




Guida per i facilitatori alle nostre risorse educative aperte - Corso di formazione



guida a
Corso di formazione
OER sul design per
il cambiamento

Co-finanziato dal
Programma Erasmus+
dell'Unione Europea

contenuti

- 1.0 Benvenuti
- 2.0 Informazioni sulle risorse educative aperte -
Corso di formazione
- 3.0 Istruzioni generali per gli educatori
- 4.0 Opzioni di consegna del corso
- 4.1 Cosa trattano i moduli
- 5.0 Panoramica dei contenuti del corso
- 6.0 Esempio di orario



Programma Erasmus+
dell'Unione Europea

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

01

BENVENUTI A
Il pensiero
progettuale
per il
cambiamento
sociale



Il nostro progetto

Il design thinking è un approccio collaborativo e incentrato sull'uomo alla risoluzione dei problemi, che utilizza una mentalità progettuale per risolvere problemi complessi.

TIM BROWN

Design For Change è un progetto ERASMUS+ che fornisce agli educatori per adulti, agli attori del cambiamento sociale, agli stakeholder delle politiche e ad altri soggetti coinvolti nel cambiamento sociale gli strumenti per utilizzare i principi del **Design Thinking** come standard quando

- decidere le questioni prioritarie,
- determinare chi è interessato dai problemi della comunità e come,
- determinare quali soluzioni sono possibili e
- come influiscono sui beneficiari, sviluppando idee e l'attuazione di progetti.

Il metodo del Design Thinking aiuterà a fare un uso migliore delle risorse e dei finanziamenti, oltre a formare il personale, i membri e gli attivisti dei governi locali, delle ONG, delle agenzie di sviluppo e delle organizzazioni, migliorando la posizione degli attori del cambiamento della comunità e della società civile nell'affrontare le principali problematiche della comunità.



L'UE si muove, cambia, si reinventa di fronte a nuove sfide che possono essere sia istituzionali (ad esempio, il divario democratico) che circostanziali (ad esempio, le pandemie, la povertà, la crisi finanziaria e le sfide della sicurezza), investendo sempre in nuove soluzioni e progressi per elevare il cambiamento sociale. Inoltre, le comunità sono diverse e difficili da comprendere e spesso le soluzioni dall'alto verso il basso non sono adatte alle nostre comunità e ai problemi reali al loro interno.

L'approccio del Design Thinking consente a persone di diversa estrazione di lavorare insieme per risolvere i problemi della loro comunità. La definizione del contesto e la chiara comprensione dei bisogni e delle sfide all'interno della comunità sono fondamentali quando si esplorano idee e soluzioni. È necessario che gli educatori per adulti, le ONG e gli attivisti siano coinvolti nei processi di risoluzione dei problemi su base equa per adottare un nuovo modo di pensare e progettare soluzioni - Design Thinking for Social Change.

PANORAMICA DELLE NOSTRE

01 Toolkit per la creazione di un Centro di apprendimento per il cambiamento sociale

Un kit di strumenti per creare centri di apprendimento del Design Thinking per il cambiamento sociale. Si concentra su come il Design Thinking possa formare gli agenti del cambiamento sociale, creando centri di apprendimento nelle comunità. ACCESSO via [A Toolkit Guide to Design for Change - Design For Change \(socialchange.how\)](#)

02 Guida al pensiero progettuale per il cambiamento sociale

La Guida sostiene la priorità di Erasmus+ di migliorare le competenze degli educatori e del personale addetto all'educazione degli adulti per facilitare la creazione di soluzioni efficaci e durature, fornendo una serie di strumenti per l'educazione degli adulti per ogni fase del modello Design Thinking per comprendere e articolare i bisogni delle comunità che chiedono un cambiamento sociale.

03 PROGETTARE PER IL CAMBIAMENTO Risorse educative aperte - un corso di formazione + facilitatore

Le risorse educative aperte consentono agli educatori adulti, agli attori del cambiamento sociale e agli stakeholder politici coinvolti nella creazione di cambiamenti sociali di aggiornare i sostenitori del cambiamento attraverso una serie di OER - un corso di formazione e una guida per i facilitatori - per consentire agli educatori adulti di adottare e trasmettere le competenze del Design Thinking agli attivisti del cambiamento sociale e ai

membri della comunità.

04 Piattaforma di apprendimento del processo Design Thinking for Social Change

La piattaforma di apprendimento interattiva è uno spazio creativo per lo scambio di idee tra agenti di cambiamento sociale che utilizzano i principi del design thinking. ACCESSO tramite <https://socialchange.how/learning-platform/>



Chi ne beneficerà?

