

Politecnico di Torino

Corso di Laurea in
DESIGN E COMUNICAZIONE
A.A. 2023/2024

Tesi di Laurea:

**Donne Migrazioni Lavoro: Un percorso sensoriale per la valorizzazione
di Consonanze 2024**

Relatore

Cristian Campagnaro

Candidati

Alice Segalin
282674

Nicola D'Agostino
283089

Corelatore

Tiziana Ciampolini

Abstract

Analisi e progettazione di artefatti per raccontare e valorizzare le esperienze di Consonanze e i suoi progetti in ottica di Community Engagement. Nel 2024 Consonanze tratta scenari migratori con un focus sulla condizione della donna, il suo ruolo all'interno della società e i fenomeni di doppia discriminazione. L'analisi è eseguita relativamente al territorio torinese, dove si svolge il progetto di Fa Bene, in collaborazione con S-nodi, Decoratori e Imbianchini e altri partners.

Indice

1. Tematiche di ricerca	9	3. Progetto	113
1.1 Definizione di Social Design	11	3.1 Indicazioni di metodo e fasi di lavoro	114
1.1.1 Origini Storiche		3.1.1 Individuazione di target e livelli di intervento	
1.1.2 Dove fare		3.1.2 Individuazione dei canali di comunicazione sulla base del target	
1.1.3 L'importanza delle interazioni disciplinari		3.1.3 Creazione di scenari sulla base del target	
1.1.4 Problem framing e progetto			
1.2 Il metodo: Co-design e Processi Partecipativi	31	3.2. Concept di progetto	124
1.2.1 Processi Partecipativi		3.2.1 Hotspot sensoriali	
1.2.2 Diversi livelli di partecipazione			
1.3. Community Engagement	41	3.3. Sviluppo progettuale	128
1.3.1 Definizione di Community Engagement		3.3.1 Applicazione del concept	
1.3.2 Cosa è una Community		3.3.2 Tipologia di fruizione	
1.3.3 Definizione degli step per il community engagement		3.3.3 Hotspot Eventi	
		3.3.4 Hotspot Musicale	
		3.3.5 Hotspot Fa Bene	
1.4. Teoria del Cambiamento	53	3.4. Rilettura del progetto attraverso la ToC	162
1.4.1 Definizioni di Theory of Change		3.4.1 Impatto atteso	
1.4.2 Cosa è l'impatto sociale		3.4.2 Outcome	
1.4.3 Il ruolo del Designer		3.4.3 Output	
		3.4.4 Attività ed azioni	
1.5. Audience Engagement	69	3.4.5 Risorse ed input	
1.5.1 Significato di Audience Engagement		3.4.6 Albero dei problemi	
		3.4.7 Albero degli obiettivi	
		3.4.8 Rilettura della ToC	
2. Contesto	75	4. Conclusioni	174
2.1 Brief di progetto	77	Bibliografia e Sitografia	
2.1.1 Il progetto di partenza		Ringraziamenti	
2.1.2 Il luogo: il quartiere di Borgo Po			
2.1.3 Durata e obiettivi			
2.2 Committenza e Stakeholder	95		
2.2.1 Gli Stakeholders			
2.3 Analisi preliminare del brief e approfondimento	101		
2.3.1 Analisi preliminare del Brief			
2.3.2 Ricerca sul tema della doppia discriminazione			

1. TEMATICHE DI RICERCA

1.1 Definizione di Social design

1.1.1 Origini storiche

Papanek e il “social turn” del Design

Prima degli anni '60 e '70 del Novecento, l'ambito principale di applicazione del design era prevalentemente il mercato. In quegli anni infatti, Papanek focalizzò il design su nuovi ambiti, divenendo il precursore del “social turn”. Nel libro *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change* (1971) ipotizza per la prima volta il bisogno di un design socialmente ed eticamente responsabile, che oggi viene chiamato Social Design, e rende nota l'indispensabilità di progettare per aiutare le comunità più povere, emarginate e svantaggiate; Papanek critica la cultura del consumo e il misdesign, una pratica che segue una struttura progettuale che non considera le necessità vere degli utenti e non si preoccupa delle conseguenze dell'intervento sulla società. In particolare una soluzione plausibile sembra essere un design auto-prodotto e auto-costruito per favorire l'accessibilità e l'inclusione a tutti.

Papanek, V., & Fuller, R. B. (1971). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Pantheon Book, New York.

Un “modello sociale” di Design

“Gli sforzi di Papanek hanno fornito la prova che è possibile un'alternativa al design di prodotto per il mercato, ma non hanno portato a un nuovo modello di pratica sociale. Rispetto al “modello di mercato”, c'è stata poca teorizzazione riguardo a un modello di design di prodotto per i bisogni sociali. [...] Papanek mette i designer socialmente responsabili contro un mercato commerciale che prospera sulla produzione di prodotti eccessivi e inutili. Criticando aspramente l'economia di mercato, limita le opzioni per un designer sociale. Papanek sostiene che i designer socialmente responsabili devono organizzare i propri interventi al di fuori del mercato mainstream, ma dà poche indicazioni su come ciò possa essere fatto. Crediamo che molti professionisti condividano gli obiettivi dei designer che vogliono fare un lavoro socialmente responsabile, e quindi [...] Crediamo che i designer troveranno molti più alleati in professioni legate alla salute, all'istruzione, al lavoro sociale, all'invecchiamento e alla prevenzione del crimine di quanto emerga dall'analisi di Papanek.”

Margolin, V. & Margolin. S. (2002). *A Social Model of Design: Issues of Practice and Research*. *Design Issues*, 18(4), 22-30

Dall'estetica all'etica: "L'eclisse dell'oggetto"

Con l'espressione «l'eclisse dell'oggetto» si fa riferimento all'evoluzione del Design che si rivolge sempre di più a pratiche di inclusione e responsabili socialmente ed eticamente, e quindi al Social Design.

Metodologie del design:

Fino al 1960 il design era incentrato sull'oggetto con un focus sulle proprietà formali ed estetiche del prodotto; questo è stato l'unico modello utilizzato per molto tempo.

Dal 1960 al 1980 il design si focalizzò sul processo spostando l'attenzione verso la dimensione delle pratiche progettuali e sulla funzionalità del prodotto.

Dal 1980 in avanti il design fu incentrato su attori e stakeholder, tenendo in maggior considerazione l'esperienza vissuta dall'utente rispetto le prestazioni fornite e non più sull'oggetto/prodotto in sé.

Questo periodo determina l'affermarsi di nuovi focus da tenere in considerazione prioritariamente e la produzione di artefatti meno concreti, coerenti con la società che inizia a porsi questioni riguardo lo sviluppo e il benessere. Il design quindi agisce per la risoluzione dei problemi con l'osservazione e l'analisi di nuove pratiche, metodologie e strumenti che permettono di generare interventi inclusivi.

Findeli, A., Bousbaci, R. (2005). L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design. *The Design Journal*, 8(3)

Come definire il Social Design

Il Social Design è un approccio progettuale orientato a creare interventi utili per la società e le comunità svantaggiate, affrontando problematiche di varia natura come disuguaglianze sociali, cambiamenti climatici, tensioni culturali ed economiche. E' una pratica interdisciplinare il cui obiettivo è generare cambiamenti positivi attraverso la progettazione di prodotti, servizi o processi e coinvolgendo sia designer sia le comunità locali di riferimento. Il Social Design, si differenzia rispetto alla progettazione tradizionale per la priorità degli obiettivi data agli aspetti sociali, che mettono al centro le questioni umane ed inerenti alla comunità, piuttosto che scopi commerciali. L'obiettivo è aumentare i livelli di benessere delle persone, oltre a stimolare dialogo e partecipazione inclusivi, assicurando a tutti i portatori di interesse di essere ascoltati e mettendo in primo piano la valorizzazione di tradizioni culturali che rispettino credenze e rituali. Le dinamiche socio culturali, economiche ed ambientali vengono quindi poste al centro del progetto e le soluzioni progettuali affrontano temi più ampi con un approccio sistemico che non si limita a risolvere problemi specifici. È cruciale la sostenibilità dei progetti, sia da un punto di vista economico sia sociale e di utilizzo.

Il Social Design utilizza la pratica di co-creazione per coinvolgere più attori e produrre risultati a breve e lungo termine contribuendo al miglioramento della comunità; questo ambito del design si avvale delle differenze culturali per creare valore aggiunto, sfruttando i problemi sociali come opportunità per creare soluzioni innovative.

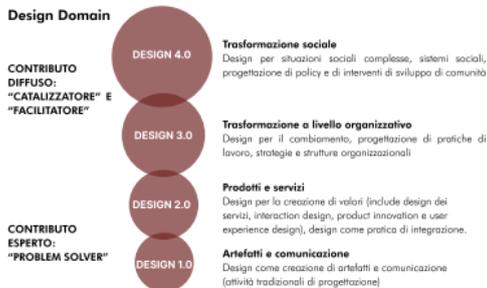
Margolin, V. & Margolin. S. (2002). A Social Model of Design: Issues of Practice and Research. *Design Issues*, 18(4), 22-30

Armstrong, L., Bailey, J., Julier, G., & Kimbell, L. (2014). Social design futures: HEI research and the AHRC. University of Brighton, Brighton, p.15

1.1.2 Dove fare



Design Domain



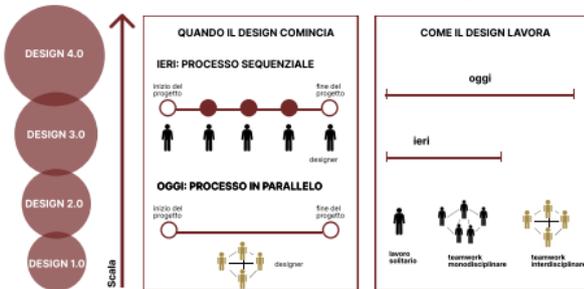
Jones e Vanpatter (2009)

Contesto Economico

Processo multi-stakeholder: progettare per e con chi?

Il processo di coinvolgimento multi-stakeholder presenta notevoli vantaggi, partendo dalla condivisione di competenze e risorse per arrivare all'analisi dei problemi sotto diversi aspetti e formulare strategie efficaci per far fronte alle divergenze tra stakeholder. Grazie alla considerazione di tutti i punti di vista favorisce i processi di innovazione trovando alternative progettuali valide e permettendo quindi l'aumento della fiducia tra i vari attori, che sviluppano legami più duraturi e di conseguenza permettono l'incremento della portata del progetto, arrivando a sensibilizzare gli attori del cambiamento. La figura del designer contribuisce a creare scenari e implementarli in contesti reali, in modo da istruire e indirizzare una comunità verso determinati comportamenti.

processo multi-disciplinare: progettare con chi?



VanPatter e Pastor (2018)

1.1.3 L'importanza delle interazioni disciplinari

L'importanza delle interazioni disciplinari

Il Social Design contribuisce anche nello scambio di pensieri riguardo le strategie per elevare la società verso livelli di ingaggio superiori, e lo fa attraverso processi partecipativi e di co-costruzione in cui si uniscono più conoscenze disciplinari insieme.

Gli ambiti delle discipline coinvolte sono: politico-sociali, socio-psico-pedagogici, cognitivo comportamentali, giuridico-amministrativi e scienze biologiche.

Multidisciplinarietà

"Definiamo gli studi multidisciplinari come studi che compiono uno sforzo di ricerca tra diverse discipline accademiche, collegate a un unico argomento, ma con obiettivi disciplinari multipli. I partecipanti scambiano conoscenze, ma non hanno l'intenzione di attraversare i confini dei soggetti per creare nuove conoscenze integrative e teorie."

Celaschi (2008)

Tress, Tress, Fry, (2005)

Interdisciplinarietà

"Definiamo gli studi interdisciplinari come studi che coinvolgono diverse discipline accademiche non correlate in un modo che le costringe a superare i confini tra i soggetti per creare nuove conoscenze e risolvere un obiettivo di ricerca comune. Con 'non correlate' intendiamo che abbiano paradigmi di ricerca contrastanti. Potremmo considerare le differenze tra approcci qualitativi e quantitativi o tra approcci analitici e interpretativi che mettono insieme discipline delle scienze umane e delle scienze naturali. Per noi, la vera interdisciplinarietà si verifica quando si evolvono teorie comuni tra le discipline."

Transdisciplinarietà

"Definiamo gli studi transdisciplinari come studi che integrano ricercatori accademici provenienti da discipline diverse con partecipanti non accademici, come gestori del territorio e il pubblico, per creare nuove conoscenze e ricercare un obiettivo comune."

(Tress, Tress, Fry, 2005)

(Tress, Tress, Fry, 2005)

Impatto pratico ed etico sul processo e sugli esiti

L'interazione profonda con e tra diverse discipline esercita un'influenza cruciale sul lavoro del designer, stimolando sia l'abilità di sviluppare soluzioni originali e significative per il progetto, sia quella di affinare competenze preesistenti.

Impatto pratico

Sul piano della pratica, il confronto con altre discipline permette al designer di sviluppare una visione più sistemica, migliorando così efficienza ed efficacia del proprio lavoro.

Impatto etico

Sul piano etico, le scienze sociali svolgono un ruolo fondamentale, dirigendo lo sguardo del designer verso pratiche più inclusive e promuovendo i processi collaborativi che coinvolgono le comunità di riferimento, basati su strategie di bottom-up.

Contesto di problema

Il termine "Wicked Problems" è stato creato da Horst Rittel e Melvin Webber nel 1973 per descrivere una categoria di problemi sociali considerabili come irrisolvibili dato l'elevato grado di complessità, in contrapposizione ai "tame problems" di facile risolvibilità o meno complessi.

"I "problemi complessi" (o wicked problems) sono difficili da formulare o inquadrare, si manifestano su molteplici livelli di scala, non hanno un punto di conclusione chiaro e possono essere considerati come sintomi di altri problemi complessi di portata maggiore."

"Il design si è concentrato sullo sviluppo di processi per affrontare problemi "irrisolvibili", ma non sulla comprensione della struttura e delle dinamiche di tali problemi."

(Rittel & Weber, 1973)

(Irwin 2012)

Approccio sistemico ai problemi e alle soluzioni

Questa tipologia di problemi complessi è difficile da inquadrare, poichè esistono più livelli e scale di valutazione, rendendo quindi poco chiaro il confine di azione, inoltre ognuno di questi problemi complessi è sintomo di un altro ancora più complicato. È quindi evidente come un approccio multi-inter-trans-disciplinare e collaborativo sia il più idoneo per affrontare situazioni di conflitto e divergenze tra attori, nonché per individuare soluzioni condivise da tutti. Risulta inoltre essenziale mantenere questo tipo di approccio sia per l'analisi degli input in ingresso che per l'interpretazione dei dati elaborati in uscita, ovvero le ricadute sui progetti, tenendo in considerazione i tempi di risposta ottenuta che a volte potrebbero essere molto lunghi. Le interazioni risultano quindi uno strumento chiave per valutare la 'wickedness' del progetto e valorizzarne i particolari, considerando le potenziali conseguenze e gli impatti futuri, sia favorevoli che sfavorevoli.

(Irwin, 2012)

1.1.4 Problem framing e progetto

Problem framing e progetto

L'impatto a lungo termine che un progetto ha in una comunità è l'insieme di quei cambiamenti ad ampio raggio d'azione in ambito socio-economico-ambientale che si ottengono tempo dopo la fine dell'intervento. Può essere positivo o negativo, previsto o imprevisto e non dipende solo dalle azioni compiute dall'organizzazione o dall'ente che promuove il progetto ma anche dagli attori e da situazioni che si sviluppano dopo la sua implementazione e che potrebbero modificare l'assetto iniziale dello scenario e creare interferenze.

Qualità

La qualità del progetto viene garantita dal confronto tra esigenze richieste e prestazioni offerte, nello specifico la qualità del prodotto, viene garantita da un confronto tra progetto e sistema prestazionale di riferimento. La qualità dell'output viene controllata tramite una verifica di confronto delle implementazioni predisposte rispetto il sistema esigienziale di riferimento.

Da dove iniziamo

Il framing può essere visto come un modello organizzativo strutturato, finalizzato a contestualizzare e attribuire significato a problemi e situazioni delimitando un perimetro, al fine di condividere il problema con competenze diverse, creando un ciclo continuo nella definizione e sviluppo delle soluzioni, e mantenendo le iterazioni dei processi di analisi, sintesi e valutazione degli spazi del problema e la sua soluzione di progettazione costanti.

Problem Framing & Problem Setting

Il **problem framing** è quindi un processo analitico dettagliato che consente di definire un problema delimitando il contesto attraverso l'analisi delle cause e problematiche specifiche rispetto obiettivi precedentemente individuati.

Il **problem setting** è un processo orientato alla comprensione e definizione del contesto. In questa fase si analizzano le aree delle problematiche in cui si presenta il disagio. Il problem setting include elementi e variabili legati al wicked problem in analisi.

Problem framing come processo per step

Step 1: Identificazione e delimitazione del contesto in cui si verifica il problema.

Step 2: Analisi e categorizzazione delle cause che incidono sul problema in superficie e sottostanti.

Step 3: Definizione di obiettivi chiari riconoscendo gli indicatori di successo ed i risultati attesi.

Step 4: Visione su più livelli che comprende le diverse esigenze delle parti coinvolte garantendo piena comprensione delle dinamiche socio-economiche e culturali connesse al problema.

Step 5: Stabilire l'ordine di priorità dei keyframe per valutare impatti più incisivi e assegnare loro una priorità.

Step 6: Analisi delle ricadute di lungo termine per sviluppare soluzioni accessibili e prevenire l'emergere di nuovi wicked problems in futuro.

Drivers del Problem Framing

Queste nuove tipologie di ricerca metodologica esplorative-qualitative analizzano i problemi dalla prospettiva delle parti interessate. Le nuove metodologie di ricerca esplorative-qualitative valutano i problemi tenendo conto delle esigenze delle parti coinvolte, impiegando strumenti di analisi dettagliati, elaborando quindi le informazioni in maniera partecipativa con gli stakeholders.

Soluzioni come drivers del Problem Framing

Partendo dal concetto di co-evoluzione tra problema e soluzione si può delineare la comprensione dei wicked problems producendo iterazioni di prototipi nel corso di sessioni di co-design, che successivamente vengono sviluppati e testati in contesti reali.

