

BREVE COMPENDIO PER PROGETTARE E ATTUARE INTERVENTI DIDATTICI TRAMITE L'INNOVATIVE DESIGN DEI PROCESSI EDUCATIVI SCOLASTICI

Il presente compendio è stato sviluppato all'interno del progetto "INNOVATIVE DESIGN DEI PROCESSI EDUCATIVI SCOLASTICI" svolto e realizzato dalla ANP e dalla Fondazione Telecom con la consulenza del Politecnico di Milano scuola di Management e Dipartimento Design IDEActivity center. L'ID è un metodo che prevede una serie di strumenti utilizzati nel processo di progettazione. Tale metodo, applicato ai processi educativi, diventa uno strumento per un approccio diverso all'innovazione.

Questa guida è un supporto per coloro che desiderano sperimentare nuove modalità di progettazione e di lavoro con gli alunni; per coloro che desiderano creare un'interazione più efficace tra docenti e tra docenti, genitori e alunni. La caratteristica di questa metodologia è di essere flessibile. Essa infatti prevede una struttura fissa, standard, e una aperta, pronta per essere completata insieme e implementata nel corso del tempo da tutti gli insegnanti che la sperimentano.

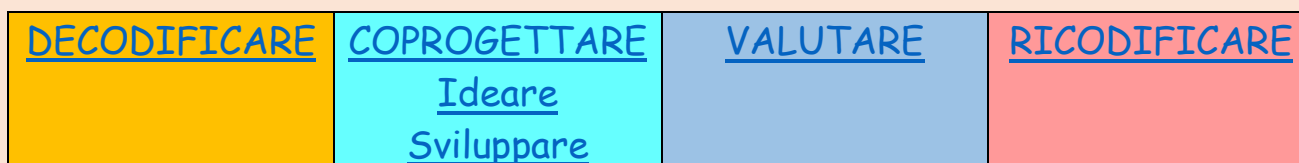
IL SERVICE-DESIGN THINKING

Il Service Design è un metodo che attraverso l'applicazione del Design Thinking consente un approccio progettuale innovativo in quanto non è un metodo lineare analitico, ma è un nuovo modo di pensare la cultura del progetto. Il Service Design Thinking è una strategia che serve a rendere più efficiente il processo di progettazione consentendo la formulazione di nuove idee e quindi stimolando la creatività. È infatti una metodologia che permette di affrontare un problema da una prospettiva differente, avendo come obiettivo quello di non produrre una soluzione, ma di generare molte possibili strade innovative attraverso conoscenze diversificate.

Il service design thinking ha determinate caratteristiche che lo rendono efficace nella progettazione didattica in quanto è HUMAN CENTERED cioè è basato sulla comprensione dei bisogni (manifesti e latenti) e delle esigenze dei destinatari del servizio (allievi, insegnanti, genitori). Tale attività si sostanzia con l'obiettivo di ascoltare gli attori principali del processo formativo per comprenderne le necessità; è CO-CREATIVO perché tutti gli interessati sono inclusi nel processo di progettazione, anche coloro che abitualmente sono considerati secondari o periferici. È fondamentale considerare che tutti possono essere creativi e possono fornire il proprio contributo alla progettazione e alla realizzazione del servizio/ prodotto. Il service design è SEQUENZIALE in quanto una soluzione progettuale deve essere considerata come una sequenza di azioni correlate, affinché si possa costruire e decostruire tutte le fasi del prodotto e della relativa progettazione. È necessario che ogni fase della progettazione venga analizzata individualmente e sia inserita all'interno di un processo più generale, che prenda in considerazione tutto il contesto di riferimento (famiglie e stakeholders).

Il Service è EVIDENTE perché un servizio/prodotto va rappresentato fisicamente e concretamente al fine di rendere ciò che è intangibile tangibile in modo tale che gli elementi progettuali considerati "immateriali" rivestano un ruolo fondamentale nel processo di progettazione. Per concludere il Service è OLISTICO perché nel processo di progettazione vanno considerate tutte le variabili che possono influenzare la soluzione.

