

Tesi di laurea di

Mariaserena Di Giovanni

Relatore

Francesco Provenzano

Correlatore

Andrea Di Salvo

Scuola italiana & experience

Progetto di interazione seamless per
creare relazioni di valore tra
studenti, insegnanti, genitori ed esperti.

Laurea Magistrale - **Design Sistemico**
Politecnico di Torino - A.A. 2020/2021





ALBERT EINSTEIN

**Education is not the
learning of facts,**

but the training of
minds to think.

Indice dei contenuti

ABSTRACT

INTRODUZIONE

01

Contesto e obiettivo

1 L'educazione nel 21esimo secolo

- 1.1 L'educazione nella società contemporanea: sfide e opportunità
- 1.2 Teorie e approcci pedagogici a confronto
- 1.3 Verso la "scuola attiva" del futuro
- 1.4 Case studies: le scuole innovative
- 1.5 Le skills del 21esimo secolo
- 1.6 Le 8 competenze chiave europee
- 1.7 Obiettivo della tesi: progettare esperienze educative di valore

02

Strumenti metodologici

2 Service Design ed educazione

- 2.1 Service design: overview sull'approccio
- 2.2 Metodi e strumenti del service design
- 2.3 Service design ed educazione: case studies

03

Ricerca e data collection

3 La scuola primaria in Italia: inquadramento

- 3.1 Ripensare la scuola primaria
- 3.2 Sistemi scolastici a confronto: dove si colloca l'Italia?
- 3.3 Il sistema scolastico italiano: la scuola primaria dalle origini a oggi
- 3.4 Il curriculum e gli obiettivi di apprendimento
- 3.5 Focus on: didattica a distanza ai tempi del Covid

4 Data collection e user research

- 4.1 User research: pianificazione e obiettivi
- 4.2 User interviews: insegnanti e genitori
- 4.3 Online surveys
- 4.4 Interviste con gli esperti
- 4.5 Desk research ed empathy map: il punto di vista dei bambini

5 Data visualization e sintesi

- 5.1 Affinity diagram: clusters dei dati
- 5.2 Personas and personas matrix
- 5.3 Pain points degli utenti

6 Key insights e bisogni degli utenti

- 6.1 Collaborazione e condivisione
- 6.2 Uso della tecnologia
- 6.3 Burocrazia e impegni
- 6.4 Informazione e formazione
- 6.5 Attività dinamiche e coinvolgenti
- 6.6 Comunità inclusive e sfera socio-emotiva
- 6.7 Rete scolastica di supporto
- 6.8 Personalizzazione dei percorsi educativi

04

Ideazione e progettazione

7 Definizione del design concept

- 7.1 Research problem
- 7.2 Design concept
- 7.3 Analisi dei casi studio
- 7.4 Matrix dei casi studio

8 Smart Learn: gli elementi del servizio

- 8.1 Content inventory
- 8.2 User experience
- 8.3 User interface



Abstract

Le sfide a cui la nostra società è chiamata a rispondere oggi sono sempre più complesse e richiedono nuovi approcci e nuove strategie. Bisogna dunque chiedersi:

Gli attuali modelli educativi sono in grado di fornire alle generazioni future **gli strumenti adeguati per affrontare livelli di complessità in continua crescita?**

Oltre alle conoscenze di base - come italiano, matematica e scienze -, gli studenti hanno bisogno di acquisire nuove competenze, come ad esempio pensiero critico, problem-solving, empatia. Le future generazioni devono essere sempre più coinvolte nella progettazione della loro esperienza educativa, in modo da poter scoprire le proprie inclinazioni, costruire la propria individualità, acquisire nuove abilità. La grande sfida che il mondo scolastico deve affrontare oggi consiste dunque nel fornire a tutti i suoi attori (studenti, insegnanti, genitori, esperti educatori etc.) gli strumenti necessari per costruire insieme un sistema educativo migliore, pronto a rispondere alle sfide del 21esimo secolo. La tesi si propone di affrontare il tema della "seconda rivoluzione educativa" attraverso gli strumenti del Service Design e di investigare il ruolo del designer nello sviluppo di soluzioni educative innovative in linea con le trasformazioni e le necessità del mondo attuale.

Keywords

Educazione, Scuola Primaria, Service Design, User-Centred Approach, Co-progettazione, Didattica innovativa

Garantire a tutti un'istruzione di qualità, equa ed inclusiva

è uno dei 17 obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile identificati dall'ONU nel 2015

ONU, 2015

Introduzione

Oggi più che mai, la nostra società sta sperimentando una crescente complessità di sfide da dover affrontare, causate da trasformazioni multilivello. Basti pensare alle rapide innovazioni tecnologiche (come l'avvento dell'intelligenza artificiale, dei computer quantistici, delle block chains o dell'IoT), ai cambiamenti geo-politici (come la Brexit e le sue conseguenze), alle trasformazioni ambientali (come la crisi climatica) oppure a quelle socio-economiche (come la povertà dilagante nei paesi in via di sviluppo o l'avvento della generazione z e delle sue necessità digitali).

Queste trasformazioni, unite agli effetti della globalizzazione e della Rivoluzione dell'Informazione (Floridi, 2012), hanno avuto come risultato l'affermazione di un nuovo mondo, che ha rapidamente modificato ogni dimensione dell'esperienza umana. Ad esempio, negli ultimi decenni le nuove tecnologie hanno permesso all'uomo non soltanto di poter avere accesso ad una quantità quasi illimitata di informazioni e di poter comunicare con chiunque e da qualunque luogo, ma anche di sentirsi parte di un intero sistema, interconnesso con il mondo (Levin e Mamlok, 2021). Allo stesso tempo, crisi di portata mondiale - come la recente Pandemia di Covid-19 - hanno spinto le persone al cambiamento, dapprima affrontato con reticenza ma successivamente accettato come naturale condizione umana dalla quale appare impossibile sottrarsi (Yeyati e Filippini, 2021).

Risulta dunque evidente come la complessità delle sfide a cui siamo costantemente chiamati a rispondere sia strettamente connessa alle logiche evolutive: man mano che come esseri umani cresciamo e cambiamo, siamo spinti ad imparare nuove abilità, acquisire nuove competenze e adottare nuovi punti di vista per affrontare i problemi. Secondo Horst Rittel, teorico e docente universitario tedesco attivo nell'ambito del design nella seconda metà del XX secolo, questi problemi possono essere definiti come "wicked problems", ovvero problemi interconnessi, multifaccettati e dai confini sempre più labili (von Thienen, Meinel & Nicolai, 2014).

Tra i wicked problems più complessi che il mondo attuale deve affrontare, spicca la necessità di riprogettare le istituzioni obsolete: tra queste, l'educazione ha un ruolo predominante (Brown, 2009). Garantire a tutti un'istruzione di qualità, equa ed inclusiva è infatti uno dei 17 obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile identificati dall'ONU nel 2015: l'attenzione ai problemi educativi da parte dell'Agenda 2030 sottolinea dunque l'importanza di ripensare il futuro della scuola e dei modelli educativi. Secondo Ravi Venkatesan, responsabile del progetto Young People and Innovation dell'UNICEF, "i sistemi educativi attuali sono stati pensati per un mondo che non esiste più" (Changemakers, 2020). Oggi l'accesso ad un'istruzione di valore è infatti dipendente dalla disponibilità di dispositivi tecnologici e da una connessione internet stabile: secondo l'ONU, ci sono ancora 57 milioni di bambini esclusi dalle scuole primarie, e più della metà di questi vive nell'Africa

Trasformazioni della società del 21esimo secolo

Uomo come parte di un sistema interconnesso con il mondo

Wicked problems

L'educazione è un diritto fondamentale di ogni essere umano

Tra i wicked problems più complessi

urge riprogettare le istituzioni obsolete

“I sistemi educativi attuali sono stati pensati per un mondo che non esiste più”

Ravi Venkatesan,
2020

Subsahariana (United Nations, 2020). Ed è così che buona parte della popolazione mondiale rimane completamente esclusa da un sistema pieno di barriere ed ostacoli verso quello che dovrebbe essere un diritto fondamentale di ogni essere umano: essere istruito, avere accesso ad una formazione di qualità per prendere decisioni consapevoli, essere aperto alle novità ed inclusivo nei confronti del prossimo.

Inoltre, negli ultimi anni il mercato del lavoro ha subito profondi cambiamenti e l'Italia è tra i paesi che ancora oggi registrano maggiori difficoltà nell'accogliere queste trasformazioni. Secondo il Rapporto Annuale 2020 dell'ISTAT, l'Italia è la nazione con il maggior numero di NEET in Europa, ossia di giovani che non studiano e non lavorano (circa 1 giovane su 3). Questa condizione si verifica non solo per gli scarsi investimenti in formazione e istruzione o per la mancanza di supporto nell'inserimento dei giovani nel mondo del lavoro: il report stilato dal World Economic Forum lo scorso anno (The Future of Jobs Report, 2020), dimostra infatti che il 65% dei bambini che oggi frequentano la scuola primaria in tutto il mondo, in futuro farà dei lavori che ancora oggi non esistono. Per prepararare i giovani ai mestieri del futuro occorre investire in nuove competenze, come la digitalizzazione, il lavoro di gruppo, l'attenzione all'empatia e alle relazioni sociali.

In questo scenario così articolato, costituito da rapporti ed interessi economici, esigenze da conciliare e obiettivi da raggiungere, appare necessaria la definizione di strategie e approcci innovativi. Bisogna riformulare questi problemi con un approccio utente-centrico, in grado di offrire a tutti gli attori del sistema soluzioni effettive ed efficaci (Brown, 2019). Occorre dunque chiedersi: quali strumenti possono essere utilizzati per proporre soluzioni innovative in linea con i cambiamenti della società? Quali strategie possono essere adottate per creare un linguaggio comune tra tutti gli attori del sistema scolastico? Come si possono affrontare i problemi del mondo educativo facendo ricorso ad un approccio olistico?

La tesi si propone di rispondere a queste domande applicando i principi del Service Design (Stickdorn et al., 2018) al mondo dell'educazione. I primi tre capitoli (L'educazione nel 21esimo secolo, Service design & educazione, La scuola primaria in Italia) hanno l'obiettivo di fornire un inquadramento e una contestualizzazione dell'obiettivo della ricerca e degli strumenti metodologici adottati; il quarto e il quinto capitolo (Data collection, Data visualization & synthesis) contengono i dati raccolti e gli strumenti utilizzati in fase di analisi utente; il capitolo sesto (Key insights e user needs) si propone di riassumere e sintetizzare le necessità e le esigenze emerse dall'analisi utente; infine negli ultimi due capitoli (Definizione del concept, Il servizio) è descritta e analizzata la soluzione progettuale proposta per rispondere alla domanda di ricerca iniziale.

Il mondo futuro richiede nuove competenze

Approccio utente-centrico

Obiettivo della tesi: progettare il futuro dell'educazione primaria



Capitolo 1

L'educazione nel
21esimo secolo

1.1 L'educazione nella società contemporanea: sfide e opportunità

Educazione alla base di società solide e strutturate

Per definizione, con il termine “educazione” si intende “il processo di trasmissione culturale, diverso per ogni situazione storicamente e culturalmente determinata, mediante il quale, all'interno di specifiche istituzioni sociali (famiglia, scuola, ecc.), viene strutturata la personalità umana e integrata nella società” (Treccani, 2021). Sin dall'antichità, l'educazione è sempre stata considerata come una componente fondamentale per la costituzione di una società solida e strutturata.

Gli antichi greci definivano “paideia” il percorso di istruzione dei futuri cittadini, che si basava sull'apprendimento di specifiche conoscenze e abilità: la credenza di base era che senza educazione non potesse esserci cultura, e che la cultura fosse fondamentale per poter affermare il potere non soltanto a livello individuale, ma soprattutto su scala collettiva (National Geographic, 2020). Per i greci prima e per i romani dopo, la madre rivestiva un ruolo determinante nell'educazione dei propri figli: mentre il padre era fuori per lavoro, la donna aveva il compito di occuparsi non solo della gestione della casa, ma anche della crescita culturale ed emotiva dei bambini.

Didattica trasmissiva e conoscenza accademica

Il modello educativo attuale affonda ancora oggi le sue radici in questi antichi principi (didattica trasmissiva, educazione a carico della mamma, tramandare fatti storico-culturali alle generazioni future etc.), oltre che nella convinzione che l'intelligenza sia basata esclusivamente sul ragionamento deduttivo e sulla conoscenza accademica sviluppata a partire dallo studio dei libri e dalle lezioni frontali, in cui l'insegnante spiega e lo studente apprende i concetti in modo quasi passivo.

Prima Rivoluzione Educativa

Con la Prima Rivoluzione Industriale e l'avvento dell'Illuminismo nel 18esimo secolo ha luogo una significativa “rivoluzione educativa”. Prima di allora infatti, non esistevano sistemi di educazione pubblica: nella maggior parte dei casi, l'istruzione dei ceti sociali più poveri avveniva in famiglia, mentre le classi più ricche affidavano la propria formazione ai gesuiti. In quest'ultimo caso si trattava principalmente di giovani nobili e figli di famiglie borghesi, destinati un giorno ad essere parte attiva della classe dirigente e governare sulla società: è questo il motivo per cui era loro concesso ricevere un'educazione più strutturata e solida rispetto agli altri, che potesse consentirgli un giorno di prendere decisioni consapevoli e guidare le masse. L'educazione era quindi strettamente legata alla disponibilità economica e al ceto sociale di appartenenza, e vi era la profonda convinzione che i figli delle classi lavorative fossero “geneticamente incapaci di leggere e scrivere” (Ken Robinson, 2010).

Illuminismo e avvento della scuola pubblica

John Locke e gli altri padri dell'Illuminismo speravano che “attraverso l'istruzione si sarebbe potuto promuovere il progresso dell'uomo, anche in chiave morale” (Dal Passo e Laurenti, 2017): ecco perché dalla seconda metà del 18esimo secolo si afferma il riconoscimento dell'alfabetizzazione come fondamento dell'istruzione delle classi inferiori. Ma è solo

nel 1791 che la “pubblica istruzione” si trasforma da concetto teorico in fatto pratico: la Costituzione francese si impegna infatti a promuovere e garantire “un'istruzione pubblica, comune a tutti i cittadini, gratuita nelle parti indispensabili a tutti gli uomini”. L'affermarsi di un'educazione di massa in tutta Europa rifletteva dunque la convinzione generale che l'istruzione potesse essere considerata come un effettivo strumento di cambiamento socio-politico ed economico (Santamaita, 2014).

Se però questo modello educativo poteva ben adattarsi al contesto economico e culturale dell'Età dei Lumi, oggi - quasi 200 anni dopo dall'avvento della “scuola di massa” - la società si sta preparando alla “seconda rivoluzione educativa”: il mondo in cui viviamo si sta evolvendo rapidamente; la tecnologia, la globalizzazione e tutte le ultime innovazioni “sfidano il ruolo della scuola come sede principale dell'apprendimento” (Collins e Halverson, 2014).

Secondo Ken Robinson, una delle figure di spicco nel panorama dell'istruzione a livello internazionale e fautore di una scuola “creativa”, “la scuola oggi è ancora organizzata sul modello di una linea di fabbrica: ci sono campane che suonano, spazi divisi per sesso - come i bagni -, studenti smistati in gruppi in base alla loro età”. Si fatica dunque a rendersi conto che, insieme alle evoluzioni che caratterizzano la nostra società contemporanea, anche gli individui stanno cambiando e con loro si stanno trasformando le loro esigenze. L'idea di “linea di produzione” affermata dalla Rivoluzione Industriale in poi prevede una crescita standardizzata e rispondente a canoni ben specifici: test e verifiche, standard da raggiungere, curricula educativi sempre uguali; si tratta di un modello che occorre ripensare e riprogettare sin dalle sue fondamenta.

Oggi molti paesi a livello internazionale sono impegnati nella riforma dei modelli educativi. Ci si chiede, in maniera sempre più insistente: come si possono formare le generazioni del futuro, affinché siano pronte a trovare un posto nell'economia del 21esimo secolo, se il mondo si trasforma in tempi sempre più rapidi? (Robinson, 2010). Per promuovere esperienze educative di valore, occorre tenere in considerazione il contesto sociale, politico, economico e culturale in cui la scuola è chiamata ad operare. Bisogna anche osservare, con occhio attento, le esigenze di tutti gli attori del mondo educativo: dai bambini agli insegnanti, dagli esperti educatori ai genitori. Come afferma Roberto Vecchioni nel suo libro “Lezioni di volo e di atterraggio” (2020), “educare significa tirar fuori dai ragazzi quello che hanno dentro, non soltanto mettergli dentro qualcosa”; significa far parte di una complessa rete di relazioni e interazioni, significa fare scuola insieme per un futuro migliore.

Secondo Patrizio Bianchi, il Ministro dell'Istruzione italiano, “la nostra è una scuola che

Verso la Seconda Rivoluzione Educativa

La scuola creativa del domani

Economia del 21esimo secolo

**Necessità di un
approccio integrato
per la didattica del
futuro**

deve ripensarsi ed essere più consapevole di sé stessa [...]. Risulta necessario favorire lo sviluppo di una didattica per competenze, di tipo collaborativo ed esperienziale, per consentire una maggiore personalizzazione dei processi di apprendimento degli studenti, in considerazione delle loro specifiche esigenze” (Orizzonte scuola, 2021). L'istruzione è un diritto universale, così come dimostra l'Obiettivo 4 dell'Agenda ONU 2030: esiste una profonda correlazione tra la qualità dell'educazione offerta e l'affermazione di società più eque, inclusive e sostenibili (Open Invalsi, 2020), ed è per questo che bisogna intervenire con un approccio integrato e divergente, in grado di fare luce sulle problematiche del sistema scolastico attuale e proporre strategie efficaci per migliorarlo.

“Risulta necessario favorire lo sviluppo di una **didattica per competenze**, di tipo **collaborativo ed esperienziale**”

Patrizio Bianchi, 2021



**Educare significa
tirar fuori dai
ragazzi quello
che hanno
dentro**

significa far parte di una
**complessa rete di relazioni
e interazioni**, significa fare
scuola insieme per un futuro
migliore

Roberto Vecchioni, 2020



PATRIZIO BIANCHI

**La nostra è una scuola
che deve ripensarsi**

ed essere più
consapevole.

1.2 Teorie e approcci pedagogici a confronto

Digitalizzazione della società e nuovi bisogni

Negli ultimi decenni sono stati introdotti cambiamenti sempre più significativi nella didattica e nei metodi di insegnamento: i modelli educativi impostati dal 18esimo secolo in avanti, se confrontati con la complessità del mondo attuale, appaiono obsoleti e da integrare con approcci innovativi. Uno dei fenomeni più significativi che ha caratterizzato in modo irreversibile il secolo corrente è la digitalizzazione della società e la penetrazione delle tecnologie digitali nel contesto educativo (Mynbayeva et al., 2018).

La conoscenza non è un "fatto passivo"

La nuova generazione di studenti, che prende il nome di Generazione Z, è "socialmente digitale": ancor prima di imparare a leggere e scrivere, i bambini oggi imparano ad usare i dispositivi digitali e si abitano ad un tipo di interazione semplice, veloce e appagante. Di pari passo con l'evoluzione delle esigenze degli individui di oggi, anche le teorie e i modelli pedagogici del passato devono aggiornarsi: già con l'affermazione delle teorie pedagogiste del secolo scorso si è abbandonata l'idea secondo cui la conoscenza debba essere "passiva" e che le informazioni debbano essere "trasmesse" dall'insegnante allo studente; si va invece sempre più nella direzione opposta, considerando il bambino come una figura che deve avere un ruolo attivo nel processo di apprendimento.

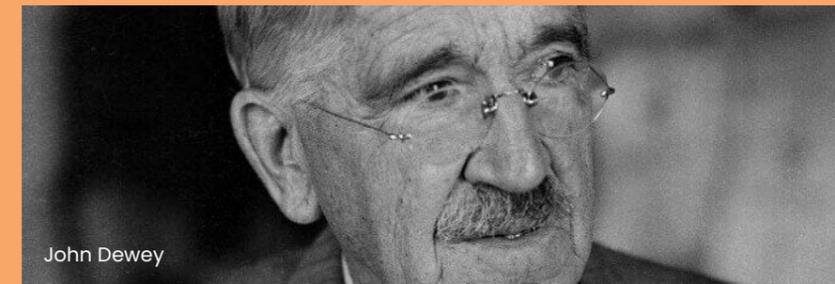
Primo Novecento: il secolo della scuola

Il primo Novecento è stato un periodo storico particolarmente ricco di riflessioni sull'educazione e sul ruolo della scuola, tanto da definirlo come il "secolo della scuola". Nel dibattito pedagogico è possibile individuare alcune correnti di pensiero che ancora oggi fanno da pilastro nei tentativi di riforma e rivoluzione educativa (Schaffer, 2005), come il costruttivismo, il neoidealismo, l'attivismo.

→ Costruttivismo

John Dewey e Lev Semënovič Vygotskij

L'esperienza deve essere alla base del processo di sviluppo del bambino e la scuola deve porre al centro lo studente, imparando a conoscerne interessi, capacità e abilità.



John Dewey

→ Neoidealismo

Benedetto Croce e Giovanni Gentile

Sottolinea l'importanza del ruolo dell'insegnante come responsabile dello sviluppo della coscienza del bambino.



Benedetto Croce

→ Attivismo

Maria Montessori e sorelle Agazzi

L'apprendimento deve essere costruito a partire dal contesto in cui vive il bambino, privilegiando le attività manuali e la socializzazione.



Maria Montessori

→ Marxismo

Antonio Gramsci e Anton S. Makarenko

Prevede la creazione di "collettivi di lavoro", ovvero gruppi di studenti e gruppi di insegnanti che condividono responsabilità e obiettivi.



Antonio Gramsci

**Erikson, Bowlby,
Bruner e Kolb**

A queste si aggiunge la “Teoria psicosociale e motivazionale” elaborata da Erikson e Freud, secondo la quale i bambini imitano i comportamenti che sono da loro ritenuti desiderabili per affermare la propria identità e sviluppano il concetto di “aggressività” come strumento per poter raggiungere i propri obiettivi; la “Teoria dell’attaccamento” di John Bowlby, che sottolinea l’importanza del rapporto figlio-genitore e la necessità di affetto e amore innata nel bambino; la “Teoria sociale” di Jerome Bruner e Albert Bandura, che sostiene l’importanza delle relazioni sociali per un corretto sviluppo del bambino e per l’affermazione della sua identità (Belsky, 2009); e ancora la “Teoria dell’Experiential Learning” di Kolb (Kolb, 2014), secondo la quale l’apprendimento è un processo radicato nell’esperienza e non un prodotto; inoltre può essere definito come un processo olistico di costruzione della conoscenza (Cambi, 2014).

**Scuola come guida
intelligente al
sapere**

Partendo da questi principi e dall’assunto che il mondo in cui viviamo oggi è in continua evoluzione, occorre ripensare la scuola intesa come istituzione, e trasformarla da “tradizionale erogatrice di nozioni” a luogo di apprendimento e “guida intelligente al sapere” (Buonaguro, 2020). La conoscenza dei principi della pedagogia, intesa come “disciplina che studia i processi dell’educazione e della formazione umana” (Treccani, 2021), risulta oggi di fondamentale importanza per poter osservare, analizzare e valutare i bisogni e le esigenze di studenti sempre diversi e progettare per loro percorsi educativi personalizzati e di valore. Infatti, secondo Benjamin Bloom - psicologo dell’educazione americano - gli studenti che ricevono un’educazione personalizzata superano del 98% in termini di performance gli studenti a cui è impartita una didattica di tipo tradizionale (Bloom, 1984).

Occorre ripensare e trasformare la scuola

da “tradizionale erogatrice
di nozioni” a luogo di
apprendimento e “guida
intelligente al sapere”

Buonaguro, 2020

1.3 Verso la “scuola attiva” del futuro

Pierre Bovet e la “scuola attiva”

Il primo a parlare di “scuola attiva” fu Pierre Bovet, un pedagogista e psichiatra svizzero noto per aver fondato nel 1912 l’Istituto “J.J. Rousseau” di Ginevra, centro mondiale di ricerche di psicologia infantile e di didattica. Bovet, collegandosi alla corrente dell’attivismo pedagogico (Blattner, 1989), proponeva il superamento della scuola tradizionale: il banco scolastico, gli orari e i programmi, i libri di testo sono, dal suo punto di vista, sintomo di eccessiva standardizzazione e passività.

Principi dei nuovi modelli didattici

Al contrario, la scuola nuova deve essere “puerocentrica”: occorre mettere al centro del percorso educativo il bambino stesso, fornendogli gli strumenti adeguati per la sua “autoeducazione” (Scaglia, 2016). In questo scenario, l’insegnante assume un ruolo fondamentale: ha il compito di osservare e valutare le doti individuali e collettive, di promuovere attività diversificate, di mediare tra le competenze e le abilità degli studenti. I principi su cui i nuovi modelli didattici devono basarsi sono:

- personalizzazione dei percorsi educativi, per assecondare le esigenze individuali
- grande varietà delle attività didattiche, per mantenere alto il coinvolgimento degli studenti
- attenzione ai bisogni degli studenti, soprattutto alla sfera emotivo-relazionale
- educazione centrata sull’esperienza, con attività manuali e lavori di gruppo

Nuovi approcci educativi del 21esimo secolo

Sulla scia di questi principi, negli ultimi anni sempre più scuole stanno iniziando ad integrare approcci innovativi nei loro programmi didattici, con l’obiettivo di costruire esperienze educative di valore che mettano al centro il bambino e le sue necessità e superino la tradizionale “lezione frontale”, come ad esempio:

- **Cooperative Learning**, che prevede l’apprendimento attraverso la collaborazione attiva di insegnanti e studenti (Ehsan et al., 2019). Gli studenti, divisi in piccoli gruppi, possono aiutarsi reciprocamente nello svolgimento delle attività e sentirsi così corresponsabili dei reciproci percorsi di apprendimento. In questo modo, i bambini non soltanto ottengono migliori risultati, ma sviluppano anche un maggior senso di autonomia e una migliore relazione con gli altri;
- **Flipped Classroom**, ovvero un approccio metodologico secondo il quale le tradizionali lezioni frontali in classe vengono sostituite dallo studio individuale a casa e viceversa (la lezione viene spostata a casa e lo studente impara in autonomia nuovi concetti con video e materiali didattici). In questo modo, il tempo scolastico viene reso più funzionale e l’insegnante assume un ruolo educativo di maggior rilievo: il suo compito diventa quello di supportare gli studenti nello sviluppo di compiti complessi e di accompagnarli nel processo di costruzione del pensiero critico (L’Orientamento, 2021);

→ **Peer Education**, letteralmente “educazione tra pari”: gli studenti apprendono concetti da altri studenti, costituendo insieme un vero e proprio “laboratorio sociale” di scambio costruttivo (Indire, 2004). Questo modello educativo non solo porterà alla creazione di uno spazio di apprendimento “sicuro” per tutti gli attori che ne fanno parte, ma contribuirà anche a sviluppare le life skills nei bambini, come capacità relazionali, emotività etc.;

→ **Project-based learning (PBL)**, un modello educativo che consente agli studenti di imparare da esperienze complesse e lavorare su “progetti” concreti (Orizzonte scuola, 2020). L’obiettivo è quello di aiutare i bambini a sviluppare competenze come la collaborazione, il pensiero critico, la comunicazione efficace, l’autonomia: gli studenti sono chiamati a lavorare all’interno di piccoli team e hanno il compito di collaborare, fornendo il proprio contributo al lavoro collettivo;

→ **Metodo Ruler**, un approccio all’insegnamento basato sulla valorizzazione delle emozioni nei bambini (Ruler Italia, 2021). Attraverso la definizione degli aspetti della sfera socio-emotiva, è possibile creare un ambiente scolastico più sereno e pacifico, limitando i comportamenti aggressivi e i litigi tra bambini. In più, è possibile strutturare momenti di condivisione e sviluppare l’empatia non soltanto tra pari, ma anche nei confronti di educatori, genitori e insegnanti;

→ **Inquiry based learning (IBL)**, un approccio educativo basato sull’investigazione e che stimola i bambini a formulare domande per risolvere problemi (Edutopia, 2016). Secondo questo metodo, gli studenti possono avere la possibilità di confrontarsi tra loro sull’oggetto di studio, di porsi domande, formulare ipotesi e verificarle attraverso esperimenti, in modo da avere esperienza diretta dei fenomeni che stanno studiando (es. fenomeni climatici, fenomeni fisici etc.);

→ **Game-based learning (GBL)**, ovvero l’utilizzo di giochi e videogiochi all’interno del percorso di apprendimento (come ad esempio i serious games). In questo modo è possibile non soltanto stimolare e coinvolgere i bambini, ma anche incentivarli ad apprendere nuovi concetti sfruttando le logiche di gioco, come le attività di gruppo, il raggiungimento di obiettivi, i punteggi e i premi (Liu et al., 2020).

L’impiego di questi e altri modelli educativi nella didattica è reso possibile oggi grazie all’evoluzione tecnologica e alle innovazioni che caratterizzano la nostra società: le istituzioni si stanno via via digitalizzando, con l’introduzione di materiali didattici e strumenti nuovi come la LIM o i computer scolastici (Openpolis, 2021). Anche gli insegnanti e i genitori hanno a disposizione numerosi strumenti digitali, dai portali dedicati alla

Evoluzione tecnologica a scuola

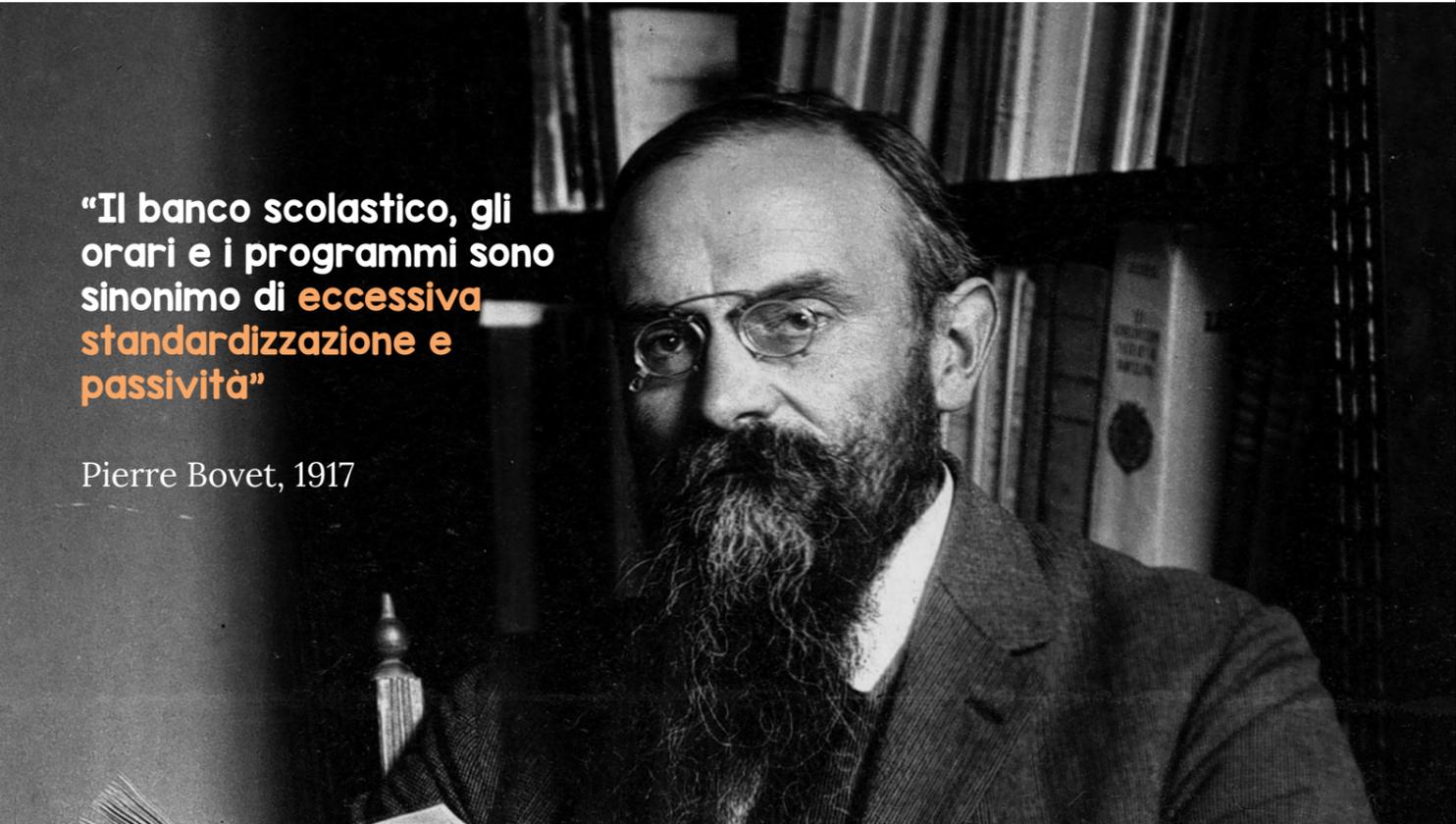
formazione su nuove metodologie didattiche alle applicazioni educative per i bambini.

La strada da percorrere per riformare il sistema educativo attuale è ancora lunga, ma gli strumenti di base per attuare cambiamenti radicali stanno iniziando a diffondersi su ampia scala: occorre adesso mettere a sistema tutti gli elementi e “unire i puntini” con un approccio integrato. La sfida dell’innovazione educativa, infatti, non è connessa esclusivamente alle trasformazioni tecnologiche: dipende dal contesto, dai suoi attori e dalle nuove esigenze della società.

La scuola nuova deve essere puerocentrica

occorre mettere al centro del
percorso educativo il **bambino**
e i suoi bisogni

Scaglia, 2016



“Il banco scolastico, gli
orari e i programmi sono
sinonimo di **eccessiva
standardizzazione e
passività**”

Pierre Bovet, 1917

1.4 Case studies: le scuole innovative

Quando si parla di innovazione in ambito scolastico, non ci si riferisce soltanto alla digitalizzazione della didattica, ma anche all'introduzione di nuovi metodi di insegnamento, alla creazione di nuove reti collaborative tra gli attori della scuola, alla costituzione di nuovi spazi per l'apprendimento, lo scambio e la crescita multilivello.

Numerose scuole su scala mondiale hanno già, da diversi anni, intrapreso un profondo processo di rimodellamento e di miglioramento dell'offerta formativa, come ad esempio la Blue School di New York, la Steve Jobs School di Amsterdam oppure la H-Farm International School di Treviso.



Le 5 scuole più innovative a livello mondiale

Open Colleges, 2017

1 Blue School New York

La scuola basa la sua filosofia sul "Dynamic learning": i bambini hanno l'opportunità di confrontarsi con problemi reali, come ad esempio aggiustare un elettrodomestico, creare un modello 3D di un oggetto oppure progettare una soluzione sistemica.

2 Dove Mountain CSTEM K-8 Arizona

Integra nei suoi programmi didattici computer, scienze, tecnologia e ingegneria, per un apprendimento esperienziale e orientato sin da subito allo sviluppo di competenze come il problem-solving e il critical thinking.

4 H-Farm School Treviso

Consente agli studenti di entrare in contatto diretto con professionisti, imprenditori e altre figure dal mondo del lavoro. Prevede una didattica per competenze, con corsi di coding e ingegneria (Adaptive Learning).

3 Brightworks School San Francisco

Prevede una didattica interamente basata sull'esperienza diretta con i fenomeni quotidiani: gli studenti imparano, attraverso l'approccio del Project-based learning, a sperimentare, costruire oggetti, suonare.

5 Steve Jobs School Amsterdam

Fondata dalla Education for a New Era Foundation, la scuola rifiuta i metodi di insegnamento tradizionali e i libri: ogni studente ha piena libertà nella scelta del piano di studi. Le lezioni frontali sono sostituite da lavori di gruppo.

1.5 Le skills del 21esimo secolo

Skill shift: le richieste del mercato

Secondo uno studio condotto dal McKinsey Global Institute nel 2018, "Skill shift: Automation and the future of the workforce", entro il 2030 il mondo del lavoro richiederà il 40% in più di creatività, il 30% in più di empatia e il 24% in più di flessibilità (McKinsey, 2018). Questo significa che i giovani di oggi, per essere adeguatamente preparati all'economia di domani, dovranno approfondire le proprie conoscenze e acquisire nuove competenze.

Si stima infatti che, nei prossimi 10-15 anni, l'Intelligenza Artificiale (AI) prenderà piede nel mondo del lavoro e che le interazioni uomo-macchina aumenteranno in maniera significativa (Daugherty e Wilson, 2018). Oltre alle competenze digitali però, i futuri cittadini dovranno sviluppare abilità come pensiero critico, capacità decisionale, elaborazione e sistematizzazione di informazioni complesse.

21st Century Skills

Queste competenze, definite come "trasversali" e identificate dall'ente Partnership for 21st Century Skills (organizzazione no-profit americana che opera nell'ambito dell'innovazione dei sistemi scolastici), sono suddivise in tre macro-aree:

- **Learning skills:** pensiero critico, comunicazione, collaborazione e creatività
- **Life skills:** flessibilità, iniziativa, competenze sociali, produttività, leadership
- **Literacy skills:** competenza tecnologica, competenza informativa, alfabetizzazione mediatica

Skill mismatch

Nell'era della globalizzazione e delle grandi trasformazioni socio-economiche, sapersi adattare al cambiamento è di fondamentale importanza. In questo scenario infatti, emerge in modo sempre più prepotente il fenomeno dello "Skill Mismatch", ovvero il divario che intercorre tra le competenze richieste dal mondo del lavoro e quelle effettivamente disponibili tra i futuri lavoratori (La Stampa, 2020).

Secondo la Boston Consulting Group, una nota società di consulenza americana, entro il 2022 il 27% delle offerte di lavoro sarà rivolto a figure professionali che ancora non esistono (Boston Consulting Group, 2020). L'economia del futuro richiede un approccio uomo-centrico: bisogna aiutare le nuove generazioni ad acquisire nuove competenze, ad ascoltare le proprie inclinazioni, a superare l'idea di standardizzazione e ad andare incontro ad una personalizzazione sempre maggiore dei modelli educativi. Occorre dunque offrire ad ogni singolo individuo, in relazione alle sue necessità, un "set di skills da aggiornare costantemente sulla base delle scelte e delle richieste del mercato" (La Stampa, 2020).

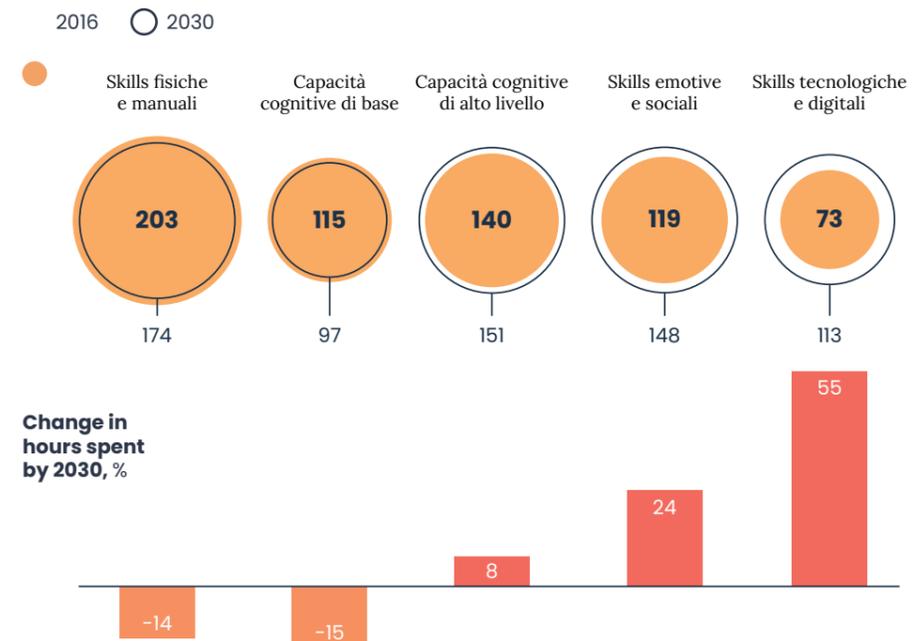
Entro il 2030, il mondo del lavoro richiederà:

40% in più di creatività

30% in più di empatia

24% in più di flessibilità

Total hours worked in Europe and USA, 2016 vs 2030 estimate, billion



L'intelligenza artificiale renderà più veloce lo shift di skills richieste dal mercato

Fonte: McKinsey Global Company, 2018

1.6 Le 8 competenze chiave europee

Didattica per competenze

Sulla scia del dibattito degli ultimi decenni sulla “seconda rivoluzione educativa”, nel 2006 il Consiglio Europeo e il Parlamento Europeo hanno introdotto per la prima volta il concetto di didattica per competenze nella Raccomandazione intitolata “Quadro comune europeo alle competenze chiave per l'apprendimento permanente”, approvata il 22 maggio 2018. All'interno del documento, sono contenute le 8 competenze chiave di cittadinanza, considerate da allora i principi fondamentali da seguire per la creazione della scuola del futuro (L'Orientamento, 2021):

8 competenze chiave europee

- Comunicazione nella madrelingua
- Comunicazione nelle lingue straniere
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- Competenza digitale
- Imparare a imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale

Si tratta dunque di “quelle competenze di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, l'occupabilità, l'inclusione sociale, uno stile di vita sostenibile, una vita fruttuosa in società pacifiche, una gestione della vita attenta alla salute e la cittadinanza attiva. Esse si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, dalla prima infanzia a tutta la vita adulta, mediante l'apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti, compresi la famiglia, la scuola, il luogo di lavoro, il vicinato e altre comunità” (Raccomandazione del Parlamento Europeo, 2018).

In linea con queste competenze, la scuola del 21esimo secolo dovrebbe trasformarsi da luogo di didattica trasmissiva a spazio di apprendimento generativo (Stato Quotidiano, 2020), dove sperimentare abilità e competenze. Bisognerebbe inoltre connettere la conoscenza alla vita reale, consentendo allo studente di trasformarsi in un attore attivo nel suo stesso processo di crescita e formazione.

La scuola deve trasformarsi da luogo di didattica trasmissiva

a spazio di apprendimento generativo, dove sperimentare abilità e competenze.

Stato Quotidiano, 2020

1.7 Obiettivo della tesi: progettare esperienze educative di valore

Domande progettuali

Lo scenario delineato fino ad ora mostra quanto la “seconda rivoluzione educativa” sia un fenomeno di massima priorità. Se appare chiaro che gli attuali modelli educativi non sono più adatti al mondo in rapida trasformazione in cui viviamo, con quali metodi didattici possono essere sostituiti? Se risulta necessario creare un dialogo più strutturato tra tutti gli attori del sistema scolastico, con quali strumenti è possibile costruirlo? Se occorre concentrare attenzione e sforzi nell’individuazione dei bisogni e delle necessità di ogni singolo studente, quali mezzi bisogna adottare per ottenere una valutazione adeguata?

Esperienze educative di valore

La tesi si propone di rispondere a queste e altre domande, con l’obiettivo di progettare un’esperienza educativa di valore non solo per gli studenti del futuro, ma anche per l’intera comunità scolastica: l’educazione è, infatti, un “fatto collettivo”, ed è responsabilità di tutti fornire alle generazioni presenti gli strumenti necessari per poter affrontare al meglio le sfide di crescente complessità proposte dalla società del 21esimo secolo.

**L’educazione è un fatto
collettivo: bisogna fornire
alle generazioni future gli
strumenti per affrontare un
mondo in continua evoluzione**

In tutto il mondo ci sono

787 milioni

di bambini tra i 6 e gli 11 anni

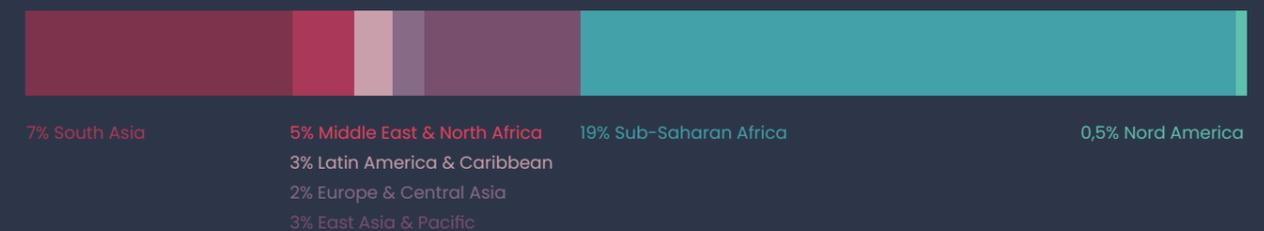


di questi bambini,

58.4 milioni

non frequentano la scuola primaria

Da dove provengono questi 58.4 milioni di bambini?



Fonte: Unesco, 2019

OBIETTIVO DELLA TESI

Progettare esperienze educative di valore per gli studenti del futuro

→ In sintesi

- L'educazione è un **“fatto collettivo”**: non è solo un compito della scuola intesa come istituzione, né dei genitori. Occorre creare una **rete di connessioni**, che coinvolga tutti gli attori chiave del sistema scolastico: genitori, insegnanti, bambini, personale scolastico, esperti del settore educativo
- Il bambino deve assumere un **ruolo centrale nel processo educativo**: bisogna abbandonare l'idea secondo la quale gli studenti sono “ricettori passivi” di conoscenze e andare verso una didattica che tenga conto delle **necessità di ogni singolo individuo**, delle sue inclinazioni, delle sue aspirazioni
- La didattica trasmissiva non risulta essere più adatta per il mondo in cui viviamo oggi: bisogna tenere in considerazione il contesto sociale, economico, politico attuale e di conseguenza **adattarsi alle nuove competenze richieste** dalla società
- Le **attività di gruppo**, la didattica esperienziale, l'attenzione alle emozioni e lo **“smart learning”** (personalizzazione dei percorsi educativi) sono alla base della scuola innovativa del futuro



Capitolo 2

Service design ed
educazione

2.1 Service design: overview sull'approccio

Cos'è il service design

Secondo Stefan Moritz, esperto di customer experience e collaborazione multidisciplinare, il Service Design è uno strumento che "aiuta ad innovare o migliorare servizi esistenti per renderli più utili, usabili e desiderabili per gli utenti. È un approccio olistico, multidisciplinare e integrato." (Stefan Moritz, 2008).

Nella versione proposta da Marc Stickdorn in "This is Service Design Doing" (2018), il service design viene presentato come un approccio progettuale che combina metodi e strumenti provenienti da varie discipline e diversi ambiti del sapere: dal marketing al disegno industriale, dalle scienze sociali al mondo dell'economia. Si tratta di un approccio in costante evoluzione, così come dimostra l'assenza, ad oggi, di una definizione univoca; grazie alla vasta gamma di strumenti proposti, può essere impiegato nella risoluzione di problemi complessi e applicato in diversi contesti, come ad esempio l'ambito medico, la pubblica amministrazione, l'educazione e molto altro ancora.

I sei principi fondamentali

Il Service Design si basa su 6 principi fondamentali (Marc Stickdorn et al., 2018):

- È un **approccio human-centred**, in quanto considera l'esperienza di tutti gli attori che usufruiscono del servizio;
- È basato sulla **collaborazione**, dal momento in cui stakeholders appartenenti a settori diversi vengono chiamati a lavorare insieme nel processo di progettazione;
- È un **processo iterativo**, data la sua natura sperimentale;
- Prevede **sequenzialità delle fasi**, che devono essere adeguatamente visualizzate e comprese da tutti i partecipanti del processo di progettazione;
- È **reale**, dal momento in cui richiede un'analisi attenta e dettagliata di necessità provenienti dal mondo reale e la creazione di artefatti fisici o digitali come evidenze del servizio stesso;
- È un **approccio olistico**, ovvero in grado di mettere in connessione tutti gli stakeholders coinvolti nel processo di progettazione e di fornire loro soluzioni per rispondere alle diverse esigenze.

Roberta Tassi, service designer del Team per la Trasformazione Digitale del governo italiano e docente al Politecnico di Milano, evidenzia l'importanza della creazione di connessioni per la buona riuscita di un servizio: "il service design è la progettazione di servizi che funzionano, ma per far funzionare i servizi bisogna progettare le relazioni: tra le

persone che li usano e quelle che li offrono, tra chi li gestisce dietro le quinte e gli eventuali fornitori esterni, tra gli utilizzatori stessi. Le relazioni devono garantire un'esperienza di qualità a tutte le parti coinvolte" (Design At Large, 2020). Il service designer è dunque un mediatore di saperi e conoscenze, un ponte tra utenti e stakeholders, una figura chiave che consente di ottenere una visione d'insieme di problemi complessi e di individuare soluzioni interconnesse per risolverli.

Nel libro "A tiny history of Service Design" (2018), Daniele Catalanotto - esperto in progettazione di servizi e user experience - traccia le tappe della storia del Service Design dall'antichità fino ai giorni nostri. Seppur in forma diversa da quella a cui ci riferiamo noi oggi, il service design affonda infatti le sue radici nell'antica Grecia: Platone fu il primo ad introdurre il concetto di co-creazione, e l'avvento della democrazia può essere considerato come il primo passo verso una nuova società basata sulla collaborazione e sul dialogo "del popolo" (Zwass, 2010).

Un altro contributo fondamentale alla nascita del service design risale al 18esimo secolo, quando Johann Friedrich Schöpperlin conia il termine "etnografia" riferendosi allo studio dei popoli e delle diverse culture: si gettano così le basi per quella che oggi conosciamo come "analisi qualitativa" (Gobo e Marciniak, 2011), che punta a ricercare le cause che motivano e determinano il comportamento delle persone nella loro quotidianità.

Ma è solo dalla seconda metà del 19esimo secolo in poi che si arriva ad una definizione più chiara del service design come approccio progettuale: l'avvento della psicologia cognitiva di Ulric Neisser (1967), la nascita dei principi del design thinking (1970), l'introduzione dell'antropologia nella disciplina del design ad opera di Victor Papanek ("Design for the real world", 1971), la definizione dei "wicked problems" per mano di Horst Rittel e Melvin M. Webber (1972) sono tutti eventi che hanno sancito la nascita del termine "service design", coniato ufficialmente nel 1982 da Lynn Shostack (Shostack, 1982).

Dopo circa un decennio dalla sua prima teorizzazione, il service design viene introdotto all'interno delle università come disciplina da insegnare: Michael Erlhoff, professore della Köln International School of Design, è il primo a parlare di "educazione al service design e creazione di un network per chi si occupa di questa disciplina" (1991). Ed è così che viene stilata una "carta dei principi del service design", contenente informazioni riguardo le potenzialità di questo nuovo approccio, che:

- Consente di visualizzare ed esprimere ciò che le altre persone non possono vedere, definendo **soluzioni che non esistono ancora**;

Creazione di connessioni tra gli attori

Storia del Service Design, dalle origini ad oggi

Service Design come disciplina nelle università

→ Permette di **osservare e interpretare bisogni** e comportamenti delle persone e trasformarli in possibili servizi futuri;

→ Consente di esprimere e valutare, in termini di “esperienze”, **la qualità del design**.

Gli anni '90 del 20esimo secolo hanno segnato una svolta decisiva nella storia del service design: vengono man mano definiti tutti gli strumenti e i metodi di questo approccio progettuale, dalle “personas” (Angus Jenkinson, 1994) alle “customer journey maps” (IDEO, 1999). Si arriva infine ai primi manuali e toolkit per diffondere le buone pratiche del service design e i suoi strumenti, come ad esempio il toolbox online “Service design tools” di Roberta Tassi (2008), il libro “Change by design” di Tim Brown (2009), il best-seller “This is service design thinking” di Marc Stickdorn e Jakob Schneider (2010) e il toolkit “IBM Design Thinking Toolkit” di IBM (2016).

Oggi il service design gioca un ruolo fondamentale nella definizione di nuovi equilibri e nell'identificazione di nuove soluzioni: come sottolinea Roberta Tassi, “la crescita esponenziale degli ultimi decenni e gli avanzamenti tecnologici aprono grandi possibilità in termini di creazione di nuovi servizi o miglioramento di servizi esistenti. Il service designer è chiamato ad una sempre maggiore consapevolezza, basata sulla comprensione dei comportamenti umani (e non) e delle dinamiche che caratterizzano i sistemi nella loro interezza, con l'obiettivo di contribuire allo sviluppo di nuovi modelli di servizio e di business” (Roberta Tassi, 2020). Il service designer ha dunque il compito di ascoltare le persone, analizzare i loro comportamenti, raccogliere insights, rendere tangibili soluzioni intangibili e facilitare la comunicazione tra gruppi di stakeholders appartenenti ad ambiti e settori diversi, utilizzando un linguaggio semplice e comprensibile a tutti.

Il Service Design è uno strumento che **aiuta ad** **innovare servizi**

per renderli più utili,
usabili e desiderabili per
gli utenti. È un approccio
multidisciplinare ed integrato

Marc Stickdorn et al., 2018



RUOLO DEL SERVICE DESIGNER

**Osservare, analizzare
ed interpretare**

bisogni e necessità
degli utenti.

2.2 Metodi e strumenti del service design

Product-Service System

Fino a pochi anni fa, i modelli economici prevedevano una distinzione netta tra beni e servizi: i beni erano considerati come tangibili, mentre al contrario i servizi venivano percepiti come scambi istantanei e intangibili (come ad esempio un trattamento medico o un servizio bancario). Oggi questa chiara distinzione non esiste più: la nuova direzione è quella del “Product-Service System”, che consiste nel proporre migliori esperienze di utilizzo agli utenti, efficaci e di valore (Meroni e Sangiorgi, 2016).

Il Service Design, inteso come set di strumenti e metodi e come linguaggio cross-disciplinare, affronta questo cambio di paradigma con un processo articolato in 4 fasi (Marc Stickdorn et al., 2018):

Le 4 fasi del Service Design

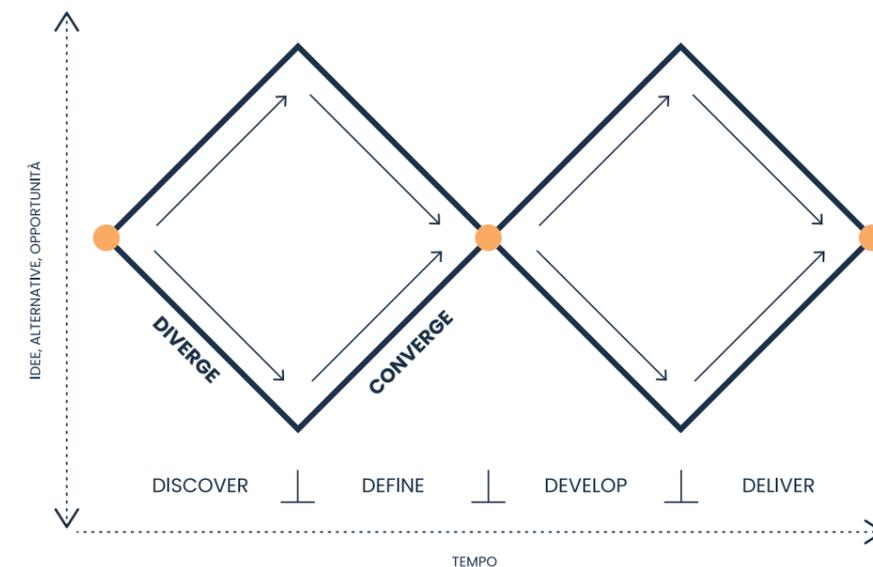
- Ricerca, che consiste nell'indagare e analizzare in profondità i comportamenti e i bisogni delle persone. Gli strumenti impiegati in questa fase aiutano il team di design ad empatizzare con gli utenti per i quali si sta progettando una soluzione; in questo modo è possibile mantenere una prospettiva utente-centrica, generare nuove conoscenze ed estrarre key insights;
- Ideazione, ovvero produzione di idee e opportunità, da filtrare successivamente secondo un processo di “decision-making”. In questo modo, le idee possono essere considerate come il punto di partenza di un processo evolutivo più ampio, sistemico, che prevede una continua ricombinazione e trasformazione delle stesse idee;
- Prototipazione, che consiste nell'esplorazione e nella validazione di una soluzione progettuale. Questo step aiuta il team di design a costruire potenziali soluzioni e valutare quale tra queste può concretamente funzionare se applicata alla realtà in cui vive l'utente per il quale si sta progettando;
- Implementazione, ovvero la realizzazione vera e propria del servizio progettato. In questa fase possono essere coinvolti sviluppatori e informatici per app e software, ingegneri e product designer per la produzione di oggetti fisici, architetti per la costruzione di edifici e molto altro ancora.

Questo pattern di creazione di conoscenza e riduzione delle idee può essere sintetizzato con l'espressione “divergent and convergent thinking and doing” (Marc Stickdorn et al., 2018). I termini “pensiero divergente” e “pensiero convergente” sono stati conati per la prima volta dallo psicologo Joy Paul Guilford nel 1956 (Guilford, 1956) e sono stati introdotti nell'ambito del design da Paul Laseau nel 2000 (Laseau, 2000). In sostanza, con pensiero divergente si intende quella fase di progettazione in cui il team di design allarga il punto di vista e si amplifica il numero di informazioni, dati, idee, opzioni, scenari e soluzioni a

disposizione; al contrario il pensiero convergente consiste nel selezionare le opportunità più promettenti e prendere decisioni progettuali. Nel loro insieme, pensiero convergente e pensiero divergente costituiscono la forma di un diamante, che prima si allarga e poi si restringe: ed è così che nasce il concetto di “Double Diamond” (British Design Council, 2005), le cui 4 fasi (discover, define, develop, deliver) coincidono con i 4 step progettuali del service design.

Double Diamond Approach

The Double Diamond approach



Fonte: This is Service Design Doing, 2018

Il processo di Service Design

This is Service Design Doing, 2018

Ogni fase del processo di Service Design prevede un ampio ventaglio di metodi e strumenti: per ottenere risultati di ricerca quanto più reali e attendibili possibile, si ricorre alla triangolazione dei metodi.

Si tratta di una tecnica che consiste nell'utilizzare più metodi di indagine e confrontare i risultati ottenuti per verificarne la veridicità: in questo modo è possibile arricchire le informazioni ottenute in fase di ricerca.

La triangolazione dei metodi è spesso combinata con la triangolazione dei dati: questa tecnica prevede che il ricercatore rilevi dati relativi ad uno stesso fenomeno da analizzare in tempi, contesti e situazioni differenti.



1 Ricerca
Analisi dei comportamenti e dei bisogni delle persone

2 Ideazione
Produzione di idee e opportunità



3 Prototipazione
Esplorazione e nella validazione di una soluzione progettuale

4 Implementazione
Esplorazione e nella validazione di una soluzione progettuale

METODI

- Preparatory research
- Secondary research
- Frame the research question
- Online surveys
- User interviews
- Interviews with experts
- Affinity mapping
- User personas
- User journey
- Case study analysis

- Data visualization
- Key insights
- How might we
- Hypothesis generation
- Service blueprint
- Content inventory

- Service safari
- Experience prototypes
- User scenarios
- User flows
- Sitemap
- Wireframe

- Stakeholder map
- Business model canvas
- Value proposition canvas
- Success metrics
- Service roadmap

Occorre un cambiamento di paradigma

bisogna adottare nuovi approcci didattici in grado di aiutare i bambini a sviluppare skills come il pensiero critico, la capacità di problem solving

Araya et al., 2003

2.3 Service design ed educazione: case studies

La crescente competizione globale, l'affermarsi di un'economia sempre più dinamica e di ambienti di lavoro in continuo cambiamento sono solo alcuni dei fattori che rendono necessari e urgenti miglioramenti nel settore dell'educazione: l'obiettivo è quello di progettare esperienze educative di valore per rendere gli individui di oggi più preparati ad affrontare un mondo che appare sempre più tecnologico e globalizzato.

L'incertezza del futuro che si prospetta per gli studenti di oggi rende necessario un cambiamento di paradigma: occorre abbandonare i modelli educativi tradizionali che prevedono il trasferimento di conoscenze esistenti agli studenti e abbracciare nuovi approcci didattici in grado di aiutare i bambini a sviluppare skills come la flessibilità al cambiamento, il pensiero critico, la capacità di problem solving (Araya et al., 2003). In altre parole, "dobbiamo non soltanto preparare gli studenti di oggi a navigare in un mondo complesso e incerto, ma dobbiamo anche riprogettare la nuova realtà a cui stiamo andando incontro" (Diefenthaler et al., 2017).

Sviluppare nuovi modelli scolastici richiede un approccio utente-centrico, in grado di coinvolgere non solo gli studenti, ma anche i genitori, gli educatori, gli insegnanti, i policy-makers e le amministrazioni nei cambiamenti attualmente in corso (IDEO, 2012). Occorre tenere in considerazione le esigenze di tutti gli attori dell'ecosistema educativo e trovare soluzioni innovative sfruttando la collaborazione. In questo scenario, l'approccio proposto dal Service Design appare risolutivo: data la sua natura olistica e integrata, il Service Design mette a disposizione una vasta gamma di strumenti per creare connessioni, relazioni e identificare soluzioni innovative adatte a rispondere alle esigenze di tutti gli attori coinvolti nel processo di rinnovamento dei modelli educativi.

Nell'ultimo decennio, sempre più scuole e programmi didattici hanno inserito i metodi e gli strumenti del Service Design e del Design Thinking nel contesto scolastico, come dimostra la mappatura realizzata nel 2013 da IDEO in collaborazione con la Stanford d.school (Design Thinking in Schools map, 2013). L'applicazione dei principi del Service Design al contesto educativo ha portato alla realizzazione di numerosi prodotti - fisici e/o digitali -, esperienze e programmi didattici, come ad esempio:

Cambiamento di paradigma

Service Design e Design Thinking applicati all'educazione

Service design applicato all'educazione

→ Design Thinking for Educators Toolkit

Design Thinking for Educators Toolkit è uno strumento sviluppato nel 2011 da IDEO in collaborazione con la Riverdale Country School di New York. L'obiettivo del toolkit è fornire agli insegnanti delle scuole primarie e secondarie le indicazioni necessarie per applicare il design thinking al contesto scolastico. Gli strumenti e i worksheets proposti possono essere applicati ad una vasta gamma di sfide: dalla riprogettazione dei programmi di apprendimento alla creazione di nuovi spazi scolastici, dalla definizione di nuovi obiettivi educativi alla definizione di un dialogo tra tutti gli attori del mondo scolastico.

→ K12 Lab Network

Il K12 Lab è un progetto della Stanford University d.school (Palo Alto, California), nato nel 2007 con l'obiettivo di diffondere i principi del design thinking nel contesto scolastico. Oltre a sperimentare nuovi modelli educativi, il laboratorio propone workshop, eventi e materiali destinati a studenti e insegnanti delle scuole primarie a livello internazionale. Le sfide affrontate dal laboratorio riguardano, ad esempio, l'introduzione di dispositivi tecnologici nei contesti di apprendimento, la progettazione di esperienze educative laboratoriali, la creazione di dinamiche di gruppo equilibrate.

→ Fiera Didacta Italia

Fiera Didacta Italia è una manifestazione, coordinata da INDIRE, in cui insegnanti, educatori ed esperti si confrontano e condividono diversi punti di vista sul futuro della scuola. Le attività e gli eventi proposti dalla Fiera prevedono il coinvolgimento di studenti della scuola primaria e l'applicazione dei principi del Design Thinking per la creazione di progetti fisici, virtuali o concettuali. Durante lo svolgimento di queste attività, gli studenti sono chiamati a lavorare in gruppi e prendere insieme decisioni progettuali; gli insegnanti assumono invece il ruolo di facilitatori e osservano dall'alto l'intero percorso di apprendimento.



