

# Includere solo ciò che è materiale

## IV principio della valutazione

**WEBINAR SOCIAL VALUE ITALIA**  
**6 APRILE 2018**

Intervento a cura di:

Maria Elena Vivaldi – Responsabile Area Major Gift  
e  
Nadia Parolari – Area Major Gift

Dynamo Camp

# Valutazione dell'impatto psico-sociale e culturale del progetto Dynamo Art Factory- grazie al contributo di Fondazione Alta Mane Italia



# 1. INTRODUZIONE

La valutazione è un'esperienza che nasce da:

1. un bisogno **interno** all'organizzazione (Dynamo l'ha nel suo Dna da sempre: Ricerca Yale, questionari ex ante/ex post in sessione, due valutazioni SROI, di cui una con UBI Banca: 2,92)
2. il supporto **esterno** del donatore che commissiona e investe in questo processo di trasparenza e visibilità.
3. Questo è quanto è accaduto con Fondazione Alta Mane Italia, che ha investito da 2 anni nel supporto del Progetto Dynamo Art Factory e che ha chiesto di valutare l'impatto a livello qualitativo, indagando:
  - come cambia la percezione dell'arte prima e dopo la sessione;
  - se l'arte contemporanea diventa più fruibile;
  - come cambia la condizione complessiva del camper prima e dopo la sessione.

# DYNAMO ART FACTORY

Dynamo Art Factory è un progetto di Dynamo Camp. Un viaggio nell'arte che Dynamo Camp regala ai suoi piccoli ospiti grazie alla collaborazione di affermati artisti contemporanei.

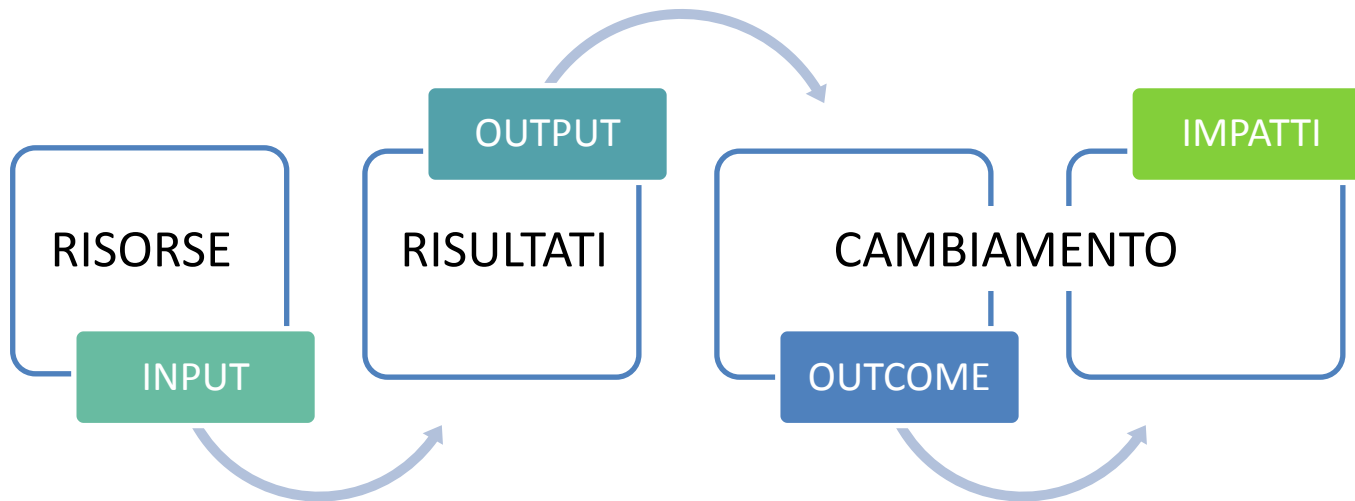
E' il cuore creativo della vacanza dove i bambini trascorrono allegri pomeriggi a creare, disegnare, tagliare, incollare, modellare e colorare.

E' il luogo dove gli artisti trascorrono una settimana condividendo l'esperienza del Camp per realizzare opere collettive o opere singole in cui attraverso il loro linguaggio i bambini riescono a trovare nuove forme di espressione. Uno scambio che porta i giovani ospiti a contatto con l'Arte in maniera divertente, immediata e stimolante.