Strumenti di pensiero e riflessione come Drivers del Problem Framing

Gli strumenti di pensiero e riflessione identificati come drivers sono costituiti da metafore ed analogie, analisi di casi studio e benchmarking (competitors e alternative), confrontando il problema in questione con ed in altri contesti, oltre a mappe di sistema, di immagini, concettuali, con l'obiettivo di riflettere sugli elementi sistemici del problema.

Principi guida come Drivers del Problem Framing

Per principi si fa riferimento a valori intesi come premessa al problema che si desidera affrontare.

Componenti fondamentali:

1. Mezzi (hardware)
2. Regole (software)
3. Scopi (brainware)
4. Reti di supporto

Problem Framing come processo Multi-attore

Le cinque utenze di un progetto e di un prodotto-servizio-sistema:

1. l'Utenza d'uso (l'utilizzatore);
2. l'Utenza di produzione (il produttore);
3. l'Utenza di gestione (vendita, manutenzione, trasporti, ...);
4. l'Utenza ambientale (sostenibilità del prodotto);
5. l'utenza sociale (la comunità);

Problem Framing come processo Multi-attore

Le cinque utenze di un progetto e di un prodotto-servizio-sistema:

1. l'Utenza d'uso (l'utilizzatore);
2. l'Utenza di produzione (il produttore);
3. l'Utenza di gestione (vendita, manutenzione, trasporti, ...);
4. l'Utenza ambientale (sostenibilità del prodotto);
5. l'utenza sociale (la comunità);

Problem Framing come processo processo esigenzial-prestazionale

Partendo dal presupposto che ad ogni individuo siano legate delle esigenze e necessariamente adempimenti ad attività quotidiane, si considerano requisiti necessari del prodotto le condizioni prese in considerazione nel progetto, espresse come prestazioni. Sulla base delle indagini fatte sul tema complesso da affrontare, il progettista definisce esigenze e requisiti necessari.

1.2 Il Metodo: Co-Design e Processi Partecipativi

1.2.1 Processi Partecipativi

Co-Design

Il co-design coinvolge le persone in situazioni di svantaggio e fragilità, creando processi partecipativi per progettare interventi e opere che affrontano problemi sociali, riflettendo i valori delle comunità. Queste tipologie di processi richiedono l'immersione degli esperti nel contesto della comunità in questione per apprendere le prospettive all'interno di essa, osservando i comportamenti delle persone.

Co-Design & Participatory Design

La ricerca sulla progettazione collettiva con gli utenti ha avuto inizio negli anni '70, dando origine al Design Partecipativo, nato circa quarant'anni fa in Scandinavia. Il Design Partecipativo, ovvero l'attuale co-design, univa la conoscenza di esperti e lavoratori per incrementare la produzione delle industrie e migliorare le interazioni con i macchinari.

Co-Creation

La co-creazione è un processo di progettazione e creazione congiunta con la comunità, che viene quindi coinvolta nello sviluppo di policy e servizi.

Co-Production

La co-produzione si occupa di migliorare e creare servizi pubblici per le persone a cui l'intervento è indirizzato, in una condizione di equità tra esperti e comunità perchè così facendo, il contesto comunitario diventa il motore del cambiamento, favorendo una trasformazione di qualità superiore rispetto a quella ottenibile con la progettazione tradizionale.

Co-Crafting

Costituito dall'insieme di pratiche di tipo artigianale o laboratoriale svolte durante le fasi di progettazione collettiva per soggetti vulnerabili. Include tutti quei processi che riguardano attività artigianali e sistemi di supporto laboratoriali, volti alla creazione di oggetti concreti, separati in lavori collettivi e manuali.

Clarkson, M. (2015). *Walk alongside: co-designing social initiatives with people experiencing vulnerabilities*. (Report). Victorian Council of Social Services.

Boddeke, 1996. Citato in: Sanders, E. B. N., Stappers, P. J. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design*. *Co-design*, 4(1), p.7

Boson, C. (2010). *Co-creation is key to innovation in government*. Ipsos MORI *Understanding Society*, pp.14-17.

Boyle, D., & Harris, M. (2009). *The challenge of co-production*. London: new economics foundation, 56, 18.

Francesco Boccato Rorato. *Co-Crafting: un dispositivo sociale*. Rel. Cristian Campagnaro. Politecnico di Torino, Corso di laurea magistrale in Design Sistemico, 2023. <https://webthesis.biblio.polito.it/secure/25913/1/tesi.pdf>

Co-Design come interazione di diversi fattori

Nel contesto della progettazione partecipata, ogni soggetto ha chiaro il metodo di progettazione, il percorso da seguire, gli obiettivi e ciò che verrà prodotto, oltre alle risorse disponibili. Tutti i partecipanti contribuiscono fornendo informazioni e risorse da varie prospettive, e prendendo attivamente parte attraverso lo scambio di dati e conoscenze. Le diverse risorse fornite dagli utenti hanno lo stesso valore, così come il potere decisionale e le sue proprietà sono condivise dalla comunità in termini di co-ownership. Il co-design quindi si fonda su obiettivi e risultati attesi e le sue attività si concentrano su aspetti più pratici e richiedono quindi una visione specifica che mira a generare un intento creativo comune ai partecipanti.

Conoscenza esplicita/tacita

Vengono distinti tre approcci diversi da Sanders nel 2002 che spiegano l'interazione con le persone partecipanti alla progettazione. Nel primo livello, i bisogni degli utenti sono espliciti, vengono quindi espressi ed esplicitati. Il secondo livello consiste nell'osservazione delle abitudini ed interazioni degli utenti verso prodotti e servizi in un contesto per individuare criticità ed altri bisogni; questo tipo di conoscenza si acquisisce soltanto attraverso azioni pratiche. Il terzo livello è definito "di latenza", in cui i bisogni non possono essere espressi dagli utenti se non tramite la conoscenza e le sensazioni. Questo è un livello di creazione collettiva.

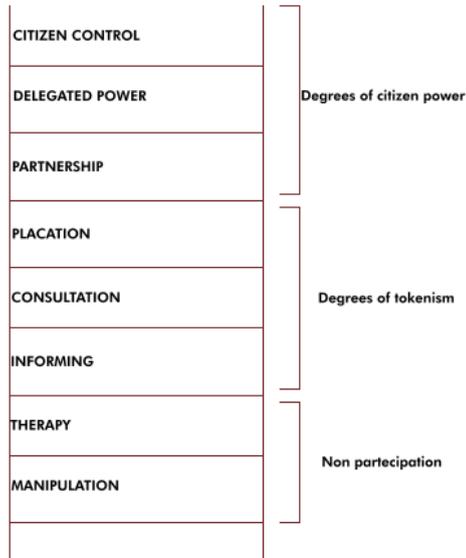
Levels of user need	Ways people express these needs	Ways of accessing this knowledge
Explicit	Say Think	Say
Observable	Do Use	Do
Tacit Latent	Know Feel Dream	Make

(David McNeish 2019, basato su Sanders 2002).

Bradwell, P., & Marr, S. (2017). Making the most of collaboration an international survey of public service co-design. Annual Review of Policy Design, 5(1), 1-27.

Steen, M., Manschot, M., & De Koning, N. (2011). Benefits of co-design in service design projects. International Journal of Design, 5(2), pp. 53-60.

1.2.2 Livelli di partecipazione



(Sherry R. Arnstein (2019) A Ladder of Citizen Participation, Journal of the American Planning Association, 85:1)

1 Manipolazione

2 Terapia

Livelli non partecipativi, utilizzati da chi ha il potere per istruire la comunità

3 Informare

4 Consultare

Livelli di "tokenism", simbolici utilizzati per essere inclusivi nei confronti dei membri di minoranze per dare l'impressione di uguaglianza all'interno di un contesto (lavorativo, educativo, politico). In questi livelli, non è detto che i punti di vista vengano realmente tenuti in considerazione.

5 Placare

Livello superiore in cui i cittadini possono esprimere dei giudizi, ma le decisioni vengono scelte da chi ha il potere.

6 Partnership

Il partenariato è il gradino che permette ai cittadini di pattuire compromessi con il potere.

7 Potere delegato

8 Controllo dei cittadini

In questa categoria i cittadini sono inclusi nella politica e nell'economia, con la maggioranza dei seggi decisionali o direttamente pieno potere di esecuzione. Questa suddivisione non considera le barriere più significative al raggiungimento dei livelli più alti della ladder, ovvero tipologie di imprevisti che si manifestano sia dalla parte di chi detiene il potere (es. razzismo o sfiducia), sia da parte di chi non detiene il potere (inadeguatezze infrastrutturali).

Spettro della partecipazione pubblica

Levels of Engagement		Shallow
Inform	One way 'push' or 'pull' communication to provide information relating to the perceived needs and/or responsibilities of stakeholders.	↓ Deep
Consult	Limited two-way engagement: organisation asks questions, stakeholders answer.	
Involve	Two-way or multi-way engagement: learning on all sides but stakeholders and organisations act independently.	
Collaborate	Two-way or multi-way engagement: joint learning, decision making and actions.	
Empower	New forms of accountability; decisions delegated to stakeholders; stakeholders play a role in governance.	

I cinque livelli dello Spectrum of Public Participation
(International Association for Public Participation,
<https://iap2.org.au/resources/iap2-published-resources/>)

Prototipare

Prototipare è fondamentale per poter analizzare il progetto su scala reale e utilizzando un modello più flessibile per compiere verifiche ed esplorare varie soluzioni abbattendo costi e tempistiche. Si tratta di una fase in cui si pensa tramite la pratica perseguendo obiettivi che consistono nel far comprendere il funzionamento del prodotto, verificare che non ci siano malfunzionamenti o errori non visti in fase progettuale, esplorazione di prospettive alternative, raggruppando bisogni, ottenendo feedback utili.

(International Association for Public Participation, <https://iap2.org.au/resources/iap2-published-resources/>)

La bellezza: imperfetta, dinamica e accessibile

Nel campo del design, la bellezza si configura come un elemento cruciale, strettamente correlato ai concetti di imperfezione, dinamicità ed accessibilità; è parte integrante del benessere della comunità e degli individui ed è definita da elementi come cura e benessere, piacere e passioni, estetica, appetibilità e soddisfazione nell'uso.

I tre livelli nel design

Nel design si identificano tre livelli distinti per valutare come un'architettura o una tecnologia possano soddisfare i bisogni e le esigenze della società. Questi livelli possono essere riassunti in emotivo, pratico e valoriale e soltanto attraverso una prospettiva che valorizza la bellezza è possibile generare armonia con chi ne fruisce e con il contesto. Questi livelli si dividono in:

Viscerale, che riguarda l'impatto immediato anteposto all'utilizzo di un oggetto o interfaccia; ad esempio sensazioni come tatto e vista creano una reazione emotiva spontanea.

Comportamentale, si focalizza sull'esperienza d'uso, le sensazioni provate durante la fruizione di un oggetto, bene o servizio, la sua facilità e funzionalità d'uso.

Riflessivo, riguarda le relazioni che si instaurano nel tempo con la tecnologia; rappresenta il processo attraverso il quale l'utente connette valori e significati personali all'oggetto, che può assumere il ruolo di simbolo di esperienze rilevanti o valori profondi.

(Norman, 2004)

1.3 Community Engagement

1.3.1 Definizione di Community Engagement

Come gli accademici definiscono il Community Engagement

Negli ultimi decenni, le istituzioni di istruzione superiore (HEI) in tutta Europa hanno intensificato il dibattito riguardante la loro responsabilità sociale e gli impatti sociali sulle comunità e i territori di appartenenza. Accogliendo la sfida di Ernest Boyer (1996) di riaffermare il loro impegno storico verso l'impegno comunitario, la borsa di studio per l'impegno ha portato a una maggiore integrazione della ricerca accademica e dell'apprendimento degli studenti nella vita delle comunità al di fuori dell'accademia.

La pedagogia dell'apprendimento basata sul servizio e la ricerca partecipativa basata sulla comunità e la condivisione delle conoscenze sono esempi di strategie potenti per generare in modo collaborativo conoscenza e pratiche volte ad alleviare i problemi sociali che colpiscono le comunità. Tuttavia, all'interno di questo movimento, il concetto di impegno comunitario ora copre una vasta gamma di attività nell'istruzione superiore, tanto che spesso si crea confusione sull'uso del termine. Secondo Sandmann, assistiamo a una vera e propria "anarchia definizionale" di cosa significhi community engagement.

Secondo la definizione fornita dalla Carnegie Foundation for the Advancement of Teaching del "community engagement", il termine indica le attività intraprese con i membri della comunità attraverso partnership reciproche. Durante queste collaborazioni i problemi, le soluzioni e gli indicatori di successo vengono definiti assieme ai partecipanti, inoltre, nel contesto dell'impegno comunitario, gli accademici sono chiamati a riconoscere, rispettare e valorizzare le risorse, la conoscenza e le prospettive dei partner della comunità, con l'obiettivo di contribuire al bene comune e rafforzare la capacità dei singoli individui, gruppi e organizzazioni coinvolte nell'affrontare in maniera collettiva le questioni di rilevanza pubblica. Questo impegno si concretizza attraverso processi di rafforzamento delle relazioni tra le istituzioni e comunità esterne, improntate sulla reciprocità, sul rispetto reciproco e sulla co-creazione di obiettivi e risultati condivisi. Le relazioni transdisciplinari trascendono le discipline accademiche e si basano su risorse in cui competenze e conoscenze della comunità vengono validate e poste al centro di questo processo. Attraverso l'impegno comunitario, le università contribuiscono a realizzare la loro missione civica, sviluppando e condividendo conoscenze e competenze socialmente utili per l'espansione di valori e pratiche democratiche positive sulla società. Pur essendo specificamente indirizzata alle istituzioni di istruzione superiore, questa definizione si può adattare ad altri tipi di istituzioni, al di fuori dell'ambito dell'educazione.

Secondo diverse prospettive, l'impegno comunitario si può definire come un processo dinamico che facilita la comunicazione, l'interazione e il coinvolgimento tra un'organizzazione e una comunità, per una gamma di risultati sociali e organizzativi.

Nonostante il termine venga spesso usato nell'ambito della letteratura accademica per riferirsi a un insieme variegato di stakeholders, alcuni studiosi sostengono che l'ingaggio comunitario debba concentrarsi maggiormente su questioni di giustizia sociale e sui gruppi svantaggiati.

A seconda delle attività, delle comunità e dei bisogni sociali coinvolti, vengono utilizzati termini diversi, come:

Impegno civico: usato per promuovere la cittadinanza attiva e i valori democratici;

Impegno pubblico: inizialmente emerso nel campo della scienza, focalizzato sull'interazione attiva con diverse identità "pubbliche";

Impegno regionale: orientato allo sviluppo economico regionale, ma ora include anche un focus più olistico sullo sviluppo sociale;

Impegno sociale/societario: talvolta usato per riferirsi a comunità locali e gruppi vulnerabili.

Questo insieme di pratiche e terminologie denota la mancanza di accordo tra gli accademici e di conseguenza di un'unica definizione. Questa ambiguità del termine rende più complessa per i professionisti la valutazione dell'intervento dal punto di vista teorico.

<https://hecaso.eu/wp-content/uploads/2023/09/boalk-3-Fluid-concept.pdf>

Creazione ed evoluzione del concetto di Community Engagement

Prima di entrare nella terminologia dell'impegno comunitario nei documenti e nelle raccomandazioni della Commissione Europea, è interessante analizzare la genesi e l'evoluzione di questa preoccupazione politica a livello europeo. Infatti, dopo essere stato un tema marginale per diversi decenni, il ruolo che i cittadini, e più in generale la società civile, dovrebbero svolgere all'interno dell'Unione è diventato centrale nel discorso politico dell'UE alla fine degli anni '90. Nel Libro Bianco della Commissione sulla governance europea del 2000, la partecipazione dei cittadini è stata riconosciuta come uno dei pilastri della buona governance, ben oltre le politiche sociali. La partecipazione dei cittadini lungo tutto il ciclo delle politiche europee è stata evidenziata come chiave per garantire la qualità, la rilevanza e l'efficacia del processo decisionale dell'UE. Nello stesso anno, la Dichiarazione n. 23 sul futuro dell'Unione, allegata al Trattato di Nizza, ha espresso "la necessità di migliorare e monitorare la legittimità democratica e la trasparenza dell'Unione e delle sue istituzioni, al fine di avvicinarle ai cittadini degli Stati membri". Come evoluzione di questo dibattito, il progetto di Trattato che istituisce una Costituzione per l'Europa ha riconosciuto nel 2004 il principio della democrazia rappresentativa come fondante e ha introdotto per la prima volta il principio della democrazia partecipativa. Inoltre, nel 2005 è stata esplicitata l'importanza di un "piano a lungo termine per rivitalizzare la democrazia europea e favorire l'emergere di una sfera pubblica in cui ai cittadini vengano fornite le informazioni e gli strumenti per partecipare attivamente al processo decisionale e acquisire un senso di appartenenza al progetto europeo".

1.3.2 Cosa è una Community

Nel corso degli anni, gli studiosi hanno definito questo "piano a lungo termine" e le sue misure correlate come parte di un autentico "processo di istituzionalizzazione di una norma partecipativa nell'UE". Infatti, sebbene le pratiche partecipative siano sempre esistite nella storia dell'Unione per legittimare le politiche dell'UE, le 'Disposizioni sui principi democratici' del Trattato di Lisbona hanno riconosciuto nel 2007 per la prima volta la partecipazione come principio democratico autonomo su cui si fonda l'Unione.

Su questo principio è stato stabilito un insieme di strumenti, progetti, iniziative e regole europee per promuovere la partecipazione di cittadini e comunità come fattori chiave non solo per il miglioramento delle politiche pubbliche e il rafforzamento della coesione sociale, ma più recentemente anche per il raggiungimento degli obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs) e per incoraggiare un'identità culturale europea.

Cosa significa Community Engagement

Per inquadrare in maniera corretta il significato del termine Community Engagement bisogna innanzitutto definire cosa è una Community e di conseguenza cosa vuol dire Engagement. Le community condividono uno scopo, un senso di appartenenza e di responsabilità reciproca, esistono degli elementi chiave che caratterizzano una community e attorno alla quale essa si sviluppa come ad esempio dei valori specifici che si condividono.