1

Educatori per adulti

Saranno meglio equipaggiati e coinvolti nelle loro comunità nell'affrontare il cambiamento sociale attraverso il Design Thinking. Saranno in grado di partecipare attivamente e di essere coinvolti nei processi di risoluzione dei problemi, educando a un nuovo modo di pensare e di progettare soluzioni.

2

Studenti adulti

Gli studenti adulti avranno accesso a opportunità di apprendimento di alta qualità, utilizzando l'innovativo approccio narrativo di Design for Change per comprendere e risolvere i problemi della comunità, catalizzando il cambiamento sociale.

3

Attori del cambiamento sociale

Saranno dotati di risorse per il Design for Change, ambienti di apprendimento e metodi per la partecipazione civica e saranno in grado di identificare e risolvere i problemi chiave della comunità. Diventare creatori di cambiamento della comunità, in grado di affrontare i problemi chiave della comunità e di sviluppare comunità più forti e inclusive.



4

Responsabili delle politiche, decisori governativi, agenzie di sviluppo nazionale, autorità di finanziamento.

Avranno accesso ai centri di apprendimento per l'inclusione sociale di base in tutta Europa. Favorire e promuovere l'inclusione sociale, l'impegno civico e la democrazia. Saranno testimoni degli effetti di trasformazione sulle comunità, sugli individui e sulle economie locali, beneficiando al contempo di un supporto formativo di alta qualità e di opportunità di collaborazione.

Incontrare il team - Chi è coinvolto.



Roscommon Leader Partnership (RLP) - Irlanda è un'agenzia di sviluppo locale e rurale progressista composta da enti di volontariato, comunitari e statutari. L'agenzia cerca di promuovere iniziative di sviluppo locali e orientate verso l'esterno che si concentrino sul miglioramento della qualità della vita nella contea di Roscommon per tutti. Roscommon per tutti.



ECHR, Francia Il Centro europeo per i diritti umani (ECHR) è un'organizzazione indipendente, senza scopo di lucro, che si occupa di tutelare i diritti civili e umani. Il CEDU si impegna in un approccio innovativo e strategico contenzioso, utilizzando il sistema europeo, internazionale e nazionale per far valere i diritti umani e ritenere gli attori statali e non statali responsabili di abusi eclatanti.



Le Laba, in Francia, è un centro di competenza per la Nuova Regione Aquitania. Questo cluster innovativo riunisce 20 reti di operatori in vari settori, tra cui la cultura, l'istruzione, l'inclusione dei migranti e le iniziative digitali.

momentum
[educate + innovate]

Momentum, Irlanda, è un'azienda irlandese pluripremiata che si occupa di sviluppare programmi di apprendimento progressivo (sviluppo di corsi e contenuti) e piattaforme per l'istruzione, con particolare attenzione alla sostenibilità, alla rigenerazione della comunità, all'innovazione e al marketing.



L'European E-Learning Institute - Danimarca è un istituto specializzato nell'apprendimento online che si impegna a fornire esperienze di apprendimento di alta qualità e programmi educativi innovativi che coinvolgano gli studenti di diversi settori e contesti socio-economici.

i-strategies

i-strategies, Italia, è una start-up con sede a Offida, che offre formazione in materia di storytelling digitale per comunità, imprenditori, siti culturali, università e progetti di ricerca e innovazione.



Dramblys, Spagna, è un'organizzazione no-profit con sede in

Spagna che lavora per la promozione dell'innovazione sociale.
Combina l'immaginazione e l'indagine sociologica con la creatività
sociale e il design per avvicinarsi, esplorare e innovare le soluzioni a
contribuire allo sviluppo sostenibile.

02



L'apertura
Risorse
educative

Curriculum

2.0 Informazioni sul progetto Curriculum e OER

Le risorse educative aperte di Design for Change abbracciano tecniche innovative di **Challenge Based Learning**, progettate per educare le persone e le imprese a utilizzare il Design Thinking nella loro vita quotidiana. Le risorse educative aperte di Design for Change sono state create per insegnanti, formatori e comunità locali, in formato open access e sono scaricabili gratuitamente.

COME NE TRARRETE BENEFICIO?

Design for Change contribuirà al vostro sviluppo professionale come educatori/formatori per adulti, aumentando le vostre conoscenze e competenze in relazione al Design Thinking e ai suoi sei principi di Empatia, Definizione, Ideazione, Prototipo, Test e Racconto.