SERVICE DESIGN

Approccio utente- centrico

che prevede la
progettazione di relazioni
e connessioni di valore
tra diversi attori

→ In sintesi

- Il Service Design è un **approccio human-centred**, collaborativo, iterativo, sequenziale, reale e olistico. Prevede la progettazione di **relazioni e connessioni**, che devono garantire un'esperienza di qualità a tutti gli attori coinvolti
- Il Service Designer è un **mediatore di saperi e conoscenze**, un ponte tra utenti e stakeholders, una figura chiave che consente di ottenere una visione d'insieme di problemi complessi e di individuare **soluzioni interconnesse** per risolverli
- Il processo di Service Design si articola in 4 fasi principali: ricerca, ideazione, prototipazione, implementazione. Questo pattern di creazione di conoscenza e riduzione delle idee può essere sintetizzato con l'espressione "**divergent and convergent thinking and doing**" (Double Diamond Approach)
- Nell'ultimo decennio, sempre più scuole e programmi didattici hanno inserito i metodi e gli strumenti del **Service Design e del Design Thinking nel contesto scolastico**: sviluppare nuovi modelli educativi richiede infatti un **approccio olistico**, integrato e utente-centrico



Capitolo 3

**La scuola primaria
in Italia: inquadramento**

3.1 Ripensare la scuola primaria

La scuola primaria fatica ad adattarsi ai cambiamenti

Secondo una ricerca condotta da Kearney, una multinazionale statunitense che si occupa di consulenza strategica, i sistemi educativi attuali - in particolare il modello della scuola primaria - non sono riusciti, ad oggi, a tenere il passo con i cambiamenti rapidi e incontrollati che hanno investito il mondo negli ultimi 25 anni (Kearney, 2020). A scuola infatti si opta ancora oggi per una didattica trasmissiva e vengono usati metodi pedagogici che non tengono in considerazione l'evoluzione dei bisogni e delle necessità degli studenti: l'istruzione risulta dunque essere uno dei pochi settori che fatica a mettere in pratica cambiamenti significativi.

Molte scuole primarie hanno provato, nel corso degli anni, ad adattare i loro programmi educativi, aggiungendo ad esempio attività per lo sviluppo delle skills del 21esimo secolo (vedi paragrafo 1.5), come la capacità digitale o imprenditoriale. Altre ancora hanno provato ad introdurre la tecnologia nelle classi, promuovendo l'e-learning e l'utilizzo di piattaforme educative. Tuttavia si tratta ancora di piccoli cambiamenti, che non sono in grado di operare una radicale trasformazione delle istituzioni scolastiche.

Assenza di un piano strutturato di rinnovamento della scuola

L'assenza di un piano strutturato di rinnovamento delle istituzioni scolastiche è responsabile di una serie di conseguenze a livello socio-economico: secondo il report "Rethinking Education" elaborato dalla Commissione Europea nel 2012 (European Commission, 2012), in Europa circa 73 milioni di persone hanno un basso livello di istruzione, e circa il 20% dei ragazzi intorno ai 15 anni di età riporta insufficienti capacità di lettura. Inoltre, secondo l'International Labour Organization, i giovani fanno 3 volte più fatica a trovare un'occupazione rispetto agli adulti. Esiste, in più, una chiara correlazione tra i livelli di istruzione dei giovani e la loro provenienza socio-economica: gli studenti provenienti da famiglie con un basso reddito presentano un rischio 5 volte maggiore di abbandonare gli studi rispetto ai propri pari provenienti da famiglie ad alto reddito.

Perché è importante ripensare la scuola primaria?

Questi dati dimostrano come l'accesso ad un'istruzione di valore sin dalla più piccola età possa effettivamente consentire la messa in atto di un cambiamento significativo per l'intero sistema educativo: una solida educazione sin dalla scuola primaria può, infatti, consentire lo sviluppo di nuove capacità e l'acquisizione di nuove competenze, utili per affrontare in modo adeguato le sfide del 21esimo secolo. Secondo Daniel Pink, autore di "A Whole New Mind: Why Right-Brainers Will Rule the Future", stiamo andando nella direzione di un'era "concettuale", in cui creatività, innovazione e skills progettuali assumono un valore sempre più importante (Pink, 2006).

Occorre dunque ripensare i modelli educativi partendo dal basso, intervenendo sulla scuola primaria e riprogettando non solo i programmi didattici, ma anche i sistemi di valutazione, le relazioni tra attori, gli strumenti teorici e pratici. I primi anni di vita di un individuo

rappresentano una tappa cruciale nel suo processo evolutivo: si sviluppano infatti le funzioni cognitive, la socialità e l'emozione, la salute fisica e mentale; si sviluppa il senso di autonomia, il linguaggio e la capacità di relazionarsi con gli altri (Schaffer, 2005). Garantire agli studenti l'accesso a sistemi educativi di valore sin dalla scuola primaria può dunque contribuire in maniera significativa ad uno sviluppo migliore, in grado di tenere conto delle reali esigenze di ogni singolo individuo e fornire strumenti adeguati per affrontare il futuro.

Ripensare i modelli educativi dal basso

Secondo il report "Rethinking Education", in Europa

73 milioni di persone hanno un basso livello di istruzione

Inoltre, secondo l'OECD, risulta che



UNO STUDENTE SU CINQUE

HA COMPETENZE INSUFFICIENTI IN LETTURA, MATEMATICA E SCIENZE

Fonte: OECD Programme for International Student Assessment (PISA), 2018

In Europa si registra il

10,2%

di abbandono scolastico tra i giovani nella fascia 18-24 anni

Abbandono scolastico, 2020

■ 2020 — EU Level Target 2030



I Paesi con il numero più alto di abbandoni scolastici sono Spagna (17,3%), Malta (16,7%) e Romania (15,3%); seguono Bulgaria (13,9%), **Italia (13,5%)**, Ungheria (11,8%), Portogallo (10,6%) e Germania (10,3).

Le ragioni principali dell'abbandono sono:

- Problemi personali e familiari, situazione socio-economica fragile
- Difficoltà di apprendimento
- Impostazione del sistema educativo obsoleta
- Esperienze educative poco strutturate sin dalla prima infanzia

Fonte: Eurostat, 2020

3.2 Sistemi scolastici a confronto: dove si colloca l'Italia?

Secondo il rapporto annuale "Education at a glance" (2021) redatto dall'OCSE, l'Organizzazione per la Cooperazione e lo Sviluppo Economico, in Italia solo il 4,1% di spesa sul PIL è destinato all'istruzione, un dato che colloca la nazione tra i 10 Paesi europei che spendono meno per la scuola (nel 2017, le risorse destinate alle scuole primarie ammontavano soltanto al 2% della spesa pubblica complessiva). Inoltre, l'Italia è il quarto paese in Europa per abbandono scolastico, un fenomeno dovuto a diversi fattori come ad esempio la preparazione degli insegnanti, la situazione socio-economica e culturale della famiglia di origine o la predisposizione allo studio.

L'alto tasso di abbandono scolastico ha come diretta conseguenza l'aumento dei NEET (giovani che non studiano e non lavorano), che in Italia sono passati dal 24,2% nel 2019 al 25,5% nel 2020 (Openpolis, 2020). Inoltre, il Paese presenta il più alto tasso di disoccupazione di tutta Europa (37,8%). L'abbandono scolastico e la scarsa qualità dell'istruzione pubblica sono soltanto due dei numerosi problemi che investono le istituzioni scolastiche in Italia: prima della crisi Covid, solo il 46,6% dei docenti consentiva sempre o frequentemente agli studenti l'utilizzo di dispositivi tecnologici per svolgere i compiti; in più, solo il 36% degli insegnanti si sente ad oggi preparato all'utilizzo di nuove tecnologie per l'insegnamento, a fronte di una media OCSE del 43%.

Oltre alla mancanza di finanziamenti e investimenti, la scuola italiana mostra dunque alti livelli di resistenza al cambiamento: solo il 73% degli insegnanti del Paese ritiene che la propria scuola si adatti facilmente e velocemente al cambiamento quando necessario, a fronte di una media OCSE dell'87,8%. Questo dato potrebbe essere legato in parte all'età media dei docenti italiani (49 anni circa), in parte alla loro formazione: il 75% degli insegnanti italiani dichiara infatti di non aver frequentato attività o corsi di formazione nella scuola in cui insegna attualmente, a dimostrazione dello scarso supporto ricevuto da parte del governo e delle istituzioni nello sviluppo delle capacità che servono per affrontare le nuove sfide di insegnamento (Osservatorio CPI, 2021).

Le differenze rispetto al resto d'Europa si registrano anche in termini di competenze: l'Italia si classifica terza in Europa per quantità di lavoratori con competenze inferiori rispetto alla mansione ricoperta e al settimo posto rispetto ai lavoratori con competenze superiori al ruolo ricoperto (Osservatorio CPI, 2021). Circa il 6% dei lavoratori italiani possiede competenze basse rispetto alle mansioni svolte, mentre il 21% è sotto qualificato: è una chiara evidenza dello "skill mismatch", fenomeno contemporaneo di disaccoppiamento tra domanda e offerta di lavoro sul mercato.

Come sottolineato dalla Commissione Europea, bisognerebbe puntare su forme di "apprendimento duale", in grado di combinare l'apprendimento teorico con l'acquisizione

La posizione dell'Italia rispetto al resto dell'Europa

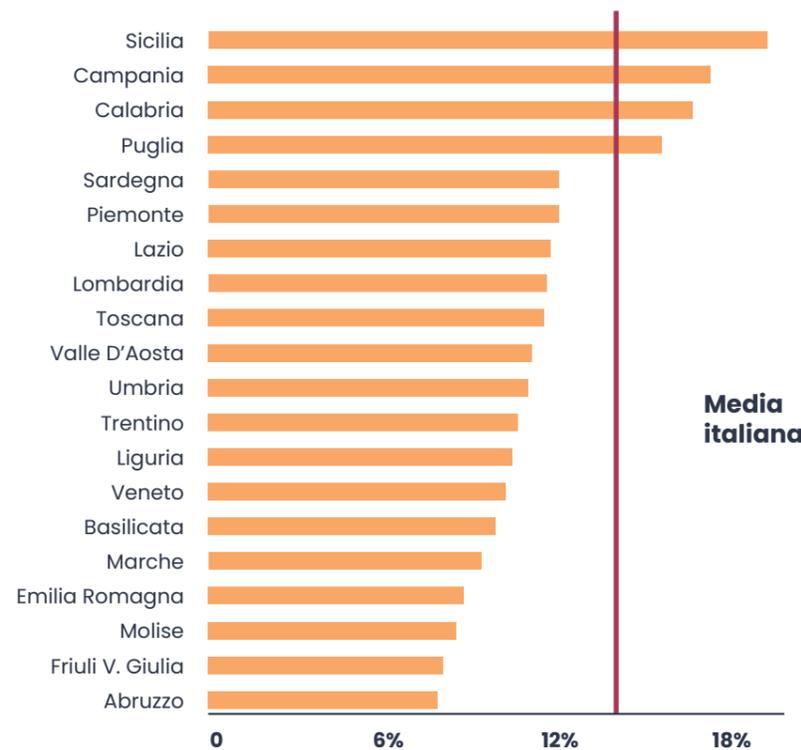
Abbandono scolastico e scarsa qualità dell'istruzione pubblica

Resistenza al cambiamento da parte degli insegnanti

Apprendimento duale

di competenze pratiche utili per il posto di lavoro. Per questo motivo serve investire nella scuola pubblica, soprattutto dai livelli di istruzione più bassi: per combattere i gravi fenomeni di esclusione sociale, per abbattere i livelli di disoccupazione, per minimizzare il divario tra competenze e richieste di mercato e per assicurare a tutti gli individui un'istruzione efficace e di valore.

In Italia, uno studente su dieci abbandona gli studi prematuramente



Fonte: Openpolis, 2020

L'Italia rischia di perdere

1 milione

di studenti nei prossimi 10 anni, passando da 9 a 8 milioni

Conseguimento del diploma, fascia 25-64 anni



Percentuale di NEET, giovani 18-24 anni che non lavorano



Spesa per l'istruzione, in percentuale al PIL



Età media degli insegnanti, valore di riferimento 50 anni



Fonte: OCSE, 2021

3.3 Il sistema scolastico italiano: la scuola primaria dalle origini a oggi

Nascita della scuola elementare italiana

La scuola elementare italiana nasce ufficialmente nel 1859, anno in cui Gabrio Casati - l'allora Ministro della Pubblica Istruzione del Regno di Sardegna - promulga la "Legge Casati", estesa successivamente al Piemonte, alla Lombardia e infine a tutto il Regno d'Italia. La legge stabiliva che i bambini dovevano "saper leggere, scrivere e far di conto" e sanciva l'obbligatorietà e la gratuità dell'istruzione (D'Amico, 2010). La scuola progettata da Casati era suddivisa in due bienni, di cui però solo il primo era effettivamente sovvenzionato dallo stato. La nuova istruzione pubblica, secondo Casati, aveva come obiettivo non soltanto l'unificazione del sistema scolastico nazionale, ma aveva anche lo scopo di formare le classi sociali medio-basse che in futuro avrebbero dovuto ricoprire ruoli di rilievo nella nuova organizzazione dello Stato unitario (occupandosi, ad esempio, di burocrazia, amministrazione etc.). Negli stessi anni, durante il governo Cavour, nasce il Ministero della Pubblica Istruzione (MPI), un dicastero del Governo italiano che aveva l'obiettivo di amministrare il sistema scolastico nazionale e verificare che l'obbligo scolastico fosse adeguatamente rispettato.

Legge Coppino, 1877

Il tentativo di favorire la piena scolarizzazione viene messo in pratica più di un decennio dopo con la "Legge Coppino" (1877): sviluppatasi in pieno clima positivista, la legge prevedeva programmi educativi incentrati sul metodo induttivo e sperimentale, con una svalutazione delle discipline religiose, passate in secondo piano poiché considerate dogmatiche. Grazie alla Legge Coppino fu inoltre portato l'obbligo d'istruzione minima a 3 anni, con un'estensione delle elementari per un totale di 5 anni: l'obiettivo era combattere l'analfabetismo che nel 1861 interessava il 74% dei cittadini italiani (Dal Passo, 2003).

Riforma Gentile, 1923

Un altro contributo significativo all'evoluzione del sistema scolastico italiano coincide con l'approvazione, nel 1923, della "Riforma Gentile", frutto del fervore neo-idealista del filosofo Giovanni Gentile (Dal Passo, 2003). La riforma prevedeva l'obbligo scolastico fino ai 14 anni di età, con un'ulteriore suddivisione della scuola elementare in due cicli (biennio e triennio). L'obiettivo era formare gli studenti valorizzando le loro competenze creative ed intellettive, educandoli sotto vari aspetti: venivano impartite loro lezioni di lingua, arte, religione. La scuola elementare con la riforma Gentile assunse una struttura più gerarchizzata, anche grazie agli interventi del pedagogo catanese Giuseppe Lombardo Radice e dei suoi "programmi di studio per le scuole elementari" (D'Amico, 2010).

Nasce l'Istituto INDIRE, 1925

Pochi anni dopo, nel 1925, nasce l'Istituto nazionale di documentazione innovazione e ricerca educativa (INDIRE), che ancora oggi accompagna il sistema scolastico italiano e la sua evoluzione investendo in formazione ed innovazione. Con l'avvento del fascismo, la scuola si trasforma di nuovo: vengono introdotti metodi educativi autoritari, basati sulla privazione delle libertà degli individui; Mussolini stesso afferma nel 1934 che "la scuola italiana in tutti i suoi gradi ed i suoi insegnamenti doveva ispirarsi alle ideologie fasciste".

Gli ultimi anni del 20esimo secolo vedono affermarsi della "Riforma dell'ordinamento della scuola elementare" del 1990, che punta a sostituire la figura del maestro unico con un corpo docenti più esteso, ad ampliare il monte orario settimanale per stimolare e meglio accompagnare la crescita degli studenti, e a rendere modulari gli apprendimenti.

Abolizione del maestro unico

Con la "Riforma Berlinguer" (1997) viene ulteriormente modificata la struttura scolastica con una suddivisione in due macro-cicli: primario per i bambini dai 6 ai 13 anni e secondario per i giovani dai 13 ai 18 anni (Vertecchi et al., 2001); viene inoltre fondato l'Istituto nazionale per la valutazione del sistema educativo di istruzione e di formazione (INVALSI) e pochi anni dopo (2005) vengono somministrate, a livello nazionale, le prime Prove INVALSI di Matematica e Italiano. Grazie alla Riforma Berlinguer, si avvia un importante processo di sempre maggiore inclusività sul piano studentesco: gli studenti portatori di handicap, dapprima inseriti in classi separate rispetto ai bambini normotipici, vengono da ora in poi integrati nelle varie classi senza alcuna distinzione (Dal Passo, 2003).

Riforma Berlinguer, 1997

Negli stessi anni, la "Riforma Bassanini" (1999) porta alla nascita del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR), nato dall'accorpamento del Ministero della pubblica istruzione e del Ministero dell'università e della ricerca.

Riforma Bassanini, 1999

Nel 2003 la "Riforma Moratti" porta invece ad un cambio di rotta decisivo, annullando quella promossa da Berlinguer: fu abolito l'esame di licenza elementare e fu introdotto il termine "scuola primaria" in sostituzione di "scuola elementare". Nel 2009 viene varata la "Riforma Gelmini", nota per la forte regressione promossa: furono infatti reintrodotte le valutazioni numeriche decimali e la figura del maestro unico (Dal Passo e Laurenti, 2017).

Riforma Moratti, 2003

Nel luglio 2015, su proposta del governo Renzi, viene approvato il decreto di riforma comunemente chiamato "Buona scuola", che aveva lo scopo di operare una riforma significativa dei contesti scolastici, ponendo più attenzione su studenti e docenti e considerandoli come i due protagonisti indiscussi del processo di insegnamento-apprendimento su cui si basa la nostra società (Dal Passo e Laurenti, 2017). La riforma introduce il PTOF (Piano triennale dell'offerta formativa), definito come "il documento fondamentale costitutivo dell'identità culturale e progettuale delle istituzioni scolastiche" e spinge nella direzione della personalizzazione dei percorsi scolastici da parte degli studenti a seconda delle proprie esigenze. Vengono introdotte, inoltre, le attività di "alternanza scuola-lavoro", per ridurre la dispersione scolastica e favorire un avvicinamento tra il mondo della scuola e quello del lavoro (Universo scuola, 2018).

La "Buona Scuola" di Renzi, 2015

La personalizzazione dei percorsi educativi e l'introduzione di una didattica sempre più per competenze sono i due capisaldi su cui, secondo Patrizio Bianchi - attuale Ministro

**Patrizio Bianchi e la
"scuola del futuro"**

della Pubblica Istruzione -, dovrebbe fondarsi la scuola del futuro, che deve avere il "saldo il principio della condivisione dei saperi: si studia insieme, si lavora insieme, si impara insieme". Inoltre, deve essere "una scuola in cui si sperimenta di più, si fa laboratorio e non solo di scienze [...], una scuola capace di uscire dalle quattro mura e di aprirsi al territorio" (Il Sole 24 Ore, 2021). La scuola del futuro nasce sulla base delle esperienze passate, delle riforme e delle innovazioni realizzate nel corso degli anni, della storia che ha segnato evoluzioni ed involuzioni: deve dunque configurarsi come "una finestra aperta sul mondo, capace di rendere attivo l'imparare vedendo, facendo e operando".

**La scuola del futuro deve avere saldo il
principio della **condivisione dei saperi**:
si studia insieme, si lavora insieme, si
impara insieme**

Timeline delle principali

Riforme

che hanno rivoluzionato la scuola pubblica italiana

→ Legge Casati, 1859

Stabiliva che i bambini dovevano "saper leggere, scrivere e far di conto" e sanciva l'obbligatorietà e la gratuità dell'istruzione.



→ Riforma Gentile, 1923

Prevedeva l'obbligo scolastico fino ai 14 anni di età, con un'ulteriore suddivisione della scuola elementare in due cicli (biennio e triennio).



→ Riforma Moratti, 2003

In contrapposizione alla Riforma Berlinguer, fu abolito l'esame di licenza elementare e fu introdotto il termine "scuola primaria".



→ La Buona Scuola, 2015

Aveva lo scopo di creare un legame più strutturato tra studente e insegnante e di introdurre attività di "alternanza scuola-lavoro".





PATRIZIO BIANCHI

**La scuola del futuro
deve configurarsi**

come una finestra
aperta sul mondo.

3.4 Il curricolo e gli obiettivi di apprendimento

Obiettivi della scuola primaria

La scuola primaria italiana è obbligatoria, dura 5 anni e fa parte, insieme con la scuola secondaria di I grado, del primo ciclo d'istruzione (MIUR, 2021). L'obiettivo della scuola primaria è impartire conoscenze agli studenti e aiutarli ad acquisire le abilità fondamentali per il raggiungimento del pieno sviluppo della persona, attraverso il potenziamento del senso dell'esperienza, la promozione dell'alfabetizzazione culturale di base, lo sviluppo del senso di cittadinanza.

Indicazioni Nazionali per il Curricolo

L'introduzione dell'autonomia scolastica con la Riforma Bassanini del 1999 (si veda paragrafo 3.3) e la definizione delle Indicazioni Nazionali per il Curricolo (2012) forniscono alle scuole la possibilità di organizzare in modo indipendente i programmi educativi: ogni istituzione scolastica ha infatti un proprio "Piano dell'Offerta Formativa" (POF), un documento che contiene gli obiettivi educativi nazionali e le scelte didattiche adottate. Si tratta dunque di un "testo aperto, che la comunità professionale è chiamata ad assumere e contestualizzare, elaborando specifiche scelte relative a contenuti, metodi, organizzazione e valutazione" (Paparella, 2009).

Tre aree disciplinari

Gli insegnamenti sono suddivisi in tre macro-aree disciplinari, che possono interagire tra loro:

→ **Area linguistico-artistica-espressiva**, che comprende l'insegnamento della lingua italiana, delle lingue comunitarie, di musica, arte-immagine, educazione fisica;

→ **Area storico-geografica**, che comprende gli studi sociali, la storia, la geografia, l'educazione civica con i principi fondamentali della Costituzione, l'approfondimento del patrimonio storico-culturale-artistico;

→ **Area matematico-scientifico-tecnologica**, che comprende la matematica, le scienze dell'uomo e della natura, la tecnologia (sia tradizionale che informativa).

È previsto, inoltre, lo studio della religione cattolica per due ore settimanali; gli studenti che non si avvalgono di questo insegnamento possono scegliere lo studio di una materia alternativa. Sono inoltre integrati lo studio della sostenibilità (secondo gli obiettivi enunciati dall'ONU nell'Agenda 2030) e l'educazione alla cittadinanza, per preparare gli studenti di oggi a diventare i cittadini di domani.

Valutazione per livelli, 2021

Dall'anno scolastico 2020/2021 è previsto un nuovo strumento di valutazione delle performance scolastiche degli studenti, basato sull'attribuzione di un giudizio descrittivo per livelli (in via di prima acquisizione, base, intermedio, avanzato) in sostituzione dei tradizionali voti numerici. A questi si affianca un giudizio sintetico sul comportamento e un

giudizio globale sugli avanzamenti in termini di sviluppo degli apprendimenti (Tecnica della scuola, 2021). Al termine del ciclo di 5 anni, gli studenti riceveranno una "Certificazione delle competenze" acquisite nel corso del quinquennio come strumento per favorire l'accesso alla scuola secondaria di I grado (MIUR, 2021).

L'obiettivo della scuola primaria è impartire conoscenze agli studenti e aiutarli ad acquisire le abilità fondamentali per il raggiungimento del pieno sviluppo della persona

3.5 Focus on: didattica a distanza ai tempi del Covid

Secondo una ricerca condotta dall'Unicef, si stima che a causa della Pandemia circa 130 milioni di studenti in 11 paesi del mondo abbiano perso più di tre quarti del loro apprendimento in presenza (UNICEF, 2021). L'Italia è uno dei paesi d'Europa in cui le scuole sono rimaste chiuse per più tempo: gli studenti italiani hanno perso 65 giorni di scuola regolare a causa delle misure di isolamento adottate per contrastare il COVID-19 (Corriere della Sera, 2021). Per far fronte a questa improvvisa situazione di emergenza, i Paesi di tutto il mondo hanno investito in soluzioni di didattica a distanza: in Italia, il Ministero dell'Istruzione ha stanziato 85 milioni di euro per la scuola a distanza, destinati a fornire dispositivi tecnologici (tablet e PC) a famiglie in difficoltà e all'acquisto di strumenti, piattaforme e corsi di formazione sul digitale per gli insegnanti (Mascheroni et al., 2021).

Conseguenze della DAD

Tuttavia, nonostante gli sforzi volti a minimizzare gli effetti negativi della didattica a distanza sugli studenti, sono stati registrati nei mesi di lockdown conseguenze significative su vari livelli: dal divario sociale agli impatti sulla sfera emotiva e psicologica dei bambini, dai ritardi negli apprendimenti ai rischi causati da una sovraesposizione alle tecnologie.

Secondo l'indagine sull'impatto della "didattica digitale integrata" sui processi di apprendimento e sul benessere psicofisico degli studenti, presentata a febbraio 2021 dal presidente del Consiglio nazionale dell'Ordine degli psicologi David Lazzari, tra le conseguenze della Pandemia si registra il 24% in più di stress e ansia, oltre ad una minore concentrazione e ad un aumento dei problemi psicologici nei più piccoli (Orizzonte Scuola, 2021). Nello specifico, come sostiene Lazzari, "la scuola a distanza produce ansia e depressione nelle bambine, rabbia e aggressività nei maschi".

Aumento nell'uso dei dispositivi tecnologici

Si evidenzia, inoltre, un drastico aumento dell'uso dei dispositivi tecnologici: si è passati da un'ora e mezzo al giorno per i bambini di 4 anni di età a 7 ore quotidiane (Orizzonte Scuola, 2021). Se da un lato, come sostiene la psicologa Chiara Casonato, i bambini delle scuole primarie sono "soggetti meno fragili di quanto crediamo e, se ben guidati, sapranno reagire", dall'altro lato è anche vero che l'avvento della Pandemia ha messo in luce malesseri e condizioni preesistenti: si sottolinea dunque la necessità di una maggiore attenzione, da parte delle istituzioni scolastiche, alla sfera emotiva e psicologica degli studenti (Open Online, 2021).

Aumento del divario sociale

La DAD è inoltre responsabile dell'aumento del divario sociale tra le famiglie più abbienti e gli studenti provenienti da contesti familiari più poveri, come dimostra lo studio pubblicato dall'ISTAT nel 2020: il 12,3% dei ragazzi tra 6 e 17 anni non aveva un computer o un tablet a casa per seguire le lezioni a distanza, e solo il 6,1% dei ragazzi vive in famiglie in cui, per ogni componente, era presente almeno un dispositivo (ISTAT, 2020).

Le videoconferenze e gli ambienti di apprendimento virtuale hanno sostituito, durante i mesi di lockdown, il contatto diretto tra gli studenti e gli insegnanti; questi ultimi, inoltre, non erano adeguatamente preparati ad utilizzare la tecnologia a fini didattici (OECD, 2020). In più, nonostante la maggior parte degli studenti si sia adattata facilmente alla didattica a distanza, tanti altri bambini hanno sviluppato un senso di solitudine e smarrimento, dal momento in cui sono venute meno esperienze come il confronto con il gruppo dei pari e il contatto fisico con altri bambini e insegnanti. Molti genitori si sono dovuti trasformare, durante la Pandemia, in insegnanti: quasi un terzo di loro ha affermato, però, di non aver avuto tempo e competenze sufficienti per poter sostenere le attività scolastiche dei propri figli (Mascheroni et al., 2021).

Effetti sulla sfera psicologica ed emotiva dei bambini

Ancora più difficile è stata la situazione per i bambini con disabilità: durante il primo lockdown anche i programmi di terapia personalizzati sono stati sospesi e, in generale, è stato fornito poco sostegno alle famiglie in difficoltà da parte delle scuole (Mashable Italia, 2021).

"Pandemia e DAD hanno amplificato nei bambini problemi psicologici ed emotivi già esistenti"

David Lazzari, 2021



A causa della Pandemia,

130 milioni

di studenti in 11 paesi del mondo hanno perso più di 3/4 del loro apprendimento in presenza

Nello specifico, gli studenti italiani hanno perso **65 giorni di scuola regolare** a causa delle misure di isolamento adottate per contrastare il Covid-19

Cambiamenti psicologici a seguito della DAD nei bambini tra i 6 e 10 anni, 2021

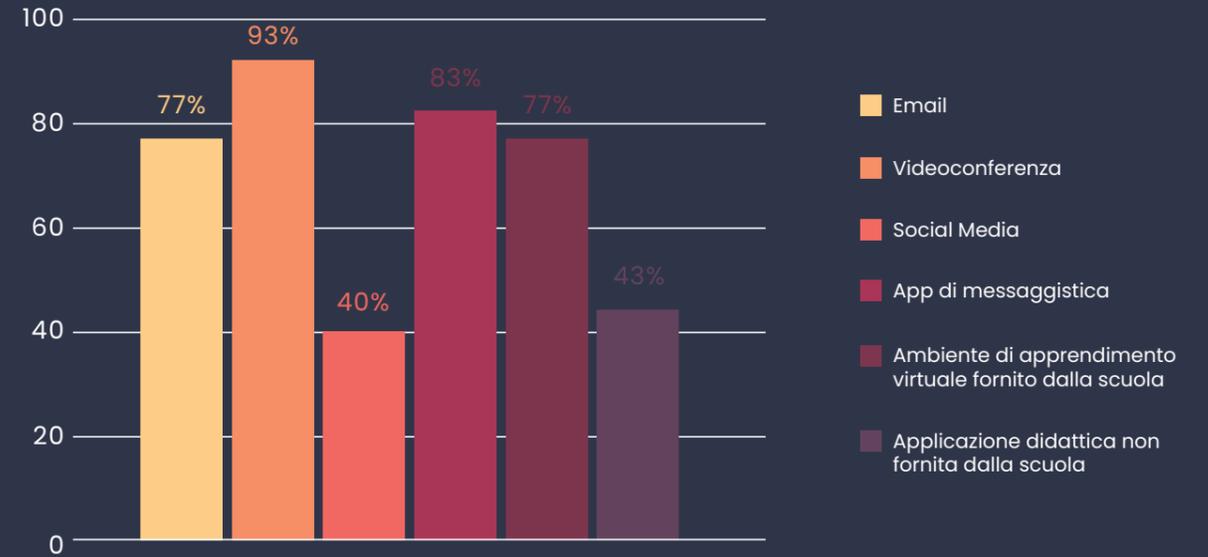


I DISTURBI PSICOLOGICI tra i più piccoli (6-10 anni) sono aumentati fino al

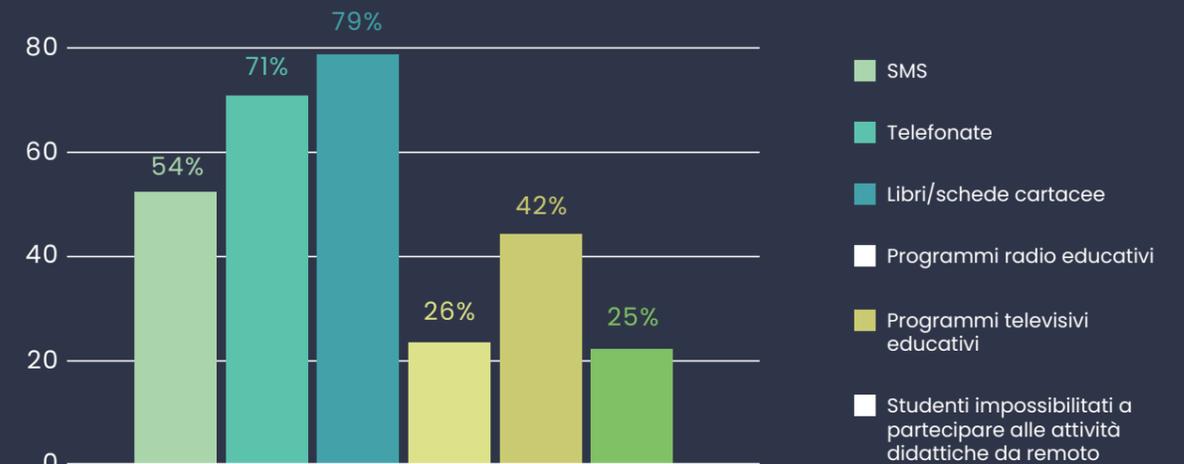
24% durante l'anno di isolamento

Fonte: Indagine centro studi CNOP, 2021 - Unicef, 2021 - ISTAT, 2020

Strumenti digitali per l'apprendimento nella scuola primaria durante il lockdown, 2020



Altri strumenti di apprendimento nella scuola primaria durante il lockdown, 2020



DISPONIBILITÀ TECNOLOGICA

12,3% senza PC e/o tablet in casa

57% hanno dovuto condividere PC e/o tablet

SCUOLA ITALIANA

La scuola italiana è ingabbiata nella didattica della “risposta esatta”, delle verifiche e della lezione frontale



→ In sintesi

- Come sostiene l'International Experiential School, la scuola italiana è ingabbiata nella didattica della “risposta esatta” ed è ancora strettamente legata al modello della lezione frontale (International Experiential School, 2021): i migliori processi di apprendimento, tuttavia, si attivano attraverso le esperienze di gruppo e il confronto tra pari
- Occorre promuovere un lavoro sempre più sinergico tra genitori e insegnanti e avviare un dialogo strutturato volto a migliorare l'esperienza educativa dei bambini
- La didattica a distanza ha messo in luce la necessità di favorire supporto emotivo-relazionale per gli studenti, i genitori e gli insegnanti
- L'integrazione dei dispositivi tecnologici in classe deve essere adeguatamente strutturata; occorre inoltre puntare su forme di “apprendimento duale”, che prevedano la combinazione dell'apprendimento teorico con l'acquisizione di competenze pratiche utili per il posto di lavoro (come, ad esempio, le competenze digitali o la capacità imprenditoriale)
- Insegnanti e genitori dovrebbero essere adeguatamente formati e informati sui modelli educativi da adottare con i più piccoli: servirebbero linee guida più strutturate per supportare l'attività coordinata di entrambi gli attori
- La personalizzazione dei percorsi educativi - sulla base delle esigenze dei singoli studenti - e l'introduzione di una didattica per competenze sono i due capisaldi su cui dovrebbe fondarsi la scuola del futuro, con un approccio di “learning by doing”



Capitolo 4

Data collection e
user research

4.1 User research: pianificazione e obiettivi

User research: obiettivo

Secondo Mike Kuniavsky, esperto di user experience e interaction design, con il termine “user research” ci si riferisce al processo di analisi e interpretazione dei comportamenti degli utenti, dei loro bisogni e delle loro motivazioni (Goodman e Kuniavsky, 2012). L'obiettivo della user research è quello di entrare in empatia con le persone per le quali si sta progettando e di apprendere informazioni e dati dal contesto specifico in cui si sta operando.

Strumenti di indagine

La prospettiva user-centred prevede l'utilizzo di metodi di ricerca quantitativa (statistiche e dati numerici) combinati a metodi di ricerca qualitativa (insights e motivazioni che determinano specifici comportamenti). Gli strumenti di user research utilizzati per condurre la ricerca di tesi sono stati:

- **Interviste semi-strutturate agli utenti** (genitori e insegnanti della scuola primaria), con l'obiettivo di individuare macro-bisogni e necessità;
- **Sondaggi online somministrati a genitori e insegnanti** della scuola primaria, con l'obiettivo di ottenere dati qualitativi e quantitativi sul contesto scolastico;
- **Interviste agli esperti del settore educativo**, come ad esempio logopedisti, pedagogisti, psicologi, neuropsicomotricisti, con l'obiettivo di indagare diversi punti di vista sui modelli educativi attualmente in uso e sulle necessità dei vari attori.

La user research è stata condotta con un duplice obiettivo: esplorare il contesto scolastico per individuare bisogni latenti e confermare le ipotesi definite con la ricerca bibliografica, relative alla necessità di riprogettare i modelli educativi attuali (si vedano cap 1 e 3).

Selezione del campione di ricerca

Dopo aver definito gli obiettivi e gli strumenti da utilizzare, è stato stilato un protocollo di intervista semi-strutturata, contenente i macro-argomenti e le domande da rivolgere agli utenti. Sono stati infine definiti i parametri per la selezione dei profili a cui inviare il questionario online: è stata impiegata la tecnica dello “snowball sampling”, un metodo di campionamento che consiste nel selezionare casualmente n unità, a ciascuna delle quali viene chiesto di indicare altre k unità che appartengono alla stessa popolazione, per s stadi successivi. In questo modo è stato possibile intercettare genitori ed insegnanti della scuola primaria all'interno dei propri network di appartenenza, per mezzo del passaparola e/o del contatto attraverso canali social (es. gruppi Facebook, siti web dedicati).

Per calcolare la dimensione del campione, ovvero il numero di risposte complete ricevute dalla popolazione target al questionario online, sono stati definiti tre parametri:

- **Dimensione della popolazione**, ovvero il numero totale delle persone appartenenti al gruppo in analisi (numero totale di genitori italiani con figli che frequentano la scuola primaria e numero totale di docenti della scuola primaria);
- **Margine di errore**, che consiste nella percentuale che indica con quanta probabilità i risultati dell'analisi condotta rifletteranno il punto di vista della popolazione complessiva;
- **Livello di confidenza del campione**, ovvero percentuale che rivela quanto è possibile essere sicuri che la popolazione scelga una risposta entro un determinato intervallo (es. tra x e y).

Sono state ricevute complessivamente

228 risposte al questionario somministrato ai genitori

4.970.278 Popolazione totale di genitori di bambini che frequentano la scuola primaria in Italia

6.5% MARGINE DI ERRORE

95% LIVELLO DI CONFIDENZA

168 risposte al questionario somministrato agli insegnanti

283.827 Popolazione totale di insegnanti delle scuole primarie in Italia

7.6% MARGINE DI ERRORE

95% LIVELLO DI CONFIDENZA

Fonte: ISTAT, 2019 - ISTAT, 2015 - SurveyMonkey, 2021

4.2 User interviews: insegnanti e genitori

Con l'obiettivo di indagare il contesto scolastico italiano e approfondire i bisogni degli attori coinvolti in questo complesso ecosistema, sono state condotte 4 interviste semi-strutturate con insegnanti della scuola primaria e 3 interviste semi-strutturate con genitori di bambini nella fascia 6-11 anni: attraverso l'analisi delle loro risposte è stato possibile individuare criticità, problematiche, punti di forza e possibili aree di intervento.

Le tematiche emerse sono state successivamente approfondite e riproposte ad un campione di genitori ed insegnanti più ampio tramite la diffusione di un questionario online. Le interviste sono state così strutturate:

Interviste agli insegnanti della scuola primaria

4 partecipanti

Stile

Guerrilla Interview

Durata

35 - 40 min

Topics

Pratiche didattico-educative, contesto scolastico e relazioni, i bambini e la tecnologia, effetti della DAD sugli studenti, spunti per il futuro e suggerimenti

Interviste ai genitori della scuola primaria

3 partecipanti

Stile

Guerrilla Interview

Durata

20 - 25 min

Topics

Contesto scolastico e relazioni con gli insegnanti, rapporto dei bambini con la tecnologia, effetti della DAD, spunti per il futuro e suggerimenti

Principali temi emersi

1 Conoscenze vs competenze

La scuola dovrebbe aiutare i bambini a sviluppare le competenze del 21esimo secolo: bisognerebbe abbandonare i modelli educativi tradizionali, che prevedono materiali didattici obsoleti e non più adeguati alle nuove necessità degli studenti

2 Tecnologia e bambini

I bambini oggi sono abituati ad utilizzare in piena autonomia tablet e smartphone: spesso i genitori non sono consapevoli delle conseguenze e dei rischi causati da un eccessivo utilizzo della tecnologia sin dalla prima infanzia

“Ci dovrebbe essere un passaggio da una scuola trasmissiva a una scuola che invece lavora sulle competenze dell’alunno. Nella scuola primaria c’è ancora resistenza verso le nuove metodologie educative [...], la scuola oggi deve preparare dei bambini per lavori che ancora nemmeno esistono”

Maestra Ornella, 52 anni

Principali temi emersi

1 Comunicazione con la scuola

Manca un dialogo strutturato tra la scuola e le famiglie: ad esempio, spesso i genitori devono fare ricorso a diversi canali di comunicazione per rimanere aggiornati sulla vita scolastica dei figli (registro elettronico, gruppi social, riunioni)

2 Preoccupazione per il futuro

Secondo i genitori, la scuola di oggi non è adeguata alle necessità dei propri figli. La preoccupazione è relativa allo scarso livello di inglese ed informatica dei propri figli: dal loro punto di vista, si tratta infatti di competenze fondamentali da acquisire

“I bambini oggi sono abituati a fare troppo affidamento alla tecnologia: usano la calcolatrice per fare gli esercizi di matematica, lo smartphone anche alle 3 di notte per giocare con i compagni [...]. Stanno perdendo il contatto con la realtà, e questo secondo me potrà causare loro gravi problemi”

Agata, 47 anni

Maestra Francesca

54 anni, Sud Italia

Insegnante di matematica, scienze, tecnologia, musica

I genitori spesso provano a sostituirsi al bambino: sono di fretta, devono andare al lavoro, e quindi piuttosto che “perdere tempo” ad insegnare al bambino come allacciarsi le scarpe, lo fanno al posto suo.

Parliamo di sfide e criticità: quali sono le ultime che hai dovuto affrontare nella tua scuola?

L'ultima sfida che abbiamo dovuto affrontare l'anno scorso riguarda il rinnovamento dei criteri di valutazione dei bambini: oggi si parla di abilità, conoscenze, competenze europee. I bambini vengono valutati per livelli: avanzato, intermedio, sufficiente, in via di prima acquisizione. In classe però si sta provando a superare la lezione frontale tradizionale, mettendo il bambino al centro del processo di apprendimento.

**Rinnovamento
dei criteri di
valutazione**

La composizione delle famiglie gioca un ruolo fondamentale nella crescita del bambino: ci sono tanti genitori separati, situazioni particolari in famiglia, e parallelamente cresce il numero di BES (bambini con bisogni educativi speciali) e DSA (disturbi specifici dell'apprendimento)

**Composizione delle
famiglie**

I bambini DSA e BES seguono la programmazione di classe, ma hanno bisogno di lezioni dedicate e di un piano di apprendimento più facilitato rispetto agli altri. Questi bambini non hanno problemi a livello relazionale, il rapporto con i loro pari funziona benissimo; hanno solo difficoltà nell'apprendimento. Molti bambini stranieri hanno anche difficoltà perché a casa non parlano in italiano, e quindi poi fanno fatica ad interagire in classe e seguire il normale svolgimento delle lezioni (non si sanno esprimere bene, non sanno scrivere etc.)

Come si svolge una lezione in una delle tue classi? Come la prepari e come organizzi i contenuti?

Nella mia scuola ci sono due modelli organizzativi principali:
→ insegnante prevalente (segue la maggior parte delle materie in una classe)
→ classe a modulo (i docenti si dividono gli insegnamenti)

Ogni lunedì tutti noi docenti organizziamo una programmazione settimanale (22 ore + 2 di programmazione a settimana) e definiamo insieme gli obiettivi di apprendimento dei prossimi sette giorni per le varie classi, in linea con gli obiettivi di apprendimento complessivi da raggiungere entro la fine dell'anno (PTOF, piano didattico annuale dell'istituto).

**Programmazione
delle attività**

La programmazione chiaramente può subire cambiamenti, ad esempio può capitare che in classe i bambini propongono argomenti che non sono stati definiti il lunedì in programmazione ma noi insegnanti proviamo comunque ad introdurli nelle nostre lezioni per ascoltare le esigenze dei bambini e le loro proposte.

Purtroppo non in tutte le nostre classi ci sono le LIM, che però sarebbero un ottimo strumento di supporto alle lezioni. Nelle mie classi io utilizzo principalmente materiali cartacei (libri, quaderni, raccoglitori) e a volte materiali di recupero (es. materiali riciclati) per proporre attività esperienziali. In terza e in quinta facciamo la scelta dei libri e in linea di massima cerchiamo di adottare lo stesso libro tra le due scuole che fanno parte dell'IC Secondo Milazzo, in modo da poterci confrontare tra noi colleghi e proporre attività simili.

Secondo te esiste una differenza nell'apprendimento tra le classi che hanno a disposizione e usano la LIM e le classi che non ce l'hanno?

Dal mio punto di vista la LIM è una facilitazione, ormai tutte le classi dovrebbero averla. Con la LIM puoi proiettare contenuti, rendere la lezione più interattiva, usare video o materiale di altre scuole o altri docenti. Insomma, la LIM ti offre infinite possibilità rispetto alla lavagna tradizionale. I soldi che vengono stanziati per le scuole però non consentono a tutte le classi di avere gli stessi dispositivi e gli stessi strumenti.

Come misurate il raggiungimento degli obiettivi annuali? Quali strumenti utilizzate?

Ogni quadrimestre organizziamo delle prove parallele, simili alle prove invalsi: sono solitamente schede, domande aperte, domande a risposta multipla etc. che ci consentono di valutare il livello delle varie classi. In linea di massima ogni anno riusciamo a rispettare gli obiettivi che ci eravamo prefissati all'inizio dell'anno scolastico.

In più nella mia scuola usiamo molto il tutoraggio: un bambino più "bravo" aiuta un bambino che magari è rimasto indietro nell'apprendimento, aiutandolo nello svolgimento degli esercizi, stimolando il ragionamento etc. In questo modo si promuove la collaborazione tra pari, in più a volte l'iniziativa del tutoraggio viene dal bambino stesso; noi insegnanti abbiamo il compito di mediare, facilitare l'attività di tutoraggio e spiegare al "tutor" come aiutare il suo compagno senza suggerire o fare gli esercizi al posto suo.

Poi bisogna considerare che ogni bambino ha esigenze diverse: ci sono bambini che hanno bisogno di tempi più lunghi per apprendere, altri bambini che sono molto veloci nelle prove di verifica. Dipende molto dal carattere del bambino, ma anche dal ruolo che la famiglia ha nel suo percorso educativo (se segue il bambino nello svolgimento dei compiti, se si interessa poco etc.). Insomma, ci sono tanti fattori da tenere in considerazione sia quando si valuta un bambino sia quando bisogna a monte programmare le attività da fargli svolgere e i concetti da trasmettergli.

Come hai affrontato la didattica a distanza con le tue classi? Quali difficoltà o vantaggi hai riscontrato nel processo di apprendimento dei tuoi studenti?

La didattica a distanza è stata un vero e proprio disastro, sono stati più i lati negativi che quelli positivi. Ai bambini è mancato molto il contatto con gli altri compagni o con le maestre, è venuto meno tutto l'aspetto umano e relazionale della scuola. Soprattutto i più piccoli (prima e seconda elementare) vedono la maestra come una seconda mamma, hanno bisogno di abituarsi alla scuola: per loro è stato più difficile passare dalla "scuola dei giochi" (scuola dell'infanzia) alla scuola primaria, non potevano contare su un abbraccio, una carezza, insomma non c'era alcun tipo di contatto fisico.

La Pandemia inoltre ha limitato tutte quelle opportunità di contatto e collaborazione tra i bambini, come i progetti di gruppo: siamo passati dalla DAD alla didattica alternata, ai bambini manca questa dimensione più fisica ed esperienziale dell'apprendimento. Quando giocano e lavorano ad un progetto insieme hanno un approccio completamente diverso, sono felici e contenti, si divertono e non si annoiano.

In più ci sono stati anche molti problemi legati alla tecnologia, la connessione spesso si interrompeva, non tutti avevano il PC a casa per seguire le lezioni, noi insegnanti non eravamo nemmeno adeguatamente preparati per utilizzare questi dispositivi e programmi.

Durante la Pandemia molti genitori si alternavano per rimanere a casa con i figli e aiutarli con i compiti, ma questo non sempre era un bene: se da un lato li aiutavano ad essere attenti, non distrarsi e seguire la lezione, spesso i genitori facevano i compiti al posto dei loro figli, suggerivano le risposte, davano indicazioni su come comportarsi e questo ha sicuramente delle influenze nell'apprendimento del bambino, che diventa sempre meno autonomo e sempre più abituato ad avere qualcuno pronto a fare le cose al suo posto.

Dal mio punto di vista in generale c'è stato un significativo ritardo nell'apprendimento, la dad ha avuto pochi vantaggi secondo me.

Che rapporto hai con i genitori dei tuoi studenti? E che ruolo hanno loro nel processo educativo dei propri figli (es. sono genitori partecipi etc.)?

In linea di massima i genitori sono partecipi nella vita scolastica dei propri figli, ma è chiaro che ci sono sempre delle eccezioni: in una classe ci sono sempre quei 5-8 bambini che vengono un po' "abbandonati a loro stessi", perché ad esempio i genitori lavorano, sono sempre impegnati e non possono seguirli adeguatamente. Capita sempre più spesso

Autonomia e indipendenza dei bambini

che i genitori lascino i propri figli dai nonni, dai vicini di casa, da amici e parenti. Oggi sicuramente anche le esigenze sono diverse, è ormai molto comune che entrambi i genitori lavorino e passino poco tempo a casa con i propri figli e questo chiaramente ha anche i suoi lati negativi (i bambini non hanno una figura di riferimento stabile, non riescono a sviluppare autonomia e responsabilità nei comportamenti etc.).

Molte mamme non responsabilizzano i propri figli, ad esempio preparano lo zaino al posto loro. Secondo te è giusto che un bambino di 8 anni non si sappia allacciare le scarpe da solo? Questo succede perché i genitori provano a sostituirsi al bambino, e magari lo fanno per comodità: sono di fretta, devono andare al lavoro, e quindi piuttosto che “perdere tempo” ad insegnare al bambino come fare quella determinata cosa, la fanno direttamente loro.

Noi chiediamo spesso la collaborazione dei genitori, li invitiamo ad essere presenti nella vita scolastica dei propri figli, ma molte volte non sono nemmeno consapevoli di come comportarsi con loro (es. tendono a non farli sbagliare, probabilmente perché sono iperprotettivi e hanno paura che i loro figli si facciano male. Ma è solo sbagliando che i bambini imparano davvero a crescere).

Che rapporto hanno i tuoi studenti con la tecnologia?

La maggior parte dei bambini ormai ha qualsiasi tipo di dispositivo tecnologico a casa, dallo smartphone al PC al tablet: sanno usarli meglio di noi insegnanti! Tutto però dipende da come i genitori impostano il rapporto dei propri figli con la tecnologia: alcune famiglie sono particolarmente attente e sensibili a questo tema, perché si informano e sono consapevoli dei rischi; altri genitori sono poco interessati e anzi lasciano i propri figli a giocare al computer fino a notte fonda. Come possiamo pretendere che la mattina i bambini siano attivi e svegli per affrontare la giornata di lezione, se la sera prima sono andati a dormire alle 3 per giocare davanti a uno schermo? Dove sono i genitori in questi momenti?

Una conseguenza di questo atteggiamento è che i bambini di oggi sono poco concentrati e poco attenti: dopo 20 minuti, massimo mezz'ora di lezione, iniziano a distrarsi e non seguire più le attività proposte in classe. La tecnologia li sta abituando a usufruire di contenuti veloci, rapidi e semplici, non si devono impegnare più di tanto per giocare con uno smartphone.

C'è qualcosa che cambieresti nei percorsi educativi attuali? Cosa invece funziona bene secondo te?

Secondo me oggi i bambini sono sovraccaricati di attività extrascolastiche. Fino a qualche anno fa la priorità una volta tornati a casa era fare i compiti per il giorno dopo, oggi invece i bambini hanno così tante attività da seguire che poi una volta arrivati a casa la sera sono già stanchi e non riescono a svolgere gli esercizi e i compiti assegnati a scuola. C'è chi va a studiare inglese, chi fa danza, chi gioca a calcio o pratica altri sport: poi il giorno dopo vengono a scuola dicendo che non sono riusciti a fare i compiti e questo significa che sono distratti, che non studiano bene, che non riescono a consolidare gli apprendimenti.

Secondo la tua esperienza, al termine del ciclo dei 5 anni della scuola primaria i bambini oggi acquisiscono le giuste conoscenze per affrontare la scuola secondaria di primo grado?

Sì, se si sono impegnati durante gli anni della scuola primaria arrivano tranquillamente preparati alla scuola secondaria. I programmi in linea di massima sono ben strutturati, chiaramente poi sta agli insegnanti della scuola secondaria riprendere il programma e far in modo che tutti gli studenti possano partire da uno stesso livello.

Attività extrascolastiche e tempo libero

Maestra Maria

63 anni, Sud Italia

Insegnante di italiano e storia

I bambini di oggi sono sicuramente più svegli anche grazie alla tecnologia: se prima giocavano con le bambole di pezza, oggi giocano con il computer, quindi sono più agevolati nello sviluppo delle competenze digitali e informatiche.

Come si svolge una lezione in una delle tue classi? Come la prepari e come organizzi i contenuti?

Innanzitutto, dipende dagli obiettivi di apprendimento che ci si pone: per esempio, l'italiano si divide in comprensione del testo, esposizione, lettura, riflessione linguistica etc. Solitamente io parto dal mondo reale, da ciò che circonda i bambini nella loro quotidianità, dalla loro esperienza diretta: in questo modo riesco a metterli a loro agio e in un contesto a loro familiare. Poi si inizia con la classica lezione frontale, ad esempio prima spiego un testo di italiano e dopo chiedo ai bambini di analizzarlo (es. analisi grammaticale o logica di una frase).

Obiettivi di apprendimento

Prima della Pandemia si organizzavano molte più attività di gruppo e progetti, da quasi due anni ormai siamo molto limitati in questo e dobbiamo attenerci alle norme Covid. Un progetto che è stato molto apprezzato da genitori e bambini è stato "Milazzo è...", che prevedeva diverse attività volte ad analizzare gli aspetti storici, geografici, antropologici, culturali, naturalistici della città in collaborazione con enti esterni del territorio ed esperti, come ad esempio l'A.S.D. Blunauta Diving Center o Marevivo.

I progetti solitamente sono organizzati in questo modo:

- spiegazione iniziale del tema da affrontare ai bambini, in modo da renderli consapevoli e fargli capire che tipo di attività andranno a fare e perché;
- organizzazione delle varie attività, o in orario scolastico oppure il pomeriggio in momenti extrascolastici

Organizzazione dei progetti

Noi teniamo molto al rapporto dei bambini con il territorio, per questo motivo all'interno della mia scuola proponiamo diversi progetti di esplorazione della città, delle sue bellezze e dei luoghi di interesse storico-culturale.

Rapporto della scuola con il territorio

In più, spesso organizziamo progetti di continuità, in cui si riuniscono ad esempio la prima classe e la quinta classe della scuola primaria, oppure la quinta classe della primaria con la prima classe della secondaria di primo grado, in modo da rendere questi "passaggi di livello" più facili per gli alunni. Durante l'anno spesso si organizzano anche progetti esterni, come i "Giochi del Mediterraneo di matematica".

Solitamente quali materiali didattici usi nelle tue lezioni?

Sicuramente uso molto la LIM, i bambini la adorano. Riesco a proiettare video, immagini e contenuti interattivi che secondo me gli permettono di fissare meglio i concetti; ad esempio, quando abbiamo affrontato l'unità didattica relativa alla storia dei primitivi, ho

Contenuti multimediali in classe

condiviso con loro sulla LIM dei video di come gli ominidi accendevano il fuoco, degli strumenti che usavano etc. e ho visto i bambini molto coinvolti e concentrati su quello che stavo spiegando. Alcune mie colleghe la usano anche per le lezioni di musica o di matematica, secondo me è uno strumento che non deve assolutamente mancare in una classe.

Nella mia scuola non esistono più le aule di informatica: i bambini sono così preparati alla tecnologia che non hanno più bisogno del nostro supporto per imparare ad accendere il computer, abbiamo dovuto aggiornare i programmi e renderli più avanzati perché già conoscono le basi della tecnologia.

In più, utilizzo molti sussidi didattici, libri di testo, i classici quaderni dei bambini e se possibile, strumentazione che i genitori dei bambini acquistano per noi (es. regoli, abaco etc.). Sarebbe bello avere strumenti tecnologici e supporti digitali per tutti i bambini, ma la scuola non li fornisce quindi dobbiamo accontentarci di quello che abbiamo a disposizione.

Come hai affrontato la didattica a distanza con le tue classi? Quali difficoltà o vantaggi hai riscontrato nel processo di apprendimento dei tuoi studenti?

Il primo anno di didattica a distanza è stato veramente duro. I bambini si collegavano nelle aule multimediali create da noi insegnanti, ma ad ogni lezione c'erano sempre "spettatori" esterni: in camera con i bambini c'erano spesso i genitori, i nonni, i fratelli e/o le sorelle. Le famiglie non erano assolutamente preparate ad affrontare questa nuova modalità di fare scuola, alcune non avevano nemmeno i dispositivi tecnologici necessari per far seguire le lezioni ai propri figli.

Ai bambini mancava moltissimo il rapporto umano, purtroppo era difficile interagire con loro in modo significativo: spesso si distraevano, erano poco concentrati. Avevano bisogno di carezze, abbracci, di supporto psicologico: la mancanza di questa sfera emotiva-relazionale secondo me ha fatto tanto, una volta rientrati a scuola in presenza sembravano rigenerati.

Che rapporto hai con i genitori dei tuoi studenti? E che ruolo hanno loro nel processo educativo dei propri figli (es. sono genitori partecipi etc.)?

Alcuni genitori sono super interessati alla vita dei propri figli, altri invece sono molto superficiali e poco partecipi nel processo educativo dei bambini. La società è cambiata, ma a volte mi verrebbe da dire che è cambiata in negativo: spesso i genitori non hanno rispetto

per il lavoro di noi insegnanti, a volte pretendono di saperne di più e di volersi sostituire al nostro ruolo di educatori, quando invece dovrebbero collaborare con noi per costruire un'esperienza educativa migliore per i loro figli.

Non tutti i genitori tengono allo studio dei loro figli, vedo un po' di egoismo in generale: le famiglie sono assenti, i genitori sono concentrati su sé stessi e poco sull'educazione dei bambini. In più non riconoscono la figura dell'insegnante come una figura chiave e di riferimento per i loro figli, e di conseguenza non gli insegnano nemmeno il rispetto.

La scuola prova costantemente a coinvolgere i genitori, invitandoli ad incontri scuola-famiglia e dando loro la possibilità di collegarsi alle aule multimediali o di venire in presenza al ricevimento scolastico: molti di loro però non partecipano, nemmeno si presentano agli incontri obbligatori.

Fino a 5-10 anni fa la scuola organizzava anche delle attività da svolgere tutti insieme, bambini, genitori e insegnanti: ad esempio producevamo insieme la ricotta, dei tessuti, facevamo la vendemmia. Erano vere e proprie attività esperienziali, i bambini si divertivano molto e si sentivano soddisfatti per aver prodotto qualcosa che nasceva dalle loro stesse mani. I genitori stessi erano anche più partecipi, provvedevano a fornire il materiale adeguato ai bambini. Oggi questa collaborazione con le famiglie non c'è più.

Poi secondo me i mass media oggi giocano un ruolo fondamentale: i genitori hanno sempre lo smartphone in mano, sono sempre presi da mille cose e i bambini non sono più al centro dell'attenzione. Molto spesso mi capita di vedere genitori che appena presi i bambini da scuola, come prima cosa gli danno in mano il telefono per fargli vedere i cartoni su YouTube: non gli chiedono nemmeno più com'è andata la giornata, non fanno quattro chiacchiere con loro, non li fanno sentire speciali e coccolati.

A proposito di tecnologia, che rapporto hanno i tuoi studenti con i dispositivi tecnologici?

I bambini di oggi sono nativi digitali, usano soprattutto lo smartphone con grande facilità e spesso i genitori non si preoccupano nemmeno dei contenuti che i loro figli potrebbero trovare navigando su internet. Il 29 maggio 2017 è stata approvata una legge che prevede le "Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo": i temi del bullismo e del cyberbullismo sono sempre più trattati nelle scuole, ormai è un obbligo.

Noi insegnanti siamo costantemente aggiornati su questi temi, spesso si organizzano

incontri e tavoli di confronto sull'argomento; per i genitori però non viene organizzato nessun tipo di incontro, probabilmente per questo non sono completamente informati sui rischi e i pericoli della tecnologia.

C'è qualcosa che cambieresti nei percorsi educativi attuali? Cosa invece funziona bene secondo te?

I bambini di oggi sono sicuramente più svegli anche grazie alla tecnologia: se prima giocavano con le bambole di pezza, oggi giocano con il computer, quindi sono più agevolati nello sviluppo delle competenze digitali e informatiche. L'aspetto negativo secondo me è che l'insegnante ha perso la sua valenza, ha perso il rispetto sia dei bambini che dei genitori.

Secondo la tua esperienza, al termine del ciclo dei 5 anni della scuola primaria i bambini oggi acquisiscono le giuste conoscenze per affrontare la scuola secondaria di primo grado?

Sì, secondo me sì perché soprattutto la scuola primaria sta sempre al passo con le novità e aggiorna costantemente i suoi programmi: pensa che l'anno scorso, a metà anno, abbiamo dovuto cambiare il nostro sistema di valutazione, adesso utilizziamo le fasce di livello (avanzato, in via di acquisizione etc.). Anche se l'introduzione di questi livelli non è del tutto positiva, perché molto spesso i genitori non riescono a capire effettivamente a cosa corrisponda questo livello: per questo noi come scuola stiamo lavorando all'introduzione di "giudizi" che possano accompagnare la valutazione in livelli.

La scuola primaria secondo me ha l'obbligo di essere sempre aggiornata e riformata, perché è qui che si formano le basi del sapere di un bambino che un domani sarà un adulto, che dovrà prendere decisioni, che dovrà essere responsabile delle sue scelte. Oggi i bambini non riescono più a concentrarsi come prima, sono molto distratti: a volte chiedono a noi insegnanti l'input iniziale, lo stimolo per poter comprendere un problema e poi risolverlo. Hanno poca memoria, secondo me sono eccessivamente distratti dai dispositivi digitali.

Una mamma addirittura mi ha raccontato di aver sorpreso il figlio a parlare al telefono con un compagno di scuola a notte fonda: si stavano organizzando per giocare insieme. Da questo ci si rende conto che i genitori non riescono più a controllare l'utilizzo dei dispositivi tecnologici e non riescono nemmeno a far rispettare le regole ai propri figli. Sono diventati troppo accondiscendenti, non hanno il tempo di stare con loro e svolgere il loro compito di educatori.

Ruolo dell'insegnante

I bambini di oggi sono i cittadini del futuro



Maestra Ornella

51 anni, Centro Italia

Insegnante di italiano

Oggi stiamo educando i bambini ad un lavoro che ancora non esiste: se prima la scuola educava al lavoro dell'avvocato, del medico, dell'artigiano etc., oggi stiamo lavorando su competenze da usare in un ambito che ancora probabilmente nemmeno si conosce.

Come si svolge una lezione in una delle tue classi? Come la prepari e come organizzi i contenuti?

Nelle mie classi cerco sempre di evitare la classica lezione frontale, punto al contrario a tenere sempre attivo l'interesse e il coinvolgimento dei bambini (una cosa a cui faccio molta attenzione, ad esempio, è il contatto oculare: cerco di non avere mai intorno a me materiali che possano interrompere questo contatto, così da poter osservare il livello di interesse della classe).

Una lezione tipo si svolge nel seguente modo:

- inizio sempre la lezione con una domanda-stimolo, con un brainstorming, insomma faccio fare delle ipotesi ai bambini
- raccolgo le idee più significative e per circa 10 minuti spiego in modo "classico" alcuni dei concetti che voglio che apprendano in quella determinata lezione
- organizzo approfondimenti ed esercizi in gruppo

Brainstorming e lezioni partecipate

In generale non inizio mai dando immediatamente ai bambini le conoscenze a cui voglio che arrivino, ma provo a stimolare il ragionamento e fare in modo che ci arrivino da soli. Credo che le attività di gruppo abbiano molti vantaggi, perché il bambino con i suoi pari riesce a condividere le sue competenze, si sente a suo agio, viene valorizzato. Il lavoro di gruppo piace molto ai bambini, è un'organizzazione spaziale che li entusiasma: nel periodo Covid non abbiamo potuto più organizzare le aule a gruppi per mantenere il distanziamento, ed è un tipo di attività che a loro manca molto, quindi immagina la significatività di questo tipo di lavoro. Nel gruppo ci si sente meno pressione, i bambini si sentono liberi di esprimersi senza ansie e paure.

