacza ograniczone zdolności intelektualne oraz trudności w codziennych czynnościach, takich jak wykonywanie prac domowych, nawiązywanie kontaktów towarzyskich czy zarządzanie pieniędzmi, które wpływają na całe życie danej osoby. Z odpowiednim wsparciem większość osób z niepełnosprawnościami intelektualnymi może prowadzić samodzielne i spełnione życie.

Jak dostosować się do grupy docelowej?

- Uprość język. Używaj prostych i zrozumiałych słów, aby ułatwić zrozumienie.
- Użyj materiałów obrazujących, jeśli to konieczne: rysunki, diagramy... aby wyjaśnić działanie w sposób bardziej wizualny.
- Upewnij się, że działania są „ukierunkowane na osobę” i są dla niej zrozumiałe.
- Monitoruj działania, zadając pytania i udzielając intensywniejszego wsparcia tam, gdzie jest to potrzebne.
- Upewnij się, że działania są przyjemne.

Osoby wykluczone społecznie:

Osoby wykluczone społecznie to zróżnicowana grupa, obejmująca osoby obu płci, z różnych grup etnicznych, osoby z niepełnosprawnościami oraz osoby w różnym wieku.

Programy i interwencje dotyczące zachowań przestępczych mają na celu zmianę myślenia, postaw i zachowań, które mogą prowadzić do ponownego popełniania przestępstw oraz oferują możliwość zaspokojenia potrzeb i okoliczności grupy przestępców. Większość programów i interwencji jest realizowana w grupach, ale w niektórych okolicznościach dostępne są również indywidualne spotkania. Ich celem jest wspieranie prospołecznych postaw i celów na przyszłość oraz pomaganie ludziom w rozwoju nowych umiejętności w celu zapobieżenia przestępczości.

Wśród tych umiejętności znajdują się:

- rozwiązywanie problemów
- przyjmowanie perspektywy
- zarządzanie relacjami
- samodzielne zarządzanie sobą

Programy dotyczące zachowań przestępczych często wykorzystują techniki poznawczo-behawioralne. Istnieją dobre międzynarodowe dowody na to, że są one najskuteczniejsze w redukcji recydywy.

Ludzie wykluczeni społecznie mogą doświadczać przemocy i traumy. Dlatego ważne jest, aby wziąć pod uwagę to, co najlepsze z doświadczenia życiowego danej osoby, a następnie postawić akcent na współpracę i pragmatyzm.

Jak dostosować się do grupy docelowej?

- Unikaj używania przykładów z "tradycyjnego" życia społecznego, takich jak "Wyobraź sobie, że idziesz do kina z przyjaciółmi".
- Upewnij się, że działania są "skoncentrowane na osobie" i mają sens dla danej osoby.
- Monitoruj działania, zadając pytania i udzielając bardziej intensywnej pomocy, jeśli jest to potrzebne.

Dobłą praktyką są tzw. Zasady skutecznej interwencji w pracy z przestępcami opracowane przez rząd Wielkiej Brytanii.

WNIOSKI

Możemy zobaczyć, jak ważne jest posiadanie solidnych i wysoce skutecznych systemów, które pozwalają na mierzenie wpływu działań. Dzięki temu organizacje mają szansę na:

- poprawę swoich działań,
- docenienie tego, co robią dobrze,
- słuchanie swoich beneficjentów,
- słuchanie swojego zespołu,
- dokonywanie skutecznych zmian,
- spełnienie wymagań regulacyjnych,
- tworzenie wysokiej jakości oferty.

Nie ulega wątpliwości, że mierzenie wpływu działań w oparciu o jasno określone cele jest korzystne zarówno dla organizacji, która realizuje działania, jak i dla jej beneficjentów oraz dla relacji między nimi. Mierzenie wpływu powinno być traktowane jako proces, który podlega konkretnemu planowaniu, a nie jako wydarzenie jednorazowe. Model zwany teorią zmian* pokazuje i wyjaśnia związek między podejmowanymi działaniami, ich docelowymi wynikami a wpływem.

Jako ludzie znacznie różnimy się od siebie. Indywidualne różnice, temperament, wiek, pochodzenie kulturowe i przynależność do określonych grup społecznych odgrywają dużą rolę. Niemniej jednak, mamy możliwość zidentyfikowania pewnych wspólnych cech, które ułatwią nam zrozumienie specyfiki danej grupy, choć musimy pamiętać, że każdą osobę należy traktować jako jednostkę. Praca z grupami może jedynie wzbogacać nas i ujawniać potrzeby oraz wpływ całego spektrum społecznego, bez wyjątku.

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

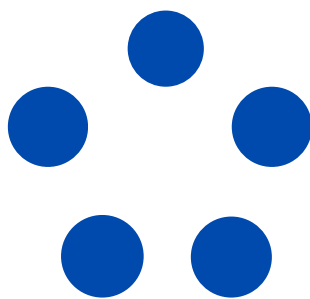
PRAKTYCZNE ĆWICZENIE- MÓJ PENTAGON SPOŁECZNY

To ćwiczenie może być przeprowadzona z jednostkami w indywidualny sposób lub w grupach. Istnieje film instruktażowy, który towarzyszy tej aktywności i [można go znaleźć tutaj](#).

Cele i korzyści płynące z ćwiczenia:

- Naucz się i rozwijaj umiejętności komunikacyjne.
- Naucz się i rozwijaj umiejętności rozwoju osobistego.
- Popraw relacje z różnymi ludźmi.
- Wywołaj empatię między członkami grupy.
- Daj prowadzącemu/pracownikowi wgląd w życie jednostki

1. Poproś uczestników o narysowanie na kartce papieru pięciu kół w taki sposób, jak przedstawiono to na diagramie.



Wyjaśnij, że wzór (pentagram) reprezentuje ich życie.

Możliwymi obszarami życia, które mogą zostać uwzględnione w pentagonie, są:

- życie
- życie towarzyskie
- zdrowie/troska o społeczność
- inny obszar życia.

Wyjaśnij, że każde koło reprezentuje osobę związaną z konkretną sferą życia, włącznie z uczestnikiem.

2. Poproś uczestników, aby na kartce papieru narysowali pięć kół tak jak na diagramie i w każdym kole napisali imię osoby, którą znają lub pseudonim, jeśli nie pamiętają imienia, ale wiedzą, kto to jest.

Wyjaśnij, że koło na górze symbolizuje lidera społeczności lub osobę, którą widzą jako lidera, a uczestnik może umieścić siebie w dowolnym kole. Trzy pozostałe koła powinny reprezentować osoby, które uczestnik zna, blisko lub z daleka.

3. Poproś uczestników, aby narysowali połączenia między swoim własnym kołem a innymi za pomocą czerwonego, zielonego i czarnego pisaka, aby wskazać, jakiego rodzaju relacje mają z nimi: trudne, łatwe lub obojętne.

Czerwona linia reprezentuje trudności lub problemy, zielona linia reprezentuje łatwość, radość lub zabawę, a czarna linia jest neutralna (obojętne).

4. Następnie prowadzący prosi uczestników o komentarz dotyczący ich rysunku i opowiedzenie, jakie uczucia towarzyszą im w związku z danymi relacjami. To może prowadzić do interesującej dyskusji na temat tego, jak czują się wobec siebie i swoich relacji. Ćwiczenie może pomóc ludziom spojrzeć na siebie i swoje życie z innej perspektywy, a prowadzącemu dać możliwość poznania, jak uczestnik czuje się wobec siebie i ludzi wokół siebie.

Można wykorzystać to ćwiczenie w przyszłych sesjach, aby śledzić rozwój relacji uczestników z innymi i otaczającym światem.

Mocne strony	Słabe strony
Osobiste i pełne empatii	Osoba/y wykonująca może potrzebować szczególnego wsparcia w związku z traumą z przeszłości.
Proste i łatwe do wykonania	
Łatwe do zastosowania w większości warunkach.	
Ramy czasowe są bardzo elastyczne. Może być stosowany podczas jednej sesji lub przez pewien okres czasu, aby sprawdzić czyjeś postępy.	
Można go narysować, więc jest dobry dla osób z barierą literacką lub językową.	
Może być stosowany indywidualnie oraz w grupach	
Może być przeprowadzone online	

Co jest niezbędne, aby "Społeczny Pentagram" zadziałał?

- Facilitatorzy, pracownicy wsparcia lub szkoleniowcy muszą mieć dobre umiejętności interpersonalne.
- W zależności od grupy lub osoby, z którą pracują, mogą pojawić się bardzo osobiste tematy i problemy, więc konieczne jest, aby facilitator był na to przygotowany i miał odpowiednie wsparcie.
- Potrzebny jest wystarczający czas, aby zastosować tę metodę, aby uczestnicy mogli naprawdę zbadać swoje relacje.

Ćwiczenie może być stosowane indywidualnie lub w grupie. Ludzie mogą znaleźć wspólne tematy, myśli, uczucia i wydarzenia życiowe. Można zastosować je jako jednorazową aktywność lub używać ciągle przez cały projekt lub usługę.

DALSZA LITERATURA:

- <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/>

ROZDZIAŁ 2 - UŻYWANIE GIER DO TWORZENIA I MIERZENIA WPLYWU

"Gry są unikalnym medium, ponieważ są interaktywne i uczestniczące. Gry mogą być tym mostem do większej zaangażowania obywatelskiego."

Alan Gershenfeld, przewodniczący Games for Change.

Wykorzystanie gier w kontekście nauki i zaangażowania obywatelskiego to szybko rozwijające się zjawisko. Ale czy gry mogą odgrywać rolę w tworzeniu lub pomiarze wpływu na społeczeństwo, i jak w to wchodzi storytelling? Jeśli założymy, że procesy partycypacyjne tworzą zmiany, a do tego wykorzystamy elementy gry do promowania tych procesów, możemy założyć, że może to również odzwierciedlać - i mierzyć - wpływ.

Według Mitchela i McGee [1], "Gry oparte na storytellingu są formą rywalizacyjnego storytellingu osadzonego w kontekście rozgrywki". Opowiadanie historii jest istotną częścią gier i w ten sposób przyczynia się do tworzenia i mierzenia wpływu.