## 2. PERCHE' ABBIAMO SCELTO QUESTO TIPO DI MISURAZIONE?

1. È stata richiesta da Fondazione Alta Mane Italia
2. Lo SROI presenta troppe rigidità per questa tipologia di progetto
3. Questo tipo di valutazione è maggiormente inclusivo dei benefici psicologici e culturali del progetto, difficilmente monetizzabili



### 3. LA STRUMENTAZIONE

Per la raccolta dei dati sono stati utilizzati dei questionari costruiti ad hoc.

- I questionari sono stati strutturati adattandoli, dal punto di vista grafico, a seconda dell'età dei camper (adolescenti e bambini).
- La somministrazione è stata svolta da personale qualificato e specificamente formato, esperto nel lavoro con bambini e ragazzi affetti da patologie e disabilità.

Il questionario dei bambini è stato graficamente impaginato con delle facilitazioni per chi presentava difficoltà di manualità fine e per i più piccoli.

**Il titolo** è stato cambiato in “**Quizzettone dell'artista**” per dare un aspetto ludico.

Le caselle sono state arricchite con emoticon e immagini per semplificare la lettura delle risposte da parte dei bambini.

# QUIZZETTONE DELL'ARTISTA!

## Prima Parte



Mi chiamo \_\_\_\_\_  
 Ho \_\_\_\_\_ anni  
 Vivo a \_\_\_\_\_  
 Sono già stato a Dynamo Camp  
 Sì / NO  
 Quante volte? \_\_\_\_\_  
 Casetta \_\_\_\_\_  
 PC \_\_\_\_\_

1) L'Arte è \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



2) Per me fare Arte è : (fai una x sul simbolo)

- Utile
- Inutile
- Interessante
- Noioso
- Indifferente
- Divertente
- Difficile
- Per pochi
- Emozionante

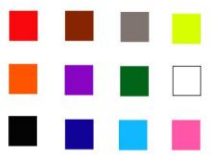
3) Quando hai scoperto che l'attività diella mattina era Art Factory come ti sei sentito?

- felice
- curioso
- deluso
- triste
- emozionato
- artista

4) Hai mai fatto una di queste cose?

Visitare un Museo Sì <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>		E' stato interessante?	per nulla	poco	abbastanza	molto	tantissimo
Leggere un libro sull'Arte Sì <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>		E' stato interessante?	per nulla	poco	abbastanza	molto	tantissimo
Guardare trasmissioni sull'Arte in Tv o su internet? Sì <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>		E' stato interessante?	per nulla	poco	abbastanza	molto	tantissimo
Partecipare ad un laboratorio d'Arte? Sì <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>		E' stato interessante?	per nulla	poco	abbastanza	molto	tantissimo

5) Quali sono i tuoi colori preferiti? (puoi segnare 3!)



6) Come ti senti adesso?

fai un cerchio intorno al numero dell'omino che ha l'umore simile al tuo





## Quizzettone di Art Factory

Dynamo Art Factory

Rispondendo a queste domande ci aiuterai a comprendere l'importanza del progetto Art Factory a Dynamo Camp. Ti ringraziamo anticipatamente, lo Staff Dynamo!