Potenziamento delle competenze

Quali materiali e/o strumenti didattici utilizzi solitamente nelle tue lezioni?

Nell'ultimo periodo, a seguito del Covid, è aumentato l'utilizzo dei dispositivi digitali, anche se una larghissima percentuale di insegnanti usa ancora il libro di testo e il classico quadernone. Secondo me è importante inserire l'aspetto tecnologico nelle lezioni: i giochi didattici innalzano il livello di attenzione in modo esponenziale. Ad esempio, se sto facendo una lezione sugli accenti e poi propongo ai bambini un gioco didattico su questo tema, sarà possibile vedere improvvisamente la classe cambiare: il mormorio smette, i bambini si fermano e si avverte che il livello di attenzione si è innalzato esponenzialmente.

Inserimento della tecnologia nelle lezioni

Nelle classi primarie oggi si usa molto la LIM: nella mia scuola c'è una copertura quasi totale delle lavagne interattive, è uno strumento utilissimo, come se fosse un'evoluzione della classica lavagnetta con il gessetto e/o i pennarelli. L'utilizzo della tecnologia nella

Didattica per competenze

scuola primaria non è ancora tanto diffuso, nella maggior parte dei casi si utilizza solo come lavagna e non per riprodurre contenuti multimediali. Non tutti i bambini arrivano a scuola con una conoscenza tecnologica avanzata: alcuni bambini hanno paura, ad altri bambini l'utilizzo è vietato dai genitori, spesso gli insegnanti di scuola primaria non sono adeguatamente preparati per fornire supporto tecnologico ai bambini.

Oggi stiamo educando i bambini ad un lavoro che ancora non esiste: se prima la scuola educava al lavoro dell'avvocato, del medico, dell'artigiano etc., oggi stiamo lavorando su competenze da usare in un ambito che ancora probabilmente nemmeno si conosce. I cambiamenti della società di oggi ci insegnano che non dobbiamo lavorare più solo sulle conoscenze, ma anche sulle competenze: non bisogna "insegnare a" ma bisogna "mettere nelle condizioni di" ogni bambino. I bambini dovrebbero essere educati alla capacità di usare i concetti appresi a scuola nella vita reale, ci dovrebbe essere un passaggio da una scuola "trasmissiva" ad una scuola che lavora sulle competenze del bambino.

Nella scuola primaria c'è ancora un po' di resistenza nei confronti di questi nuovi modelli educativi: ci sono insegnanti anziani, quelli che appartengono alla cosiddetta "vecchia scuola" e che magari non sono aperti a queste nuove modalità educative. Dall'altro lato però ci sono educatori consapevoli di queste nuove esigenze e aperti a costruire un dialogo strutturato per raggiungere i nuovi obiettivi educativi del XXI secolo.

Cosa si intende per obiettivi educativi e skills del XXI secolo? Qual è l'atteggiamento della scuola primaria nei confronti di queste nuove esigenze?

Una delle 8 competenze proposte nel 2017 dall'Unione Europea è, ad esempio, lo spirito di imprenditorialità: numerosi insegnanti, una volta appresi questi nuovi obiettivi, sono rimasti quasi sconcertati perché ancora legati ai vecchi modelli di insegnamento, in cui l'imprenditore è un professionista che opera nell'ambito del business, e quindi lontano dal mondo dell'educazione primaria e dai processi di apprendimento dei bambini.

Il vero senso di questa nuova competenza però è quello di far acquisire ai bambini le capacità di problem-solving, pensiero critico, autonomia e responsabilità nelle decisioni; il bambino dovrebbe essere in grado di gestirsi da solo in assenza dell'adulto.

Reticenza al cambiamento da parte della scuola

La scuola in più dovrebbe insegnare a porre "domande filosofiche": gli insegnanti dovrebbero andare oltre quello che già fanno, essere aperti alle novità, non pretendere delle risposte standard ma al contrario fare domande di cui magari nemmeno conoscono la risposta, in modo da vedere come si comportano i bambini e che stimoli recepiscono.

Purtroppo però per fare questo serve anche una forte capacità critica da parte dell'insegnante: non tutti sono in grado di mettersi in gioco e fare autocritica, capendo su cosa realmente si sbaglia.

Secondo me questo dipende dal loro background culturale: cambiare è difficile, probabilmente non riescono a vedere che esiste un obiettivo "migliore" rispetto a quello che stanno già perseguendo. Esiste anche una forte difficoltà di comunicazione: non è possibile pensare che tutto arrivi al docente dall'alto, sarebbe importante che il docente si autoformasse e rimanesse sempre aggiornato sulle soluzioni e sulle nuove teorie metodologiche.

Che rapporto hai con i genitori dei tuoi studenti? E che ruolo hanno loro nel processo educativo dei propri figli (es. sono genitori partecipi etc.)?

Dipende in primis dal contesto in cui si trova la scuola: il mio istituto si trova in un grande paese, con una grande percentuale di stranieri non perfettamente integrati nel tessuto sociale; c'è un numero elevato di bambini seguiti dal tribunale dei minori etc. Tutte queste situazioni appesantiscono il rapporto scuola-famiglia, e in questi casi noi insegnanti proviamo ad occuparci solo del bambino concentrandoci sui suoi bisogni in classe.

Poi ci sono chiaramente anche i casi in cui il rapporto con i genitori funziona bene: le famiglie sono partecipi agli incontri con la scuola, coltivano ottimi rapporti con gli insegnanti, si organizzano momenti anche con psicologi ed esperti etc. Tutto dipende dal gruppo genitoriale, bisogna definirlo di volta in volta.

Il rapporto scuola-famiglia avviene principalmente attraverso i canali ufficiali (ci sono 4 incontri all'anno previsti dalla normativa); in più oggi si usano molto le chat di WhatsApp, abbiamo anche creato dei gruppi di classe per facilitare le comunicazioni. Usiamo la tecnologia anche nella comunicazione tra noi docenti, abbiamo una chat d'istituto con il dirigente scolastico per essere sempre aggiornati in diretta.

Rapporto scuola-famiglia

Come misurate il raggiungimento degli obiettivi annuali? Quali strumenti utilizzate?

Dall'anno scorso nella scuola primaria è cambiata la modalità di fare valutazione: adesso è di tipo osservativo, non bisogna indicare numeri e votazioni. Questo cambiamento è stato difficile da spiegare ai genitori: mi rendo conto che a volte per loro possa essere complicato capire come funzionano certe scelte metodologiche, bisognerebbe magari provare a renderglierle più chiare e trasparenti.

Integrare il digitale nei percorsi educativi

Qual è il tuo punto di vista sul rapporto dei bambini con la tecnologia? E sulle app educative?

Penso che la tecnologia possa essere davvero utile se integrata in un percorso educativo. Non credo che possa avere una qualche utilità se, ad esempio, la sua funzionalità viene relegata esclusivamente all'ambito ludico; se invece entra a far parte di un percorso (es. brainstorming, lezione frontale, esercizi per consolidare gli apprendimenti in app) acquista un altro significato, diventa uno degli strumenti per far raggiungere al bambino gli obiettivi educativi.

Senza dubbio la tecnologia riesce ad attivare e motivare i bambini, ma deve essere strutturata all'interno di un'unità di apprendimento (ovvero la progettazione di ciò che gli insegnanti hanno intenzione di fare, delle varie attività etc.)

La mia scuola offre dei corsi di informatica ai bambini (abbiamo la certificazione EIPASS e gli insegnanti preparati in materia), in più ci stiamo impegnando con i corsi CLIL dai 6 anni in poi (ndr. metodo che prevede l'apprendimento integrato di contenuti disciplinari in una lingua straniera veicolare). Una difficoltà che abbiamo incontrato e incontriamo tutt'ora è la comunicazione degli obiettivi di questi corsi ai genitori: spesso non ne capiscono le reali motivazioni o l'utilità, quindi siamo impegnati in una minuziosa campagna di comunicazione rivolta a loro.

C'è qualcosa che cambieresti nella tua scuola? Cosa invece funziona bene secondo te?

Mancanza di una comunicazione strutturata tra gli attori della scuola

Secondo me c'è assolutamente da migliorare la comunicazione a tutti i livelli: tra noi docenti, tra i docenti e i dirigenti, tra i docenti e il personale della scuola, tra i docenti e i genitori. Non è una difficoltà relazionale ma più che altro strumentale: mancano proprio i mezzi per poter facilitare questa comunicazione e per rendere chiari e trasparenti i vari messaggi.

L'aspetto positivo della mia scuola è sicuramente la presenza di buon gruppo di insegnanti aperto alle novità, pronto a farsi carico di tutto, anche degli aspetti economici a cui la scuola non riesce a far fronte. Si tratta di docenti motivati, che hanno a cuore lo sviluppo educativo dei propri studenti e che ce la mettono tutta, ci provano comunque.



Maestra Assunta

53 anni, Nord Italia

Insegnante di matematica e scienze

L'obiettivo della scuola primaria dovrebbe essere quello di gettare le basi della conoscenza nei bambini, farli crescere come gruppo classe e prepararli al mondo reale.

Come si svolge una lezione in una delle tue classi? Come la prepari e come organizzi i contenuti?

Ogni settimana preparo un planning delle attività da svolgere, ma si tratta di un'organizzazione flessibile (dipende dalla preparazione dei bambini, dagli stimoli che offrono durante la lezione etc.).

In linea di massima, una lezione classica si svolge nel seguente modo:

- Prima di iniziare la lezione, organizzo sempre un momento di "accoglienza" (circa 30 minuti), in cui mettere a proprio agio i bambini, con attività come il "cartellino dell'umore" (i bambini devono scegliere una emoji per esprimere il loro stato d'animo, raccontando ad esempio se sono tristi, felici, arrabbiati etc.). Percepisco che i bambini hanno proprio voglia di raccontare come stanno, di condividere i loro pensieri con me, probabilmente a casa non vengono ascoltati dai genitori e quindi hanno bisogno di qualcuno con cui aprirsi e raccontarsi: questo momento è benefico per loro, dopo si sentono subito meglio e sono pronti per affrontare la giornata scolastica.
- Dopo questo primo momento di introspezione, introduco ai bambini la lezione del giorno: ad esempio, se devo spiegare le addizioni, spiego prima il concetto (l'addizione è la somma di due numeri etc.) e chiedo a loro di intervenire, coinvolgendoli attivamente nella spiegazione: il tempo a disposizione per l'insegnamento è poco, quindi sfrutto ogni momento possibile per ripassare e consolidare gli apprendimenti
- Alla fine della lezione, faccio il resoconto con un alunno: gli chiedo di fare un esempio alla lavagna, di fare un esercizio per fissare i concetti. La lezione in totale non dura più di un'ora, dopodiché iniziano a perdere attenzione ed essere stanchi. Il tempo purtroppo è un po' limitato. Con i lavori di gruppo serve un po' più di tempo: abbiamo elaborato insieme un problema, oppure costruito i solidi.

Quando i bambini vengono iscritti a scuola, i genitori hanno la possibilità di scegliere per loro il tempo modulo (30 ore) o il tempo pieno (40 ore): il tempo modulo sta andando a diminuire, anche perché la zona della mia scuola registra poche nascite, ci sono meno bambini. Il tempo pieno viene solitamente scelto dalle famiglie in cui entrambi i genitori lavorano e/o sono impegnati; il tempo modulo è invece scelto ad esempio da insegnanti, impiegati, genitori che hanno più tempo da dedicare ai bambini durante la giornata.

I bambini che frequentano il tempo modulo hanno molto più tempo per attività extrascolastiche (danza, nuoto, sport etc.), mentre per i bambini che frequentano il tempo

Attenzione alla sfera emotiva degli studenti

pieno hanno più tempo per ripassare gli insegnamenti e fare esercitazioni.

Quali materiali e/o strumenti didattici utilizzi solitamente nelle tue lezioni?

Mi piace molto usare la LIM, secondo me è un ottimo strumento: puoi creare una Jam Board (estensione di Google), preparare la lezione da casa, inserire file multimediali, insomma ti da infinite possibilità. La lavagna con il gesso è più “tradizionale”, ma è solo una questione di abitudine e di strumentazione: i bambini preferiscono decisamente la LIM, ne sono attratti. Solitamente gli chiedo di ricopiare una lezione dalla lavagna sul loro quaderno (es. la proprietà commutativa), perché così già memorizzano e imparano a scrivere bene i concetti.

Secondo la tua esperienza, al termine del ciclo dei 5 anni della scuola primaria i bambini oggi acquisiscono le giuste conoscenze per affrontare la scuola secondaria di primo grado?

Quando organizziamo gli incontri con le insegnanti delle scuole secondarie di primo grado, loro ci chiedono di soffermarci molto sulla logica e sul ragionamento, un vero e proprio punto debole per i bambini di oggi, insieme alla comprensione del testo. I bambini oggi non riescono ad afferrare subito i concetti, sono abbastanza superficiali, vorrebbero capire tutto e subito; hanno poca pazienza e per questo non riescono a sviluppare le abilità di logica e comprensione (es. trova l'area di un quadrato). C'è anche da dire che sono molto dipendenti dalla tecnologia: per fare le operazioni usano spesso la calcolatrice a casa, scrivono solo i risultati degli esercizi senza far vedere lo svolgimento delle operazioni.

A proposito di tecnologia, che rapporto hanno i tuoi studenti con i dispositivi tecnologici?

Tutti i miei alunni hanno diversi dispositivi tecnologici a disposizione, anche se smartphone e tablet rimangono sempre i loro preferiti. Usano continuamente lo smartphone dei genitori sin dai 6 anni, e le famiglie secondo me sono poco consapevoli dei rischi della tecnologia. Nella nostra scuola abbiamo organizzato una serie di incontri sul tema del Cyberbullismo insieme alla polizia postale per parlare di rischi e pericoli e diffondere un po' di informazione sull'argomento, ma è sempre molto difficile.

Che rapporto hai con i genitori dei tuoi studenti? E che ruolo hanno loro nel processo educativo dei propri figli (es. sono genitori partecipi etc.)?

L'80% dei genitori dei miei bambini è abbastanza presente nella loro vita: impiegati ed

operai soprattutto sono particolarmente attenti all'educazione dei propri bambini. All'inizio dell'anno noi insegnanti organizziamo solitamente un'assemblea generale con i genitori, un incontro nel quale li mettiamo al corrente dei progetti che vogliamo portare avanti durante l'anno scolastico. Un esempio è il progetto “Crescere in città”, mirato all'accoglienza, all'inclusione e alla socialità: si spiega ai bambini come stare insieme, collaborare e relazionarsi gli uni con gli altri, attraverso attività come il Circle Time (un metodo educativo che stimola il confronto e l'inclusione). L'aspetto relazionale ed emotivo è fondamentale: i bambini hanno bisogno di confrontarsi, organizzarsi, collaborare tra loro ma anche litigare e poi chiarirsi e in questo il Circle Time aiuta molto.

Circle Time

Negli ultimi anni io e i miei colleghi ci siamo accorti però che ci sono sempre più bambini aggressivi e in questi casi la gestione della classe è molto pesante: l'aiuto della psicologa della scuola in queste situazioni è fondamentale, ci fornisce delle strategie per risolvere delle criticità. Ad esempio, all'inizio della Pandemia i genitori erano molto preoccupati su come poter affrontare la didattica a distanza: in quel caso il ruolo della psicologa è stato molto importante, ha aiutato noi docenti a capire come dialogare con i genitori e come tranquillizzarli.

Come hai affrontato la didattica a distanza con le tue classi? Quali difficoltà o vantaggi hai riscontrato nel processo di apprendimento dei tuoi studenti?

I bambini hanno sperimentato ansia e frustrazione nel periodo della didattica a distanza: gli mancava la convivenza scolastica, il contatto umano, un abbraccio, una carezza, il conforto da parte del docente. In più i bambini hanno avuto un drastico calo nel processo di apprendimento: è difficile raggiungere gli obiettivi prefissati dietro ad uno schermo, in assenza del vero e proprio contesto scolastico. In classe i bambini acquistano sicurezza collaborando e dialogando con i compagni, incoraggiandosi a vicenda: questa dinamica ad esempio in remoto era impossibile da ricreare.

Importanza della collaborazione e del confronto con i propri pari

In più i bambini erano poco attenti, poco concentrati da casa: la didattica a distanza limita le potenzialità, rende difficile lo sviluppo degli aspetti relazionali ed emotivi. Con le mie colleghe abbiamo dovuto organizzare diversi incontri personalizzati con i bambini con difficoltà e/o disabilità, che facevano ancora più fatica del normale ad affrontare la scuola.

C'è qualcosa che cambieresti nella struttura della scuola primaria oggi? Cosa invece funziona bene secondo te?

Dipende dal contesto e dalla scuola: ad esempio, non tutte le scuole hanno a disposizione

Logica e ragionamento

Necessaria formazione sui rischi del digitale

la LIM o i dispositivi tecnologici, in molte scuole non ci sono laboratori e non è favorita la didattica esperienziale. I materiali a disposizione della didattica sono datati, non vengono mai aggiornati e/o ricomprati, lo Stato investe poco nella scuola. Nella mia scuola ad esempio i genitori dei bambini hanno comprato volontariamente una LIM portatile e provvedono regolarmente a fornirci altro materiale utile: penne, quaderni, cancelleria, giochi per bambini etc.

**Gettare le basi della
conoscenza**

L'obiettivo della scuola primaria dovrebbe essere quello di gettare le basi della conoscenza nei bambini, farli crescere come gruppo classe e prepararli al mondo reale. Ma se mancano gli strumenti, le metodologie e i dispositivi necessari per raggiungere gli obiettivi di apprendimento, l'insegnamento per noi diventa sempre più complicato.



Mamma Agata

48 anni, Sud Italia

Mamma di un bambino di 9 anni

Noi genitori abbiamo notato che **manca la collaborazione tra gli insegnanti, e soprattutto la comunicazione: spesso noi genitori non sappiamo fino in fondo cosa succede a scuola**

Come si svolge, in linea di massima, una giornata tipo a scuola per tuo figlio?

La didattica nella scuola che frequenta mio figlio prevede lo svolgimento di tante attività laboratoriali e progetti. Molti di questi sono legati alle vecchie tradizioni: i bambini imparano a cucire, a cucinare, a fare i piccoli contadini. Tutti noi genitori siamo molto contenti di questo tipo di didattica che la scuola sta tentando di portare avanti; riteniamo molto importante il contatto con la realtà e con le attività di vita quotidiana per la crescita dei nostri figli.

Importanza della didattica esperienziale

Alcune delle attività proposte dagli insegnanti prevedono anche il coinvolgimento di alcuni genitori: qualche anno fa, ad esempio, abbiamo provato a fare la carta in casa. Durante l'anno sono i bambini stessi a scegliere quale tipo di progetto vogliono seguire e quanto tempo dedicare a queste attività. Purtroppo però il Covid ha messo in pausa tutti questi momenti di collaborazione e le visite organizzate.

A proposito della Pandemia, quali sono state le difficoltà della DAD e quali i valori aggiunti?

Per fortuna alla lunga quasi tutti i bambini nella classe di mio figlio si sono adattati bene alla didattica a distanza, anche se dal confronto tra noi genitori e gli insegnanti emerge chiaramente come il distanziamento sociale abbia avuto delle influenze negative sui bambini: manca il contatto fisico, l'abbraccio, lo stare con gli amici.

Gli insegnanti "vecchio stampo" hanno avuto difficoltà durante la DAD

In più, nei mesi di DAD ci siamo accorti che i bambini sono rimasti indietro con gli apprendimenti: non tutti i bambini sono stati in grado di accettare il cambiamento con rapidità e tendevano a chiudersi in sé stessi. Nonostante gli insegnanti abbiano provato a stimolarli, comunque è stato molto difficile.

Andare a scuola in presenza è completamente diverso, ci sono più stimoli anche grazie al contatto fisico. Ai bambini serve la prossimità, amano stare con i loro amici e con gli insegnanti, non sarebbe sostenibile proporre la DAD a lungo termine. In più, ci sono stati diversi problemi legati alla strumentazione digitale: connessione internet scarsa, mancanza di dispositivi tecnologici in tutte le famiglie. Anche gli insegnanti, soprattutto quelli "vecchio stampo", hanno fatto molta fatica a gestire la DAD.

Qual è il rapporto di tuo figlio con i dispositivi tecnologici?

Mio figlio preferisce, tra tutti i dispositivi, lo smartphone: lo usa per giocare, per chiamare

**Difficoltà nella
comunicazione
scuola-famiglia**

i suoi amici, per fare ricerche per la scuola. Ci sono periodi in cui è più attratto dai giochi, periodi in cui è più preso da Whatsapp o dai social: in ogni fase è alla ricerca di qualcosa di diverso.

Secondo la tua esperienza, come valuteresti il rapporto tra voi genitori e gli insegnanti?

Prima del Covid il rapporto era ottimo, ci vedevamo spesso e si era creata una buona sintonia. Purtroppo la Pandemia ha cambiato le cose: noi genitori riusciamo a tenerci aggiornati sui progressi dei nostri figli tramite incontri scuola-famiglia organizzati in videochiamata, ma non è più come prima. Io per esempio ho la percezione di non riuscire a comunicare in modo adeguato, come se ci fosse una sorta di “distacco” e non riuscissi a condividere con gli insegnanti in modo spontaneo ciò che vorrei dire loro. Prima era diverso, mi sentivo molto più tranquilla nella relazione con la scuola.

Cosa pensi ci sia di positivo nella scuola che frequenta tuo figlio? E di negativo?

Secondo me un elemento che fa la differenza nella scuola di mio figlio è l'approccio che ha il dirigente nei confronti del percorso educativo dei bambini: ha a cuore i loro bisogni, cerca sempre di creare un dialogo tra loro e questa è una caratteristica molto apprezzata da noi genitori.

L'aspetto negativo è però che la scuola non fornisce strumenti e materiali adeguati per la didattica: dobbiamo occuparcene noi genitori, comprando con i nostri soldi tutto ciò che serve ai nostri figli. Addirittura fino a qualche anno fa non c'erano nemmeno dispositivi tecnologici a scuola, i computer sono arrivati nelle classi da un paio di anni.

**Informazioni
frammentate da
parte della scuola**

In più, noi genitori abbiamo notato che manca la collaborazione tra gli insegnanti, e soprattutto la comunicazione: spesso noi genitori non sappiamo fino in fondo cosa succede a scuola, non siamo sempre informati oppure al contrario riceviamo informazioni diverse dai vari insegnanti.



Mamma Stefania

44 anni, Sud Italia

Mamma di un bambino di 8 anni

Ad oggi il rapporto con gli insegnanti di mio figlio non è molto forte: cerco di aggiornarmi sulle ultime novità parlando con la rappresentante di classe o confrontandomi con gli altri genitori

Come si svolge, in linea di massima, una giornata tipo a scuola per tuo figlio?

Durante la giornata scolastica mio figlio svolge diverse attività, dall'accoglienza al disegno, dai lavoretti per le festività ai progetti di lettura e matematica. Mio figlio è molto contento di andare a scuola, va d'accordo con i suoi compagni e con le maestre, che tra l'altro sono molto materne con i bambini: per loro è fondamentale sentirsi amati e in questo gli insegnanti giocano un ruolo fondamentale.

Accoglienza e attività manuali

Mio figlio però mi racconta poco, non so fino in fondo cosa succede in classe: cerco di aggiornarmi sulle ultime novità parlando con la rappresentante di classe o confrontandomi con le altre mamme.

So però che in classe oltre ai libri usano molto la LIM e che spesso, prima del Covid, si organizzavano attività all'aria aperta per favorire il contatto dei bambini con la natura. Purtroppo però dalla Pandemia noi genitori non abbiamo più frequentato con assiduità l'ambiente scolastico, sappiamo poco delle attività che i bambini svolgono a scuola. Noi genitori inoltre non siamo mai stati coinvolti in progetti organizzati ad hoc dalla scuola.

A proposito della Pandemia, quali sono state le difficoltà della DAD e quali i valori aggiunti?

Mio figlio ha iniziato ad avere paura durante la Pandemia, perché capiva cosa stava succedendo e capiva anche che non sarebbe più potuto andare a scuola per un po'. Ha provato ad abituarsi, anche se all'inizio la didattica a distanza non lo entusiasmava: voleva sempre che mamma o papà fossero accanto a lui per aiutarlo a usare il PC.

Anche per me è stato molto difficile: la mattina seguivo le lezioni insieme a mio figlio, dopo pranzo lo aiutavo a fare i compiti e poi mi occupavo di inviargli via Whatsapp a tutte le maestre. Noi genitori non avevamo mai un momento di pausa. In più, ai bambini mancava molto il contatto fisico: il rientro a scuola è stato faticoso, ormai si erano abituati a stare in casa.

Difficoltà della DAD per i genitori

Secondo la tua esperienza, come valuteresti il rapporto tra voi genitori e gli insegnanti?

Ad oggi il rapporto con gli insegnanti non è molto forte: di tanto in tanto vengono organizzate le riunioni scuola-famiglia, ma principalmente noi genitori ci aggiorniamo sulle ultime novità tramite il rappresentante di classe.

Assenza dialogo scuola-famiglia

Il digitale a scuola

Qual è il rapporto di tuo figlio con i dispositivi tecnologici?

Mio figlio sa usare benissimo lo smartphone, lo adora. Usa anche il PC, principalmente da quando è iniziata la didattica a distanza: mi ha raccontato che a breve dovrebbero introdurre una nuova materia, "Il Digitale", che dovrebbe appunto fornirgli le basi di informatica e tecnologia. Prima del Covid non erano mai stati organizzati corsi di formazione sull'utilizzo del computer e/o di internet.

Per fortuna però la scuola era molto attenta ai bisogni delle singole famiglie: nei casi di necessità, ha anche fornito dispositivi tecnologici (PC e tablet) alle famiglie con necessità, per poter consentire a tutti i bambini di seguire le lezioni e non rimanere indietro.



Mamma Cristina

37 anni, Sud Italia

Mamma di una bambina di 10 anni

**Durante la DAD, molte
maestre - soprattutto quelle
“vecchio stampo” - non
sapevano usare alcun tipo
di piattaforma o portale
educativo; anche i nostri
figli non erano preparati
adeguatamente.**

Come si svolge, in linea di massima, una giornata tipo a scuola per tuo figlio?

La scuola che frequenta mia figlia propone numerose attività laboratoriali e progetti, come ad esempio il “Progetto Lettura”, in cui anche noi genitori abbiamo contribuito e aiutato i nostri figli. Le maestre hanno a cuore i bisogni di tutti i bambini, e per fortuna il rapporto tra noi genitori e loro insegnanti è ottimo.

Progetti formativi e attività laboratoriali

Quali sono state le difficoltà della DAD e quali i valori aggiunti?

Noi genitori ci siamo accorti che la didattica a distanza ha reso i nostri bambini nervosi, come specchio dello stato d'animo delle loro insegnanti. Le loro maestre infatti erano preoccupate che noi genitori facessimo i compiti a casa al posto dei nostri figli; i bambini di conseguenza si rendevano conto di questo stato di tensione delle loro insegnanti e si infastidivano a loro volta. Per fortuna non sono rimasti indietro con gli apprendimenti; anzi, la maestra provava ad inviare schede a casa, proporre attività e compiti che potessero stimolarli. C'è da dire che purtroppo però, nemmeno lei sapeva usare bene la tecnologia e quindi aveva difficoltà nello svolgimento delle attività didattiche.

Difficoltà da parte degli insegnanti durante la DAD

Cosa pensi ci sia di positivo nella scuola che frequenta tuo figlio? E di negativo?

Dal confronto tra noi genitori, è emerso che i nostri figli hanno due lacune principali: nella lingua inglese e nell'uso della tecnologia.

Noi mamme abbiamo fatto presente più volte al dirigente scolastico soprattutto la questione della lingua inglese, che secondo noi è una competenza fondamentale: i nostri figli ne hanno bisogno per il loro futuro, è importante iniziare già da ora a mettere le basi.

Per quanto riguarda la tecnologia invece, ci è stato chiesto dagli insegnanti di fornire i tablet ai nostri figli perché la scuola non ha fondi a sufficienza per poterli pagare; il Wi-Fi è stato introdotto a scuola da pochi mesi e ci sono pochi dispositivi tecnologici a scuola. In più, non sono mai stati organizzati corsi di formazione sull'utilizzo della tecnologia, e questo ha avuto delle influenze negative soprattutto nel periodo della DAD: le maestre, soprattutto quelle “vecchio stampo”, non sapevano usare alcun tipo di piattaforma; i bambini non erano preparati adeguatamente.

Mancanza di strumenti e dispositivi tecnologici

4.3 Online surveys

A partire dagli insights emersi durante lo svolgimento delle interviste con gli utenti, sono stati realizzati due questionari rivolti a insegnanti della scuola primaria e genitori di bambini dai 6 agli 11 anni, con l'obiettivo di approfondire, verificare e confrontare dati e informazioni sul funzionamento del sistema scolastico italiano e sull'efficacia dei modelli educativi attuali.

Sono state inserite domande a risposta chiusa per ottenere informazioni quantitative dagli utenti, combinate con domande a risposta aperta per ricavare informazioni qualitative sui loro comportamenti e le loro opinioni. Entrambi i questionari sono articolati in 7 sezioni e sono stati inviati a genitori e insegnanti della scuola primaria utilizzando il passaparola e/o i contatti attraverso canali social (es. gruppi Facebook, siti web dedicati); sono state raccolte in totale 229 risposte da parte dei genitori e 168 risposte da parte degli insegnanti.

Sondaggi per insegnanti della scuola primaria

168 partecipanti

168 partecipanti

Stile Durata

Questionario online 10 min

Topics

Dati socio-anagrafici sul campione, contesto scolastico, pratiche didattico-educative, sviluppo e crescita professionale dell'insegnante, relazione con i genitori, pandemia e DAD, suggerimenti e consigli.

Sondaggi per genitori della scuola primaria

229 partecipanti

229 partecipanti

Stile Durata

Questionario online 10 min

Topics

Dati socio-anagrafici sul campione, contesto scolastico, il tempo libero, sviluppo delle skills del XXI sec, bambini e tecnologia, pandemia e DAD, suggerimenti e consigli.

Domande proposte ai rispondenti

- Dati socio anagrafici sul campione: sesso, età, area geografica di provenienza, area geografica di insegnamento, informazioni di background
- Contesto scolastico: clima tra gli studenti, rapporto tra i colleghi e il personale scolastico
- Pratiche didattico-educative: approcci e tecniche di insegnamento utilizzati in classe, risorse e/o materiali didattici preferiti, attività e progetti svolti
- Sviluppo e crescita professionale dell'insegnante: corsi di formazione, supporto della scuola e delle istituzioni nell'acquisizione di nuove competenze e crescita professionale
- Relazione con i genitori: rapporto genitori-insegnanti, rapporto genitori-figli, interesse e coinvolgimento da parte dei genitori nella vita scolastica dei propri figli
- Pandemia e didattica a distanza: influenze della DAD sui comportamenti dei bambini, conseguenze sui livelli di apprendimento, difficoltà nell'utilizzo delle tecnologie
- Considerazioni e suggerimenti finali: opinioni e punti di vista su quale dovrebbe essere lo scopo della scuola primaria e su come potrebbe essere migliorata la scuola

“Manca un approccio critico alle discipline: il ragionamento e l’espressione delle proprie idee devono essere obiettivi da perseguire nella scuola primaria”

Domande proposte ai rispondenti

- Dati socio-anagrafici sul campione: sesso, età, area geografica di provenienza, occupazione
- I bambini e la scuola: attività svolte dei figli a scuola, clima scolastico, opinioni sulle competenze degli insegnanti e sui programmi educativi
- I bambini e il tempo libero: attività extrascolastiche, gestione degli impegni
- Sviluppo delle skills del 21esimo secolo: opinioni sulle skills sviluppate dai propri figli grazie alla scuola e/o grazie al contesto familiare
- I bambini e la tecnologia: rapporto dei bambini con i dispositivi tecnologici, modalità e tempi di utilizzo della tecnologia a casa (smartphone, tablet, PC etc.)
- Pandemia e didattica a distanza: influenze della DAD sui comportamenti dei bambini, conseguenze sui livelli di apprendimento, difficoltà nell'utilizzo delle tecnologie
- Considerazioni e suggerimenti finali: opinioni e punti di vista su quale dovrebbe essere lo scopo della scuola primaria e su come potrebbe essere migliorata la scuola

“I bambini dovrebbero imparare collaborazione, team building, comunicazione, educazione sentimentale, gestione dall’ansia, del tempo, della qualità e delle priorità”

La scuola è “donna”

Dal questionario somministrato agli insegnanti su scala nazionale (58,3% Nord Italia, 19,6% Centro Italia e 22% Sud Italia), emerge che il 98,2% dei partecipanti sia di sesso femminile, mentre l'1,8% sia di sesso maschile: secondo uno studio condotto dall'OCSE nel 2021, su oltre 700 mila docenti italiani la quota femminile è quasi l'83%, percentuale che sottolinea come la scuola italiana sia principalmente “donna” (Orizzonte Scuola, 2021). L'età media dei docenti è relativamente alta: il 39,3% dei rispondenti dichiara di avere tra i 45 e i 55 anni, mentre solo il 10,7% dichiara di averne tra i 25 e i 35 (si veda paragrafo 3.2, età media degli insegnanti italiani). Questo dato, combinato con gli anni di esperienza che in media dichiarano di avere gli insegnanti rispondenti al questionario (il 66,7% dichiara di avere più di 10 anni di esperienza nelle scuole), dimostra come gli insegnanti italiani siano i più vecchi a livello europeo e abbiano una maggiore reticenza nei confronti della “scuola nuova” e delle metodologie di insegnamento innovative.

Clima scolastico

La maggior parte degli insegnanti ritiene che il clima tra gli studenti delle proprie classi sia sereno, collaborativo e positivo: il 47% risponde “abbastanza”, mentre il 29,8% risponde “molto”. Allo stesso modo, il 67,2% dei rispondenti valuta positivamente anche il clima tra colleghi.

Approcci e tecniche di insegnamento

Tra gli approcci pedagogici e le tecniche di insegnamento principalmente utilizzate dai rispondenti, spiccano la lezione frontale tradizionale (58,3%), il modello “gioco-esplorazione” (66,7%) e l'apprendimento personalizzato (64,9%). Molto bassa è invece la percentuale di insegnanti che fa ricorso a metodi didattici innovativi, come la flipped classroom (1,2%) o il cooperative learning (0,6%). La maggior parte degli insegnanti utilizza in classe materiali cartacei come libri e quaderni (95,2%) e materiali audio-video come presentazioni (93,5%); solo il 19% dei rispondenti fa ricorso a strumenti collaborativi online, come Kahoot.

Formazione e risorse didattiche

Il 90,5% dei rispondenti dichiara di cercare in autonomia sul web le risorse e i materiali didattici da usare in classe: questo dato dimostra l'assenza di una guida strutturata per facilitare il lavoro degli insegnanti nella scelta e nella programmazione delle attività didattiche. Molti docenti vorrebbero avere a disposizione altre risorse didattiche, come materiali manipolabili, spazi laboratoriali, strumenti per le discipline STEM e nuove tecnologie. Secondo il 47,6% dei rispondenti, infatti, l'efficacia e la qualità del loro insegnamento è negativamente condizionata da un numero insufficiente di strumenti tecnologici a disposizione (PC, tablet, LIM), mentre secondo il 71,4% la causa risiede nell'errata organizzazione degli spazi (arredamento disponibile, disposizione dei banchi etc.), che rende la classe un ambiente poco adatto all'apprendimento.

Il 35,1% degli insegnanti ritiene inoltre che anche la mancanza di interesse da parte dei genitori nell'educazione dei propri figli giochi un ruolo significativo per una buona efficacia dei modelli d'istruzione.

L'83,3% dei partecipanti dichiara di aver partecipato, negli ultimi 3 anni, a corsi di aggiornamento facoltativi e/o trovati in autonomia; solo il 25% degli insegnanti dichiara di aver preso parte a formazioni su strumenti e modelli innovativi per la didattica (kit di co-progettazione, design thinking, project-based learning etc.). Il 60,7% dei rispondenti, inoltre, valuta negativamente il supporto economico offerto dalla scuola per la crescita e lo sviluppo professionale del corpo docente.

Per quanto riguarda il rapporto scuola-famiglia, il 46,4% dei rispondenti valuta “nella media” la partecipazione dei genitori nella vita educativa dei propri figli: secondo gli insegnanti, i genitori dovrebbero rendere più autonomi i bambini, collaborando con la scuola in maniera attiva (ad esempio, prendendo parte ai progetti o alle riunioni) e riponendo maggiore più fiducia nelle tecniche educative adottate dai docenti in classe.

Alla domanda “quali tra i seguenti problemi hai riscontrato nei tuoi studenti a seguito della Pandemia e della Didattica a distanza?”, il 73,8% dei rispondenti dichiara “calo dell'attenzione e della concentrazione”, il 57,7% risponde “maggiore utilizzo dei dispositivi tecnologici (tablet, PC, smartphone)” e il 41,7% risponde “modificazione nel rispetto delle regole”: questi dati dimostrano come l'integrazione della tecnologia nella vita dei più piccoli debba ancora essere adeguatamente regolamentata nei tempi e nelle modalità di utilizzo.

Per concludere, il 78,3% degli insegnanti sostiene che i bambini che frequentano la scuola primaria in cui insegnano acquisiscono, alla fine del ciclo completo di 5 anni, le giuste competenze per affrontare la scuola secondaria di primo grado. Il 21,7% dei rispondenti si dichiara però contrario a questa affermazione: secondo alcuni insegnanti, il contesto classe è rigido e poco flessibile per sperimentare nuove modalità didattiche innovative, le aule non sono adeguatamente organizzate e i docenti non sono formati per mettere in atto nuove modalità di insegnamento-apprendimento.

Ruolo dei genitori nell'educazione dei propri figli

Didattica a distanza e conseguenze

Acquisizione di nuove competenze

Hanno risposto al questionario

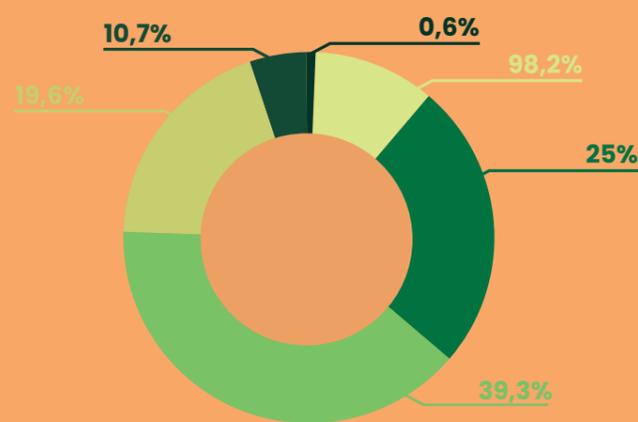
168

insegnanti di scuola primaria in Italia

Dati socio anagrafici, sesso dei rispondenti

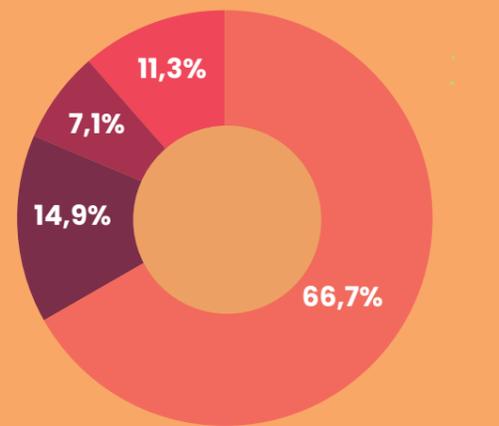


Dati socio anagrafici, età dei rispondenti



- Meno di 25 anni
- 25 - 35 anni
- 35 - 45 anni
- 45 - 55 anni
- 55 - 60 anni
- Più di 60 anni

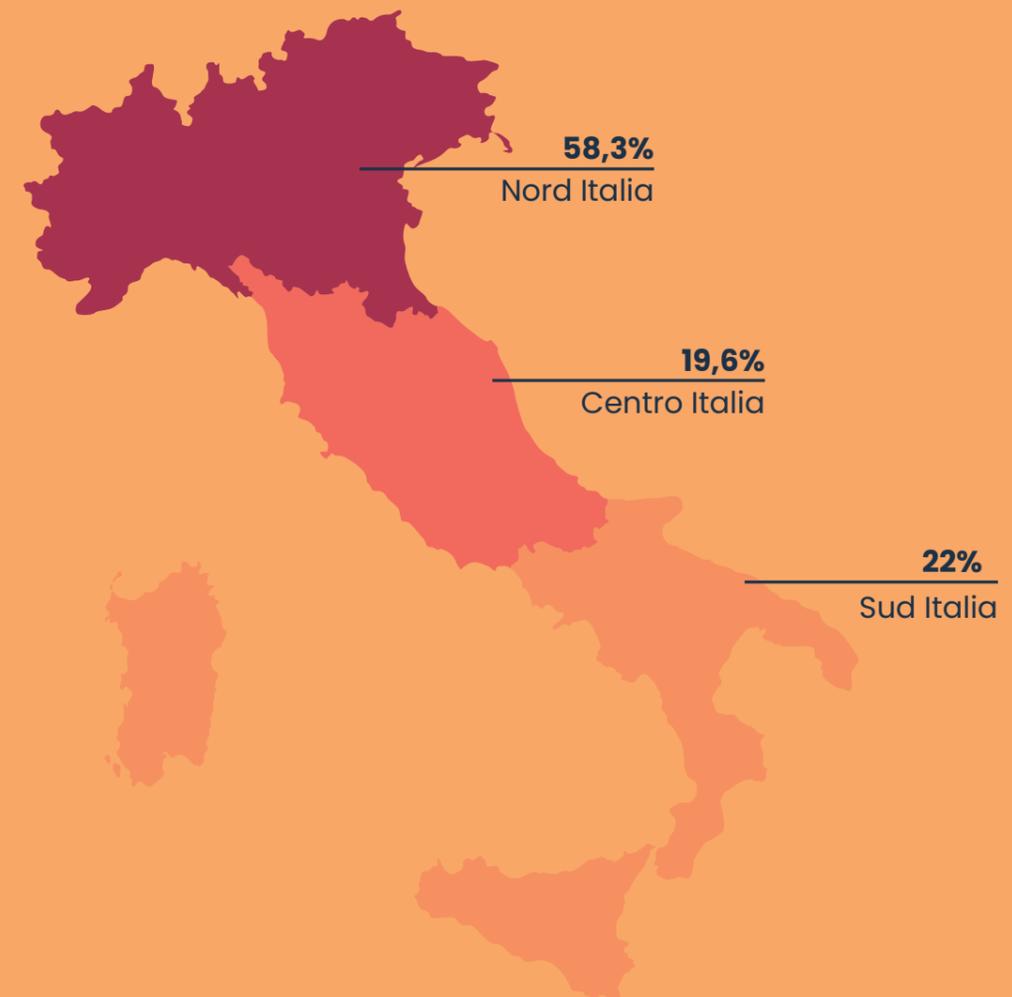
Dati socio anagrafici, esperienza lavorativa



- 0 - 3 anni
- 4 - 6 anni
- 7 - 10 anni
- Più di 10 anni

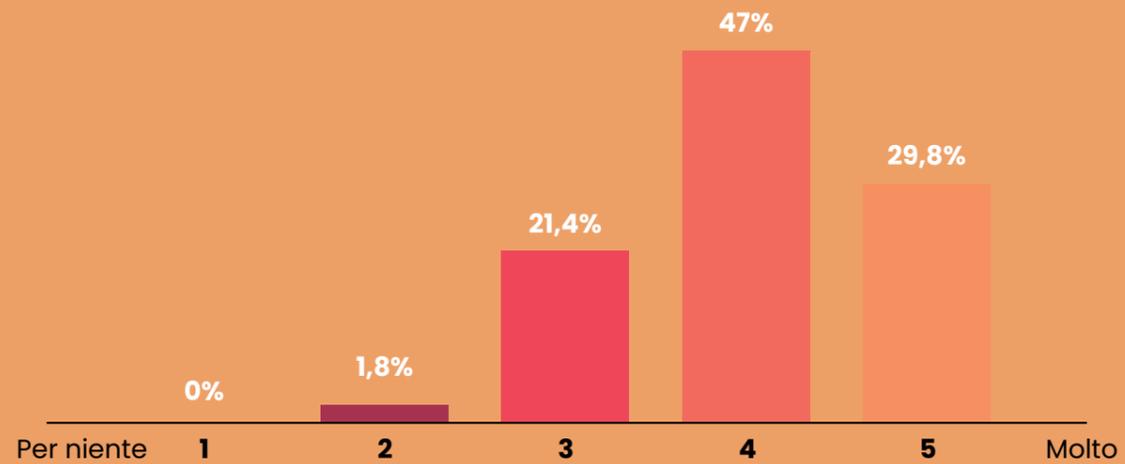
Il 98,2% dei partecipanti è di **sesso femminile**: su oltre 700 mila docenti italiani la quota femminile è quasi l'83%, percentuale che sottolinea come la scuola italiana sia principalmente **"donna"** (OCSE, 2021)

In quale area geografica si trova la scuola primaria in cui insegni?

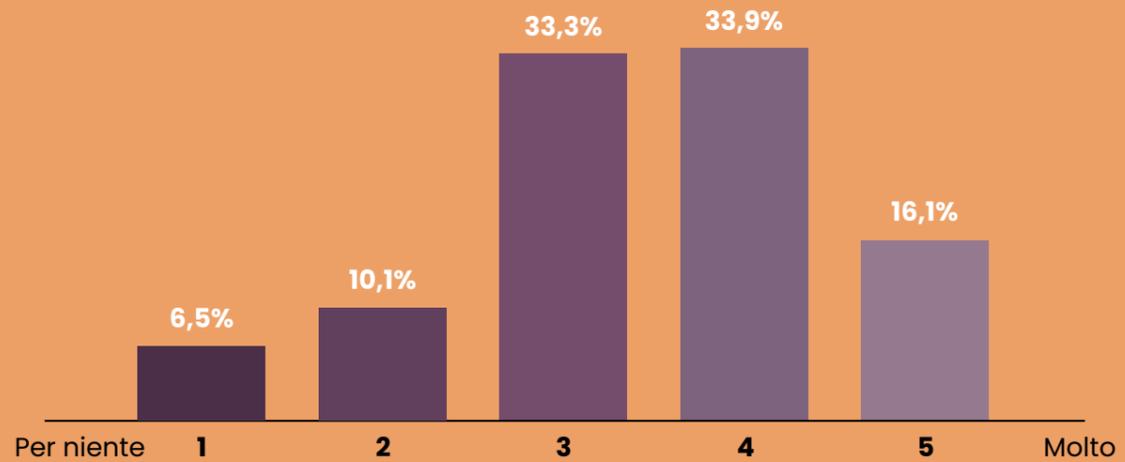


Clima scolastico

Ritieni che il clima tra gli studenti della tua classe sia sereno, collaborativo e positivo?

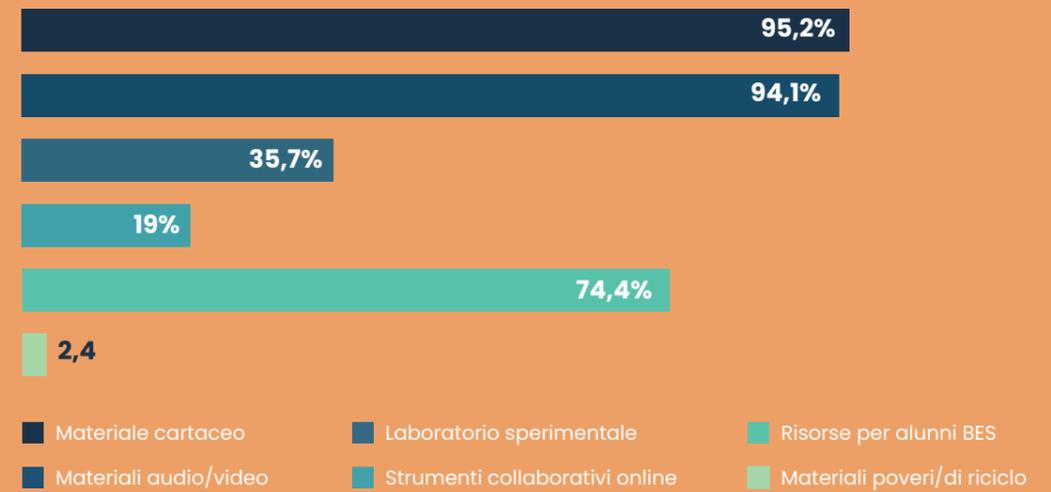


Ritieni che il clima tra te e i tuoi colleghi sia sereno, collaborativo e positivo?

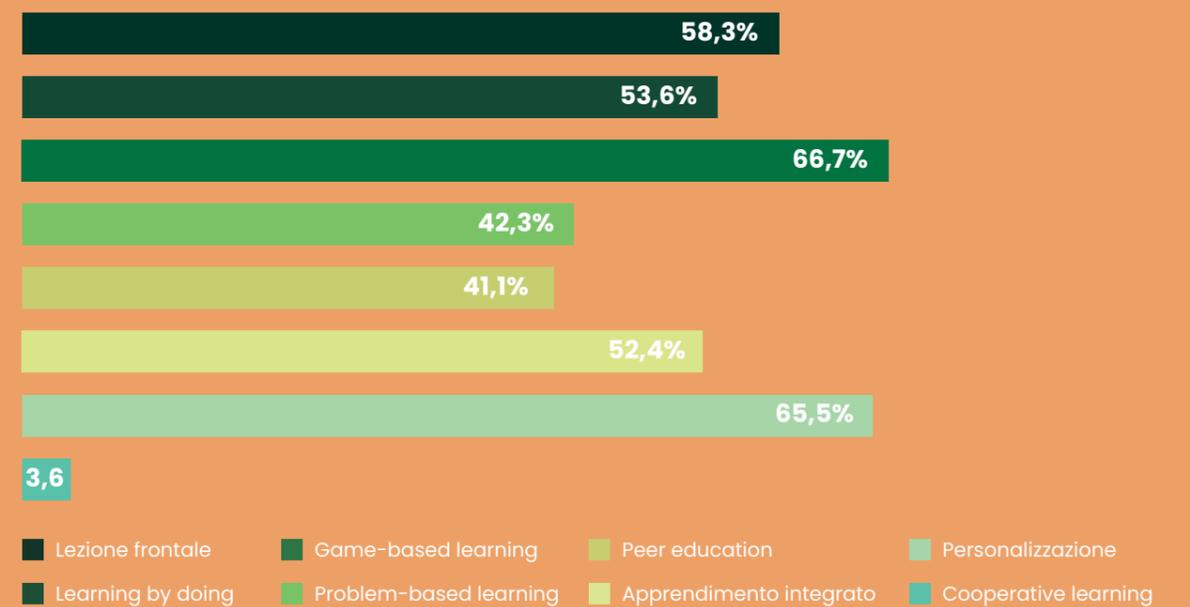


Risorse didattiche e materiali

Quali risorse e/o materiali didattici usi solitamente in classe?



Quali approcci pedagogici e tecniche di insegnamento utilizzi nelle tue lezioni?



Le mamme si occupano dell'educazione dei figli più dei papà

Dal questionario somministrato ai genitori su scala nazionale (45% Nord Italia, 5,7% Centro Italia e 49,3% Sud Italia), emerge che il 93,4% dei partecipanti sia di sesso femminile, mentre solo il 6,6% sia di sesso maschile: questo dato dimostra come, ancora oggi, sia diffusa la convinzione che ad occuparsi dell'educazione dei propri figli debba essere la mamma, mentre il papà viene scarsamente coinvolto. L'età media dei genitori si attesta tra i 31 e i 40 anni (52,8%) e il 71% dei rispondenti dichiara di avere un lavoro (nella maggior parte dei casi come impiegato o libero professionista); solo il 28,4% dichiara di rimanere a casa con i figli e di non avere un'occupazione.

Partecipazione alle attività scolastiche

Secondo la maggior parte dei genitori, ai propri figli piace partecipare alle attività scolastiche (eventi, visite, laboratori) e il clima con gli insegnanti e con gli altri compagni di scuola è positivo; difficilmente però i bambini prendono l'iniziativa di imparare nuovi concetti al di fuori della scuola (leggere libri, cercare nuove nozioni etc.).

Coinvolgimento delle famiglie nella vita scolastica

Per quanto riguarda il rapporto scuola-famiglia, il 64,6% dei genitori partecipa agli incontri e alle riunioni organizzate dall'istituto di appartenenza del proprio figlio per rimanere aggiornato sulla vita scolastica; 129 genitori su 288 preferiscono chiedere direttamente ai propri figli informazioni sulla giornata scolastica e/o utilizzano canali di comunicazione social (es. gruppo whatsapp con gli altri genitori, e-mail etc.). La maggior parte dei genitori (52%) sostiene che la scuola non fornisca loro gli strumenti adeguati per supportare l'apprendimento dei propri figli a casa: molte volte i consigli arrivano solo su espressa richiesta del genitore.

Tempo libero e attività extra

Durante il tempo libero, il 79% dei bambini pratica sport (nuoto, calcio, pallavolo etc.); al secondo posto si posizionano i cartoni animati (66,8%) e al terzo posto i videogiochi (42,4%). Pochissimi bambini giocano all'aperto o trascorrono momenti di valore con i propri genitori.

Acquisizione di competenze e skills del 21esimo secolo

Secondo il 63,3% dei genitori, i propri figli hanno già sviluppato la capacità di collaborare con gli altri, la creatività e la capacità di usare la tecnologia; l'81,1% dei rispondenti dichiara che i bambini hanno appreso queste competenze principalmente nell'ambiente familiare. Questo dato può essere indice di un errore percettivo da parte dei genitori, che non riconoscono adeguatamente il valore dell'insegnamento scolastico; allo stesso tempo può invece dimostrare che effettivamente la scuola di oggi non sia in grado di favorire l'acquisizione delle skills del 21esimo secolo nei bambini.

La maggior parte dei genitori concorda nell'affermare che bisognerebbe introdurre più ore di lingua inglese all'interno della scuola primaria per garantire ai propri figli una preparazione adeguata. Altri genitori invece vorrebbero che in classe si lavorasse di più su

abilità come il pensiero divergente, la flessibilità mentale e il problem solving.

Per quanto riguarda il rapporto dei bambini con la tecnologia, nella maggior parte delle case dei genitori rispondenti ci sono la televisione (97,4%), lo smartphone (95,2%) e il computer fisso e/o portatile (90%), che vengono spesso usati anche a tavola durante i pasti (solo il 34,9% dichiara di non fare ricorso a nessun dispositivo tecnologico durante i pasti). Secondo il 48% dei rispondenti, i propri figli sono entrati in contatto con la tecnologia per la prima volta tra i 2 e i 4 anni; secondo il 25,3% di loro, la fascia di età si abbassa addirittura al di sotto dei 2 anni. Alla domanda "durante l'utilizzo dei dispositivi tecnologici, tuo figlio è affiancato da un adulto?", il 52% risponde "sì, c'è sempre almeno un adulto"; negli altri casi i genitori affidano il compito di monitorare l'attività digitale dei propri figli a software di parental control. La maggior parte dei genitori si dichiara consapevole del fatto che i dispositivi tecnologici non possono essere considerati come la soluzione per placare i capricci dei propri figli (62,9%), tuttavia continua ad esserci grande confusione e disinformazione su quali potrebbero essere i rischi e i pericoli legati all'uso della tecnologia in tenera età. Secondo la ricerca "Tecnologie digitali e bambini: un'indagine sul loro utilizzo nei primi anni di vita", in Italia 8 bambini su 10 tra i 3 e i 5 anni sanno usare lo smartphone dei genitori; il 70% dei genitori, inoltre, usa i dispositivi tecnologici per distrarre o calmare i propri figli già dal secondo anno di vita (Balbinot et al., 2016). Tuttavia, secondo il Position Statement dei pediatri italiani pubblicato nel 2018, non bisognerebbe dare smartphone e tablet ai bambini prima dei due anni di età, bisognerebbe limitare l'uso a massimo 1 ora al giorno nei bambini di età compresa tra i 2 e i 4 anni e al massimo 2 ore al giorno per quelli di età compresa tra i 5 e gli 8 anni, sempre sotto la stretta sorveglianza dei genitori (Bozzola et al., 2018).

L'81,2% dei genitori dichiara che gli strumenti tecnologici a disposizione in casa (PC, tablet etc.) sono stati sufficienti per affrontare la DAD durante la Pandemia in modo efficace, ma che questa abbia avuto importanti conseguenze sui comportamenti e le abilità dei propri figli: il 50,2% afferma di aver notato un calo nell'apprendimento e nella concentrazione da parte dei propri figli, mentre il 36,7% lamenta maggiore irritabilità e frequenza dei capricci. Secondo il 39,7% dei rispondenti, la DAD non ha avuto nessun effetto positivo sui propri figli; il 52,4% invece nota un miglioramento nelle abilità tecnologiche e informatiche.

Per concludere, il 74,4% dei genitori sostiene che alla fine del ciclo completo di 5 anni il proprio figlio avrà le giuste competenze per affrontare la scuola secondaria di primo grado; il 25,6% dei genitori però si dichiara contrario a questa affermazione: secondo alcuni genitori, i docenti dovrebbero essere più al passo con i tempi e dovrebbero aggiornarsi; inoltre si dà troppa importanza a finire il programma scolastico in tempi record piuttosto che alle esigenze dei singoli bambini.

I bambini e la tecnologia

Didattica a distanza

Come migliorare la scuola di oggi?

Hanno risposto al questionario

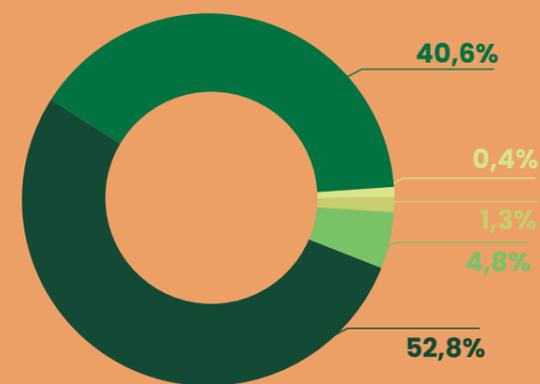
229

genitori di bambini che frequentano la scuola primaria in Italia

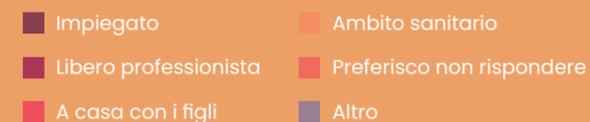
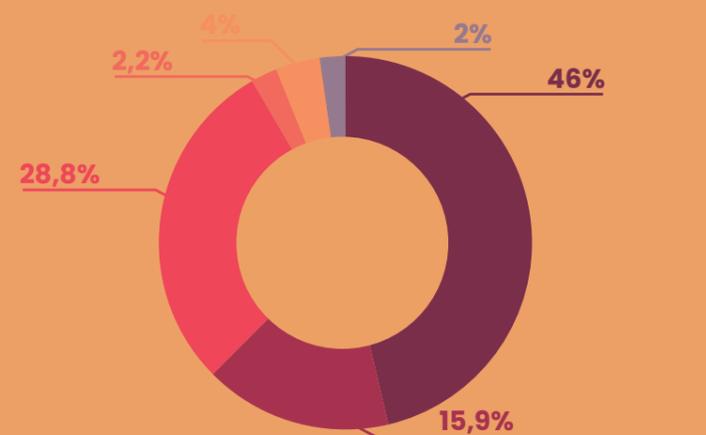
Dati socio anagrafici, sesso dei rispondenti



Dati socio anagrafici, età dei rispondenti

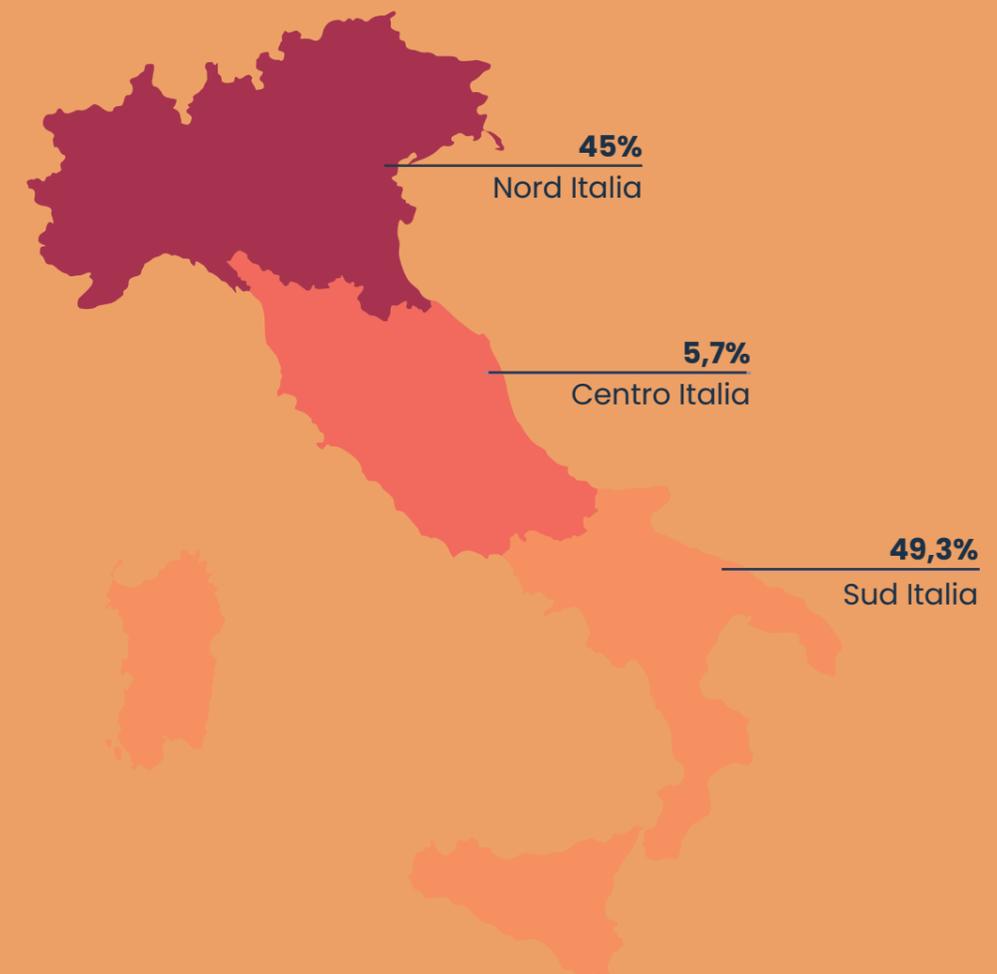


Dati socio anagrafici, occupazione



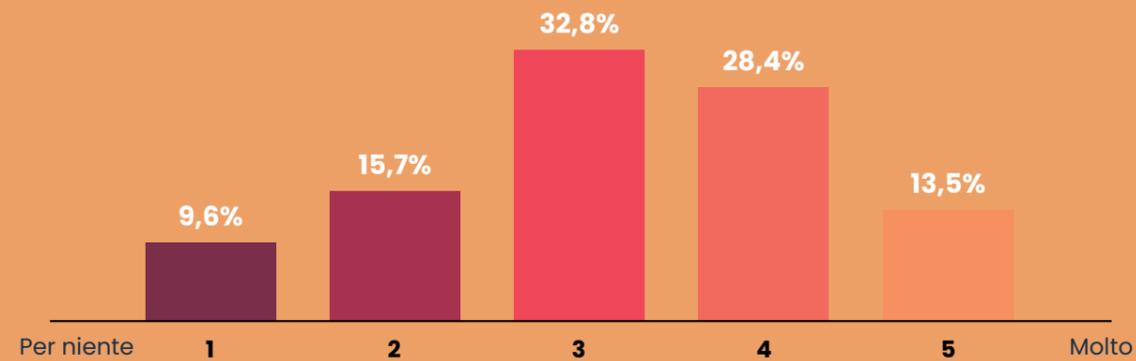
Il 93,4% dei partecipanti è di **sesso femminile**: ancora oggi è diffusa la convinzione che ad occuparsi dell'educazione dei propri figli **debba essere la mamma**; il papà viene scarsamente coinvolto.