W dzisiejszych czasach społeczności mają szansę rozwijać swoje umiejętności uczestnictwa poprzez Poważne Gry i przenieść te umiejętności do rzeczywistych sytuacji. Istnieje wiele definicji Gier Poważnych, ale klasyczna została przedstawiona przez Clarka C. Apt: Gry Poważne to gry, które "mają jasno określony i starannie przemyślany cel edukacyjny i nie są przeznaczone głównie do zabawy"[2]

Początkowe badania przeprowadzone przez partnerów projektu Narratives of Impact już zidentyfikowały niektóre praktyki storytellingu, które zawierają elementy gier lub są zaprojektowane jako gry, a zostaną one omówione później w tym rozdziale pod sekcją "Aktywności".

Gamifikacja lub nauczanie oparte na grach to proces, który sam w sobie generuje uczestnictwo. Gry nie tylko pozwalają edukatorom przekazywać informacje uczniom w zabawny i przyjemny sposób. Gry same w sobie uczą uczestnictwa poprzez następujące elementy:

- Interaktywność: niektóre gry planszowe lub wideo opierają się na interakcji graczy, którzy muszą znaleźć wspólne rozwiązania lub kompromisy, aby osiągnąć cel.
- Tworzenie strategii: Gry uczą nas podejmowania ryzyka, radzenia sobie z konsekwencjami naszych decyzji i sumowania oraz przekierowywania naszych działań.
- Ocena/Monitorowanie: Gry to stałe powtarzanie, oferujące możliwość doświadczania różnych scenariuszy, różnych rozwiązań dla tego samego wyzwania. Powtarzanie pozwala na utrwalanie mistrzostwa.[3]

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

Kluczowe punkty

Jeśli zamierzasz wykorzystać gry i zabawy do tworzenia lub mierzenia wpływu w sferze społecznej, musisz wziąć pod uwagę kilka aspektów. Korzystając z doświadczeń Chrisa Swana [4], przedstawimy najlepsze praktyki projektowania gier, które mają wpływać na zmianę społeczną w następujący sposób:

1. Definiowanie zamierzonych wyników- Jasne określenie celów gry na samym początku projektu pomoże zaprojektować rozwiązania, które będą wspierać te cele.
2. Integracja ekspertów w danej dziedzinie- Gry dotyczące kwestii społecznych korzystają z uwzględnienia w zespole ekspertów w danej dziedzinie - osób posiadających dogłębną wiedzę na temat tych kwestii. Takie osoby powinny być włączone do zespołu od samego początku i brać bezpośredni udział w projektowaniu systemu. Jeszcze lepiej, należy również uwzględnić członków społeczności i uczynić proces projektowania grą współtworzoną.
3. Współpraca z organizacjami o podobnych celach- Inteligentne partnerstwo z wiarygodnymi organizacjami o podobnych celach może być sposobem na maksymalizację wpływu, który ma wywołać gra.
4. Budowanie trwałych społeczności- Ponieważ gry zmieniające świat są z natury społecznymi przedsięwzięciami, dążącymi do zbierania graczy i umożliwieniu im podjęcia działań obywatelskich, ważne jest, aby gry zintegrowały społeczność na fundamentalnym poziomie i budowały trwałe społeczności.
5. Podjęcia działań obywatelskich - ważne jest, aby gry zintegrowały społeczność na fundamentalnym poziomie i budowały trwałe społeczności.
6. Przyjmowanie "trudnych problemów" - Doktor Jeffrey Conklin, w swoich badaniach. [5] na temat tego zagadnienia, definiuje dwie kluczowe rzeczy, które muszą się wydarzyć, aby dokonał się postęp w rozwiązywaniu "trudnych problemów". [6] Pierwszym z nich jest wspólne zrozumienie problemu przez zainteresowane strony, ponieważ przeciwstawne strony zazwyczaj nie zgadzają się nawet co do tego, co jest problemem. Drugim jest prowadzenie dialogu i wspólne zaangażowanie w rozwiązanie problemu.
7. Zachowanie autentyczności - Gry mogą zapewnić łatwiejsze i bardziej dogłębne zrozumienie złożoności świata dzięki interaktywności i bezpośredniemu zaangażowaniu graczy, co umożliwi pomiar wpływu i przedstawienie go w sposób przystępny i empatyczny. Ważne jest, aby gry były autentyczne i wiarygodne, a ich cele i przesłania były zgodne z rzeczywistymi potrzebami i doświadczeniami graczy.

[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

8. Pomiar przekazywania wiedzy - W przypadku gier o tematyce społecznej warto zdefiniować główne, obiektywne przesłania na samym początku projektu i uwzględnić plany pomiaru wpływu, niezależnie od tego, czy gracze odbierają te przesłania w trakcie gry, czy nie. Pomiar wpływu powinien obejmować przekazywanie wiedzy, ponieważ gry społeczne często mają na celu edukację graczy na temat ważnych kwestii społecznych.

9. Zabawa - Ten aspekt jest kluczowy, ale może być trudny do osiągnięcia, ponieważ często trzeba zająć się złożonymi kwestiami społecznymi. Jednak tworzenie doświadczeń związanych z zabawą, które są zarówno zabawą, jak i przekazem społecznym, zapewnia większe zaangażowanie graczy i długoterminowy wpływ. Warto zwrócić uwagę, że zabawa powinna być integralną częścią projektu i nie powinna przystępować celów społecznych gry.

Istnieje kilka sposobów wykorzystania gier i zabaw w kontekście partycypacji i demokracji.

Jednym z nich jest stosowanie gier, które są zaprojektowane specjalnie w celu stymulowania tych procesów i nauczania potrzebnych umiejętności. Innym sposobem jest zintegrowanie elementów gier (gamifikacji) w inny proces (np. gamifikacja nauki). Hackowanie gier może być wykorzystane do pomiaru wpływu gamifikowanego procesu partycypacji lub gry partycypacyjnej.

Partycypacyjne gry

Gry mogą być wykorzystane do zaangażowania i partycypacji na dwa główne sposoby. Po pierwsze, poprzez jawne wprowadzenie gier do procesów partycypacyjnych, jak w przypadku "edukacji społecznej"[7] jak i w przedsięwzięciach "Theatre of the Oppressed[8]".

Gry mogą przynieść korzyści procesom partycypacyjnym poprzez zapewnienie kontekstu do angażowania oraz edukacji interesariuszy. Konteksty podobne do gier umożliwiają interesariuszom odkrywanie, planowanie, testowanie i szkolenie w bezpiecznym środowisku, co zazwyczaj pozwala użytkownikom uniknąć obaw dotyczących konsekwencji prawnych i innych implikacji w świecie rzeczywistym.(Mayer, 2009)[9]

Gamifikacja

W najprostszym ujęciu gamifikacja to dodanie mechaniki gry do środowisk nie związanych z grą. Grywalizacja treści/procesu odnosi się do sytuacji, w której elementy grywalizacji są wbudowane w samą treść. W tym kontekście szczególnie istotne są interaktywne elementy opowiadania. Grywalizacja strukturalna ma miejsce wtedy, gdy treść pozostaje w dużej mierze taka sama, ale struktura wokół treści jest urozmaicona poprzez, na przykład, wykorzystanie elementu punktacji w grach, takich jak punkty i tablice liderów (czytaj więcej [tutaj](#)). Szeroko rozpowszechnionym przykładem gamifikowanego podejścia do partycypacji jest budżet partycypacyjny[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'ps%20and%201960's.&text=From%20his%20work%20Boal%20evolved,thinking%2C%20action%2C%20and%20fun.>

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

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

Hackathony

Hackathony to wydarzenia związane z kreatywnym rozwiązywaniem problemów, które nie muszą koniecznie obejmować technologię. Gry, zarówno cyfrowe, jak i fizyczne, często stanowią temat hackathonów. Poprzez hakowanie gier można stworzyć nową grę, która odzwierciedla doświadczenia i wiedzę grupy. Jeśli połączy się hakowanie gier z szkoleniem lub innymi interwencjami, nowo utworzona gra może służyć jako narzędzie do pomiaru wpływu. Ta sama logika może być zastosowana do gamifikacji każdego procesu. Na przykład, jeśli przeprowadza się warsztat szkoleniowy na temat partycypacji, a następnie pozwala się uczestnikom hakować partycypacyjną grę, można mierzyć wpływ warsztatu poprzez nową wersję gry.

Zajęcia praktyczne - Impact (data) Storytelling Hackathon

"Data storytelling hackathons" to krótkie wydarzenia, podczas których ludzie spotykają się, aby stworzyć interesujące historie z zebranych danych w różnych formatach i za pomocą różnych mediów,

- takich jak zdjęcia,
- GIF-y,
- filmy,
- rysunki,
- prezentacje itp.

Wykorzystanie liczb, statystyk i informacji zwrotnych do stworzenia wizualnych historii może być użyte jako narzędzie do pomiaru wpływu, ponieważ nadaje kontekst i zakres danym dotyczącym wpływu. Można wykorzystać dane z różnych źródeł, takich jak ewaluacje na zakończenie projektu i informacje z raportów rocznych.

Na przykład organizacja prowadząca projekt społeczny przez rok może wykorzystać dane ewaluacyjne, takie jak liczby, opinie uczestników i produkty projektu, aby stworzyć wizualne historie. Następnie te historie mogą zostać zaprezentowane w różnych formatach, takich jak wyświetlenie, wykonanie, pokazanie lub zaprezentowanie, dla osób zaangażowanych w projekt oraz dla szerszej społeczności.

Interpretacja informacji i przedstawienie ich wizualnie może pomóc ludziom zaangażować się w dane w inny sposób, czyniąc je bardziej dostępnymi i znaczącymi niż liczby na stronie, a także pomaga przekazać wpływ projektu, usługi lub organizacji w bardziej zrozumiały sposób.

Ważne jest, aby włączyć różnorodną grupę osób, ponieważ to może zapoczątkować nowe perspektywy w badaniu danych i w tworzeniu historii.

Aby przeprowadzić to ćwiczenie, można skorzystać z przewodnika wideo, który można znaleźć pod tym [linkiem](#).