L'Innovative Design è basato su quattro step:



DECODIFICARE

In questa fase si mette a fuoco il problema, lo si riformula per arrivare a una sua comprensione. Ciò significa andare a cercare tutte le informazioni, analizzarle, confrontarle, immaginare nuovi scenari, valutare le opportunità fino ad arrivare a definire gli obiettivi principali per vincere la sfida / risolvere il problema / sviluppare un nuovo servizio. Tali obiettivi costituiscono i requisiti che la successiva fase di IDEAZIONE dovrà soddisfare.

STEP

1. Identificazione della sfida/problema
2. Ricerca e analisi delle informazioni e delle opportunità
3. Analisi strutturata del contesto
4. Identificazione dei bisogni
5. Creazione di ipotetici Scenari

STRUMENTI

- * 5Ws & H
- * Fenice Checklist
- * Mind Map
- * Catastrofe strategica
- * La tecnica della ridefinizione
- * SWOT
- * Il cerchio delle Opportunità

QUESTIONI DA AFFRONTARE PER LA PROGETTAZIONE

• RACCOLTA DELLE INFORMAZIONI

- chi/cosa
- dove
- come

• ELENCO ED ANALISI DEGLI UTENTI COINVOLTI

- docenti
- studenti
- personale amministrativo/tecnico
- collaboratori scolastici (personale ausiliario)
- genitori

• ELENCO ED ANALISI DEGLI AMBIENTI

- Scuola
- territorio
- casa
- associazioni
- stakeholder

• ASPETTI DA VALUTARE

- didattico
- relazionale
- organizzativo
- educativo

• INDIVIDUAZIONE DEGLI OBIETTIVI FINALI

- raggiungibili
- desiderabili
- misurabili
- a breve termine
- a medio termine

- a lungo termine

• **DEFINIZIONE DEL PROBLEMA**

(ovvero descrizione specifica della situazione problematica)

- è un problema per tutti?
- riguarda determinati alunni/docenti?
- è inteso come sfida?
- è inteso come risorsa?

• **ANALISI DEL PROBLEMA**

- osservazione dell'ambiente
- raccolta e studio dei dati a disposizione
- individuazione dei dati
- individuazione delle possibili variabili
- individuazione del patrimonio "vissuto" (interviste)
- analisi dello stato dell'arte
- ricerca soluzioni (da altri alunni/docenti/altri sistemi scolastici/nella società) per problematiche simili
- focalizzazione dei fini
- individuazione dei gruppi di soggetti/utenti
- riformulazione della sfida condivisa in base a quanto emerso

• **INDIVIDUAZIONE DEI BISOGNI SPECIFICI**

- osservazione precisa e puntuale della realtà
- sono emersi dal contesto scolastico o extrascolastico?
- elenco dei soggetti coinvolti

COPROGETTARE



IDEARE

In relazione ai requisiti definiti nella fase precedente, in questa fase si passa alla generazione di idee in modo libero, senza vincoli e senza pregiudizi, in quello che è il “processo divergente”. Le idee così generate vengono poi analizzate e, quelle più interessanti e con maggiore potenzialità, maggiormente definite. In questo “processo di convergenza” le idee vengono valutate per individuare la/le soluzione/i che si vuole provare a SVILUPPARE nella fase successiva.

STEP

1. Generazione di idee (in modo spontaneo)
2. Definizione di un ventaglio possibile di idee
3. Organizzazione e analisi delle idee raccolte
4. Valutazione delle idee raccolte
5. Selezione delle idee considerate più efficaci
6. Maggiore definizione delle idee selezionate
7. Individuazione della/e idea/e che si vuole sviluppare

STRUMENTI

- * Brainstorming
- * Random stimuli
- * Hall of fame
- * Sticking Dots
- * Le schede delle idee

• **INDIVIDUAZIONE DELLE IDEE PER IL SODDISFACIMENTO DEI BISOGNI**

- libera esposizione della propria idea
- ascolto reciproco (facilitato)
- confronto su temi divergenti
- condivisione delle idee
- individuazione dei punti di forza/debolezza delle idee
- individuazione e condivisione dei criteri di scelta
- selezione delle idee e scelta delle migliori/più interessanti