Come educatori, rispondiamo alle esigenze delle comunità e degli adulti interessati a promuovere il cambiamento sociale. In tutta Europa c'è una mancanza di consapevolezza, comprensione e informazioni pratiche disponibili per gli educatori di adulti. Il nostro corso risponde a queste esigenze attraverso i nostri materiali gratuiti e ad accesso libero, creati in modo facile da usare, che vi aiuteranno a insegnare argomenti chiave in modo convincente.

COSA COMPREDONO?

Le OER sono presentate come un insieme di risorse multimediali (PowerPoint, documenti, fogli di lavoro, video e sfide interattive, ecc. Sono organizzati in 4 moduli, ognuno dei quali corrisponde direttamente ai principi del Design Thinking.

IMPATTO

I partner di Design for Change sono molto grati per i finanziamenti ERASMUS+ che ci permettono di avere un impatto. È importante condividere questa ambizione con voi. Ci stiamo impegnando per...

Impatto a breve termine

Fornire a più di 240 studenti adulti gli ambienti e i materiali di apprendimento adeguati per aiutarli a diventare dei "Design Thinking Community Change Makers", posizionati in modo unico nelle loro comunità per promuovere un cambiamento positivo, motivare gli altri e creare un impatto sociale immediato.

Impatto a lungo termine

Aumentare la conoscenza del Design Thinking e del cambiamento sociale, acquisire una comprensione del processo di Design Thinking e dei benefici che può avere a molti livelli delle comunità. Consentire agli studenti adulti, che potrebbero non essere coinvolti nella comunità, di essere motivati e responsabilizzati ad aumentare le loro conoscenze civiche, personali e interpersonali e digitali in relazione al Design Thinking.

Formato

Il contenuto della formazione è stato sviluppato in due formati:

1) Risorse per gli educatori

Queste OER e il corso in aula permetteranno agli educatori per adulti di migliorare il Design Thinking per il cambiamento sociale nelle comunità. Abbiamo lavorato duramente per fornire agli educatori materiali di alta qualità sia per l'insegnamento che per la valutazione, per facilitare l'integrazione delle risorse nei loro programmi di educazione degli adulti.

2) Corso online

Per coloro che non possono partecipare alla formazione guidata dagli educatori, abbiamo sviluppato un corso online disponibile sul sito web www.socialchange.how per guidare gli studenti attraverso le basi del Design Thinking e per identificare i loro punti di forza e le aree di opportunità nelle loro comunità.





“

"Qualsiasi sciocco intelligente può rendere le cose più grandi e complesse. Ci vuole un tocco di genio - e molto coraggio per muoversi nella direzione opposta". - E. F. Schumacher



3.0 Istruzioni generali per formatori ed educatori

Approccio metodologico

Le risorse didattiche aperte consistono in un **curriculum di 4 moduli** per introdurre i discenti alla portata e al potenziale del Design for Change in un modo rigoroso e congruente con la ricerca accademica e incentrato sull'uso reale dell'innovazione.

Il Curriculum si basa sulla consapevolezza che le opportunità sono presenti, ma che gli studenti e gli educatori hanno bisogno di assistenza nella comprensione e nel processo del Design Thinking, e di come diventare Design Thinking Community Change Makers all'interno delle loro comunità.

L'uso del **Challenge Based Learning** rende questo corso molto coinvolgente. Il Challenge-Based Learning (CBL) è un approccio pedagogico innovativo che trasforma l'esperienza di apprendimento immergendo gli studenti in sfide reali. Affrontando problemi reali, gli studenti trovano il processo di apprendimento immediatamente rilevante, favorendo una maggiore motivazione e un maggiore impegno. Invece di essere destinatari passivi di informazioni, diventano risolutori attivi di problemi, collaborando con i compagni per ricavare soluzioni diverse e integrando le conoscenze di varie materie per una comprensione olistica. Questo impegno attivo,

unito alla motivazione intrinseca derivante dall'aver un impatto tangibile, garantisce una maggiore ritenzione dei contenuti.

Inoltre, il CBL enfatizza la riflessione, permettendo agli studenti di interiorizzare e applicare i loro apprendimenti in contesti diversi. La natura interdisciplinare del CBL garantisce che, oltre alla conoscenza dei contenuti, gli studenti coltivino competenze cruciali del XXI secolo come il pensiero critico, la creatività e l'adattabilità. Mentre affrontano le sfide, ricevono continuamente feedback, promuovendo una mentalità di crescita e incoraggiando il miglioramento continuo.

Istruzioni generali

Leggere attentamente questa guida prima di condurre la formazione.