Instrukcja

Krok 1.

Utwórz zespoły składające się z 2-3 uczestników.

Krok 2.

Zespoły mogą wybrać te same lub różne zestawy danych.

Krok 3.

Daj czas uczestnikom na stworzenie historii odzwierciedlającej dane dotyczące wpływu. Historia może być opowiedziana w dowolny sposób - wideo, rysunki, zdjęcia, prezentacja, GIF-y itp. Czas trwania tego kroku zależy od specyfiki hackathonu i czasu, który jest na niego przeznaczony - może to być godzinna próba lub projekt trwający kilka dni lub tygodni.

Krok 4.

Zorganizuj prezentacje zespołów przed całą grupą lub przed zewnętrzną publicznością, taką jak rówieśnicy, członkowie zespołu, inni uczestnicy itp.

Prezentacje powinny trwać od kilku do kilkunastu minut, w zależności od ilości zespołów i poziomu szczegółowości prezentacji.

Krok 5.

Przeprowadź rundę informacyjną i pytania, podczas której uczestnicy będą mieli okazję do zadawania pytań dotyczących prezentacji zespołów oraz omówienia sposobu interpretacji danych i stworzenia historii.

Pamiętaj, że dane, z których korzystają uczestnicy, powinny być dokładne i wiarygodne.

Dlatego ważne jest, aby wybierać dane z raportów oddziaływania lub innych źródeł, które są rzetelne i dostarczają pełnej informacji na temat projektu lub działania.

Mocne strony	Słabe strony
Pomaga ludziom angażować się w dane i mierzyć wpływ w ciekawy i kreatywny sposób.	
Proste i łatwe do wykonania	
Łatwe do zastosowania w większości sytuacji.	
Ramy czasowe są elastyczne. Może być stosowany podczas jednej sesji lub przez pewien okres czasu, aby sprawdzić czyjeś postępy..	Chociaż ramy czasowe są elastyczne, wymaga to czasu i co najmniej godziny jako zajęcia próbne.
Obrazy mogą być używane, lub może być rysowane, więc jest to dobre dla osób z problemami komunikacyjnymi	Jeśli dane są w formie pisemnej, należy je udostępnić lub zinterpretować dla osób z barierami w zakresie umiejętności czytania i pisania lub języka.
Może być stosowany dla osób indywidualnych lub w ramach zajęć grupowych.	
Może być przeprowadzony online.	
Można to wykorzystać jako jednorazowe działanie lub stosować na bieżąco w trakcie trwania projektu/usługi	

Jakie są wymagania, aby impact (data) storytelling hackathon był skuteczny?

- Wymagany jest odpowiedni czas, aby uczestnicy mieli możliwość odkrycia, jak przekształcić dane w wizualną opowieść.
- Dane muszą być przedstawione w przystępnej formie, aby były zrozumiałe dla wszystkich grup docelowych.
- Wielość perspektyw w grupach pomaga uzyskać szersze spojrzenie na dane i możliwość różnorodnych interpretacji.
- Wykorzystuj dane publiczne: nie ujawniaj poufnych danych odbiorcom, którzy nie powinni mieć do nich dostępu.

W ZAŁĄCZNIKU znajduje się przykład hakatonu danych.

Podsumowanie - refleksje

Gry od dawna były wykorzystywane w celu zwiększenia partycypacji demokratycznej, ale dotychczasowe metody, takie jak wykorzystywanie gier jako metafor lub metodologii badań, miały niewielki wpływ na zaangażowanie i uczestnictwo. Skuteczniejszym sposobem jest projektowanie gier o demokratycznym uczestnictwie lub wykorzystanie gamifikacji do partycypacji demokratycznej, np. przez budżet partycypacyjny.

Gry zawsze wydobywają narrację dzięki elementom storytellingowym, co odzwierciedla wpływ społeczny i zmiany w społeczeństwie. Serious Games mogą zarówno tworzyć, jak i mierzyć wpływ, gdy są stosowane razem z innymi interwencjami edukacyjnymi.

Hackathony opowiadania mogą przekształcić suche liczby w historię wpływu, a konkretne projekty lub grupy mogą lepiej łączyć się z grami lub gamifikacją, co dostarcza bardziej autentycznych relacji.

Gry są przydatnym narzędziem, ponieważ są dostępne i zabawne, co pozwala na pracę z różnymi grupami ludzi. Są szczególnie skuteczne, gdy mamy do czynienia z podzieloną grupą lub gdy potrzebujemy zapewnić strukturalny proces zaangażowania i integracji z grupą. Gry pozwalają również na dzielenie się doświadczeniami poprzez wspólną grę lub na spojrzenie na problem z innej perspektywy, a także pomagają w tworzeniu stymulacji i inspiracji.

Dalsza literatura -

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

ROZDZIAŁ TRZECI - WYKORZYSTANIE DIGITAL STORYTELLING DO POMIARU WPŁYWU

W tym rozdziale skupiamy się na mierzeniu wpływu za pomocą digital storytelling. Digital storytelling to sposób tworzenia historii przy użyciu narzędzi cyfrowych i multimediiów, takich jak zdjęcia, grafiki, pliki audio i wideo. Cyfrowe opowieści mogą przybierać różne formy, co pozwala na łączenie różnych mediów w ciekawy sposób. Dzięki interaktywności cyfrowych opowieści, mogą one pomóc odbiorcom bardziej zaangażować się w temat, zachęcając ich do odkrywania nowych perspektyw, punktów widzenia, postaw i opinii. Te informacje mogą pomóc widzom lepiej zrozumieć dany temat lub zagadnienie.

Zbieranie historii z życia wziętych przy użyciu narzędzi cyfrowych do pomiaru wpływu może być również kreatywnym i interesującym sposobem badania różnych tematów i kwestii z osobami i grupami oraz te działania mogą być włączone do pracy nad projektem lub zintegrowane ze świadczeniem usług.

JAK HISTORIE CYFROWE MIERZĄ WPŁYW

Zbieranie historii ludzi dotyczących ich przeżyć za pomocą narzędzi cyfrowych może pomóc w gromadzeniu ważnych i bogatych danych anegdotycznych. Mogą one być wykorzystane do sprawdzenia efektywności danej usługi, organizacji lub projektu, a także do pomiaru ich wpływu i sukcesu (lub braku). Pomocne jest, gdy ludzie korzystający z usługi mogą wyrazić swoje opinie na jej temat, takie jak:

- wyrażenie siebie i swoich obaw, opinii itp.
- zainspirowanie innych poprzez dzielenie się historiami swoich doświadczeń
- nawiązanie kontaktu z różnymi grupami ludzi
- odkrycie i ujednoczenie wielu głosów

Te informacje mogą pomóc organizacjom zastanowić się nad swoją pracą i zobaczyć, na czym powinny się skupić, by się rozwijać i doskonalić. Jednakże, ważne jest, aby organizacje zrozumiały, że mierzenie wpływu nie oznacza jedynie zbierania historii o swoich sukcesach. Aby naprawdę się doskonalić, muszą one wysłuchać trudniejszych historii o rozczarowaniach i problemach. Właściwe mierzenie sukcesu oznacza zrozumienie, co nie działa i co działa.

Wykorzystanie narzędzi cyfrowych do zbierania historii, które mierzą wpływ

Wykorzystanie narzędzi cyfrowych do zbierania historii i mierzenia ich wpływu Organizacje i zespoły mogą skorzystać z narzędzi cyfrowych, aby zebrać ważne informacje i zmierzyć wpływ swojej pracy. Do stworzenia cyfrowych historii potrzebne są kamery, smartfony lub tablety do nagrywania wideo lub audio oraz komputery do przechowywania i edycji nagranych materiałów.

Obecnie narzędzia cyfrowe są bardzo łatwe w użyciu, a wiele osób ma do nich dostęp i potrafi nagrywać filmy lub dźwięki na swoich urządzeniach. Dzięki temu organizacje, które chcą zbierać historie i mierzyć ich wpływ, mogą skorzystać z tych narzędzi w prosty i wygodny sposób.

RÓŻNE METODY DIGITAL STORYTELLINGU

Osobiste historie

Inwestowanie w zdolność organizacji do gromadzenia i udostępniania osobistych historii może być jednym z najpotężniejszych, opłacalnych i dynamicznych sposobów komunikowania i mierzenia wpływu. Osobiste historie pomagają nadać ludzką twarz danym ilościowym, są żywe i prowokujące w sposób, w jaki liczby i raporty nie są w stanie. Opowieści ludzi pomagają uchwycić i przekazać informacje w sposób bardziej jakościowy niż tylko słowa i liczby, uchwycić "istotę" i "niewypowiedziany" wpływ poprzez mimikę twarzy, ruchy ciała i intonację głosu. W ten sposób można dotknąć serc i umysłów publiczności jednocześnie. Opowieści osobiste pozwalają ludziom na interakcję i nawiązanie kontaktu, a także mogą pomóc w wzmocnieniu poczucia przynależności i dumy wśród interesariuszy, co czyni je skutecznym sposobem na wzmocnienie projektu lub usługi.

Jednak aby skutecznie zmierzyć wpływ historii osobistych, należy stworzyć przestrzeń, w której uczestnik lub interesariusz będzie czuł się komfortowo i mógł całkowicie szczerze opowiedzieć o projekcie lub usłudze. Dlatego ważne jest, aby miejsce, w którym odbywa się nagrywanie osobistej historii, było bezpieczną przestrzenią, w której osoba mogłaby powiedzieć prawdę o tym, co naprawdę czuje na temat projektu lub usługi.

Wywiady refleksyjne

Wywiad refleksyjny to prosta metoda, w której uczestnik nagrywa swoje refleksje na temat wydarzenia, takiego jak warsztat, spotkanie, działanie, usługa, organizacja lub projekt.

Podczas wywiadu uczestnik opowiada o swoich odczuciach i wrażeniach,

- w tym o tym,
- co mu się podobało,
- czego nie lubił,
- jakie elementy uważał za sukcesy oraz co może być jeszcze udoskonalone.