Una comunità di interesse è fatta quindi di individui che condividono un interesse comune sotto una pluralità di ambiti più disparati: dal campo tech all'artigianato, i membri partecipano attivamente ai progetti condividendo informazioni e supportandosi a vicenda nel raggiungimento di goal prefissati, sviluppando coesione e senso di appartenenza.

Una comunità di pratiche nasce nel perimetro di un ambito professionale specifico e crea un ambiente accessibile per sviluppare e condividere competenze, informazioni e risorse per favorire un incremento di buone pratiche.

Una comunità di scopo è incentrata su un particolare obiettivo o scopo comune che tutti i membri perseguono. Questo tipo di community ha livelli di ingaggio molto alti ed è quindi caratterizzata da un forte attivismo.

Una comunità di luogo o territorio è costituita dalla condivisione dello stesso quartiere o della stessa area geografica tra i suoi membri. Tramite la condivisione dell'identità culturale si sviluppano legami solidi che facilitano le attività di questo tipo di community.

Una comunità di circostanze invece è costituita da persone che si trovano in una condizione specifica di disagio, come una malattia o disabilità, temporanea e non.

Questo tipo di community è il più eterogeneo. Date le differenze dei membri che appartengono a queste community è molto difficile individuare contenuti salienti.

Definizione di Engagement

Il termine engagement significa coinvolgimento ed indica un grado di interazione delle persone rispetto un tema all'interno della rete sociale. La community ed il contesto di riferimento definiscono diverse accezioni dei livelli e delle forme di ingaggio ed attivazione.

Quindi, community engagement è il coinvolgimento attivo e appassionato della comunità sotto una pluralità di aspetti che mettono al centro della discussione dei bisogni reali, condivisi, visibili o latenti attraverso un approccio innovativo che contribuisce allo sviluppo in una logica di collaborazione inter/transdisciplinare aumentando il livello di competenza e conoscenza e dei valori condivisi in termini di livelli di fiducia.

<https://selfcommunity.com/blog/news/tipologie-di-community/>

<https://www.linkedin.com/pulse/costruire-legami-e-stringere-relazioni-i-segreti-del-piraino/>

<https://www.esprinet.com/it/blog/varie/social-engagement-in-azienda/>

1.3.3 Definizione degli step per il Community Engagement

Step 1	Definire il problema da affrontare
Step 2	Definire la comunità di riferimento
Step 3	Raccogliere e analizzare dati
Step 4	Definire gli stakeholder da coinvolgere
Step 5	Definire delle priorità di problemi da affrontare
Step 6	Definire strategie di implementazione
Step 7	Definire il piano di comunicazione
Step 8	Attuare le strategie
Step 9	Apprendere e valutare i progressi

1.4 Theory Of Change

1.4.1 Definizioni di Theory of Change

La Theory of Change

La Teoria del Cambiamento (Theory of Change) è un approccio che descrive e processa come può avvenire un cambiamento desiderato in un contesto specifico attraverso una metodologia di progettazione strategica di percorsi di trasformazione, unendo attività ed outcome prodotti all'analisi di problemi cause e condizioni per determinare e perseguire obiettivi.

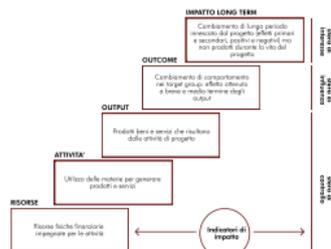
Spesso, viene utilizzata in contesti sociali più che economici, spostando sia l'attenzione sia l'analisi strategica verso il cambiamento a livello di community, società e sistemi organizzativi. Questo processo parte dalla determinazione dell'impatto atteso, ovvero risultati da perseguire sul lungo termine, nonchè il cambiamento che si vuole ottenere. Da questo punto, si procede a ritroso secondo un processo di "backward mapping" che persegue una logica di "se.. allora..." individuando così le pre condizioni necessarie ovvero output ed attività specifici affinché si realizzi il cambiamento desiderato, generando un risultato specifico. Questo approccio prevede la costruzione di una visione comune, in un approccio multi-stakeholder, che garantisce una comprensione chiara degli obiettivi comuni.

L'approccio della ToC prevede quindi la costruzione di una visione collettiva e condivisa con un approccio multi-stakeholder, che coinvolge più attori con interessi diversi e mutui, per garantire una prospettiva accettata da tutti degli obiettivi condivisi e delle modalità di contribuzione agli obiettivi di cambiamento desiderati.

Come si fa e come si presenta

Una ToC è una mappa strutturata in possibili percorsi da intraprendere per generare cambiamento ed è fondamentale per capire se l'intervento sta o meno contribuendo a raggiungere gli obiettivi di cambiamento designati o se è necessario valutare opzioni alternative. L'approccio multi stakeholder risulta quindi fondamentale per tenere in considerazione interessi comuni e possibili soluzioni provenienti da altri domini di competenze che altrimenti non sarebbero state considerate.

La mappa viene successivamente completata da report descrittivi dell'analisi del progetto nel dettaglio e della logica che ha portato alla definizione e alle conclusioni. Può essere sintetizzato in schemi illustrativi di varia natura sulla base delle necessità e dell'utenza a cui viene presentato. I dati prodotti vengono sottoposti a monitoraggio e revisione continua degli interventi in modo da inquadrare meglio il progetto.



(Sherry R. Arnstein (2019) A Ladder of Citizen Participation, Journal of the American Planning Association, 85:1)

Impatto atteso

Si tratta di obiettivi sul lungo termine, ovvero cambiamenti duraturi nel tempo che si mirano a generare all'interno di contesti di vari ambiti come natura, ambiente, società civile o economia. Gli effetti si manifestano dopo la conclusione del progetto e possono essere previsti o imprevisi, positivi o nulli, anche sulla base di fattori esterni al progetto che non dipendono dal controllo della singola organizzazione o dalla partecipazione di altri attori coinvolti dal cambiamento del contesto.

Outcome

Gli outcome sono obiettivi intermedi concreti ed essenziali per il raggiungimento dell'impatto atteso, che il progetto persegue. Possono emergere sotto forma di atteggiamenti, conoscenze, abilità o di uno status socio-economico e possono non essere presenti all'inizio del progetto; richiedono output specifici per il raggiungimento degli obiettivi.

Output

Gli output sono strumenti attraverso cui si raggiungono gli obiettivi intermedi, ovvero beni, servizi ed infrastrutture messi a disposizione del progetto per raggiungere gli obiettivi preposti dall'opera; richiedono input e risorse specifici.

Attività

Sono azioni fatte dall'ente e sotto controllo diretto per raggiungere l'obiettivo progettuale designato.

Input

Sono le risorse essenziali all'attuazione delle attività previste, messe a disposizione del progetto; includono il personale, le strumentazioni, il tempo, le competenze e i finanziamenti.

Indicatori

Gli indicatori consentono di ottenere informazioni sia quantitative che qualitative, precise e misurabili sui risultati ottenuti, monitorando cambiamenti di comportamento o percezioni. Necessitano di indicatori specifici ed espliciti per ogni livello della "catena" preso in analisi, supportati da fonti e strumenti di verifica. Nei casi di valutazione d'impatto risultano fondamentali per ottenere una visione più ampia.

1.4.2 Cosa è l'impatto sociale

Cosa si intende per impatto sociale

La definizione di impatto sociale varia a seconda di contesto e discipline coinvolte. Più in generale ci si riferisce a cambiamenti previsti o imprevisi, diretti o indiretti, positivi o negativi, che l'intervento si propone di produrre su più scale, dagli individui all'intera società di riferimento.

Una delle definizioni più conosciute afferma che: *"L'impatto sociale si riferisce ai cambiamenti significativi, sia positivi che negativi, che derivano da un'azione o iniziativa, influenzando persone, comunità o la società in generale, e che possono essere misurati tramite indicatori qualitativi e/o quantitativi (...). La misurazione dell'impatto sociale è essenziale per valutare il vero valore di un'iniziativa e per comprendere come queste azioni contribuiscono a migliorare le condizioni di vita delle persone e delle comunità."*

La definizione di impatto sociale integra vari aspetti cruciali attraverso cui viene definito il raggio d'azione e l'efficacia prevista.

L'impatto sociale viene definito tenendo in considerazione diversi aspetti fondamentali che permettono di stabilire portata ed efficacia prevista del progetto.

Un'intervento può avere effetti vantaggiosi o svantaggiosi.

Trasformazioni rilevanti: l'impatto sociale implica modifiche che influenzano in modo reale le vite degli individui o nella comunità di interesse.

Effetti positivi o negativi: un'intervento può avere effetti vantaggiosi e positivi portando al miglioramento delle condizioni oppure portare a esiti imprevisi e dannosi con conseguenze inattese.

Diretti o collaterali: l'impatto può essere influenzato direttamente dall'azione intrapresa o manifestarsi indirettamente, tramite effetti che emergono in seguito, su vie secondarie.

Misurabilità: la misurazione dell'impatto è basata su indicatori per cogliere vari gradienti dell'effetto previsto, e/o misurare in modo oggettivo la portata del cambiamento.

Destinatari: l'impatto ha obiettivi su più livelli a seconda della scala di intervento configurata, partendo dal singolo individuo o gruppo specifico fino ad arrivare all'intera collettività.

Questi elementi forniscono una comprensione completa delle implicazioni e peculiarità che definiscono l'impatto sociale, consentendo una valutazione più dettagliata e precisa del cambiamento e dei risultati prodotti.

1.4.3 Il ruolo del Designer

Progettazione Sociale

La progettazione sociale struttura processi iterativi che partono da una valutazione ed analisi dei wicked problems, ovvero problemi di difficile soluzione, nell'ottica della costruzione di possibili scenari condivisi all'interno di un contesto in cui sono presenti interessi, motivazioni ed aspirazioni divergenti ed infine il riconoscimento e la rappresentazione dell'intenzionalità per il processo di innovazione sistemica e duratura.

E' quindi fondamentale la cooperazione nella fase di problem setting, ovvero di individuazione ed analisi dei problemi, così da affrontare la fase di problem solving con soluzioni innovative, concrete e sostenibili che producano effetti in termini di impatto atteso sul lungo termine all'interno di un dato contesto.

La progettazione sociale è caratterizzata da elementi distintivi definiti come problemi complessi nei quali si gestiscono questioni particolarmente difficili per le quali non esistono soluzioni facili o univoche. Gli scenari condivisi all'interno di contesti nei quali sono presenti interessi divergenti vengono definiti tramite lo sviluppo di scenari possibili compresi ed approvati da tutti i soggetti coinvolti. Infine l'intenzionalità, nonché l'identificazione e l'unione delle intenzioni ed effort necessari per promuovere il cambiamento, quindi l'innovazione sistemica e duratura, che generi cambiamenti significativi sul lungo periodo.

Ruolo del Designer

Il designer, attraverso un approccio sociale e sistemico, sono in grado di offrire contributi significativi ai processi di progettazione sociale orientata all'impatto, attraverso competenze specifiche che permettono di analizzare e interpretare i problemi in modo tecnico e puntuale e strutturare possibili soluzioni correlate con una visione e capacità di previsione di contesti e risultati, immaginando scenari futuri, soluzioni funzionali e la capacità di aggregare individui attraverso processi concreti di creazione di artefatti e sistemi.

I percorsi di facilitazione e capacitazione per la progettazione di impatto sociale si differenziano quasi totalmente dai processi di progettazione tradizionali, in questo caso, il compito del designer sta nell'indirizzare opinioni ed obiettivi verso scelte possibili e sostenibili, che siano in grado di generare cambiamenti significativi; per cui è necessario un supporto professionale specifico che include competenze, strumenti specifici e metodologie.

Le tre leve strategiche del Design

Le tre principali leve strategiche del design sono caratterizzate da:

Design thinking, ovvero un approccio trasformativo volto al cambiamento, systemic thinking, ovvero una visione più ampia ed olistica che ha come obiettivo quello di strutturare connessioni, aggregare e valorizzare le diversità con relazioni efficaci e durature ed infine il common sense making, ovvero la capacità di generare consenso attorno a visioni condivise e collettive di cambiamento previsto.

Metodo Tradizionale

Nella progettazione sociale è cruciale adottare una metodologia ben consolidata ed è importante conoscere questa tipologia di approccio per rispondere a richieste specifiche di proposte di intervento da parte dei finanziatori. Gli approcci maggiormente conosciuti sono il PCM o Project Cycle Management e la ToC o Theory of Change.

Il PCM segue il percorso di un progetto sociale in ogni fase, partendo dalla pianificazione, attuazione, monitoraggio e valutazione all'interno di un ciclo suddiviso in fasi specifiche, che comprendono progettazione e predisposizione della proposta, gestione di progetto, processi e valutazione finale.

Un'altro elemento chiave nella progettazione sociale sta nella costruzione di reti di collaborazione e partnership, fondamentali per produrre partenariati tra diversi attori e organizzazioni coinvolte. La costruzione di questi legami è fondamentale per lo sviluppo ed il successo del progetto e della sua attuazione.



Differenza tra ToC e metodi tradizionali per la Progettazione Sociale

Differenze metodologiche tra Theory of Change e approcci tradizionali.

La ToC è finalizzata a generare trasformazioni sociali in grado di modificare il contesto attraverso interventi specifici, è il metodo più evoluto per la progettazione sociale. E' un approccio formalizzato poco conosciuto rispetto le metodologie tradizionali che si concentra sul cambiamento futuro e di lungo termine senza limitarsi alla definizione degli outcome, poiché per ottenere cambiamenti sociali significativi è necessario progettare affinché l'intervento sia concreto e di supporto al raggiungimento di obiettivi definiti di cambiamento del contesto di riferimento, puntando a impatti duraturi e di lunga durata.

ToC e Ciclo del Progetto

Sviluppare la ToC è utile in ogni fase del ciclo di progettazione, poiché aiuta nell'analisi di contesto e programmazione, permettendo un focus sugli aspetti più rilevanti e sugli obiettivi di cambiamento e scandendo come, quando e perché si arrivi ai risultati. Aiuta nella definizione di gruppi di target e stakeholders, generando la base per gli accordi tra vari attori, guidando nella definizione di strategie e priorità e consentendo di apprendere continuamente dal lavoro svolto per generare cambiamento.

Processo "impact/outcome-oriented" vs "output-oriented"

Attraverso la ToC si sviluppano strategie orientate alla produzione di outcome piuttosto che sui suoi output.

Questi ultimi risultano fondamentali per il processo solo se in grado di generare effetti concreti a breve o medio termine sugli outcome. Se la catena output-outcome è efficace, allora gli outcome, uniti ad altri fattori e condizioni, a loro volta contribuiranno al raggiungimento di un impatto nel lungo termine.



Struttura causale della ToC con la catena dei risultati e le sfere di controllo, influenza e interesse sui risultati. Tratto da: Elevari, C. (2019). Progettare con la Teoria del Cambiamento. Una guida per il mondo della cooperazione internazionale. ChangeLab, p. 16

Step per progettare impatto sociale

Il primo step consiste in una fase di ricerca ed analisi approfondita del problema di riferimento, per inquadrare la tematica; comprende ostacoli, opportunità e contesto e seleziona un tema specifico di rilievo cercando di comprenderne le dinamiche politiche, economiche, sociali e culturali.

Il secondo step è la costruzione degli alberi di problemi ed obiettivi di cambiamento. Questi obiettivi necessitano chiarezza e devono essere misurabili con alcuni parametri.

Il terzo step consiste nel coinvolgimento degli stakeholders affinché influenzino positivamente il contesto tramite il progetto per ogni risultato che si intende perseguire.

Quarto step, backward mapping, processo a ritroso all'identificazione della ToC obiettivo per obiettivo, includendo percorsi di cambiamento che potrebbero contribuire al conseguimento degli obiettivi prefissati e alla pianificazione delle strategie di intervento necessarie per realizzare tali percorsi identificando ed esplicitando la logica di intervento.

Il quinto step riguarda i mezzi e le attività di implementazione del progetto, si definiscono le attività specifiche e i mezzi per dare vita alle strategie identificate. In questa fase si determinano anche possibili partnership, azioni, risorse e capacità per la produzione dell'intervento o programma.

Il sesto step si focalizza su monitoraggio del programma e valutazione dei progressi, così da misurare l'impatto ed apportare modifiche alle strategie d'intervento.

Il settimo step riguarda la costante aggiornabilità della progettazione secondo la ToC, durante la quale i processi vengono continuamente ri-adattati sulla base dei nuovi dati in entrata, così da ottenere una maggiore flessibilità del progetto.

La ToC come strumento dinamico

La ToC è uno strumento dinamico che prevede un modello di apprendimento continuo che muta nel tempo in maniera organica sulla base dei nuovi feedback ricevuti e risultati rilevati durante le fasi di monitoraggio. Questa tipologia di approccio iterativo e dinamico costituisce uno dei principali elementi di novità del modello ToC rispetto a quelli tradizionali; la ToC infatti necessita di una revisione periodica da parte dell'organizzazione per accrescere l'efficacia progettuale e favorire la diffusione di una cultura sia dei risultati che dei fallimenti, considerando che, nell'ottica in cui l'obiettivo è mostrare come i problemi potrebbero essere risolti, anche l'insuccesso è un risultato cruciale quanto un successo.

Dal momento che l'obiettivo di ogni progettista consiste nel trovare una soluzione a una questione, anche l'insuccesso è un risultato da tenere in considerazione e si rivela utile quanto un successo poiché permette di abbandonare metodi, strumenti o modelli che non permettono di soddisfare l'impatto e gli outcome attesi.

1.5 Audience Engagement

1.5.1 Significato di Audience Engagement

Cosa significa Audience Engagement

L'audience engagement (o coinvolgimento utente) si riferisce ad esperienze cognitive, emotive o affettive che gli utenti hanno verso i contenuti mediatici o brand. Contrariamente alla fruizione passiva dei contenuti, il coinvolgimento manifesta un'orientamento attivo e intenzionale verso contenuti di cui gli utenti fruiscono per interiorizzare un messaggio mediatico.