Per la consegna in aula, flipped o blended:

- Scaricare, rivedere e rivedere le risorse del corso per la formazione, se necessario. Prevedere un tempo di formazione adeguato per la sessione.
- Localizzare i contenuti della formazione con casi di studio e informazioni sui supporti locali per gli studenti.
- Assicuratevi che ogni partecipante completi gli esercizi incorporati in ogni modulo: questi forniscono un prezioso apprendimento.
- Lasciare del tempo per la revisione degli esercizi e fornire un ciclo di feedback.

4.0 Opzioni di erogazione del corso

Formazione in aula e strumenti necessari

La formazione in aula rimane una delle tecniche di formazione più diffuse per lo sviluppo delle capacità. In genere, si tratta di una formazione faccia a faccia incentrata su un istruttore, che si svolge in un luogo e in un tempo prestabiliti. Vorremmo davvero incoraggiare che questa formazione sia radicata nell'apprendimento basato sulla comunità. L'impatto può essere raggiunto dalle comunità che si uniscono per portare avanti questa formazione, che può aumentare le azioni di miglioramento ambientale. Per questo tipo di formazione, forniamo ...

Strument o d'aula	Uso consigliato in classe	Risorse aggiuntive necessarie
Presentazione PowerPoint ©	I materiali formativi sono sviluppati in PowerPoint. Forniamo 4 maschere PowerPoint "pronte per l'uso" che potete adattare alle vostre priorità e circostanze. Sugeriamo di visualizzarle su un grande schermo per le lezioni in aula	Computer portatile/proiettor e Grande schermo / parete
Video	I video vengono utilizzati per spiegare alcune sezioni del contenuto della formazione e per presentare casi di studio da discutere.	Sistema audio / sonoro
Lavagna o lavagna a fogli mobili	Invitate gli studenti a scrivere sulla lavagna o chiedete loro un feedback che voi scriverete sulla lavagna.	Penne / pennarelli
Assistibile Tecnologia	Aumentare l'accessibilità e l'inclusività	I lettori di schermo, gli apparecchi acustici o gli strumenti di riconoscimento vocale possono aiutare gli studenti diversamente abili. *
Sondaggi di valutazione	Valutare regolarmente l'efficacia dei moduli di formazione e raccogliere feedback per un miglioramento continuo.	

Meccanismi di consegna suggeriti:

Discussioni in piccoli gruppi: Suddividere i partecipanti in piccoli gruppi e fornire loro casi di studio o situazioni lavorative da discutere o risolvere. Questo permette di trasferire le conoscenze tra i partecipanti.

Sessioni di domande e risposte: Le sessioni informali di domande e risposte sono più efficaci in piccoli gruppi e per aggiornare le competenze piuttosto che per insegnarne di nuove. Dovrebbero essere utilizzate frequentemente durante l'erogazione del corso.

Multimedia: I materiali formativi multimediali tendono a essere più proattivi e impegnativi e quindi più stimolanti per la mente degli adulti. I formatori devono assicurarsi che tutti gli strumenti incorporati siano utilizzati al massimo delle loro potenzialità.

Strumenti interattivi: Il coinvolgimento degli studenti può essere facilmente ottenuto utilizzando strumenti interattivi. Un esempio di strumento gratuito è Kahoot! che è una piattaforma di apprendimento basata su giochi e quiz utilizzata in classe, in ufficio e in contesti sociali. È possibile comporre un quiz, a cui gli studenti possono rispondere sui loro telefoni/tablet/computer. È possibile ottenere feedback e risultati immediati.

Altri formati didattici adatti a questo corso

Flipped Classroom - In una flipped classroom gli studenti studiano il contenuto del modulo prima della lezione, concentrandosi su esercizi e compiti in classe. Il trasferimento delle conoscenze in classe lascia il posto all'istruzione online al di fuori della classe. In questo modo si crea più spazio per esercitarsi in classe, per fornire ulteriori spiegazioni quando necessario e si offre la possibilità di approfondire i materiali durante le ore di lezione.

Apprendimento misto - Combina i media digitali online con i metodi tradizionali in classe. Richiede la presenza fisica di insegnante e discente, con qualche elemento di controllo da parte del discente su tempo, luogo, percorso o ritmo. Gli studenti frequentano un'aula con la presenza di un formatore, con pratiche d'aula faccia a faccia combinate con attività mediate dal computer per quanto riguarda i contenuti e la consegna.