Nagranie może zostać wykonane jako monolog przez uczestnika lub przez inną osobę. Metoda ta może być przydatna dla organizacji, które chcą poznać opinie i odczucia swoich uczestników lub klientów, aby wdrożyć odpowiednie zmiany i poprawić jakość swoich usług lub produktów.

Wideo partycypacyjne

Wideo partycypacyjne to metoda, która umożliwia zaangażowanie grupy lub społeczności w proces tworzenia filmu. Pomysł polega na tym, że tworzenie filmów jest łatwe i stanowi świetną okazję do spotkania ludzi i zgłębienia problemów, wyrażenia obaw lub po prostu do wyrażenia swojej kreatywności i opowiedzenia historii. Ten proces może wzmacniać grupę lub społeczność, umożliwiając im dostrzeżenie poprawy oraz przekazanie swoich potrzeb i pomysłów decydentom lub innym grupom i społecznościom. Wideo partycypacyjne jest bardzo skutecznym narzędziem angażowania i mobilizowania ludzi, pomagając im realizować swoje cele zrównoważonego rozwoju zgodnie z lokalnymi potrzebami.

Jednocześnie tworzenie wideo partycypacyjnego daje uczestnikom i społecznościom szansę wyrażenia potrzeb i oczekiwań, które wcześniej mogły być pomijane. Poprzez współpracę w celu osiągnięcia wspólnego celu z wykorzystaniem wideo jako narzędzia cyfrowego, ludzie rozwijają swoją pewność siebie oraz zdolność do wyrażania i dzielenia się swoimi poglądami, niezależnie od wieku, płci, sytuacji czy poziomu wykształcenia. Partycypacyjne wideo prowadzone przez członków grupy i społeczność jest potężnym narzędziem jakościowego monitoringu i ewaluacji. Informacje i świadectwa zebrane i zbadane podczas procesu wideo, poprzez swoją endogeniczną naturę, stanowią spojrzenie z wnętrza odczuć społeczności i pomagają wspierać przejrzystą komunikację, podnoszenie świadomości i rzecznictwo.

Poniżej przedstawiono przykład wideo partycypacyjnego stworzonego przez osoby z trudnościami w uczeniu się. Wideo to opowiada o ich doświadczeniach i sugeruje najlepsze sposoby wsparcia osób z trudnościami w uczeniu się w sposób zabawny i kreatywny.

Link do superwoman film <https://www.youtube.com/watch?v=jQ63NtL1w6A>

Opowieści o przeżytych doświadczeniach

Doświadczenie życiowe oznacza, że prawdziwe i osobiste doświadczenia ludzi kształtują opowieść, dzieląc się ich perspektywą na temat doświadczenia z ich życia. Doświadczenie życiowe jest tak potężne w opowiadaniu historii, ponieważ zapewnia głębszy wgląd i wiedzę, którą ludzie zdobyli dzięki swoim doświadczeniom i wyborom w trakcie życia, co stanowi cenne źródło wiedzy. Na przykład osoby z niepełnosprawnością są ekspertami w swojej dziedzinie, ponieważ głęboko i osobiście rozumieją swój stan i jego wpływ na każdy aspekt życia, ale nie zawsze mają okazję o tym opowiedzieć.

Doświadczenia życiowe są zróżnicowane i indywidualne. Nawet wśród ludzi, którzy doświadczają podobnych okoliczności, nie ma jednego uniwersalnego doświadczenia. Kiedy wiele osób dzieli się swoimi historiami, dostarcza to różnorodnych perspektyw, poglądów i głosów. Dzięki temu historie mogą odzwierciedlać prawdziwą naturę naszych społeczności i poszerzać nasze zrozumienie.

Bezpieczna i odpowiedzialna praktyka- pracy z ludźmi i ich historiami przeżytych doświadczeń

Większość organizacji zajmujących się wspieraniem ludzi z różnymi problemami i potrzebami musi budować zaufanie, a to często może trwać długo. Dlatego też, nagrywając i przechowując historie przeżyć, organizacja musi zapewnić, że historie i opowiadający je ludzie są doceniani i otoczeni troskliwą opieką.

Przestrzeganie jasno określonych wytycznych dotyczących bezpiecznych i odpowiedzialnych praktyk, które leżą u podstaw zbierania historii, pomoże organizacjom, członkom zespołów i uczestnikom stworzyć bezpieczną praktykę, która będzie sprzyjać bezpieczeństwu i zaufaniu.

1. Zgoda jest niezwykle ważna przy zbieraniu historii ludzi, zwłaszcza tych, którzy przeżyli kryzysowe doświadczenia. Organizacja lub osoba odpowiedzialna za nagrywanie i zbieranie historii ludzi musi mieć zgodę osoby opowiadającej. Jest to wymóg prawny, ale ważniejszy niż element prawny jest tu element ludzki, jakim jest zaufanie. Tak więc przy nagrywaniu i przechowywaniu osobistych historii ludzi, ich myśli, pomysłów, opinii i uczuć, organizacja musi zapewnić, że historie będą przechowywane w bezpiecznym miejscu i że zostaną pokazane na platformie publicznej tylko wtedy, gdy opowiadający wyrazi na to wyraźną zgodę. Ważne jest również, by opowiadający wiedział, że w każdej chwili może wycofać swoją zgodę.

2. Ochrona danych: historia, niezależnie od tego, w jaki sposób jest zapisywana, musi być chroniona i utrzymywana w bezpiecznym stanie. Opowiadający może otworzyć się i opowiedzieć historie o bardzo osobistym charakterze, dlatego konieczne jest, by jego relacje były przechowywane w bezpiecznym miejscu i by wyraził zgodę na ich udostępnienie lub rozpowszechnienie.

3. Cel i wykorzystanie historii: opowiadający muszą wiedzieć, jaki jest cel zbierania historii. Do czego zostanie wykorzystana opowieść? Kto będzie jej słuchał lub oglądał? Należy to wyjaśnić z ludźmi, zanim zgodzą się na udostępnienie swoich historii.

4. Honorowanie życzeń opowiadających: ważne jest, by honorować ich życzenia dotyczące tego, jaka historia jest opowiadana i jak jest opowiadana.

Bądź empatyczny: moderator lub osoba zbierająca opowieści powinna być empatyczna wobec opowiadającego. Pomagając osobom czuć się bezpiecznie w dzieleniu się swoimi historiami. Upewnia się, że rozumieją cel, w jakim się nimi dzielą i mają jasność co do tego, jak ich historia zostanie wykorzystana.

Zajęcia z wykorzystaniem filmów wideo

Filmy wideo są doskonałym sposobem na przekroczenie granic pisemnych lub mówionych i ożywienie historii w dynamiczny sposób. Oto trzy popularne rodzaje filmów wideo wykorzystywane w opowiadaniu historii akcji społecznych:

- FILMY DOKUMENTALNE - Dokumenty filmowe dokumentują faktyczne wydarzenia, zarówno z przeszłości, jak i teraźniejszości. Mogą zawierać nagrania rzeczy dziejących się w czasie rzeczywistym oraz wywiady z ludźmi przed, w trakcie lub po wydarzeniu.
- VLOGI - Vlogi to regularne aktualizacje, często tworzone przez jedną osobę mówiącą bezpośrednio do kamery. Są popularne wśród osób, które dzielą się swoimi perspektywami na różne tematy. Są świetne dla osób, które chcą pokazać postępy w projekcie lub działaniu w miarę jego rozwoju.
- VOX POPS - Vox pops są podobne do "gadających głów", z tym że osoby występujące w filmie nie są zaangażowane w temat, ale są raczej przypadkowymi osobami znalezionymi na ulicy, by uzyskać "uliczną perspektywę" na aktualny problem. Celem takiego działania jest sprawdzenie świadomości społecznej oraz zebranie ważnych informacji na temat tego, co społeczeństwo sądzi o pewnych sprawach.

Podczas tworzenia filmów wideo ważne jest, aby wziąć pod uwagę różne czynniki, takie jak:

- Środowisko: wybierz miejsce, które można kontrolować, modyfikując oświetlenie i dźwięk w tle.
- Kamera: istnieje wiele rodzajów kamer i ujęć, należy zastanowić się, które będą najlepsze dla Twojego filmu.
- Dźwięk: wybierz ciche miejsce z minimalnym hałasem w tle i użyj mikrofonu.
- Akcja: nagrywając film, poczekaj 10 sekund, zanim osoba zacznie mówić, i nie spiesz się z nagrywaniem.

Aby pomóc Ci w uwzględnieniu wszystkich tych czynników, przygotowaliśmy prezentację slajdów z kompletem wskazówek, którą można znaleźć pod tym [linkiem](#).

Audio

Podcasty

Czasami historia polega bardziej na prowadzeniu rozmowy ze słuchaczem. Podcasty to świetny sposób na przedstawienie historii, podzielenie się anegdotami, które mogą zilustrować kluczowe punkty Twojej narracji i połączenie się z innymi poprzez gości i wywiady. Jeśli nie masz chęci nagrywać własnego podcastu, inną opcją jest dotarcie do istniejącego już twórcy lub gospodarza radiowego w Twojej okolicy, który może być zainteresowany Twoją historią i współpracować z Tobą jako gościem w jego audycji.

Podsumowanie/refleksje

W niniejszym rozdziale przyjrzelśmy się niektórym metodom i technikom wykorzystania narzędzi cyfrowych do zbierania historii w celu pomiaru wpływu. Pokazaliśmy, że może to być niezwykle skuteczny sposób gromadzenia ważnych informacji o projekcie, ustudze lub organizacji. Jednakże, zaznaczyliśmy również, że kluczowe jest, aby osoba opowiadająca historię znajdowała się w centrum procesu i miała kontrolę nad jej losami.

Dołączony do tego rozdziału przewodnik wideo ilustruje niektóre z kluczowych punktów, które poruszyliśmy. Możesz go znaleźć pod tym [linkiem](#).