1. NOME

2. COGNOME

3. SEI STATO ALL'OPEN DAY DI DYNAMO CAMP?

SI

No

4. HAI VISITATO L'ART GALLERY?

SI

No

5. HAI VISTO LA TUA OPERA? CHE SENSAZIONI HAI PROVATO?

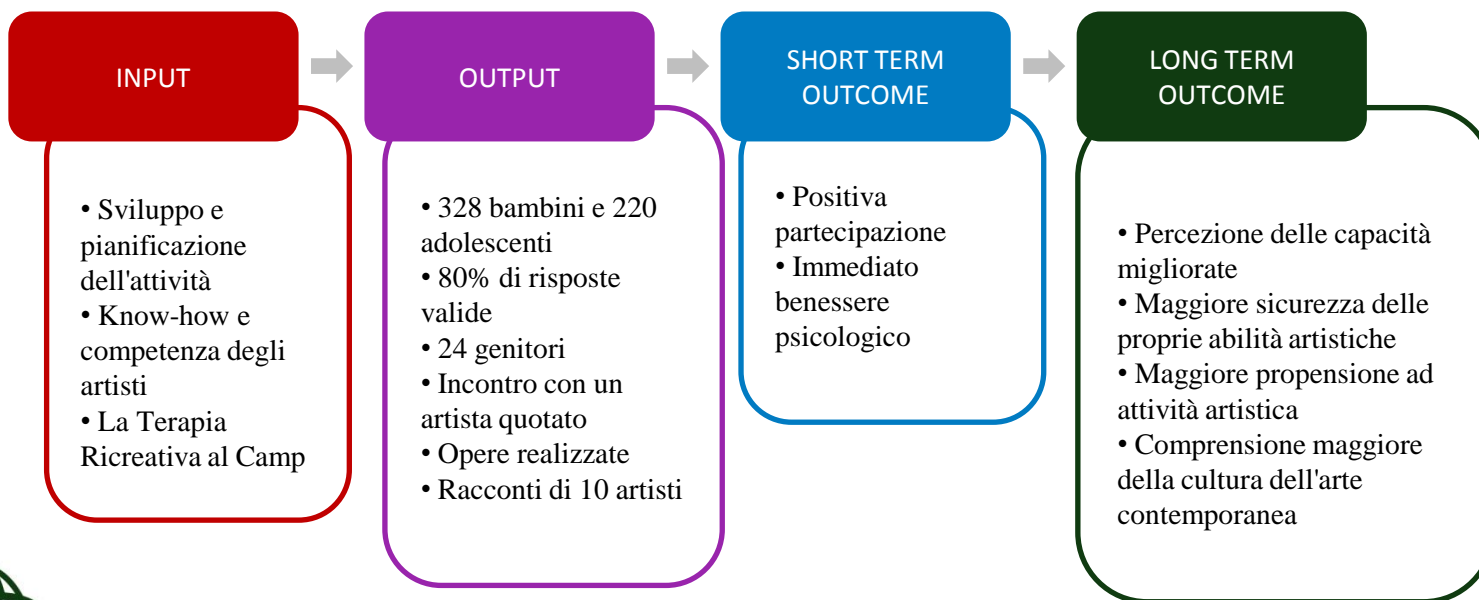
6. DOPO L'ESPERIENZA DI ART FACTORY VISSUTA AL CAMP, SENTI DI ESSERE CAMBIATO NEI CONFRONTI DELL'ARTE? ADESSO COME TI SENTI RISPETTO ALL'ARTE?

	PER NULLA	POCO	ABBASTANZA	MOLTO	MOLTISSIMO
CAPACE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CREATIVO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
COINVOLTO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



# 4. LA METODOLOGIA

Pre attività	Post attività	Post Camp
Adolescenti	Adolescenti	Adolescenti
Bambini	Bambini	Genitori per i bambini
Genitori fruitori	Genitori fruitori	- - - -
- - -	- - -	Artisti



# STEP METODOLOGICI

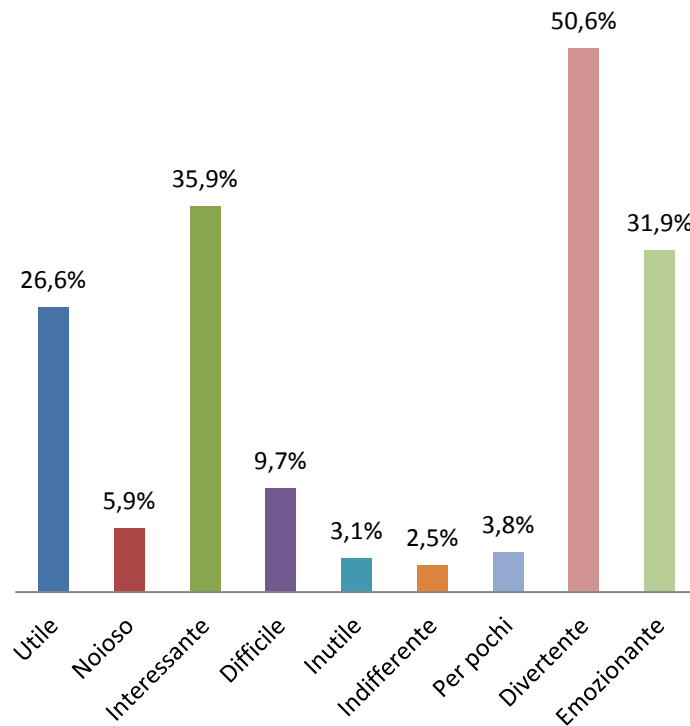
1. Studio e predisposizione dei questionari da parte del team Major Gift e dalla Coordinatrice di Dynamo Art Factory
2. Somministrazione questionari durante la sessione. Va sottolineato che ogni questionario consta di due parti: la prima è stata compilata prima dell'inizio dell'attività; la seconda al termine, durante il momento di riposo in casetta
3. Contestuale costruzione del questionario tramite SurveyMonkey, che ha permesso di raccogliere in maniera ordinata e integrata i dati utili.