Questo concetto presuppone che l'attenzione degli utenti sia catturata da un marchio, o da contenuti mediatici di interesse, consentendo alle esperienze psicologiche di fornire rinforzi positivi e tendere ad una fruizione più duratura ed intensiva, stimolando non solo l'attenzione ma anche la formazione dei pensieri attraverso un processo di fidelizzazione che porta gli utenti ad agire in base ad esperienze pregresse con i media. Questo potrebbe portare ad un consumo maggiore di notizie mediatiche ed interazioni con contenuti online, acquistare prodotti specifici o fornire informazioni specifiche per manipolare l'opinione pubblica o prendere decisioni nella propria vita personale. Per tale motivo, il coinvolgimento è definito come una precondizione per i processi di creazione di significato, di valore e di connessione ai discorsi pubblici.

Il termine audience engagement è comune nel settore dell'informazione del nostro secolo. Tutti i canali media misurano le loro percentuali di audience al fine di dimostrare agli inserzionisti i livelli di outreach raggiunti e quali gruppi demografici hanno fruito di una determinata pubblicazione.

Gli utenti "investono tempo, attenzione ed emozioni" (Lehmann, Lalmas, Elad & Dupret, 2012, p. 164)

. Questi studi misurano il numero di spettatori e ascoltatori, il tempo di fruizione, la tipologia di interazione e le impressioni attraverso feedback. Tuttavia, è sempre difficile dimostrare a quali contenuti specifici il pubblico è disposto a dedicare attenzione e ancora più complesso capire se e come le informazioni vengono elaborate e perdurano nel tempo.

Il calo drastico dell'attenzione nei confronti dell'industria dei media tradizionali, che dava il pubblico per scontato, ha portato ad un aumento della consapevolezza, portando verso una direzione più corrispondente alle nuove esigenze degli utenti, infatti, sempre più aziende monitorano i trend, cercando di anticipare quale tipo di contenuto può essere più apprezzato dagli utenti, quale e quanto valore viene attribuito ai contenuti ed in quali contesti gli utenti diventano abbastanza fidelizzati da essere disponibili a pagare per tali contenuti.

Oggi giorno i consumatori hanno più potere di scelta tra un'ampia offerta di media e la lotta per l'attenzione è diventata sempre più importante. E' quindi evidente come il livello di coinvolgimento verso i contenuti dei media sia strettamente correlato alla capacità di acquisire informazioni, alla ricettività e persuasività, con un'interazione che si traduce in maggior propensione all'acquisto. Tuttavia, la maggior parte di queste ricerche riguarda campi adiacenti all'informazione come la psicologia sociale, il marketing e l'interazione uomo-computer.

(Green & Jenkins, 2014, p. 121)

Non c'è accordo nella letteratura accademica, nell'industria dell'informazione o nella pratica giornalistica professionale su cosa effettivamente comporti il coinvolgimento e su come debba essere misurato. Come nota Napoli (2010), si tratta di un concetto complesso, multidimensionale e ambiguo che funge da ombrello per il comportamento attivo dell'utente. L'engagement è utilizzato in molti campi e su livelli differenti, al fine di studiare oggetti ed obiettivi differenti, adattando quindi il concetto di coinvolgimento sulla base di obiettivi, necessità e priorità.

Tuttavia, "praticamente tutte le dimensioni del comportamento dell'audience post-esposizione sono state associate a una o più definizioni e operazionalizzazioni del coinvolgimento". Quindi può essere visto come un mezzo per creare audience più fidelizzate.

Gli utenti "investono tempo, attenzione ed emozioni" (Lehmann, Lalmas, Etad & Dupret, 2012, p. 164)

(Napoli, 2010, p. 90)

E' fondamentale distinguere l'engagement in due macro categorie, evidenti o nascoste. Le prime sono strettamente correlate al tempo di esposizione e possono essere misurate quantitativamente con indicatori come visitatori unici, tempo trascorso, percentuale di contenuti letti, condivisi e/o apprezzati. Più in generale è opinabile la valutazione dell'affidabilità degli indicatori di coinvolgimento e quanto questi rientrino in un concetto più complesso e sistemico.

Le categorie nascoste o latenti, sono correlate invece ad un approccio qualitativo basato sul come il contenuto viene percepito dall'utente e come quest'ultimo ci interagisce, ad esempio la fruizione interattiva di contenuti provenienti da media e giornali, nella quale l'utente è reso partecipe della costruzione dell'agenda settimanale ed è in grado di interagire anche tramite altre forme di partecipazione al processo che mirano a raggiungere anche gli utenti più distanti e con interessi disparati tramite la copertura di notizie. L'engagement viene studiato attraverso le interviste, i focus group e i sondaggi, all'interno dei quali gli utenti forniscono feedback sulle loro percezioni rispetto ai contenuti, sviluppando determinate attitudini.

https://www.researchgate.net/publication/332750171_Audience_Engagement

2.CONTESTO

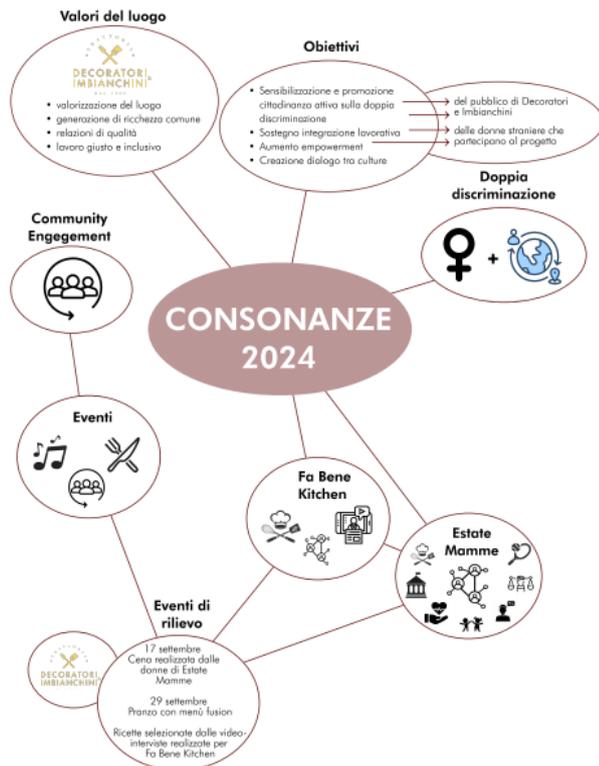
2.1 Brief di progetto

2.1.1 Il progetto di partenza

Brief

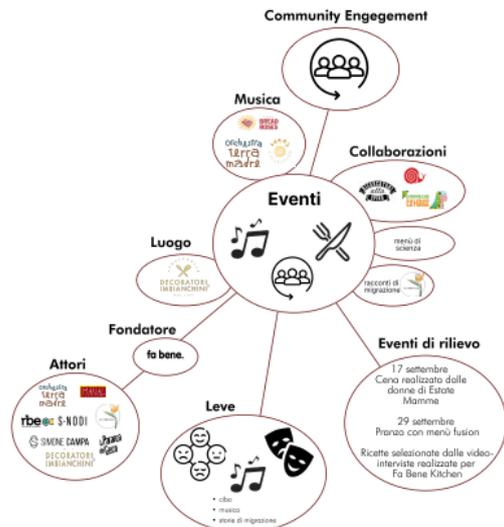
Il brief del progetto di tesi consiste nel far conoscere e sensibilizzare sul tema, ancora poco conosciuto, della doppia discriminazione di cui sono vittime le donne con background migratorio e le sfide quotidiane che esse affrontano in Italia, attraverso la valorizzazione degli eventi e delle iniziative promosse da Consonanze e trascorse durante il 2024.

Il progetto di partenza è Consonanze: una rassegna culturale ospitata dalla trattoria sociale Decoratori e Imbianchini a Torino nel quartiere Borgo Po, nata nel 2019 che unisce musica, cultura e buon cibo. Nell'edizione del 2024 si è concentrata sulla promozione del dialogo tra culture diverse per far conoscere i volti e raccontare le storie delle donne migranti, evidenziando gli aspetti positivi delle migrazioni, mettendo in luce le opportunità e valorizzando le competenze delle donne. L'edizione 2024 è intitolata infatti "Donne Migrazione Lavoro" e mira, per l'appunto, a ridurre il fenomeno della doppia discriminazione verso le donne migranti.



Eventi Consonanze

Cinque incontri gastronomico-musicali situati a Decoratori e Imbianchini e aperti a tutti, in cui si uniscono musica etnica suonata dall'Orchestra Terra Madre, cibo e storie di migrazione narrate dalla compagnia teatrale Asterlize e altre attività.



Evento del 4 giugno 2024

Le attività svolte durante l'evento sono state promosse dalla Community engagement Summer School di HECSOs, in collaborazione con S-Nodi ed Erasmus+. L'evento si è svolto con un'apericena nell'area esterna di Decoratori e Imbianchini ed è durato dalle 19:30 fino alle 22, accompagnato dalla musica dell'Orchestra Terra madre, al quale hanno partecipato 30 studenti esteri, ricercatori ed esperti di Community Engagement. Durante l'evento è stato presentato il libro "L'economia della Ciambella spiegata alle bambine e ai bambini di Nadia Lambiase ed Eleonora Casetta.



Attività svolte durante l'evento (2024)



Evento del 25 giugno 2024

L'evento è stato strutturato con un'apericena tradizionale durato dalle 19:30 fino alle 22 e situato al piano superiore della trattoria di Decoratori e Imbianchini. Durante l'evento è stato possibile richiedere un menù narrativo speciale a cura di Scienza Migrante, un portale di storie nelle quali scienziati migranti si raccontano e che hanno elaborato un menù di narrazione speciale che unisce storie e culture. Durante l'evento si è esibita la compagnia teatrale Asterlizza, la quale ha narrato storie di viaggio, difficoltà e successo di Louiza e Irene ed è stata accompagnata dall'Orchestra Terra Madre con arrangiamenti folkloristici e popolari.

Evento del 29 giugno 2024

L'evento è iniziato alle 19 e 30 con lo spettacolo di Asterlizza che ha narrato due storie di migrazioni che parlano di viaggi, difficoltà e paure, durante il concerto di Orchestra Terra Madre. Dalle 21 è stata servita la cena, durante la quale al tavolo era possibile ordinare anche un menù di scienza, un menù di divulgazione multidisciplinare, dal quale era possibile selezionare un argomento a scelta, sul tema donne, circolarità alimentare e specie animali.



Il menù di scienza (2024)

Narrazione del menù.
Foto scattata durante l'evento (2024)



I Ricaricatori alla Spina del Centro Scienza nelle vesti di camerieri. (2024).



Evento del 17 giugno 2024

L'evento è stato costituito da un aperitivo leggero di raccolta fondi per il progetto Estate mamme, preparato da Dalia Rivolta con le eccellenze alimentari della Coldiretti. E' iniziato alle 19:00 accompagnato dagli arrangiamenti di musica occitana di Orchestra Terra Madre e dal coro femminile Bread and Roses.

Gli obiettivi di questo evento sono stati quelli di promuovere l'incontro tra donne di generazioni e culture diverse attraverso un'attività piacevole e creativa per sostenere il benessere delle partecipanti e migliorare le loro life skills, lavorare sull'identità femminile e sul suo ruolo nella società attuale, creare un evento artistico che potesse far comunicare diverse comunità nel tessuto locale torinese.



Un momento di narrazione (2024)

Evento del 29 giugno 2024

L'evento è cominciato alle 13:00 con una degustazione di piatti fusion, studiati e realizzati durante il progetto Fa Bene Kitchen. Il menù era composto da una fusione di ricette piemontesi e piatti presentati dalle donne con background migratorio che hanno partecipato alle video-interviste con la chef Dalia Rivolta, con la collaborazione di Alessandro Vergnano e gli ingredienti di "Donne che salvano la terra", un'iniziativa di Slow Food Italia, nell'ambito di "Road to Terra Madre Salone del Gusto 2024". Alle 15:30 si è tenuto il concerto di Orchestra terra Madre supportato dallo spettacolo di Asterlize e seguito dal dj set di Shams Collective che ha permesso un momento di svago e convivialità.



Dalia Rivolta che prepara le ricette fusion di Fa Bene Kitchen (2024)

Arepas con Ragù di agnello, in stile kaffe, su Julienne di verza allo yogurt e menta. (2024)



Eventi Fa Bene Kitchen

Un'iniziativa guidata dalla chef Dalia Rivolta e indirizzata a donne straniere, diviso in due momenti: uno consistente in un laboratorio di cucina per permettere alle partecipanti del progetto Estate Mamme di apprendere nozioni della cultura culinaria italiana e uno finalizzato alla produzione di video-ricette che si articola in tre incontri culinari, accompagnati da interviste, in cui quattro donne migranti cucinano piatti tipici dei loro luoghi di origine insieme a Dalia Rivolta.



Report dell'intervista con Siam (2024)



Report dell'intervista con Maga (2024)



Report dell'intervista con Yvette (2024)



Report dell'intervista con Rachida (2024)

Eventi Estate Mamme

È un programma di dieci incontri di conoscenza della città e della lingua destinati ad un gruppo di 50 donne migranti con bambini. Estate Mamme è finalizzato a permettere alle donne di continuare il percorso di integrazione durante l'estate, quando, finita la scuola, si ritrovano a gestire i figli interrompendo le attività per l'apprendimento della lingua italiana e nozioni sul territorio.

Programma 2024

Il programma di quest'anno prevede 10 tappe per permettere alle donne e ai bambini di fare esperienze generalmente a loro non accessibili.

Tre appuntamenti alla scoperta del Distretto Sociale Barolo

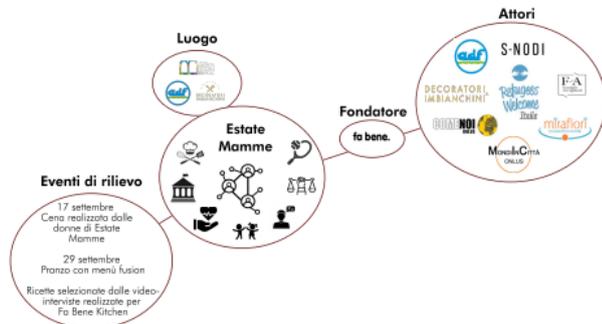
- per conoscere la storia affascinante della fondatrice Giulia di Barolo che ha dedicato alle donne la sua vita e la sua opera sociale
- visita dei servizi
- sperimentazione delle attività artistiche
- baby parking attrezzato per i bambini
- lezione con una ginecologa

Tre appuntamenti con il Laboratorio di cucina Fa Bene Kitchen, da Decoratori e Imbianchini:

- insieme allo chef Dalia Rivolta e le chef degli Imbianchini
- piatti e pranzi condivisi per combinare i sapori delle terre di origine delle donne, con i sapori e i gusti della cucina italiana
- Tre lezioni di cucina sulla preparazione degli gnocchi di patate, della pizza e in ultimo un contest di dolci

Tre appuntamenti agli Amici del Fiume

- attività sportiva con istruttori specializzati, giochi, canti, balli
 - possibilità di scelta fra canottaggio, beach volley o yoga
- Un appuntamento a Palazzo Civico
- visita delle sale auliche e della Sala Rossa di Palazzo Civico
 - lezione sul territorio piemontese e torinese, e sull'ente Comunale



Attività
Luoghi
Lezioni

19 giugno 2024

Distretto Barolo
Lezione sulla storia della fondatrice Giulia Barolo.

26 giugno

Laboratorio di cucina con Fa Bene Kitchen - preparazione degli gnocchi di patate

3 luglio

Laboratorio di cucina con Fa Bene Kitchen - preparazione della pizza

10 luglio

Laboratorio di cucina con Fa Bene Kitchen - contest di dolci

31 luglio

Amici del Fiume
Attività sportive

24 luglio 2024

6 agosto

Amici del Fiume
Attività sportive

8 agosto

Amici del Fiume
Sport, giochi, canti, balli
Lezione sulla città di Torino



2.1.2 Il luogo: Il quartiere Borgo Po

Il ristorante Decoratori e Imbianchini

Il quartiere in cui prende vita Consonanze è il primo importante aspetto da mettere in evidenza: le donne a cui è rivolto il progetto sono straniere provenienti dalle segreganti periferie torinesi. Dare loro voce e supporto nel cuore della borghesia cittadina, in chiaro contrasto con il background di provenienza, è il primo evidente messaggio di interazione (e non integrazione) con la città.

Occorre in questo senso fare una precisazione: perché parlare di interazione e non integrazione? Etimologicamente parlando, integrazione significa “rendere pieno, perfetto, ciò che è incompleto, insufficiente o inadatto allo scopo, aggiungendo elementi che lo completino, lo migliorino, sopperiscano al difetto e alla mancanza e lo rendano adatto allo scopo”. Pensare di arricchire qualcosa, ritenendolo carente, inadeguato e spesso arretrato è arrogante, discriminatorio, quasi colonialista. Impone infatti una superiorità presunta degli integranti sugli integrati e mira ad annullare le differenze culturali, omologando la minoranza (non solo numerica) alla maggioranza dominante. Al contrario, l’interazione è una forma di convivenza aperta, con influenze reciproche. È un concetto orizzontale, che non impone nulla e non omologa.

Il ristorante Decoratori e Imbianchini

Decoratori e Imbianchini è un progetto di Economia Civile.

1935 Nasce dalla fusione di due società di mutuo soccorso

2017 S-nodi società benefit lo prende in gestione con l’obiettivo di:

1. valorizzare il luogo
2. generare ricchezza comune
3. relazioni di qualità
4. lavoro giusto e inclusivo

Inoltre il ristorante:

1. investe nei giovani, garantendo contratti equi e stabili
2. reinveste il proprio utile in attività socio-culturali, come Fa bene e Consonanze stesso;
3. valorizza la città di Torino e, nello specifico, il quartiere Gran Madre

Decoratori e Imbianchini mette a disposizione i suoi spazi per Consonanze, Fa bene Kitchen ed Estate Mamme ed è specializzato nella cucina piemontese.



Foto di un evento Consonanze di Decoratori e Imbianchini

2.1.3 Durata e obiettivi

Durata

La durata complessiva del progetto Consonanze 2024 che ha compreso eventi con 200 cittadini selezionati e interessati al tema, influenti e influenzabili, e i progetti Estate Mamme e Consonanze Fa Bene Kitchen è stata di 1 anno: da giugno a settembre 2024.

Obiettivi di Impatto atteso

L'obiettivo è educare e promuovere alla cittadinanza attiva nell'ottica dell'impatto finale atteso: ridurre la doppia discriminazione delle donne migranti.