In quale area geografica si trova la scuola primaria che frequenta tuo figlio?

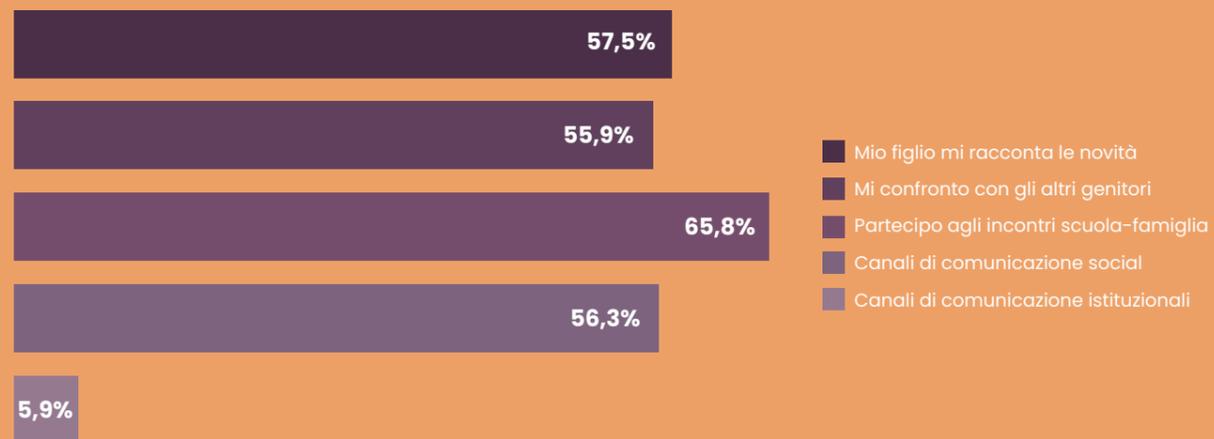


Rapporto genitori-insegnanti

In che misura ritieni che la scuola di tuo figlio stimoli il rapporto con i genitori?

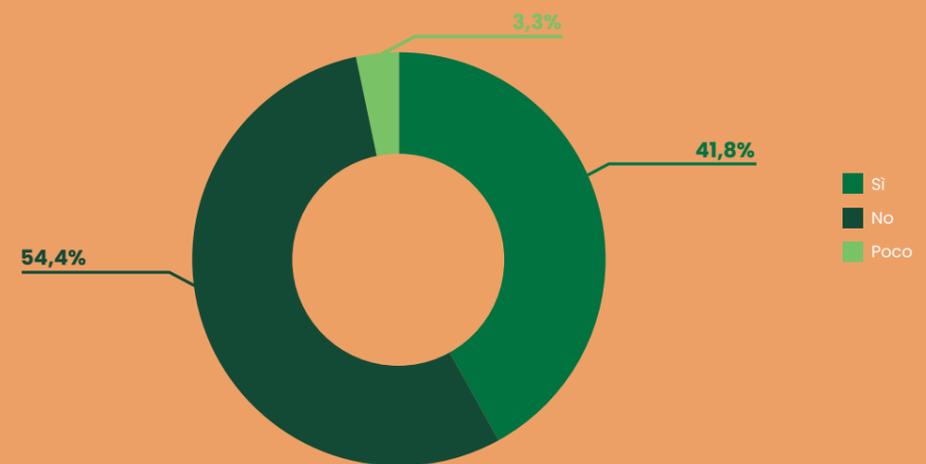


Quale strumento utilizzi per essere aggiornato sull'apprendimento di tuo figlio?

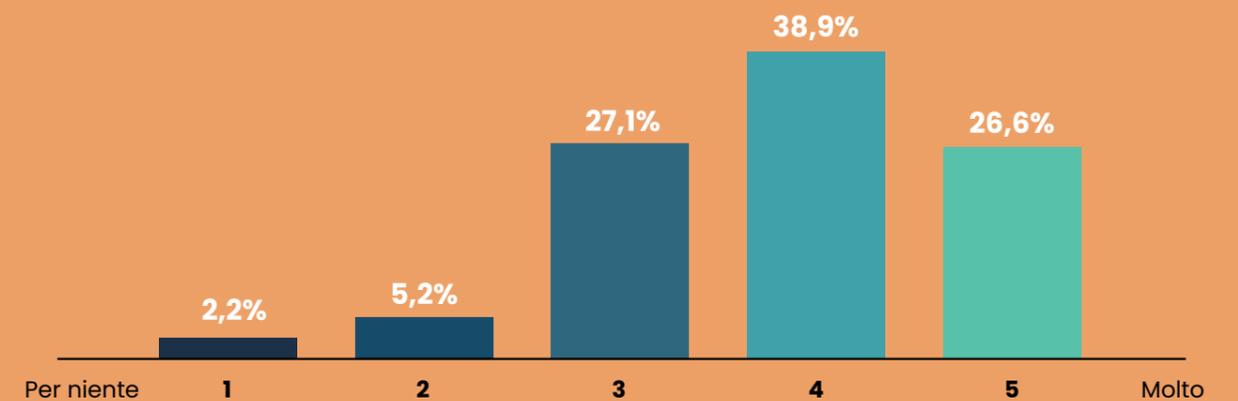


Supporto della scuola

Ritieni che la scuola ti fornisca consigli e/o strumenti per supportare l'apprendimento di tuo figlio a casa?

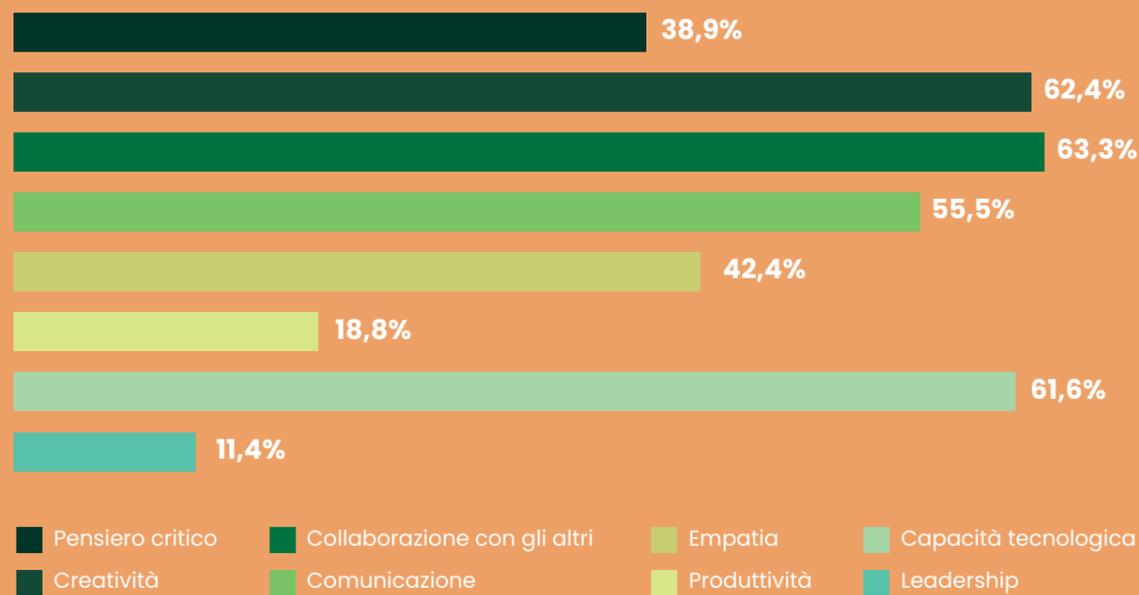


Ritieni che le competenze degli insegnanti di tuo figlio siano adeguate per garantire un'ottima esperienza di apprendimento?

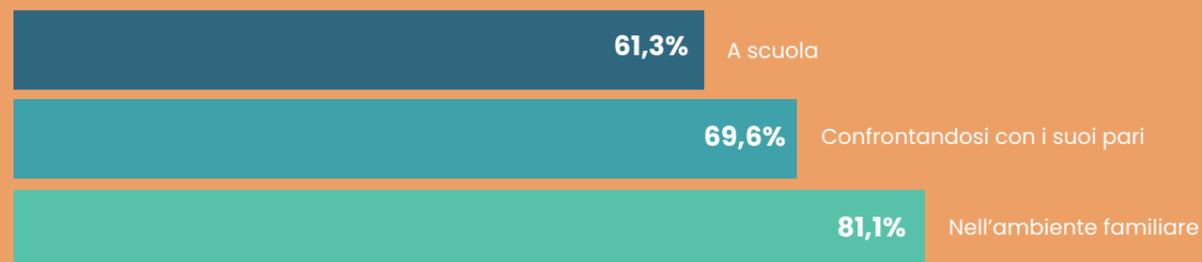


Sviluppo delle competenze

Tra le seguenti competenze, quali credi che tuo figlio abbia già sviluppato?



In che modo pensi che tuo figlio abbia sviluppato queste competenze?



Bambini e tecnologia

Secondo il 48% dei rispondenti, i propri figli sono entrati in contatto con la tecnologia per la prima volta **tra i 2 e i 4 anni**; secondo il 25,3% di loro, la fascia di età si abbassa addirittura **al di sotto dei 2 anni**.

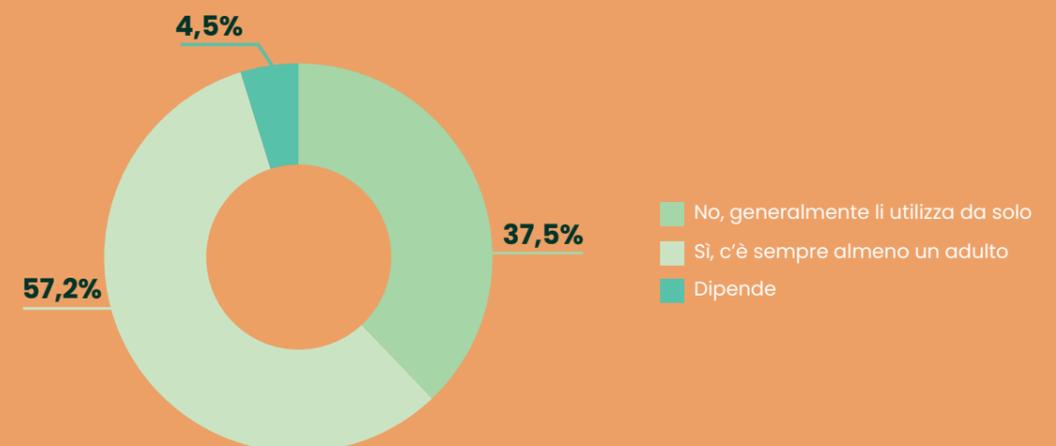
POSITION STATEMENT DEI PEDIATRI ITALIANI

2h al giorno

TEMPO MASSIMO CONSENTITO AI BAMBINI DI ETÀ COMPRESA TRA I 5 E GLI 8 ANNI PER UTILIZZARE I DISPOSITIVI TECNOLOGICI, SEMPRE IN COMPAGNIA DI UN ADULTO.

Mentre i dati raccolti dimostrano che:

Generalmente tuo figlio usa i dispositivi tecnologici in compagnia di un adulto?



4.4 Interviste con gli esperti

Dopo aver analizzato il punto di vista di genitori ed insegnanti sui modelli educativi attuali attraverso interviste qualitative e questionari online, sono state condotte 8 interviste semi-strutturate con esperti del settore, con l'obiettivo di approfondire ulteriormente la situazione scolastica italiana, gli strumenti educativi in uso ed ottenere insights sulle necessità dei vari attori del sistema educativo (genitori, insegnanti e studenti).

Interviste con gli esperti

8 partecipanti

Stile	Durata
Intervista semi-strutturata	35 - 40 min

Esperti intervistati

- Silvia Marchetti, consulente pedagogico
- Lucrezia Bernardini, logopedista
- Martina Di Giacomo, logopedista
- Maura Oliveri, neuropsicomotricista
- Alessia Ballerini, educatore professionale socio-pedagogico
- Serena Costa, psicologa dell'infanzia
- Elisa Pella, parent coach
- Beatrice Bianchin, pedagogista

Macro-argomenti delle interviste

- Sfide e opportunità della professione: come funziona un percorso con un esperto (pedagogista, logopedista etc.), quanto è riconosciuto in Italia oggi il suo valore
- Fasi dello sviluppo e bisogni dei bambini: sviluppo cognitivo ed emotivo, tappe dello sviluppo evolutivo, necessità latenti e strumenti per individuarle
- Rapporto con la scuola e con le famiglie: come i genitori entrano in contatto con l'esperto (pedagogista, logopedista etc.), come l'esperto si relaziona con la scuola e con gli insegnanti
- Rapporto dei bambini con la tecnologia: pareri e opinioni, tempi e modalità di utilizzo consigliati
- Strumenti e strategie: quali sono gli "errori comuni" commessi da genitori e/o insegnanti nell'educazione dei bambini, quali strategie è possibile adottare per evitarli e/o migliorare il percorso di sviluppo dei più piccoli

Principali temi emersi

1 Disinformazione dei genitori

La maggior parte dei genitori non è adeguatamente informata e preparata sui modelli educativi da usare con i propri figli: ancora oggi spesso si ricorre a modelli educativi di tipo autoritario, basati sui "no" e sulle minacce continue

2 Difficoltà nel farsi conoscere

Spesso gli esperti faticano a far riconoscere il proprio ruolo professionale a genitori e/o insegnanti: mancano informazioni chiare e strutturate sull'aiuto che, ad esempio, può fornire un logopedista o uno psicologo nel processo evolutivo dei bambini

3 Attenzione alle emozioni

Lo sviluppo emotivo dei bambini viene oggi sottovalutato: spesso i genitori, troppo impegnati, non dedicano abbastanza tempo alla costruzione di un legame genitore-figlio strutturato, contribuendo a creare difficoltà relazionali nel bambino

4 Necessaria individualizzazione

La scuola di oggi è troppo concentrata sulle tempistiche e sui programmi ministeriali: si perde in questo modo l'importanza di progettare percorsi educativi personalizzati per ogni singolo individuo, che tengano conto delle diverse esigenze ed inclinazioni

"Credo che ci sia una grandissima disinformazione sul mondo dell'educazione: i genitori non sanno quali metodi educativi usare, spesso ricorrono a minacce e punizioni, non capendo come creare un equilibrio comunicativo. Ci dovrebbe essere più collaborazione tra genitori e insegnanti, ma anche dialogo con noi professionisti"

Silvia, consulente pedagogico

Silvia Marchetti

consulente pedagogico

Servirebbero dei momenti d'ascolto strutturati e mediati da professionisti tra genitori e insegnanti, per poter condividere buone pratiche educative e confrontarsi. Servirebbe una vera e propria rete, per dare ai genitori gli strumenti necessari per la crescita dei propri figli.

In cosa consiste nello specifico il tuo ruolo di consulente pedagogico?

Attraverso le consulenze, accompagno i genitori ad osservare e comprendere il percorso di crescita dei loro figli. Il mio compito quindi sostanzialmente consiste nell'aiutare i genitori a risolvere problematiche legate allo sviluppo dei propri figli, a gestire il rapporto con loro, a creare una sana comunicazione e un dialogo equilibrato.

Supporto nella comunicazione tra genitori e figli

Lavoro principalmente con genitori di bambini tra i 18 mesi e i 4-5 anni di età, e li aiuto a risolvere problematiche legate ad esempio alla gestione dei capricci, ad affrontare le "fasi del no" dei bambini, a costruire una relazione autorevole ma non autoritaria. Insieme ai genitori intraprendo un percorso di consulenza che parte dalla ricostruzione del quadro di partenza, prendendo in considerazione tutti gli attori che ne fanno parte: insegnanti, nonni, altri parenti etc.

Com'è strutturato, in linea di massima, un percorso di consulenza pedagogica?

Quando le famiglie mi contattano, fisso con loro un colloquio conoscitivo gratuito di circa 30 minuti per confrontarci sulla difficoltà educativa da loro riscontrata e capire se è possibile intraprendere un percorso insieme. Se la problematica individuata è di natura pedagogica, fissiamo un secondo colloquio della durata di un'ora circa per approfondire la situazione. I percorsi pedagogici hanno una durata variabile, a seconda della difficoltà educativa che è stata riscontrata. I colloqui solitamente avvengono online tramite videochiamata; se emergono disfunzionalità psicologiche o si ritiene necessario ad esempio l'intervento dei servizi sociali, mi confronto eventualmente con altri professionisti per avere un altro punto di vista sulla situazione e indirizzare i genitori verso il percorso migliore.

Un elemento ricorrente nelle mie consulenze pedagogiche però è la difficoltà nel coinvolgere soprattutto i papà: molti di loro infatti non credono alla pedagogia e non sostengono le mamme che decidono di intraprendere questi percorsi, sono disinteressati e credono che sia la donna a doversi occupare dell'educazione dei figli; tanti altri però vorrebbero far parte del percorso educativo del proprio figlio ma non sanno come fare, non si sentono in grado, non hanno gli strumenti.

Difficoltà a coinvolgere i papà

La figura del papà però è di fondamentale importanza per i bambini, soprattutto nella fase della preadolescenza (dai 7 anni circa): il papà può aiutare i propri figli nella gestione delle regole e delle emozioni, oltre che sostenere costantemente la mamma e darle una mano nel percorso di crescita dei figli.

Scarso riconoscimento della figura del consulente pedagogico

Dal tuo punto di vista, quanto è riconosciuto oggi il valore di un consulente pedagogico in Italia?

La figura pedagogica in Italia oggi non è ancora adeguatamente regolamentata: io, come tanti altri miei colleghi, mi sono dovuta costruire da sola una rete di contatti e in questo mi hanno supportato molto i social. Tramite la mia pagina Instagram riesco anche a fare informazione, comunicando adeguatamente cosa faccio e come lo faccio.

Purtroppo però è molto difficile far riconoscere il valore della professione ad oggi, c'è tanta disinformazione in giro e la maggior parte dei genitori non sa in cosa consiste davvero il nostro tipo di lavoro e come potrebbe eventualmente aiutarli. Tanti genitori, soprattutto papà, pensano che il pedagogo dia solo dei "consigli" generali, quando in realtà noi professionisti creiamo un vero e proprio percorso strutturato.

Crescente attenzione verso le necessità dei bambini

Paradossalmente la Pandemia ha contribuito a migliorare la situazione: la chiusura delle scuole, il distanziamento sociale, la mancanza di una collaborazione continuativa tra genitori e insegnanti durante i mesi di lockdown ha inevitabilmente avuto degli impatti sullo sviluppo educativo dei bambini. In più, se consideriamo anche l'evoluzione dei modelli educativi in atto oggi, ci troviamo di fronte ad un quadro del tutto nuovo: c'è una crescente attenzione verso le necessità del bambino e allo stesso tempo una forte difficoltà nell'individuare modelli educativi adeguati per rispondere a queste esigenze emergenti nei più piccoli.

Ci sono altre figure professionali con cui collabori solitamente?

Al momento è in atto una collaborazione con altri pedagogisti: stiamo provando a progettare insieme uno sportello di ascolto in alcuni quartieri di Roma, vorremmo che fosse uno spazio aperto a tutti e gestito anche da psicologi ed eventualmente altre figure professionali.

Secondo la tua esperienza, ci sono "errori comuni" che i genitori commettono nell'educazione dei propri figli e che poi portano i bambini stessi a riscontrare difficoltà nel raggiungimento del pieno sviluppo?

Absolutamente sì. Di base direi che c'è proprio tanta disinformazione e ignoranza, moltissimi genitori non sanno come educare i propri figli, quali metodi usare. In tanti pensano che il vecchio "metodo della nonna", autoritario e basato sulle punizioni, funzioni ancora: i bambini di oggi però non sono gli stessi di cinquant'anni fa, e quei metodi basati sulle minacce e sulla negazione dell'amore non sono più validi.

Disinformazione sui modelli educativi da usare

Ad esempio, tanti genitori chiedono il mio aiuto nel "periodo dei no" dei bambini (che si affronta intorno ai 2 anni circa): è il classico momento in cui il bambino sta cercando di creare la sua personalità ed inizia ad essere oppositivo nei confronti del genitore, perché vuole esprimere il proprio pensiero e la propria opinione. In questi casi, minacciare il bambino con frasi come "se non mangi non puoi guardare la TV" è assolutamente sbagliato; mi rendo conto però che i genitori non hanno gli strumenti per capire come gestire questi momenti, non sanno proprio cosa fare.

Gli scenari che si verificano solitamente sono due: o il genitore prova a prendere il controllo con la forza (es. "devi fare quello che dico io, perché sono io il genitore") oppure lascia libero il bambino di fare tutto ciò che vuole fare, quasi "arrendendosi" alla sua volontà.

In realtà il genitore dovrebbe essere una guida per il bambino, dovrebbe assumere un atteggiamento autorevole ma non autoritario, per accompagnare il proprio figlio nel suo percorso di crescita.

Qual è la tua opinione sull'utilizzo della tecnologia nei bambini piccoli? Cosa ne pensi delle app educative?

Dal mio punto di vista, la tecnologia ha delle potenzialità innegabili e se usata correttamente può essere un valore aggiunto nel percorso educativo di un bambino, ma non deve assolutamente sostituire il tempo genitore-figlio, la socializzazione con i propri pari, giocare all'aperto etc.

Il problema però è che spesso i genitori non sanno come gestire il rapporto dei loro figli con la tecnologia (usano principalmente tablet e smartphone), non sanno quanto tempo di tecnologia concedere loro.

Questo succedere per due motivi:

- Sono poco informati e consapevoli dei rischi e dei pericoli della tecnologia
- Non hanno tempo né voglia di pensare ad alternative per gestire i momenti critici

La soluzione ai loro occhi è molto semplice: perché non fargli usare il tablet per calmarlo? In questo modo però i bambini sono completamente assorbiti dai contenuti digitali e non imparano a gestire il proprio tempo e le proprie emozioni. Un atteggiamento che tenta sempre di modificare riguarda l'utilizzo dei dispositivi tecnologici durante i pasti: questa abitudine è molto pericolosa, perché dando la possibilità al bambino di giocare al tablet durante il pranzo, lo porta a non sviluppare il senso di sazietà e a non dare importanza al

Modello educativo autoritario vs permissivo

Potenzialità della tecnologia nel percorso educativo

momento del pasto. In questo modo il bambino non riesce a costruire un rapporto positivo con il cibo, ed ecco che possono insorgere disturbi alimentari e problemi di selettività nel cibo.

Ci sono attività e/o strategie che le famiglie possono adottare quotidianamente per collaborare al meglio con la scuola per migliorare l'esperienza educativa dei propri figli?

Sicuramente sì, ma bisognerebbe impostare un dialogo basato sulla chiarezza e sulla trasparenza. Molto spesso oggi capita che si faccia confusione su "chi deve insegnare cosa": ad esempio, tanti genitori pensano che il compito di educare i bambini al rispetto delle regole sia dell'insegnante; allo stesso tempo gli insegnanti non possono fare tutto il lavoro da soli.

Gli insegnanti infatti passano relativamente poco tempo insieme ai bambini, e non è nemmeno pensabile che tutto il percorso educativo dei bambini sia solo di loro responsabilità: serve una forte collaborazione con i genitori. Famiglie e insegnanti devono fare squadra, dialogare e scambiarsi punti di vista: la mancanza di un dialogo si ripercuote negativamente sui bambini, che si ritrovano senza regole e senza punti di riferimento.

Un altro tema su cui bisognerebbe riflettere è quello dell'autonomia: molti genitori non hanno il tempo e la pazienza di insegnare ai propri figli come portare a termine una determinata attività (es. fare lo zaino, allacciarsi le scarpe) e questo succede principalmente perché sono di fretta, sono impegnati e quindi per sbrigarsi si sostituiscono loro ai figli e portano a termine l'attività per loro. La famiglia invece dovrebbe lavorare insieme al bambino, aiutarlo a sperimentare e imparare, non sostituirsi a lui.

Questi gesti, seppur piccoli, hanno un'importanza fondamentale nel percorso di sviluppo del bambino, ma non tutti i genitori ne sono consapevoli. La maggior parte di loro - tranne quei pochi che si documentano e si dedicano all'autoformazione -, non sa come aiutare i propri figli.

Torniamo sempre lì, al tema della disinformazione: servirebbero dei momenti d'ascolto strutturati e mediati da professionisti tra genitori e insegnanti, per poter condividere buone pratiche educative e confrontarsi. Servirebbe una vera e propria rete, per dare ai genitori gli strumenti necessari per la crescita dei propri figli.

Facciamo un altro esempio: tra i 2 e i 7 anni solitamente i bambini ricorrono spesso al "pensiero magico", una sorta di linguaggio che utilizzano per parlare con gli oggetti come

se questi fossero animati (es. chiedere a un peluche come si sente): il primo pensiero di un genitore che non ha mai sentito parlare di pensiero magico, alla vista del proprio figlio che parla con un peluche, è "mio figlio è stupido" oppure "mio figlio ha un problema". Quindi, invece di appoggiare quella determinata fantasia nel bambino, il genitore lo ostacola e prova a "normalizzare" i suoi comportamenti perché non riconosce il valore di quell'attività per lo sviluppo cognitivo del bambino.

C'è tanto bisogno di informazione e c'è una forte necessità di rivoluzionare i vecchi modelli educativi, che hanno portato i genitori di oggi a non saper gestire i bambini, a non saper ascoltare le loro emozioni, a non saper creare una relazione sana con loro.

In cosa consiste esattamente questa rivoluzione dei modelli educativi?

Bisognerebbe andare verso un nuovo tipo di educazione, basata sul rispetto, sul riconoscimento e l'accoglienza delle emozioni, sull'ascolto reciproco e sul considerare il bambino come tale, non come un giovane adulto. Vedo molti genitori oggi pensare che i loro figli debbano crescere in fretta: i bambini sono estremamente "adultizzati", quando invece bisognerebbe dare loro la possibilità di crescere rispettando i loro tempi, di sperimentare, di imparare pian piano.

Educazione basata sul rispetto e sull'ascolto reciproco

Responsabilità dei genitori

Autonomia e sviluppo del bambino

Lucrezia Bernardini

logopedista

La scuola ideale dovrebbe fondarsi proprio sull'individualizzazione: bisognerebbe osservare e valutare attentamente ogni bambino, per costruire un lavoro personalizzato

In cosa consiste nello specifico il tuo ruolo di logopedista? Quali sono gli aspetti di cui ti occupi nel percorso di crescita e sviluppo dei bambini?

Le situazioni in cui un logopedista può intervenire sono di vario tipo e comprendono non solo il trattamento delle patologie, ma anche la prevenzione, la valutazione e il counselling (ovvero spiegare ai genitori come funziona lo sviluppo fisiologico dei loro bambini e dare loro gli strumenti adeguati per affrontare le varie fasi dell'età evolutiva).

Oggi quando si parla della figura del logopedista si tende a fare riferimento immediatamente alla dimensione del linguaggio, anche se negli ultimi anni questo profilo professionale ha iniziato ad occuparsi sempre di più dei disturbi dell'apprendimento (es. bambini DSA, ma anche bambini con disturbi a-specifici legati ad esempio a problemi cognitivi, oppure ad una situazione sociale che rende più difficile il processo di apprendimento del bambino).

**Are di intervento
del logopedista**

Bisogna inoltre ricordare anche altre situazioni, come ad esempio:

- Casi di balbuzie, disturbi della fluenza etc.
- Problemi legati alla deglutizione (ad esempio, se un bambino deve mettere l'apparecchio per i denti e ha una deglutizione disfunzionale, il logopedista può ripristinare questa funzione)
- Disfonia infantile, ad esempio bambini che urlano e che non fanno un corretto utilizzo della propria voce o con patologie organiche alle corde vocali
- Difficoltà legate al linguaggio (ad esempio nel caso di un bambino che pronuncia male i fonemi), ma anche difficoltà secondarie legate, ad esempio, ai casi di bilinguismo

Insomma, ci sono tante sfaccettature della stessa figura professionale, che però non tutti i genitori conoscono.

Com'è strutturato, in linea di massima, un percorso con un logopedista?

In linea di massima, un percorso logopedico si articola nel modo seguente:

- C'è un primo contatto tra il terapeuta e il genitore (via e-mail, telefono etc.). Soprattutto nei casi di famiglie in cui i genitori sono separati, è importante che sia il papà che la mamma partecipino al primo incontro, in modo da farsi raccontare la problematica da loro individuata e creare un quadro di partenza chiaro
- Si spiega ai genitori in cosa consiste il percorso logopedico e si organizzano uno o più incontri di valutazione, a seconda della problematica da affrontare

→ Tra la valutazione e l'inizio del trattamento vero e proprio, si organizza un incontro di "restituzione" con i genitori, in cui il logopedista racconta cosa è emerso dalla valutazione e si condividono con le famiglie gli obiettivi del percorso.

→ Si procede dunque con il trattamento, la cui lunghezza varia da caso a caso.

Le sedute hanno una durata variabile, che va dai 30 ai 60 minuti circa. Alla fine di ogni incontro, gli ultimi 5 minuti sono dedicati alla restituzione di ciò che è stato fatto ai genitori: si condividono con loro gli esercizi e le attività svolte, in modo da poterle replicare anche a casa. Gli incontri vengono fissati più o meno ogni settimana oppure ogni 15 giorni, a seconda della problematica da affrontare e dalla disponibilità delle famiglie (sia economica che di tempo).

Quali strumenti utilizzi solitamente durante una seduta logopedica per svolgere le varie attività?

Solitamente uso carta, penna, matite e/o strumenti tecnologici, come tablet e PC. La tecnologia può essere un valido strumento compensativo, ma dipende chiaramente dall'utilizzo che se ne fa.

In più mi avvalgo molto dei giochi, principalmente come intermezzo tra un'attività e un'altra, in modo da lavorare non solo sull'abilità specifica (ad esempio la lettura o la scrittura), ma anche sull'attenzione e sulle funzioni esecutive, che sono alla base di un buon processo di apprendimento. Di solito dopo ogni 15 minuti di attività propongo circa 5 minuti di giochi, che servono sia a fare una pausa che a continuare ad attivare l'attenzione del bambino, pronto per l'attività successiva.

Che tipo di attività proponi ai genitori per continuare il percorso logopedico anche a casa?

Sono abbastanza varie, e spaziano dalle attività cartacee a quelle da fare su PC e tablet (previo consenso dei genitori). In linea di massima, do sempre dei suggerimenti e degli spunti che i genitori dovrebbero mettere in pratica con i bambini a casa.

I disturbi dell'apprendimento rimangono nel tempo, non si cancellano; possono però essere compensati con una serie di strumenti e strategie per ottenere dei miglioramenti: l'unico modo per automatizzare le strategie è quello di usarle nella quotidianità. Il bambino deve

usare quella determinata abilità mentre fa i compiti e/o gioca, insomma quando si trova nel suo contesto naturale.

A proposito di tecnologia, qual è la tua opinione sull'utilizzo dei dispositivi tecnologici nei bambini piccoli? Cosa ne pensi delle app educative?

Il rapporto tra bambini e tecnologia è sempre un tema molto discusso: io penso che se gli strumenti tecnologici vengano usati in modo corretto abbiano un valore positivo. Se però, come spesso capita, i bambini si ritrovano da soli ad interfacciarsi con uno smartphone e per tempi prolungati, allora non va più bene.

Spesso noto che una volta finita la seduta pedagogica, il primo pensiero del bambino è prendere lo smartphone del genitore per guardare i cartoni, ascoltare le canzoni, sfogliare la galleria fotografica. E questo avviene già dai 4 anni di età, ormai i bambini sono proprio abituati ad avere questi strumenti tra le mani.

Il ruolo del terapeuta è anche quello di capire qual è il rapporto che il bambino ha instaurato con un certo device, in modo da valutare eventuali strategie che i genitori dovrebbero adottare. Bisognerebbe dare al bambino dei tempi e dei momenti specifici per ogni attività, impostando delle regole: ad esempio, legate al tempo di utilizzo di tablet e PC.

Come vengono di solito in contatto i genitori con te? Ti chiamano di loro iniziativa o sono indirizzati a te da altre figure professionali (es. pediatra, insegnante etc.)?

Solitamente il valore del logopedista viene riconosciuto direttamente dai genitori nei casi di difficoltà del linguaggio e dell'apprendimento. In altri casi invece viene suggerito al genitore di valutare un percorso logopedico da parte dell'insegnante o di altre figure professionali (es. psicologo, neuropsicomotricista, foniatra, neuropsichiatra infantile, dentista etc.). Raramente invece è il pediatra ad indirizzare il genitore verso un percorso di questo tipo: questo succede perché si tende ad aspettare e rimandare la problematica, fino a quando intervenire non risulta essere l'unica soluzione.

Per fortuna oggi si usano molto i social media: tanti professionisti, ad esempio, hanno iniziato a condividere il loro lavoro e la loro esperienza attraverso Instagram. Ed è così che hanno anche iniziato a diffondere informazione, rendendo i genitori un po' più consapevoli rispetto a prima.

Integrazione della tecnologia nei percorsi educativi

Social media per promuovere la propria figura professionale

Secondo la tua esperienza, quanto è riconosciuto oggi il valore di un logopedista in Italia?

Dal mio punto di vista, tante persone ad oggi non sono consapevoli di tutto ciò che un logopedista potrebbe fare. Come dicevamo prima, si tende ad associare il logopedista ai problemi di linguaggio e ai disturbi dell'apprendimento, ma spesso non si va oltre. Per esempio, molte persone non sanno di potersi rivolgere ad un logopedista per fare prevenzione, non per forza in caso di disturbi riconosciuti.

Esiste un rapporto tra la figura del logopedista e le scuole (es. collaborazione)?

In alcune scuole private c'è un logopedista in sede, ma in linea di massima si tratta di scuole dell'infanzia. A volte mi è capitato di partecipare a progetti organizzati in collaborazione con le scuole, ma instaurare un rapporto di questo tipo è molto difficile, perché nella scuola pubblica le pratiche burocratiche hanno tempi molto lunghi. Poi è anche difficile accedere alle schede di ogni singolo bambino, per questioni legate alla privacy.

Secondo la tua esperienza, ci sono "errori comuni" che i genitori commettono nell'educazione dei propri figli e che poi portano i bambini stessi a riscontrare difficoltà nel raggiungimento del pieno sviluppo?

Partiamo dal presupposto che ogni famiglia ha un modo diverso di crescere ed educare il bambino, e questo dipende molto anche da come lui reagisce agli stimoli esterni.

Un fattore da tenere sicuramente in considerazione è il rapporto dei bambini con la tecnologia, che secondo me è inevitabile. Ogni periodo storico ha le proprie novità, e se prima c'erano la TV e le console, oggi tocca a smartphone e tablet. Le famiglie dovrebbero capire come gestire queste novità caso per caso; un punto di partenza potrebbe essere quello di iniziare ad impostare dei tempi per lo svolgimento di ciascuna attività. Ad esempio, se un genitore decide di far utilizzare il tablet al figlio, dovrebbe mettere dei paletti e impostare delle regole, non lasciarlo da solo a giocare etc.

Oggi i bambini usano tablet e smartphone in sostituzione di attività come il gioco all'aperto o la condivisione di attività con i genitori. Non si leggono più i libri, che hanno una forte importanza nello sviluppo educativo del bambino: il racconto infatti fornisce ai bambini una grande potenzialità di crescita anche a livello sociale; in più si sviluppano le competenze attentive, di memoria, di ripetitività (ad esempio, bisognerebbe assecondare un bambino che chiede per l'ennesima volta "mi ripeti quella storia?", perché così facendo

sta memorizzando i concetti).

I genitori dovrebbero passare più tempo di qualità con i propri figli. Purtroppo però, molto spesso nelle famiglie di oggi lavorano sia il papà che la mamma, che sono sempre di fretta e non hanno abbastanza tempo a disposizione. Ed ecco che tablet e smartphone diventano l'alternativa perfetta: peccato però che così ai bambini viene tolto un aspetto fondamentale della crescita, ovvero la creazione del rapporto con i genitori.

Ultimo aspetto da considerare riguarda le attività extrascolastiche: secondo me non bisognerebbe far fare troppe attività ai bambini, che a volte hanno proprio bisogno di annoiarsi, di inventare storie, di giocare. Insomma, dovrebbero essere lasciati liberi di essere bambini.

Ci sono attività e/o strategie che le scuole possono adottare quotidianamente per offrire ai bambini un'esperienza educativa di valore?

Nella scuola italiana c'è molta difficoltà ad individualizzare i percorsi, si tende ad appiattare tutto. Ovviamente è impensabile che un insegnante programmi più di 20 attività diverse per ciascuno studente della sua classe; però soprattutto nei casi di difficoltà riconosciute è importante creare percorsi personalizzati, perché non sarebbe giusto proporre ai bambini attività che non sono in grado di portare a termine.

Insomma, la scuola ideale dovrebbe fondarsi proprio sull'individualizzazione: bisognerebbe osservare e valutare attentamente ogni bambino, per costruire un lavoro ad hoc. Ma purtroppo, nonostante le migliori premesse provenienti dalle istituzioni, nella pratica questo non succede.

Importanza del rapporto genitore-figlio

Individualizzazione dei percorsi di apprendimento

Difficoltà nel rapporto tra il logopedista e la scuola

Bambini e dispositivi digitali: importanza di regole e limiti

Martina Di Giacomo

logopedista

Piangere è diventato un tabù, le famiglie non si preoccupano dello sviluppo emozionale dei propri figli. Quello che però molti genitori non sanno è che così facendo, il bambino non sarà stimolato: in questo modo si rallenta lo sviluppo del linguaggio, della socialità, delle relazioni.

In cosa consiste nello specifico il tuo ruolo di logopedista?

Mi occupo della riabilitazione di disturbi cognitivi, di comunicazione, di linguaggio; lavoro in situazioni di vario tipo, che possono comprendere disturbi sia patologici che non patologici.

**Disturbi cognitivi,
comunicazione,
linguaggio**

Ad esempio, mi occupo di:

- Bambini con disabilità importanti (es. bambini autistici). Nel caso di bambini con disabilità intellettiva, agisco non solo sul linguaggio ma anche sulla riattivazione delle sfere cognitive che possono essere alterate dal disturbo (es. attenzione, memoria, inibizione, flessibilità cognitiva)
- Bambini in età evolutiva con disturbi dell'apprendimento, ovvero bambini con un quoziente intellettivo nella norma ma che riscontrano difficoltà specifiche degli apprendimenti come dislessia, disgrafia, discalculia.
- Bambini con problematiche legate alla sfera odontoiatrica
- Bambini con problemi di linguaggio (es. bambini con disfonie)
- Patologie dell'adulto, come situazioni post-traumatiche (es. a seguito di un incidente o di una malattia)

Com'è strutturato, in linea di massima, un percorso con un pedagogista? Come funziona il rapporto con i genitori del bambino?

Prima di tutto si organizza un incontro con i genitori del bambino, si fa una valutazione della problematica riportata e si fissano obiettivi a breve, medio e lungo termine in base alla necessità.

Una seduta di logopedia dura in media un'ora e solitamente io propongo al bambino degli esercizi e delle attività per sviluppare l'abilità specifica (es. riabilitazione della lettura). Soprattutto con i più piccoli cerco di strutturare un percorso logopedico ludico, e attraverso l'utilizzo dei giochi punto a favorire l'allenamento delle abilità da riabilitare. Alcuni dei giochi che utilizzo sono Memory, Jenga, Forza 4 o gli scacchi: per ognuno di questi si possono pensare diversi utilizzi, a seconda dell'obiettivo da raggiungere. Ad esempio, uso Memory per l'associazione di immagini uguali o per allenare le abilità visuo-spaziali; uso Dobble - un gioco di carte in cui il bambino deve individuare su due carte diverse la stessa immagine o la stessa parola - per lavorare sulla ricerca visiva, sull'attenzione e sull'inibizione; uso il gioco dell'oca per lavorare su abilità numeriche (es.

**Percorso
logopedico ludico**

chiedendo al bambino di fare dei calcoli) oppure per lavorare sulle funzioni esecutive (es. memoria di lavoro).

In generale uso molto la stimolazione sensoriale, le costruzioni e i giochi di role play, in cui i bambini devono inventarsi scenari e nuovi mondi.

Ruolo della famiglia nel percorso logopedico

La famiglia ricopre un ruolo fondamentale per la buona riuscita di un percorso logopedico: se i genitori non dedicano del tempo a casa per fare con i bambini gli esercizi che propongo, i risultati della mia terapia arrivano dopo molto più tempo e con più fatica. Serve una forte collaborazione con i genitori: in alcuni casi, chiedo loro di rimanere con me durante la seduta, per mostrargli come relazionarsi con il bambino in determinate situazioni. La famiglia deve assolutamente essere coinvolta nel percorso logopedico, è di fondamentale importanza.

Le attività che propongo di fare ai genitori a casa sono semplicissime: gli stessi giochi che uso durante la terapia possono essere fatti a casa, in modo da stimolare la condivisione genitore-figlio. In questo modo il bambino non solo può continuare ad allenare la specifica abilità anche a casa, ma può sentirsi gratificato nell'insegnare come si gioca al genitore e può condividere con loro un momento importante per la costruzione del rapporto emotivo-relazionale.

Come vengono di solito in contatto i genitori con te? Ti chiamano di loro iniziativa o sono indirizzati a te da altre figure professionali (es. pediatra, insegnante etc.)?

Solitamente ai genitori viene consigliato di rivolgersi al logopedista da altre figure professionali, come il dentista o il pediatra. Questo succede perché ad oggi la figura del logopedista è poco riconosciuta, è difficile che la famiglia decida di contattare il logopedista di propria iniziativa.

La figura del logopedista è relativamente recente, non ha nemmeno 20 anni di vita: prima c'era un unico terapeuta della riabilitazione. Oggi invece i ruoli si sono verticalizzati e ci sono più specializzazioni, ma si fa ancora molta confusione: l'ordine dei logopedisti ad esempio esiste solo da due anni; di conseguenza è ancora difficile riconoscere il valore del logopedista.

Disinformazione

In più, molte persone non conoscono effettivamente il ventaglio di problematiche su cui il logopedista può intervenire: si pensa ancora che si occupi principalmente di linguaggio, quando invece oggi il logopedista può occuparsi addirittura anche di allattamento.

Esiste un rapporto tra la figura del logopedista e le scuole (es. collaborazione)?

Se con i genitori si fa fatica, con le scuole la situazione è ancora più difficile. In Campania (la regione in cui lavoro, ndr.) il logopedista viene considerato come una figura superflua nelle scuole: le insegnanti tendono ad improvvisare e sono molto diffidenti.

Dalle mie colleghe invece so che in Basilicata si è puntato molto all'introduzione della figura del logopedista nelle scuole: in questo modo gli insegnanti sono più consapevoli del ruolo del logopedista e si sentono supportati.

Secondo la tua esperienza, ci sono "errori comuni" che i genitori commettono nell'educazione dei propri figli e che poi portano i bambini stessi a riscontrare difficoltà nel raggiungimento del pieno sviluppo?

Uno degli errori più comuni dei genitori, dal mio punto di vista, è lo scarso "controllo educativo" che i genitori riescono ad impostare con i figli oggi. Questo succede perché nelle famiglie di oggi lavorano entrambi i genitori, che spesso sono stressati e hanno poco tempo a disposizione: quando si trovano a passare le poche ore libere con i propri figli, forse anche per senso di colpa, li lasciano liberi di fare ciò che vogliono senza mettere dei paletti.

Scarso "controllo educativo" da parte dei genitori

I bambini di oggi sono abituati ad ottenere tutto ciò che vogliono, e non appena iniziano a fare i capricci e piangere, il genitore gli concede immediatamente di usare tablet o smartphone. Piangere è diventato un tabù, le famiglie non si preoccupano dello sviluppo emozionale dei propri figli. Quello che però molti genitori non sanno è che così facendo, il bambino non sarà stimolato: in questo modo si rallenta lo sviluppo del linguaggio, della socialità, delle relazioni. Pochissimi genitori leggono ancora libri ai propri figli, ormai i bambini sono alienati dai cartoni animati e dai video sul tablet.

Piangere è un tabù

Ci sono attività e/o strategie che le famiglie possono adottare quotidianamente per offrire ai loro figli un'esperienza educativa di valore?

I genitori di oggi tendono a sostituirsi ai propri figli o a disinteressarsi, e quindi gli scenari possibili sono due: o i bambini sono totalmente abbandonati a sé stessi oppure i genitori li rendono poco autonomi, facendo tutto al posto loro (es. preparare lo zaino, allacciare le scarpe etc.). Le famiglie potrebbero coinvolgere di più i propri figli in attività di vita quotidiana, mettendoli di fronte ad un problema reale: in questo modo il bambino impara a sviluppare abilità logiche e cognitive. Ad esempio, se il genitore mandasse suo figlio a fare

Le famiglie dovrebbero coinvolgere di più i propri figli

la spesa, si riuscirebbero ad attivare tantissime abilità: chiedere al bambino di ricordare la lista della spesa può essere un ottimo esercizio di memoria, che però si tende a non fare per iperprotettività da parte dei genitori.

Attività quotidiane

Sarebbe bello coinvolgere i bambini anche in cucina, ad esempio preparando insieme una torta: molto spesso però le mamme non lo fanno, perché altrimenti “perdono tempo”. Tutte queste attività consentono al bambino di sviluppare anche competenze come il problem solving o il pensiero critico (es. il bambino dovrebbe interrogarsi su come rompere l'uovo senza farlo cadere).

Ci sono attività e/o strategie che le scuole possono adottare quotidianamente per offrire ai bambini un'esperienza educativa di valore?

Gli insegnanti dovrebbero essere più aperti e superare la loro diffidenza nei confronti del “nuovo”: molte volte, di fronte ad un'evidente difficoltà da parte del bambino, il classico atteggiamento dell'insegnante è quello di “aspettare per vedere se il problema si risolve”.

Purtroppo ancora in molti hanno la mentalità tradizionalista secondo la quale se il bambino non riesce a fare una determinata attività, il problema è che è “stupido” o non ci arriva. Se ad esempio il bambino ha difficoltà di calcolo, una soluzione potrebbe essere quella di fornirgli una tavola pitagorica: in questo modo potrebbe crearsi dei punti visivi di riferimento dalla tavola, in modo da essere facilitato nel calcolo. Molti insegnanti però non lo fanno, perché temono di facilitare eccessivamente il bambino e il suo percorso di sviluppo.

Importanza delle attività di gruppo e del gioco per i bambini

Sarebbe interessante se le scuole organizzassero anche delle attività di potenziamento per lavorare sulle singole competenze (es. empatia, pensiero critico, problem solving). Le attività di gruppo in questo senso giocano un ruolo fondamentale. Prendiamo ad esempio la caccia al tesoro: organizzare i bambini in piccoli gruppi, metterli davanti a difficoltà e/o imprevisti può essere un'ottima strategia per chiamare i bambini alla collaborazione, spingerli a sviluppare tante abilità insieme.

Il logopedista potrebbe essere inserito nelle scuole come punto di riferimento e supporto per gli insegnanti: con le nostre competenze, noi logopedisti potremmo promuovere l'organizzazione di queste attività e progetti. Potrebbe essere utile per l'insegnante avere un consiglio su come raggiungere gli obiettivi di sviluppo e come strutturare le attività.



Maura Oliveri

neuropsicomotricista

Bisogna partire dal presupposto che lo stesso progetto non è adatto a tutta la classe, perché ogni bambino è diverso. Ecco perché sarebbe necessaria una valutazione iniziale e una definizione delle esigenze del singolo: bisognerebbe andare verso la personalizzazione

In cosa consiste nello specifico il tuo ruolo di neuropsicomotricista?

La neuropsicomotricità è una professione riabilitativa: lo specialista in questo campo lavora sia in termini di riabilitazione che in termini di prevenzione (fornendo a famiglie e insegnanti le informazioni necessarie per favorire un corretto sviluppo dei bambini).

La nostra professione tiene in considerazione quattro aree di sviluppo ben precise:

- Area motoria e aspetti cognitivi del sistema motorio (es. programmazione motoria)
- Area affettivo-emozionale (es. modalità di attaccamento, relazione, gioco)
- Area della motricità fine (es. abilità grafiche, abilità delle mani)
- Aspetti cognitivi dell'apprendimento (es. abilità visuo-motorie)

Solitamente lavoriamo sulle abilità che ogni individuo dovrebbe raggiungere per un corretto sviluppo da quando nasce fino ai 18 anni, anche se molto spesso con i percorsi di neuropsicomotricità ci si ferma non appena il bambino conclude la scuola primaria (intorno ai 10-11 anni). Nello specifico:

- Nella fascia 0-6 anni il bambino deve imparare i pre-requisiti dell'apprendimento, in modo da essere pronto alla scrittura e al calcolo (es. un bambino con difficoltà visuo-spaziali non adeguatamente affrontate, farà difficoltà a scrivere in modo comprensibile, a gestire lo spazio del quaderno, ad essere ordinato, a mettere i numeri in colonna etc.)
- Dai 6 anni ai 10-11 anni il lavoro del neuropsicomotricista è principalmente di potenziamento e supporto

L'aspetto della prevenzione è di fondamentale importanza: il nostro compito consiste nel fare corretta informazione su quali sono le aree di sviluppo, sulle possibili strategie che gli educatori e i genitori potrebbero usare per aiutare i bambini a sviluppare determinate abilità e competenze. L'altra faccia della medaglia, come dicevamo prima, è quella della riabilitazione.

Come vengono di solito in contatto i genitori con te? Ti chiamano di loro iniziativa o sono indirizzati a te da altre figure professionali (es. pediatra, insegnante etc.)?

Solitamente i genitori entrano in contatto con il neuropsicomotricista o perché il genitore stesso ha notato una specifica difficoltà oppure perché insegnanti e/o pediatri hanno segnalato alla famiglia una problematica. In questi casi, il primo passo consiste nel fare

Aree di intervento

Pre-requisiti dell'apprendimento

un'analisi funzionale del bambino e valutare il suo profilo di sviluppo in tutte le aree, confrontandolo con le aree di sviluppo normo-tipiche.

Collaborazione con i genitori

Lo step successivo consiste nella creazione del percorso di intervento vero e proprio. La collaborazione con i genitori è fondamentale: se ci si limita al lavoro svolto dal neuropsicomotricista durante la seduta, sarà molto difficile raggiungere risultati concreti. Servirebbe un buon lavoro di rete con i genitori e con le scuole.

Come funziona il rapporto del neuropsicomotricista con la scuola (es. collaborazioni)?

Dipende dalla modalità di collaborazione. Il neuropsicomotricista infatti può lavorare in centri convenzionati, in cui i trattamenti sono pagati dalle ASL, e in questi casi si possono organizzare incontri con i docenti del bambino in terapia. Si tratta però di bambini che hanno già una diagnosi, e gli incontri sono mirati a stilare strategie di intervento personalizzate e organizzare le varie attività.

Se invece il neuropsicomotricista lavora come libero professionista, il rapporto con la scuola dipende dalla volontà dei singoli soggetti: in linea di massima il professionista fornisce agli insegnanti stimoli e input attraverso percorsi di formazione o con l'organizzazione di progetti.

Difficoltà nell'inserimento dell'esperto nella scuola

Purtroppo proporre un progetto in collaborazione con le scuole è sempre difficile per questioni burocratiche; quando mi è capitato di prendere parte ad iniziative di questo tipo però si sono sempre rivelate molto interessanti. Ad esempio, ho partecipato ad un progetto di potenziamento dei prerequisiti dell'apprendimento con una scuola dell'infanzia: abbiamo lavorato sull'area grafo-motoria, sui movimenti della mano, sulle abilità di integrazione visuo-motoria, sui requisiti logico-matematici e sulle funzioni esecutive (attenzione, flessibilità cognitiva etc.). In collaborazione con gli insegnanti, sono stati costruiti dei percorsi ludici che rispondevano a micro-obiettivi diversi.

Gioco come strumento educativo e di sviluppo

Il gioco ha infatti un ruolo fondamentale nel percorso di sviluppo del bambino: basti pensare al classico "1, 2, 3...stella!", che consente al bambino di allenare la postura, l'inibizione, gli aspetti motori. Noi professionisti possiamo creare giochi ad hoc oppure adattare giochi esistenti, ma bisogna essere consapevoli degli obiettivi da raggiungere. Anche il role play e le attività quotidiane, come fingere di stendere i panni, ritagliare e incollare, accartocciare, riescono ad attivare specifiche abilità.

Ci sono attività e/o strategie che le scuole possono adottare

quotidianamente per offrire ai bambini un'esperienza educativa di valore?

Secondo me sarebbe molto utile proporre progetti e giochi ai bambini, partendo però da un'attenta valutazione delle singole esigenze. Bisognerebbe osservare caso per caso e tarare le varie attività di conseguenza, in modo da rendersi conto di quali sono gli obiettivi da raggiungere prima di creare il progetto.

Valutazione delle esigenze dei bambini

Quanto è riconosciuto oggi il valore di un neuropsicomotricista in Italia?

La professione del neuropsicomotricista non è ancora largamente riconosciuta. Molto spesso anche i bambini normotipici possono avere delle difficoltà in determinate aree di sviluppo (i classici casi di "mio figlio non sta mai attento" oppure "il bambino è bravo ma non si applica"). Per questo motivo, bisognerebbe fare più informazione corretta e trasmettere il messaggio secondo cui andare dal neuropsicomotricista può avere numerosi benefici.

Per fortuna questa percezione sta iniziando a cambiare negli ultimi anni, perché ci sono tanti genitori giovani che cercano di informarsi. Al contrario, gli insegnanti "vecchio stampo" e più anziani continuano a pensare che sia inutile proporre ai bambini percorsi di questo tipo, perché tanto poi alla fine "ce la fanno lo stesso". Sì, ma a che prezzo? Che fatica devono fare per arrivarci da soli? Purtroppo c'è ancora resistenza, soprattutto da parte degli insegnanti tradizionalisti: la didattica legata alle necessità dei bambini è recente.

Resistenza da parte degli insegnanti

Ad esempio, se un bambino ha difficoltà visuo-spaziali, il neuropsicomotricista può suggerire l'utilizzo di supporti visivi (es. dividere il quaderno per righe e colonne): il professionista non interviene su cosa e come insegnare, ma propone soluzioni per adattare i programmi di insegnamento alle esigenze dei singoli bambini.

Secondo la tua esperienza, ci sono "errori comuni" che i genitori commettono nell'educazione dei propri figli e che poi portano i bambini stessi a riscontrare difficoltà nel raggiungimento del pieno sviluppo?

Dobbiamo sempre ricordare che ogni bambino è unico e che reagisce in modo diverso agli stimoli. Detto questo, uno degli errori più comuni secondo me è legato all'utilizzo della tecnologia: per stanchezza, tanto lavoro e poco tempo a disposizione, i genitori di oggi non hanno più voglia di giocare con i loro figli. Purtroppo le famiglie non sanno quanto sia importante il gioco per un bambino: giocare insieme aiuta i più piccoli a concentrarsi, a sapersi relazionare, a sviluppare tantissime abilità.

Ogni bambino ha esigenze diverse

Rispetto delle regole

Un altro problema secondo me riguarda il rispetto delle regole. Oggi di fronte ai capricci del bambino, la risposta del genitore sembra essere sempre la stessa: concedergli immediatamente lo smartphone o il tablet. In questo modo però non si fa altro che incentivare il momento dei capricci: una volta creato il loop, è difficile tornare indietro e correggere la cattiva abitudine. Ed è così che i bambini di oggi “comandano” sui genitori, e si instaurano modelli educativi secondo cui il bambino può fare tutto ciò che vuole senza paletti.

Il terzo problema dal mio punto di vista è legato alle scarse abilità di problem solving dei bambini di oggi: i genitori tendono a sostituirsi al bambino perché sono di fretta, devono lavorare e non hanno tempo da “perdere” insegnando ai propri figli come allacciarsi le scarpe. Quindi il bambino è abituato ad avere tutto pronto e a non affrontare situazioni critiche.

Collaborazione tra genitori ed insegnanti

Anche la scuola dovrebbe fare la sua parte, proponendo attività per potenziare l'allenamento del problem solving. Insomma, famiglie e insegnanti dovrebbero collaborare e lasciare il bambino libero di imparare per prove ed errori.

A proposito di tecnologia, qual è la tua opinione sull'utilizzo dei dispositivi tecnologici nei bambini piccoli? Cosa ne pensi delle app educative?

Le app educative

Oggi si parla sempre più di app educative, che secondo me hanno il loro valore ma andrebbero usate solo per periodi di tempo limitati e contestualizzate in percorsi educativi specifici. I bambini tendono molto ad utilizzare lo smartphone, perché è molto semplice a livello cognitivo: è tutto a portata di click e bastano pochi gesti per accedere a YouTube, galleria foto, social media etc.

L'utilizzo prolungato dello smartphone ha ovviamente dei risvolti negativi: se il bambino si abitua sempre e solo al gesto dello swipe, la sua mano non sarà allenata e questo avrà delle conseguenze negative sullo sviluppo cognitivo e del linguaggio. In più, la dimensione dello schermo è molto limitata e questo può causare problemi nella gestione visiva dello spazio da parte del bambino.

I genitori ricorrono allo smartphone quando non sanno più come relazionarsi con i propri figli, perché non hanno alternative: non sanno quali giochi potrebbero proporre, e per questo sarebbe molto utile organizzare corsi e formazione con i genitori, in modo da spiegare loro quali sono gli stimoli migliori per ogni fascia di età. Per fortuna oggi molte di queste informazioni sono diffuse grazie ai social e ai miei colleghi terapeuti che tramite le loro pagine fanno informazione e condividono strategie.

Oggi sempre più si parla di didattica per competenze e di skills del 21esimo secolo. Come pensi che queste competenze potrebbero essere integrate nel percorso educativo dei bambini?

Come dicevamo prima, si possono proporre tantissime attività diverse per lavorare su queste competenze. Bisogna però partire dal presupposto che lo stesso progetto non è adatto a tutti, perché ogni bambino è diverso. Ecco perché sarebbe necessaria una valutazione iniziale e una definizione delle esigenze della classe.

Ad esempio, se si vuole proporre un progetto di coding che presuppone movimenti a destra e sinistra, prima bisogna assicurarsi che tutti i bambini della classe conoscano la differenza tra la destra e la sinistra. Altrimenti si rischia che i bambini al passo continuo ad andare avanti, mentre chi è rimasto indietro rimanga fermo.

Servirebbe optare per la flessibilità e l'individualizzazione delle attività: bisogna dare ai bambini gli strumenti per poter fare determinate attività, personalizzando gli apprendimenti.

Individualizzazione dei percorsi e delle attività

Alessia Ballerini

educatore socio-pedagogico

I bambini devono sentirsi parte della scuola intesa come comunità e non come servizio. Secondo me, “sentirsi parte di” è più importante di sviluppare la singola abilità (di calcolo o di lettura): pian piano le abilità si allenano, ma il senso di appartenenza deve esserci sin dall’inizio.

In cosa consiste nello specifico il tuo ruolo di educatore socio-pedagogico?

Lavoro principalmente a scuola come educatrice scolastica e affianco bambini con disabilità. Mi occupo soprattutto degli aspetti relativi alla socializzazione e allo sviluppo delle autonomie (es. fare i compiti); in più rivesto il ruolo di mediatore in classe: faccio da ponte tra i bambini con disabilità e i compagni di classe, in modo da creare un ambiente sereno e permettergli di conoscersi, parlarsi e condividere tempi e spazi nel modo migliore possibile.

Socializzazione e sviluppo delle autonomie

Come funziona il rapporto con gli insegnanti e i genitori?

Per quanto riguarda il rapporto con la scuola, le opportunità di confronto e dialogo sono molte: abbiamo anche un diario di bordo in condivisione per tenerci sempre aggiornati. Secondo me però manca un momento di confronto tra tutti gli attori del mondo della scuola. Le normative nazionali stanno promuovendo l'introduzione del GLO, gruppo di lavoro organizzativo, ovvero una riunione a cui dovrebbero partecipare educatori, insegnanti e genitori per poter creare la famosa “rete” intorno al bambino di cui tanto si parla ma che difficilmente si riesce a costruire.

Necessità di un confronto tra tutti gli attori del mondo della scuola

Il rapporto con i genitori invece molto spesso è problematico: capita di incontrarsi solo nel momento di condivisione del PEI (piano educativo individualizzato), ma non si riesce a creare un dialogo strutturato e continuativo. A volte non c'è nemmeno la possibilità di presentarsi ad inizio anno. Purtroppo secondo me i genitori di oggi sono poco informati: ad esempio, sanno che in classe esiste un educatore ma non sanno esattamente di cosa si occupa. Vedo poca volontà da parte di tutti gli attori del mondo scolastico, non si organizzano incontri per aggiornarsi su cosa sta succedendo a scuola, su quali sono i bisogni dei bambini e gli obiettivi da raggiungere.

Secondo la tua esperienza, quali sono le necessità dei bambini nella fascia 6-11 anni e che non vengono attenzionate correttamente da genitori e insegnanti?

Sicuramente tutto ciò che riguarda la sfera emotiva, ovvero saper riconoscere e regolare le emozioni, capire cosa si prova, provare empatia (scuola di Goleman e Garner). Gli aspetti emotivo-relazionali sono praticamente ignorati dalla scuola, che si concentra principalmente sulla didattica ma non fornisce ai bambini gli strumenti per essere consapevoli delle proprie emozioni.

Riconoscere e regolare le emozioni

I bambini oggi si chiudono in loro stessi e non comunicano

Gli scatti di rabbia e l'ira incontrollabile dei bambini (sia emotiva che fisica) sono dimostrazioni di questa repressione delle emozioni: spesso sento i genitori dire al bambino di non piangere; non ci si rende conto che invece bisognerebbe legittimare la tristezza o la rabbia, lasciando spazio alle emozioni. Ed ecco che poi i bambini si chiudono in loro stessi e non comunicano: questo succede perché i genitori non vogliono ascoltare, perché non sono consapevoli delle fasi dello sviluppo dei propri figli e di conseguenza non sanno di cosa hanno realmente bisogno per essere sereni.

Qual è la tua opinione sull'utilizzo dei dispositivi tecnologici nei bambini piccoli? Cosa ne pensa delle app educative?

Personalmente non credo molto nel valore delle app educative. Credo che la tecnologia dovrebbe entrare nella vita degli individui il più tardi possibile, ci sono così tante alternative per promuovere una corretta educazione.

Limiti e regole per l'utilizzo dei dispositivi tecnologici

In ogni caso la vera risposta è che dipende, bisognerebbe impostare delle regole di utilizzo, limitando i tempi e le modalità. L'uso della tecnologia dovrebbe essere strutturato, considerato come parte di un percorso educativo: non va bene far usare lo smartphone al bambino solo perché fa i capricci o perché guardare i cartoni lo diverte. E secondo me non è tanto un problema di mancanza di consapevolezza, perché tutti sappiamo più o meno quali sono i rischi di un eccessivo uso della tecnologia. Credo che il problema sia ancora una volta legato alla mancanza di volontà e tempo da investire nel costruire una relazione genitore-figlio sana ed efficace. Oggi sempre più si parla di didattica per competenze e di skills del 21esimo secolo. Come pensi che queste competenze potrebbero essere integrate nel percorso educativo dei bambini?

Bisogni dei bambini

Secondo me bisognerebbe saper calibrare queste competenze in base alle diverse età. Penso che sia sbagliato stilare la "lista delle cose che il bambino deve sapere": le linee guida sono un buon punto di partenza, ma per prima cosa bisogna concentrarsi sui bisogni del bambino, che non sono uguali per tutti.

In ogni classe ci sono tanti bambini con bisogni diversi: come si fa in questi contesti a fornire un'esperienza educativa di valore per tutti gli alunni?

Metodologie innovative

Oggi ci sono tantissime metodologie innovative: il peer to peer, il cooperative learning, la flipped classroom. Sono tutte metodologie semplici da usare e molto utili, che fanno sentire i bambini parte della scuola intesa come comunità e non come servizio. Secondo me, "sentirsi parte di" è più importante di sviluppare la singola abilità (di calcolo o di lettura): pian piano le abilità si allenano, ma il senso di appartenenza deve esserci sin dall'inizio.