Apprendimento collaborativo/da pari a pari - È un approccio educativo all'insegnamento e all'apprendimento che coinvolge gruppi di studenti che lavorano insieme. Un esempio per stimolare l'apprendimento collaborativo e peer-to-peer è la Peer review: I pari in classe sono riuniti per valutare congiuntamente il lavoro di una o più persone con competenze simili a quelle dei produttori del lavoro. I pari non solo valutano le prestazioni degli altri, ma condividono anche le loro esperienze e il loro know-how.



4.1 Cosa sono i moduli Copertina

Le risorse educative aperte consistono in 4 moduli per coinvolgere e introdurre gli studenti al Design Thinking

Modulo 1 - Il pensiero progettuale: Che cos'è e quando usarlo?

Il primo modulo fornirà agli studenti una comprensione di base del processo di Design Thinking e di come utilizzarlo per risolvere le sfide nelle loro comunità.

Modulo 2 - Osservare, empatizzare e definire

Il secondo modulo accompagna i partecipanti nelle prime due fasi del processo di Design Thinking. Informandoli su come entrare in empatia con la loro comunità e definire le potenziali sfide.

Modulo 3 - Ideare, prototipare e testare

Il terzo modulo esplora le tre fasi successive del processo di Design Thinking. Introducendo i discenti a ideare una potenziale soluzione alle sfide affrontate, a prototipare la loro idea e infine a testare la loro soluzione e vedere se è utile alla comunità.

Modulo 4 - Narrazione e cambiamento sociale

Il modulo finale insegna agli studenti la fase finale del processo di Design Thinking. Gli studenti vengono accompagnati nel processo di utilizzo delle tecniche di storytelling per promuovere il cambiamento sociale all'interno delle loro comunità.

Ogni modulo comprende attività dinamiche di sfida per incoraggiare gli studenti di utilizzare il pensiero progettuale per risolvere una sfida.

Presentiamo ora ogni modulo in dettaglio....

Un po' di cose sull'apprendimento basato sulle sfide

L'apprendimento basato sulle sfide (CBL) è un approccio educativo che pone l'accento sulla risoluzione dei problemi e sull'applicazione delle conoscenze e delle competenze nel mondo reale.

È progettato per coinvolgere gli studenti nell'affrontare problemi o sfide complesse e reali, spesso di natura interdisciplinare. Incoraggia gli studenti a collaborare, a pensare in modo critico e ad applicare il loro apprendimento per affrontare efficacemente queste sfide.

L'apprendimento basato sulle sfide consente agli studenti di diventare studenti attivi e impegnati, affrontando sfide reali che vanno oltre la classe. Questo li aiuta a sviluppare una comprensione più profonda della materia e, allo stesso tempo, ad apprendere competenze importanti e un senso di responsabilità per affrontare i problemi del mondo reale.

L'integrazione dell'apprendimento basato sulle sfide nel Design Thinking migliora le capacità di problem solving e di innovazione degli studenti.

Permettendo loro di affrontare le sfide del mondo reale in modo strutturato e collaborativo. Questa combinazione prepara gli studenti ad affrontare problemi complessi in modo creativo, empatico ed efficace.



5.0 Panoramica dei contenuti del corso

MODULO 1	Il Design Thinking e quando usarlo
Panoramica	Questo modulo è un'introduzione al processo di Design Thinking, che fornisce agli studenti una panoramica di ogni fase del Design Thinking e di come esso possa avere un impatto sulle comunità in senso positivo.
Obiettivi di apprendimento	Fornire ai discenti adulti le basi del Design Thinking e del li mette in grado di diventare dei Change Maker della comunità del Design Thinking.
Argomenti trattati	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le 6 fasi del Design Thinking - Empatia, Definizione, Ideazione, Prototipo, test e narrazione ▪ Come utilizzare il Design Thinking per il cambiamento sociale ▪ Apprendimento basato sulle sfide - Utilizzo del Design Thinking per risolvere un problema all'interno della comunità. ▪ Risorse utili
Attività di apprendimento basata sulla sfida	<p>Sfida - Usate il Design Thinking per risolvere una sfida nella vostra comunità. Esempi - 1. Alto tasso di rifiuti e inquinamento nei parchi pubblici. 2. Mancanza di servizi di salute mentale accessibili ed economici per i residenti a basso reddito. 3. Alti livelli di spreco alimentare nei ristoranti locali.</p> <p>Sfida - Identificate un problema sociale urgente all'interno della vostra comunità e utilizzate il Design Thinking per sviluppare una soluzione.</p>
Risorse / Link	<ul style="list-style-type: none"> • Video YouTube - Il processo del pensiero progettuale - YouTube • Strumento - Lavagna bianca online Miro • Scarica - Bootleg del pensiero progettuale • Dai un'occhiata - Libro sulla fiducia creativa di Tom & David Kelly • Leggi questo - Guida sul campo alla progettazione incentrata sull'uomo • Guarda - David Kelly parla di fiducia creativa • Ascolta - Il Podcast di Blend • Articolo - Reinventare l'energia solare con il pensiero progettuale • Video YouTube - Costruire comunità • Strumento - Mappatura dell'empatia • Scaricare - Brainstorming • Guarda - Prototipazione • Leggi questo - Guida alla co-progettazione con il Design Thinking • Guarda questo - Cortometraggio sulla narrazione • Leggi questo - Articolo sulle valutazioni d'impatto