Foto del quartiere Borgo Pio, Filippo Racanella

2.2 Committenza e stakeholder

Portatori di interesse nel settore privato

Consonanze Fa Bene Kitchen

- il target di "Consonanze Fa Bene Kitchen" sono le 12 donne migranti provenienti dalla periferia torinese e le 12 donne italiane partecipanti al progetto. I programmi di Consonanze proposti infatti nascono proprio per loro, per permetterle di diventare parte attiva della comunità e del contesto cittadino: sono senza dubbio i primi stakeholders;

Eventi

- 200 cittadini portatori di interesse, che devono essere interessati al tema, influenti e influenzabili. L'obiettivo è fidelizzare in modo diretto, tramite la partecipazione agli eventi, durante i primi tre mesi. Si tratta di soggetti sociali e culturali, enti di formazione, soggetti imprenditoriali, pubbliche amministrazioni;

Estate Mamme

- un gruppo di 50 donne migranti con bambini che partecipano al programma Estate Mamme;

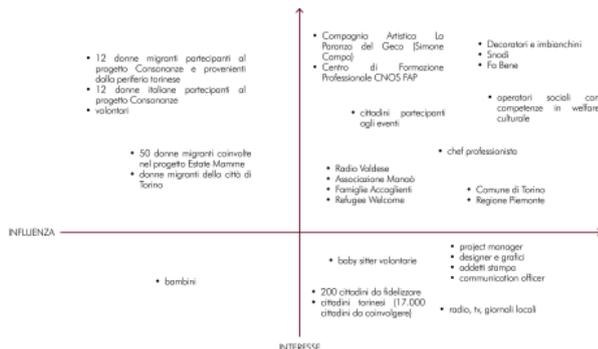
Altri

- tutte le donne migranti della città di Torino;
- la chef professionista Dalia Rivolta che ha seguito i laboratori di cucina di Fa Bene Kitchen;
- tutti gli operatori sociali con competenze in welfare culturale, i musicisti dell'Orchestra Terra Madre, i volontari, le baby sitter volontarie e i bambini di cui si occupano, project manager, addetti stampa e communication officer, designer e grafici;
- Decoratori e Imbianchini, che hanno ospitato fisicamente le diverse iniziative,
- il Centro di Formazione Professionale CNOS FAP, che offre alle donne migranti opportunità lavorative nell'ambito della ristorazione una volta concluso il percorso del laboratorio;

Portatori di interesse nel settore pubblico e nella società civile

- Il primo ente da menzionare è senza dubbio SNODI Società Benefit, che dal 2017 ha ottenuto la gestione di Decoratori e Imbianchini e sviluppa in questo contesto iniziative imprenditoriali e culturali, tra cui Consonanze stesso, per creare lavoro equo e giusto per giovani preparati e competenti che hanno avuto storie faticose;
- tutte le associazioni e le organizzazioni che collaborano con loro per la buona riuscita del progetto: il Comune di Torino e la Regione Piemonte; radio, tv e giornali locali; Fa Bene; la Radio Valdese; Compagnia Artistica La Paranza del Geco (Simone Campa) e Orchestra Terra Madre; Associazione Manal; Famiglie Accoglienti; Refugee Welcome;

Mappatura secondo interesse e influenza



2.3 Analisi preliminare del brief ed approfondimento

2.3.1 Analisi preliminare del brief

Presentazione del progetto Consonanze 2024 e sopralluogo

Inquadrare il punto di partenza del progetto ha costituito la prima fase del nostro lavoro, l'analisi del contesto in cui il progetto si è inserito cercando di portare un contributo positivo, è Consonanze 2024. Per testare con mano la vera natura di questi incontri, accompagnati dalla prof.ssa Tiziana Ciampolini, CEO di Snodi, è stato possibile assistere alle performance musicali dell'Orchestra Terra Madre. Simone Campa, insieme ad altri due musicisti, ha suonato per noi alcuni pezzi che racchiudono l'essenza primordiale di Consonanze: l'unione armonica della musica salentina insieme a quella iraniana e senegalese come trasposizione della mescolanza positiva fra le diverse culture.

Oltre a loro, ci è stata offerta l'occasione di incontrare Abdullahi Ahmed, primo rifugiato politico ad entrare nel Consiglio Comunale di Torino. Attraverso il suo libro "Lo sguardo avanti" ha portato la sua testimonianza riguardo alla famigerata rotta del mediterraneo che uomini e donne migranti sono costretti ad intraprendere nella speranza di un futuro migliore, con molte difficoltà: il suo viaggio inizia dall'Etiopia e attraverso il deserto della Libia per poi percorrere la rotta del Mar Mediterraneo che lo ha portato fino a Lampedusa. Il suo racconto è estremamente soggettivo e personale, ma allo stesso tempo anche estremamente comune ad altre migliaia di migranti, da qui sono emersi dati importanti. Innanzitutto è interessante analizzare il rapporto con la famiglia che resta nel paese d'origine. Abdullahi è partito per un senso di responsabilità nei confronti dei suoi fratelli e delle sue sorelle minori, che grazie a lui e ai suoi aiuti economici hanno avuto la possibilità di studiare e avere occupazioni lavorative di un certo livello.

È emersa poi la questione delle violenze intrinseche di questi viaggi, a partire dal momento della loro organizzazione, gestita da delle "agenzie di viaggio" che organizzano i vari spostamenti, fornendo cibo e supporto, almeno sulla carta, ai migranti.

L'incontro che è stato introdotto da una lezione sui dati della migrazione a cura della Professoressa Ciampolini si è svolto da Decoratori & Imbianchini, dove è stato possibile conoscere anche alcuni dei dipendenti.

E' fondamentale sottolineare come l'aspetto social to business fosse sempre evidente: i ragazzi non si sono presentati e/o interfacciati con il pubblico attraverso la loro fragilità ma si sono raccontati in veste di professionisti, parlandoci della loro sfera lavorativa.

E' proprio questo che differenzia Decoratori & Imbianchini da altre associazioni o cooperative sociali che hanno un'impostazione social to business e propongono il focus principale sulle difficoltà e le fragilità dei dipendenti, mostrando un aspetto che tendenzialmente si rivela vincente e portando nella grande maggioranza dei casi ad un aumento del profitto.



Foto scattata durante un uscita di Estate Mamma (2024)



Foto scattata durante un uscita di Estate Mamma (2024)

2.3.2 Ricerca sul tema della doppia discriminazione

Fase di ricerca a tavolino

Innanzitutto è stato necessario fare chiarezza sul quadro geopolitico migratorio mondiale, più nello specifico quello Europeo. Raccolti diversi dati e presa consapevolezza dell'importanza del genere all'interno del contesto migratorio, è stato chiarito cosa significasse doppia discriminazione. Le donne migranti sono svantaggiate su due livelli, alla discriminazione di genere si somma quella razziale. Sono quindi vittime due volte.

Dopo aver chiarito questo dualismo, di contenuto, di intervento e dunque potenzialmente di direzione progettuale, sono state individuate una serie di sotto-tematiche attraverso le quali è stato possibile riorganizzare tutto il materiale ottenuto. Le sotto-tematiche individuate e di maggior rilievo sono cinque, più una generale che spiega cosa indica il termine doppia discriminazione e perché, di conseguenza è di fondamentale importanza parlarne.

Barriere linguistiche e culturali

La prima tematica è la barriera linguistica e culturale. Il primo ostacolo che le donne migranti incontrano in un paese diverso da quello d'origine è proprio la lingua. Non essere in grado di capire e di farsi capire è infatti un enorme limite: le donne migranti sono quindi costrette a fare affidamento su intermediari per svolgere gran parte delle mansioni quotidiane. Spesso, questi sono uomini, tendenzialmente mariti e/o figli, talvolta anche molto piccoli. Questa difficoltà delle donne in questo senso ha ripercussioni anche sui bambini; se da un lato toglie autonomia a queste donne, dall'altra investe i loro figli di responsabilità che non gli spetterebbero, diventando un problema da entrambe le parti. Sono infatti soprattutto i minori a parlare italiano in famiglia: Si tratta, secondo una ricerca di Programma Integrale, del 7,3% contro il 36,8% dei maggiorenti.

Settorialità

Questi limiti si riscontrano in tutti gli ambiti: privato, sociale, lavorativo. E' proprio qui che si inseriscono le altre sotto-tematiche, fortemente interconnesse le une con le altre. Secondo il Ministero del lavoro e delle Politiche Sociali, circa il 42% delle donne migranti è costretto a svolgere mansioni per cui è sovra-qualificata. La maggior parte sono badanti, donne delle pulizie o tate.

La migrazione femminile è infatti la risposta diretta alla specifica domanda di lavoro di genere nei paesi di destinazione, concentrata nel cosiddetto settore della cura con conseguente rischio di mancato avanzamento di carriera e confinamento delle donne in casa. In questo senso si parla di Care Drain, ossia la migrazione delle donne dai paesi in via di sviluppo per svolgere un lavoro di assistenza nei paesi di destinazione, creando di contro, fra le altre cose, un vuoto di assistenza nelle loro famiglie d'origine. Questi lavori che includono il sostegno alla popolazione anziana e a disabili e bambini, finiscono per essere un altro giro di sfruttamento ed abusi. Ecco perché nel 2011 l'organizzazione Internazionale del Lavoro (OIL) ha adottato la Convenzione sui Lavoratori Domestici (n. 189), che specifica una serie di diritti minimi fondamentali a cui tutti i lavoratori domestici hanno diritto e che dovrebbero essere garantiti dalle leggi nazionali, ma, anche qui, dove è impiegato il 39,7% delle straniere, le discriminazioni non mancano: per una donna con il velo, per via di differenze culturali e pregiudizi, è più difficile che per una donna proveniente dai Balcani o dall'Est Europa trovare un'occupazione in questo settore.

Lavoro in nero e sfruttamento

Lavoro in nero e sfruttamento sono fenomeni sociali legati a pratiche lavorative illegali che subiscono quotidianamente milioni di persone. Nel settore del lavoro domestico e della cura, il 70% dei lavoratori è straniero e presenta secondo l'Istat, un tasso di irregolarità del 57%, rispetto alla media nazionale del 12,6%. A causa delle difficoltà di regolarizzazione dei migranti in Italia con il permesso di soggiorno, e del numero di domestiche e badanti registrate all'Inps (920.000), si stima che il totale delle impiegate e impiegati nel settore si aggiri sui 2,1 milioni secondo l'Osservatorio Domina. In generale, i lavori delle donne migranti sono caratterizzati da un alto tasso di precarietà e irregolarità. Si sono potuti individuare però i settori principali di concentrazione del lavoro nero: agricoltura, con stime di circa 50 000 lavoratrici sfruttate e, come detto prima, lavoro domestico.

Ereditarietà

Con il termine ereditarietà si intende la perpetuazione di discriminazioni da una generazione all'altra: spesso, per motivi economici e/o sociali, le nuove generazioni di migranti sono limitate, anche in ambito lavorativo. Il termine è ampio e multifattoriale, può includere l'ereditarietà delle disuguaglianze economiche, delle esperienze di discriminazione culturale, sociale, di razzismo ed ereditarietà lavorativa. Riguardo il tema delle tradizioni lavorative all'interno delle comunità di migranti, spesso per motivi economici e sociali, le nuove generazioni non hanno la possibilità di integrarsi in nuovi contesti lavorativi e occupazionali e finiscono per continuare le mansioni svolte dai genitori.

Il tema dell'ereditarietà ha conseguenze negative anche sulle famiglie, legandosi dunque al tema dell'istruzione e dell'abbandono scolastico, percentuale che si attesta in Italia al 41%. Di questi, il 26,5% è di cittadinanza straniera. Un'altra delle difficoltà legate all'istruzione di studenti stranieri nasce dall'ingresso ritardato nel sistema scolastico, con assegnazione a classi inferiori che comporta un divario di apprendimento che persiste nel tempo. Gli studenti che alle superiori hanno almeno un anno arretrato sono costituiti dal 20% di cittadini italiani e dal 58,2% di cittadini stranieri.

Gender Pay Gap

Con il termine Gender Pay Gap, si intende la differenza salariale percepita tra uomo e donna, che per le donne migranti è di nuovo, doppiamente penalizzante. Secondo l'organizzazione Internazionale del Lavoro, la situazione risulta svantaggiosa per le donne, in quanto il gender pay gap in Italia è di 10 punti percentuali. Il divario salariale tra lavoratori e lavoratrici migranti è ancora più ampio, di 12 punti percentuali. Più in generale le donne guadagnano annualmente il 39,7% in meno degli uomini. Inoltre, secondo un'indagine condotta da Ipsos, per il dipartimento delle pari opportunità della presidenza del Consiglio dei Ministri, il 33% della popolazione in Italia è convinto che ci siano pari opportunità lavorative per donne e uomini. Si tratta soprattutto di uomini che vivono in piccoli comuni e al sud.

3. PROGETTO

3.1 Indicazioni di metodo e fasi di lavoro

3.1 Indicazioni di metodo e fasi di lavoro

3.1.1 Individuazione di target e livelli di intervento

Il target del progetto Consonanze 2024 è costituito dalla comunità torinese che risiede nel quartiere Borgo Po di Torino, in particolare quella parte di popolazione che frequenta assiduamente il Ristorante Decoratori e Imbianchini, situato nella sopraccitata circoscrizione. Gli interventi di Consonanze 2024 hanno avuto come obiettivo di ingaggio tutte le fasce di età del target, a partire dai 18 anni. La clientela del ristorante è variegata sia per genere sia per età e agli eventi di Consonanze che si sono tenuti tra giugno e settembre 2024, hanno partecipato prevalentemente individui adulti di età compresa tra i 30 e i 60 anni, tuttavia questi dati sono variati molto in relazione al programma degli eventi.

Il target analizzato per il progetto corrisponde al pubblico che ha partecipato alle attività di Consonanze 2024 e dei suoi eventi, dunque la clientela di Decoratori e Imbianchini, o la potenziale clientela, la quale è stata suddivisa per genere, livello di sensibilizzazione e per fasce di età, che vanno dai 18 ai 40 anni e dai 40 in su.

3.1.2 Individuazione dei canali di comunicazione sulla base del target

Sulla base del target considerato sono stati analizzati i luoghi di aggregazione della comunità di Borgo Po ed in particolare il Ristorante Decoratori e Imbianchini, luogo legato alla tradizione culinaria piemontese e frequentato regolarmente dagli abitanti del quartiere, nonché luogo cruciale per lo svolgimento delle attività e degli eventi di Consonanze. Analizzando le abitudini e le opinioni della fascia di target definita, sono stati individuati utenti su diversi livelli di sensibilizzazione, in base all'assiduità di frequentazione degli eventi di Consonanze nella stagione estiva che miravano a educare la popolazione riguardo i temi della doppia discriminazione delle donne migranti al fine di ridurre all'interno della comunità torinese e favorire un avvicinamento tra la comunità di Gran Madre e le donne straniere che abitano le periferie torinesi.

1

Livello di sensibilizzazione

2

Sensibilizzazione di primo livello

- Donne e uomini POCO SENSIBILI tra i 18 e i 40 anni → Tone of voice INFORMATIVO ed EMPATICO
- Donne e uomini POCO SENSIBILI > 40 anni → Tone of voice INFORMATIVO ed EMPATICO

Sensibilizzazione di secondo livello

- Donne e uomini SENSIBILI tra i 18 e i 40 anni → Tone of voice INFORMATIVO ed EMPATICO
- Donne e uomini SENSIBILI > 40 anni → Tone of voice INFORMATIVO ed EMPATICO

3.1.3 Creazione di scenari sulla base del target

Una volta definito il target di interesse e il problema da affrontare sono stati definiti degli **outcome** intermedi per raggiungere gli obiettivi di impatto atteso, che consistono in:

- Far conoscere il tema della doppia discriminazione al pubblico
- Porre l'attenzione sulle difficoltà che le donne migranti incontrano quotidianamente nella città di Torino (comunità di riferimento)
- Implementare l'empatia positiva, la comprensione delle donne migranti e delle condizioni di svantaggio che le riguardano
- Valorizzare il percorso di Consonanze 2024 agli occhi del pubblico.

Dopo questa analisi, sono stati definiti alcuni possibili scenari d'intervento per capire in che modo raggiungere la clientela del ristorante.

Sono stati quindi individuati gli espedienti e le leve che Consonanze 2024 ha utilizzato durante gli eventi per sensibilizzare il pubblico. Questi espedienti sono elementi di connessione tra culture: il cibo, la musica e le storie di migrazione.

il cibo è stato il protagonista anche del programma di Fa Bene Kitchen, in particolare delle video-interviste realizzate con donne straniere con background migratorio e guidate da Dalia Rivolta. Inoltre nel programma del pranzo dell'evento del 29 settembre è stato proposto un menù fusion con l'introduzione delle ricette presentate nelle video-interviste di Fa Bene Kitchen nella tradizione piemontese.

La musica è stata la protagonista degli eventi estivi. L'Orchestra Terra Madre ha eseguito melodie folkloristiche e popolari provenienti da tutto il mondo, reinterpretando attraverso l'integrazione di influenze musicali e strumenti appartenenti a diverse tradizioni. Il risultato è una fusione armoniosa di generi, che si intrecciano per dare vita a brani unici e originali.

Le storie di migrazione sono state protagoniste degli eventi di Consonanze e narrate dalla compagnia teatrale Asterlize e anche delle video-interviste di Fa Bene Kitchen.

Sulla base di questa analisi, si è passati ad una prima fase di raccolta del materiale che successivamente è stato suddiviso in quattro aree tematiche: eventi, musica, storie di migrazioni e cibo. Il passo successivo è stato ipotizzare delle possibili risposte del pubblico che si potrebbero ottenere attraverso la fruizione dei contenuti raggruppati durante la fase di ricerca; sono stati quindi definiti gli elementi su cui fare leva per aumentare l'attenzione, sensibilizzazione sul tema della doppia discriminazione e far scoprire a nuovi utenti gli eventi passati.