• **FACILITAZIONE**

- considerare l'eventuale necessità di un facilitatore
- scegliere il facilitatore: esterno (distaccato) o interno (coinvolto)
- rendere esplicite ai soggetti coinvolti le regole da seguire in questa fase del processo

SVILUPPARE

Sviluppare un'idea significa passare da un concetto astratto a qualcosa di tangibile e concreto. Nella fase di sviluppo si dovranno definire i mezzi e gli strumenti necessari e più convenienti e per poter realizzare l'idea precedentemente discussa in un contesto scolastico reale. Anche durante la fase di sviluppo è necessario il confronto tra i progettisti, affinché si possano individuare e discutere possibili azioni di miglioramento. Al termine della fase di sviluppo sarà necessario realizzare un "protocollo" e una sorta di "prototipo", affinché questo possa essere sperimentato e applicato.

FASI

1. Definizione dei destinatari
2. Definizione degli strumenti, risorse e mezzi più convenienti per la realizzazione dell'idea
3. Identificazione di ulteriori azioni di miglioramento
4. Perfezionamento dell'idea
5. Sviluppo pratico dell'idea
6. Creazione di un protocollo e di un modello

STRUMENTI

- * Valutazione e selezione delle idee
- * Reality Check
- * Creare un prototipo

• DEFINIZIONE DEI DESTINATARI

- docenti
- studenti
- personale amministrativo/tecnico
- collaboratori scolastici (personale ausiliario)
- genitori

• DEFINIZIONE DELLE RISORSE UMANE A DISPOSIZIONE

- interne (alunni/docenti)
- da ricercare all'esterno (altre scuole/associazioni/enti/personale scolastico/consulenti/genitori)
- quantificazione del numero necessario

• DEFINIZIONE DEI MATERIALI DA UTILIZZARE

- materiali necessari
- materiali facoltativi
- valutazione sull'acquisto dei materiali in base al costo
- analisi del contesto reale nel quale si vuole sviluppare (spazio e luogo)

• DEFINIZIONE DI UN PROTOCOLLO

- elaborazione di un protocollo condiviso da tutti e riguardante le regole e gli step da seguire

• CALENDARIZZAZIONE DELLE ATTIVITA'

- definizione delle fasi operative
- definizione del calendario delle attività
- suddivisione del piano di lavoro in unità di apprendimento/step
- definizione del piano di lavoro per ogni singolo attore coinvolto
- definizione dei micro/macro obiettivi che si intende raggiungere
- monitoraggio /rispetto delle tempistiche e delle scadenze

VALUTARE - SPERIMENTARE

La fase di sperimentazione è uno dei momenti cardine dell'intero processo, poiché tutto ciò che si è ideato e coprogettato può essere direttamente verificato. Sperimentare vuol dire applicare la soluzione/ modello/progetto ad un contesto reale, per capire se le esigenze siano state pienamente soddisfatte, analizzare le criticità e i punti di forza della soluzione proposta, rilevare i vari feedback. La raccolta dei feedback provenienti dai destinatari aiuta a evidenziare quello che essi realmente si aspettano, se le loro esigenze sono soddisfatte e quali possono essere le criticità. In relazione al risultato emerso è possibile implementare il progetto o apportare modifiche necessarie.

STEP

1. Applicazione della soluzione a diversi contesti reali
2. Verifica del corretto funzionamento in base alle esigenze iniziali
3. Raccolta dei feedback
4. Valutazione dei feedback
5. Analisi dei punti di forza ed individuazione delle aree di miglioramento

STRUMENTI

- * Integrare feedback
- * Test di usabilità
- * Define success

• CONTESTO DI APPLICAZIONE DEL PROGETTO

- applicazione al contesto scolastico
- applicazione in un contesto di rete (più scuole, scuole e altre associazioni o enti/...)
- applicazione a tutto il contesto territoriale (definirne i confini)

• APPLICABILITA'

- verifica dell'applicabilità al contesto di riferimento SCOLASTICO
- verifica dell'applicabilità a contesti diversi
- verifica della riproducibilità del modello
- eventuali modifiche di adattamento del progetto al contesto scelto