Panoramica dei contenuti del corso

MODULO 2	Empatia e definizione
Panoramica	Questo modulo è una panoramica della prima e della seconda fase del processo di Design Thinking. Empatia e Definizione.
Obiettivi di apprendimento	Fornire agli studenti la comprensione di base delle fasi 1 e 2 del processo di Design Thinking. Empatia e Definizione. Imparare a osservare, comprendere ed enfatizzare con la propria comunità e con il proprio gruppo di lavoro. membri, ed essere in grado di comprenderne le esigenze e i problemi.
Argomenti trattati	<ul style="list-style-type: none">- Osservare la propria comunità utilizzando il Design Thinking- Empatia: cos'è e come usarla- Come entrare in empatia con una comunità eterogenea- Che aspetto ha?- Esercizi di apprendimento basati su sfide- Come capire le esigenze e i problemi?
Attività di apprendimento basata sulla sfida	<p>Sfida - Utilizzare l'osservazione attraverso il Design Thinking. Osservate un problema all'interno della vostra comunità e utilizzate il design thinking per risolverlo.</p> <p>Sfida - Nei panni dell'antropologo, del giornalista o del sociologo, solo per un po' - conoscete la vostra comunità nella sua interezza. Cercate di capire le esigenze di tutti i membri della vostra comunità.</p> <p>Sfida - Con l'arrivo dei rifugiati ucraini nella vostra comunità, come potete identificare i loro bisogni e problemi?</p>

- Video YouTube - [Tecniche di osservazione utilizzate nel Design Thinking](#)
- Strumento - [Mappa dell'empatia - Miro](#)
- Date un'occhiata - [Comprendere e descrivere la comunità](#)
- Leggi questo - [Articolo sul linguaggio del corpo](#)
- Download - [Il kit di strumenti per il coinvolgimento della comunità](#)
- Guarda - [Design Thinking per l'educazione: Osservazione](#)
- Ascolta - [Vuoi ascoltare meglio? Podcast](#)
- Video YouTube - [1. Il pensiero progettuale: Empatizzare](#)
- Guarda - [Cos'è una mappa dell'empatia?](#)
- Strumento - [Mappa del viaggio](#)
- Guarda - [Griglie di popolazione](#)
- Download - [Cassetta degli attrezzi per le storie rurali](#)
- Guarda - [Che cos'è la sociologia?](#)
- Ascoltare - [Design Thinking - Co-creazione ed empatia](#)
- Video YouTube - [Cambiare il modo di risolvere i problemi](#)
- Guarda - [Come definire un problema](#)
- Scarica - [Lavagna digitale Mural](#)
- Leggi - [Come utilizzare lo strumento di visualizzazione dei dati di Excel?](#)
- Guarda - [Design Thinking fase 2: Definire](#)
- Ascolta - [Risolvere i problemi attraverso il Design Thinking](#)
- Lasciatevi ispirare - [Casi di studio sulle comunità innovative](#)