Materiale	Contenuto del progetto	Risposte del pubblico	Leve
Eventi <ul style="list-style-type: none"> • descrizione di pranzi, cene e aperitivi • attività • foto durante le attività 	<ul style="list-style-type: none"> • Narrazione culturale degli eventi e relative attività • Narrazione immersiva degli eventi con foto 	<ul style="list-style-type: none"> Il pubblico conosce Consonanze 2024, i suoi eventi, le attività svolte e agli obiettivi del progetto Il pubblico conosce gli eventi di Consonanze 2024 e il tema della doppia discriminazione 	<ul style="list-style-type: none"> • narrazione • narrazione immersiva
Musica <ul style="list-style-type: none"> • playlist di melodie etniche e culture specifiche • rumori di sottofondo degli eventi • foto dall'Orchestra Terra Madre agli eventi • foto degli strumenti musicali di Orchestra Terra Madre 	<ul style="list-style-type: none"> • Evocazione sensoriale tramite uso di rumori di sottofondo degli eventi • Evocazione di emozioni tramite musiche di tutto il mondo • Narrazione culturale degli strumenti di Orchestra Terra Madre 	<ul style="list-style-type: none"> Il pubblico sperimenta l'atmosfera degli eventi passati Il pubblico sperimenta sensazioni date dalla musica di altre culture Il pubblico scopre altre culture attraverso la musica 	<ul style="list-style-type: none"> • evocazione sensoriale con suoni • evocazione emotiva • narrazione
Cibo <ul style="list-style-type: none"> • foto dei laboratori di cucina, piatti ed attività • ricette straniere 	<ul style="list-style-type: none"> • evocazione sensoriale attraverso odori, ingredienti e relative texture • narrazione interattiva e immersiva delle ricette straniere • narrazione culturale con foto dei laboratori di cucina, piatti ed attività 	<ul style="list-style-type: none"> Il pubblico scopre i temi della doppia discriminazione attraverso odori e ingredienti di culture diverse Il pubblico scopre in maniera coinvolgente i temi della doppia discriminazione, gli odori e gli ingredienti di altre tradizioni Il pubblico conosce le attività svolte nei laboratori di cucina di Fa Bene Kitchen e le nozioni apprese dalle donne straniere 	<ul style="list-style-type: none"> • evocazione sensoriale • narrazione interattiva e immersiva • narrazione
Storie di migrazioni <ul style="list-style-type: none"> • storie di migrazioni di donne • citazioni delle storie di migrazione • interviste a donne migranti • foto di volti 	<ul style="list-style-type: none"> • Narrazione culturale delle storie di migrazioni di donne • Evocazione emotiva attraverso le storie di migrazioni di donne e le citazioni • Narrazione culturale delle interviste • Evocazione emotiva attraverso foto di volti 	<ul style="list-style-type: none"> Il pubblico scopre il tema della doppia discriminazione attraverso le storie di migrazioni delle donne Il pubblico sperimenta sensazioni per i temi della doppia discriminazione attraverso la storie di migrazioni delle donne e le citazioni Il pubblico scopre sapori e ingredienti di altre tradizioni e conosce i temi della doppia discriminazione attraverso le interviste Il pubblico conosce il tema delle migrazioni e doppia discriminazione attraverso le foto di volti di persone straniere 	<ul style="list-style-type: none"> • evocazione emotiva • narrazione

Sono quindi state definite delle componenti possibili del progetto per poter narrare i contenuti attraverso le leve individuate, in base alle risposte del pubblico ipotizzate, giungendo alla conclusione che le leve da tenere in considerazione per la progettazione sono:

Possibili leve e contenuti del progetto

1. Componente sonora

- evocazione uditiva tramite uso di rumori di sottofondo degli eventi
- evocazione di emozioni tramite musiche di tutto il mondo
- narrazione culturale delle storie di migrazioni di donne
- narrazione culturale delle interviste

2. componente visiva

- narrazione culturale con le storie di migrazioni di donne
- evocazione emotiva attraverso le storie di migrazioni di donne e citazioni
- narrazione culturale delle interviste
- evocazione emotiva con foto di volti
- evocazione sensoriale - visiva attraverso cibo e ingredienti

3. componente tattile

- evocazione sensoriale - tattile attraverso gli ingredienti e le textures

4. Componente olfattiva

- evocazione sensoriale - olfattiva attraverso odori di ingredienti

5. Componente empatica

- evocazione emotiva tramite musiche di tutto il mondo
- narrazione culturale delle storie di migrazioni di donne
- evocazione emotiva delle storie di migrazioni di donne
- narrazione culturale delle interviste
- evocazione emotiva con foto di volti

6. Componente informativa

- narrazione culturale degli eventi e relative attività
- narrazione immersiva degli eventi con foto e citazioni
- narrazione culturale degli strumenti di Orchestra Terra Madre
- narrazione culturale con foto dei laboratori di cucina, piatti ed attività
- narrazione culturale delle interviste
- narrazione culturale delle storie di migrazioni di donne

3.2 Concept di progetto

3.2 Concept di progetto

3.2.1 Hotspot sensoriali

Percorso immersivo composto da hotspot sonori e sensoriali che mirano a valorizzare le esperienze acquisite durante gli eventi di Consonanze trascorsi durante l'anno 2024 attraverso una fruizione sensoriale e/o sonora che coinvolga il pubblico in maniera interattiva.

L'obiettivo degli hotspot è quello di narrare e valorizzare le esperienze fatte ed acquisite durante gli eventi ed i principi che hanno accomunato lo svolgimento di questi eventi.

All'interno di questa dimensione, l'interazione delle persone gioca un ruolo fondamentale: in un luogo ricco di stimoli si ritorna volentieri e se ne custodisce un bel ricordo nel tempo.



Linee Guida



A prima vista

E' evidente rispetto il contesto in cui lo si trova, può essere visto da tutti, adulti e bambini.



Colpisce nel profondo

Causa una risposta emotiva immediata e viscerale.



Inter-scambio

Gli hotspot possono essere aggiornati con nuovi materiali.



Più immersivo!

Il prodotto permette al pubblico di immergersi nelle narrazioni.



Opià

Il prodotto può essere spostato quando non utilizzato ed esposto quando necessario.

"I vasi conservano memorie, racchiudono emozioni vissute e da vivere, come una traccia nella sabbia porta con sé il passo di chi ormai è già lontano."

3.3 Sviluppo progettuale

3.3 Sviluppo progettuale

3.3.1 Applicazione del concept

"I vasi conservano memorie, racchiudono emozioni vissute e da vivere, come una traccia nella sabbia porta con sé il passo di chi ormai è già lontano."

Il percorso sensoriale è costituito da tre hotspot posizionabili internamente o esternamente al ristorante Decoratori e Imbianchini, ognuno dei quali custodisce al suo interno elementi caratterizzanti di Consonanze2024, considerati come valori principali, sui quali il progetto ha fatto leva durante la sua durata, per sensibilizzare la comunità di Borgo Po.

Ogni Hotspot prevede l'unione di tre componenti fondamentali su cui fare leva per raggiungere gli obiettivi designati.

Componente sonora:



Audio-Ricette

Componente visiva:

Foto delle donne che hanno partecipato alla registrazione delle video-ricette di Fo Bene Kitchen e dei piatti

Componente informativa:

Ingredienti utilizzati nelle ricette

Componente sonora:



4 brani multietnici di Orchestra Terra Madre

Componente visiva:

Foto degli strumenti e Orchestra Terra Madre

Componente informativa:

Narrazione degli strumenti

Componente sonora:



Rumori di sottofondo degli eventi

Componente visiva:

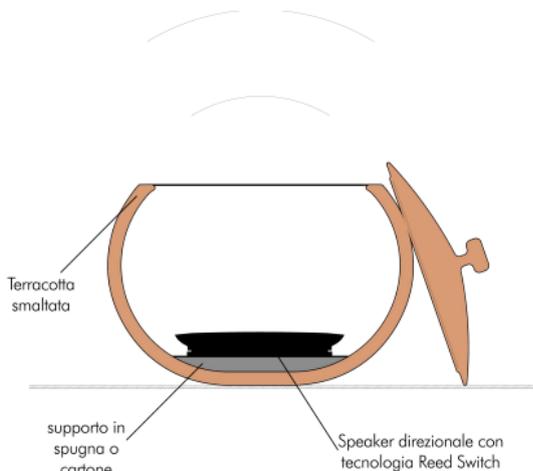
Foto degli eventi

Componente informativa:

Narrazione degli eventi

Materiali ed elementi di riconoscibilità

La terracotta è un simbolo universale, facilmente riconoscibile e utilizzato da tutte le culture del mondo per custodire memorie. La disposizione dei vasi, unita al contrasto tra vasi aperti e quello chiuso, crea un elemento visivo e funzionale unico che invita all'esplorazione visiva diretta, il vaso chiuso invece, aggiunge una dimensione di curiosità e sorpresa. Ogni hotspot è posizionato su una tovaglia in TNT (tessuto non tessuto) che funge sia da supporto visivo, definendo uno spazio distinto che da strumento informativo, rendendo i vasi un'estensione concreta e simbolica dell'identità e memoria di quello che è stato Consonanze.



3.3.2 Tipologia di fruizione

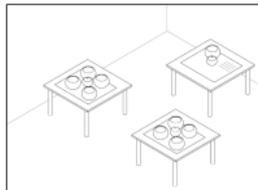
Attraverso questa struttura gli hotspot fanno leva su più livelli di sensorialità diversi, risultando così particolarmente immersivi.

Nello specifico, i vasi aperti, uniti al contenuto ed ai i testi informativi presenti sulle tovaglie, catturano lo sguardo degli utenti che si trovano nelle vicinanze invitando ad una prima interazione di avvicinamento.

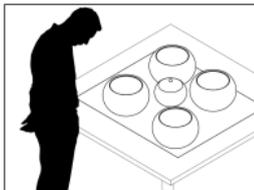
E' possibile interagire con i vasi: quelli aperti contengono al loro interno elementi iconografici e narrativi, utilizzati come oggetto simbolo caratterizzante dei valori che hanno costituito gli eventi.

Infine, i vasi chiusi contengono al loro interno un dispositivo sonoro reed switch, una volta sollevato il coperchio, la cassa inizierà a riprodurre contenuti audio, aggiungendo un livello di sensorialità più profondo, oltre che uno stato di sorpresa.

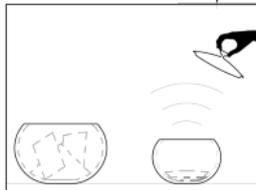
Storyboard



I tre hotspot sono disposti nel ristorante, sia all'interno che all'esterno.



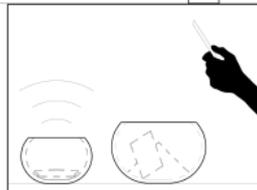
Gli utenti vengono a contatto con gli hotspot passeggiando per il locale.



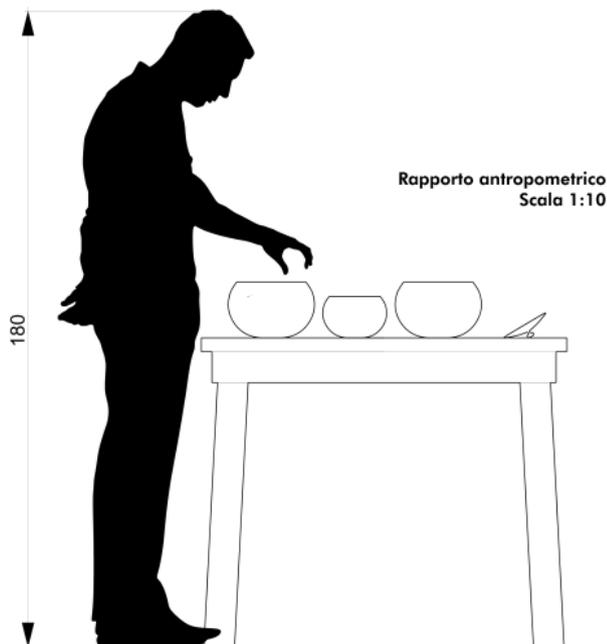
C'è un solo vaso per ogni hotspot fornito di coperchio e, sollevandolo, si attiverà il suono dello speaker.

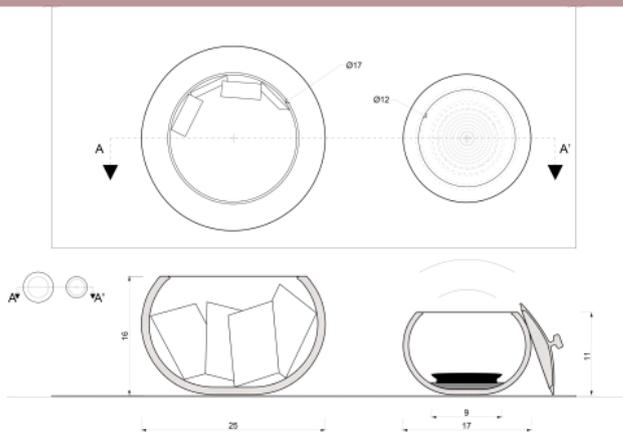


Una volta che l'utente è in ascolto dello speaker, verrà invitato a esaminare gli altri vasi, all'interno dei quali ci sono oggetti che accompagnano l'audio.



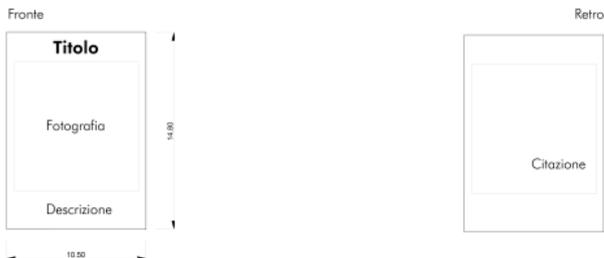
L'utente potrà quindi scegliere le card e fruirne.





Viste ortogonali e sezione vasi
Scala 1:5

Vista ortogonale Card Formato A6

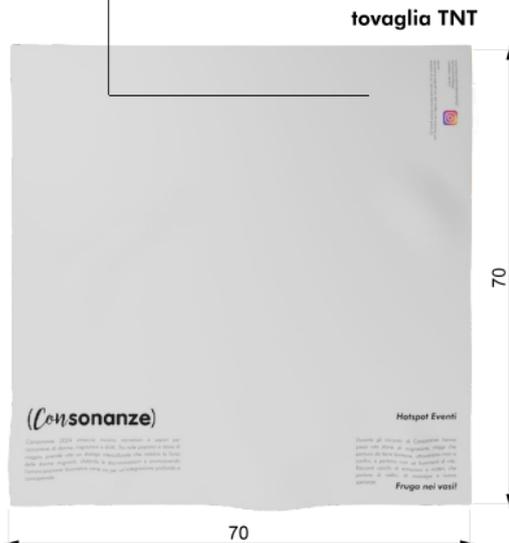


Gli eventi possono essere terminati, ma le sorprese non finiscono qui!
Seguici per non perdere le prossime novità!

Canale Instagram:

@fabenecommunity

@trattoriadecoratoriimbianchini



(Consonanze)

Consonanze 2024 intreccia musica, narrazioni e sapori per raccontare di donne, migrazioni e diritti. Tra note popolari e storie di viaggio, prende vita un dialogo interculturale che celebra la forza delle donne migranti, sfidando le discriminazioni e promuovendo l'emancipazione lavorativa come via per un'integrazione profonda e consapevole.

3.3.3 Hotspot eventi

L'hotspot degli eventi racconta le esperienze conviviali di Consonanze vissute da Decoratori e Imbianchini, momenti all'insegna di cibo e musica, provando a ricreare l'atmosfera. Durante questi incontri, che sono stati cinque distribuiti tra giugno e settembre 2024, la compagnia teatrale Asterlize ha narrato alcune storie di migrazione ai commensali, scatenando un turbine di emozioni nel pubblico. Da queste storie sono state estratte alcune citazioni, che, insieme ai rumori di sottofondo degli eventi, cercano di far rivivere all'utente alcune di quelle profonde emozioni.

Da qui la struttura dell'hotspot secondo cui:

Componente sonora Componente visiva Componente informativa



L'hotspot sarà quindi composto da soli due vasi, uno per lo speaker che emetterà rumori di sottofondo del pubblico registrati agli eventi quando aperto e uno contenente le fotografie degli eventi con delle citazioni riprese dalle storie di migrazione narrate agli eventi e che mirano a stimolare una reazione empatica facendo leva sull'emotività.

Struttura degli Hotspot



PALETTE



E' importante fare notare che le citazioni esprimono confidenze di aspirazioni future e legate a episodi di doppia discriminazione.

Fronte:

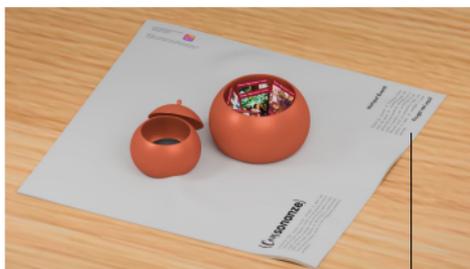


Retro:



Data libera fruizione degli hotspot, non ci sarà un'ordine di interazione con gli spot ma tutti si proporranno come narratori e introduttori del progetto Consonanze 2024, spiegando brevemente di cosa tratta, quali sono gli obiettivi, gli espedienti del progetto e il motivo per cui sono state usate le citazioni.

Render esemplificativo Hotspot eventi



Hotspot eventi ←

*Durante gli incontri di Consonanze hanno preso vita storie di migrazione, viaggi che partono da terre lontane, attraversano mari e confini, e portano con sé frammenti di vite. Racconti carichi di emozioni e misteri, che parlano di radici, di nostalgie e nuove speranze.
Fruga nei vasil*

3.3.4 Hotspot musica

L'hotspot musicale vorrebbe ricreare l'atmosfera degli eventi di Consonanze attraverso quattro brani composti da Orchestra Terra Madre. I brani scelti sono musiche popolari tradizionali da tutto il mondo, rivisitati dall'Orchestra per creare una commistione di più tradizioni. Quindi le musiche sono composte da strumenti di varie origini, anche da quelli più popolari in Italia. In questo hotspot sono descritti alcuni dei brani e degli strumenti utilizzati per ogni brano selezionato.

L'hotspot ha le seguenti componenti al suo interno:

Componente sonora **Componente visiva** **Componente informativa**



L'hotspot sarà composto da cinque vasi, uno per lo speaker che riprodurrà secondo un ordine pre-impostato sezioni degli arrangiamenti dei brani suonati da Orchestra Terra Madre ed altri quattro dedicati ognuno ad un brano, riempiti con foto degli strumenti utilizzati nella composizione del brano, talvolta con i volti dei musicisti di Terra Madre e seguiti da una descrizione della tipologia di strumenti musicali.