## DIFFICOLTA' METODOLOGICHE:

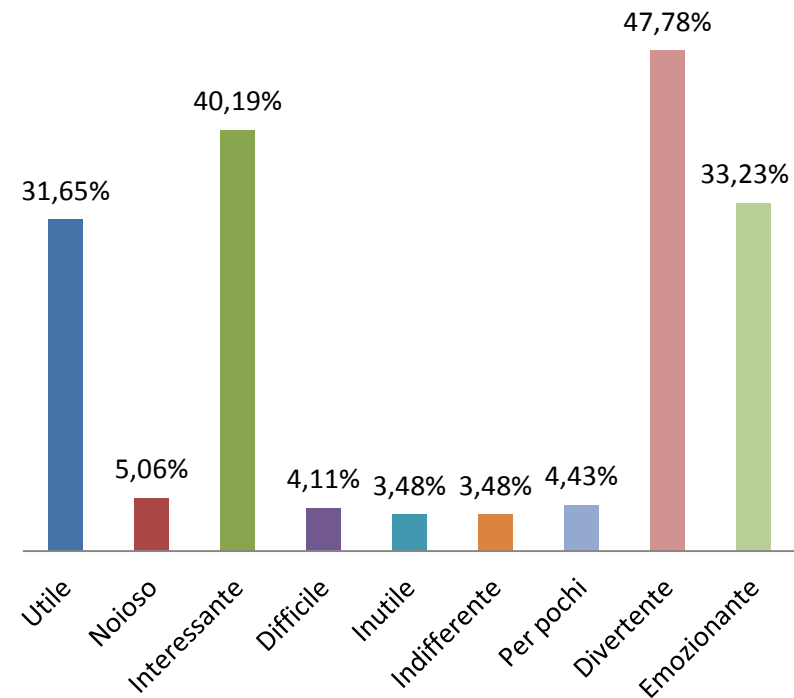
1. Tempo di manifestazione di alcuni effetti
2. Complessità e natura del progetto preso in esame
3. Difficoltà nel reperimento di unità di misura oggettive
4. Manifestazione congiunta con altri fattori

La prima parte inizia con i questionari somministrati ai bambini. La domanda seguente vuole indagare la percezione culturale dei bambini.

Q 8: Per me fare arte è...(PRIMA)



Q 24: Dopo aver fatto Art Factory e aver lavorato con un vero artista pensi che fare arte sia...(DOPO)



Di seguito alcune delle risposte aperte dei bambini alla domanda 19:  
**rifaresti Art Factory, perché?**

“Mi sono sfogato e divertito tanto, ho rivisto la mia gioia. Mi auguro di rifarlo presto!”

“Voglio finire il mio unicorno”

“La mia creatività si è liberata”

“Abbiamo studiato i draghi”

“È libertà”

“È divertente”

“È rilassante”

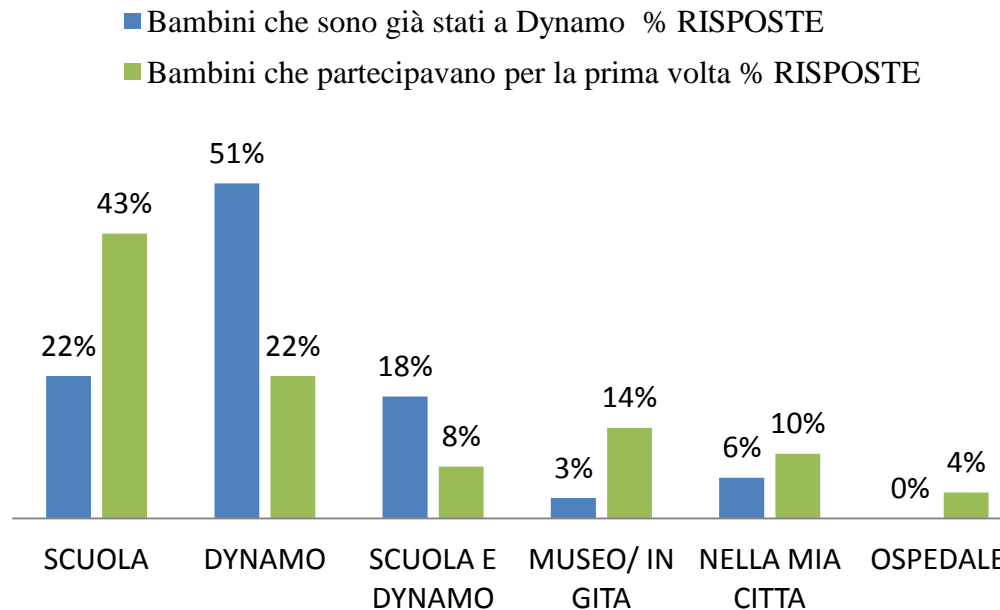
“Non credevo ci fossero le fate!”