Panoramica dei contenuti del corso

MODULO 3	Ideare, prototipare e testare
Panoramica	Questo modulo è un'introduzione alla terza, quarta e quinta fase del processo di Design Thinking. Guida i discenti attraverso la fase di ideazione, per capire come proporre idee utili alle comunità. Poi si passa alla fase di prototipazione e infine alla fase di test.
Obiettivi di apprendimento	Fornisce agli studenti le basi delle tre fasi successive del processo di Design Thinking. Ideazione, prototipazione e test.
Argomenti trattati	<ul style="list-style-type: none"> - Ideare soluzioni sostenibili ed eque - Ideazione: come si presenta - Pensiamo a come ideare verso un'equità sostenibile. soluzioni - Esercizio di apprendimento basato sulla sfida - Risorse utili
Attività di apprendimento basata sulla sfida	<p>Sfida - Progettare un sistema che aiuti le comunità a ridurre la loro impronta di carbonio.</p> <p>Sfida - Di quale prototipo ha bisogno la mia comunità? Costruire un prototipo lo-fi.</p> <p>Sfida - La mia idea è valida? Pianificare una sessione di focus group.</p>
Risorse / Link	<ul style="list-style-type: none"> • Video YouTube - Il pensiero progettuale: Ideare • Strumento - Jamboard • Uso - 5 modi per migliorare il vostro pensiero creativo • Recensione - 9 migliori esercizi per stimolare la creatività nell'ideazione • Leggi qui - L'entusiasmante terza fase del Design Thinking: Ideazione • Guarda - 4 semplici modi per avere una grande idea • Ascolta - Podcast di Ideation • Caso di studio - Aiutare le persone ad adottare abitudini sostenibili • Video YouTube - Che cos'è la prototipazione • Tool - Strumenti collaborativi per la prototipazione online • Guarda - Come la fiducia del team ispira l'innovazione • Download - Toolkit del quadro di prototipazione • Leggi - Cosa guardare durante la prototipazione • Orologio - Strumenti per la prototipazione • Ascolta - Il futuro è etico • Video YouTube - Test degli utenti: Perché e come • Strumento - 14 migliori strumenti di prototipazione per i designer • Recensione - Metodi di valutazione dell'usabilità • Leggi - Valutazione del programma • Guarda - Come funzionano i focus group? • Ascolta - Podcast Advancing Community engagement

- Risorse utili - Apprendimento del servizio e documento quadro

Panoramica dei contenuti del corso

MODULO 4	Raccontare storie e dare impulso al cambiamento sociale
Panoramica	Questo modulo riguarda la fase finale del processo di Design Thinking. Lo storytelling e il modo in cui può essere un passo fondamentale per avviare il cambiamento sociale nelle loro comunità.
Obiettivi di apprendimento	Fornire agli studenti adulti le basi dello storytelling nel design. Pensare e dare loro la possibilità di avviare il cambiamento nelle loro comunità.
Argomenti trattati	<ul style="list-style-type: none"> - Che cos'è lo storytelling e quando usarlo? - Pensiamo a come lo Storytelling può portare un cambiamento sociale - Suggerimenti e consigli - Come dare il via al cambiamento sociale usando le narrazioni - Che cos'è l'interpretazione nel contesto del cambiamento sociale
Attività di apprendimento basata sulla sfida	<p>Sfida - Usare la narrazione per portare un cambiamento sociale nella vostra comunità attraverso il dialogo intergenerazionale.</p> <p>Sfida - Sviluppare una contro-narrazione per decostruire una narrazione che ostacola il cambiamento sociale.</p> <p>Sfida - Comprendere il cambiamento sociale: Interpretare le prospettive</p>
Risorse / Link	<ul style="list-style-type: none"> • Video YouTube - Introduzione alla narrazione • Strumento - Chat GPT - per trasformare la trascrizione in storie coinvolgenti • Download - Modello di modulo di consenso audio-video • Strumento - Vimeo - Editor video gratuito • Leggi - Le 15 fasi fondamentali di un colloquio di vita • Strumento - Audacity - Editor audio gratuito • Guarda - Lezioni di vita dei centenari • Guarda - Come utilizzare le narrazioni profonde • Download - Lezioni apprese dalla narrazione alternativa • Strumento - 5 passi per il contro-racconto • Leggi - Contro-narrazione critica • Strumento - Biblioteca di contro-narrazione • Guarda - Contro-narrazioni attraverso lo storytelling • Guarda - Il cambiamento sociale: Caratteristiche del cambiamento sociale • Strumento - Obiettivi di sviluppo sostenibile • Leggi - Prospettive sull'interpretazione • Leggere - Trovare voce: Un approccio alle arti visive per coinvolgere nel cambiamento sociale • Guarda - L'arte del cambiamento sociale • Ascolta - Jane Gray sulla ricerca del cambiamento sociale nel tempo

6.0 Esempio di calendario

Si raccomanda di mantenere i workshop a una durata massima di 2,5 - 3 ore. Poiché i materiali didattici sono piuttosto intensi e nuovi per gli insegnanti e gli studenti, si raccomanda di distribuire le informazioni su più giorni. Per un'elaborazione ottimale, si può scegliere di distribuire i workshop su più settimane, ad esempio una sera a settimana per 6 settimane. Assicuratevi di includere gite sul campo, di coinvolgere relatori ospiti e di concludere il programma con una festa.

