

Articolo tratto dal numero n. 81 marzo 2018 de <http://www.lascuolapossibile.it>

## Design thinking: apprendere in spazi innovativi

### L'aula si rinnova e diventa spazio per creare

*Scuola & Tecnologia - di Parravani Emanuela*



Il 2 e 3 marzo si è svolto a Modena "Now a scuola si può", il primo convegno della Giunti sulla scuola che innova.

Non è stato un convegno come tanti, ma un laboratorio permanente di pratiche e studio sul mondo della scuola che cambia e si proietta verso un "futuro possibile".

Nei due giorni, nonostante il tempo inclemente e le temperature polari che hanno messo a dura prova i partecipanti, sono stati raccontati i migliori esempi nazionali e internazionali di innovazione e forniti gli strumenti per progettare e pensare la scuola di domani secondo una visione nuova, attraverso un'ottica di rinnovamento.

Una prima giornata è stata dedicata alla sessione plenaria tenutasi presso il Forum "Guido Monzani" di Modena e ha visto la partecipazione di nomi illustri nel campo dell'educazione, della psicologia, della filosofia, dell'architettura, come il sociologo Derrick De Kerckhove, lo psicologo Maurizio Gentile, l'architetto Tullio Zini, per citarne solo alcuni.

L'ultima giornata è stata dedicata ai workshop nella sede del Dipartimento di Ingegneria "E. Ferrari" di Modena, dove ogni partecipante ha potuto scegliere, tra le numerose proposte, quattro maxi laboratori distribuiti dalle prime battute della mattina al pomeriggio.

Un laboratorio in particolare ha destato maggiormente il mio interesse: quello tenuto dal designer e formatore Mauro Del Santo: "Design Thinking e spazi innovativi per l'apprendimento", che cito testualmente: "Costruire spazi innovativi vuol dire soprattutto pensarli e poi trovare le soluzioni tecniche che ci aiutano nella realizzazione degli stessi. Semplici, abilitanti, dove la fantasia si coniughi con il fare, la collaborazione con il divertimento e l'apprendimento, gli arredi e le tecnologie più "smart"(1).

Prendendo spunto dalla tecnica del *Design Thinking* "un laboratorio per fare e per pensare" assume in ambito scolastico grande valore formativo perché permette di sviluppare negli alunni l'empatia, la capacità di lavorare in gruppo e di strutturare idee con la collaborazione degli altri.

Il metodo del *Design Thinking* risponde oggi in modo efficace alle esigenze di innovazione, dovuta soprattutto alla nascita di nuove tecnologie e alla necessità di fornire agli studenti strumenti moderni e pertinenti per affrontare adeguatamente il gran numero di informazioni a loro disposizione, rendendoli così maggiormente consapevoli del loro "fare"; sviluppa in loro il pensiero creativo sul modello di quello dei designer, utilizzando un approccio alla soluzione dei problemi ispirato al metodo scientifico utilizzato nella ricerca.

"Un docente sa infatti dove puntare lo sguardo, conosce il bisogno di cambiamento del contesto in cui agisce, ma ha bisogno anche di strumenti e di metodi che diano intenzionalità e rigore per uscire dall'estemporaneità e produrre un cambiamento stabile"(2).

Si tratta certamente di una didattica innovativa, secondo strategie che traggono spunto dal processo del *Design Thinking* che si delinea attraverso alcuni passaggi fondamentali: l'**approccio**, ovvero l'**empatia**, progettare cioè in uno spazio scolastico partendo dalla persona; la **definizione**, attraverso un'analisi che identifica i suoi bisogni primari e le sue necessità, cioè le esigenze fisiche ed emotive.

Questa è la fase della **progettazione**, dove "**nessuna idea è troppo stupida**", dove gli studenti iniziano a scrivere su post-it colorati idee in piena libertà, questi vengono attaccati alla lavagna in modo che tutti possano leggerli e scambiarsi idee per arrivare ad una soluzione finale partecipativa e comune; è la parte pratica, dove ogni bambino può liberare la propria creatività, il brainstorming, in cui "**più idee si hanno e maggiori sono le possibilità di trovare le soluzioni**", dove non si giudica, non si guarda l'errore, i giudizi sono rimandati, si punta alla quantità più che alla qualità; vengono incoraggiate le idee eccentriche.

Si passa poi alla **sperimentazione pratica** attraverso il "prototipo", basata sul fare e rifare, dove il gruppo di lavoro deve sperimentare ciò che ha progettato, passando anche attraverso gli errori, che assumono grande valenza educativa per il processo di crescita e di costruzione.

I prototipi servono a capire se le idee funzionano e per capire le idee bisogna "toccare e provarle".

Il **confronto** è un momento di feedback importante per verificare ciò che funziona e per migliorare il prodotto attraverso il lavoro di squadra.

La **presentazione** rappresenta la fase finale del *Design Thinking*, dove gli studenti eleggono la persona più empatica e più comunicativa per rappresentare il proprio progetto e convincere l'interlocutore della sua validità.

Bisogna essere esaustivi e pervasivi in pochi minuti!

Adottando questo approccio in aula, si potrà superare l'idea di una scuola trasmissiva, obsoleta, per lasciare il posto all'intuizione, al fascino della scoperta, attraverso il "fare attivo", il coinvolgimento e la motivazione degli alunni "design thinkers".

Bisogna dunque "Pensare in maniera differente e vedere in modo nuovo" secondo il metodo del *Design Thinking*, per risolvere problemi complessi, attraverso soluzioni innovative, per promuovere il personale successo formativo di ogni bambino e portare allo sviluppo di nuove forme di condivisione delle informazioni e dei saperi.

Emanuela Parravani, docente curricolare I.C. "Casalbianco" - Roma

(1) M. Del Santo - atti del convegno "Now a scuola si può"

(2) Progetto "Innovative Design dei processi educativi scolastici" 2012 [Vai al sito Innovazione in classe](#)

Leggi l'articolo "Che cosa è il Design Thinking e come attuarlo in classe (in 6 step)" di Gabriella Rocco