Sitografia

- <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/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/>



ROZDZIAŁ 4 - METODY POMIARU WPŁYWU ZA POMOCĄ OPOWIEŚCI

Wprowadzenie - wyzwanie związane z pomiarem wpływu

Pomiar wpływu pozostaje wyzwaniem dla wielu organizacji, ale jeśli podejź się do niego w sposób kreatywny i innowacyjny, może przynieść korzyści, a nie być obciążeniem. Wiele organizacji już gromadzi informacje, które można wykorzystać do pomiaru wpływu, ale często nie zdają sobie z tego sprawy. To oznacza, że cenne spostrzeżenia mogą zostać przeoczone, np.:

- wykazanie wartości swojej pracy dla zleceniodawców i fundatorów,
- wyciąganie wniosków z działań - co się sprawdza, a co nie,
- zidentyfikowanie luk w ofercie, tj. w tym, co i komu oferujecie.

Ponadto, znacznie bardziej skutecznym i holistycznym sposobem jest włączenie pomiaru wpływu do ogólnej organizacji pracy całego zespołu. To zwiększy efektywność poprzez:

- zwiększenie zrozumienia pomiaru wpływu w zespole,
- spowodowanie, że wszyscy w organizacji będą z niego korzystać, a tym samym rozumieją jego cel,
- stworzenie holistycznej metody, która raczej wzmacnia praktykę niż ją zakłóca.

Aby zapewnić sukces zastosowanego podejścia, trzeba upewnić się, że zastosowana metoda jest konkretna, łatwa i kreatywna. Dzięki temu wszyscy pracownicy będą mogli łatwo włączyć ją do swojej codziennej pracy, jednocześnie rozumiejąc jej korzyści i traktując pomiar wpływu jako ważne narzędzie. Zastosowanie kreatywnego i łatwego procesu pomoże organizacjom uporać się z tym zadaniem, a wykorzystanie metodologii opowiadania historii sprawi, że będzie to znacznie przyjemniejszy i bardziej znaczący sposób zbierania przydatnych informacji.

Kluczowe punkty:

W tym rozdziale omówiono niektóre z różnych metod i działań, jakie istnieją w celu zmierzenia i przedstawienia wpływu za pomocą opowieści:

- THE MOST SIGNIFICANT CHANGE METHOD
- COMMUNITY REPORTING METHODOLOGY
- JOURNEY STORIES ACTIVITY

METODA "NAJBARDZIEJ ZNACZĄCEJ ZMIANY"

Metoda "Najbardziej Znaczącej Zmiany" (Most Significant Change, MSC) - partycypacyjna i jakościowa metoda ewaluacji i monitoringu, która jako podstawę wykorzystuje opowiadanie historii. Została pierwotnie opracowana w celu monitorowania wpływu, a nie jako podejście ewaluacyjne, więc może być dobrze dopasowana do pomiaru wpływu za pomocą opowiadania historii. Może to być również skuteczny sposób na odkrycie wszelkich niezamierzonych rezultatów i pomoc w dotarciu z historią sukcesu do uszu ludzi odpowiedzialnych za podejmowanie decyzji. Pomaga również uznać i rozpoznać wszelkie przekonania i wartości, które mogą mieć różni interesariusze. Technika ta została opracowana przez Ricka Daviesa, niezależnego konsultanta ds. monitoringu i ewaluacji, podczas pracy w organizacji pozarządowej nad wieloaspektowym programem rozwoju obszarów wiejskich w Bangladeszu.

Przegląd procesu

"Historie znaczących zmian" są zbierane od uczestników, a następnie historie te są przekazywane do hierarchii menedżerskiej i oceniane przez odpowiednich interesariuszy. Następnie analizują ich znaczenie dla określenia zmiany, a potem znajdują dowody, które tę zmianę wspierają. To następnie uwypukla najważniejsze historie oceniane przez większą część interesariuszy.

Zasadniczo proces obejmuje:

1. zbieranie historii o znaczącej zmianie (SC) emanujących z poziomu terenowego;
2. systematyczny wybór najbardziej znaczących spośród tych historii przez panele wyznaczonych interesariuszy lub pracowników;
3. wyznaczeni pracownicy i interesariusze są początkowo zaangażowani poprzez "wyszukiwanie" wpływu projektu.

Po uchwyceniu zmian, różne osoby siadają razem i

4. czytają historie na głos;
5. prowadzą regularne, pogłębione dyskusje na temat wartości zgłoszonych zmian.

Gdy technika ta zostanie pomyślnie wdrożona, całe zespoły ludzi zaczynają skupiać swoją uwagę na wpływie programu.

Mocne i słabe strony

Przed zastosowaniem tej metody ważne jest, aby rozważyć jej mocne i słabe strony.

Mocne strony	Słabe strony
Może dostarczyć solidnych dowodów, które mogą wspierać oceny procesów, procedur i usług itp.	Wybór opowieści jest subiektywny i mogą na niego wpływać uprzedzenia. Wybrano je, ponieważ pasują do wizji organizacji lub zainteresowań pracowników
W centrum oceny i przeglądu stawia opowieści ludzi o ich przeżytych doświadczeniach.	Osoby, które są bardziej wokalne i pewne siebie mogą zdominować proces opowiadania.
Ludzie, którzy są bardziej wokalni i pewni siebie mogą zdominować proces opowiadania. Ludzie, którzy są bardziej wokalni i pewni siebie mogą zdominować proces opowiadania.	Głosowanie w procesie wyboru może zdusić mniejszości i niepopularne poglądy.
Może wpływać na wartości interesariuszy, w tym pracowników organizacji.	Charakter pytania i pytanie o najbardziej znaczącą zmianę może oznaczać, że zebrane historie mogą być tylko tymi udanymi.
Proces może być dostosowany tak, aby zatrzymać pojawiające się uprzedzenia	

Główną siłą procesu jest możliwość stworzenia żywej wymiany wśród wybranych interesariuszy i uczestników. Pomaganie organizacjom w rozważaniu pewnych pytań.

- Co tak naprawdę chce osiągnąć program/projekt/usługa?
- Jakie są najbardziej cenione przez beneficjentów (lub innych interesariuszy) rezultaty projektu?
- Co powinno pozostać bez zmian, a jak można to dostosować i ulepszyć?

W centrum ewaluacji i przeglądu znajdują się historie przeżyć ludzi. Może to być potężne narzędzie, szczególnie dla organizacji skoncentrowanych na osobie.

Oczywiste wady tej metody to stronniczość. Ważne jest, aby być świadomym tych uprzedzeń przed rozpoczęciem procesu i zdecydować, jak zastosować metodę i zapobiec wystąpieniu uprzedzeń.

MSC (Most Significant Change) jest szczególnie przydatne w następujących sytuacjach:

- gdy nie można przewidzieć z dokładnością lub pewnością, jaki będzie wynik działań,
- gdy wyniki będą się znacznie różnić między beneficjentami,
- gdy nie ma jeszcze porozumienia między zainteresowanymi stronami co do tego, jakie wyniki są najważniejsze,
- gdy oczekuje się, że interwencje będą wymagały wysokiego stopnia uczestnictwa, w tym wszelkich form monitorowania i oceny wyników.

Znajdź więcej tutaj: [Most Significant Change](#)

Aby MSC zadziało, muszą zostać spełnione następujące warunki:

- w organizacji musi istnieć zrozumienie i kultura akceptująca porażki,
- osoby zbierające historie muszą posiadać dobre umiejętności facylitacyjne, które zapewnią, że każdy głos zostanie wysłuchany, a także muszą być świadome uprzedzeń i potrafią ich unikać,
- należy zaplanować odpowiedni czas na przeprowadzenie kilku cykli tego podejścia, ponieważ MSC wymaga czasu. Właściwa analiza zajmuje znaczną ilość czasu i wymaga zaawansowanego planowania projektu oraz infrastruktury,
- musi istnieć zaangażowanie ze strony kierownictwa wyższego szczebla.

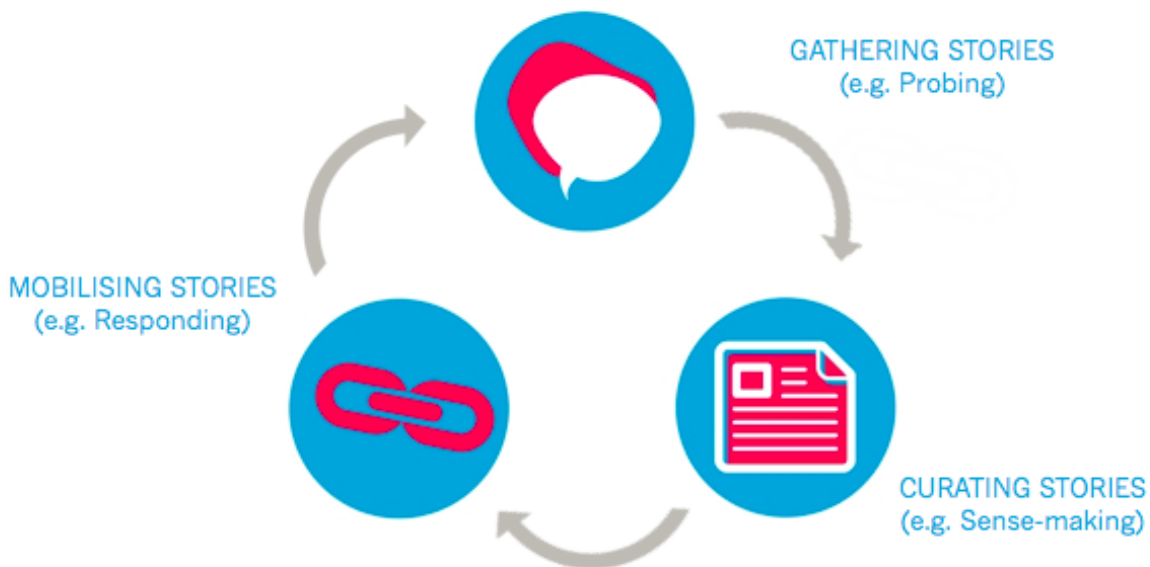
COMMUNITY REPORTING METHODOLOGY

Metodologia Community Reporting została opracowana w 2007 roku w Europie jako mieszane podejście metodologiczne, które ma na celu zwiększenie udziału obywateli w badaniach, tworzeniu polityki, rozwoju usług i procesach decyzyjnych. Wykorzystuje ona cyfrowe, przenośne technologie do wspierania ludzi w opowiadaniu swoich własnych historii, na ich własne sposoby, poprzez podejście peer-to-peer (zasada równorzędności). Następnie łączy te historie z ludźmi, grupami i organizacjami, które mogą wykorzystać zawarte w nich spostrzeżenia, aby dokonać pozytywnej zmiany społecznej.