“Mi sento come un'artista famosa”



## Q 11: Hai mai partecipato ad un laboratorio artistico? Se sì, dove?

### Dove hai svolto un laboratorio artistico?



Questa domanda ha permesso di far emergere un elemento importante, ossia la fruibilità dei laboratori artistici, in generale.

Il grafico mostra la differenza tra chi è già venuto a Dynamo e chi no.

L'altissima presenza di risposte "Dynamo" ci indica come Art Factory offra un servizio paragonabile alla scuola.

Di seguito alcuni dei pensieri che i ragazzi hanno scritto per definire l'arte, a seguito della domanda 15 **“Definisci l'arte con una parola”**

“L'arte è il risultato della creatività e libera espressione di ognuno di noi. Tutti possono essere degli artisti.”

“L'arte non deve essere bella, deve farti provare qualcosa.”

“L'arte per me è essenziale, perché so sfogarmi solo così.”

“L'arte è qualcosa che mi rilassa se sono nervosa o preoccupata, per sfogarmi.”

“M'illumino d'immenso”

“Impara l'arte e mettila da parte, per poi riutilizzarla nel momento giusto”

“Tutto può nascere da tutto e niente”

“Comunicare senza le parole”

“Imprevedibile”

“Materializza la vita”

“Specchio dell'anima”

“Un oceano sorprendente e inesplorato”

“L'arte è la libera espressione di noi stessi”

“Lasciarsi andare all'immaginazione”

“C'è in tutto”

#### 4. PENSI DI AVER CONTRIBUITO A TRASMETTERE UN MESSAGGIO POSITIVO SULL'ARTE? SE SÌ, COME?

“Durante i miei laboratori i ragazzi hanno partecipato con grandissimo interesse, comprendendo che la creatività può essere applicata non solo all'arte ma soprattutto alla vita.”

“Spero proprio di sì. In generale in un contesto così partecipativo l'arte diventa molto divertente. Spero i ragazzi si siano divertiti, e abbiano scoperto che l'arte non è cosa così seria come sembra.”

“Sì, raccontando agli addetti ai lavori di come l'arte, uscendo dai circuiti chiusi delle gallerie e delle fiere, possa, se applicata con libertà, essere di grande aiuto anche ad altri. Dynamo Camp mi ha ricordato del grande potere che ha l'arte e quanto è facile perdere di vista l'obbiettivo finale del nostro "mestiere“.”

“Credo di aver trasmesso ai bambini il messaggio principale, a mio avviso, dell'arte: la condivisione e la possibilità per tutti di potervi accedere.”



## 5. I DATI PIÙ SIGNIFICATIVI

1. Da subito appare che chi “più consuma arte”, più è propenso a “consumare” arte: quindi c’è un ex ante positivo
2. Chi ha già fatto l’esperienza a Dynamo ha una propensione positiva da subito
3. Alcune intuizioni su Dynamo Art Factory dell’inizio sono state convalidate (la presenza dell’artista in sessione, la notorietà dell’artista, il laboratorio deve essere di livello)
4. L’approccio di Art Factory è fortemente inclusivo: chi ha difficoltà a livello manuale non si preoccupa, perché il gruppo lo supporta
5. La percezione dell’arte è di un processo complesso: segno di una consapevolezza dell’esperienza alla quale si partecipa.



# 5. CONCLUSIONI

Valutare è un'esperienza: cambia chi la fa.

Abbiamo scelto di farlo **internamente** con le nostre professionalità e questo ha permesso di :

- conoscere meglio e approfondire le complessità dell'organizzazione;
- apprezzare il sistema Dynamo nella sua unità;
- far **crescere la consapevolezza** e il **senso di appartenenza** all'ente.

Il riscontro positivo sui camper testimoniato anche dai genitori è dovuto al benessere complessivo dell'esperienza a **Dynamo**:

- dopo la sessione i camper vogliono continuare un percorso artistico (i **laboratori** garantiscono un approccio più simile);
- il concetto di **museo** invece rimane altro e estraneo, lontano (questo introduce al nuovo progetto che si sposterà nel museo e che avvicinerà il mondo emotivo del camper al museo).