Affinché la didattica funzioni, bisognerebbe affiancare una buona metodologia ad un insegnante competente e ad un contesto inclusivo, in cui il bambino si senta accolto. Tutti i bambini sono in grado di raggiungere un obiettivo se gli vengono forniti gli elementi giusti (es. progetti interculturali, progetti in collaborazione con enti esterni), ma per farlo è importante valutare le singole necessità.

Contesti inclusivi a scuola

Proviamo ad immaginarci cosa voglia dire per un bambino straniero entrare per la prima volta in classe e non capire cosa stanno dicendo le persone intorno a lui: manca l'empatia, la capacità di mettersi nei suoi panni per capire come aiutarlo a raggiungere i suoi obiettivi.

In più, gli insegnanti purtroppo non hanno una rete di supporto, non hanno nessuno con cui confrontarsi: servirebbe costruire una vera e propria comunità educante per condividere saperi, necessità, supporto. Servirebbe anche un modo per valutare i bisogni dei bambini coinvolgendoli in prima persona, per farli sentire parte del loro stesso percorso educativo: si potrebbe pensare di organizzare un Circle Time in cui chiedere loro di cosa hanno bisogno. Queste attività possono essere eventualmente affiancate da un'osservazione strutturata dai "grandi" (genitori, educatori, insegnanti, esperti esterni). Solo dopo aver definito le singole necessità sarà possibile pensare attività e progetti veramente personalizzati, inclusivi e adatti alle esigenze di ogni bambino.

Serena Costa

psicologa dell'infanzia

Servirebbe un lavoro di condivisione strutturato, ad esempio organizzando tavoli di lavoro con esperti per poter riflettere su come migliorare specifiche situazioni e dinamiche scolastiche.

In cosa consiste nello specifico il tuo ruolo di psicologa dell'infanzia?

Mi occupo di aiutare genitori in difficoltà che stanno affrontando una situazione critica con i propri figli, legata ad esempio a difficoltà nella gestione dei compiti a casa o a difficoltà relazionali ed emotive. Da queste criticità, dopo aver fatto un'attenta valutazione della situazione di partenza, ci si può anche rendere conto dell'esistenza di difficoltà specifiche dell'apprendimento o di difficoltà nella relazione con i compagni.

Il mio lavoro con i genitori consiste nel proporre loro una riflessione sulle dinamiche che si presentano nel percorso di crescita dei propri figli: la collaborazione con loro e con gli insegnanti è fondamentale, in modo da poter integrare i diversi punti di vista, avere un quadro di partenza più chiaro e andare tutti nella stessa direzione una volta iniziato il percorso psicologico.

Collaborazione tra insegnanti e genitori

Com'è strutturato, in linea di massima, un percorso con uno psicologo dell'infanzia? Come funziona il rapporto con i genitori del bambino?

Dipende dal bisogno che bisogna affrontare. In linea di massima, dopo un primo incontro con i genitori propongo una valutazione degli apprendimenti (4-5 incontri circa), un incontro di restituzione ed eventualmente un incontro con gli insegnanti. Lo step successivo consiste nell'iniziare il vero e proprio percorso psicologico, che può consistere ad esempio nel sostegno allo studio o nel supporto emotivo al bambino.

Io mi occupo principalmente di dinamiche relazionali: oggi molto spesso i genitori si lamentano che i propri figli non si impegnano abbastanza oppure non riescono a costruire con loro un dialogo efficace; il mio compito consiste nell'aiutare i genitori ad affrontare tutte queste dinamiche.

Dinamiche relazionali

Ad esempio, se l'obiettivo del percorso psicologico è quello di supportare il bambino nello sviluppo delle autonomie (es. compiti a casa), riflettiamo insieme su quali sono le modalità di gestione in autonomia dei suoi compiti.

Quanto è riconosciuto oggi il valore di uno psicologo dell'infanzia in Italia?

Rispetto a prima, oggi c'è sicuramente meno diffidenza e il valore dello psicologo è più riconosciuto. Oltre al mio lavoro in studio, io ho una forte presenza online con un sito web e un gruppo Facebook, in cui propongo stimoli e faccio informazione, spiegando ai genitori che tipo di aiuto posso offrire. I social oggi sono usati da molti terapisti proprio per diffondere corretta informazione, e forse anche questo aspetto ha aiutato molto.

Ci sono comunque ancora tante persone reticenti, che tendono a rimandare o non chiedere mai l'intervento dello psicologo. Però la mia percezione è che rispetto al passato c'è meno "paura" di rivolgersi allo psicologo.

Come funziona il rapporto dello psicologo con la scuola (es. collaborazioni)?

Oltre alla classica attività di sportello di ascolto, si possono organizzare numerosi progetti e attività. Io ad esempio ho gestito un progetto di supporto allo studio in un Istituto Comprensivo: in quell'occasione era stato creato uno sportello di sostegno allo studio gestito da educatori esterni alla scuola. Gli studenti che mostravano difficoltà venivano segnalati dagli insegnanti e si programmano 1-2 ore alla settimana per aiutarli a fare i compiti.

Nelle scuole primarie c'è meno difficoltà a lavorare in un clima sereno rispetto alle scuole secondarie di primo grado, perché ci sono meno insegnanti e meno materie. Secondo me però, il problema più grande consiste nel fatto che gli insegnanti oggi si sentono molto carichi e incastrati nelle pratiche burocratiche: spesso ritengono che il colloquio con lo psicologo possa togliere loro del tempo utile per la programmazione della didattica e possa costituire solo un altro "impegno" da aggiungere in agenda. Oppure c'è il timore di essere giudicati come insegnanti, di non essere ritenuti all'altezza.

Però per fortuna nella maggior parte dei casi ho incontrato insegnanti molto attenti e sensibili alle necessità del bambino, e con questa apertura si riesce a lavorare molto bene. L'attenzione soprattutto alla sfera emotiva è fondamentale per fare un buon lavoro: bisogna essere concentrati non solo sulla didattica, ma tenere in considerazione le esigenze dei bambini a 360°.

Un'altra difficoltà invece consiste nel creare una collaborazione sana e strutturata tra tutti gli insegnanti della classe, che dovrebbero essere attenti e aperti alla cooperazione soprattutto nella gestione dei casi più difficili.

Secondo la tua esperienza, ci sono "errori comuni" che i genitori commettono nell'educazione dei propri figli e che poi portano i bambini stessi a riscontrare difficoltà nel raggiungimento del pieno sviluppo?

Secondo me uno degli errori più comuni riguarda l'iperprotettività: oggi non si lascia il tempo e la possibilità di sbagliare al bambino; se si percepisce che fa fatica a svolgere una determinata attività, il genitore si sostituisce a lui e la porta a termine al posto suo.

Molto spesso inoltre i genitori diventano ipercritici, accusando i propri figli di non essere abbastanza attenti, abbastanza preparati, abbastanza volenterosi. Quando un bambino non riesce a fare qualcosa, assume un naturale atteggiamento di difesa: in questi casi, il genitore dovrebbe essere aperto all'ascolto e al supporto emotivo, invece nella maggior parte dei casi questo non succede.

Un altro problema con cui bisogna fare i conti è legato alla scarsa collaborazione tra genitori e insegnanti: l'abitudine dei genitori oggi è quella di entrare in contrapposizione con la scuola, dando la "colpa" delle difficoltà dei propri figli agli insegnanti. La soluzione invece dovrebbe essere quella di costruire una rete intorno al bambino, di collaborare e condividere obiettivi comuni.

Qual è la tua opinione sull'utilizzo dei dispositivi tecnologici nei bambini piccoli? Cosa ne pensa delle app educative?

Il mondo sta cambiando, stiamo andando verso un futuro sempre più tecnologico e non possiamo ignorare che sia così. I dispositivi tecnologici fanno parte della vita quotidiana, sono presenti in tutte le case: è giusto che la tecnologia venga inserita anche nella didattica, in modo che il bambino possa imparare ad usarla in un ambiente protetto e con il supporto degli adulti. Usare il computer, ad esempio, è un'opportunità per l'apprendimento soprattutto per i bambini con disturbi dell'apprendimento o bisogni educativi speciali (BES).

Serve però informazione per riconoscere rischi e pericoli della tecnologia. In più, il rapporto del bambino con lo smartphone ad esempio non deve prevalere sulla vita reale: i bambini devono imparare a gestire una relazione fisica con gli altri, e questo oggi manca molto. Credo però che sia giusto allenarli a piccole dosi alla tecnologia: una scuola in cui non si usano i dispositivi tecnologici secondo me è una scuola che non è in contatto con la realtà e che non può formare adeguatamente gli adulti di domani.

Ci sono attività e/o strategie che le scuole possono adottare quotidianamente per offrire ai bambini un'esperienza educativa di valore?

Secondo me la scuola è ancora troppo rigida, e il modello di didattica frontale non funziona più: le interazioni sono poche e non tengono in considerazione l'evoluzione della società e del bambino stesso. Chiaramente anche la Pandemia non ha aiutato, eliminando tutte le situazioni di collaborazione e scambio fisico tra i bambini.

La scuola potrebbe proporre modalità di didattica diverse per affrontare le varie criticità di

I genitori di oggi sono ipercritici

I dispositivi tecnologici fanno parte della vita quotidiana

Serve una maggiore interazione in classe

Gli insegnanti oggi sono incastrati nelle pratiche burocratiche e hanno poco tempo per la didattica

Collaborazione tra gli insegnanti della classe

Iperprotettività da parte dei genitori

ogni classe e raggiungere vari obiettivi: si dovrebbe andare nella direzione di una didattica in cui si tengano in forte considerazione i bisogni del bambino, proponendo ad esempio attività di gruppo o momenti per la riflessione (come il Circle Time).

Ricreazione come momento da strutturare

Anche la ricreazione è un momento che potrebbe essere strutturato, in quanto durante questa pausa emergono dinamiche importanti per il bambino (es. litigio con i compagni, situazione di tensione). Avere un momento post-ricreazione in cui dare la possibilità ai bambini di affrontare e metabolizzare quanto successo durante la ricreazione può aiutarli a vivere più serenamente la scuola.

Gli insegnanti oggi faticano ad introdurre modalità di didattica innovativa perché hanno un forte carico di stress: devono gestire classi complesse, occuparsi della burocrazia, è come se lavorassero costantemente in situazioni di emergenza. Per questo si pensa che proporre una didattica nuova faccia perdere tempo e non sia necessario.

I bambini di oggi però hanno necessità diverse rispetto al passato (basti pensare al fatto che le famiglie di oggi sono molto più complesse, che la società sta cambiando etc.): da un punto di vista neuro-fisiologico i bambini cambiati. Serve ripensare la didattica, allenare i bambini alle nuove competenze e tenere conto delle loro nuove necessità.

Perché si fatica a proporre nuovi modelli di didattica nelle scuole?

Dipende da tanti fattori: la struttura fisica delle classi non aiuta, gli insegnanti non sono formati adeguatamente e hanno costantemente un atteggiamento di “difesa” nei confronti dei genitori, con cui non riescono a creare nella maggior parte dei casi una relazione efficace.

Mancanza di formazione per gli insegnanti

Inserimento dello psicologo a scuola

Secondo me aiuterebbe molto inserire delle figure professionali come lo psicologo all'interno della scuola, non solo con funzione di “sportello di ascolto” ma piuttosto come supporto e aiuto per gli insegnanti, che hanno bisogno di parlare delle dinamiche e delle problematiche che vivono quotidianamente. Lo psicologo a scuola potrebbe aiutare a valutare i bisogni dei bambini e proporre attività mirate per migliorare l'esperienza educativa. Servirebbe un lavoro di condivisione strutturato, ad esempio organizzando tavoli di lavoro con esperti per poter riflettere su come migliorare specifiche situazioni e dinamiche scolastiche.



Elisa Pella

parent coach

Oggi le famiglie sono bombardate di standard da rispettare, di griglie di valutazione: ecco perché sono sempre più concentrati sul risultato finale piuttosto che sulla relazione con il bambino.

In cosa consiste nello specifico il tuo ruolo di consulente genitoriale?

Il mio ruolo è quello di un coach, una guida che accompagna i genitori in un percorso di crescita per ottenere una maggiore consapevolezza di sé e degli obiettivi da raggiungere rispetto alla relazione con i figli. Aiuto i genitori a chiarire cosa desiderano ottenere dal proprio ruolo di mamme e papà e a capire quali sono le azioni e i comportamenti quotidiani che possono portare al raggiungimento degli obiettivi prefissati a lungo termine.

Supporto al genitore

Non credo che esista un modo giusto o sbagliato per essere genitori: è giusto che ognuno trovi il suo, che dipende dal personale temperamento, dal tempo che si ha a disposizione, dal numero di figli etc. Io non intervengo in alcun modo sul bambino e non interferisco con le sue fasi evolutive: aiuto i genitori a rafforzare la fiducia in sé stessi e nel loro ruolo, con l'obiettivo di ridurre i conflitti e rispondere in modo empatico ai bisogni dei propri figli.

Secondo la tua esperienza, quali sono le necessità dei bambini nella fascia 6-11 anni e che non vengono attenzionate correttamente da genitori e insegnanti?

Tra i bisogni primari del bambino c'è sicuramente la necessità di amore incondizionato: a volte amarli non significa che loro se ne rendano conto, i genitori devono riuscire ad esprimere questo amore con azioni e comportamenti chiari, per liberare i bambini dall'ansia dell'attaccamento.

I bambini hanno bisogno di amore e attenzione emotiva

In più, i bambini hanno bisogno di genitori di cui fidarsi, di figure di riferimento. Dare loro più libertà di quelle di cui hanno bisogno (non coerenti con la fase di sviluppo che stanno attraversando) non li aiuta ad essere più forti e autonomi, anzi al contrario fa apparire i genitori come figure poco solide, incapaci di prendersi le proprie responsabilità. Tra gli altri bisogni c'è sicuramente la necessità di prossimità, attenzione, ascolto. Non bisogna fermarsi al comportamento (es. il bambino fa i capricci), ma bisogna chiedersi qual è il bisogno nascosto.

Com'è strutturato, in linea di massima, un percorso con un parent coach?

Innanzitutto, si organizza una chiamata conoscitiva con i genitori per verificare che ci sia coerenza tra i loro bisogni e l'aiuto che il parent coach può offrire: il consulente genitoriale non è un terapeuta, e dato che in Italia non è ancora una figura professionale largamente riconosciuta bisogna fare in modo che non ci siano fraintendimenti. Una volta allineate le aspettative e i bisogni, inizia il percorso vero e proprio che dura circa 2 mesi.

Pensiero, parola, azione

Dopo aver definito gli obiettivi che il genitore vuole raggiungere, si valutano i comportamenti in atto e si prova a capire quali sono gli automatismi da modificare su 3 livelli: pensiero, parola e azione.

Sessione dopo sessione, si affrontano macro-aree: organizzazione familiare, gestione routine, definizione regole e limiti, comunicazione, regolazione emotiva. In più, c'è uno spazio del percorso dedicato al genitore e ai suoi bisogni: infatti, se un genitore fatica nella sua relazione con il figlio, il suo comportamento ci sta dicendo che c'è qualcosa di inascoltato anche in lui.

I genitori oggi sono assenti dalle vite dei propri figli

I genitori di oggi sono molto assenti dalle vite dei propri figli: sono poco presenti, si sentono in colpa e faticano a mantenere regole e limiti imposti. Ecco che si lascia spazio al bambino, che prende pieno controllo della relazione; l'incoerenza dei genitori fa in modo che i bambini sviluppino reazioni forti, capricci, che provino in ogni modo a mettere alla prova il genitore. Ma è un comportamento del tutto normale: in questo modo il bambino verifica cosa deve fare per far in modo che il genitore risponda esattamente come lui si aspetta che risponda.

Modello educativo autoritario

Un tempo si usavano strumenti coercitivi, come punizioni e minacce, per ottenere obbedienza. Oggi il modello autoritario non funziona più, il bambino non “deve” obbedienza al genitore solo perché è il genitore. Da una parte i genitori vogliono liberarsi di questi meccanismi del passato, dall'altro lato però non sanno come sostituirli. Per farlo, bisogna puntare tutto sulla relazione con i figli: i bambini ascoltano i genitori solo se si sentono amati e se percepiscono il genitore come un punto di riferimento. Se non si ha tempo da dedicare alla relazione, non ci si può aspettare che la situazione migliori.

Spesso i genitori vanno alla ricerca di “strategie”: leggere un libro sulla genitorialità però mette solo una toppa sul problema; i tempi di “respectful parenting” sono lunghi e dipendono appunto da quanto tempo si vuole investire nella relazione con i figli. Essere genitori oggi è diventato difficile: manca il tempo, la pazienza e la conoscenza necessaria.

Qual è la tua opinione sull'utilizzo dei dispositivi tecnologici nei bambini piccoli? Cosa ne pensi delle app educative?

Penso che servano consapevolezza e responsabilità se si decide di far usare la tecnologia ai propri figli. La tecnologia risponde ai bisogni dei bambini in modo immediato e catalizzante: se per fare un puzzle devono sforzarsi, per guardare i cartoni devono solo stare seduti e fermi. Abituare i bambini ad ottenere una gratificazione che non richiede sforzo è un problema che può avere serie conseguenze.

Consapevolezza e responsabilità nell'utilizzo della tecnologia

Cerco di aiutare i genitori a ragionare, anche perché quasi tutte le famiglie che ricorrono alla tecnologia non sono contente di farlo. Capiamo insieme quali sono regole e limiti da impostare, poi troviamo soluzioni per ovviare a quei problemi a cui altrimenti si risponde con la tecnologia.

Ad esempio, se il genitore deve lavorare è ovvio che abbia bisogno di “distrarre” il bambino, ma siamo sicuri che metterlo di fronte alla TV sia la scelta più giusta? Il bambino ha bisogno di attenzione costante, forse avrebbe più senso chiamare una babysitter piuttosto che accendere la TV. Solo che chiedere aiuto sembra molto più difficile, e quindi spesso si ricorre alla tecnologia.

Secondo te, si potrebbe pensare ad una collaborazione del parent coach con le scuole?

La volontarietà è fondamentale in un percorso di coaching: sicuramente si può pensare ad una collaborazione con le scuole, ma è fondamentale che i genitori abbiano voglia di mettersi in discussione.

A volte mi capita che le mamme mi chiedano di aiutarle a coinvolgere i mariti nel percorso di coaching: non posso farlo io, dipende dai suoi principi e dalla sua volontà di mettersi in gioco. Sostituire un automatismo inefficace con un automatismo efficace è un lavoro enorme, per questo motivo serve la volontà.

Ecco perché anche con le scuole dovrebbe essere un'opzione offerta, non come un corso di formazione obbligatorio. D'altro canto, ci sono genitori che non sono infelici di avere un metodo educativo autoritario: il mio lavoro non è quello di convincere le persone, ma di aiutare chi è pronto a lavorare su se stesso.

Attraverso le mie pagine social e il mio sito web cerco di sollevare dubbi nei genitori e accendere la loro curiosità, per far sì che vogliano guardare oltre ciò che conoscono.

Oggi sempre più si parla di didattica per competenze e di skills del 21esimo secolo. Come pensi che queste competenze potrebbero essere integrate nel percorso di crescita dei bambini?

Quando sento un genitore dire “mio figlio dovrebbe essere più autonomo” o “mio figlio dovrebbe essere più bravo”, penso subito che ci sia una forte contraddizione. La riflessione del genitore in questi casi dovrebbe essere: “cosa posso fare io per aiutare mio figlio ad essere più autonomo?”. Invece il problema è che si punta sempre il dito contro il bambino,

Sostituire gli automatismi inefficaci

Le famiglie sono bombardate di standard da rispettare, di griglie di valutazione

non tenendo conto della responsabilità del genitore.

Oggi le famiglie sono bombardate di standard da rispettare, di griglie di valutazione: ecco perché sono sempre più concentrati sul risultato finale piuttosto che sulla relazione con il bambino. Secondo me gli standard creano ansia e rischiano di fomentare il processo, già in atto, per cui i genitori non vogliono assecondare lo sviluppo del bambino ma bruciare le tappe e spingerlo a fare sempre di più.

In questo modo però, non si sostiene la naturale curiosità del bambino, anzi lo si carica di aspettative eccessive. Bisognerebbe pensare di più a mettere in luce i progressi del bambino, piuttosto che rimproverarlo per ciò che non è riuscito a fare. Anche perché ogni bambino ha le sue specifiche necessità, e in questo senso anche il paragone genera mostri: non è detto che se un bambino è bravissimo a disegnare, allora tutti debbano esserlo. Bisogna sostenere le inclinazioni personali di ogni bambino, senza fare paragoni e confronti.



Beatrice Bianchin

pedagogista

Bisognerebbe aiutare i genitori a capire che l'educazione non è solo un compito della scuola, ma coinvolge tantissimi attori. Non esiste una strategia univoca, bisogna però incentivare il dialogo scuola-famiglia proponendo incontri, eventi, momenti di confronto.

Come funziona il rapporto tra il pedagogo e la scuola? Quali percorsi e attività si possono proporre?

Bisogna fare prima una piccola premessa: il pedagogo difficilmente entra nella scuola in modo diretto, capita invece di lavorare dall'esterno per l'interno. Soprattutto adesso con l'avvento del Covid-19 è molto difficile che un'equipe di specialisti possa essere inserita in una scuola primaria. Il lavoro quindi si fa dall'esterno: il pedagogo può lavorare con il singolo bambino e/o con il gruppo sulle potenzialità. Si tratta di creare percorsi specifici che possano rispondere ai bisogni di ogni bambino relativi al mondo della scuola: si prova ad esempio ad aiutare gli studenti a migliorare l'autostima, il senso di efficacia etc.

Il pedagogo ha il compito di supportare il bambino nel suo percorso di affermazione, di aiutarlo a sentirsi sicuro di sé e a sviluppare una capacità critica rispetto allo studio. I risultati si ottengono se il lavoro fatto a monte è stato efficace.

Com'è strutturato, in linea di massima, un percorso con un pedagogo? Come funziona il rapporto con gli insegnanti?

Solitamente quando prendo in carico un bambino, chiedo alla famiglia i contatti della scuola. Provo quindi ad inviare una mail agli insegnanti, rendendomi disponibile per qualsiasi necessità. Per fortuna molto spesso si riesce a creare un buon rapporto con le maestre, quindi pur non entrando direttamente a scuola riesco a dare il mio supporto con una serie di contatti assidui costruiti dall'esterno. Altrettante volte però capita che dall'altra parte non ci sia un insegnante ben disposto con il quale creare un contatto: molte volte si fatica ad interagire, soprattutto con l'insegnante "vecchio stampo" che tende a guardare alla nostra figura con reticenza.

A meno che non ci siano bambini con gravi disabilità all'interno della classe, è difficile che un insegnante accetti che un pedagogo lavori sul singolo individuo: è più fattibile che il pedagogo entri a scuola come osservatore del gruppo classe ed eventualmente con una serie di attività (come il circle time) punti ad attivare determinate dinamiche. Prima del Covid si riuscivano ad organizzare spesso incontri con la scuola: noi pedagogisti avevamo il compito di pianificare, ad esempio, attività mirate ad intervenire sull'aspetto emotivo-relazionale del bambino. Se c'è un buon gruppo classe e i bambini sentono di potersi esprimere anche meglio, i risultati si ottengono più facilmente e si lavora meglio.

Di che tipo di attività si tratta?

Principalmente di attività di gruppo. Ti faccio un esempio: sulle note di "Alla fiera dell'Est",

Supportare il bambino nel suo percorso di affermazione

Difficoltà nel creare un dialogo con la scuola

Importanza del gioco e delle attività di gruppo

io e le mie colleghe avevamo creato un gioco; i bambini venivano disposti in cerchio e ad ognuno di loro veniva attribuito un personaggio della canzone. Quando il personaggio assegnato al bambino veniva nominato, lui doveva fare un'azione, come ad esempio saltare. In questo modo era possibile osservare in maniera chiara le dinamiche del gruppo classe: ad esempio, quando un bambino si dimenticava di saltare, ci si poteva rendere conto di quale tra i suoi compagni reagiva in modo "consolatorio" e chi invece reagiva prendendolo in giro. In più, dato che si trattava di un'attività che richiede attenzione e ascolto, si poteva facilmente individuare chi tra i bambini aveva problemi di attenzione e concentrazione.

Trattandosi di un gioco di squadra, il risultato alla fine era ottenuto da tutti: in questo modo si stimolava anche la collaborazione e la cooperazione.

Tra le altre attività, anche quella de "Il telefono senza fili" era spesso utilizzata: tutti questi giochi prevedevano che i bambini fossero disposti in cerchio; in questo modo simbolicamente non c'è nessun livello di superiorità, tutti (bambini, educatori, insegnanti) in quel momento siamo posti sullo stesso piano, non c'è alcun senso di superiorità.

Secondo la sua esperienza, quanto è riconosciuto oggi il valore di un pedagogo in Italia?

Negli ultimi anni si sta facendo molto lavoro sui social rispetto a questo riconoscimento: rispetto agli anni scorsi c'è qualche passo in avanti, ma c'è ancora tanta strada da percorrere affinché la figura del pedagogo sia effettivamente riconosciuta.

Spesso il problema è che i genitori si affidano a figure improvvisate, che non hanno la preparazione del pedagogo. Secondo me bisognerebbe fare maggiore chiarezza sui vari ruoli, in modo che il genitore sappia a chi affidarsi; poi il riconoscimento verrà da sé.

Esiste una rete tra voi pedagogisti o con altri esperti che si occupano di educazione?

Per me fare rete è importantissimo, che sia virtuale o fisica; credo che la maggior parte dei miei colleghi la pensi come me. A volte mi è capitato di iniziare un percorso con un bambino e di rendermi conto che in quel momento la mia prestazione non era necessaria, e ad esempio ho rinviato il caso ad un logopedista. In questo modo è più facile non solo aiutarci tra noi esperti, ma anche aiutare i genitori in difficoltà.

Secondo la sua esperienza, ci sono "errori comuni" che i genitori commettono nell'educazione dei propri figli e che poi portano i bambini

I genitori non sono adeguatamente informati

Importanza di fare "rete" intorno al bambino

stessi a riscontrare difficoltà nel raggiungimento del pieno sviluppo?

Ho la fortuna di lavorare anche con bambini molto piccoli (nella fascia 0-3 anni) e per questo ho una visione molto ampia del mondo dell'educazione: ti posso dire quindi che la maggior parte degli errori che i genitori fanno si colloca nei primi anni di vita del bambino. Siamo passati, nel giro di 30 anni, da un'educazione di tipo autoritario (genitore che dice "no" a qualsiasi richiesta del bambino) a un'educazione estremamente permissiva (genitore che dice "sì" a tutto). Dal mio punto di vista, gli estremi sono sempre sbagliati: servirebbe il giusto mezzo.

Tra gli errori c'è sicuramente il rapporto che i bambini oggi hanno con la tecnologia: spesso vengono lasciati in balia di telefoni e tablet senza un limite, senza regole ben precise. Penso che la tecnologia non possa sparire dalla vita dei bambini, ma servono delle regole definite. Se nella fascia 0-3 anni sarebbe meglio limitare al massimo l'uso di dispositivi tecnologici, già dai 3-4 anni sarebbe impossibile vietare al bambino di usare uno smartphone: sarebbe come farlo crescere da eremita.

E ci colleghiamo così al secondo errore: i bambini per crescere hanno bisogno di regole, e molto spesso queste mancano. Senza considerare che siamo nell'epoca del "tutto e subito": persino noi adulti siamo ormai abituati a trovare le risposte che cerchiamo in pochissimi secondi, cerchiamo qualsiasi informazione su Google e siamo abituati ad ottenere ciò che vogliamo immediatamente. Di conseguenza, i bambini ci imitano e si abituano ad un mondo in cui più è tutto veloce, meglio è.

Come si possono proporre attività educative (sia a casa che a scuola) che tengano adeguatamente conto delle necessità del bambino? E' possibile, in qualche modo, "valutare" i bisogni dei bambini e sulla base di questi organizzare percorsi educativi personalizzati?

Facciamo un esempio pratico: i bambini piccoli piangono, e per loro questo è uno strumento di comunicazione naturale. Di fronte al pianto, spesso l'adulto si spaventa e ricorre immediatamente alla tecnologia (smartphone o tablet) per far calmare il figlio. In queste situazioni però, il genitore dovrebbe chiedersi: "perché non riesco a sopportare il pianto di mio figlio? Cosa mi spinge a bloccare questo pianto, che è naturale, fornendogli uno strumento che invece è artificiale?"

Dal mio punto di vista, ancor prima di parlare di strategie, sarebbe necessario che gli adulti avessero un quadro abbastanza chiaro delle tappe di sviluppo dei propri figli. Spesso infatti capita che i genitori non abbiano la minima idea del bisogno che si nasconde dietro

I bambini e la tecnologia

Tappe di sviluppo dei bambini

ad un comportamento dei propri figli, e quindi improvvisano. Banalmente, se un bambino di 2 anni piange disperatamente perché vuole un giocattolo e la mamma ha deciso di non comprarlo, il suo pianto è dovuto ad una sua “immaturità cerebrale”: le sue strutture cerebrali infatti non sono ancora pronte a gestire la frustrazione.

Per questo motivo secondo me è fondamentale che i genitori (e gli insegnanti) conoscano a fondo le tappe dello sviluppo umano, e allo stesso tempo si mettano anche nella condizione di chiedere aiuto esterno. Figure come quella del pedagogo servono proprio a questo: a supportare l'adulto, a creare percorsi personalizzati con l'intento di aiutare i genitori a trovare le proprie strategie. Essere genitore richiede formazione, risorse, aggiornamento continuo. Anche se esistono linee guida generali, bisogna ricordarsi che ogni caso è a sé, e che un percorso valido per un bambino non può essere altrettanto valido per un altro bambino.

Come si può favorire il coinvolgimento e l'interessamento dei genitori nella vita scolastica?

Dal mio punto di vista, i gruppi whatsapp e il registro elettronico hanno allontanato ancora di più i genitori dalla scuola. Sempre per il concetto del “tutto e subito” di cui parlavamo prima, i genitori si sono abituati a sostituire una sana chiacchierata con il proprio figlio con le informazioni trovate su di lui sul registro elettronico (voti, compiti da fare etc.).

Bisognerebbe aiutare i genitori a capire che l'educazione non è solo un compito della scuola, ma coinvolge tantissimi attori: l'insegnante, l'educatore, la nonna, la famiglia etc. Non esiste una strategia univoca, sicuramente si può provare ad incentivare il dialogo scuola-famiglia proponendo incontri, eventi, momenti di confronto. Se però manca la volontà, è davvero molto difficile intervenire.

Nelle scuole c'è ancora oggi una percentuale significativa di “insegnanti vecchio stampo” che continua ad adottare la lezione frontale tradizionale, non proponendo metodologie e attività nuove. Qual è il suo pensiero a riguardo? Si potrebbe trovare un equilibrio tra i metodi di insegnamento tradizionali e quelli innovativi? (es. cooperative learning, peer to peer..)

Secondo me, anche il metodo “vecchio stampo” può essere ancora una valida risorsa, se combinato adeguatamente con i nuovi approcci. I colleghi più giovani potrebbero coinvolgere i più anziani, mostrandogli gli effetti di questi metodi innovativi sui bambini (es. maggiore coinvolgimento in classe, maggiore attenzione da parte dei bambini).

Come si può trovare un equilibrio comunicativo tra tutte le figure che ruotano intorno al bambino? (genitori, insegnanti, esperti etc.)

Si potrebbero proporre dei momenti informativi, degli incontri genitori-insegnanti in cui si prova ad attivare insieme a loro gli stessi percorsi che si propongono poi al bambino. Ad esempio, si potrebbe rendere più “adulto” il gioco di “Alla fiera dell'Est” di cui ti parlavo prima: potrebbe essere un modo divertente per far provare a genitori e insegnanti le stesse attività proposte ai bambini. Si potrebbe prendere ispirazione dal mondo delle aziende e dai team building che si organizzano: si tratta di attività che puntano a far emergere la collaborazione, le dinamiche di gruppo, le diverse personalità.

Quando mi capita di spiegare un determinato tema a genitori e/o insegnanti, provo sempre a condire la mia spiegazione con dei video: il nostro cervello infatti ragiona molto di più con le immagini che con le parole; ecco perché far visualizzare agli altri un determinato concetto, aiuta a trasmetterlo in modo più efficace.

Momenti informativi di dialogo tra genitori ed insegnanti

4.5 Desk research ed empathy map: il punto di vista dei bambini

Analisi dei bisogni dei bambini

Per ottenere un quadro completo del contesto scolastico, delle sue criticità e delle potenziali opportunità, oltre alle interviste con genitori ed insegnanti e all'analisi del punto di vista degli esperti del settore educativo, è stata condotta una ricerca mirata ad individuare e definire bisogni e necessità degli studenti tra i 6 e gli 11 anni di età. Gli strumenti di user research utilizzati per condurre l'analisi sono stati:

Desk research & empathy map

→ **Desk research sulle tappe dello sviluppo dell'individuo**, con l'obiettivo di definire i bisogni primari dei bambini e valutarne i comportamenti in relazione al contesto, all'ambiente familiare e/o scolastico, al rapporto con i propri pari;

→ **Empathy map**, con l'obiettivo di esplorare diversi profili utente appartenenti alla macrocategoria dei bambini tra i 6 e gli 11 anni di età, attraverso l'immedesimazione empatica nei confronti dell'esperienza utente degli studenti stessi.

T. Berry Brazelton e Stanley Greenspan, docenti emeriti rispettivamente di pediatria presso la Harvard Medical School e di psichiatria e scienza comportamentale presso la George Washington University Medical School, in "I bisogni irrinunciabili dei bambini: ciò che un bambino deve avere per crescere e imparare" (2001) hanno descritto i 7 bisogni fondamentali che ogni individuo manifesta nei primi anni di vita (Brazelton e Greenspan, 2001):

I bisogni irrinunciabili dei bambini, 2001

→ **Il bisogno di sviluppare costanti relazioni di accudimento**: ogni bambino ha la necessità di stabilire una relazione intima e profonda con una figura di riferimento per poter raggiungere il pieno sviluppo cognitivo ed emotivo. In assenza di un'adeguata relazione di accudimento e di sostegno con un familiare, il bambino può infatti sviluppare disturbi psicologici, relazionali, di apprendimento;

→ **Il bisogno di protezione fisica e sicurezza, e relativa normativa**: i bambini hanno bisogno di crescere e svilupparsi all'interno di un ambiente che gli consenta di sentirsi protetti dal punto di vista fisico e psicologico, in assenza di qualsiasi forma di violenza;

→ **Il bisogno di esperienze modellate sulle differenze individuali**: ogni bambino presenta un carattere ed una personalità singolari. Occorre dunque modellare le esperienze educative sulla base dei bisogni, delle attitudini e delle inclinazioni di ogni bambino, in modo da consentire il raggiungimento di un pieno sviluppo e prevenire l'insorgenza di problemi comportamentali e/o di apprendimento;

→ **Il bisogno di esperienze appropriate al grado di sviluppo**: bambini di diverse fasce d'età hanno bisogno di esperienze educative personalizzate, costruite in relazione al livello di

sviluppo raggiunto;

→ **Il bisogno di definire dei limiti, di fornire una struttura e delle aspettative**: gli adulti devono impostare limiti e regole, per consentire ai bambini di crescere con una struttura disciplinare solida;

→ **Il bisogno di comunità stabili e di supporto**: per sentirsi integrato ed incluso nel contesto di riferimento, ogni bambino ha bisogno di crescere e svilupparsi in una comunità stabile. Occorre dunque garantire continuità di valori tra la famiglia, gli amici e le altre figure che ruotano intorno al bambino;

→ **Il bisogno di un futuro**: rispondere adeguatamente a tutti questi bisogni è una priorità di fondamentale importanza; in caso contrario, si rischia di compromettere il futuro dei bambini ed alterarne il normale percorso di sviluppo.

Come confermato da Mansouri, membro del Dipartimento di ricerca in ambito Scienze e Tecnologie presso l'ETH (2014), i bambini hanno un innato bisogno di amore e affetto, necessario per sviluppare in futuro l'empatia e la capacità relazionale con gli altri; hanno inoltre necessità di socializzare con i propri pari, di sentirsi parte di una comunità. Il gruppo di bambini è, infatti, una fondamentale risorsa evolutiva: se da un lato è vero che la famiglia è l'unità di base nell'ambito della quale un bambino viene "addestrato all'esistenza sociale" (Schaffer, 2005), è altrettanto vero che l'uscita dell'individuo dal contesto familiare e la creazione di interazioni tra pari favorisce lo sviluppo intellettuale. Le dinamiche di gruppo, infatti, possono supportare il bambino nel processo di problem-solving e di sviluppo del senso di autonomia (Di Norcia, 2006); inoltre l'individuo è in grado di apprendere dal gruppo di coetanei le norme culturali necessarie per vivere nell'ambiente esterno (Harris, 1995).

Queste informazioni di natura qualitativa e quantitativa sono state successivamente sistematizzate in una empathy map, uno strumento di user research che consente di visualizzare, in un unico canvas, i pensieri, le sensazioni e le azioni degli utenti. L'empathy map ha dunque messo in luce desideri e necessità dei bambini tra i 6 e gli 11 anni di età in modo più chiaro, rivelando bisogni latenti e motivazioni che direzionano atteggiamenti e comportamenti nel loro contesto di appartenenza (sia scolastico che familiare).

Bisogno di affetto e di socializzazione con i propri pari

Empathy map

→ DICE

Ci sentiamo dopo i compiti per giocare insieme alla play?

Voglio fare l'astronauta, non vedo l'ora di diventare grande

Posso fare i compiti insieme al mio compagno di classe?

Mi piacciono molto i numeri e i calcoli impossibili: ti sfido!

→ PENSA

Non vedo l'ora di finire i compiti, così posso iniziare a giocare

Vorrei imparare tutto ciò che c'è da sapere sull'universo!

Penso che la maestra non sia molto brava a usare la LIM

I miei compagni pensano che io sia stupido e non capisca?

→ FA

Non mi piace andare a scuola, penso che sia noiosa e monotona

Mi piace molto giocare con la mia tata inglese: ci divertiamo insieme

Nel tempo libero vado in piscina: faccio nuoto a livello agonistico

Mi piace giocare con il tablet di mio papà, ci sono tante app e giochi

→ SENTE

Mi sento indietro rispetto ai miei amici, vorrei essere più bravo

Vorrei che mio papà giocasse insieme a me e mi ascoltasse di più

A volte mi sento escluso dai miei compagni di classe

Vorrei che i miei genitori fossero fieri di me, invece non lo sono



RETE SCOLASTICA

Per creare esperienze educative di valore
bisogna partire dalla
creazione di una rete tra
tutti gli attori del sistema

→ In sintesi

→ La condizione socio-economica della famiglia gioca un ruolo fondamentale nel processo di sviluppo del bambino: in molti casi entrambi i genitori lavorano e hanno poco tempo da dedicare ai propri figli; l'assenza di una solida relazione familiare può portare all'insorgere di disturbi cognitivi, emotivi, di apprendimento nei più piccoli

→ Le famiglie oggi si dividono principalmente in due categorie: quelle che adottano uno stile educativo autoritario, imponendo regole ai propri figli e cercando di "controllarli" mediante divieti; e quelle che adottano uno stile educativo permissivo, utilizzando una comunicazione delle regole molto ambigua e incoerente (Baumrind, 1967)

→ Gli insegnanti necessitano maggiore supporto nella programmazione e nello svolgimento delle attività educative: gli impegni burocratici sono spesso eccessivi e non consentono ai docenti di concentrarsi adeguatamente sulla didattica

→ La tecnologia è una componente fondamentale della nostra società, ma occorre impostare limiti e regolare i tempi e le modalità di utilizzo. Spesse volte, infatti, i genitori ricorrono al tablet o allo smartphone in situazioni critiche (es. per calmare il proprio figlio mentre fa i capricci) perché non conoscono altre alternative e/o non sono adeguatamente informati sui rischi e i pericoli del digitale

→ Bisogna coinvolgere, in modo più strutturato, le famiglie nei percorsi educativi dei propri figli: spesso i genitori oggi non sono consapevoli dell'effettivo livello di sviluppo raggiunto dai propri figli e non sono adeguatamente aggiornati sulle ultime novità scolastiche (es. compiti da fare, riunioni etc.)

→ La didattica a distanza ha portato alla luce numerose problematiche preesistenti, rendendo sempre più urgente un lavoro strutturato sulla sfera psicologica ed emotiva non solo di bambini, ma anche di genitori ed insegnanti





Capitolo 5

Data visualization e
sintesi

5.1 Affinity diagram: clusters dei dati

I dati qualitativi e quantitativi ricavati dalla user research sono stati successivamente sintetizzati e clusterizzati in un affinity diagram: si tratta di uno strumento di visualizzazione di dati sviluppato da Kawakita Jiro (Ulrich, 2003) - un antropologo giapponese - che consente di organizzare le idee individuando delle affinità nelle informazioni emerse in fase di ricerca. Questa tecnica, impiegata principalmente nelle sessioni di Design Thinking, si articola in tre step (Nielsen Norman Group, 2021):

- Riportare su diverse "insights cards" (post-it) idee, observation notes, opportunità, dati;
- Raggruppare i post-it in macro-categorie, combinando informazioni tra loro affini, in base alla somiglianza, alla dipendenza o alla vicinanza;
- Attribuire un nome ad ogni macro-categoria, individuando connessioni tra gli argomenti emersi.

La creazione di un affinity diagram consente dunque di identificare temi, gruppi e criteri che favoriscono l'interpretazione dei dati e la loro successiva elaborazione. Nello specifico, sintetizzando i dati raccolti in un affinity diagram è stato possibile individuare 8 macro-categorie di bisogni e necessità dei vari attori, emerse grazie alle interviste, ai questionari e alla strutturazione dell'empathy map. Le macro-categorie definite sono:

1 Pratiche educative obsolete

- Assenza di metodi di didattica per competenze
- Scarso coinvolgimento con esperti nella creazione di attività e progetti
- Scarso organizzazione di esperienze educative (es. visite al museo, sperimentazioni in laboratorio etc.)
- Scarso impiego di metodologie didattiche innovative (es. peer education, cooperative learning etc.)
- Mancanza di incentivi extrascolastici (es. trasmettere ai bambini il piacere dell'apprendimento)

4 Scarsa formazione

- Mancanza di una formazione strutturata sulle nuove metodologie agli insegnanti
- Mancanza di una corretta informazione sulle modalità educative ai genitori
- Assenza di supporto economico da parte delle istituzioni nella formazione e crescita personale di insegnanti e genitori

7 Supporto da esperti

- Mancanza di figure di riferimento a supporto del lavoro dei genitori e degli insegnanti (es. pedagogo)
- Difficoltà nell'inclusione degli esperti preesistenti a scuola (es. psicologo)

2 Attenzione allo studente

- Scarso personalizzazione dei percorsi educativi nel contesto classe
- Mancanza di percorsi volti all'acquisizione delle life skills (sfera psicologica ed emotivo-relazionale)
- Scarso organizzazione di attività di gruppo a scuola
- Mancanza di una valutazione strutturata dei bisogni dei singoli bambini
- Difficoltà nell'inclusione e nella comunicazione tra i bambini
- Necessità di lasciare spazio al gioco a fini didattici e di sviluppo del bambino
- Necessità di differenziare e individualizzare i percorsi educativi a scuola e i percorsi educativi a casa

5 Mancanza di risorse

- Mancanza di materiali didattici aggiornati
- Scarso disponibilità di strumenti tecnologici e dispositivi digitali
- Assenza di materiali manipolabili
- Assenza di un'unica repository di contenuti didattici a cui far riferimento per programmare le lezioni

8 Uso della tecnologia

- Assenza di limiti di tempo e di modalità nell'uso dei dispositivi tecnologici da parte dei bambini
- Assenza di un pensiero strutturato nell'inserimento della tecnologia nei processi didattici (es. app educative)
- Disinformazione sui rischi e i pericoli del digitale negli adulti (genitori ed insegnanti)

3 Burocrazia e amministrazione

- Necessaria riprogettazione di spazi attualmente obsoleti per l'apprendimento
- Presenza di classi eccessivamente numerose (classi pollaio)
- Necessario snellimento delle procedure burocratiche per consentire agli insegnanti di concentrarsi sulla didattica
- Necessità di ripensare i programmi scolastici, mancanza di risorse economiche
- Difficoltà nella gestione dell'introduzione di nuovi insegnanti (nell'arco dell'anno scolastico i docenti cambiano spesso per problematiche personali e mancano figure di riferimento adeguate per i bambini)

6 Collaborazione scuola-famiglia

- Mancanza di un dialogo strutturato tra genitori ed insegnanti
- Scarso partecipazione dei genitori alla vita scolastica dei propri figli per disinformazione o mancanza di tempo
- Difficoltà nella comunicazione e condivisione degli obiettivi educativi tra genitori ed insegnanti
- Mancanza di fiducia nella relazione genitore-insegnante

5.2 Personas e personas matrix

I profili di utenti identificati nella fase di user research sono stati in seguito organizzati secondo il modello delle user personas, ideato da Alan Cooper (Cooper, 1999) - un informatico statunitense - con lo scopo di sviluppare una chiara comprensione degli obiettivi e delle necessità degli utenti in contesti specifici. Le personas sono dunque archetipi creati sulla base degli insights e dei modelli comportamentali rilevati durante il processo di indagine sugli utenti; ogni personas presenta caratteristiche distinte, motivazioni e sfide, interessi e attitudini diversi.

Con l'obiettivo di avere un quadro approfondito del contesto scolastico, sono state definite tre macro-categorie di user personas e per ogni categoria sono stati individuati quattro profili distinti:

- **Insegnanti:** l'insegnante vecchio stampo, la super maestra sprint, la giovane creativa, la maestra visionaria;
- **Genitori:** la mamma casalinga, la rappresentante di classe, il papà imprenditore, il papà pasticciere;
- **Bambini:** la bambina emotiva, il bambino prodigo, la bambina bilingue, il bambino speciale.

Per ogni macro-categoria è stata strutturata una personas matrix, con l'obiettivo di individuare il posizionamento specifico di ciascun archetipo secondo due variabili principali:

- Apertura/chiusura al cambiamento e atteggiamento attivo/passivo per gli insegnanti, per indagare la possibilità di proporre metodi innovativi o al contrario l'inclinazione ad una didattica di tipo tradizionale;
- Poco/molto partecipe e lavoratore/non lavoratore per i genitori, per indagare tempi e modalità di interazione genitore-figlio e coinvolgimento del genitore nella vita educativa del proprio figlio;
- Bisogni normotipici/speciali e poco/molto seguito per i bambini, per indagare il rapporto studenti-insegnanti e figli-genitori e il grado di personalizzazione dei percorsi educativi.

Tre macro-categorie di user personas

Personas matrix



Insegnanti

L'insegnamento in Italia è una professione al femminile

Come emerso dalla user research e dall'analisi bibliografica, l'insegnamento in Italia è una professione al femminile: secondo i dati del Ministero dell'Istruzione elaborati da Tuttoscuola nel 2017, le insegnanti donne in cattedra, di ruolo o supplenti nelle scuole statali sono quasi 700 mila, ovvero l'81,7% degli 855.734 docenti complessivi di ogni ordine e grado di scuola (Tuttoscuola, 2019). Nelle scuole primarie, la quota "rosa" è del 96,4%: solo il 3,6% dei 245.506 insegnanti totali è rappresentato da docenti di sesso maschile (Agi, 2017): per questo motivo sono state dunque definite 4 user personas di sesso femminile, più o meno aperte al cambiamento e alla novità nei riguardi dei modelli didattici innovativi e più o meno attive nella ricerca di nuove alternative educative.



Personas matrix, insegnanti





La maestra visionaria

“La società sta cambiando e dovremmo accettarlo: è inutile continuare ad usare gli stessi metodi se vogliamo cambiare la scuola dobbiamo aggiornarci!”

Elisa, 29 anni

BACKGROUND

Elisa ha 29 anni e si è da poco laureata in Scienze della Formazione. Ha grande fiducia nella “rivoluzione educativa”. Non si ferma mai, è sempre alla ricerca di nuove attività da far fare ai suoi bambini ed è convinta che di avere una missione: formare la nuova generazione di cittadini del futuro.

Motivazione

Alta

Innovazione

Alta

Uso della tecnologia

Instagram, YouTube, Pinterest, Whatsapp

DIFFICOLTÀ

- Spesso non ottiene la collaborazione dei suoi colleghi, che ascoltano le sue proposte con reticenza
- Deve trovare da sola nuove attività e metodologie

BISOGNI

- Vorrebbe essere sempre aggiornata, per proporre una didattica più innovativa ed inclusiva nelle sue classi
- Vorrebbe che i genitori dei suoi studenti la prendessero sul serio e collaborassero con lei



L'insegnante vecchio stampo

“La lezione frontale a mio avviso rimane il metodo migliore: non credo nella didattica innovativa, se i bambini hanno problemi di apprendimento è colpa dei loro genitori!”

Rosalba, 53 anni

BACKGROUND

Rosalba ha 53 anni, è sposata e ha due figlie. Lavora nell'ambito educativo da più di 20 anni, adora i bambini ma ultimamente si sente sfiduciata nei confronti della società attuale. Non è favorevole all'uso delle nuove tecnologie e il suo lavoro la rende molto stanca, sia fisicamente che mentalmente.

Motivazione

Media

Innovazione

Bassa

Uso della tecnologia

Tablet e smartphone, Whatsapp, Wikipedia

DIFFICOLTÀ

- Non sa usare bene la tecnologia
- Spesso è frustrata perché non riesce a collaborare come vorrebbe con i genitori dei suoi studenti

BISOGNI

- Le piacerebbe essere sollevata dagli innumerevoli impegni burocratici, che le tolgono tempo per sé stessa
- Le piacerebbe confrontarsi con i suoi colleghi, ma nella sua scuola c'è un ambiente ostile



La giovane creativa

“Ci lamentiamo sempre che i bambini non fanno volentieri i compiti e si annoiano a studiare: ci siamo mai chiesti il perché? Dovremmo provare a cambiare la didattica”

**Marta,
33 anni**

BACKGROUND

Marta ha 33 anni ed è sposata da poco. Nel tempo libero le piace andare al cinema e fare pilates. Ha scelto di fare la maestra perché ama i bambini e le piace sperimentare con loro nuove attività. Vorrebbe proporre una didattica innovativa, ma spesso si scontra con le colleghe vecchio stampo.

Motivazione

Alta

Innovazione

Medio-alta

Uso della tecnologia

Instagram, YouTube, siti web dedicati

DIFFICOLTÀ

- Non riesce a confrontarsi come vorrebbe con le sue colleghe, con cui spesso si scontra
- Non riesce ad ottenere la collaborazione dei genitori

BISOGNI

- Le piacerebbe proporre una didattica che metta al centro i bisogni dei suoi studenti
- Vorrebbe trasmettere la sua passione ai suoi studenti, rendendoli felici di andare a scuola



La super maestra sprint

“Sarebbe bello proporre nuovi metodi educativi nelle mie classi, ma non saprei proprio da dove iniziare: non appena inizio a fare ricerca mi viene mal di testa!”

**Angela,
46 anni**

BACKGROUND

Angela ha 46 anni, è sposata e ha tre figli. Nel tempo libero le piace cucinare e frequentare le lezioni di zumba. Insegna usando principalmente la didattica tradizionale, ma ha sentito parlare di nuovi metodi educativi e le piacerebbe provare. Non le piace molto la tecnologia ma è riuscita ad adattarsi.

Motivazione

Medio-alta

Innovazione

Media

Uso della tecnologia

Whatsapp, Facebook, piattaforma scolastica

DIFFICOLTÀ

- Non sa usare bene la tecnologia, quindi fatica ad andare oltre i metodi di insegnamento che già conosce
- Non si sente supportata nello svolgimento del suo lavoro

BISOGNI

- Vorrebbe migliorare l'inclusione degli studenti stranieri e con disabilità all'interno della classe
- Vorrebbe ricevere consigli chiari su come usare i nuovi metodi educativi e vorrebbe che i corsi di formazione fossero più pratici

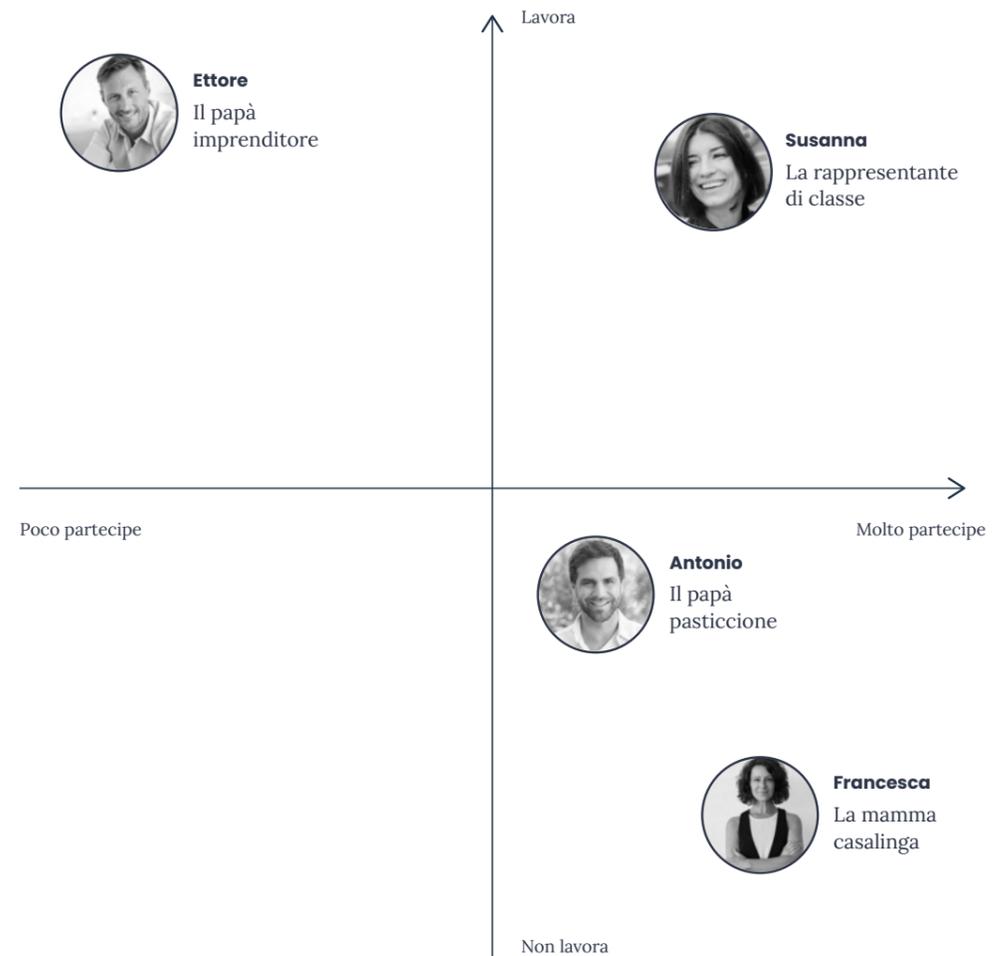
Genitori

I genitori oggi sono stressati e pieni di sensi di colpa

Secondo un'indagine condotta dal Pew Research Center nel 2017, dal 1970 ad oggi la famiglia è radicalmente cambiata: si registra, infatti, una sempre maggiore percentuale di nuclei familiari composti da genitori che lavorano entrambi full-time (Pew Research Center, 2017). La conseguenza è che i genitori, in particolare le madri, sono stressati, esausti e pieni di sensi di colpa (Il Fatto Quotidiano, 2018). Diventa dunque sempre più difficile per i genitori trovare il giusto equilibrio tra il tempo dedicato al proprio lavoro e quello investito nella costruzione di una solida relazione genitore-figlio: secondo lo studio americano, 4 mamme su 10 e 8 papà su 10 lamentano di non avere abbastanza tempo a disposizione per stare con i propri figli e giudicano "troppo poco" il tempo passato a casa con loro rispetto al tempo speso per il lavoro (Pew Research Center, 2017). Per questo motivo sono stati delineate due user personas di sesso femminile e due di sesso maschile, ponendo attenzione sull'influenza della componente "lavoro" nel loro coinvolgimento nella vita scolastica ed educativa dei propri figli.



Personas matrix, genitori





La mamma casalinga

“Mi piace dedicarmi a Marco, ma a volte vorrei avere un po’ di tempo per me stessa: mi piacerebbe uscire con le mie amiche, che non vedo da tanto tempo”

Francesca, 36 anni

BACKGROUND

Francesca è la mamma di Marco, un bambino di 7 anni. Ha deciso di non lavorare per dedicarsi completamente all'educazione di suo figlio; suo marito invece è spesso fuori per lavoro. È molto attiva nel gruppo delle mamme della classe, con cui scambia idee e consigli per nuovi giochi e attività.

Motivazione

Alta

Partecipazione

Alta

Uso della tecnologia

Whatsapp, Facebook

DIFFICOLTÀ

- Non riesce a far rispettare le regole a suo figlio
- A volte non riesce a conciliare la sua vita privata con l'educazione di suo figlio

BISOGNI

- Vorrebbe che suo marito collaborasse di più con lei nella gestione educativa di loro figlio
- Le piacerebbe che suo figlio imparasse nuove competenze, ma non sa bene come aiutarlo



Il papà imprenditore

“Sono sempre fuori casa per lavoro, meno male che c’è mia moglie: è lei che si occupa di nostra figlia Martina, per qualsiasi informazione chiedete a lei”

Ettore, 42 anni

BACKGROUND

Ettore è un giovane imprenditore, papà di Martina e spesso fuori casa per lavoro. Ama il calcio e nel tempo libero organizza tornei di scacchi con gli amici. Non è molto partecipe nella vita scolastica di sua figlia, sia per i troppi impegni sia perché ritiene che queste siano “cose da donne”.

Motivazione

Bassa

Partecipazione

Bassa

Uso della tecnologia

Whatsapp, Instagram LinkedIn

DIFFICOLTÀ

- Quando è a casa con la sua famiglia, non sa come interfacciarsi con sua figlia e cosa insegnarle
- Spesso sua figlia fa i capricci: la soluzione che ha individuato è farla giocare con il suo smartphone

BISOGNI

- Vorrebbe essere più partecipe nella crescita di sua figlia, ma non sa come fare
- Vorrebbe aiutare la moglie, ma non ha tempo per farlo



Il papà pasticciere

“Amo mio figlio ma ho paura di sbagliare con lui: forse dovrebbe essere sua mamma a scegliere il modello educativo da seguire con lui. Vorrei che non soffrisse per il nostro divorzio”

La rappresentante di classe

“Mi tengo molto impegnata: amo il mio lavoro, amo le mie figlie e mi piace essere una leader. Ecco perché faccio la rappresentante di classe”

Antonio, 38 anni

BACKGROUND

Antonio è un giovane papà divorziato che ha da poco perso il lavoro. Deve destreggiarsi tra la ricerca di un nuovo impiego e suo figlio Roberto di 8 anni. Non riesce a trovare un equilibrio tra l'essere autoritario e l'essere un papà-amico: si sente in colpa per la separazione e vorrebbe solo che suo figlio fosse felice.

Motivazione

Alta

Partecipazione

Medio-alta

Uso della tecnologia

Whatsapp, Facebook

Susanna, 37 anni

BACKGROUND

Susanna è la mamma di due gemelle, Marianna e Cristina; lavora in smartworking come writer. Lei e suo marito sono divorziati e non sempre si trovano in accordo sull'educazione da dare alle proprie figlie. Partecipa attivamente nella vita scolastica delle bambine e coordina il gruppo Whatsapp della classe.

Motivazione

Alta

Innovazione

Alta

Uso della tecnologia

Whatsapp, Facebook

DIFFICOLTÀ

- Riesce ad arrivare a fine mese a fatica
- Non riesce ad impostare una relazione coerente ed efficace con suo figlio
- Non riesce a mettersi d'accordo con la mamma di suo figlio

BISOGNI

- Vorrebbe che suo figlio fosse più tranquillo dopo il divorzio
- Vorrebbe proporre nuove attività e giochi a suo figlio, ma non ne conosce molti e non si sente all'altezza di educarlo

DIFFICOLTÀ

- A volte fatica ad incastrare il suo lavoro con il tempo che vorrebbe dedicare alle proprie figlie
- Fatica a trovare un accordo con l'ex marito, perché non condividono gli stessi principi educativi

BISOGNI

- Vorrebbe che le sue figlie fossero emotivamente più serene
- Vorrebbe consigli sulle attività da far fare alle bambine nel tempo libero, per avere un'alternativa a tablet e cartoni animati

Bambini

I disturbi dei bambini oggi sono connessi alla società

Secondo una ricerca condotta dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, ad oggi un bambino su cinque al di sotto dei 18 anni è colpito da disturbi neuropsichiatrici infantili, come deficit di apprendimento (Società Italiana di Pediatria, 2018). Nella maggior parte dei casi, il problema è strettamente legato alla società in cui viviamo: i genitori oggi sono spesso più preoccupati per le performance scolastiche che per il benessere psicologico ed emotivo dei propri figli. Inoltre, come sottolinea Marcello Pacifico - presidente nazionale Anief -, oggi in una classe ci sono circa 900mila alunni stranieri e 300mila studenti disabili: il contesto scolastico diventa dunque di sempre più complessa gestione (Orizzonte Scuola, 2021). Per rappresentare al meglio la vasta gamma di profili esistenti in un gruppo classe, sono state dunque definite 4 user personas con bisogni completamente diversi: integrazione e inclusione, attenzione all'emotività, necessità di percorsi personalizzati sulla base delle specifiche tappe evolutive.



Personas matrix, bambini





Il bambino speciale

“Un giorno riuscirò a diventare un astronauta, ne sono sicuro! Prima devo scoprire tutti i segreti dell’universo, però da solo non riesco a leggere quel libro che ho a casa sui pianeti”



Il bambino prodigio

“L’anno scorso ho vinto le Olimpiadi della matematica: i miei genitori sono stati felicissimi, ma per me è stato un gioco da ragazzi. Studiare i numeri è la mia passione”

Davide, 7 anni

BACKGROUND

Davide ha 7 anni, una sorella maggiore e un cane a cui è molto affezionato. Da grande vorrebbe fare l'astronauta, ama giocare con i Lego e andare in bici. Fa fatica a leggere e scrivere e per questo a volte si sente diverso dai suoi compagni, ma è consapevole delle sfide della dislessia ed è pronto ad affrontarle.

Attività preferita

Giocare con i Lego

Partecipazione

Medio-alta

Uso della tecnologia

Medio-alto

DIFFICOLTÀ

- Non riesce a leggere e scrivere bene
- A volte si sente escluso dal suo gruppo di compagni di classe

BISOGNI

- Vorrebbe essere coinvolto di più nel gruppo classe
- Vorrebbe che la maestra gli permettesse di usare gli strumenti compensativi che usa quando fa terapia dal logopedista

Andrea, 10 anni

BACKGROUND

Andrea ha 10 anni ed è il secondo di 3 figli. Ha una passione sfrenata per i numeri, sfida chiunque con calcoli impossibili e vince sempre. Nel tempo libero va in piscina, dove fa nuoto a livello agonistico. I suoi migliori amici sono Stefano e Antonio, gli unici di cui si fida: secondo lui infatti, gli altri compagni di classe sono un po' invidiosi dei suoi successi.