Centralnym elementem Community Reporting jest przekonanie, że ludzie, którzy opowiadają autentyczne historie o swoich doświadczeniach życiowych, oferują wartościowe zrozumienie ich życia.

Community Reporting składa się z trzech odrębnych elementów:

1. gromadzenie historii (gathering stories)
2. kuratorowanie historii (curating stories)
3. mobilizacja opowieści (mobilising stories)



Analiza procesu

Community Reporting wykorzystuje metodę "peer to peer", czyli "od rówieśnika do rówieśnika", która eliminuje ograniczenia hierarchiczne i pozwala uczestnikom na otwarcie się i szczerze opowiedzenie o swoich przeżyciach.

Po zebraniu historii, uczestnicy przechodzą przez fazę "wyczuwania", w której słuchają opowieści i przetwarzają informacje, wyciągając kluczowe punkty i wnioski.

Następnie, uczestnicy decydują, co chcą zrobić z tymi kluczowymi punktami i wnioskami:

- Jak chcieliby je wykorzystać?
- Kto powinien usłyszeć te historie?
- Jakie zmiany społeczne chcą osiągnąć za pomocą tych historii?
- W jaki sposób najlepiej przedstawić historie i wnioski? W formie filmu, kampanii w mediach społecznościowych, podcastów, debat itp.

W procesie stosowane jest podejście oparte na praktyce "Odpowiedzialnego Opowiadania", co pomaga zapewnić pewien stopień spójności w ramach praktyki Raportowania Społecznościowego oraz stawia bezpieczeństwo ludzi w sieci i poza nią w centrum praktyki.

W całym procesie uczestnicy odgrywają kluczową rolę w kierowaniu procesem i są głównym przedmiotem ustaleń, co może być skutecznym sposobem na aktywne zaangażowanie uczestników w proces pomiaru wpływu.

Mocne i słabe strony

Przed zastosowaniem tej metodologii ważne jest, by rozważyć mocne i słabe strony tego podejścia.

Mocne strony	Słabe strony
Może dostarczyć solidnych dowodów, które mogą wspierać ewaluację procesów, procedur, usług itp.	Utrzymanie zaangażowania ludzi przez dłuższy czas może być trudne i dlatego nie zawsze można zagwarantować, że ludzie będą dzielić się swoimi refleksjami konsekwentnie przez pewien czas.
W centrum oceny i przeglądu stawia opowieści ludzi o ich przeżytych doświadczeniach.	Początkowo nie jest tak szybko i łatwo dostrzec i udokumentować takie rzeczy jak "przebyty dystans" poprzez opowieści, jak ma to miejsce w przypadku innych, bardziej ilościowych pomiarów, ale można to osiągnąć poprzez odpowiednią analizę opowieści, z której wyłania się bardziej zniuansowane zrozumienie.
Może pomóc w zmianie roli beneficjentów z biernych odbiorców na samodzielnych i zdolnych uczestników, którzy mogą wpływać na zmiany organizacyjne	
Może wpływać na wartości osób zainteresowanych, w tym pracowników organizacji.	
Metoda ta opiera się na relacjach rówieśniczych, co przeciwdziała jakimkolwiek ograniczeniom hierarchicznym i umożliwia ludziom otwarcie się i szczerze mówienie o swoim doświadczeniu życiowym.	
To jest stworzone do aktywnego i głębokiego słuchania, które pomaga ludziom lepiej zrozumieć różne perspektywy i sytuacje.	

Ważne jest, aby w sposób odpowiedni pracować z wiedzą i naukami wynikającymi z opowieści ludzi, aby wykorzystywać je do informowania działań oraz mierzenia wpływu.

Jeśli ludzie dzielą się swoimi opowieściami, ale nie widzą, jak ich doświadczenia są wykorzystywane do nauki i postępu, może to zniechęcać ich do dzielenia się w przyszłości.

Aby efektywnie funkcjonować w raportowaniu społecznościowym, konieczne są:

- Kultura organizacyjna, która akceptuje nieprzewidziane wyniki i porażki.
- Osoby zbierające historie muszą posiadać doskonałe umiejętności moderacji, które pozwalają na wyjaśnienie wartości historii, opowiadanie historii, wyjaśnienie bezpiecznych praktyk oraz inicjowanie wyników.
- Potrzebny jest odpowiedni czas na zastosowanie tej metody. W zależności od projektu, szkolenia, zbieranie historii i zrozumienie ich może wymagać czasu.
- Musi istnieć silne poparcie ze strony kierownictwa.

JAKTYWNOŚĆ JOURNEY STORIES

Aktywność "journey stories" to interesujący i kreatywny sposób na rejestrowanie i mierzenie wpływu za pomocą struktury narracji lub serii wydarzeń.

Podróż może być fizyczna, jeśli chodzi o osobę lub osoby przemieszczające się z jednego miejsca do drugiego. Może to być również proces samoodkrycia, w którym ktoś doświadcza osobistego rozwoju lub zmiany. Może to także być historia, która opisuje, jak projekt przeszedł od pomysłu do rzeczywistości lub mieszanka wszystkiego powyższego.

Każdy doświadcza podróży jako części swojej własnej historii życiowej, dlatego ludzie mogą łatwo odnosić się do historii podróży innych ludzi. Używanie "journey stories" jako sposobu pomiaru wpływu pozwala osobie na refleksję nad pokonaną odległością, tj.:

- gdzie zaczęli,
- co znaleźli po drodze,
- koniec podróży lub gdzie są teraz oraz ich przyszły kierunek.

Historie podróży mierzą wpływ w sposób osobisty i refleksyjny, co czyni tę metodę bardzo empatyczną. Ta metoda może być używana do mierzenia wpływu konkretnej kwestii, projektu lub usługi.

Istnieje przewodnik wideo, który towarzyszy tej aktywności. [Można go znaleźć tutaj:](#)

Praktyczna Aktywność - Aktywność Journey Stories

Zastosuj to, korzystając z następującej metody.

Poproś uczestników, aby odpowiedzieli na następujące pytania. Odpowiedź może być napisana lub narysowana. Znajdź materiały w załączniku.

1. Zwykły świat: Jak wyglądał twój świat przed podróżą?
2. Pierwsze kroki: Co rozpoczęło lub zainicjowało podróż?
3. Początkowe myśli: Co myślałeś i czułeś na początku?
4. Wyzwania: Jakie problemy lub bariery napotkałeś? Jak je pokonałeś?
5. Nagroda/Przyszłość: Jakie były pozytywne wyniki/osiągnięcia? Dokąd teraz zmierzasz?

Mocne strony	Słabe strony
Osobista i empatyczna.	Może potrzebować szczególnego wsparcia w związku z traumą z przeszłości
Proste i łatwe do wykonania	Możliwe, że dana osoba nie znajdzie w tej metodzie żadnych korzyści w postaci nagrody lub rozwiązania. W takim przypadku osoba udzielająca wsparcia będzie musiała zastosować podejście oparte na mocnych stronach i pomóc osobie znaleźć pozytywne elementy jej obecnej sytuacji.
Łatwy do zastosowania w większości sytuacji.	
Ramy czasowe są bardzo elastyczne. Może być stosowana podczas jednej sesji lub przez pewien okres czasu, aby ocenić czyjeś postępy.	
Może być przedstawiona w formie rysowanej, co jest korzyścią dla osób z barierami komunikacyjnymi	
Może być stosowana zarówno w formie grupowej, jak i indywidualnej	
Może być stosowana w formie online	

Co musi się zadziać, żeby Journey Stories zadziało?

- Osoby zajmujące się zbieraniem historii muszą posiadać dobre umiejętności facylitacyjne i interpersonalne. W zależności od grupy lub osoby, z którą pracują, mogą pojawić się bardzo osobiste tematy, zagadnienia i kwestie, na które facylitator musi być przygotowany i mieć odpowiednie wsparcie.
- Aby zastosować tę metodę, potrzebny jest odpowiedni czas, aby poszczególne osoby mogły naprawdę zbadać swoją przeszłość, teraźniejszość i możliwą przyszłość.

Metoda ta może być stosowana indywidualnie lub w grupie i stanowić świetny sposób, by skłonić uczestników do omówienia problemów lub wydarzeń, które miały na nich wpływ, np. pandemia Covid-19.

Można ją wykorzystać jako jednorazowe działanie na początku lub na końcu projektu lub na początku i na końcu, aby uzyskać wgląd w to, jaki wpływ miał projekt lub usługa na daną osobę lub grupę. Można też stosować ją na bieżąco w trakcie trwania projektu lub usługi.

PODSUMOWANIE

Wykorzystując historie jako sposób mierzenia wpływu, należy zadbać o to, by były one znaczące i użyteczne dla wszystkich, którzy z nich korzystają, a także o to, by sprawdziły się w organizacji. Aby tak się stało, należy pamiętać o tym, by były one konkretne, łatwe i kreatywne.

Konkretna

Bardzo ważne i przydatne jest posiadanie ram do pracy, które zawierają wskaźniki jakości. Pomoże to skoncentrować się na tym, czego chcemy się nauczyć i mieć konkretne wskaźniki do pomiaru. Aby przeprowadzić skuteczny pomiar wpływu, należy skupić się na tych parametrach przed zebraniem historii.

Wskaźniki jakości mogą obejmować następujące elementy:

- Włączenie
- kreatywność
- Zmiana społeczna
- Poczucie bezpieczeństwa
- Dostępność
- Nauka

Jest też wiele innych, specyficznych dla danej organizacji, świadczonych przez nią usług i wykonywanej pracy.

Upewnij się również, że metody zostały wybrane, zaadaptowane lub zaprojektowane z myślą o grupie docelowej lub współtworzone z nią/nimi, a pytania zostały dobrze przemyślane i zaprojektowane tak, by odkryć ich wpływ.