Danse des Ames



Recontre sonaires



Moliendo Café



Om Kósmos Généthai

Struttura degli Hotspot



Anche questo hotspot sarà riconoscibile come parte del percorso grazie alla tovaglia in TNT su cui verranno appoggiati i vasi e che spiegherà Consonanze 2024 e Orchestra Terra Madre.

Render esemplificativo Hotspot musica



Hotspot musicole

*Gli eventi di Consonanze 2024 sono stati accompagnati dalla musica di Orchestra Terra Madre, guidato da Simone Campa, che unisce tradizioni musicali popolari da tutto il mondo in brani originali utilizzando strumenti di cui forse non conosciamo l'esistenza.
Fruga nei vasi!*

Danse des Ames

Fronte:

Flauto traverso



È uno strumento a fiato della famiglia dei legni, pur essendo realizzato in materiali come il metallo (ad esempio, l'argento o l'acciaio).

Retro:

"Rescante de Sonaires" è una composizione tradizionale occitana, legata alle culture dell'Europa meridionale, in particolare Italia, Spagna e Francia. Il titolo vuol dire "Incontro di suonatori", questa canzone tradizionalmente accompagna le danze folkloristiche e le festività locali, rafforzando il senso di comunità e collettività.

Fronte:

Lira calabrese



È uno strumento ad arco tradizionale calabrese che viene suonato con un arco di betulla e ha un suono caratteristico, utilizzato nelle feste popolari per accompagnare le danze.

Retro:

"Rescante de Sonaires" è una composizione tradizionale occitana, legata alle culture dell'Europa meridionale, in particolare Italia, Spagna e Francia. Il titolo vuol dire "Incontro di suonatori", questa canzone tradizionalmente accompagna le danze folkloristiche e le festività locali, rafforzando il senso di comunità e collettività.

Sabar



È un tipo di tamburo a cornice che ha una grande importanza nelle tradizioni musicali dell'Africa Occidentale, usato specialmente nelle cerimonie.

"Rescante de Sonaires" è una composizione tradizionale occitana, legata alle culture dell'Europa meridionale, in particolare Italia, Spagna e Francia. Il titolo vuol dire "Incontro di suonatori", questa canzone tradizionalmente accompagna le danze folkloristiche e le festività locali, rafforzando il senso di comunità e collettività.

Tar



Strumento tradizionale o corda persiano, medio orientale, centro asiatico e caucasico. Appartiene alla famiglia dei lyri e si distingue per il suo suono profondo e risonante.

"Rescante de Sonaires" è una composizione tradizionale occitana, legata alle culture dell'Europa meridionale, in particolare Italia, Spagna e Francia. Il titolo vuol dire "Incontro di suonatori", questa canzone tradizionalmente accompagna le danze folkloristiche e le festività locali, rafforzando il senso di comunità e collettività.

Moliendo Café

Fronte:

Chitarra



È uno strumento musicale a corde, molto diffuso e utilizzato in tutto il mondo, con radici che affondano nella storia antica.

Retro:

"Moliendo Café" è una canzone folk di origine venezuelana e colombiana, composta negli anni '50, che è diventata un classico della musica latinoamericana. Il brano simbolizza la routine quotidiana legata al caffè, ma affronta anche temi di attesa, nostalgia e speranza. È stato interpretato da molti artisti nel corso degli anni, rimanendo un pezzo iconico.

Fronte:

Bongos



I bongos sono una coppia di piccoli tamburi suonati a mano, chiamati macho ed hembra, originari di Cuba e utilizzati nella musica latina, afro-cubana e jazz.

Retro:

"Moliendo Café" è una canzone folk di origine venezuelana e colombiana, composta negli anni '50, che è diventata un classico della musica latinoamericana. Il brano simbolizza la routine quotidiana legata al caffè, ma affronta anche temi di attesa, nostalgia e speranza. È stato interpretato da molti artisti nel corso degli anni, rimanendo un pezzo iconico.

Cuatro



È uno strumento musicale a corde, tipico delle tradizioni musicali del centro America ed è un piccolo strumento con quattro corde simile a una chitarra, ma più piccolo.

"Moliendo Café" è una canzone folk di origine venezuelana e colombiana, composta negli anni '50, che è diventata un classico della musica latinoamericana. Il brano simbolizza la routine quotidiana legata al caffè, ma affronta anche temi di attesa, nostalgia e speranza. È stato interpretato da molti artisti nel corso degli anni, rimanendo un pezzo iconico.

Maracas



Sono strumenti a percussione tradizionali, usati in particolare nelle musiche latino-americane come salsa, cumbia, e rumba.

"Moliendo Café" è una canzone folk di origine venezuelana e colombiana, composta negli anni '50, che è diventata un classico della musica latinoamericana. Il brano simbolizza la routine quotidiana legata al caffè, ma affronta anche temi di attesa, nostalgia e speranza. È stato interpretato da molti artisti nel corso degli anni, rimanendo un pezzo iconico.

Rescontre sonaires

Fronte:

Tamburello



Strumento a percussione con una cornice circolare e panni metallici (zili). Viene suonato scuotendo o battendo con le mani. È usato in vari generi musicali, dal folk al rock, per accentuare il ritmo.

Retro:

"Danse des Ames" è un brano di origine occitana che si riferisce simbolicamente alla danza delle anime, un tema che nei campi artistici è spesso strettamente legato a concetti di trascendenza, spiritualità e connessione profonda tra corpo, anima ed universo.

Fronte:

Fisarmonica Diatonica



Suona solo in una tonalità o in un gruppo limitato ed è spesso usato nella musica folk tradizionale e per danze popolari. Ha meno tasti e un suono più secco rispetto alla cromatica.

Retro:

"Danse des Ames" è un brano di origine occitana che si riferisce simbolicamente alla danza delle anime, un tema che nei campi artistici è spesso strettamente legato a concetti di trascendenza, spiritualità e connessione profonda tra corpo, anima ed universo.

Boha

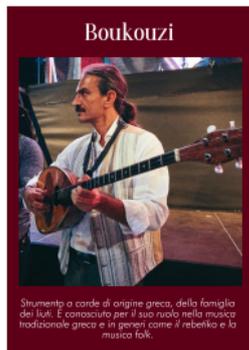


È una cornamusa originaria della regione francese delle Landes. Ha un suono distintivo grazie alla combinazione di un drone e una melodia prodotta con una singola canna.

"Danse des Ames" è un brano di origine occitana che si riferisce simbolicamente alla danza delle anime, un tema che nei campi artistici è spesso strettamente legato a concetti di trascendenza, spiritualità e connessione profonda tra corpo, anima ed universo.

Om Kósmos Génésthai

Fronte:



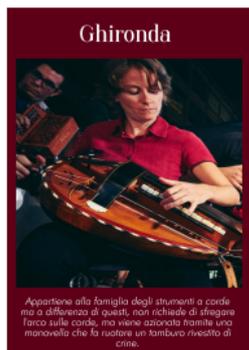
Retro:



Fronte:



Retro:



3.3.5 Hotspot Fa Bene

L'hotspot Fa Bene Kitchen racconta l'omonimo progetto organizzato da Fa Bene e in particolare si propone di narrare le video-interviste che sono state registrate con donne straniere e la chef Dalia Rivolta. Le video-interviste hanno utilizzato l'espedito del cibo per narrare le storie di quattro donne che hanno sperimentato doppia discriminazione in Italia. Durante ogni intervista è stata preparata una ricetta originaria della cultura delle partecipanti e proposta dalle stesse.

L'hotspot ha le seguenti componenti al suo interno:

Componente sonora Componente visiva Componente informativa



L'hotspot sarà quindi composto da cinque vasi, uno per lo speaker che riprodurrà secondo un ordine pre-impostato le quattro interviste di Fa bene Kitchen e gli altri quattro dedicati ognuno a un'intervista, riempiti quindi con foto e citazioni e un ingrediente utilizzato nella ricetta.



Le foto contenenti i volti delle donne avranno una citazione allegata, pronunciata dalle stesse, che sottolinei le situazioni in cui queste donne hanno sperimentato doppia discriminazione nel contesto Italiano.

Le foto dei piatti invece conterranno una citazione delle protagoniste riguardante il cibo e la sua condivisione, un pensiero personale.

Anche questo hotspot sarà riconoscibile grazie alla tovaglietta su cui verranno appoggiati i vasi e che spiegherà Consonanze 2024 e Fa Bene Kitchen:

Render esemplificativo Hotspot Fa Bene



Hotspot Fa Bene Kitchen

All'interno di Consonanze 2024 è nato Fa Bene Kitchen, un laboratorio di cucina guidato dalla chef Dalia Rivalta, dove alcune donne straniere di Torino hanno intrecciato sapori e storie. Attraverso video-interviste, il cibo racconta le vite di quattro donne: viaggi di migrazione e speranza, tra difficoltà, discriminazione e resilienza, trasformati in memorie da gustare.

Fruga nei vasi

Intervista di Maga

Ricetta di Maga

Intervista di Yvette

Ricetta di Yvette

Fronte:

STORIA di MAGA



Maga è una ragazza Venezuelana arrivata in Italia sette anni fa come rifugiata politica a causa della dittatura.

AREPA



Piatto tipico Venezuelano e Colombiano, molto popolare anche in altri paesi dell'America Latina, gustato durante qualsiasi pasto.

STORIA di YVETTE



Yvette viveva in Ecuador con i nonni, è arrivata in Italia nel 2007, a 17 anni, perchè il padre non voleva che diventasse militare.

TORTILLA MADURO



Piatto tipico della cucina latinoamericana, in particolare in Ecuador, Colombia e Venezuela e degustato per merenda e colazione.

Retro:

"All'inizio ho avuto delle difficoltà perchè non capivo l'italiano e nessuno mi spiegava dove e a chi rivolgermi per ottenere il permesso di soggiorno e i documenti."

Maga

"Le preparo sempre per chiunque non le abbia ancora mai provate."

Maga

"Ho fatto anche dei lavori domestici, anche perchè ho due figlie, una di 14 anni e una di 2. Ora voglio aiutare la mia famiglia e fare un percorso di crescita per me stessa."

Yvette

"Mi manca tanto condividere il cibo con la mia famiglia, infatti a volte quando cucina, chiamo mio fratello per chiedergli se vuole passare a prenderne un po'."

Yvette

Intervista di Rachida

Ricetta di Rachida

Intervista di Siam

Ricetta di Siam

Fronte:

STORIA di RACHIDA



Rachida è arrivata in Italia 20 anni fa, ricominciando a studiare all'università perché la sua laurea marocchina non aveva valore in Italia.

KEFTA



Piatto tradizionale presente in molte culture del Medio Oriente, Nord Africa e Mediterraneo, consumato a pranzo e cena.

STORIA di SIAM



Siam è nata in Marocco e all'età di 6 anni ha raggiunto l'Italia in macchina con il padre, trasferendosi a Cuneo con la sua famiglia.

MSEMMEN



Piatto tradizionale della cultura Nord Africana in particolare di Marocco, Algeria e Tunisia, stuzzicato per colazione e merenda.

Retro:

Retro:

"Poi sono rimasta incinta e ho dovuto lasciare il lavoro da insegnante per dedicarmi ai miei figli perché lavorando in Liguria e vivendo a Torino non potevo badargli."

Rachida

"In molti condomini vivono solo anziani, perché non si cucina e si mangia tutti insieme! Dovremmo mettere in relazione anziani e stranieri così che si possano dare una mano a vicenda."

Rachida

"In prima elementare ripetevi l'anno perché non parlavo bene l'italiano. Per me fu un evento molto tragico perché ero solo una bambina."

Siam

"Il mio passato e vissuto mi hanno portato a voler fare l'educatrice di bambini per aiutare gli altri."

Siam

3.5 Rilettura del progetto attraverso la ToC

3.4 Rilettura del progetto attraverso la ToC

3.4.1 Impatto atteso

Quando si progetta in un'ottica di cambiamento, la prima cosa da fare è ragionare sull'obiettivo a lungo termine, l'impatto atteso.

Con impatto atteso si intende ciò che succede dopo la fine del progetto: i suoi effetti a lungo termine.

È rappresentato dai cambiamenti di lungo periodo e ad ampio raggio a livello sociale, economico, ambientale, di società civile di un programma e/o progetto, raggiunti dopo la sua conclusione.

Può essere positivo, negativo o nullo, previsto o imprevisto.

A differenza di attività, output e outcome, non dipende solo né principalmente dall'attività di una singola organizzazione, ma anche dal ruolo di altri soggetti, partner, portatori di interesse e da specifiche condizioni di contesto. Il nostro progetto si pone come fine ultimo quello di sensibilizzare sul tema ancora poco conosciuto della doppia discriminazione e fare in modo che i cittadini ne prendano coscienza.

3.4.2 Outcome

Nell'ottica della progettazione d'impatto, è necessario ora procedere a ritroso. Andiamo dunque ad analizzare quelle che sono le precondizioni necessarie per raggiungere l'obiettivo di impatto.

Gli outcome sono i risultati a medio termine osservabili già durante la messa in opera dell'intervento e prima della sua conclusione. Sono le trasformazioni attese e misurabili cui i beneficiari dei servizi del progetto vanno incontro. In genere si tratta di modifiche nei comportamenti, nelle conoscenze, nelle abilità, negli atteggiamenti, nello status sociale o personale che al momento di avvio del programma non sono presenti e che, per risultare sofisticati, dovranno esserlo prima della fine. Nel nostro caso specifico, gli outcome individuati sono:

- Valorizzare il percorso di Consonanze 2024 agli occhi del pubblico che frequenta Decoratori e Imbianchini.
- Far conoscere il tema della doppia discriminazione al pubblico che frequenta Decoratori e Imbianchini.
- Porre l'attenzione sulle difficoltà che le donne migranti incontrano quotidianamente nella città di Torino (comunità di riferimento)
- Implementare l'empatia positiva e la comprensione delle donne migranti e delle condizioni di svantaggio che le riguardano.

Per essere realizzati, gli outcome necessitano di output specifici. Vediamoli nel dettaglio.

3.4.3 Output

Gli output sono i prodotti, le infrastrutture e i servizi generati, forniti e/o gestiti (corsi erogati, scuole costruite, microcrediti concessi ecc.). Come detto prima, aiutano l'organizzazione a raggiungere gli outcome desiderati: sono il mezzo per raggiungere il fine (il cambiamento), non il fine stesso. Fra i nostri output, troviamo:

Percorso immersivo composto da hotspot sonori e sensoriali:

1. hotspot eventi
2. hotspot Fa Bene Kitchen
3. hotspot musicale

Così come gli outcome necessitano di output specifici, seguendo l'effetto a cascata, gli output necessitano di risorse specifiche per poter essere realizzati.

3.4.4 Attività e azioni

Qui rientrano tutte le azioni e i servizi che l'organizzazione crea, sviluppa e gestisce all'interno di un progetto o di un programma. Sono direttamente sotto il controllo dell'organizzazione.

Nel nostro caso:

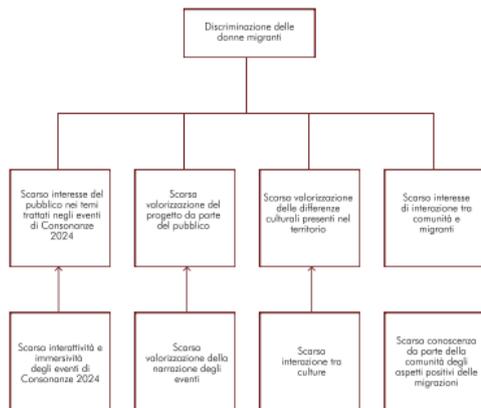
- ricerca approfondita sui temi della doppia discriminazione delle donne migranti, e lo scenario che costituisce Consonanze 2024 e le sue iniziative
 - sviluppo del concept;
 - progettazione degli hotspot
- partecipazione agli eventi di Consonanze.

3.4.5 Risorse ed input

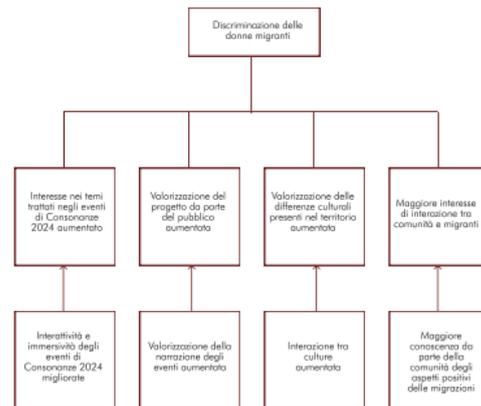
Le risorse che vengono messe a disposizione e impiegate in un programma/progetto, inclusi personale, tempo, competenze, materiali, spazi, finanziamenti, strumentazioni, e lavoro volontario.

- designers del Polito;
- Corpo docenti: Cristian Campagnaro, Tiziana Ciampolini;
- Trattoria Decoratori e imbianchini;
- Associazione Snodi;
- Eventi partecipativi di Consonanze.

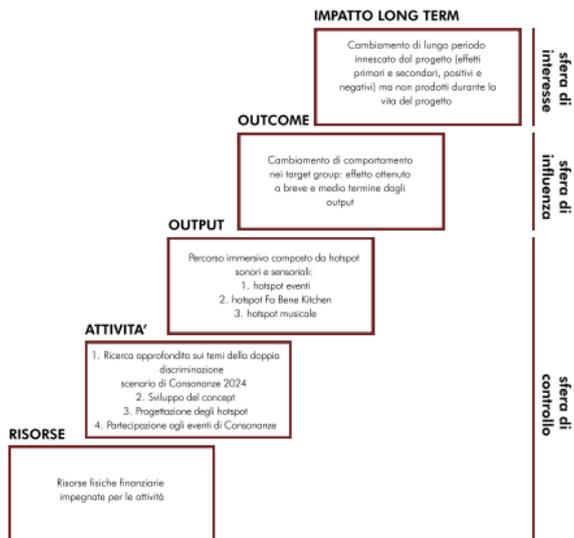
3.4.6 Albero dei problemi



3.4.7 Albero degli obiettivi



3.4.8 Rilettura del progetto attraverso la ToC



4. CONCLUSIONI

Conclusioni

Il percorso di tesi è nato dalle stesse radici nel progetto StranierA svolto durante il laboratorio di Design for Social Impact iniziato nel marzo 2024 e finito a settembre 2024 con obiettivo centrale la sensibilizzazione sul tema della doppia discriminazione. Mantenendo lo stesso brief di partenza, e gli stessi obiettivi di impatto sono stati elaborati nuovi outcome in funzione dei materiali e del contesto di progetto con l'obiettivo di valorizzare quello che il progetto è stato, in termini di risorse non tangibili, attraverso una narrazione multisensoriale in grado di coinvolgere emotivamente e lasciare un ricordo positivo delle esperienze, dando la sensazione di aver partecipato, anche senza esserci stati fisicamente.