Attività preferita

Fare calcoli impossibili

Partecipazione

Media

Uso della tecnologia

Alto

DIFFICOLTÀ

- A volte si annoia a scuola, perché il programma didattico gli sembra troppo facile

BISOGNI

- Vorrebbe fare delle attività adeguate alle sue competenze
- Gli piacerebbe aiutare i suoi compagni di classe in difficoltà, ma non sempre la maestra glielo permette
- Vorrebbe che la mamma fosse meno protettiva e ansiosa



La bambina emotiva

“Ieri volevo raccontare alla mamma una cosa che mi è successa a scuola, ma mi ha detto che era stanca e non mi ha ascoltata. Non so con chi parlare dei miei problemi”



La bambina bilingue

“L’Italia è un paese molto bello, mi piace mangiare la pizza! A volte però mi sento sola, non ho molti amici e non riesco a parlare bene l’italiano”

Chiara, 8 anni

BACKGROUND

Chiara ha 8 anni ed è figlia unica. Passa molto tempo con la sua tata inglese, Katia, con cui si diverte a giocare e fare attività sempre diverse. Adora la danza e i cartoni animati: il suo preferito è Masha e Orso. Ha due amiche del cuore, Martina e Claudia, ma spesso litiga con loro per chi ha lo zaino più bello o chi ha il profilo TikTok con più followers.

Attività preferita

Guardare i cartoni

Partecipazione

Bassa

Uso della tecnologia

Alto

DIFFICOLTÀ

- Non riesce a farsi ascoltare dai suoi genitori
- Non crede molto in sé stessa, a volte si sente stupida

BISOGNI

- Vorrebbe essere compresa e ascoltata dai suoi genitori, che però non hanno mai tempo da dedicarle
- Vorrebbe andare bene a scuola ma a volte si annoia a fare i compiti per casa

Fatimah, 6 anni

BACKGROUND

Fatimah ha 6 anni ed è arrivata in Italia da pochi anni. Le piace aiutare la mamma con le faccende domestiche e giocare con le bambole di pezza. Non le piace molto andare a scuola perché non sa parlare bene la lingua e quindi fatica a capire e a farsi capire. A casa parla principalmente la sua lingua madre.

Attività preferita

Stare con la mamma

Partecipazione

Bassa

Uso della tecnologia

Basso

DIFFICOLTÀ

- Non riesce a capire bene l’italiano e fa fatica ad esprimersi
- Non riesce ad integrarsi nella classe e a farsi nuovi amici

BISOGNI

- Vorrebbe avere nuove amiche italiane, ma passa la maggior parte del suo tempo libero con i suoi connazionali
- Vorrebbe imparare a leggere e scrivere come i suoi compagni di classe
- Vorrebbe non sentirsi giudicata o esclusa

5.2 Pain points degli utenti

Per ogni user personas identificata è stata costruita la rispettiva user journey, ovvero una visualizzazione del percorso compiuto dal singolo utente per raggiungere un obiettivo specifico rispetto all'esperienza educativa generale. Sono stati mappati gli attori - genitori, studenti ed insegnanti -, i diversi scenari, le varie fasi dell'esperienza scolastica, le azioni e le emozioni, le criticità e le opportunità.

Grazie a questo strumento è stato possibile avere un quadro più chiaro di tutte le attività svolte dalle varie personas, considerando sia l'esperienza scolastica che extrascolastica: sono stati infatti analizzati, in modo strutturato ed olistico, gli eventi in sequenza e i momenti di transizione. Inoltre è stato possibile identificare i "pain points" per ogni percorso, in modo da individuare soluzioni volte a migliorare le diverse criticità emerse. Sono state considerate le attività didattiche, i momenti di colloquio scuola-famiglia, le attività extracurricolari e il tempo libero, i compiti e la valutazione. Dalle user journey maps costruite emerge che:

Pain points dei tre utenti

- Gli insegnanti hanno bisogno di maggiore collaborazione e supporto non solo da parte dei colleghi, ma anche da parte di genitori ed esperti (psicologo, pedagogo etc.), inoltre necessitano di strumenti e linee guida sulle nuove metodologie e tecnologie e hanno bisogno di informazioni chiare, intuitive e facilmente accessibili sui metodi didattici innovativi;
- I genitori hanno bisogno di informazioni chiare e precise sugli obiettivi di apprendimento dei propri figli, necessitano di consigli e linee guida sui metodi educativi da adottare con i propri figli, hanno bisogno inoltre di un dialogo strutturato con la scuola;
- I bambini hanno bisogno di sentirsi valorizzati nella loro singolarità (carattere, personalità etc.), necessitano di una forte attenzione alla sfera emotiva (aspetto socio-relazionale) sia a scuola che a casa, hanno bisogno di sentirsi parte di una comunità inclusiva (attraverso il gioco e il confronto con i propri pari) e di essere sottoposti a stimoli sempre diversi per mantenere alto il coinvolgimento.



Criticità per gli insegnanti

5 fasi principali di user journey

	1 Programmazione individuale	2 Attività didattica	3 Colloqui con i genitori	4 Programmazione condivisa	5 Valutazione
 <p>Rosalba L'insegnante vecchio stampo</p>	<p>Non include attività innovative nel suo metodo di insegnamento perché non lo ritiene necessario.</p> <p>Non sa usare la tecnologia.</p>	<p>Non riesce ad ottenere il coinvolgimento dei suoi studenti.</p> <p>Non usa bene la LIM.</p>	<p>Non riesce a coinvolgere i genitori dei suoi studenti stranieri.</p> <p>Non vuole perdere tempo.</p>	<p>Non propone e non accoglie positivamente le novità proposte.</p> <p>Non accetta la collaborazione con esperti e professionisti esterni.</p>	<p>Difficoltà a svincolarsi dal metodo di valutazione tradizionale.</p>
 <p>Angela La super maestra sprint</p>	<p>Ha difficoltà a trovare nuovi metodi di insegnamento.</p> <p>Le informazioni che trova su internet sono poco chiare per lei.</p>	<p>Non riesce a gestire bene i bambini con difficoltà presenti nella sua classe.</p>	<p>Fatica a coinvolgere i genitori dei suoi studenti stranieri.</p> <p>Fatica a comunicare gli obiettivi da raggiungere.</p>	<p>Fa fatica a proporre soluzioni alternative per una didattica migliore.</p> <p>Non viene ascoltata adeguatamente dai suoi colleghi.</p>	<p>Non sa valutare adeguatamente le competenze pratiche dei bambini.</p>
 <p>Marta La giovane creativa</p>	<p>Ha difficoltà a strutturare attività con i nuovi metodi di insegnamento che trova su internet.</p>	<p>Non riesce a valorizzare adeguatamente i bisogni di ogni singolo bambino.</p>	<p>Non riesce ad ottenere la collaborazione dei genitori nello svolgimento delle attività per casa che propone.</p>	<p>Ha molte idee ma fatica a presentarle in modo strutturato, quindi non viene presa sul serio dai suoi colleghi.</p>	<p>Difficoltà a valutare le competenze dei bambini senza supporto.</p>
 <p>Elisa La maestra visionaria</p>	<p>Ha difficoltà a verificare la validità delle informazioni che trova su internet sui nuovi metodi di insegnamento.</p>	<p>Non ha a disposizione gli strumenti adeguati e la collaborazione per proporre tutte le attività che ha pianificato.</p>	<p>Non riesce a farsi prendere sul serio dai genitori, che a volte criticano persino il suo modo di insegnare.</p>	<p>Molte volte si scontra con i suoi colleghi, che non accettano il suo punto di vista innovativo.</p> <p>Fatica a far accettare le sue idee.</p>	<p>Difficoltà a valutare perché non condivide il metodo di valutazione.</p>

Criticità per i genitori

5 fasi principali di user journey

	1 Preparazione	2 Lavoro	3 Colloquio con gli insegnanti	4 Confronto con i genitori	5 Tempo libero
 <p>Francesca La mamma casalinga</p>	Fatica a sentirsi soddisfatta e appagata, ogni giorno per lei è una sfida da affrontare da sola.	Non ha un lavoro.	Fatica a comprendere i metodi di valutazione adottati. Non capisce chiaramente quali sono i progressi di suo figlio.	Ha difficoltà nel confrontarsi con alcune mamme, che non condividono i suoi stessi principi educativi e al contrario, sono favorevoli all'utilizzo spropositato della tecnologia nei più piccoli.	Difficoltà a rilassarsi e dedicare tempo a sé stessa, non c'è collaborazione con il marito.
 <p>Ettore Il papà imprenditore</p>	Difficoltà ad accettare di passare poco tempo con la famiglia. Organizzazione per lavoro.	Soprattutto durante i viaggi di lavoro, fatica a tenersi in contatto con la famiglia.	Fatica ad essere presente ai colloqui scuola-famiglia, a cui di solito partecipa la moglie.	Fatica a partecipare agli incontri con gli altri genitori e non è inserito all'interno del gruppo classe Whatsapp di sua figlia.	Difficoltà a rilassarsi per la stanchezza. Non sa come giocare con la figlia.
 <p>Susanna La rappresentante di classe</p>	Ha difficoltà ad incastrare tutti i suoi impegni, tra la vita lavorativa, la sfera privata e il tempo da dedicare alle figlie.	Fatica a gestire lo smart working e conciliarlo con le attività delle proprie figlie.	A volte fatica a gestire le comunicazioni con gli insegnanti: ci sono troppi canali di messaggistica e informazioni a cui deve prestare attenzione.	A volte fatica a gestire le comunicazioni con gli altri genitori: ci sono troppi canali social a cui deve prestare attenzione.	Deve accompagnare le figlie prima a lezione di pianoforte e poi a lezione di inglese.
 <p>Antonio Il papà pasticciere</p>	Ha difficoltà ad aiutare suo figlio a svolgere le attività quotidiane. Non riesce a organizzarsi.	Non ha un lavoro.	Fatica a capire quali sono i metodi di insegnamento adottati a scuola e come potrebbe replicarli a casa. Fatica a capire come aiutare suo figlio.	Fatica a ricevere aiuto dagli altri genitori, che sembrano inesperti tanto quanto lui nell'individuare la strategia educativa migliore da seguire.	Difficoltà ad individuare strategie adeguate per passare tempo di valore con suo figlio.

Criticità per i bambini

4 fasi principali di user journey

1 Svolgimento attività didattica

2 Compiti per casa

3 Attività extracurricolari

4 Tempo libero



Davide
Il bambino speciale

Difficoltà a leggere e scrivere.

Difficoltà a sentirsi incluso nel gruppo classe, necessità di piani di apprendimento personalizzati.

Difficoltà a fare i compiti per casa senza strumenti compensativi e/o senza l'aiuto di un genitore.

Non fa nessuna attività extracurricolare.

Frequenta sedute di logopedia, difficoltà ad avere nuovi amici.



Fatimah
La bambina bilingue

Difficoltà a capire l'italiano e a farsi capire.

Difficoltà ad integrarsi nel gruppo classe.

Difficoltà a rimanere al passo con il programma.

Difficoltà a farsi aiutare nei compiti per casa dai genitori, che non parlano bene l'italiano.

Non fa nessuna attività extracurricolare.

Difficoltà a socializzare.



Chiara
La bambina emotiva

Difficoltà a sentirsi sicura di sé stessa.

Difficoltà a farsi ascoltare.

Difficoltà a condividere emozioni e sentimenti.

Difficoltà ad essere soddisfatta dei compiti che ha fatto: è alla ricerca di standard e perfezione.

Difficoltà a conciliare gli impegni extrascolastici (nuoto) con i compiti da fare per la scuola.

Difficoltà a giocare con i genitori, che non le dedicano abbastanza tempo (sono sempre stanchi e di fretta).



Andrea
Il bambino prodigio

Difficoltà nel mantenere alte le aspettative di genitori ed insegnanti.

Si annoia facilmente con i percorsi didattici classici usati nella sua classe.

Ha bisogno di stimoli nuovi e al passo con le sue competenze.

Si annoia a fare i compiti per casa.

Difficoltà a conciliare gli impegni extrascolastici (lezioni di inglese e danza) con i compiti da fare per la scuola.

Difficoltà a trovare tempo libero da dedicare a sé stesso.

ORIZZONTE SCUOLA, 2020

Porre lo studente al centro del progetto educativo significa attribuire una grande attenzione alla persona, rispettare la sua identità, la sua storia e i suoi valori

→ In sintesi

- Tra le principali criticità del sistema scolastico italiano attuale, spiccano l'eccessiva complessità delle pratiche burocratico-amministrative (che non consentono agli insegnanti di concentrarsi adeguatamente sulla didattica) e la mancanza di formazione ed informazione (gli insegnanti spesso non conoscono nuove pratiche didattiche e i genitori non sono informati sulle alternative educative)
- L'insegnamento in Italia è una professione al femminile: nelle scuole primarie, la quota "rosa" è del 96,4%: solo il 3,6% dei 245.506 insegnanti totali è rappresentato da docenti di sesso maschile
- La famiglia oggi è radicalmente cambiata rispetto a 40 anni fa: si registra, infatti, una sempre maggiore percentuale di nuclei familiari composti da genitori che lavorano entrambi full-time e che non hanno abbastanza tempo a disposizione da dedicare ai propri figli
- I papà sono meno coinvolti nella vita educativa dei propri figli rispetto alle mamme: ancora oggi è diffusa la credenza secondo la quale il compito di educare i figli spetta principalmente alla donna
- Oggi un bambino su cinque al di sotto dei 18 anni è colpito da disturbi neuropsichiatrici infantili, come deficit di apprendimento e problemi emotivi: la causa è da ricercarsi nelle trasformazioni che colpiscono la società in cui viviamo
- In una classe italiana oggi ci sono circa 900mila alunni stranieri e 300mila studenti disabili: il contesto scolastico diventa dunque di sempre più complessa gestione per gli insegnanti, che necessitano di un supporto strutturato da parte di esperti del settore (psicologi, pedagogisti)



Capitolo 6

Key insights e
bisogni degli utenti



6.1 Collaborazione e condivisione

Gli insegnanti vorrebbero ricevere maggiore collaborazione e fiducia da parte dei genitori per poter organizzare al meglio la didattica, ma questo non avviene perché nella maggior parte dei casi i genitori non sono adeguatamente consapevoli del proprio ruolo educativo.



6.2 Uso della tecnologia

Gli insegnanti e i genitori vorrebbero che i bambini fossero più concentrati, autonomi e autosufficienti per raggiungere adeguatamente il pieno sviluppo, ma questo non avviene perché spesso i bambini sono eccessivamente alienati e distratti dai dispositivi tecnologici (smartphone, tablet etc.).



6.3 Burocrazia e impegni

Gli insegnanti e i genitori vorrebbero avere più tempo a disposizione da dedicare ai percorsi didattici dei bambini per migliorare la loro esperienza educativa, ma questo non avviene perché spesso sono eccessivamente impegnati e sommersi dalle attività amministrative da svolgere.



6.4 Informazione e formazione

I genitori e gli insegnanti vorrebbero avere a disposizione più alternative, strumenti e figure esperte a disposizione per supportare i bambini nei loro percorsi educativi, ma questo non succede perché le informazioni sui metodi e le attività didattiche spesso non sono chiare e di facile accesso.



6.5 Attività dinamiche e coinvolgenti

I bambini vorrebbero svolgere un maggior numero di attività basate sul gioco, sull'esperienza e sul lavoro di gruppo per imparare divertendosi, ma spesso questo non avviene perché genitori ed insegnanti non hanno a disposizione gli strumenti adeguati per programmare queste attività



6.6 Comunità inclusive e sfera socio-emotiva

I bambini vorrebbero essere al centro dell'attenzione degli adulti per essere ascoltati e sentirsi parte di una comunità inclusiva, ma spesso questo non avviene perché genitori e insegnanti non conoscono le fasi dello sviluppo emotivo-relazionale dei bambini e non hanno gli strumenti necessari



6.7 Rete scolastica di supporto

Ogni attore del contesto scolastico – genitore, insegnante, studente – vorrebbe avere a disposizione gli strumenti adeguati per sentirsi parte di una rete di supporto, ma questo spesso non avviene perché non esiste un mediatore in grado di facilitare il dialogo multi-attore



6.6 Percorsi educativi personalizzati

I bambini vorrebbero svolgere attività progettate in base alle singole esigenze e inclinazioni per poter raggiungere il pieno sviluppo cognitivo, ma spesso questo non avviene perché gli adulti - insegnanti e genitori - non hanno né il tempo né gli strumenti a disposizione per favorire la personalizzazione

PATRIZIO BIANCHI

**Dobbiamo ricostruire
un futuro per i nostri
studenti,**
rimettendo al centro
la scuola e la comunità
educante

→ In sintesi

- Emerge la necessità, per gli attori del contesto educativo, di far parte di una rete scolastica strutturata e mediata da esperti, in modo da potersi confrontare, scambiare opinioni e/o consigli ed assicurare ai bambini esperienze didattiche di valore
- Emerge l'assenza di un unico strumento, pensato per gli attori del contesto scolastico, in grado di fornire loro strumenti, materiali e suggerimenti per progettare attività didattiche innovative
- Occorre favorire la diffusione di informazioni verificate per consentire agli adulti - genitori ed insegnanti - di avere gli strumenti adeguati per valutare le esigenze dei bambini e costruire, sulla base di queste, percorsi educativi personalizzati sia a casa che a scuola





Capitolo 7

Definizione del
design concept

Come possiamo migliorare l'esperienza educativa

degli studenti della scuola primaria italiana e fornire loro gli strumenti adeguati affinché siano pronti ad affrontare le sfide sempre più complesse della società del 21esimo secolo?

7.1 Research problem

Come discusso nei capitoli precedenti, risulta di fondamentale importanza che l'istruzione e la formazione rimangano al passo con le trasformazioni sociali, culturali, economiche e tecnologiche che continuano a modellare la società in cui viviamo oggi. Le evoluzioni che caratterizzano il mondo del lavoro sono infatti così rapide ed immediate che nel tempo impiegato dai bambini a formarsi, la metà degli attuali lavori sarà automatizzata: si farà dunque sempre più spazio a nuove occupazioni di diverso tipo, ad oggi difficili da prevedere e per le quali occorrono abilità più solide.

È necessario lavorare sul re-skilling e favorire l'apprendimento di nuove competenze: l'educazione diventa, in questo senso, uno strumento inderogabile di occupabilità (Fan Page, 2020). Non bastano più gli insegnamenti di matematica, italiano e scienze, ma bisogna puntare su nuove capacità come la comunicazione, il pensiero critico e la creatività: ad esempio, insegnare ai bambini le tecniche e le strategie per lavorare in gruppo sin dalla scuola primaria, gli consentirà di essere più pronti in futuro a confrontarsi e collaborare con i propri colleghi; oppure ancora, supportare i bambini nel processo di scoperta delle proprie emozioni, li aiuterà ad essere più concentrati e sicuri di sé per affrontare le sfide lavorative nel mondo di domani (Winthrop e McGivney, 2016).

Inoltre, come sosteneva Gianni Rodari - scrittore e pedagogista italiano -, "il punto cruciale è quello dell'incontro di base fra genitori e insegnanti, forma concreta dell'incontro fra Scuola e Società: se questo incontro fallisce, la struttura non vive" (Rodari, 1992); per educare in modo adeguato un bambino, è infatti necessaria la collaborazione di un'intera comunità educante (Invalsi Open, 2020), pronta a sostenere e supportare i più piccoli nei loro processi di crescita e sviluppo multi-livello.

Re-skilling e acquisizione di nuove competenze

Incontro tra scuola e società

7.2 Design concept

Dopo aver analizzato il punto di vista dei diversi attori coinvolti nell'esperienza educativa e dopo aver sistematizzato gli insights emersi in fase di ricerca, sono stati definiti quattro obiettivi progettuali per rispondere alla "research question" definita precedentemente (si veda paragrafo 7.1):

Obiettivi progettuali

- Valorizzare le necessità, le capacità e le inclinazioni di ogni bambino
- Migliorare l'organizzazione delle attività educative, sia a casa che a scuola
- Favorire la creazione di un network tra tutti gli attori del sistema scolastico
- Proporre alternative e strumenti per un'esperienza educativa di valore

Per ogni obiettivo sono state successivamente identificate delle macro-aree di intervento e degli strumenti progettuali; sono stati inoltre definiti i due key-elements del design concept:

Elementi chiave del design concept

- Portale digitale di condivisione e collaborazione tra tutti gli attori del contesto scolastico: genitori, insegnanti, esperti e studenti
- Kit didattici e istruzioni scaricabili e/o consultabili online per svolgere attività educative sempre diverse e personalizzate in base alle esigenze del singolo studente

L'obiettivo è favorire una costante interazione tra il mondo digitale e il mondo analogico, in modo da proporre ai bambini attività educative di valore e sempre diverse, che rispondano al loro bisogno primario di manipolare oggetti e fare esperienza del mondo che li circonda per imparare facendo.

Servizio digitale cross-channel

che mette in **comunicazione**,
in modo strutturato e
mediato, **gli attori chiave del
mondo della scuola primaria**,
fornendo loro gli strumenti
per la **co-progettazione di una
didattica innovativa** che metta
al centro le necessità dei
bambini

7.2 Analisi dei casi studio

Con l'intenzione di individuare best practices e casi di successo (Yin, 2011) provenienti sia dall'ambito educativo che da altri settori, è stata condotta un'analisi di casi studio, classificati in 8 macro-categorie:

8 macro-categorie di analisi

- **Apprendimento:** tool come Brilliant, Udemy, Domestika, Skillshare, grazie ai quali è possibile seguire corsi di formazione online e/o imparare attraverso quiz e test;
- **Gestione e collaborazione:** strumenti come Asana, Trello, Class Dojo, che consentono a team e/o gruppi operativi di cooperare per raggiungere un obiettivo comune;
- **Comunicazione e condivisione:** applicazioni come Facebook, Instagram, Slack, che consentono agli utenti di creare canali di comunicazione collettivi e/o one-to-one;
- **Toolkit:** strumenti analogici e digitali come IBM Design Toolkit, Designers Italia Kit, Service Design Tools, che forniscono agli utenti una raccolta di metodi e attività con relative istruzioni;
- **Libreria:** piattaforme come Netflix, Prime Video, Disney +, che forniscono all'utente una collezione di contenuti classificati in base a diverse categorie e aree tematiche;
- **Contenuti verificati:** Will Media, Visual Capitalist, Forbes Italia, che garantiscono ai propri utenti l'accesso a contenuti realizzati in collaborazione con esperti e/o provenienti da fonti ufficiali;
- **Gamification e quiz:** app come Kahoot!, Fitbit, che offrono all'utente la possibilità di portare a termine uno specifico compito divertendosi e rimanendo motivato grazie alle logiche del gioco;
- **Materiale analogico:** toolbox come Kiwico, Lego Education SPIKE, Sago Mini che forniscono ai propri utenti una vasta gamma di materiali manipolabili per realizzare nuovi progetti e mettere in pratica le proprie abilità creative.

Per ogni caso studio esaminato è stata strutturata una scheda di analisi contenente informazioni di base (nome, reference, breve descrizione, obiettivi principali) e dettagli sulla tipologia, sugli utenti per i quali il prodotto e/o servizio è pensato, analisi dei pro e dei contro.



APPRENDIMENTO

Brilliant

Fonte: <https://brilliant.org/>

Descrizione:

Brilliant è un portale di apprendimento dedicato al potenziamento del problem solving attraverso il learning by doing. Fornisce corsi di matematica, scienze, informatica e altro ancora customizzati in base alla tipologia di utenti e progettati in collaborazione con esperti.

Obiettivi:

- Promuovere un apprendimento coinvolgente e stimolante attraverso il gioco
- Favorire lo sviluppo di capacità di problem solving e pensiero critico

Tipologia:

Portale online, app

Utenti:

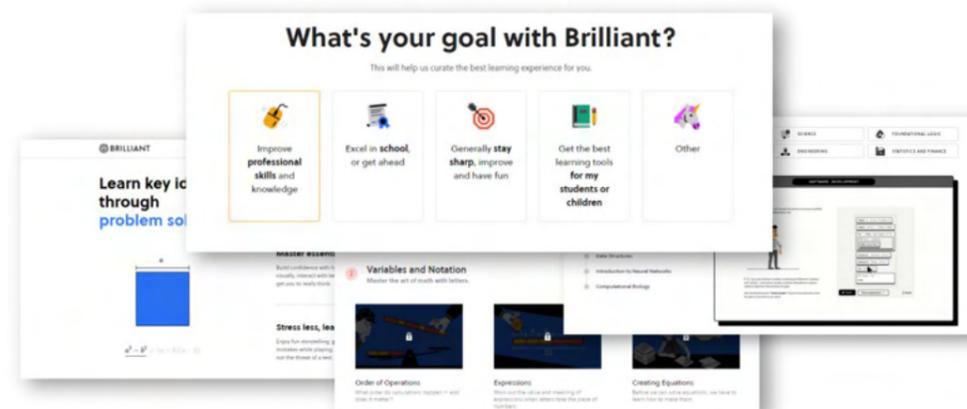
Studenti, professionisti, appassionati dell'ambito scientifico (+13 anni)

Pro:

- Quiz interattivi e dinamici
- Organizzazione contenuti per filtri
- Corsi guidati, esercizi extra
- Accesso facile e intuitivo
- Spiegazioni chiare e intuitive
- Controllo dell'avanzamento (progress bar)

Contro:

- Minima customizzazione del profilo
- Mancanza di una guida strutturata nella scelta dei percorsi



APPRENDIMENTO

TED Ed

Fonte: <https://ed.ted.com/>

Descrizione:

Ted Ed è una piattaforma che consente ai docenti di creare lezioni interattive a partire da un video, aggiungendo quiz, domande e argomenti di discussione. Fornisce una libreria di video lezioni educative e un collegamento diretto con le conferenze TED.

Obiettivi:

- Diffondere la conoscenza delle conferenze TED a scuola
- Fornire una libreria di argomenti per supportare l'organizzazione didattica

Tipologia:

Portale web

Utenti:

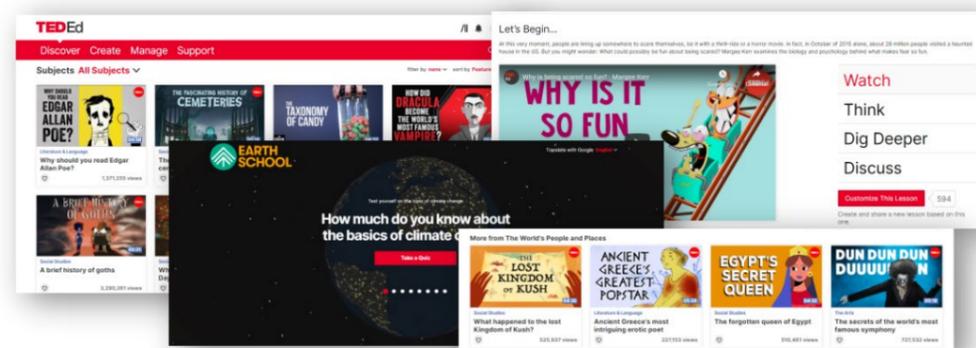
Studenti, educatori, genitori

Pro:

- Lezioni animate e interattive
- Contenuti prodotti in collaborazione con esperti
- Collegamento con i TED Talks per stimolare il dibattito e la curiosità
- Quiz e approfondimenti

Contro:

- Mancanza di una valutazione effettiva per verificare l'avanzamento
- Quiz poco coinvolgenti
- Mancanza di filtri strutturati
- Apprendimento "individuale" (manca l'aspetto legato alla community)



APPRENDIMENTO

MATHia

Fonte: <https://www.carnegielearning.com/>

Descrizione:

MATHia è un software progettato da Carnegie Learning e basato sull'applicazione dell'Intelligenza Artificiale all'educazione. Il portale si rivolge agli studenti della scuola primaria, con un focus specifico sugli apprendimenti della matematica.

Obiettivi:

- Organizzare l'assegnazione dei compiti e la valutazione tramite l'AI
- Migliorare le competenze logico-matematiche nei bambini della scuola primaria

Tipologia:

Portale web

Utenti:

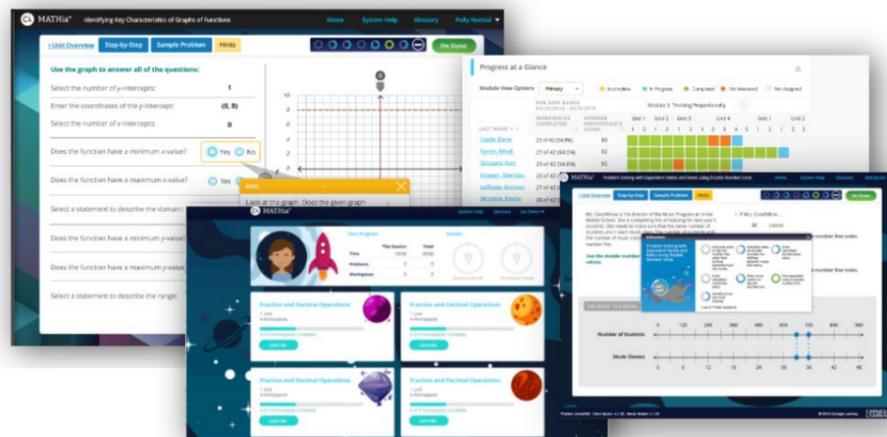
Studenti (6-11 anni)

Pro:

- Intelligenza Artificiale come supporto nella gestione e valutazione dei compiti
- Interfaccia attrattiva
- Report di valutazione costantemente aggiornati

Contro:

- Eccessiva verticalizzazione sulla matematica (un'app per ogni area di apprendimento)
- Disponibile solo in inglese
- Mancanza di supervisione da parte dei genitori



APPRENDIMENTO

Tynker

Fonte: <https://www.tynker.com/>

Descrizione:

Tynker è uno strumento di programmazione educativa rivolto ai bambini dai 4 anni in su. Propone corsi di Game Design, Web Design, Coding, Animazioni e Robotica. L'apprendimento è guidato e reso divertente da puzzle e giochi di vario tipo.

Obiettivi:

- Favorire l'apprendimento delle basi di programmazione per i bambini in modo divertente e coinvolgente

Tipologia:

Portale web

Utenti:

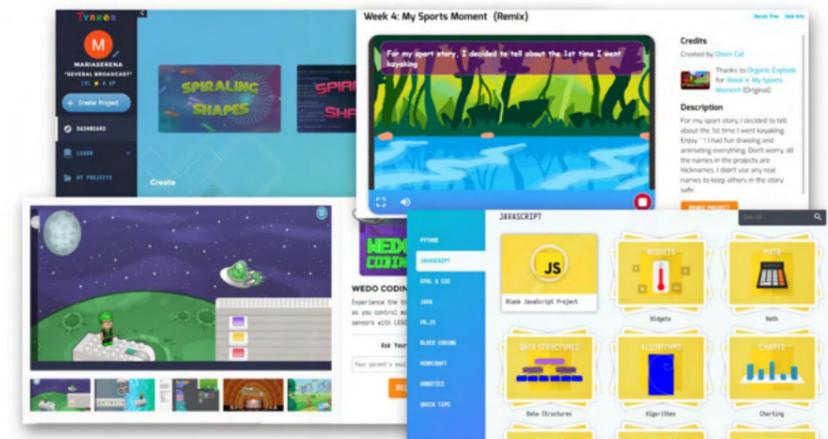
Studenti (4+)

Pro:

- Richiesta conferma del genitore per poter accedere alle attività
- Tutorial semplici
- Attività divise per filtri e livelli
- Accesso semplice e intuitivo
- Possibilità di personalizzazione
- Possibilità di lavorare con la scuola

Contro:

- Mancanza di una guida nella strutturazione dei percorsi
- Scarsa interazione nella sezione dedicata alla community
- Disponibilità solo in inglese



APPRENDIMENTO

Riconessioni

Fonte: <https://www.riconessioni.it>

Descrizione:

Riconessioni è un portale web per le scuole primarie e secondarie di primo grado di Torino e Cuneo. Il progetto, nato in collaborazione con Compagnia di San Paolo, si pone come obiettivo la realizzazione della scuola del futuro: basata sulle competenze e in grado di aggiornarsi.

Obiettivi:

→ Proporre a insegnanti e genitori attività laboratoriali da far fare ai bambini per l'apprendimento di nuove competenze digitali e tecnologie innovative

Tipologia:

Portale web

Utenti:

Insegnanti, educatori, genitori

Pro:

- Attività organizzate per competenze e obiettivi di apprendimento
- Contenuti organizzati per filtri
- Rete con il territorio
- Possibilità di caricare/scaricare materiale didattico
- Webinar e corsi di formazione

Contro:

- Verticale solo sulle competenze digitali e tecnologiche
- Scarsa inclusione dei genitori nella creazione dei percorsi didattici
- Scarso coinvolgimento dei bambini sulla piattaforma



APPRENDIMENTO

Teacher Advisor

Fonte: <https://teacheradvisor.org>

Descrizione:

Teacher Advisor è un portale web che ha l'obiettivo di fornire risorse e strumenti utili per insegnare la matematica ai bambini della scuola primaria. Queste risorse, combinate con Watson (Intelligenza Artificiale), offrono agli insegnanti il supporto di cui hanno bisogno.

Obiettivi:

- Supportare gli insegnanti nella programmazione didattica
- Fornire agli insegnanti gli strumenti utili per insegnare matematica in modo efficace

Tipologia:

Portale web

Utenti:

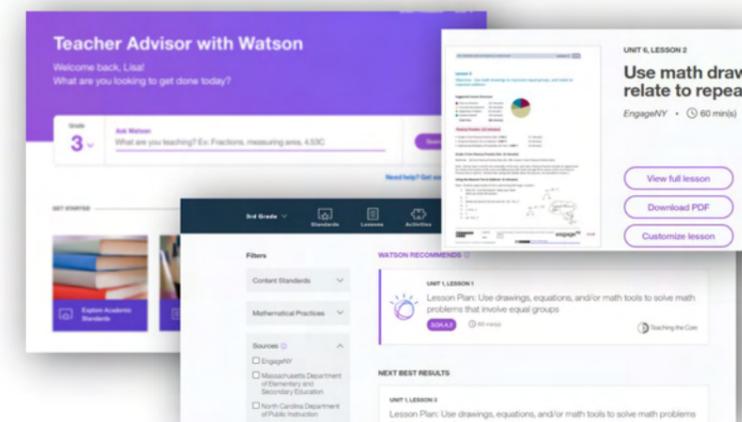
Insegnanti, educatori

Pro:

- Attività organizzate per competenze e obiettivi di apprendimento
- Contenuti organizzati per filtri
- Contenuti realizzati in collaborazione con esperti
- Intelligenza artificiale
- Supporto agli insegnanti

Contro:

- Verticale solo sulla matematica



APPRENDIMENTO

Babbel

Fonte: <https://it.babbel.com/>

Descrizione:

Babbel è uno strumento educativo per l'apprendimento delle lingue. Offre corsi interattivi, quiz e visualizzazione degli avanzamenti. I contenuti sono sviluppati da esperti educatori e linguisti e sono divisi per livello di apprendimento (da principiante ad avanzato).

Obiettivi:

→ Favorire l'apprendimento delle lingue in modo semplice e intuitivo

Tipologia:

Applicazione web e mobile

Utenti:

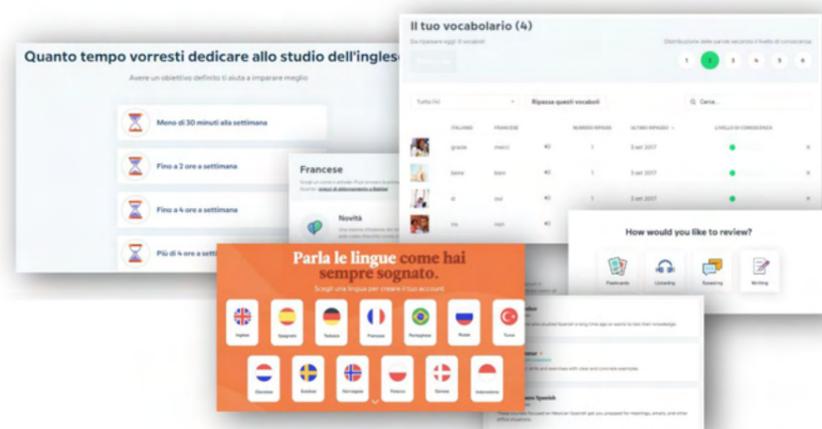
Adatto a principianti che vogliono imparare le basi della lingua

Pro:

- Lezioni brevi e di facile fruizione
- Definizione degli obiettivi di apprendimento
- Flashcards per ripetizione dilazionata
- Visualizzazione del proprio avanzamento educativo

Contro:

- Mancanza di un insegnante dedicato che segua il percorso educativo (necessario upgrade a Babbel Live)
- Ripetitività dei materiali e scarso approfondimento dei contenuti



APPRENDIMENTO

Duolingo

Fonte: <https://it.duolingo.com/>

Descrizione:

Duolingo è una piattaforma per l'apprendimento delle lingue. Dopo un breve test di inquadramento, l'utente può iniziare il suo percorso attraverso quiz e attività. Le lezioni sono divise per livello di difficoltà e il monitoraggio degli obiettivi si basa sui principi della gamification.

Obiettivi:

→ Favorire l'apprendimento delle lingue in modo semplice e intuitivo

Tipologia:

Applicazione web e mobile

Utenti:

Adatto a principianti che vogliono imparare le basi della lingua

Pro:

- Lezioni brevi e di facile fruizione
- Definizione degli obiettivi
- Mascotte di supporto
- Gamification per tracciare l'apprendimento e l'avanzamento
- Interazioni chiare e intuitive

Contro:

- Mancanza di un insegnante dedicato
- No attenzione alla produzione orale
- Scarso approfondimento dei contenuti
- Elevato numero di notifiche push



APPRENDIMENTO

Skyeng

Fonte: <https://skyeng.it/>

Descrizione:

Skyeng è una piattaforma interattiva che offre ai suoi utenti corsi di inglese con docenti madrelingua. Ogni percorso è personalizzabile in base alle esigenze del singolo utente ed è possibile frequentare i moduli di apprendimento con i propri ritmi e tempistiche.

Obiettivi:

- Facilitare lo studio e l'apprendimento dello studente con metodi interattivi
- Dare competenze necessarie per l'ambito richiesto (lavorativo, ludico) in tempi brevi

Tipologia:

Applicazione web e mobile

Utenti:

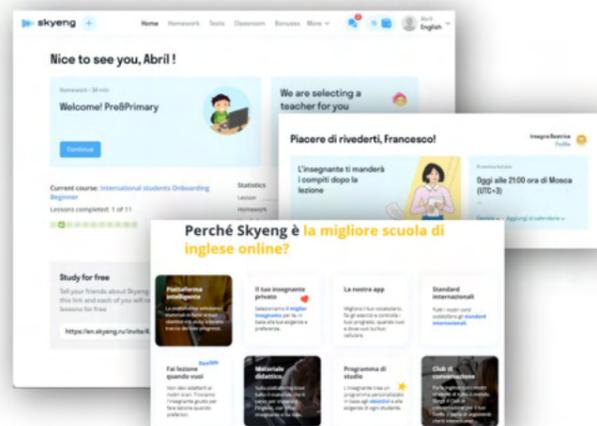
Adatto a principianti che vogliono imparare le basi della lingua

Pro:

- Lezioni brevi e di facile fruizione
- Insegnante dedicato per ogni singolo utente (feedbacks personalizzati)
- Lezioni frontali ed esercizi
- Community per migliorare le competenze orali di inglese

Contro:

- Esercizi eccessivamente standardizzati



APPRENDIMENTO

Start2impact

Fonte: <https://www.start2impact.it/>

Descrizione:

Start2impact è un network che, partendo da zero, offre ai suoi utenti corsi di specializzazione con feedback da professionisti del settore per inserirsi al meglio nel mondo del lavoro. Sono disponibili mensilmente workshop e meeting per consolidare le skills apprese durante il percorso.

Obiettivi:

- Garantire all'utente le competenze essenziali e maggiormente richieste dalle aziende
- Stimolare un contatto diretto con professionisti del settore (networking)

Tipologia:

Portale web

Utenti:

Studenti, appassionati di digital

Pro:

- Corsi realizzati in collaborazione con esperti del settore
- Tutor dedicato al singolo utente (feedback personalizzati)
- Supporto nella ricerca del lavoro
- Interazione con community di professionisti

Contro:

- Verticale solo sulle competenze digitali



APPRENDIMENTO

Learnn

Fonte: <https://learnn.com/>

Descrizione:

Learnn è una piattaforma di e-learning rivolta ad appassionati o professionisti del mondo digitale. Offre corsi di UX/UI, Analytics, Social e comunicazione e molto altro ancora. I contenuti sono proposti in formato video e podcast e gestiti da esperti del settore.

Obiettivi:

- Favorire l'apprendimento di competenze digitali (es. Social Media)
- Offrire contenuti di valore, certificati da esperti professionisti del campo

Tipologia:

Piattaforma web e app mobile

Utenti:

Studenti, esperti, appassionati del mondo digital

Pro:

- Diverse modalità di fruizione dei contenuti (video, testo, podcast)
- Corsi gestiti da esperti del settore (contenuti verificati)
- Materiale scaricabile extra
- Contenuti di veloce e facile fruizione
- Percorsi in continuo aggiornamento

Contro:

- Mancanza di un tutor dedicato al singolo utente e di feedbacks sul percorso
- Corsi poco approfonditi



APPRENDIMENTO

Udemy

Fonte: <https://www.udemy.com/>

Descrizione:

Udemy è una piattaforma di apprendimento online che offre ai suoi utenti una vasta gamma di argomenti e video lezioni da seguire. I contenuti sono suddivisi per categorie e chiunque può diventare un insegnante, registrandosi al servizio e inserendo i propri corsi.

Obiettivi:

- Favorire l'apprendimento di competenze di diverso tipo utili per il mondo del lavoro
- Favorire una fruizione dei contenuti facile e veloce

Tipologia:

Piattaforma web e app mobile

Utenti:

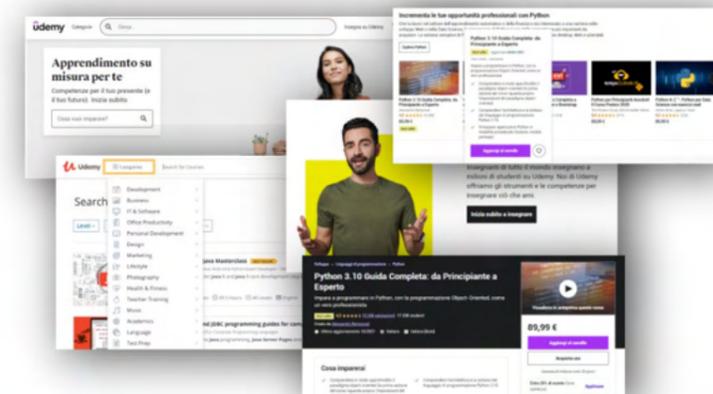
Studenti, esperti, appassionati del mondo digital

Pro:

- Ampio ventaglio di corsi offerti
- Organizzazione dei corsi per categorie
- Possibilità per gli utenti di diventare insegnanti a loro volta
- Focus sulle competenze pratiche oltre che sull'apprendimento teorico

Contro:

- Mancanza di una guida nella selezione del corso più adatto alle proprie esigenze
- Insegnanti non sempre esperti dell'argomento
- Certificati non sempre verificati e/o spendibili nel mondo del lavoro



APPRENDIMENTO

Coursera

Fonte: <https://www.coursera.org/>

Descrizione:

Coursera è un'azienda che opera nel campo delle tecnologie didattiche, in collaborazione con rinomate università a livello mondiale. I corsi offerti sono della tipologia Massive Open Online Course e coprono diverse aree tematiche: scienze sociali, business, matematica, informatica, medicina etc.

Obiettivi:

- Favorire l'apprendimento di competenze di vario tipo, utili per il mondo del lavoro
- Consentire agli studenti di ottenere certificazioni verificate e spendibili

Tipologia:

Piattaforma web e app mobile

Utenti:

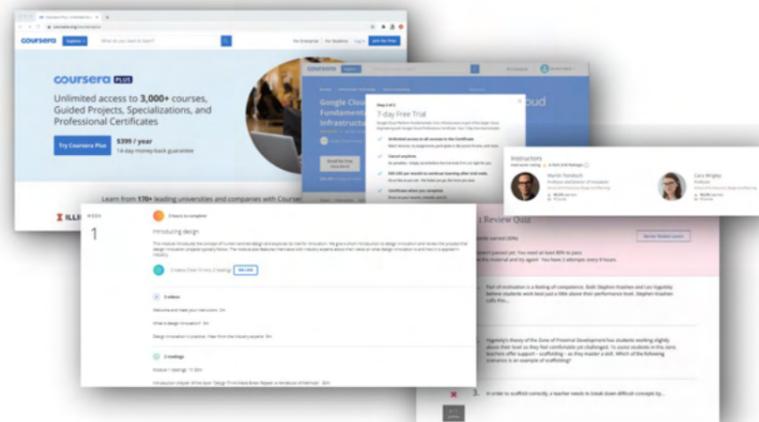
Studenti, professionisti

Pro:

- Corsi disponibili sia in versione free che sottoscrivendo un abbonamento
- Materiali e contenuti verificati
- Quiz e test di fine unità
- Possibilità di ottenere una certificazione spendibile
- Tracciamento dell'avanzamento

Contro:

- Mancanza di un tutor dedicato al singolo utente e di feedbacks sul percorso
- Corsi non adatti a principianti



APPRENDIMENTO

Domestika

Fonte: <https://www.domestika.org>

Descrizione:

Domestika è una piattaforma online che offre corsi di svariate tipologie, sia per il tempo libero sia per la crescita professionale. I contenuti sono proposti all'utente in forma di video lezioni e sono disponibili materiali extra scaricabili e link ad altre fonti per approfondire.

Obiettivi:

- Fornire strumenti per l'apprendimento, con focus particolare sul mondo creativo
- Favorire una fruizione dei contenuti facile e veloce

Tipologia:

Piattaforma web e app mobile

Utenti:

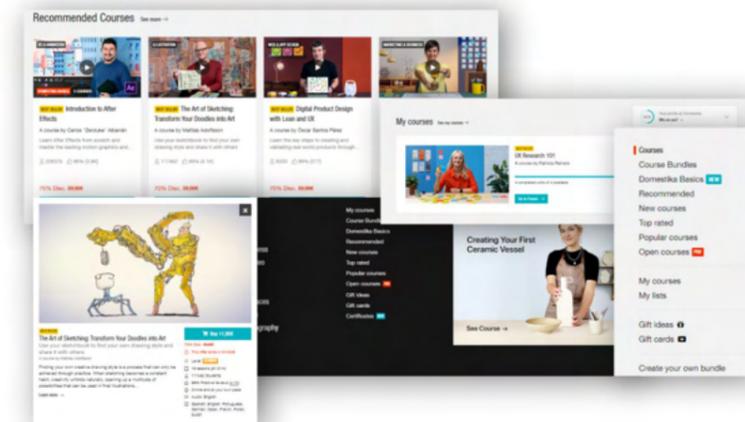
Studenti, esperti, persone creative

Pro:

- Possibilità di entrare in contatto con i professionisti che creano i corsi
- Possibilità di fare networking
- Ampio ventaglio di corsi offerti
- Organizzazione in categorie
- Possibilità per gli utenti di diventare insegnanti a loro volta

Contro:

- Certificati di frequenza difficilmente spendibili nel mondo del lavoro
- Contenuti e materiali non approfonditi
- Mancanza di un tutor dedicato al singolo utente e di feedbacks sul percorso



APPENDIMENTO

Skillshare

Fonte: <https://www.skillshare.com/>

Descrizione:

Skillshare è una piattaforma che offre un servizio di apprendimento online e che permette di accedere, gratuitamente o sottoscrivendo un abbonamento, a moltissimi corsi dedicati a materie creative come illustrazione, graphic design, fotografia, lettering e tanto altro.

Obiettivi:

- Fornire agli utenti gli strumenti per acquisire e/o approfondire conoscenze
- Offrire corsi di formazione veloci e facilmente fruibili

Tipologia:

Piattaforma web e app mobile

Utenti:

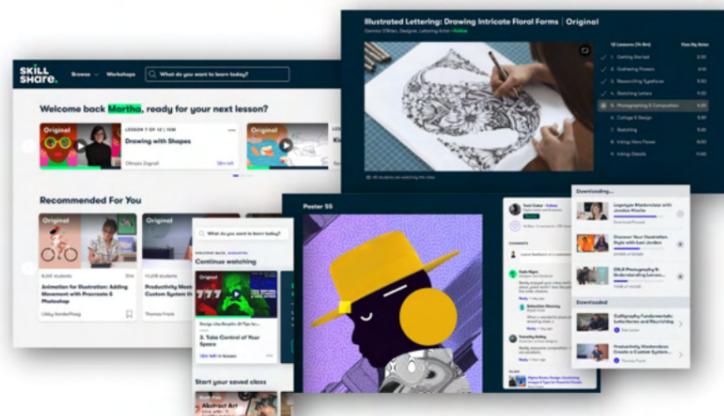
Studenti, persone creative e interessate ad apprendere nuove competenze

Pro:

- Contenuti organizzati per categorie o “tracks” (playlist)
- Vasta gamma di contenuti offerti
- Contenuti realizzati in collaborazione con esperti
- Possibilità di interagire con la community (commenti, like etc)

Contro:

- Disponibilità solo in inglese
- Fornisce solo competenze di base, non adatto ad esperti



APPENDIMENTO

Future Learn

Fonte: <https://www.futurelearn.com/>

Descrizione:

Future Learn è una piattaforma online che offre corsi di tipo MOOC. I contenuti sono realizzati in collaborazione con esperti del settore e università come il King's College di Londra. I contenuti sono organizzati per argomento e per livello di apprendimento che si vuole raggiungere.

Obiettivi:

- Favorire l'apprendimento di competenze utili per il mondo del lavoro
- Consentire agli utenti di imparare nuove competenze in tempi brevi

Tipologia:

Portale web

Utenti:

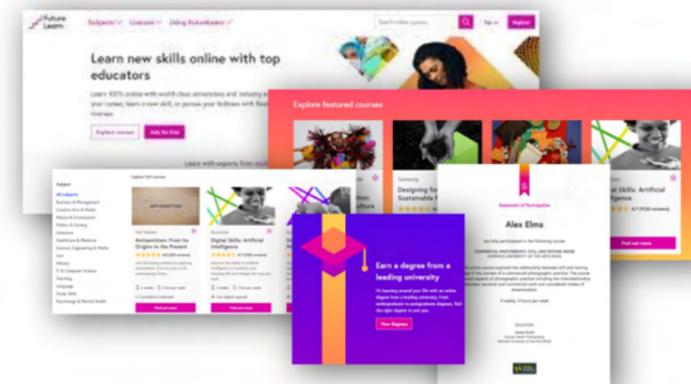
Studenti, appassionati del mondo digital

Pro:

- Corsi gestiti da esperti del settore (contenuti verificati)
- Accesso a materiale extra
- Vasta gamma di corsi offerti
- Possibilità di ottenere un attestato spendibile a fine corso

Contro:

- Mancanza di un tutor dedicato al singolo utente e di feedbacks sul percorso
- Corsi poco approfonditi
- Disponibilità solo in inglese
- Mancanza di versione mobile del servizio (no app)



APPRENDIMENTO

Clever

Fonte: <https://clever.com/>

Descrizione:

Clever è un portale di digital learning pensato per studenti della scuola primaria. Offre risorse e materiali educativi ai bambini e può essere utilizzato dai genitori per rimanere in contatto con gli insegnanti ed essere costantemente aggiornati sull'avanzamento dei propri figli.

Obiettivi:

- Fornire agli attori del contesto scolastico uno strumento completo per organizzare e monitorare le attività didattiche

Tipologia:

Applicazione web e mobile

Utenti:

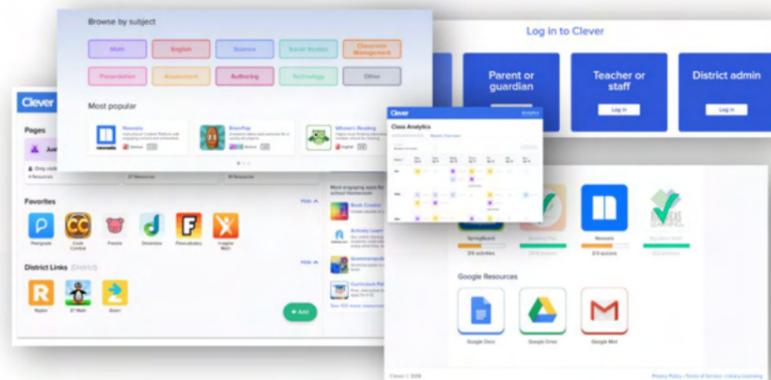
Studenti, genitori, insegnanti, segreteria e amministrazione

Pro:

- Possibilità di personalizzare il profilo
- Dashboard di facile navigazione
- Progressi tracciabili
- Quiz e premi per verificare l'andamento
- Collegamento con la scuola
- Percorsi individualizzati

Contro:

- Servizio verticale solo su matematica e informatica
- Mancanza di strumenti per l'interazione tra i vari attori
- Apprendimento esclusivamente in ambiente virtuale (videolezioni)



APPRENDIMENTO

Khan Academy

Fonte: <https://it.khanacademy.org/>

Descrizione:

Khan Academy è un portale che offre agli studenti una raccolta di video lezioni su argomenti di matematica e informatica. Il servizio consente l'apprendimento personalizzato: gli studenti si esercitano seguendo i propri ritmi, verificando i progressi con quiz e giochi.

Obiettivi:

- Fornire una libreria di contenuti realizzati in collaborazione con esperti
- Migliorare l'apprendimento delle basi di matematica e informatica

Tipologia:

Portale web

Utenti:

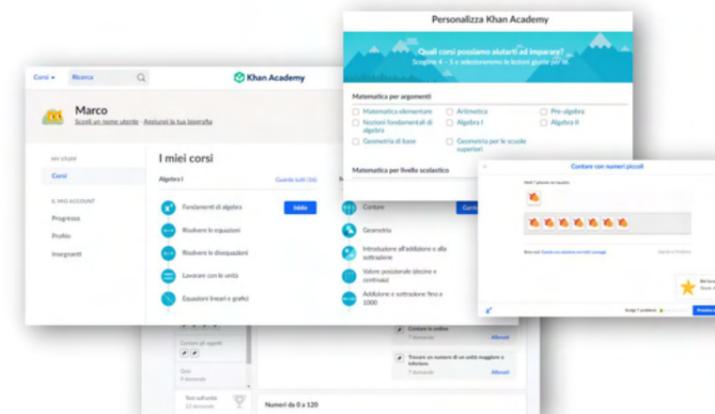
Studenti, insegnanti, genitori

Pro:

- Possibilità di personalizzare il profilo
- Dashboard di facile navigazione
- Progressi tracciabili
- Quiz e premi per verificare l'andamento
- Collegamento con la scuola
- Percorsi individualizzati

Contro:

- Servizio verticale solo su matematica e informatica
- Mancanza di strumenti per l'interazione tra i vari attori
- Apprendimento esclusivamente in ambiente virtuale (videolezioni)



APPRENDIMENTO

Newsela ELA

Fonte: <https://newsela.com>

Descrizione:

Newsela ELA è una piattaforma didattica che mette insieme contenuti accattivanti e accessibili, con strumenti di valutazione, quiz e approfondimenti a disposizione dell'insegnante per massimizzare il coinvolgimento nella lettura e l'apprendimento dei bambini.

Obiettivi:

- Incrementare l'alfabetizzazione, migliorando le competenze di lettura e scrittura
- Offrire ai docenti materiali extra e supporto nell'organizzazione della didattica

Tipologia:

Portale web

Utenti:

Insegnanti e bambini della scuola primaria

Pro:

- Quiz e strumenti di valutazione dinamici e accattivanti
- Diversificazione delle attività proposte ai bambini (per età e bisogni)
- Materiale scaricabile
- Contenuti suddivisi in categorie

Contro:

- Servizio verticale solo su lettura e scrittura (alfabetizzazione)
- Disponibile solo in inglese (anche i contenuti sono difficilmente scalabili)



APPRENDIMENTO

Google Digital Training

Fonte: <https://learndigital.withgoogle.com/digitaltraining>

Descrizione:

Digital Training è un portale che offre formazione gratuita sul digital marketing. I contenuti del corso sono suddivisi in moduli, con video-spiegazioni e attività per consolidare le conoscenze acquisite. Al termine del percorso formativo è possibile sostenere un esame finale per ottenere l'attestato.

Obiettivi:

- Fornire formazione sulle basi del Digital Marketing
- Aiutare gli utenti ad acquisire competenze online e gratuitamente

Tipologia:

Portale web

Utenti:

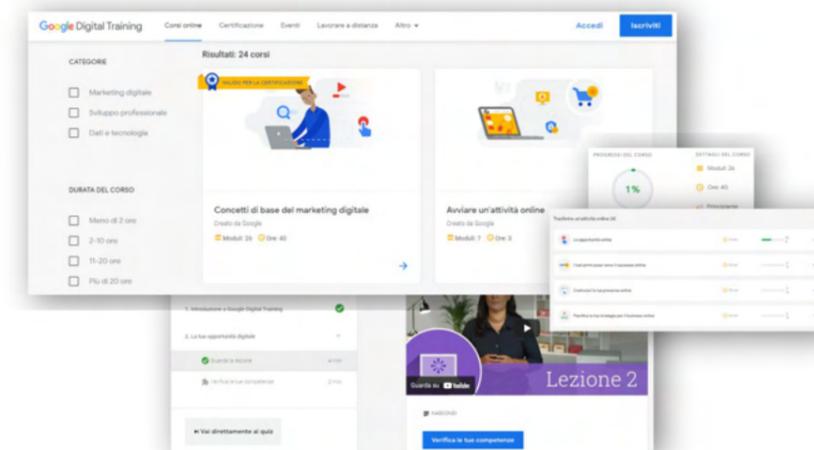
Studenti, professionisti, appassionati e/o esperti di Digital Marketing

Pro:

- Quiz al termine di ogni modulo per consolidare le competenze
- Link a contenuti extra
- Video lezioni brevi e coinvolgenti
- Certificato finale
- Gamification e premi

Contro:

- Elevata quantità di contenuti di diversa tipologia
- Mancanza di un limite di tempo prefissato entro il quale completare il percorso formativo
- Mancanza di una community



GESTIONE E COLLABORAZIONE

Edmodo

Fonte: <https://new.edmodo.com/>

Descrizione:

Edmodo è una piattaforma di comunicazione, collaborazione e gestione della didattica. Il focus è sulla figura dell'insegnante, che attraverso un codice può invitare genitori e studenti allo spazio di lavoro, dove si possono trovare compiti, indicazioni e quiz.

Obiettivi:

- Supportare gli insegnanti nell'organizzazione delle attività educative
- Favorire la gestione dei compiti e delle comunicazioni

Tipologia:

Applicazione web e mobile

Utenti:

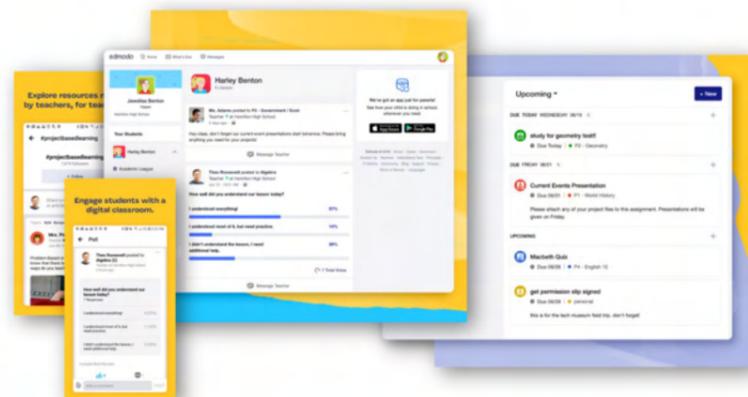
Insegnanti, genitori, studenti

Pro:

- Presenza di una "biblioteca condivisa" con dispense e materiali
- Possibilità di creare quiz
- Accesso facile alle valutazioni
- Spazio di lavoro sicuro, controllato costantemente dall'insegnante
- Risorse per gli insegnanti

Contro:

- Accesso lungo e difficoltoso
- Pensato principalmente per la didattica a distanza
- Piattaforma solo in inglese
- Elementi della navigazione poco chiari



GESTIONE E COLLABORAZIONE

WeSchool

Fonte: <https://www.weschool.com/>

Descrizione:

WeSchool è una piattaforma italiana che consente agli studenti di apprendere in modo innovativo: materiali, test, corsi e learning communities, lesson plan già realizzati sono tutti strumenti a supporto degli insegnanti nella gestione e organizzazione della didattica.

Obiettivi:

- Supportare gli insegnanti nell'organizzazione delle attività educative
- Favorire la gestione della didattica a distanza e del flipped learning

Tipologia:

Applicazione web e mobile

Utenti:

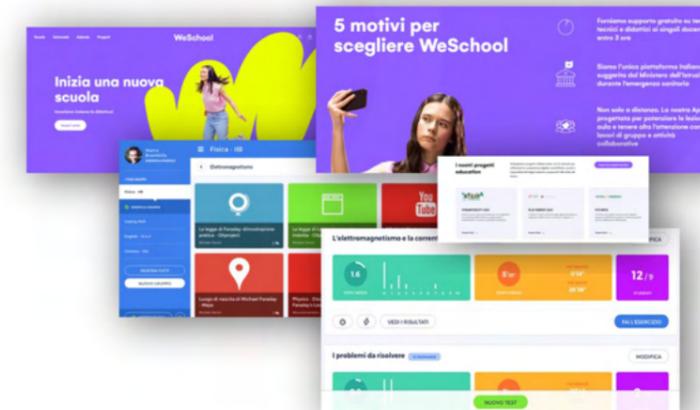
Insegnanti e studenti

Pro:

- Funzionalità "registro" per tracciare gli avanzamenti degli studenti
- Possibilità di organizzare videolezioni in app
- Gamification
- Integrazione con altri tools e strumenti (es. Google slides)

Contro:

- Funzionalità di ricerca in app difficili da usare
- Difficoltà nella gestione di più classi
- Sistema notifiche no real time



GESTIONE E COLLABORAZIONE

Google Classroom

Fonte: <https://classroom.google.com/>

Descrizione:

Google Classroom è un servizio web gratuito pensato per semplificare l'organizzazione dei compiti, favorire la collaborazione e promuovere la comunicazione. Attraverso l'app è possibile tenere traccia dei lavori del corso, programmare videolezioni e caricare materiali didattici.

Obiettivi:

- Favorire la collaborazione e la comunicazione tra le figure chiave della scuola
- Promuovere un'organizzazione strutturata dei percorsi educativi

Tipologia:

Applicazione web e mobile

Utenti:

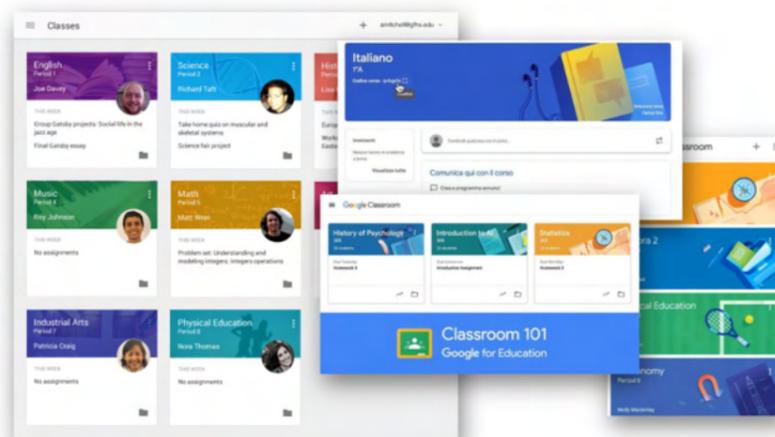
Insegnanti, studenti, tutors, genitori

Pro:

- Possibilità di creare compiti a quiz
- Bacheca social semplice
- Collegamento con altri strumenti (es. Google Drive)
- Scaricare il materiale delle lezioni e/o consultarlo online

Contro:

- Progettato principalmente per la didattica a distanza
- Mancanza di una chat per agevolare la comunicazione live
- No quiz automatizzati



GESTIONE E COLLABORAZIONE

Todoist

Fonte: <https://todoist.com/>

Descrizione:

Todoist è uno strumento digitale che consente agli utenti di organizzare le proprie attività, il lavoro, il tempo libero e molto altro ancora. Consente di organizzare gruppi di lavoro e creare reti collaborative con altri utenti, per gestire al meglio progetti e task da svolgere.