• MONITORAGGIO DELLA SPERIMENTAZIONE

- definizione delle attività di monitoraggio e delle aspettative
- monitoraggio iniziale/in itinere/finale

• RACCOLTA DEI FEEDBACK


- identificazione degli strumenti per il feedback
- preparazione questionari/interviste per
- raccolta di punti di forza/debolezza emersi dalla implementazione
- verifica del soddisfacimento delle esigenze inizialmente individuate
- elenco eventuali punti di criticità emersi nella fase di sperimentazione
- elenco eventuali modifiche/miglioramenti proposti

• VERIFICA DELL'APPLICABILITA'

- verifica dell'applicabilità al contesto scelto
- confronto tra risultato emerso e obiettivi prefissati
- apporto di eventuali modifiche per l'implementazione del progetto

• CONDIVISIONE DELLA SPERIMENTAZIONE

- organizzazione di un piano di comunicazione (in itinere/finale)

- 
- identificazione dei destinatari delle diverse fasi delle forme di comunicazione (tutti i soggetti coinvolti/alcuni)
 - **ANALISI DEGLI STRUMENTI TECNOLOGICI A DISPOSIZIONE**
 - presenza in classe di strumenti tecnologici e attrezzature necessarie (ADSL, LIM, PC portatili, tablet, altri supporti elettronici)

RICODIFICARE

In questa fase si apportano le modifiche al progetto con l'intento di migliorare le prassi e i prodotti affinché la proposta ideativa sia applicabile in contesti differenti in modo efficace e positivo.

STEP

1. Implementazione del modello finale
2. Applicazione in un contesto di rete (più scuole, scuole e altre associazioni o enti/...)
3. Applicazione delle modifiche progettuali seguendo le indicazioni dei feedback ricevuti

STRUMENTI

Implementazione model
Scheda delle modifiche di progetto
Synetics
What's good about it
I ritratti

QUESTIONI DA AFFRONTARE PER LA RICODIFICA

• RACCOLTA DELLE INFORMAZIONI

- chi/cosa
- dove
- come

• ELENCO ED ANALISI DEGLI UTENTI COINVOLTI COME HANNO RISPOSTO COSA FARE PER MIGLIORARE LE RISPOSTE

- docenti
- studenti
- personale amministrativo/tecnico
- collaboratori scolastici (personale ausiliario)
- genitori

• ELENCO ED ANALISI DEGLI AMBIENTI QUALI DIFFICOLTÀ HANNO FRAPPOSTO

- Scuola
- territorio
- casa
- associazioni
- stakeholder

• ASPETTI VALUTATI E RIMODULATI

- didattico
- relazionale
- organizzativo
- educativo

• RIMODULAZIONE DEGLI OBIETTIVI FINALI

- raggiungibili
- desiderabili
- misurabili
- a breve termine
- a medio termine

- a lungo termine

• **RIDEFINIZIONE DEL PROBLEMA**

(ovvero descrizione specifica della situazione problematica)

- è un problema per tutti?
- riguarda determinati alunni/docenti?
- è inteso come sfida?
- è inteso come risorsa?

• **RIANALISI DEL PROBLEMA**

- osservazione dell'ambiente
 - raccolta e studio dei dati a disposizione
 - individuazione dei dati
 - individuazione delle possibili variabili
 - individuazione del patrimonio "vissuto" (interviste)
 - analisi dello stato dell'arte
 - ricerca soluzioni (da altri alunni/docenti/altri sistemi scolastici/nella società) per problematiche simili
 - focalizzazione dei fini
 - individuazione dei gruppi di soggetti/utenti
 - riformulazione della sfida condivisa in base a quanto emerso
- ### • **RIMODULAZIONE DEI BISOGNI SPECIFICI**
- osservazione precisa e puntuale della realtà
 - sono emersi dal contesto scolastico o extrascolastico?
 - elenco dei soggetti coinvolti

RIDEFINIZIONE DELLE AZIONI DA EFFETTUARE

- modulare le attività
- modulare i prodotti
- rimodulare la valutazione degli esiti

Riferimenti sitografici:

www.innovazioneinclassa.it