Dopo aver approfondito la rete che ruota attorno a Consonanze ed aver identificato gli espedienti e gli elementi chiave su cui gli eventi hanno fatto leva per ingaggiare il pubblico è stato possibile, attraverso le metodologie descritte, consolidare la conoscenza del contesto sviluppando degli output.

Il progetto si è concentrato sullo sviluppo di un'estensione concettuale della rassegna 2024 attraverso un exhibit immersivo composto di hotspot sensoriali che simboleggino i momenti salienti di Consonanze 2024.

I vasi di terracotta, storicamente vengono utilizzati per contenere memorie, che sono astratte e talvolta preziose, attraverso questo espediente, il progetto si propone di raggiungere, mettere all'attenzione e minimamente sensibilizzare un target di persone che corrisponde ai clienti del ristorante Decoratori & Imbianchini sul tema della doppia discriminazione, su cosa si è svolto durante gli eventi di Consonanze e sui valori attorno ai quali si sono riuniti interessi comuni legati al progetto.

Auspichiamo che questo progetto possa contribuire a lasciare un ricordo ed un rinforzo positivo rispetto a quello che Consonanze 2024 è stato e che possa, anche in minima parte, sensibilizzare il target sui temi trattati, in un periodo storico in cui il ruolo della donna è più che mai in discussione.

Ringraziamenti

Innanzitutto il primo grazie va al professore Campagnaro, che da subito ci ha dato fiducia e seguito durante questo fantastico percorso, nonostante le mille difficoltà ed imprevisti.

Il secondo grazie va alla professoressa Ciampolini, che ci ha permesso di partecipare agli splendidi eventi di Consonanze nei quali abbiamo scoperto un mondo di relazioni che non vanno date per scontate.

Il terzo grazie va al fato, che ci ha messi davanti ad un tema tanto complesso quanto importante che mai pensavamo di poter prendere così tanto a cuore e che proprio per questo motivo ci ha spinti ad affrontare questo percorso.

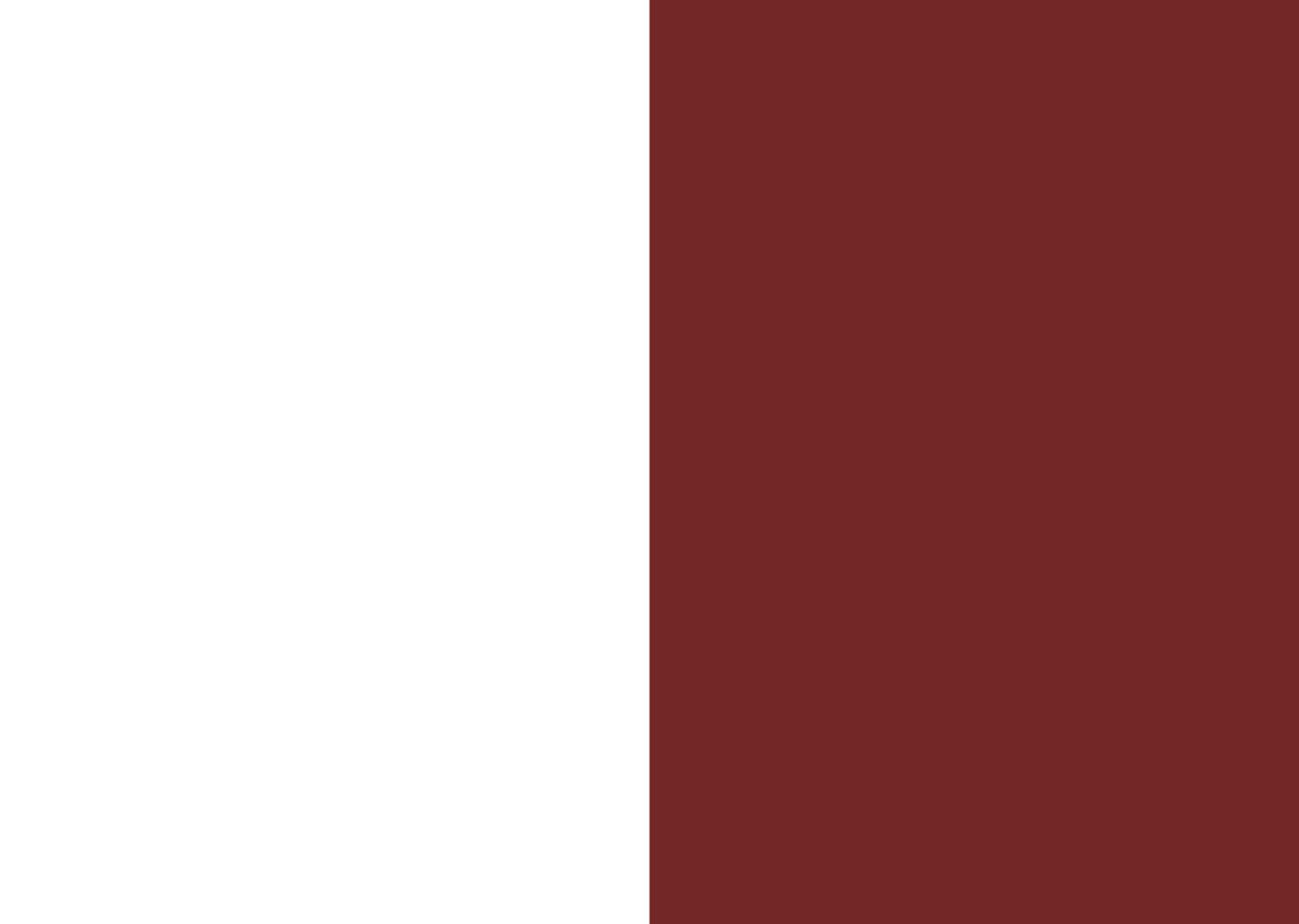
Ali:

Ringrazio la mia famiglia che mi ha sostenuto durante questi anni di studio, i miei più cari amici, i GigersN che sono la mia famiglia, la Gang dei Calzoni, che la fortuna mi ha fatto incontrare quando mi iscrissi alla facoltà universitaria sbagliata e ovviamente tutti i compagni incontrati al Politecnico che mi hanno accompagnato in questa avventura.

Nico:

In queste righe di ringraziamento, un pensiero va innanzitutto alla mia famiglia che c'è sempre stata e mi ha sempre supportato, soprattutto nei tanti momenti difficili trascorsi durante l'ultimo anno. Ringrazio anche gli amici quelli veri, che hanno subito miliardi di scleri in questi anni. L'ultimo e forse più importante grazie di tutti quanti lo devo a chi non si arrende ed anche dall'altro capo del mondo riesce ad essere la versione migliore di se stesso ed un esempio per il prossimo.

5. BIBLIOGRAFIA e SITOGRAFIA



Bibliografia e Sitografia

2.3.2 Ricerca sul tema della doppia discriminazione

Bibliografia

- Janì & Girompato (2022, febbraio). Genere e Migrazione. Focus: <https://www.focus.it/wp-content/uploads/2020/04/BackgroundDocument-n.-3-ITA-27.03.2020.pdf>
- Ministero del lavoro e delle politiche sociali (2023, 24 febbraio). Donne migranti protagoniste, ma sfilite. Lo studio. *Integrazione migranti*. <https://www.integrazionemigranti.gov.it/it-it/Ricerca-news/Dettaglio-news/d/3074/Donne-migranti-protagoniste-ma-sfilite-lo-studio>.
- Organizzazione Internazionale del Lavoro (2020, 14 dicembre). Il divario retributivo dei lavoratori migranti in Italia. <https://www.ilo.org/it/media/389996/download>
- Simona Poltini (2022, 23 novembre). Gender Pay Gap: cause, numeri e azioni per colmare il divario retributivo di genere. <https://www.peoplechange360.it/people-strategy/diversity-equity-inclusion/gender-pay-gap-cause-numeri-azioni-da-compiere-per-colmare-il-divario-retributivo-di-genere/>
- [2020, 2 giugno]. Quanto è frequente l'abbandono scolastico tra gli alunni stranieri. *Open Polis*. <https://www.openpolis.it/quanto-e-frequente-labbandono-scolastico-tra-gli-alunni-stranieri/>
- [2020, 3 marzo]. I minori stranieri nelle scuole italiane, tra disuguaglianze e diritto all'inclusione. *Open Polis*. <https://www.openpolis.it/i-minori-stranieri-nelle-scuole-italiane-tradisuguaglianze-e-diritto-allinclusione/>
- Gilda Scoriotto (2024, 26 marzo). Le donne straniere? Le più schiacciate da lavori in nero e oggetto di ricatto. *Vita*. <https://www.vita.it/le-donne-straniere-le-piu-schiacciate-da-lavori-in-nero-e-oggetto-di-ricatto/>
- Unicef (2021, 21 maggio). Migrazioni, violenza e il ruolo dei mediatori-linguistico-culturali: UNICEF e WRC pubblicano un programma di formazione. *Unicef*. <https://www.unicef.it/media/sostenere-le-persone-sopravvissute-alla-violenza-unicef-women-s-refugee-commission>
- Rosa Garofalo (2017, marzo). MIGRAZIONE E ACCOGLIENZA: la necessità di un approccio di genere – Buone pratiche e nuove progettualità. <https://www.centrosolilinguabale.eu/site/wp-content/uploads/2017/06/GAROFALO-Migrazione-e-Accoglienza-la-necessita-di-un-approccio-di-genere.pdf>
- ESTATE MAMME da giugno e settembre alla Borgo Po e Decoratori di Torino. *CulturMedia*. <http://www.culturmedia.legacoop.coop/estate-mamme-alla-borgo-po-e-decoratori-di-torino/>
- www.regione.piemonte.it | Il primo Rapporto sullo sfruttamento delle donne nel lavoro | Regione Piemonte | Piemonteinforma | Regione Piemonte <https://www.regione.piemonte.it/web/pinforma/nazita/primo-rapporto-sullo-sfruttamento-delle-donne-nel-lavoro>
- primanovara.it | Sfruttamento femminile: una piaga di dimensioni enormi - Primo Novara <https://primanovara.it/omultisito/sfruttamento-femminile-una-piaga-di-dimensioni-enormi/>
- www.quotidianopiemontese.it | Il 70% del lavoro domestico e di cura è svolto da donne migranti <https://www.quotidianopiemontese.it/2023/02/13/il-70-del-lavoro-domestico-e-di-cura-e-svolto-da-donne-migranti/>
- oclitorino.it | Donne gravemente sfruttate. Il diritto di essere protagoniste | ACLI Torino <https://oclitorino.it/news/donne-gravemente-sfruttate-il-diritto-di-essere-protagoniste>

Sitografia

Centro Studi e Ricerche IDOS (2023). Dossier Statistico Immigrazione 2023. Dossier Statistico Immigrazione.

TEMATICHE DI RICERCA

https://drive.google.com/drive/u/3/folders/1MxcC_Z6KAg3vTDYcQXPhExZYRw6sb

1.1 Definizione di Social design

Sitografia

<https://webthesis.biblio.polito.it/secure/25913/1/tesi.pdf>

Bibliografia

- Rapponek, V., & Fuller, R. B. (1971). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Pantheon Book, New York.
- Margolin, V. & Margolin, S. (2002). *A Social Model of Design: Issues of Practice and Research*. *Design Issues*, 18(4), 22-30
- Findeli, A., Bousbaci, R. (2005). L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design. *The Design Journal*, 8(3)
- Margolin, V. & Margolin, S. (2002). *A Social Model of Design: Issues of Practice and Research*. *Design Issues*, 18(4), 22-30
- Armstrong, L., Bailey, J., Jufles, G., & Kimbell, L. (2014). *Social design futures: HEI research and the AHRC*. University of Brighton, Brighton, p.15
- VanPutter and Pastor (2018)
- Celaschi (2008)
- Tress, Tress, Fry, (2005)
- (Rittel & Webec, 1973)
- (Irwin 2012)

1.2 Il Metodo: Co-Design e Processi Partecipativi

Bibliografia

- <https://www.ijdesign.org/index.php/ijDesign/article/view/890/346>
- Francesco Baccaro Rovato, Cs-Crafting: un dispositivo sociale Rel. Cristian Compagnaro, Politecnico di Torino, Corso di laurea magistrale in Design Sistemico, 2023. <https://webthesis.biblio.polito.it/secure/25913/1/tesi.pdf>

Sitografia

- (David McNeill 2019, basato su Sanders 2002).
- (Sherry R. Arnstein (2019) A Ladder of Citizen Participation, *Journal of the American Planning Association*, 85:1)
- Clarkson, M. (2015). *Walk alongside: co-designing social initiatives with people experiencing vulnerabilities*. [Report]. Victorian Council of Social Services.
- Boyle, D., & Harris, M. (2009). *The challenge of co-production*. London: new economics foundation, 56, 18.

Brodwell, P., & Marx S. (2017). Making the most of collaboration on an international survey of public service co-design. *Annual Review of Policy Design*, 5(1), 1-27.

Steen, M., Munschot, M., & De Koning, N. (2011). Benefits of co-design in service design projects. *International Journal of Design*, 5(2), pp. 53-66.

(Norman, 2004)

Bedler, 1996. Citato in: Sanders, E. B. N., Steppers, P.J (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Co-design*, 4(1), p.7

Basori, C. (2010). Co-creation is key to innovation in government. Ipsos MORI Understanding Society, pp.14-17.

1.4 Theory Of Change

Bibliografia

Foundation Center, "Guide to Social Impact Assessment" (Guida alla Valutazione dell'Impatto Sociale).

Sitografia

www.fondazioneinitalia.it
https://www.fondazioneinitalia.it/wp-content/uploads/2017/10/Philanthropy-Insights-n_5.pdf

1.3 Community Engagement

Sitografia

<https://saellcommunity.com/blog/news/tipologie-di-community/>
<https://hecos.eu/wp-content/uploads/2023/09/Toolkit-3-Fluid-concept.pdf>
<https://hecos.eu/wp-content/uploads/2023/09/Toolkit-3-Fluid-concept.pdf>
<https://www.linkedin.com/pulse/costruire-legami-e-stringere-relazioni-i-segreti-del-piraino/>
<https://www.esprinet.com/it/blog/varie/social-engagement-in-azienda/>

1.5 Audience Engagement

Bibliografia

(Green & Jenkins, 2014, p. 121)
Gli utenti "investono tempo, attenzione ed emozioni" (Lehmann, Lafmas, Elad & Dupret, 2012, p. 164)
Gli utenti "investono tempo, attenzione ed emozioni" (Lehmann, Lafmas, Elad & Dupret, 2012, p. 164)
(Nispoli, 2010, p. 90)

Sitografia

https://www.researchgate.net/publication/332750171_Audience_Engagement

2.1 Brief di progetto

Sitografia

<https://scienzamigrante.unito.it/>
scienzamigrante.unito.it | Il progetto - Scienza Migrante
<https://scienzamigrante.unito.it/progetto/>
www.torinoggi.it | Consonanze, una serata di cibo, teatro, musica dal mondo e Ricercatori alla spina - Torino Oggi
emilio-romagno.coldiretti.it | Coldiretti
<https://emilio-romagno.coldiretti.it/chi-siamo/>
legacoop-piemonte.coop | Consonanze: ai Decoratori e Imbianchini una rassegna di incontri su donne, diritti e migrazioni
<https://legacoop-piemonte.coop/Articoli/consonanze-ai-decoratori-e-imbianchini-una-rassegna-di-incontri-su-donne-diritti-e-migrazioni>
<https://forli-cesena.coldiretti.it/chi-siamo/>
2024.terramadresalonedelgusto.com | Le cinque parole di Terra Madre Salone del Gusto 2024
<https://2024.terramadresalonedelgusto.com/press/le-cinque-parole-di-terra-madre-per-il-cibo-del-futuro-biodiversita-donne-educazione-justizio-sociale-terre-alte/>
<https://legacoop-piemonte.coop/Articoli/consonanze-ai-decoratori-e-imbianchini-una-rassegna-di-incontri-su-donne-diritti-e-migrazioni>
torino.circoloretto.it | L'economia della ciambella | Circolo dei lettori / Torino
<https://torino.circoloretto.it/economia-della-ciambella/>
www.beccogiallo.it | L'economia della ciambella spiegata alle bambine e ai bambini - BeccoGiallo
<https://www.beccogiallo.it/negozio/fkds/criticalkids/leconomia-della-ciambella-spiegata-alle-bambine-e-ai-bambini/>
eventi.mondadoristore.it | Nodia Lombiasse e Eleonora Cosatta, Bambini, TORINO, NOV, 2023 - Mondadori Store
<https://eventi.mondadoristore.it/it/eventi/2023/11/12/nodia-lombiasse-e-eleonora-cosatta-presentano-il-libro-leconomia-della-15483/>
www.i4design.org | Benefits of Co-design in Service Design Projects
<https://www.i4design.org/index.php/IJDesign/article/view/890/346>

Altre fonti citate

<https://iap2.org.au/resources/iap2-published-resources/>
<https://hecos.eu/wp-content/uploads/2023/09/Toolkit-3-Fluid-concept.pdf>
<https://saellcommunity.com/blog/news/tipologie-di-community/>
<https://www.linkedin.com/pulse/costruire-legami-e-stringere-relazioni-i-segreti-del-piraino/>
<https://www.esprinet.com/it/blog/varie/social-engagement-in-azienda/>
<https://www.linkedin.com/pulse/costruire-legami-e-stringere-relazioni-i-segreti-del-piraino/>
https://www.researchgate.net/publication/332750171_Audience_Engagement
<https://www.fondazioneinitalia.it/wp-content/uploads/2017/10/Philanthropy-Insights>