Obiettivi:

- Aiutare l'utente ad organizzare impegni, appuntamenti e attività
- Favorire la gestione del lavoro di gruppo e la collaborazione tra persone

Tipologia:

Applicazione web, desktop e mobile

Utenti:

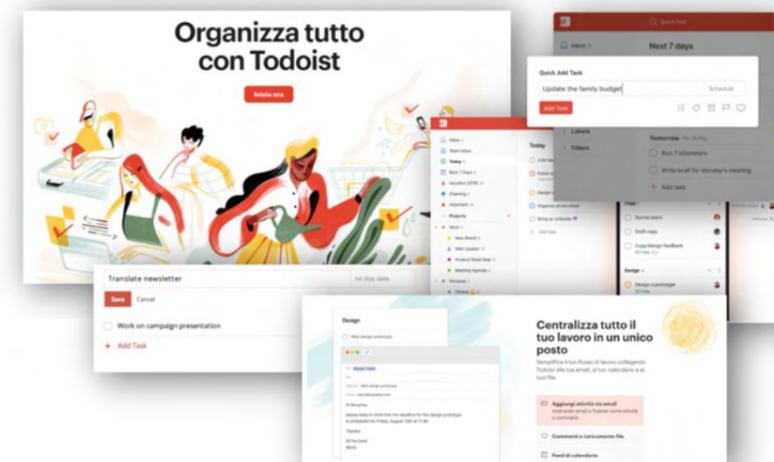
Studenti, professionisti, persone che vogliono organizzare la routine

Pro:

- Etichette per organizzare i contenuti
- Checklist
- Monitoraggio e tracking dei risultati
- Backup automatici
- Integrazione con altri strumenti

Contro:

- Difficoltà ad intervenire sullo storico delle attività (es. modificare)
- Non supporta più profili contemporaneamente
- Mancanza di filtri per la gestione delle task



GESTIONE E COLLABORAZIONE

Bloomz

Fonte: <https://www.bloomz.com/>

Descrizione:

Bloomz è un'applicazione che consente a genitori ed educatori di entrare in contatto per organizzare la vita scolastica dei bambini. Offre strumenti per la gestione del comportamento degli studenti, del calendario e dei compiti oltre che tools di messaggistica e aggiornamenti.

Obiettivi:

- Consentire a genitori ed educatori di organizzare e monitorare la vita scolastica degli studenti, rimanendo sempre aggiornati sulle novità

Tipologia:

Applicazione web, desktop e mobile

Utenti:

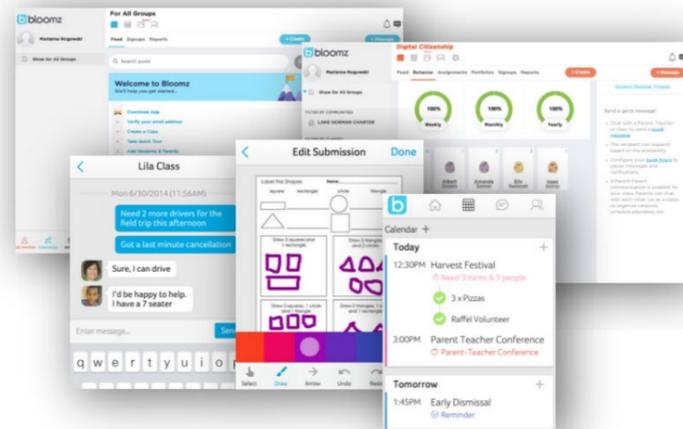
Genitori, insegnanti, amministrazioni scolastiche

Pro:

- Comunicazione ed interazione facilitata su diversi livelli
- Possibilità di monitorare l'avanzamento degli studenti
- Favorisce la privacy (es. non mostrando il numero di telefono)

Contro:

- Elevata complessità delle impostazioni da gestire
- Difficoltà nella gestione delle notifiche
- Difficoltà nella gestione del calendario e della timetable



GESTIONE E COLLABORAZIONE

Additio

Fonte: <https://www.additioapp.com/en/>

Descrizione:

Additio è uno strumento multiplatforma che consente agli insegnanti di gestire la classe in modo agile. Attraverso la dashboard, i docenti possono creare gruppi, attività, compiti, tracciare gli avanzamenti di ogni singolo studente e verificare il raggiungimento degli obiettivi.

Obiettivi:

- Consentire agli insegnanti di organizzare e monitorare la vita scolastica degli studenti
- Offrire agli insegnanti supporto tecnico nello svolgimento delle proprie mansioni

Tipologia:

Piattaforma web, app mobile

Utenti:

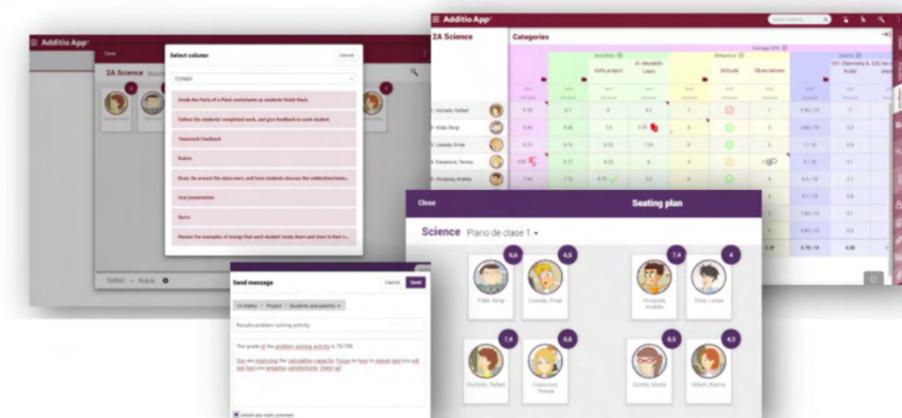
Insegnanti

Pro:

- Dashboard per l'insegnante
- Definizione obiettivi di apprendimento
- Politiche di privacy e sicurezza
- Integrazione con altri tools (es. Google Classroom, Microsoft for Education)
- Gestione del registro e dei report

Contro:

- Elevata complessità delle informazioni da gestire
- Necessario upgrade alla versione a pagamento per avere accesso a tutte le funzionalità



GESTIONE E COLLABORAZIONE

Microsoft Teams

Fonte: <https://www.microsoft.com/it-it/microsoft-teams/log-in>

Descrizione:

Microsoft Teams è una piattaforma di collaborazione che combina chat di lavoro, videochiamate, condivisione di contenuti e integrazione di altre applicazioni. Viene utilizzato soprattutto in ambito educativo, grazie alla possibilità di creare quiz e video lezioni.

Obiettivi:

- Fornire servizi di collaborazione di vario tipo
- Organizzare progetti e lavori in modo strutturato

Tipologia:

Applicazione web, desktop e mobile

Utenti:

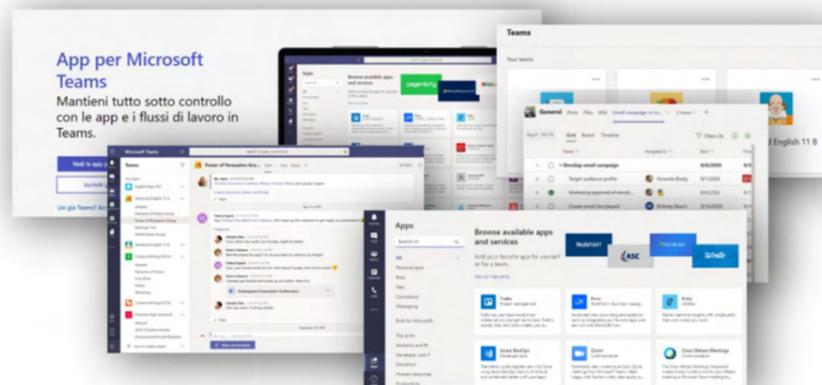
Studenti, professionisti, aziende

Pro:

- Possibilità di condividere documenti, foto, video etc.
- Possibilità di creare canali (teams)
- Messaggistica istantanea one-to-one e in gruppo
- Sicurezza end-to-end
- Schede di progetto e attività

Contro:

- Servizi a pagamento per clienti business
- Struttura dei file complessa e confusionaria
- Numero limitato di canali da creare



GESTIONE E COLLABORAZIONE

Trello

Fonte: <https://trello.com/>

Descrizione:

Trello è uno strumento di project management basato sul sistema di produttività Kanban. Offre uno spazio di lavoro all'interno del quale è possibile organizzare e prendere visione di task e progetti. Man mano che il lavoro procede, le schede create si spostano verso sinistra.

Obiettivi:

- Favorire la collaborazione in modo agile
- Organizzare progetti e lavori in modo strutturato e semplice

Tipologia:

Applicazione web, desktop e mobile

Utenti:

Studenti, professionisti

Pro:

- Possibilità di personalizzare lo spazio di lavoro
- Gestione della complessità efficace e chiara
- Possibilità di collegamento con altre app (es. google drive)
- Strumento versatile

Contro:

- Features limitate: risulta difficoltoso gestire progetti molto complessi
- Mancanza di una feature di messaggistica strutturata



GESTIONE E COLLABORAZIONE

InVision Freehand

Fonte: <https://www.invisionapp.com/freehand>

Descrizione:

Freehand è un tool sviluppato da InVision per favorire la collaborazione tra team e proporre nuove modalità di lavoro agile. Offre ai suoi utenti la possibilità di utilizzare una lavagna online, sulla quale scrivere, disegnare, aggiungere post-it, inserire immagini, video o template.

Obiettivi:

- Favorire la collaborazione in modo agile
- Organizzare progetti e lavori in modo strutturato e semplice

Tipologia:

Tool online

Utenti:

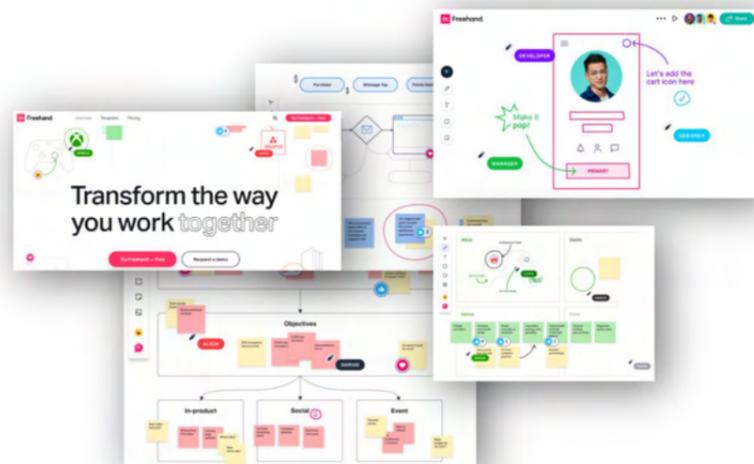
Studenti, professionisti, aziende

Pro:

- Elevata libertà nell'utilizzo del tool
- Collaborazione in tempo reale
- Integrazione con altri tools (es. Sketch, Photoshop etc.)

Contro:

- Pochi template disponibili
- Mancanza di uno "storico" delle attività svolte



GESTIONE E COLLABORAZIONE

Miro

Fonte: <https://miro.com/app/dashboard/>

Descrizione:

Miro è uno strumento di collaborazione pensato per facilitare il lavoro a distanza. Offre una lavagna online basata su cloud in cui gli utenti da remoto possono cooperare e interagire. Si può scegliere se partire da un template oppure da uno spazio bianco, tutto da personalizzare.

Obiettivi:

- Favorire la collaborazione in modo agile
- Favorire la visualizzazione di progetti in modo efficace

Tipologia:

Tool online

Utenti:

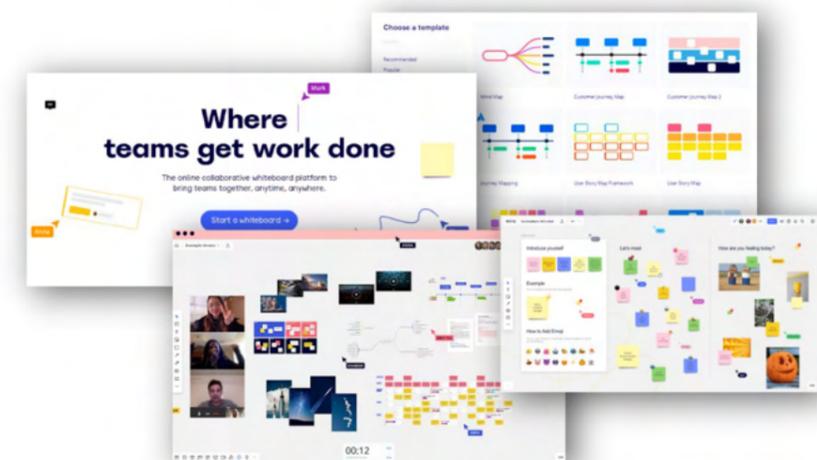
Studenti, professionisti, aziende

Pro:

- Elevata libertà nell'utilizzo e nella personalizzazione dei tools
- Collaborazione in tempo reale
- Collegamento con altre app online (es. icone, emoji, wireframe library)

Contro:

- Pochi template disponibili
- Mancanza di uno "storico" delle attività svolte
- Mancanza di tools di monitoraggio degli avanzamenti del progetto
- Mancanza di tools per la programmazione



GESTIONE E COLLABORAZIONE

Mural

Fonte: <https://www.mural.co/>

Descrizione:

Mural è uno spazio collaborativo progettato per gestire in modo visivo e agile la comunicazione e la cooperazione tra membri di team. Mette a disposizione dei suoi utenti una serie di template pronti all'uso, suddivisi in categorie a seconda delle necessità e degli step di progetto.

Obiettivi:

- Favorire la collaborazione in modo agile
- Favorire la visualizzazione di progetti in modo efficace

Tipologia:

Tool online

Utenti:

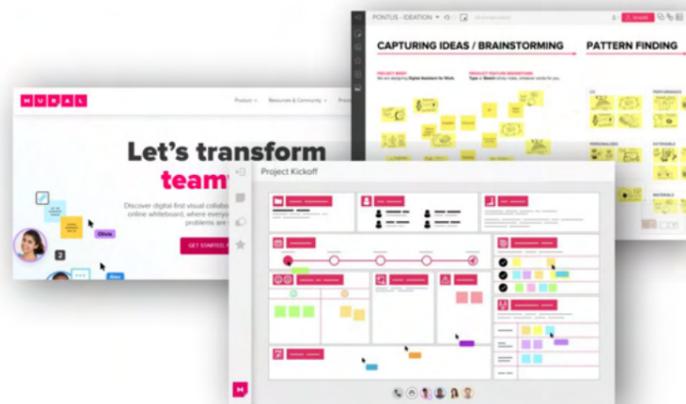
Studenti, professionisti, aziende

Pro:

- Interfaccia chiara e intuitiva
- Elevato numero di template disponibili a seconda delle esigenze
- Organizzazione dei contenuti per filtri e categorie
- Possibilità di integrare altri tools
- Collaborazione real time

Contro:

- Mancanza di tools di monitoraggio degli avanzamenti del progetto
- Mancanza di tools per la programmazione delle attività
- Difficoltà nella modifica di settings e personalizzazioni
- No supporto per videochiamate



GESTIONE E COLLABORAZIONE

Studo App

Fonte: <https://studo.com/>

Descrizione:

Studo App è un'applicazione mobile pensata per organizzare la vita degli studenti in modo efficace. Offre ai suoi utenti diverse funzionalità di planning, tra cui calendario, timetable, e-mail e chat. Inoltre ogni studente può accedere ad una bacheca scolastica per la condivisione delle news.

Obiettivi:

- Consentire agli studenti di organizzare in modo efficace la vita scolastica (divisione dei corsi, programmazione, chat con compagni, esami e valutazioni etc.)

Tipologia:

App mobile

Utenti:

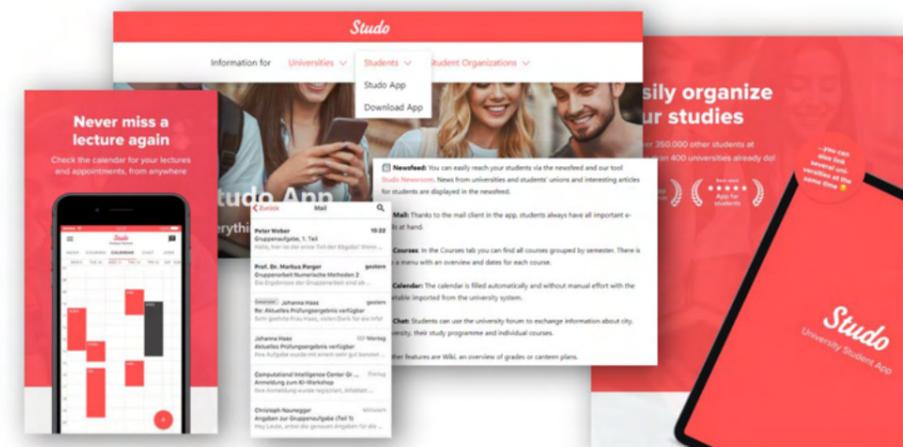
Studenti (dalle scuole media all'università)

Pro:

- Integrazione di diverse funzionalità
- Tracciamento e visualizzazione dell'andamento scolastico (es. valutazioni, esami etc.)
- Organizzazione delle attività scolastiche chiara e intuitiva

Contro:

- Disponibile solo in Germania e Austria
- Disponibile solo in versione app
- No comunicazione in tempo reale



COMUNICAZIONE

Slack

Fonte: <https://slack.com/intl/it-it/>

Descrizione:

Slack è un'app di messaggistica pensata per le aziende. Si tratta di un servizio di comunicazione che favorisce il dialogo tra membri di team: attraverso la creazione di canali, è possibile condividere non solo informazioni testuali ma anche documenti, video, immagini e tanto altro.

Obiettivi:

- Organizzare e coordinare la comunicazione tra gruppi di lavoro
- Favorire lo scambio di materiali multimediali (foto, video etc.)

Tipologia:

Applicazione web, desktop e mobile

Utenti:

Aziende, professionisti, studenti

Pro:

- Comunicazione tra persone semplificata e intuitiva
- Possibilità di dividere le comunicazioni per canali
- Accesso facile e intuitivo
- Collegamento con altre app (es. google calendar, dropbox)

Contro:

- Adatta nella versione gratis solo per gruppi di lavoro ristretti
- Funzionalità limitate allo scambio e alla comunicazione (necessarie altre app per compensare l'organizzazione del lavoro)
- No supporto per videochiamate



COMUNICAZIONE

Whatsapp

Fonte: <https://www.whatsapp.com/?lang=it>

Descrizione:

Whatsapp è un'applicazione di messaggistica istantanea. Consente l'invio non solo di messaggi di testo ma anche di video, gif, audio, oltre ad offrire la possibilità di effettuare chiamate e videochiamate. Inoltre all'interno dell'app è possibile creare gruppi con una selezione di contatti.

Obiettivi:

- Favorire uno scambio di messaggi (testo, video etc.) istantaneo e real time

Tipologia:

Applicazione web, desktop e mobile

Utenti:

Chiunque

Pro:

- Comunicazione semplice
- Possibilità di creare gruppi
- Diversificazione dei servizi offerti (videochiamate, messaggistica etc)
- Crittografia end-to-end
- Possibilità di vedere lo "stato" del messaggio (es. consegnato, ricevuto)

Contro:

- Necessaria condivisione del numero di telefono
- Richiede molto spazio nella memoria del telefono
- Nessuna protezione interna dei messaggi (es. password)



COMUNICAZIONE

Facebook

Fonte: <https://www.facebook.com/>

Descrizione:

Facebook è un social network che consente di condividere con la propria rete di contatti foto, video, post e tanti altri contenuti. Ogni aggiornamento viene pubblicato in real time sulla bacheca e gli utenti hanno la possibilità di interagire con commenti, reazioni e like.

Obiettivi:

- Favorire la comunicazione con la propria rete di contatti
- Interagire con i contenuti pubblicati dagli altri utenti (es. foto, video etc.)

Tipologia:

Applicazione web, desktop e mobile

Utenti:

Chiunque (età media 35 anni)

Pro:

- Partecipare a gruppi e/o pagine in cui condividere opinioni ed esperienze
- Scambio di informazioni e comunicazioni in tempo reale
- Interazioni con amici e/o sconosciuti (creazione di una rete)
- Intrattenimento

Contro:

- Problemi di privacy e condivisione di dati sensibili
- Possibilità di impersonations
- Possibilità di scam e truffe
- Mancanza di un controllo strutturato sui contenuti pubblicati



COMUNICAZIONE

Twitter

Fonte: <https://twitter.com/>

Descrizione:

Twitter è un servizio di notizie e microblogging. Ogni "tweet" può contenere al massimo 280 caratteri: di conseguenza la fruizione dei contenuti è molto rapida e veloce. La bacheca di ogni utente è organizzata in base ai suoi interessi e alle sue preferenze.

Obiettivi:

- Favorire la comunicazione di notizie istantanee con la propria rete
- Favorire la creazione di reti sociali

Tipologia:

Applicazione web, desktop e mobile

Utenti:

Chiunque (età media 30 anni)

Pro:

- Politica di privacy e sicurezza
- Velocità di comunicazione e fruizione di contenuti
- Caricamento di contenuti multimediali (gif, video, immagini)

Contro:

- Scarsa personalizzazione del profilo
- Possibilità di spam
- Funzionalità limitate (es. numero massimo tweet al giorno, numero massimo caratteri per tweet)



COMUNICAZIONE

Telegram

Fonte: <https://web.telegram.org>

Descrizione:

Telegram è un'app di messaggistica istantanea gratuita basata su cloud: i file scambiati tra utenti in questo modo non sono salvati automaticamente sulla memoria locale. Consente di chattare con altri utenti senza la necessità di scambiare il numero di telefono, basta infatti un nickname.

Obiettivi:

- Favorire la comunicazione real time con altri utenti
- Fornire all'utente un'ampia gamma di servizi (condivisione file, bot etc.)

Tipologia:

Applicazione web, desktop e mobile

Utenti:

Chiunque (età media tra 21 e 40 anni)

Pro:

- Possibilità di creare gruppi e canali
- Chat crittografate
- Creazione quiz e poll
- Open source (personalizzabile attraverso le API)
- Presenza di bot (chat istantanee che rispondono a comandi dell'utente)

Contro:

- Mancanza di una guida per creare e usare i bot
- Elevato numero di notifiche push quando un contatto della rubrica personale si unisce a Telegram



COMUNICAZIONE

LinkedIn

Fonte: <https://www.it.linkedin.com>

Descrizione:

LinkedIn è una piattaforma professionale e social network tra i più diffusi al mondo, visitata ogni giorno da migliaia di professionisti ed HR manager. Gli utenti possono usare la versione gratuita di LinkedIn oppure decidere di sbloccare funzionalità premium sottoscrivendo un abbonamento.

Obiettivi:

- Favorire il collegamento tra persone in ambito business (networking)
- Favorire la ricerca e la condivisione di offerte di lavoro

Tipologia:

Applicazione web, desktop e mobile

Utenti:

Professionisti, studenti, utenti in cerca di lavoro

Pro:

- Possibilità di ampliare le proprie conoscenze e collaborazioni lavorative
- Gamification
- Servizio di messaggistica professionale e real time
- Possibilità di personalizzare il proprio profilo (vetrina online)

Contro:

- Possibilità di spam
- Possibilità di entrare in contatto con utenti non verificati
- Difficoltà nel creare un profilo accattivante per i recruiters



TOOLKIT

Design kit IDEO

Fonte: <https://www.designkit.org/>

Descrizione:

Design kit è un portale web progettato da IDEO e pensato come una raccolta di metodi e casi studio di successo nell'ambito dello Human Centred Design. I tools sono scaricabili gratuitamente e consentono a chiunque di poter applicare i principi del Design Thinking alla vita reale.

Obiettivi:

- Favorire la diffusione degli strumenti e dei metodi del Design Thinking
- Rendere accessibili a chiunque informazioni sugli step di un progetto di HCD.

Tipologia:

Portale web e materiale scaricabile

Utenti:

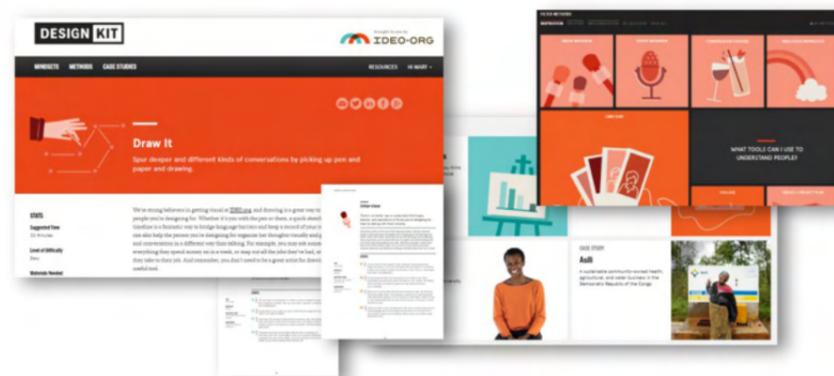
Studenti, professionisti, appassionati e/o esperti di Design Thinking

Pro:

- Accesso facile e veloce
- Materiali scaricabili gratuitamente
- Spiegazioni dettagliate per ogni singolo metodo
- Casi studio reali e applicazioni
- Manuale guida scaricabile
- Organizzazione contenuti per filtri

Contro:

- Elevata complessità delle informazioni raccolte nel kit
- Materiali di difficile fruizione per i non addetti ai lavori
- Mancanza di una guida "reale"



TOOLKIT

Civic Service Design

Fonte: <https://www1.nyc.gov/assets/servicedesign/index.html>

Descrizione:

Civic Service Design è un toolkit online pensato per offrire strumenti e suggerimenti a chi si occupa di progettazione nell'ambito delle pubbliche amministrazioni. Questo strumento è stato sviluppato dalla città di New York, ma i tools possono essere scalati e applicati ad altri contesti.

Obiettivi:

- Favorire la diffusione degli strumenti e dei metodi della progettazione per le pubbliche amministrazioni

Tipologia:

Portale web e materiale scaricabile, pagina Medium

Utenti:

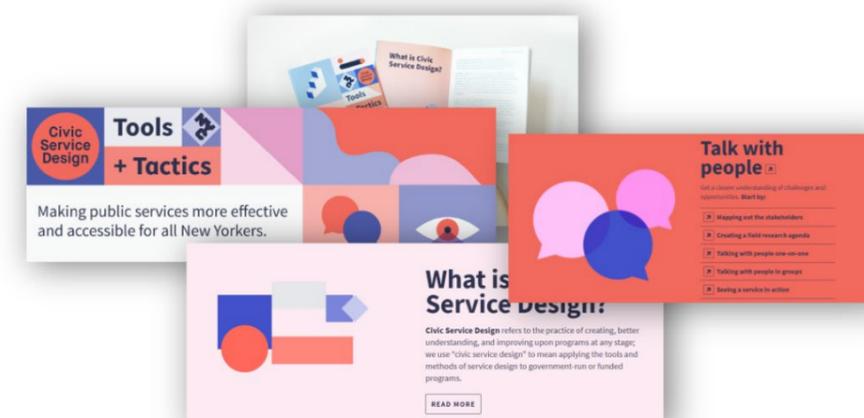
Città, pubbliche amministrazioni, service designers, professionisti

Pro:

- Strumenti accessibili a tutti
- Materiale consultabile online e/o scaricabile
- Esempi pratici e casi di successo
- Istruzioni precise per ogni step
- Collegamento con Medium per approfondimenti e materiale extra

Contro:

- Disponibile solo in inglese
- Elevata complessità delle informazioni raccolte nel kit
- Materiali di difficile fruizione per i non addetti ai lavori
- Mancanza di una guida "reale"



TOOLKIT

This is Service Design Doing

Fonte: <https://www.thisisservicedesigndoing.com>

Descrizione:

This is Service Design Doing, secondo libro dopo This is Service Design Thinking, è un manuale di metodi pensato per fornire ai designer gli strumenti adeguati per gestire workshop, progetti e creazione di idee. I contenuti del libro sono suddivisi per capitoli e si completano con i materiali online.

Obiettivi:

- Favorire la diffusione degli strumenti e dei metodi del Service Design Thinking
- Fornire ai designer strumenti per facilitare workshop e progettare

Tipologia:

Libro, portale web e materiali scaricabili

Utenti:

Service designers, professionisti, appassionati di SDT

Pro:

- Collegamento con il libro
- Materiale consultabile online e/o scaricabile
- Esempi pratici e casi di successo
- Istruzioni precise per ogni step

Contro:

- Disponibile solo in inglese
- Elevata complessità delle informazioni raccolte nel kit
- Materiali di difficile fruizione per i non addetti ai lavori
- Mancanza di una guida “reale”



TOOLKIT

Designers Italia Kit

Fonte: <https://designers.italia.it/kit/>

Descrizione:

Designers Italia è un progetto a cura del Dipartimento per la Trasformazione Digitale. L'intento di Designers Italia è quello di promuovere una progettazione dei servizi pubblici più efficace: per questo motivo fornisce gratuitamente modelli, kit e guide per facilitare processi di design user-centred.

Obiettivi:

- Supportare la progettazione di servizi pubblici digitali più efficaci ed inclusivi
- Fornire le linee guida per il design dei servizi digitali della Pubblica Amministrazione

Tipologia:

Portale online

Utenti:

Designers, professionisti

Pro:

- Materiali consultabili online e/o scaricabili gratuitamente
- Strumenti extra (es. approfondimenti, case studies, links)
- Istruzioni chiare e comprensibili
- Organizzazione contenuti per filtri e categorie

Contro:

- Elevata complessità delle informazioni raccolte nel kit
- Materiali di difficile fruizione per i non addetti ai lavori
- Mancanza di una guida “reale”



TOOLKIT

Design method toolkit

Fonte: <https://toolkits.dss.cloud/design/>

Descrizione:

Design method toolkit è un portale web progettato da The Digital Society School e pensato per fornire a chiunque gli strumenti adeguati per applicare i principi del Design Thinking. Le cards sono suddivise in: analisi dell'utente, definizione intenzioni, insights, concept e prototipazione.

Obiettivi:

- Favorire la diffusione degli strumenti e dei metodi del Design Thinking
- Rendere accessibili a chiunque informazioni sugli step di un progetto di HCD.

Tipologia:

Portale web e materiale scaricabile

Utenti:

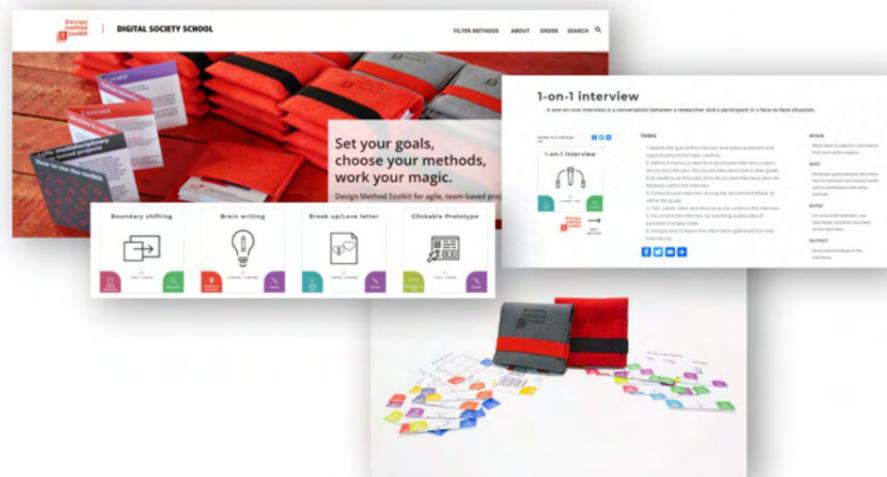
Studenti, professionisti, appassionati e/o esperti di Design Thinking

Pro:

- Possibilità di filtrare i metodi
- Materiali gratuiti scaricabili e/o consultabili online
- Istruzioni semplici e chiare

Contro:

- Mancanza di una guida che faciliti il processo creativo
- Assenza di indicazioni sulla fase di pre-progettazione



TOOLKIT

Service Design Tools

Fonte: <https://servicedesigntools.org/tools>

Descrizione:

Service design tools è un portale online per la condivisione di risorse, materiali e metodi sul Service Design. Si tratta di un servizio che offre a chiunque la possibilità di scaricare template, guide e di accedere a case studies di successo e best practices.

Obiettivi:

- Favorire la diffusione degli strumenti e dei metodi del Service Design Thinking
- Rendere accessibili a chiunque informazioni sugli step di un progetto

Tipologia:

Portale web e materiale scaricabile

Utenti:

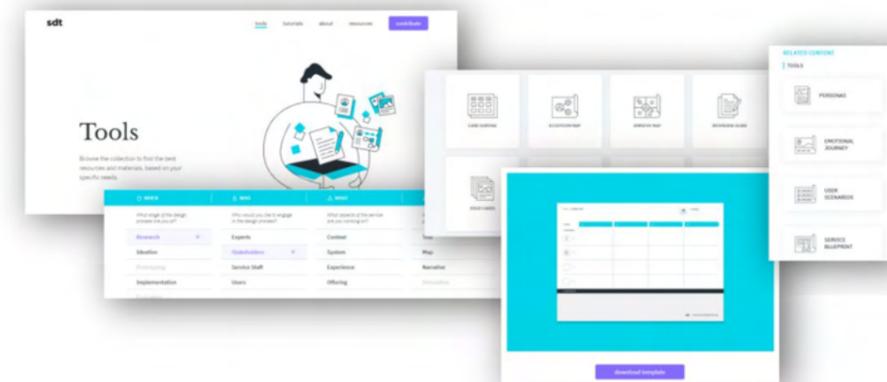
Studenti, professionisti, appassionati e/o esperti di Service Design Thinking

Pro:

- Possibilità di filtrare i metodi
- Materiali gratuiti scaricabili e/o consultabili online
- Istruzioni semplici e chiare
- Materiale extra (es. casi studio di successo, link utili)

Contro:

- Mancanza di una guida che faciliti il processo creativo
- Disponibilità solo in inglese
- Scarso numero di tutorial disponibili



TOOLKIT

Skoolkit

Fonte: <http://skoolkit.altervista.org/>

Descrizione:

Skoolkit è un kit di strumenti per insegnanti delle scuole primarie, che aiuta a riflettere sulle problematiche esistenti nel contesto classe, fornendo tecniche e spunti ispirati alle metodologie del Design Thinking. Nasce da un progetto di tesi del Politecnico di Milano.

Obiettivi:

- Supportare gli insegnanti nella gestione della classe
- Fornire ai bambini strumenti per poter esprimere i propri bisogni

Tipologia:

Portale web e materiale scaricabile

Utenti:

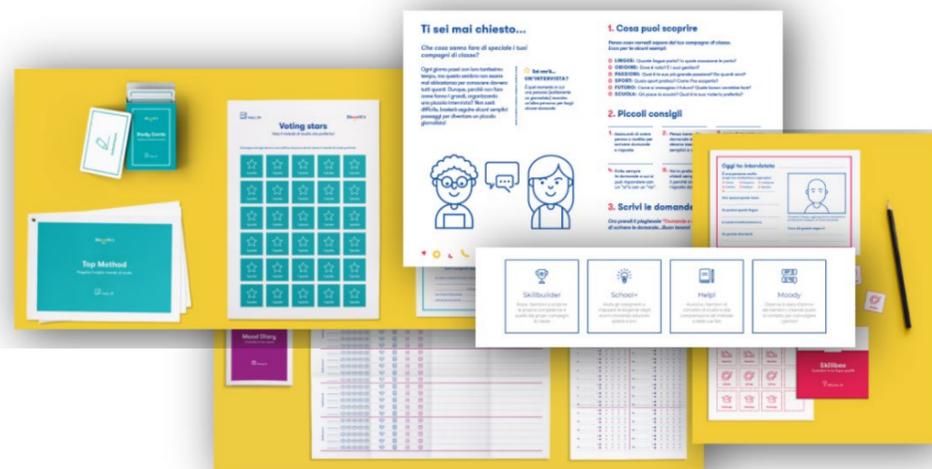
Insegnanti delle scuole primarie, bambini (7+)

Pro:

- Materiali gratuiti scaricabili
- Istruzioni semplici e chiare

Contro:

- Mancanza di una guida che faciliti il processo creativo
- Numero di attività limitato
- Progetto in fase di sperimentazione



TOOLKIT

Hyperisland toolbox

Fonte: <https://toolbox.hyperisland.com/>

Descrizione:

Hyperisland toolbox è una raccolta di tools e attività per la collaborazione tra team e una migliore organizzazione del lavoro creativo. Gli strumenti proposti si basano su approcci come Learning-by-doing e Experiential Learning e sono in continuo aggiornamento.

Obiettivi:

- Fornire agli utenti gli strumenti adeguati per organizzare e gestire il lavoro in team

Tipologia:

Portale web

Utenti:

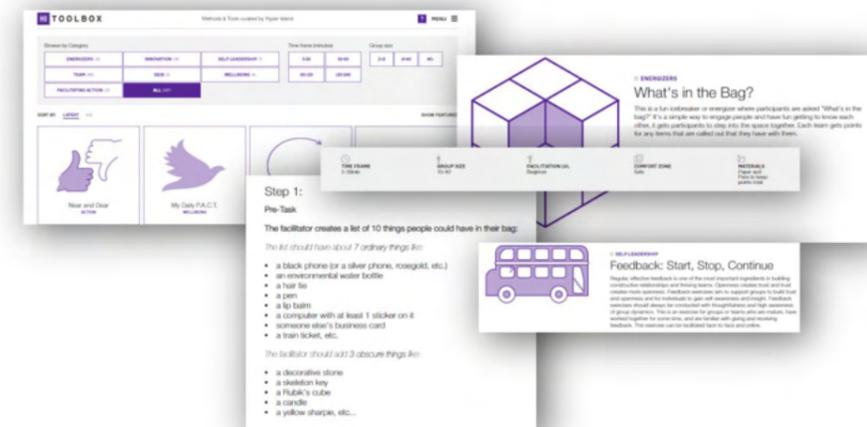
Studenti, professionisti, aziende

Pro:

- Organizzazione dei contenuti per filtri e categorie
- Collegamento ad altri link e approfondimenti esterni
- Possibilità di interagire con i contenuti (commenti e like)

Contro:

- Mancanza di una guida che faciliti il processo creativo
- Disponibilità solo in inglese



TOOLKIT

IBM DT Toolkit

Fonte: <https://www.ibm.com/design/thinking/page/toolkit>

Descrizione:

IBM, marchio leader dell'Information Technology, offre alle imprese un Toolkit con attività di Design Thinking per migliorare il proprio business. Le attività possono essere filtrate per obiettivo e per step progettuale e contengono tutte le istruzioni necessarie per innovare da zero.

Obiettivi:

→ Fornire alle imprese gli strumenti base del Design Thinking per promuovere innovazione e trasformazione digitale

Tipologia:

Portale web e materiale scaricabile

Utenti:

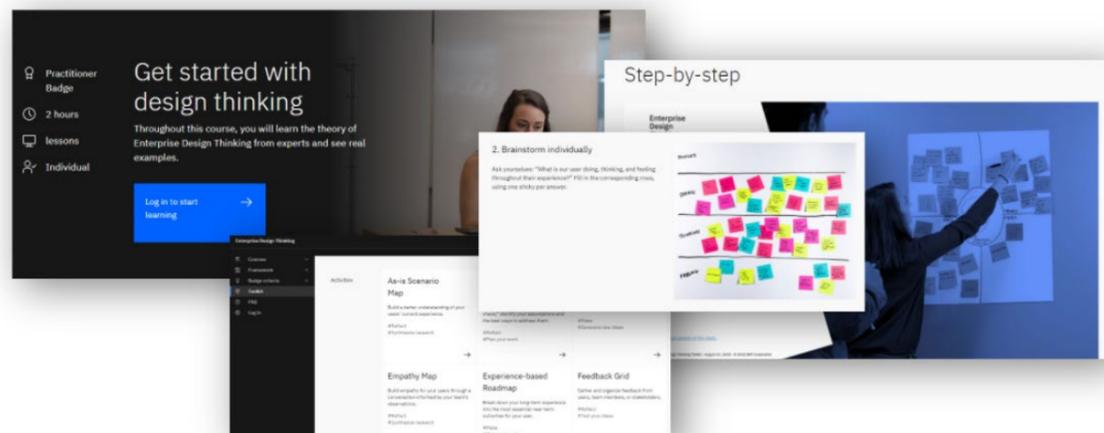
Imprese, studenti, professionisti, appassionati e/o esperti di DT

Pro:

- Possibilità di filtrare i metodi
- Esempi pratici per ogni attività
- Materiale extra (es. video)

Contro:

- Mancanza di una guida che faciliti il lavoro progettuale globale
- Necessario abbonamento per avere accesso all'intera libreria di tools



TOOLKIT

Spotify Design Tools

Fonte: <https://spotify.design/tools/>

Descrizione:

Spotify Design è un portale online associato al grande colosso di streaming musicale. Il team di design ha una missione ben precisa: progettare esperienze di valore e condividere i principi del design user-centred con la propria community, attraverso tools e storie di successo.

Obiettivi:

→ Condividere con gli utenti i principi di design che guidano la progettazione dell'esperienza, in modo da creare un contatto diretto tra creators e listeners

Tipologia:

Portale web e materiale scaricabile

Utenti:

Chiunque, soprattutto appassionati e/o esperti di design

Pro:

- Collegamento dei tools con altri strumenti di lavoro creativo (es. Google Docs, Figma)
- Template pronti all'uso
- Istruzioni dettagliate
- Materiale scaricabile e/o consultabile online

Contro:

- Mancanza di una guida che faciliti il lavoro progettuale globale
- Numero limitato di tools disponibili



LIBRERIA

Prime Video

Fonte: <https://www.primevideo.com>

Descrizione:

Prime Video è un servizio di video on demand offerto da Amazon.com. Si tratta di una delle più conosciute piattaforme di streaming di film e serie TV insieme a Netflix, Disney + e AppleTV. All'utente è permesso utilizzare contemporaneamente Prime Video con lo stesso account su 3 dispositivi.

Obiettivi:

- Fornire intrattenimento illimitato con materiale sempre in aggiornamento
- Rendere accessibile con un canone moderato una vasta quantità di contenuti

Tipologia:

Applicazione web, desktop e mobile

Utenti:

Chiunque

Pro:

- Contenuti di facile fruizione
- Contenuti divisi in categorie
- Possibilità di accedere al servizio con diversi profili e dispositivi
- Download locale dei contenuti
- Contenuti proposti in base ai propri gusti (algoritmo AI)

Contro:

- Catalogo di contenuti limitato rispetto ai competitors



LIBRERIA

YouTube

Fonte: <https://www.youtube.com/>

Descrizione:

YouTube è una piattaforma web che consente ai suoi utenti di pubblicare, condividere e guardare video di qualsiasi genere (es. musicali, trailer di film etc.). I contenuti sono organizzati per tipologia, canali, playlist ed è possibile interagire con altre persone (es. commenti e/o mi piace).

Obiettivi:

- Consentire agli utenti di guardare contenuti video in modo gratuito
- Consentire agli utenti di pubblicare e condividere i propri contenuti con la community

Tipologia:

Applicazione web, desktop e mobile

Utenti:

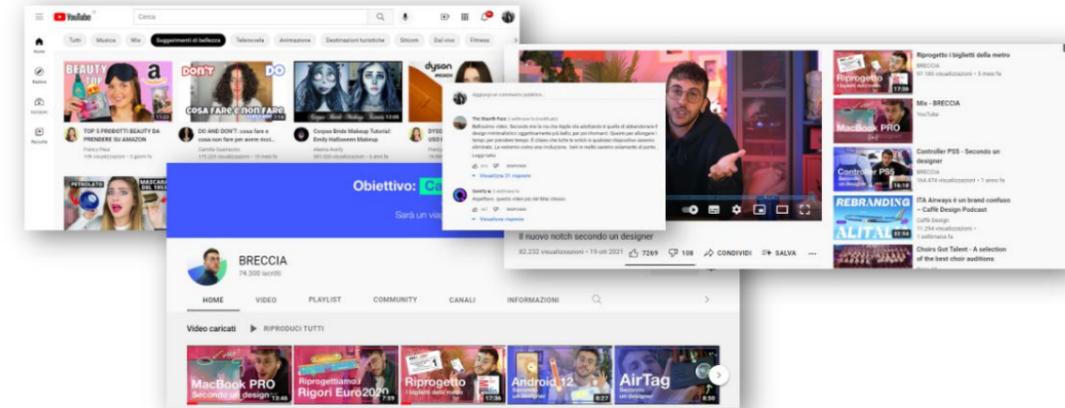
Chiunque (età media 16 anni)

Pro:

- Interazioni con i contenuti (es. mi piace/non mi piace, commenti)
- Contenuti fruibili facilmente
- Organizzazione per canali e playlist
- Ricerca per parole chiave

Contro:

- Scarso controllo sui contenuti che vengono pubblicati dagli utenti (es. contenuti non verificati ufficialmente)



LIBRERIA

Spotify

Fonte: <https://www.spotify.com/it/>

Descrizione:

Spotify è un'app di streaming musicale: propone ai suoi utenti una quantità sempre crescente di brani, tratti sia da case discografiche major (Sony, Warner Music Group, Universal, etc.) sia da etichette indipendenti. Il catalogo è organizzato in diversi modi: per artista, genere o playlist.

Obiettivi:

→ Favorire ad un ampio bacino di utenza la possibilità di avere accesso a contenuti musicali di elevata qualità, in continuo aggiornamento

Tipologia:

Applicazione web, desktop e mobile

Utenti:

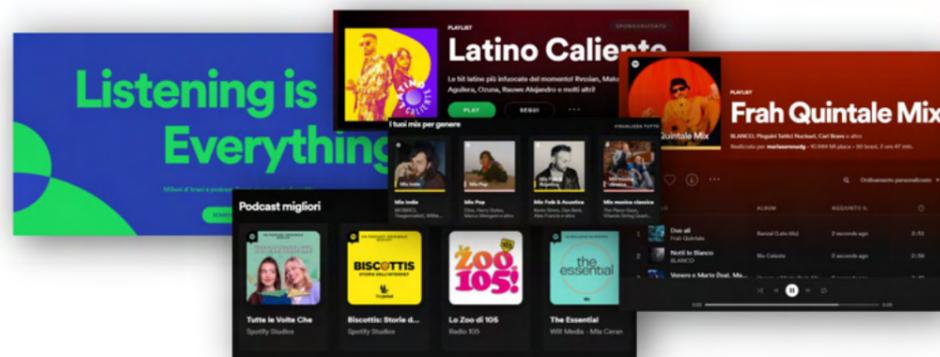
Chiunque (età media 16 anni)

Pro:

- Contenuti organizzati per categorie
- Possibilità di creare playlist personalizzate e/o condividerle
- Compatibilità con tutti i dispositivi tecnologici
- Playlist proposte in base ai propri gusti (algoritmo AI)

Contro:

- Necessità di abbonamento per eliminare ads e fruire di musica con una qualità maggiore
- Mancanza di informazioni relative a testo della canzone, album, video musicale etc.



LIBRERIA

Airbnb

Fonte: <https://www.airbnb.it/>

Descrizione:

Airbnb è una piattaforma di condivisione che permette di prenotare un alloggio e affittare una casa o offrire un'esperienza di viaggio. I contenuti proposti possono essere filtrati per restringere il campo della ricerca. Si fonda sulla fiducia e sull'affidabilità tra i diversi viaggiatori.

Obiettivi:

- Fornire agli utenti diverse alternative per i propri viaggi: alloggi, esperienze, tour etc.
- Offrire agli utenti la possibilità di comparare prezzi e usufruire di offerte

Tipologia:

Applicazione web, desktop e mobile

Utenti:

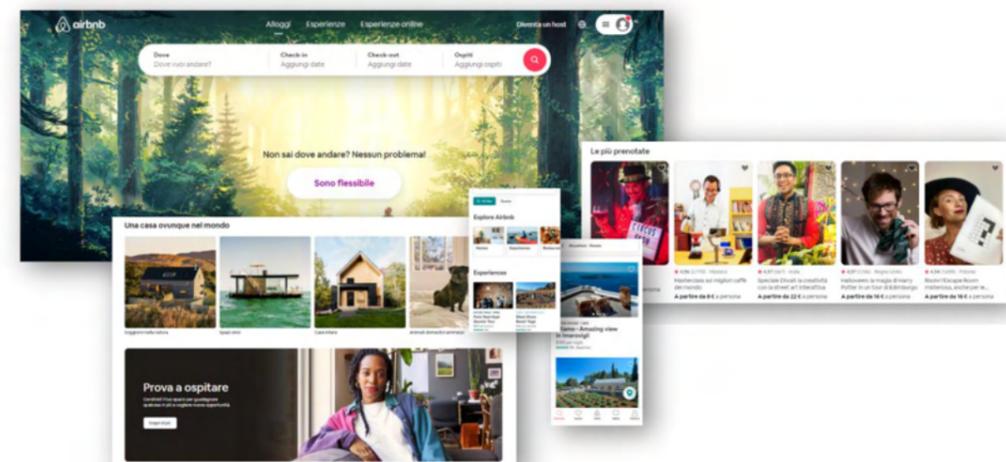
Turisti, viaggiatori, lavoratori, hosts

Pro:

- Possibilità di filtrare i contenuti
- Possibilità di interagire con i contenuti attraverso recensioni
- Possibilità di prenotare dalla mappa e di confrontare i prezzi
- Facilità di contatto con gli hosts

Contro:

- Possibilità di truffa (es. le recensioni potrebbero non essere vere e le strutture potrebbero non essere affidabili)
- Scarsa tracciabilità



LIBRERIA

Booking.com

Fonte: <https://www.booking.com/>

Descrizione:

Booking.com è un portale di prenotazioni di viaggio online. Offre ai propri utenti la possibilità di confrontare prezzi e programmare il proprio viaggio senza necessariamente dover portare a termine l'acquisto. Gli alloggi possono essere filtrati per posizione, budget, disponibilità.

Obiettivi:

- Fornire agli utenti diverse alternative per i propri viaggi: alloggi, esperienze, tour etc.
- Offrire agli utenti la possibilità di comparare prezzi e usufruire di offerte

Tipologia:

Piattaforma web, app mobile

Utenti:

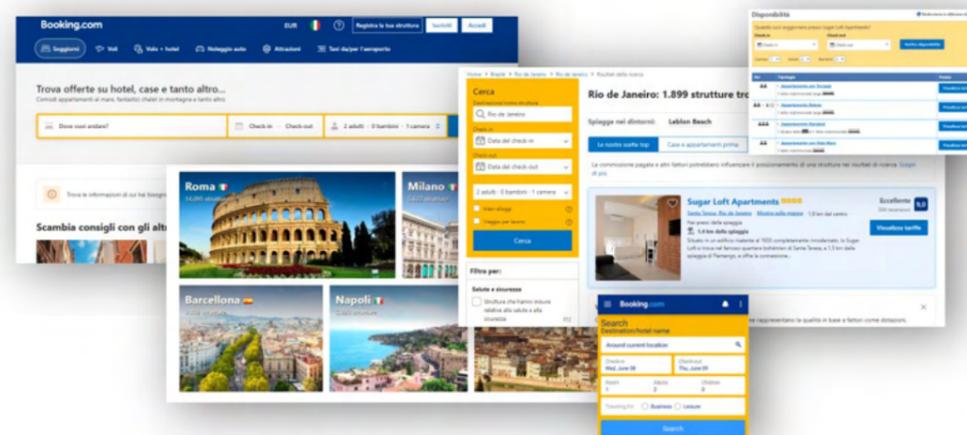
Turisti, viaggiatori, lavoratori, hosts

Pro:

- Servizio disponibile in 43 lingue
- Vasta opportunità di scelta
- Strumenti professionali di prenotazione e gestione del viaggio

Contro:

- Possibilità di truffa (es. le recensioni potrebbero non essere vere)
- Prezzi eccessivamente variabili a causa delle promozioni
- Necessità da parte dell'host di aggiornare costantemente e manualmente la propria offerta



LIBRERIA

Instagram

Fonte: <https://www.instagram.com/>

Descrizione:

Instagram è un social network che consente ai suoi utenti di postare contenuti (video, foto etc.) e comunicare con le altre persone della rete attraverso un servizio di messaggistica istantanea. I contenuti sono suddivisi in categorie e la fruizione dei post è chiara e immediata.

Obiettivi:

- Consentire agli utenti di condividere contenuti con la propria rete
- Consentire le interazioni (es. reazioni, like, commenti) con i vari contenuti

Tipologia:

Piattaforma web, app mobile

Utenti:

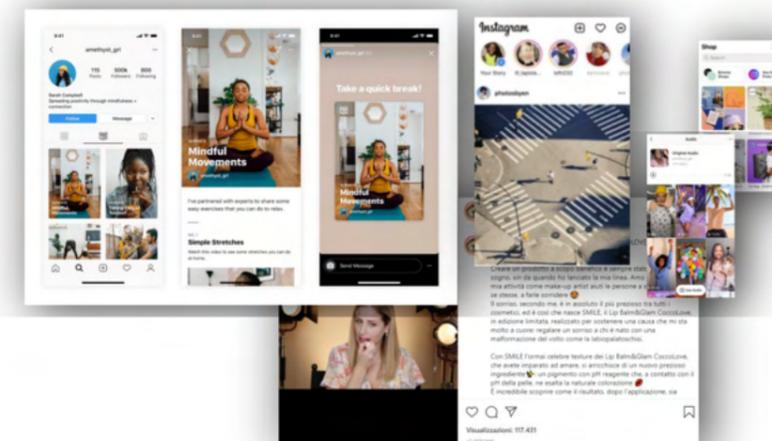
Chiunque (età media 25 anni, 13+)

Pro:

- Interazioni con i contenuti (es. mi piace/non mi piace, commenti)
- Quiz, sondaggi
- Velocità di fruizione dei contenuti
- Politica di privacy e sicurezza (protezione dei bambini)

Contro:

- Scarso controllo sui contenuti che vengono pubblicati dagli utenti
- Eccessiva presenza di pubblicità
- Limitazioni tecniche di utilizzo (es. versione desktop meno performante)



CONTENUTI VERIFICATI

Will Media

Fonte: <https://willmedia.it/>

Descrizione:

Will è una community online che ha l'obiettivo di raccontare le ultime news dal mondo: dall'economia alla finanza, dal cambiamento climatico al mondo dell'educazione, i temi affrontati sono di varia natura e attuali. Lo strumento utilizzato è Instagram, soprattutto in versione reels e stories.

Obiettivi:

- Diffondere informazione e notizie di attualità
- Rendere l'informazione "unconventional", usando come strumento Instagram

Tipologia:

Post e video

Utenti:

Chiunque

Pro:

- Interazioni con i contenuti (es. mi piace/non mi piace, commenti)
- Quiz e sondaggi
- Reels e stories per una fruizione veloce dei contenuti
- Fonti verificate

Contro:

- Difficoltà nel gestire la qualità dei commenti e delle interazioni



CONTENUTI VERIFICATI

Torcha

Fonte: <https://www.torcha.it/>

Descrizione:

Torcha è una community online che si pone come obiettivo quello di essere un punto di riferimento per approfondire notizie dal mondo. Ogni giorno vengono proposti nuovi argomenti, con focus su economia e politica, sotto forma di video con esperti, interviste, sondaggi e molto altro.

Obiettivi:

- Diffondere informazione e notizie di attualità
- Rendere l'informazione "unconventional", usando Instagram e Spotify

Tipologia:

Post, video, podcast

Utenti:

Chiunque, soprattutto appassionati di economia e politica

Pro:

- Interazioni con i contenuti (es. mi piace/non mi piace, commenti)
- Quiz e sondaggi
- Reels e stories per una fruizione veloce dei contenuti
- Fonti verificate

Contro:

- Difficoltà nel gestire la qualità dei commenti e delle interazioni



CONTENUTI VERIFICATI

Marketing Espresso

Fonte: <https://marketing-espresso.com/>

Descrizione:

Marketing Espresso è una community online che condivide racconti, news e tanto altro ancora sul mondo del marketing. Attraverso i canali social, il blog e il podcast, ogni giorno la community condivide contenuti attuali e rende divertente l'apprendimento di nuove conoscenze.

Obiettivi:

- Diffondere informazione e notizie verificate
- Offrire agli utenti degli strumenti per apprendere nuove informazioni in modo divertente

Tipologia:

Post, video, podcast, blog

Utenti:

Chiunque, soprattutto appassionati di marketing digitale

Pro:

- Interazioni con i contenuti
- Corsi di formazione certificati
- Quiz e sondaggi
- Creazione di una community
- Fonti verificate
- Interviste con esperti

Contro:

- Difficoltà nel gestire la qualità dei commenti e delle interazioni



CONTENUTI VERIFICATI

Educazione responsabile

Fonte: <https://educazioneresponsabile.com/>

Descrizione:

Educazione Responsabile è un progetto educativo rivolto a genitori, educatori e insegnanti: l'obiettivo è quello di diffondere contenuti di valore e informazioni verificate sui metodi e le tecniche di educazione adatti alle esigenze di ogni singolo bambino.

Obiettivi:

- Diffondere informazione e notizie verificate
- Offrire a genitori ed educatori gli strumenti per proporre un'educazione migliore ai bambini

Tipologia:

Post, video, podcast

Utenti:

Genitori, insegnanti, educatori

Pro:

- Interazioni con i contenuti (es. mi piace/non mi piace, commenti)
- Quiz e sondaggi
- Creazione di una community
- Fonti verificate

Contro:

- Difficoltà nel gestire la qualità dei commenti e delle interazioni



CONTENUTI VERIFICATI

Vox Media

Fonte: <https://www.vox.com/>

Descrizione:

Vox è un sito web giornalistico americano, famoso per il suo obiettivo: fare “giornalismo esplicativo”. La missione di Vox infatti è quella di spiegare le notizie ai suoi utenti in modo chiaro e semplice, usando espedienti che attirano l'attenzione come infografiche, video, quiz e materiale interattivo.

Obiettivi:

- Diffondere informazione e notizie verificate
- Raccontare ai propri utenti fatti di attualità in modo semplice e diretto

Tipologia:

Post, podcast, YouTube, sito web

Utenti:

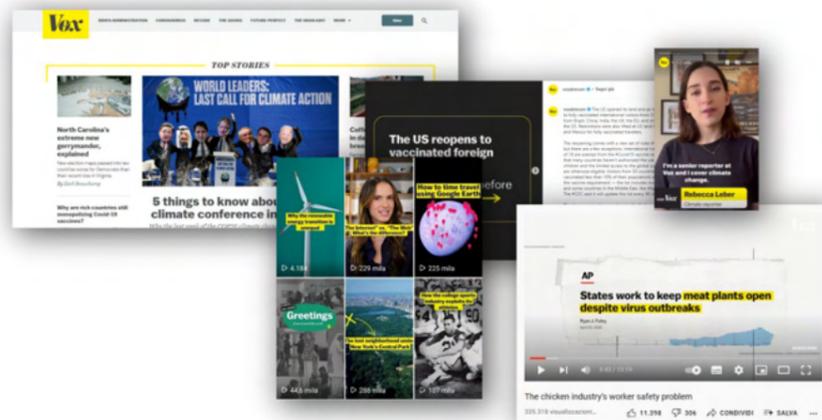
Chiunque

Pro:

- Interazioni con i contenuti (es. mi piace/non mi piace, commenti)
- Contenuti presentati all'utente in forma di infografica
- Contenuti verificati (fonti)
- Contenuti interattivi (es. quiz, sondaggi, box domande)

Contro:

- Difficoltà nel gestire la qualità dei commenti e delle interazioni



CONTENUTI VERIFICATI

Bloomberg Businessweek

Fonte: <https://www.bloomberg.com/businessweek>

Descrizione:

Bloomberg Businessweek è una rivista settimanale americana che affronta argomenti relativi al mondo dell'economia e della finanza. I contenuti offerti spaziano dall'economia globale a politica e normative, dalle aziende leader nel settore tecnologico alle ultime novità in tema di marketing e business.

Obiettivi:

- Diffondere informazione e notizie verificate
- Raccontare ai propri utenti fatti di economia e finanza in diversi format (testo, video etc.)

Tipologia:

Post, rivista stampata, rivista online, video, report

Utenti:

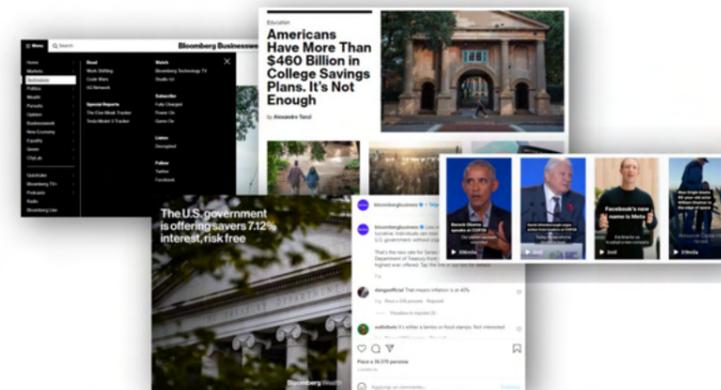
Chiunque, soprattutto appassionati e/o esperti di economia e finanza

Pro:

- Interazioni con i contenuti (es. mi piace/non mi piace, commenti)
- Contenuti verificati (fonti)
- Notizie accessibili a tutti sul canale social Instagram
- Contenuti divisi per filtri
- Etichette

Contro:

- Difficoltà nel gestire la qualità dei commenti e delle interazioni
- Elevata quantità di pubblicità sul sito web della rivista
- Necessità di abbonamento per poter leggere le notizie dal sito web



CONTENUTI VERIFICATI

Forbes Italia

Fonte: <https://forbes.it/>

Descrizione:

Forbes Italia è un magazine che offre ai suoi utenti tutte le ultime notizie in tema di innovazione, lifestyle, cultura economica. La rivista è nota soprattutto per le sue classifiche, come ad esempio la lista degli imprenditori americani più ricchi oppure l'elenco delle compagnie più influenti al mondo.

Obiettivi:

- Diffondere informazione e notizie verificate
- Raccontare ai propri utenti fatti di innovazione e lifestyle in forma di pills

Tipologia:

Post, rivista stampata, rivista online, video, app mobile

Utenti:

Chiunque, soprattutto appassionati di innovazione e lifestyle

Pro:

- Interazioni con i contenuti (es. mi piace/non mi piace, commenti)
- Contenuti verificati (fonti)
- Notizie accessibili a tutti
- Tips e pills di informazione
- Contenuti divisi per categorie
- Classifiche

Contro:

- Difficoltà nel gestire la qualità dei commenti e delle interazioni
- Elevata quantità di pubblicità sul sito web della rivista



CONTENUTI VERIFICATI

Visual Capitalist

Fonte: <https://www.visualcapitalist.com/>

Descrizione:

Visual Capitalist è una testata giornalistica che offre ai suoi utenti contenuti a tema marketing, tecnologia, energia, economia globale. L'obiettivo è quello di condividere in modo semplice e chiaro notizie complesse: lo strumento utilizzato per presentare i contenuti agli utenti è la data visualization.

Obiettivi:

- Diffondere informazione e notizie verificate
- Condividere con il proprio pubblico notizie complesse in modo comprensibile e chiaro

Tipologia:

Post, rivista stampata, rivista online, infografiche

Utenti:

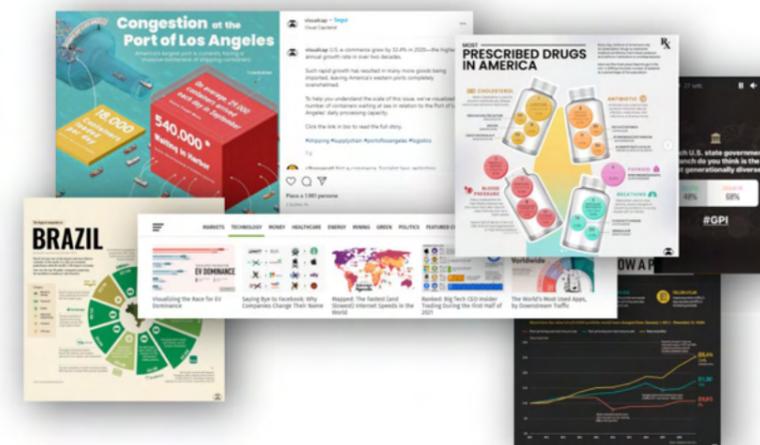
Chiunque, soprattutto appassionati di cambiamenti globali e attualità

Pro:

- Interazioni con i contenuti (es. mi piace/non mi piace, commenti)
- Contenuti verificati (fonti)
- Notizie accessibili a tutti
- Contenuti divisi per categorie
- Infografiche e poster scaricabili

Contro:

- Difficoltà nel gestire la qualità dei commenti e delle interazioni



CONTENUTI VERIFICATI

Statista

Fonte: <https://www.statista.com/>

Descrizione:

Statista è un portale online che mette a disposizione della popolazione statistiche e dati raccolti da istituzioni, rielaborando i vari contenuti in forma di grafici e infografiche. L'obiettivo di Statista è quello di rendere accessibili a tutti dati complessi e verificati in modo chiaro e veloce.