Łatwa

Metody muszą być nieskomplikowane i łatwe w użyciu dla zespołu i uczestników/beneficjentów. Prostota i łatwość metody jest równie ważna dla personelu, jak i dla uczestników/beneficjentów. Często członkowie zespołu/facylitatorzy/pracownicy wspierający są już bardzo obciążeni pracą, więc utrzymanie prostoty i łatwości w użyciu pomoże członkom personelu chcieć z niej korzystać.

Kreatywność

Wykorzystanie kreatywności do gromadzenia historii może pomóc utrzymać zaangażowanie i dać ludziom możliwość bycia bardziej szczerymi lub wyrażenia rzeczy, na które nie znajdują słów. Twórcze opowiadanie historii może uczynić proces bardziej dostępnym dla osób, dla których język nie jest pierwszym językiem komunikacji lub dla których język stanowi barierę.

Wykorzystanie kreatywności może również pomóc Ci odkryć rzeczy, których się nie spodziewałeś, ponieważ kreatywne media, takie jak sztuka, fotografia i poezja, pozwalają ludziom wyrażać się w sposób inny niż konwencjonalne metody komunikacji, co często prowadzi do bardziej dogłębnego i wnikliwego wyrażenia się.



Dalsza literatura:

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>

ZAŁĄCZNIK

1. Spotkania zbiorowe - opis i manifest.
2. Kreatywne gry i zabawy pomocne przy współtworzeniu ram pomiaru wpływu.
3. Dane do działania w ramach Hackathonu w rozdziale 2.
4. Arkusz zasobów "Journey Stories" z rozdziału 4.
5. Działania związane z raportowaniem społeczności, które mierzą wpływ.

1. Collective Encounters Manifesto

Collective Encounters to profesjonalna organizacja artystyczna specjalizująca się w teatrze na rzecz zmiany społecznej poprzez współpracę w Liverpoolu, w Wielkiej Brytanii. Wykorzystują teatr do angażowania tych, którzy są na marginesie społeczeństwa, opowiadając nieopowiedziane historie i zajmując się lokalnymi, krajowymi i międzynarodowymi problemami naszych czasów. Manifest zespołu został współtworzony ze społecznością Collective Encounters w 2018 roku.



Wskaźniki jakości Collective Encounters wyrosły z ich manifestu i grupy Participatory Advisory. Są one następujące:

Praca, którą wykonują, powinna być: -

- Włączająca i adekwatna
- Odpowiedzialna i współpracująca
- Kreatywna
- Wyzwalająca i prowokująca
- Wzmocniająca

Na podstawie wskaźników jakości, badacze mierzą wpływ projektu i opracowują pytania, które pozwalają ludziom wypowiedzieć się na temat tych wartości. Kiedy planują projekty, używają wskaźników jakości jako przewodnika, pytając o to, jak projekt zostanie zrealizowany, aby zapewnić ich spełnienie.

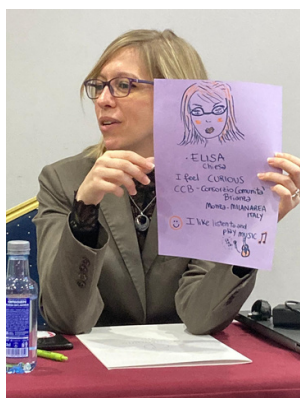
2. Kreatywne gry i ćwiczenia pomagające we współprojektowaniu ram mierzenia wpływu.

Kreatywne gry i ćwiczenia mogą pomóc w procesie współprojektowania ram mierzenia wpływu, ponieważ:

- pomagają ludziom wyrazić swoje opinie;
- wspierają ludzi w wyrażaniu siebie;
- pomagają znaleźć właściwe pytania;
- zachęcają do aktywnego słuchania;
- pozwalają na współtworzenie projektów;
- umożliwiają ocenę sesji, usług lub działań.

- i mogą być wykorzystane do opracowania ram do pomiaru wpływu.

Aktywność i czas	Zobrazuj swoje emocje Autoportret w celu podzielenia się informacjami. (15 minut)
Cel	Aby się sprawdzić, aby skłonić ludzi do kreatywnego myślenia i znaleźć kreatywny sposób, aby ludzie dzielili się swoimi uczuciami i informacjami o sobie w niezagrażający sposób.
Narzędzia	Papier, długopisy, ołówki
Instrukcja	Każda osoba otrzymuje długopisy i papier, proszona jest o narysowanie swojego zdjęcia, napisanie co czuje i jednego przypadkowego faktu o sobie. Kiedy osoby skończą swoje zdjęcia, są proszone o podzielenie się nimi w grupie. Jeśli to możliwe, dobrze jest umieścić je na ścianie, aby udekorować przestrzeń i dać poczucie, że grupa ma tam swoje miejsce.
Notatki	Jest to świetny sposób, abyś jako prowadzący mógł ocenić, na ile ludzie są pewni siebie w wychodzeniu poza swoje strefy komfortu. Stanowi punkt wyjścia dla rozmówców i od początku umieszcza kreatywność w centrum sesji.



Aktywność i czas	Koła koncentryczne (10-15 min)
Cel	Zachęcanie do aktywnego słuchania i zachęcanie ludzi do dzielenia się swoimi myślami, uczuciami i pomysłami w bezpieczny i pozytywny sposób
Narzędzia	Krzeseła
Direction	<p>Poproś osoby o znalezienie partnera, a następnie poproś, aby usiedli naprzeciwko siebie, tworząc dwa koła. Możesz dodać zdjęcie, aby zilustrować to ćwiczenie. Wyjaśnij, że to ćwiczenie ma na celu poprawę umiejętności mówienia i słuchania, a także wybiera, które koło zacznie mówić i daje im temat do rozmowy. Prowadzący musi wyjaśnić, że osoby słuchające muszą słuchać, a nie mówić, a następnie wyznaczyć limit czasu. Kiedy czas minie, poproś osoby, które słuchały, aby mówiły na ten sam temat, a osoby, które mówiły, aby słuchały. Po zakończeniu tego ćwiczenia, facilitator prosi, aby podziękowali sobie nawzajem za podzielenie się swoimi doświadczeniami, a następnie prosi jedną z osób w kręgu, aby poruszała się po kręgu i tworzyła nowe pary. Tym razem odwróć kolejność, tak by osoby, które ostatnio mówiły pierwsze, słuchały, a osoby, które słuchały, mówiły pierwsze, i daj im nowy temat do omówienia. Aby zbadać kwestię pomiaru wpływu i zadawania właściwych pytań, zachęć grupę do opowiedzenia o:</p> <ul style="list-style-type: none"> • projekcie, w którym byli moderatorami lub w którym uczestniczyli, a który zakończył się sukcesem, • sposobach zadawania właściwych pytań, • sposobach na poznanie prawdziwych uczuć ludzi. Podczas warsztatów można wykorzystać cały szereg pytań, zaczynając od łatwych pytań dotyczących doświadczeń ludzi i przechodząc do bardziej technicznych tematów. Dobrym pomysłem jest posiadanie kilku gotowych pytań i wybranie najważniejszych dla danej grupy. Dwie rundy takich pytań powinny wystarczyć, aby zbadać daną kwestię. <p>Jeśli chcesz wyciągnąć wnioski, poproś uczestników o podzielenie się swoimi przemyśleniami/pomysłami/obserwacjami na forum grupy po zakończeniu sesji. Możesz użyć karteczek typu post it, a uczestnicy mogą zapisywać swoje spostrzeżenia dotyczące słuchania i formułowania pytań.</p>
UWAGI	To ćwiczenie pozwala skupić grupę na konkretnym zagadnieniu i rozwija umiejętności słuchania oraz zwiększa pewność siebie w mówieniu. Jest ono szczególnie przydatne podczas ewaluacji projektu, ponieważ umożliwia ludziom prywatne rozmowy na temat projektu i łatwiejsze dzielenie się spostrzeżeniami w większym gronie. Można je również wykorzystać w fazie projektowania projektu, aby ludzie mogli wspólnie nad nim pracować i wprowadzać swoje pomysły.



Aktywność I czas	Ocena Y (10 minut)
Cel:	Aby poprosić uczestników o podzielenie się swoimi opiniami z facylitatorem na temat tego, co im się podobało, a co nie, oraz aby przemyśleli, czego się nauczyli. To dobre narzędzie do wykorzystania w raportach.
Narzędzia	Flipchart, marker
Instrukcje	Na dużym arkuszu papieru narysuj odwróconą literę "Y". W jednej z większych górnych sekcji narysuj uśmiechniętą buzię, w drugiej dużej sekcji narysuj smutną buzię, a w mniejszej dolnej sekcji narysuj żarówkę. Uśmiechnięta buzia reprezentuje pozytywne uczucia, rzeczy, które ludzie lubili i co się podobało w ciągu dnia/aktywności/sesji oraz ćwiczenia i działania, które chcieliby zachować lub robić więcej. Smutna buzia reprezentuje negatywne uczucia i rzeczy, które ludzie nie lubili w ciągu dnia/aktywności/sesji oraz rzeczy, których chcieliby dokonać inaczej następnym razem. Żarówka dotyczy tego, czego ludzie się nauczyli. Następnie pytaj ludzi, co im się podobało i co by zachowali, gdyby mieli ponownie przeprowadzić sesję. Można to zrobić poprzez przejście po kolei w kręgu lub poprzez ludzi wypowiadających swoje myśli, jak podczas burzy mózgów. Kiedy ludzie dzielą się swoimi opiniami, zapisuj to, co mówią w odpowiednich miejscach na papierze. Jeśli więcej niż jedna osoba wyraża tę samą opinię, narysuj gwiazdkę obok słowa, aby można było zobaczyć, że więcej niż jedna osoba to pomyślała. Aby ułatwić zadanie w sekcji z smutną buzią, dobrym sposobem jest sformułowanie pytania "Co byście zrobili inaczej następnym razem?" ponieważ grupy często są niechętne do wyrażania negatywnych opinii. Następnie zapytaj ludzi, co się nauczyli lub co wynieśli ze spotkania. Ważne jest, aby rozwijać kulturę ewaluacji w grupie, aby ludzie nauczyli się konstruktywnie krytykować procesy, w których biorą udział. Dodaj zdjęcie.
Uwagi	Jeśli nie masz dużego arkusza papieru, możesz użyć arkuszy A4. Możesz albo sam, jako moderator, notować to, co zostanie powiedziane, albo poprosić uczestników o stworzenie swojej własnej oceny typu "Y".