Settimana 1: Modulo 1 - Il pensiero progettuale: Cos'è e quando usarlo?

- Introduzione al Design Thinking e al suo significato.
- Comprendere le fasi del Design Thinking
- Esempi reali di Design Thinking in azione
- **Sfida Attività 1:** utilizzare il Design Thinking per risolvere una sfida nella vostra comunità. (ad esempio, rifiuti, salute mentale, rifiuti alimentari).
- **Sfida Attività 2:** Identificare un problema sociale urgente e sviluppare una soluzione.

Settimana 2: Modulo 2 - Empatizzare e definire

- Il ruolo dell'empatia nella risoluzione dei problemi
- Tecniche di empatia con la comunità
- Definizione dei problemi sulla base dei risultati dell'empatia.
- **Sfida Attività 1:** Usate l'osservazione attraverso il Design Thinking per capire la vostra comunità.
- **Sfida Attività 2:** immergetevi nei bisogni della vostra comunità.
- **Sfida Attività 3:** affrontare i bisogni dei rifugiati ucraini attraverso l'empatia.

Settimana 3: Modulo 3 - Ideare, prototipare e testare

- Tecniche di brainstorming e generazione di idee
- Selezione di idee e creazione di prototipi iniziali
- Introduzione ai metodi e agli strumenti di prototipazione.
- Fondamenti di test e raccolta di feedback
- **Sfida Attività 1:** progettare un sistema per ridurre l'impronta di carbonio
- **Sfida Attività 2:** Creare un prototipo a bassa fedeltà per un'esigenza della comunità
- **Sfida Attività 3:** Pianificare una sessione di focus group per la validazione delle idee

Settimana 4: Modulo 4 - Narrazione e cambiamento sociale

- Il potere dello Storytelling nella comunicazione
- Creare narrazioni avvincenti per il cambiamento sociale
- Sfruttare diversi mezzi di comunicazione per lo storytelling
- Considerazioni etiche nella narrazione per l'impatto sociale
- **Sfida Attività 1:** Usare la narrazione per portare il cambiamento sociale attraverso il dialogo intergenerazionale
- **Sfida Attività 2:** sviluppare una contro-narrazione per decostruire le narrazioni ostruzionistiche
- **Sfida Attività 3:** Acquisire conoscenze sul cambiamento sociale attraverso l'interpretazione delle prospettive

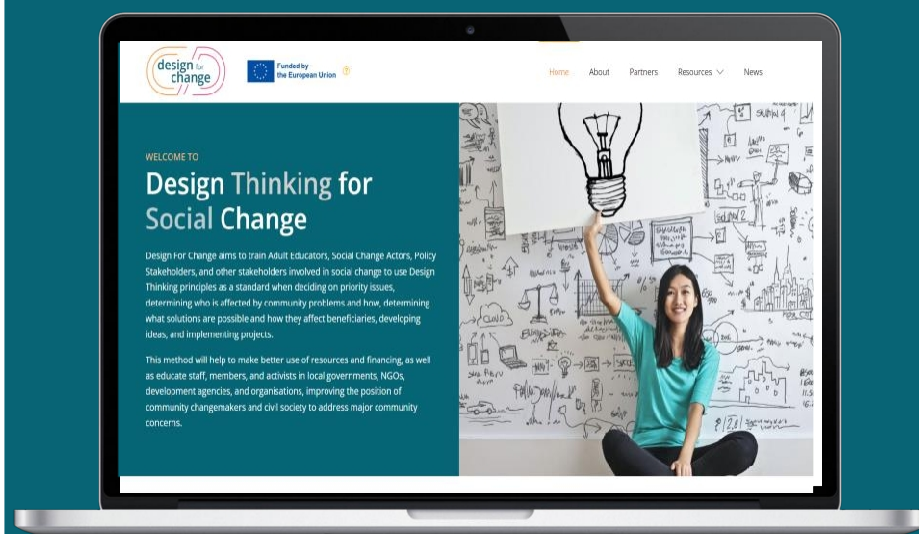
Questo calendario si estende per quattro settimane, dedicando ogni settimana a un modulo e alle corrispondenti attività di apprendimento basate su sfide. Le sfide incoraggiano gli studenti ad applicare le loro conoscenze sui concetti del Design Thinking in situazioni reali, promuovendo abilità pratiche e la

risoluzione di problemi incentrati sulla comunità. Si prega di adattare gli orari e le attività in base alle esigenze del proprio ambiente di insegnamento.



Segui il nostro viaggio

Grazie



www.soicalchange.how

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



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

segui il tuo viaggio