Aktywność I czas	Kreatywne sposoby na eksplorację wskaźników jakości (45 minut)
Cel	Aby przejrzeć, jak można wykorzystać kreatywność, aby uczestnicy mogli zgłębiać i dzielić się swoimi myślami na temat wskaźników jakości.
Narzędzia	Papier, długopisy
Instrukcja	<p>W małych grupach poproś uczestników o wybór wskaźnika jakości, a gdy się na jednym zgodzą, poproś ich o sformułowanie trzech pytań na jego temat. Na przykład, wskaźnikiem jakości może być "styszalność głosów ludzi".</p> <p>Trzy pytania mogą brzmieć:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jakie miałeś/miałaś możliwości wypowiedzenia swojej opinii? 2. Czy twoje pomysły zostały wystuchane? 3. W jaki sposób zachęcano ludzi do dzielenia się swoimi pomysłami? <p>Kiedy sformułują pytania, poproś ich o wybór jednego i stworzenie na jego temat plakatu.</p> <p>Gdy plakat zostanie wykonany, zorganizuj galerię z plakatami i poproś każdą grupę o przedstawienie</p>
Uwagi	To sposób na przetestowanie pytań, które zadajesz; pozwala ludziom na kreatywne eksplorowanie tematu.

Aktywność i czas	Sprawdzenie i zakończenie – warsztaty poetyckie 15-30 minut na każdy wiersz w zależności od grupy.
Cel:	Aby ludzie mogli wyrażać swoje emocje słowami. Mogą być one losowe i nie muszą rymować się ze sobą.
Narzędzia	Będą potrzebne długopisy i papier. W przypadku barier związanych z umiejętnościami pisania i czytania, aktywność można przeprowadzić werbalnie, nagrywając ją na telefony, a następnie odtwarzając nagranie.
Instrukcja	Poproś każdą osobę, żeby na początku sesji napisała lub nagrała słowa wyrażające to, jak się czuje, a następnie powtórzy to pod koniec sesji. To bardzo kreatywny sposób na zachęcenie ludzi do wyrażenia swoich emocji i dzielenia się nimi, a także pomaga im zobaczyć, w jaki sposób sesja może wpłynęła na ich samopoczucie i w jakim kierunku. Można to również zrobić jako wspólny wiersz, w którym zebrane zostają słowa każdego uczestnika, aby stworzyć wspólny wiersz. Kolejno, prosimy uczestników, aby wnieśli po jednym zdaniu, które zostanie zapisane, a po tym, jak każdy wyrazi swoją opinię, prowadzący sesję może ułożyć z nich wiersz. Wiersze są następnie czytane w całości dla grupy..
Notatki	To piękny sposób na mierzenie wpływu i można go stosować przez całą usługę lub projekt. Ludzie często mówią więcej, gdy mogą użyć swojej wyobraźni w sposób kreatywny, niż gdy są pytani o konkretne pytania.

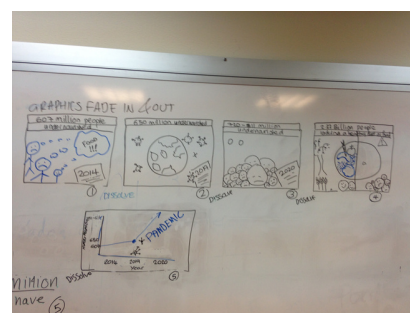
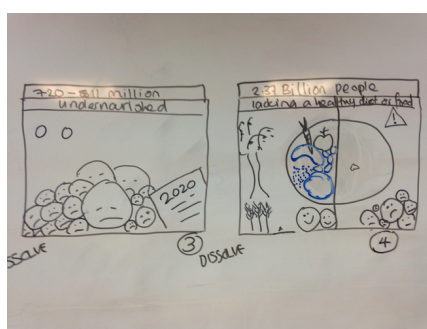
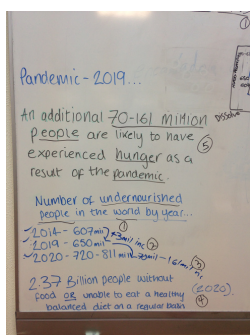
3. Dane do aktywności Hackathon w Rozdziale 2.

Poniższe dane zostały wykorzystane w aktywności hackathon jako część szkolenia Narratives of Impact, przeprowadzonego w Valladolid, w Hiszpanii w marcu 2022 roku.

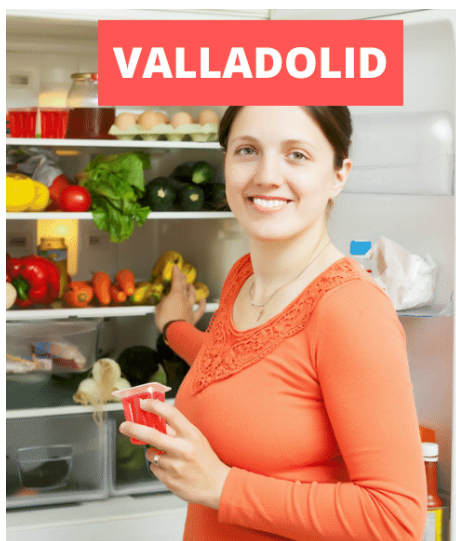
Na całym świecie dodatkowe 70-161 milionów ludzi, z powodu pandemii, najprawdopodobniej doświadczyło głodu w 2020 roku.

Liczba ludzi niedożywionych na świecie: 2014 - 607 mln 2019 - 650 mln 2020 - 720-811 mln

2,37 miliarda ludzi nie ma regularnie dostępu do jedzenia lub nie jest w stanie regularnie spożywać zdrowej, zrównoważonej diety (2020).



Z danych grupy powstał storyboard (patrz zdjęcie) dla wideo oraz prezentacja, którą możesz znaleźć [tutaj](#).



4. OTO ARKUSZ ZASOBÓW DLA OPOWIEŚCI O PODRÓŻACH (JOURNEY STORIES RESOURCE SHEET), KTÓRY ZNAJDZIESZ TUTAJ.

Journey Stories mierzą wpływ w osobisty i refleksyjny sposób, dzięki czemu metoda ta jest bardzo empatyczna. Metodę tę można wykorzystać do pomiaru wpływu konkretnej kwestii, projektu lub usługi.

Istnieje zasób, który towarzyszy temu działaniu, który można znaleźć tutaj.



5. Proste aktywności raportowania społeczności, które mierzą wpływ.

Aktywność pierwsza: Historia z migawki

Historie z migawki zbierają perspektywy i doświadczenia ludzi w szybki sposób. Zawierają tylko jedno pytanie i mogą stanowić dobry sposób na wprowadzenie do opowiadania historii.

1. Wybierz temat istotny dla Twojego kontekstu (np. mierzenie wpływu).
2. Pracuj z opowiadaczami, aby opracować otwarte pytanie na podstawie tego tematu (np. Jak projekt/usługa/program wpłynął na Ciebie? Jakie umiejętności zdobyłeś dzięki projektowi/usłudze/programowi? Co wyniosteś z tej pracy?).
3. Utwórz przestrzeń, w której ludzie będą mogli podzielić się swoimi odpowiedziami z Tobą. Możesz rozważyć, jak możesz zarejestrować te historie na potrzeby przyszłych działań. Niektóre pomysły na to obejmują:
 - ludzie mogą zapisać swoje odpowiedzi na karteczkach samoprzylepnych i umieścić je na tablicy, a następnie zrobić zdjęcie
 - ludzie mogą nagrywać swoje odpowiedzi jako krótkie pliki audio lub wideo na smartfonach.

Następna aktywność poniżej to jeden ze sposobów, w jaki można pracować z historiami, aby wprowadzić zmiany.

Aktywność druga: Dialog opowieści

Dialog opowieści, oparty na pracy Labonte i Feather (1996), jest sposobem pracy z doświadczeniami życiowymi jako narzędziem do nauki i zmiany w praktyczny sposób. Pomaga nam:

- Aktywnie słuchać doświadczeń ludzi.
- Łączyć się z doświadczeniami ludzi i odnosić je do własnych doświadczeń świata.
- Myśleć o tym, czego się nauczyliśmy z historii ludzi i jakie mogą one skłonić do działań w przyszłości.

Aby przeprowadzić aktywność dialogu opowieści:

1. Zbierz grupę ludzi, na których chcesz wpłynąć poprzez zebrane historie.
2. Pokaż im historię, jej fragment lub zbiór krótkich historii. Poproś ludzi o przeczytanie historii, obejrzenie fotografii lub odsłuchanie nagrań wideo lub audio.
3. Po zapoznaniu się z historią poproś ich o zidentyfikowanie jej kluczowych wiadomości. Poproś o zrobienie tego werbalnie lub pisemnie, a następnie o podzielenie się swoimi myślami z innymi.
4. Następnie poproś, aby podzielili się tym, jak historie rezonują lub odnoszą się do ich własnych doświadczeń
5. Poproś grupę o określenie, jakie są kluczowe punkty uczenia się z historii, które odnoszą się do usługi/kontekstu, w którym pracujesz i jak można wykorzystać tę naukę. Niech zrobią to ustnie lub zapisując je. Następnie podzielą się swoimi przemyśleniami.
6. Na koniec poprosz wszystkich w grupie o zidentyfikowanie jednego kluczowego działania, które mogą wykonać natychmiast, aby zastosować w praktyce wiedzę z historii. W tym miejscu poprosz ich o podkreślenie, że wszyscy mamy pewną władzę/wpływ (nawet jeśli jest on niewielki). Ponownie, możesz poprosić ich, aby zrobili to ustnie lub zapisując je, a następnie dzieląc się swoimi przemyśleniami.



COMPARATIVE RESEARCH NETWORK:

FUNDACIÓN
Intras

Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może być pociągana do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.



<https://narrativesofimpact.com/>

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