Obiettivi:

- Diffondere informazione e notizie verificate
- Condividere con il proprio pubblico notizie complesse in modo comprensibile e chiaro

Tipologia:

Portale web, post, infografiche

Utenti:

Chiunque

Pro:

- Contenuti verificati (fonti)
- Notizie accessibili a tutti
- Contenuti divisi per categorie e filtri
- Infografiche e grafici scaricabili
- Quiz e sondaggi interattivi
- Webinar e formazioni

Contro:

- Elevata complessità delle informazioni condivise
- Difficoltà nella riconoscibilità del brand nelle sue declinazioni



CONTENUTI VERIFICATI

Il milanese imbruttito

Fonte: <https://imbruttito.com/>

Descrizione:

Il milanese imbruttito è una pagina online satirica che punta a fare informazione in modo irriverente. I contenuti sono a tema attualità e lifestyle e sono presentati all'utente in chiave unconventional: tutto ruota intorno alla presa in giro nei confronti delle abitudini del "milanese medio".

Obiettivi:

- Diffondere informazione e notizie verificate in modo irriverente
- Coinvolgere l'utente con un tone of voice satirico, consentendogli di immedesimarsi

Tipologia:

Portale web, post, video

Utenti:

Chiunque

Pro:

- Contenuti verificati (fonti) ma trasformati in chiave irriverente
- Notizie accessibili a tutti
- Contenuti divisi per categorie e filtri
- Articoli di veloce e facile fruizione

Contro:

- Difficoltà nel gestire la qualità dei commenti e delle interazioni



CONTENUTI VERIFICATI

Eccellenza italiana

Fonte: <https://eccellenza-italiana.com/>

Descrizione:

Eccellenza italiana è una community online che ha l'obiettivo di promuovere l'Italia e le sue bellezze nel digitale, attraverso una comunicazione dritta al punto. Si parla di arte, architettura, musica, cucina e tanto altro ancora, con esperienze dirette degli stessi creators condivise in forma di stories e reels.

Obiettivi:

- Diffondere informazione e notizie verificate in modo
- Raccontare l'Italia e le sue bellezze attraverso gli occhi degli stessi creators

Tipologia:

Portale web, post, video

Utenti:

Chiunque, soprattutto amanti dell'Italia e della cultura italiana

Pro:

- Contenuti verificati (fonti)
- Racconto dei contenuti in prima persona da parte dei creators
- Notizie accessibili a tutti

Contro:

- Difficoltà nel gestire la qualità dei commenti e delle interazioni



GAMIFICATION E QUIZ

Mentimeter

Fonte: <https://www.mentimeter.com/>

Descrizione:

Mentimeter è uno strumento online che offre la possibilità di creare presentazioni interattive e di ottenere feedback con domande, sondaggi, word clouds, reazioni e altro. Per poter partecipare alle attività e ai quiz è sufficiente inserire un codice assegnato.

Obiettivi:

- Trasformare le presentazioni in momenti di confronto interattivi e dinamici
- Condividere e analizzare i risultati in tempo reale

Tipologia:

Piattaforma web, app mobile

Utenti:

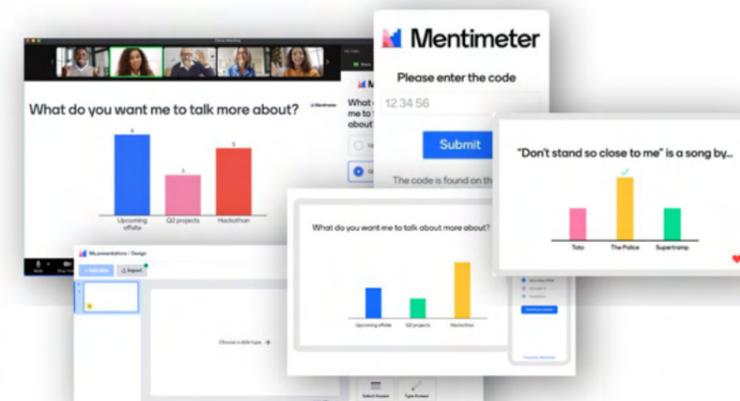
Chiunque

Pro:

- Attività interattive (quiz, sondaggi, word clouds etc.)
- Possibilità di analizzare i risultati
- Interazione facilitata tra la versione web e quella mobile
- Template semplici da usare e personalizzare

Contro:

- Limitazioni sulle funzionalità



GAMIFICATION E QUIZ

Kahoot!

Fonte: <https://eccellenza-italiana.com/>

Descrizione:

Kahoot! è una piattaforma di apprendimento basata sui principi della gamification. Lo strumento è stato progettato per l'apprendimento sociale: permette infatti di creare quiz, questionari e sondaggi che hanno l'obiettivo di rendere divertente l'acquisizione di concetti didattici.

Obiettivi:

- Consentire agli studenti di imparare facendo e consolidare le conoscenze con i quiz
- Trasformare le presentazioni in momenti di confronto interattivi e dinamici

Tipologia:

Piattaforma web, app mobile

Utenti:

Chiunque

Pro:

- Attività interattive (quiz, sondaggi, word clouds etc.)
- Possibilità di analizzare i risultati
- Possibilità di programmare test individuali vs. test collettivi

Contro:

- Limitazioni sulle funzionalità



GAMIFICATION E QUIZ

Quizizz

Fonte: <https://quizizz.com/>

Descrizione:

Quizizz è una piattaforma online gratuita per realizzare test e quiz. Viene utilizzata soprattutto nell'ambiente didattico ed esistono diverse tipologie di gioco: live quiz, homework, test in gruppo o individuale. I test possono essere somministrati in classe o inviato a casa.

Obiettivi:

- Consentire agli studenti di imparare in modo divertente e coinvolgente (es. peer to peer)
- Trasformare le presentazioni in momenti di confronto interattivi e dinamici

Tipologia:

Piattaforma web, app mobile

Utenti:

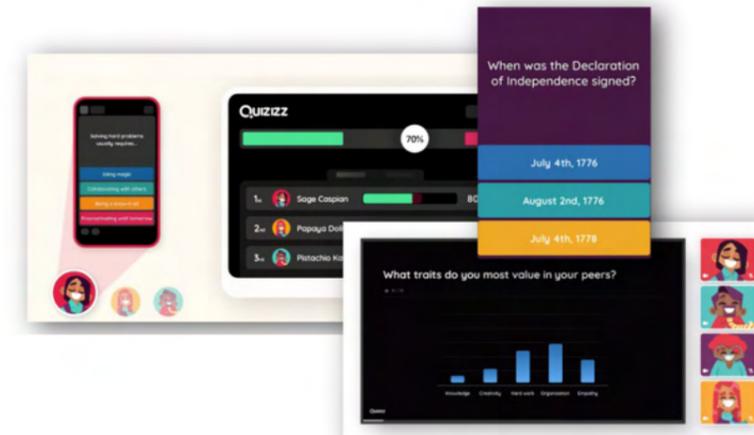
Chiunque

Pro:

- Possibilità di analizzare i risultati
- Possibilità di programmare test individuali vs. test collettivi
- Possibilità di usare template di domande preimpostate
- Integrazione con altri strumenti (es. Google Classroom)

Contro:

- Limitazioni sulle funzionalità (es. no risposte aperte)



GAMIFICATION E QUIZ

Goose Chase

Fonte: <https://www.goosechase.com/>

Descrizione:

Goose Chase è uno strumento online che consente ai suoi utenti di creare una caccia al tesoro virtuale diversa di volta in volta: è possibile impostare missioni e obiettivi, invitare altri giocatori e monitorare i risultati. Può essere usato in ambito didattico per stimolare l'attenzione dei bambini.

Obiettivi:

- Fornire agli utenti gli strumenti necessari per organizzare una caccia al tesoro
- Offrire agli utenti uno strumento da utilizzare in diverse occasioni e con diversi scopi

Tipologia:

Piattaforma web, app mobile

Utenti:

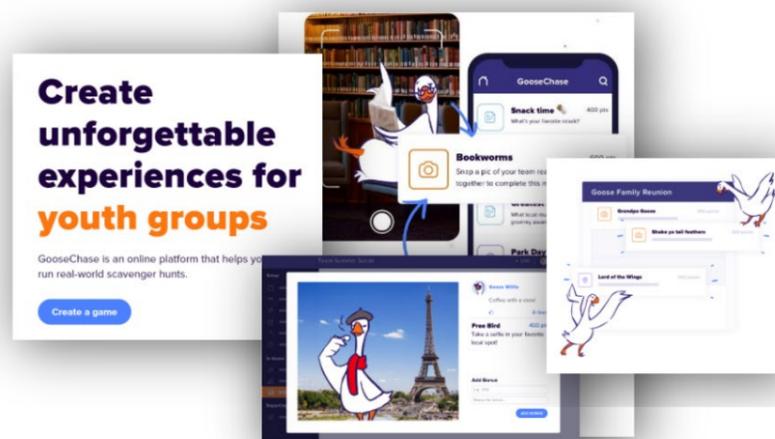
Chiunque (team virtuali, ambito educativo, amici etc.)

Pro:

- Adattabilità a diversi contesti di utilizzo
- Vasta gamma di funzionalità offerte
- Possibilità di collaborare con altri utenti e giocatori

Contro:

- Disponibile solo in lingua inglese
- Verticale solo sulla creazione di caccia al tesoro (non è possibile creare altri tipi di giochi)



GAMIFICATION E QUIZ

Fitbit app

Fonte: <https://www.fitbit.com>

Descrizione:

Fitbit è un'azienda specializzata nella vendita di tools per tracciare l'attività fisica. Sfruttando le logiche della gamification e la tecnologia wireless, i devices (dispositivi wearable, app) aiutano l'utente a monitorare qualità del sonno, frequenza cardiaca, calorie bruciate e altri parametri.

Obiettivi:

- Aiutare l'utente a tenere traccia della sua attività fisica e dei parametri ad essa correlati
- Incoraggiare l'utente a svolgere esercizi fisici, sfruttando la gamification

Tipologia:

Wearable devices, app mobile e desktop

Utenti:

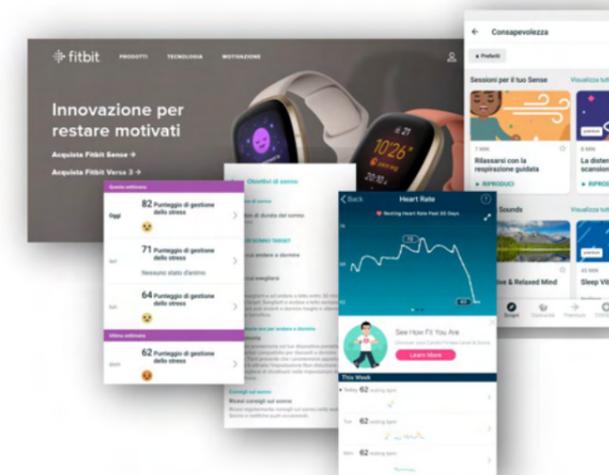
Appassionati di sport e/o persone interessate alla forma fisica

Pro:

- Elevato numero di funzionalità disponibili e servizi offerti
- Esercizi guidati e videolezioni
- Uso di espedienti (nudges) per incentivare l'utente a fare attività fisica
- Definizione obiettivi
- Visualizzazione risultati e avanzamenti

Contro:

- Elevato numero di notifiche push
- Problemi legati alla privacy (spesso gli utenti non sono consapevoli di cosa stanno condividendo pubblicamente)



GAMIFICATION E QUIZ

Habitica

Fonte: <https://habitica.com/static/home>

Descrizione:

Habitica è un'app gratuita per la produttività e la costruzione di abitudini. Si basa sulle logiche della gamification e, con ricompense e penalità, punta a motivare i suoi utenti e ad aiutarli a raggiungere i propri obiettivi, come tenersi in salute, lavorare sodo ed essere felici.

Obiettivi:

- Motivare l'utente a raggiungere i propri obiettivi, sfruttando le logiche della gamification
- Aiutare l'utente a tenere traccia dei suoi risultati

Tipologia:

Applicazione web e mobile

Utenti:

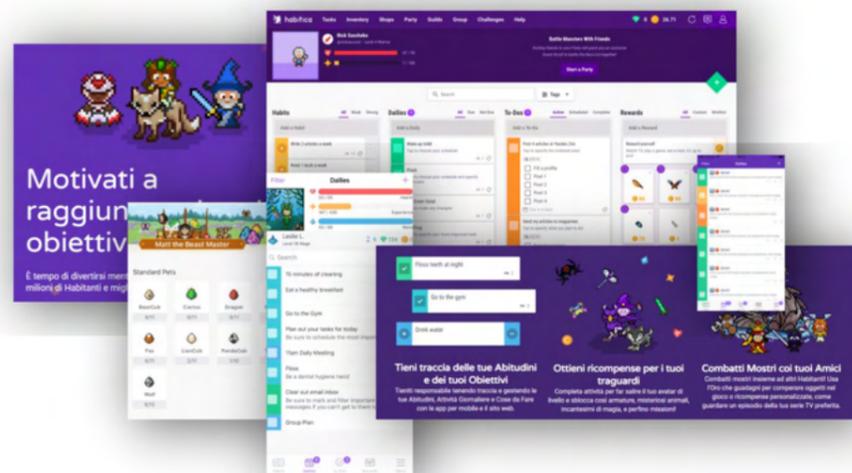
Chiunque

Pro:

- Promuove la collaborazione con altri utenti dell'app (community)
- Sfrutta la gamification per motivare l'utente e supportarlo
- Possibilità di personalizzazione

Contro:

- Mancanza di un tracciamento reale: l'utente può ottenere premi pur non avendo portato a termine le attività
- Logiche di gamification ripetute nel tempo (no diversificazione)



MATERIALE ANALOGICO

UX Domino Cards

Fonte: <https://www.uxuniversity.it/37/UX-Domino-Card>

Descrizione:

UX Domino Cards è un kit di carte che raccontano gli aspetti dello user experience design: dalla gestione delle complessità, alla centralità della persona, all'approccio creativo. Le carte sono suddivise in 3 categorie principali: esplorazione, sintesi, innovazione.

Obiettivi:

- Favorire la diffusione degli strumenti e dei metodi dello User Experience Design

Tipologia:

Carte

Utenti:

Studenti, professionisti, appassionati e/o esperti di UXD, aziende

Pro:

- Materiale visivo e manipolabile
- Contenuti che favoriscono la collaborazione tra persone
- Strumenti riutilizzabili

Contro:

- Mancanza di una guida che faciliti il lavoro progettuale globale
- Necessità di acquistare le carte (no fruizione online)
- Materiali poco adatti ai non addetti ai lavori



MATERIALE ANALOGICO

Prelibri

Fonte: <https://corrains.com/it/i-prelibri.html>

Descrizione:

I Prelibri sono una serie di 12 piccoli libri progettati da Bruno Munari per i bambini che non hanno ancora imparato a leggere e scrivere. Offrono una vasta gamma di sensazioni ed emozioni tutte da esplorare, che nascono dall'accostamento di percezioni tattili e visive.

Obiettivi:

→ Favorire l'apprendimento sensoriale nei bambini in età pre-scolare

Tipologia:

Libri

Utenti:

Bambini in età prescolare

Pro:

- Materiale visivo e manipolabile
- Stimolazione sensoriale
- Libertà di interpretazione dei contenuti presentati

Contro:

- Apprendimento basato solo sulle sensazioni tattili e visive
- Ripetitività dell'attività



MATERIALE ANALOGICO

Pinocchio Pop Up book

Fonte: <https://www.uxuniversity.it/37/UX-Domino-Card>

Descrizione:

Pinocchio Pop Up Book è un libro tridimensionale che, attraverso illustrazioni che si animano con lo scorrere delle pagine, racconta una delle storie più amate dai bambini. Le rappresentazioni 3D aiutano il bambino a migliorare le sue capacità mnemoniche e imparare divertendosi.

Obiettivi:

→ Raccontare una storia ai bambini in modo divertente, coinvolgendoli e favorendo l'interazione fisica con il contenuto

Tipologia:

Libri

Utenti:

Bambini in età prescolare e scolare

Pro:

- Materiale visivo e manipolabile
- Stimolazione sensoriale
- Libertà di interpretazione dei contenuti presentati
- Contenuti coinvolgenti e dinamici

Contro:

- Ripetitività del contenuto



MATERIALE ANALOGICO

Guide Lonely Planet

Fonte: <https://www.lonelyplanetitalia.it/>

Descrizione:

Lonely Planet è una casa editrice australiana che realizza guide turistiche e libri. I contenuti sono costantemente aggiornati, grazie anche al collegamento tra il mondo analogico e la piattaforma web: l'utente ha sempre a disposizione nuovi consigli per i suoi viaggi.

Obiettivi:

- Proporre esperienze turistiche di valore agli utenti

Tipologia:

Libri, guide turistiche, portale web

Utenti:

Turisti

Pro:

- Materiale visivo e manipolabile
- Collegamento tra il materiale analogico e la piattaforma web
- Consigli per esperienze di valore

Contro:

- Il materiale cartaceo diventa obsoleto dopo poco tempo



MATERIALE ANALOGICO

Mimo

Fonte: <https://www.toyscenter.it/>

Descrizione:

Mimo è un gioco per bambini in età prescolare: all'interno della scatola ci sono 50 carte raffiguranti attività, personaggi, animali. Lo scopo del gioco è imitare l'azione o l'animale illustrato nella carta cercando di farla indovinare agli altri: vince chi ne indovina di più.

Obiettivi:

- Intrattenere i bambini con un gioco divertente ed educativo allo stesso tempo

Tipologia:

Carte

Utenti:

Bambini in età prescolare e scolare

Pro:

- Materiale visivo e manipolabile
- Possibilità di giocare con altri bambini e stimolare la socialità
- Stimolazione del pensiero critico
- Diverse possibilità di utilizzo

Contro:

- Ripetitività del gioco



MATERIALE ANALOGICO

Kiwico

Fonte: <https://www.kiwico.com/>

Descrizione:

Kiwico è un'azienda californiana che offre abbonamenti educativi per bambini da 0 a 16 anni. Dopo aver scelto una linea di prodotti in base alla fascia d'età del bambino, i genitori potranno ricevere a casa ogni mese un kit sempre diverso di attività da fare insieme a tema STEM.

Obiettivi:

- Intrattenere i bambini con un gioco divertente ed educativo allo stesso tempo
- Proporre ai bambini attività sempre diverse per mantenere alto il coinvolgimento

Tipologia:

Kit di attività

Utenti:

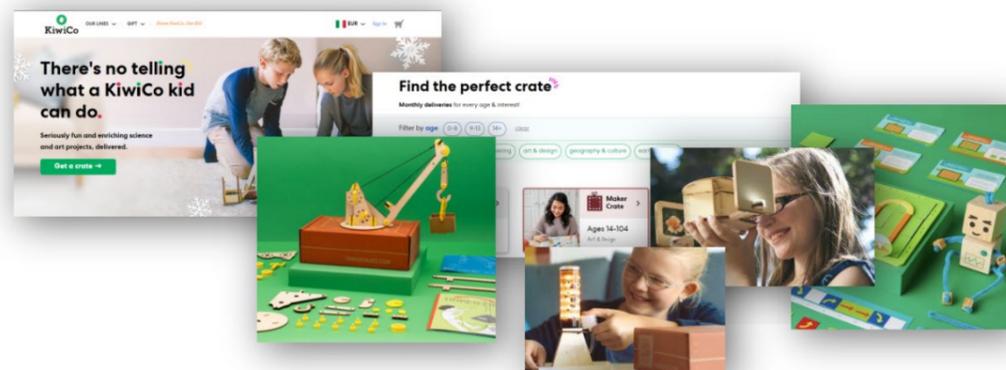
Genitori, bambini da 0 a 16 anni

Pro:

- Materiale visivo e manipolabile
- Collaborazione genitori-bambini
- Istruzioni chiare e comprensibili
- Collegamento digitale e analogico
- Contenuti in costante aggiornamento (ogni mese)

Contro:

- Necessità di sottoscrivere un abbonamento per ricevere i kit
- Numero di attività limitato



MATERIALE ANALOGICO

Bitsbox

Fonte: <https://bitsbox.com/>

Descrizione:

Bitsbox è una startup americana che offre prodotti educativi di coding per bambini, pensati sia per l'utilizzo a casa con i genitori sia per l'utilizzo a scuola in collaborazione con insegnanti e altri studenti. Il servizio prevede la sottoscrizione di un abbonamento per ricevere kit e materiali.

Obiettivi:

- Intrattenere i bambini con un gioco divertente ed educativo allo stesso tempo
- Supportare gli insegnanti nella programmazione e nell'insegnamento di discipline STEM

Tipologia:

Kit di attività

Utenti:

Bambini da 6 a 12 anni, genitori, insegnanti di scuola primaria

Pro:

- Materiale visivo e manipolabile
- Contenuti online e/o scaricabili
- Imparare facendo
- Istruzioni semplici ed intuitive
- Collegamento digitale e analogico

Contro:

- Necessità di sottoscrivere un abbonamento per ricevere i kit
- Numero di attività limitato



MATERIALE ANALOGICO

Sago Mini Box

Fonte: <https://sagominibox.com/>

Descrizione:

Sago Mini è un'azienda che offre prodotti educativi per bambini: tra questi c'è la Sago Mini Box, un kit di attività pensato per aiutare i bambini ad imparare le basi dei linguaggi di programmazione. All'interno di ogni box ci sono strumenti e materiali analogici che consentono di svolgere diverse task.

Obiettivi:

- Intrattenere i bambini con un gioco divertente ed educativo allo stesso tempo
- Fornire ai bambini gli strumenti per imparare facendo

Tipologia:

Kit di attività, piattaforma web, app mobile

Utenti:

Bambini, genitori, insegnanti

Pro:

- Materiale visivo e manipolabile
- Imparare facendo
- Istruzioni semplici ed intuitive
- Collegamento digitale e analogico
- Contenuti sviluppati in collaborazione con esperti

Contro:

- Necessità di sottoscrivere un abbonamento per ricevere i kit
- Numero di attività limitato



MATERIALE ANALOGICO

Toucan Box

Fonte: <https://www.toucanbox.com/>

Descrizione:

Toucan Box offre un servizio di abbonamento a kit educativi per bambini. Dopo aver sottoscritto l'abbonamento, genitori e/o insegnanti riceveranno dei set di strumenti per stimolare l'immaginazione e l'apprendimento dei più piccoli attraverso la realizzazione di progetti manuali.

Obiettivi:

- Intrattenere i bambini con un gioco divertente ed educativo allo stesso tempo
- Fornire ai bambini gli strumenti per imparare facendo

Tipologia:

Kit di attività

Utenti:

Bambini tra i 3 e gli 8 anni, genitori, insegnanti

Pro:

- Materiale visivo e manipolabile
- Imparare facendo
- Istruzioni semplici ed intuitive
- Possibilità di personalizzazione del kit (es. con il nome del bambino)
- Rivista cartacea con istruzioni sulle attività da svolgere

Contro:

- Necessità di sottoscrivere un abbonamento per ricevere i kit
- Numero di attività limitato



MATERIALE ANALOGICO

Little Passports

Fonte: <https://www.littlepassports.com/>

Descrizione:

Little Passports offre un servizio di abbonamento a box educative per bambini. I kit includono attività a tema geografia, cultura e STEM e contengono al loro interno una serie di strumenti per poter portare a termine diversi progetti. Inoltre all'interno di ogni box ci sono materiali manipolabili, come pop-up e fumetti.

Obiettivi:

- Intrattenere i bambini con un gioco divertente ed educativo allo stesso tempo
- Fornire ai bambini gli strumenti per imparare facendo

Tipologia:

Kit di attività, piattaforma web, app mobile

Utenti:

Bambini, genitori, insegnanti

Pro:

- Materiale visivo e manipolabile
- Imparare facendo
- Istruzioni semplici ed intuitive
- Libro stampato che contestualizza le attività
- Possibilità di imparare individualmente o in collaborazione

Contro:

- Necessità di sottoscrivere un abbonamento per ricevere i kit
- Numero di attività limitato



MATERIALE ANALOGICO

Cubetto

Fonte: <https://www.primotoys.com/>

Descrizione:

Cubetto è un gioco educativo pensato per aiutare i bambini ad imparare le basi della programmazione. Si tratta di un set di gioco di robotica educativa composto da un robot di legno con all'interno un cuore di Arduino, una console, una mappa in tessuto e 16 blocchi di istruzioni.

Obiettivi:

- Intrattenere i bambini con un gioco divertente ed educativo allo stesso tempo
- Favorire l'integrazione e la collaborazione tra i bambini

Tipologia:

Kit di attività

Utenti:

Bambini (3+)

Pro:

- Materiale visivo e manipolabile
- Collaborazione tra bambini
- Imparare facendo
- Istruzioni semplici ed intuitive
- Collegamento digitale e analogico

Contro:

- Numero di attività da fare con il kit limitato
- Prodotto disponibile solo a pagamento



MATERIALE ANALOGICO

Lego Education SPIKE

Fonte: <https://education.lego.com/>

Descrizione:

Lego Education SPIKE è un set di robotica educativa pensato per insegnare ai bambini le discipline STEM in modo divertente. Le attività proposte dal kit sono di tipo hands-on; sono incluse inoltre unità didattiche e piani di lezione per supportare gli insegnanti nella programmazione.

Obiettivi:

- Intrattenere i bambini con un gioco divertente ed educativo allo stesso tempo
- Supportare gli insegnanti nella programmazione e nell'insegnamento di discipline STEM

Tipologia:

Kit di attività

Utenti:

Bambini, insegnanti, genitori

Pro:

- Materiale visivo e manipolabile
- Contenuti online e/o scaricabili
- Imparare facendo
- Istruzioni semplici ed intuitive
- Collegamento digitale e analogico
- Unità didattiche
- Webinar e formazione per docenti

Contro:

- Prodotto disponibile solo a pagamento (costo elevato)



7.3 Matrix dei casi studio

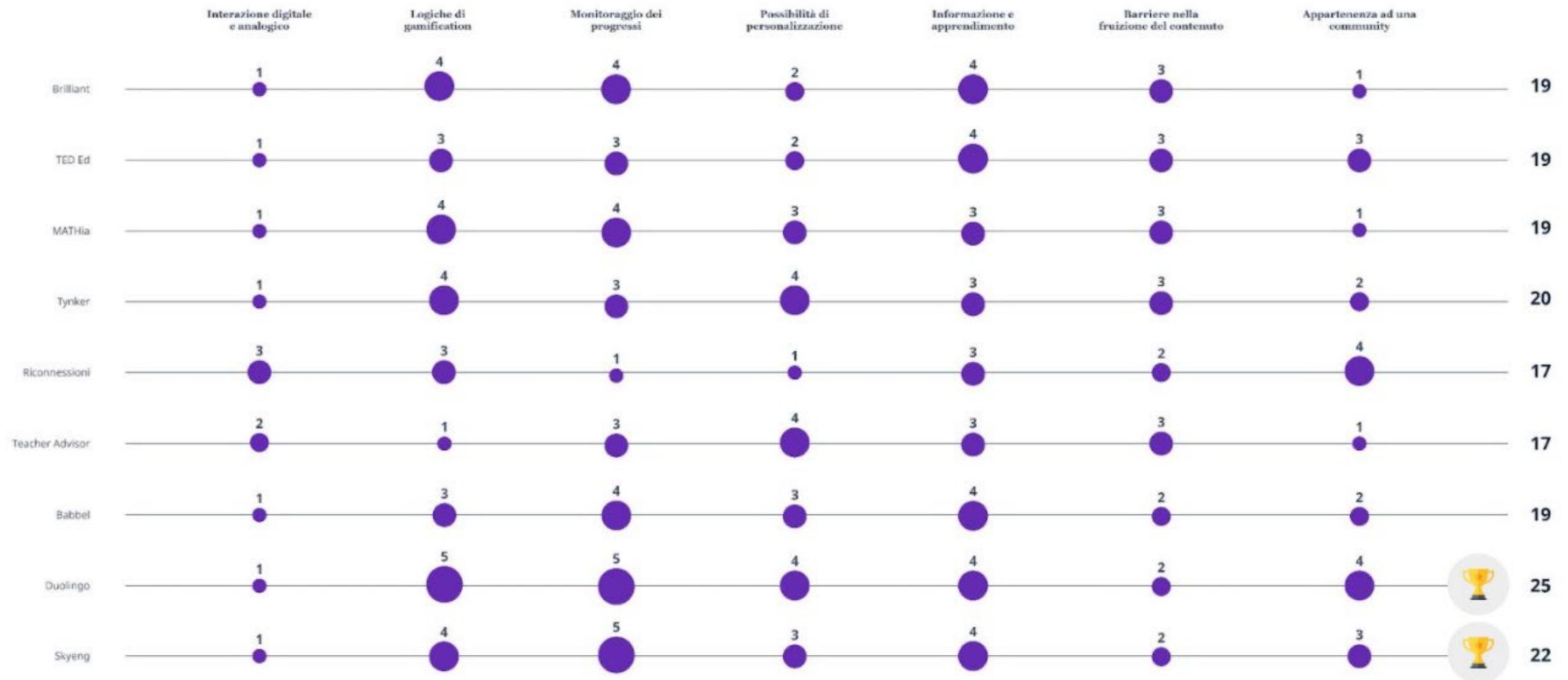
I casi studio individuati sono stati successivamente confrontati tra loro per mezzo di una matrice di valutazione; i parametri selezionati per l'analisi sono stati:

Parametri di valutazione

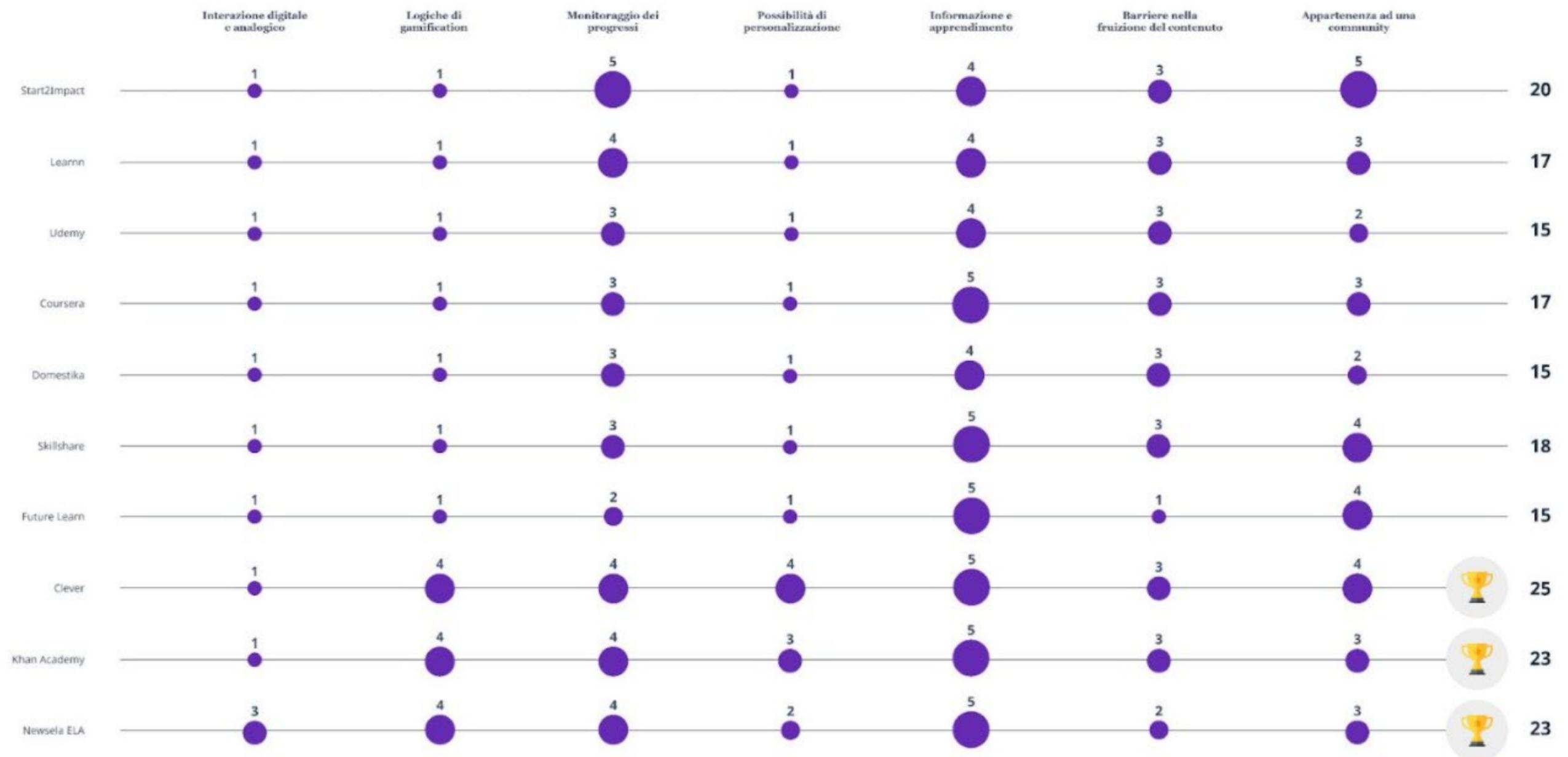
- **Interazione digitale e analogico**
- **Logiche di gamification**
- **Monitoraggio dei progressi**
- **Possibilità di personalizzazione**
- **Informazione e apprendimento**
- **Barriere nella fruizione del contenuto**
- **Appartenenza ad una community**

Ad ogni caso studio è stato assegnato un punteggio in una scala da 1 (poco) a 5 (tanto) in base ai vari parametri definiti; per ogni categoria sono stati infine selezionati i casi studio che hanno totalizzato il punteggio complessivo più alto.

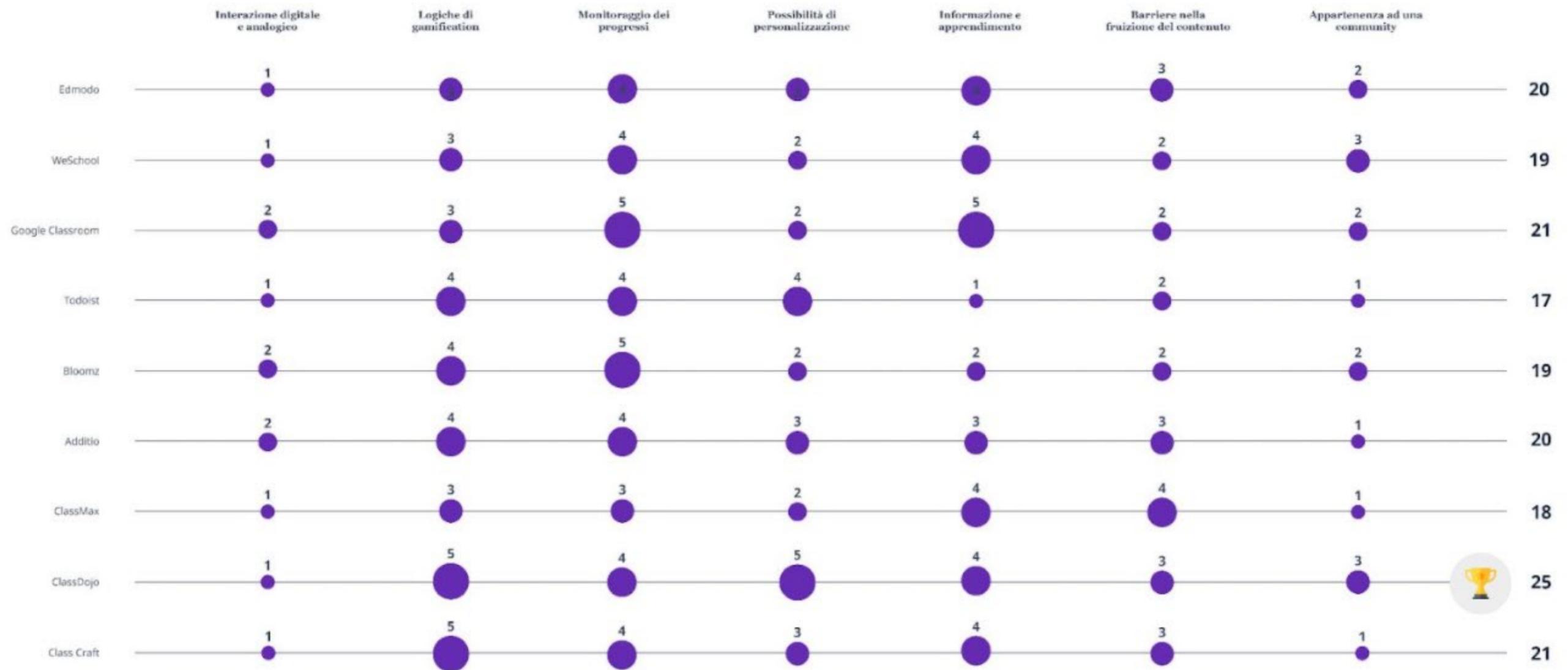
APPENDIMENTO



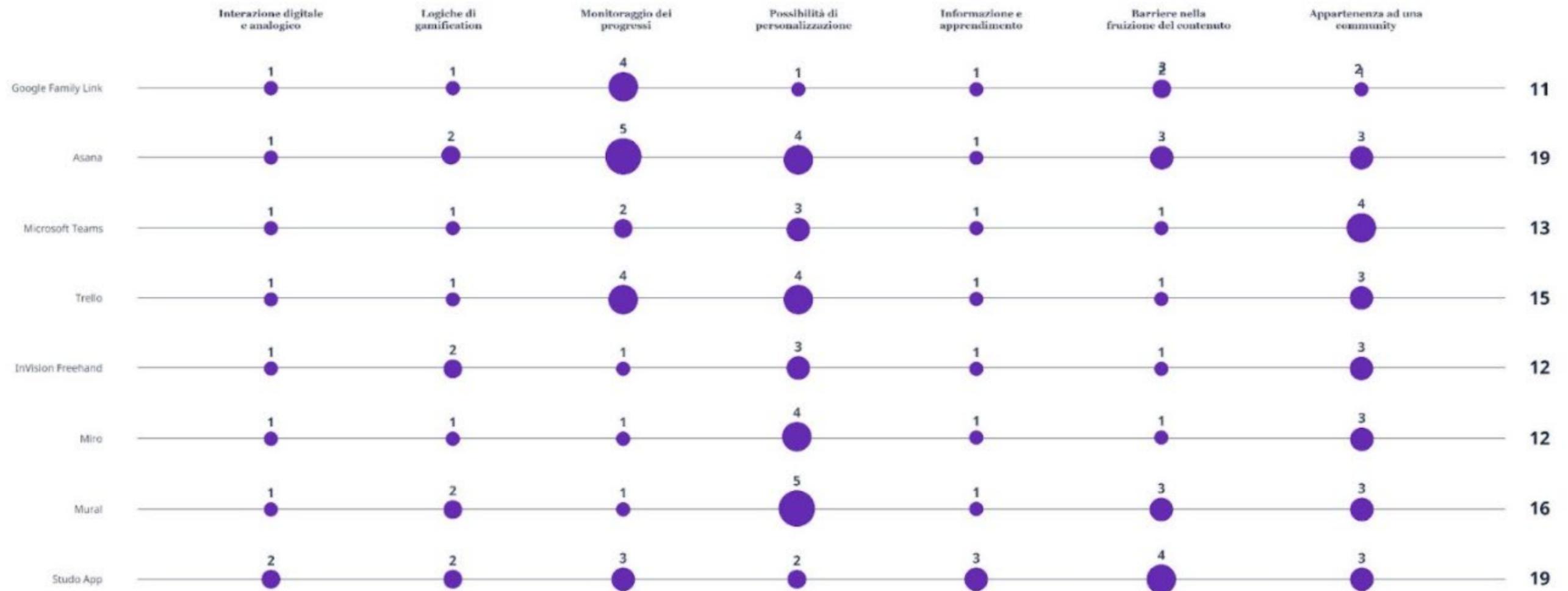
APPENDIMENTO



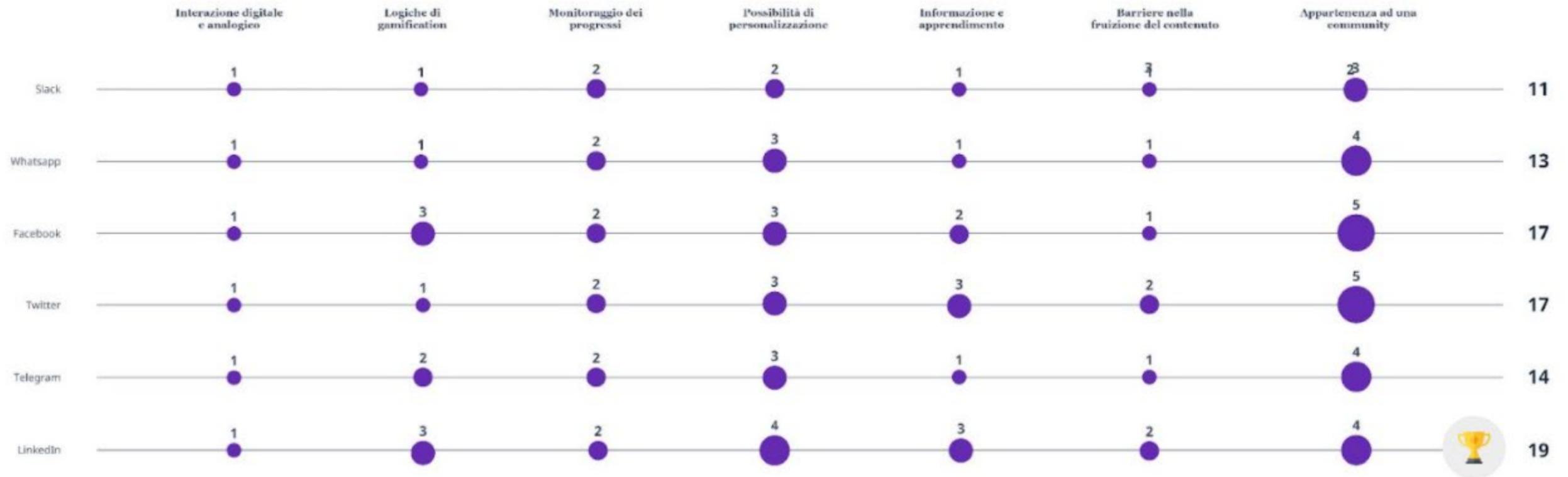
GESTIONE E COLLABORAZIONE



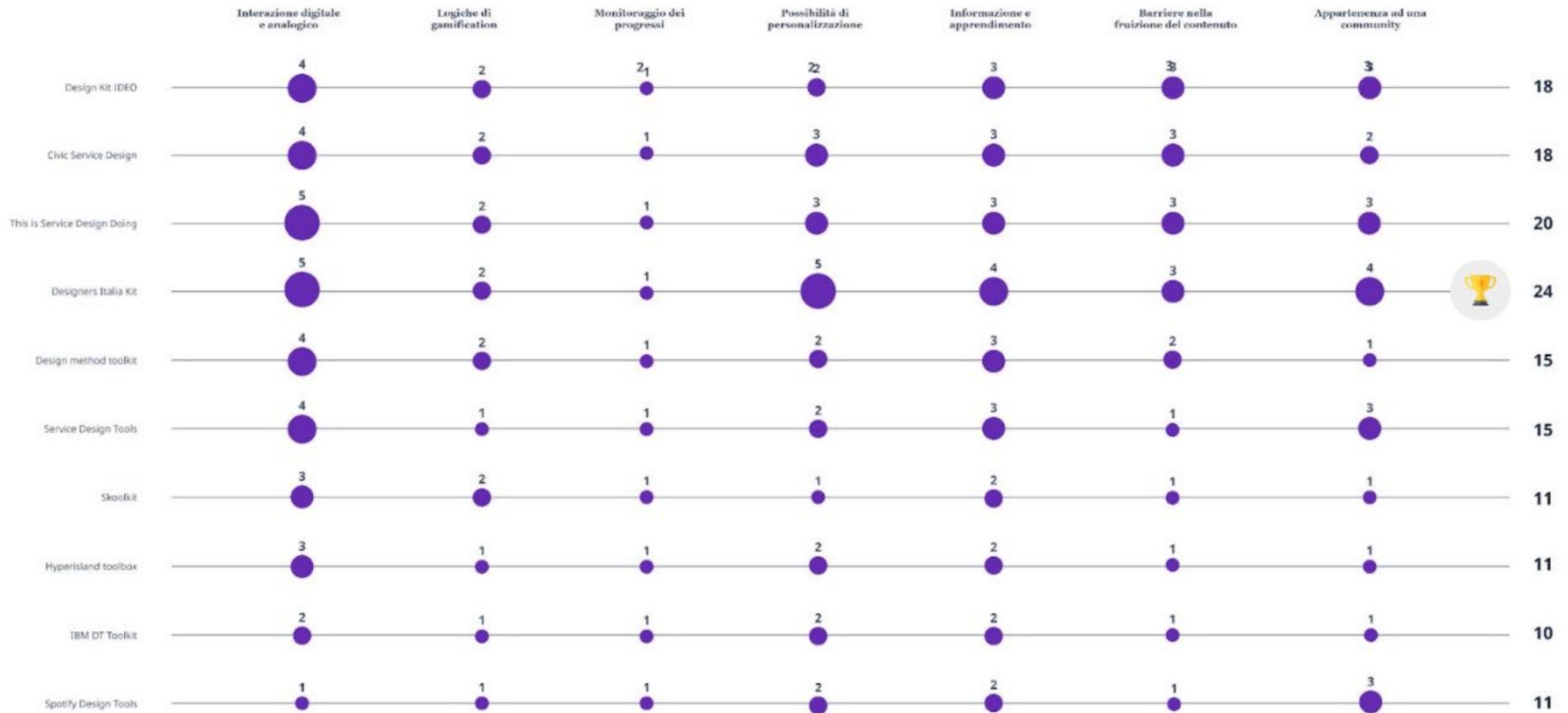
GESTIONE E COLLABORAZIONE



COMUNICAZIONE E CONDIVISIONE



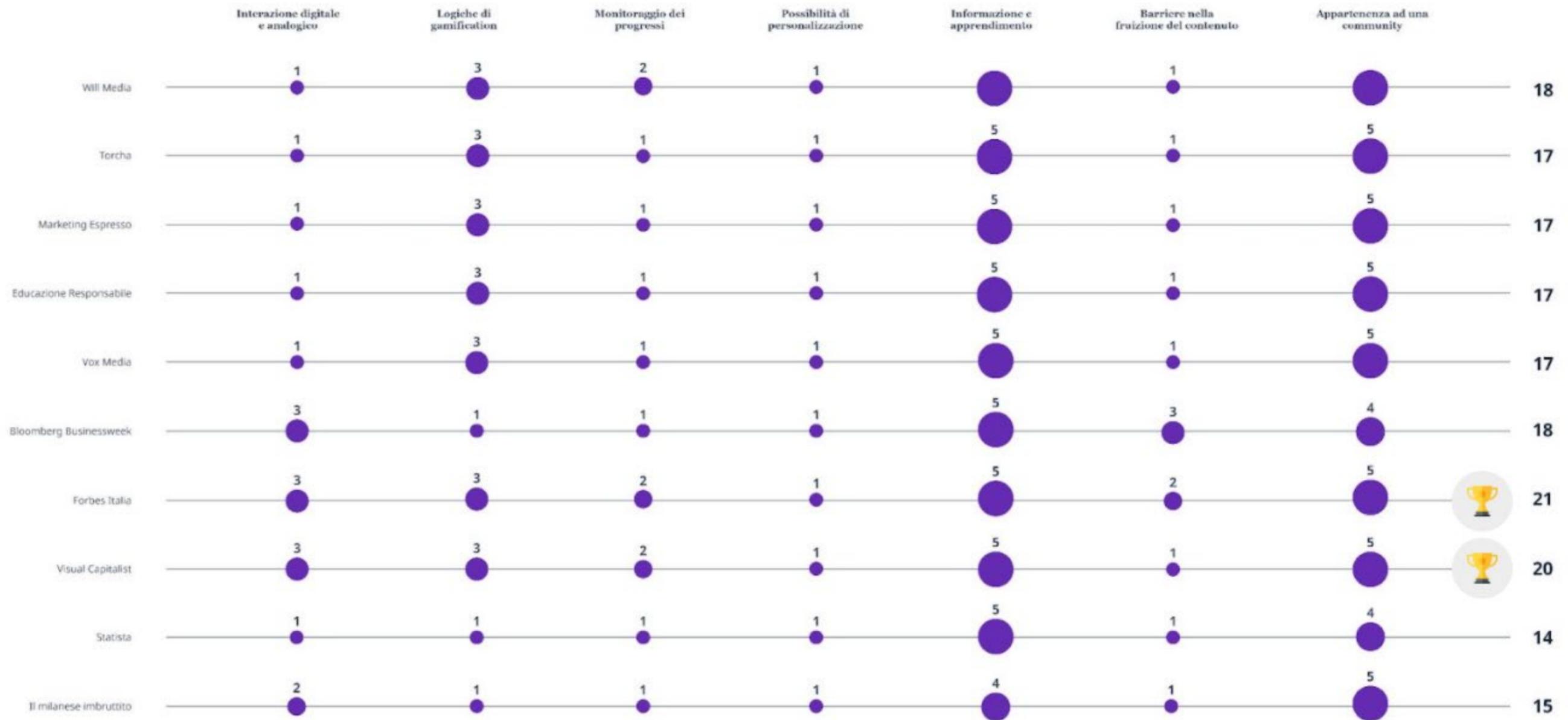
TOOLKIT



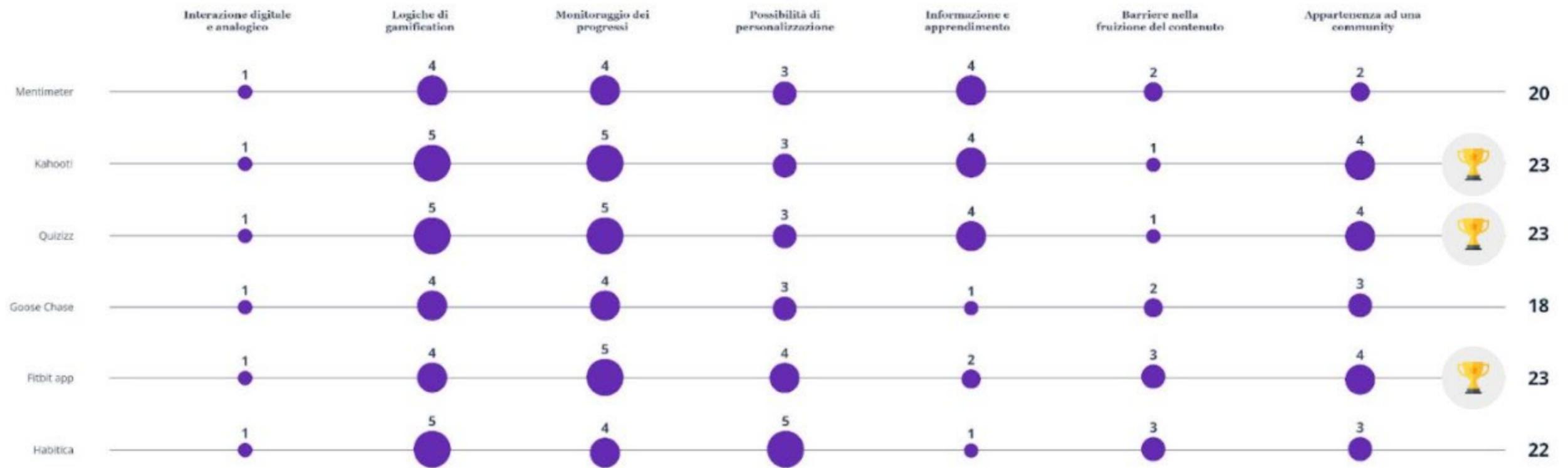
LIBRERIA



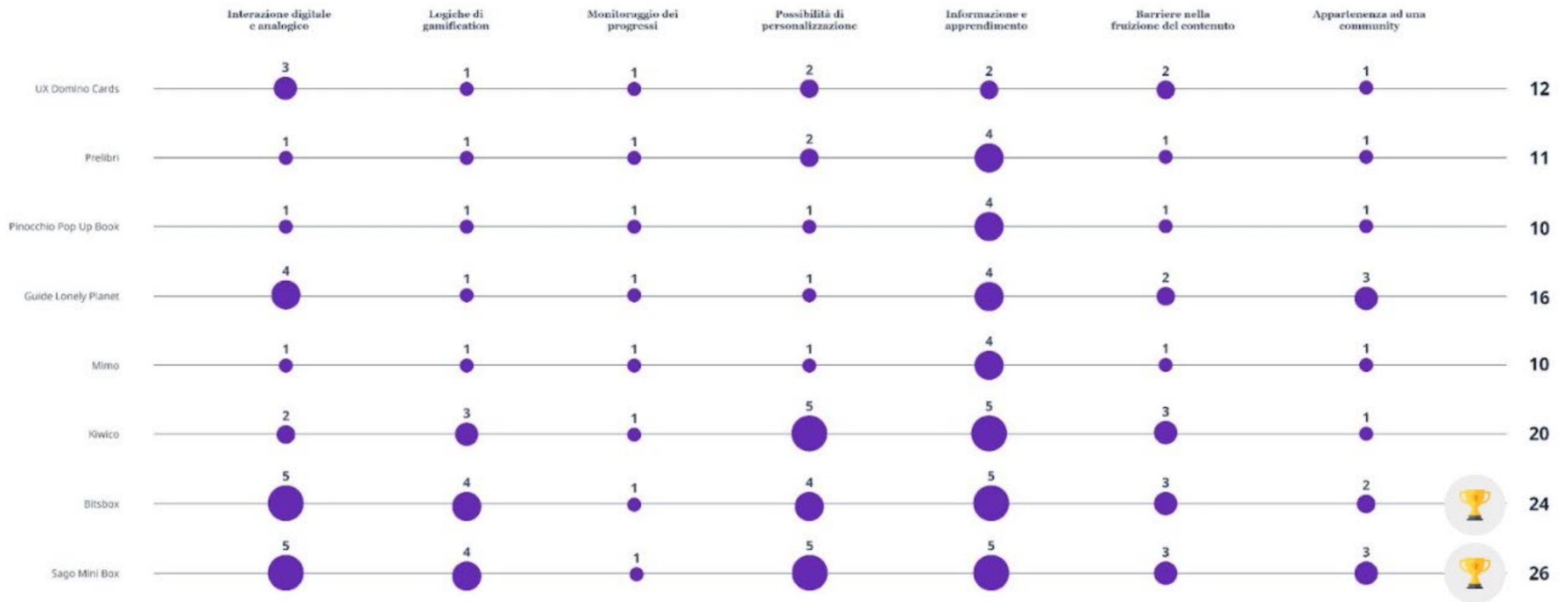
LIBRERIA



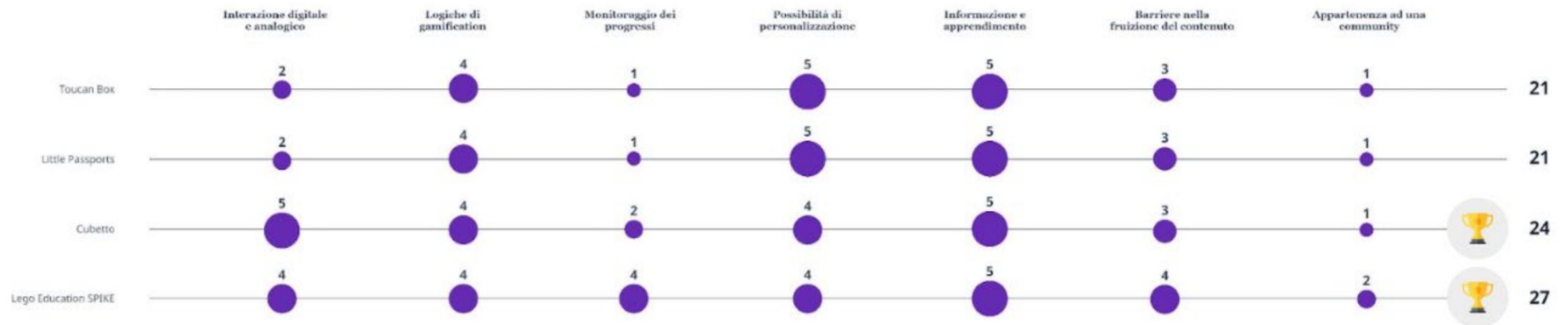
QUIZ E GAMIFICATION



MATERIALE ANALOGICO



MATERIALE ANALOGICO



JEAN PIAGET

L'obiettivo principale della scuola è quello di creare uomini che sono capaci di fare cose nuove
e non semplicemente ripetere quello che altre generazioni hanno fatto

→ In sintesi

- L'educazione deve rimanere al passo con le trasformazioni sociali, culturali, economiche e tecnologiche che continuano a modellare la società in cui viviamo oggi: l'istruzione diventa dunque uno strumento inderogabile di occupabilità
- Bisogna incentivare l'incontro e la collaborazione tra genitori ed insegnanti: per educare in modo adeguato i bambini, è necessaria la collaborazione di un'intera comunità educante, secondo il patto di corresponsabilità che scuola e famiglia sono chiamati a sottoscrivere
- Occorre individuare strategie per migliorare l'organizzazione delle attività educative, garantendo una personalizzazione dei percorsi educativi e una differenziazione tra la didattica a scuola e l'educazione a casa, in modo da valorizzare le necessità di ogni singolo studente
- Per favorire una corretta informazione tra gli educatori responsabili per la formazione dei più piccoli, occorre diffondere notizie verificate e/o elaborate in collaborazione con esperti del settore
- L'inserimento della tecnologia nella didattica deve essere frutto di scelte ragionate sulla base degli obiettivi educativi da raggiungere: si potrebbero dunque proporre percorsi misti, che tengano conto sia della componente analogica dell'insegnamento (esperienza, manipolazione etc.) che della dimensione digitale (giochi, app etc.)





Capitolo 8

Smart Learn: elementi
del servizio

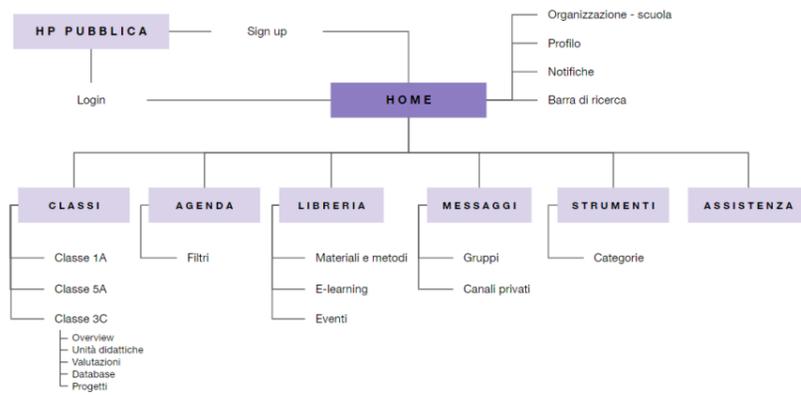
8.1 Content inventory

Nei capitoli precedenti sono stati identificati gli elementi principali del portale: contenuti, requisiti, interazioni, relazioni e connessioni tra gli attori. Per questo motivo è stata realizzata una content inventory, ovvero una raccolta dei contenuti identificati precedentemente, clusterizzati in base alla macro-categoria di appartenenza.

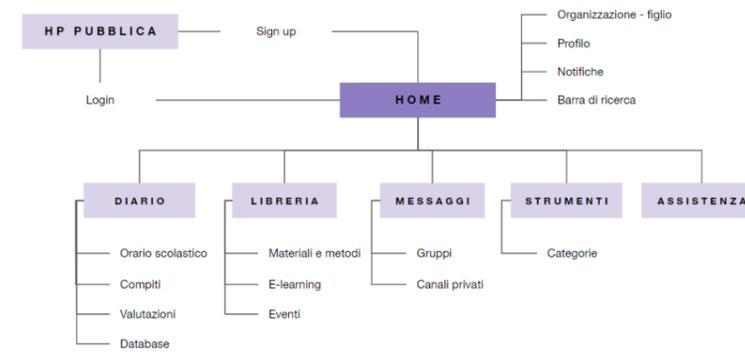
- 1 Quiz e attività dinamiche**
Sondaggi, giochi, quiz e test Interattivi
-> connessione tra l'analogico e il digitale
- 2 Gestione dei dati sensibili**
Organizzazione dei contenuti e blocchi per evitare l'accesso al materiale ai non addetti
- 3 Contenuti divisi per etichette e filtri**
Organizzazione dei contenuti per rendere più facile l'accesso al materiale agli utenti
- 4 Materiale extra**
Contenuti extra (scaricabili, collegamenti esterni) per l'approfondimento
- 5 Profilo personalizzabile**
Possibilità di customizzare i propri dati (es. foto, username) per rendere il tool più user-centred
- 6 Tutorial e istruzioni**
Inserire brevi tutorial in diversi formati per facilitare la comprensione dei contenuti all'utente
- 7 Collegamento con il sito della scuola**
Possibilità di collegarsi rapidamente al sito della scuola per le informazioni istituzionali
- 8 Area progetti**
Gestione facilitata dei progetti scolastici (es. gite, visite ai musei, progetti interdisciplinari etc.)
- 9 Strumenti per la ricerca**
Strumenti per facilitare la ricerca di contenuti, es. ricerca per keywords
- 10 Contenuti proposti da esperti**
Materiale verificato e realizzato in collaborazione con esperti del settore
- 11 Chatbot**
Strumento per l'assistenza e il supporto agli utenti del tool
- 12 Materiali e-learning**
Videolezioni, webinar e corsi di formazione per gli utenti del tool
- 13 Libreria di contenuti condivisa**
Possibilità per gli utenti di accedere ad una libreria di materiali open in autonomia
- 14 Offerte diverse (ind vs. cond)**
Possibilità di avere accesso ad attività individuali (da fare a casa) o condivise (da fare a scuola)
- 15 Intelligenza artificiale**
Per proporre contenuti adatti alle esigenze e interessi (es. Netflix) e per le valutazioni
- 16 Report di valutazione scaricabili**
Format compatibile con il registro elettronico, report scaricabile in versione pdf
- 17 Integrazione con altri tools**
Compatibilità con altre app (es. servizi per le videochiamate, per messaggistica etc.)
- 18 Contenuti in diverse lingue**
Traduzione ufficiale dei contenuti per renderli accessibili a bambini e genitori stranieri
- 19 Strumenti di valutazione**
Visualizzazione dello stato di avanzamento dei bambini e delle classi
- 20 Storico attività**
Tenere traccia delle attività passate e controllare l'attività dei bambini (sicurezza)
- 21 Spazio condiviso**
Spazio per la community moderato per lo scambio di comunicazioni e materiali
- 22 Interazioni con i contenuti**
Possibilità di commentare i contenuti, lasciare reazioni o mostrare lo stato (es. visualizzato)
- 23 Obiettivi definiti e condivisi**
Spazio in cui inserire gli obiettivi di apprendimento e condividerli tra gli utenti del tool (es. checklist)
- 24 Dashboard**
Spazio per gestire e monitorare l'andamento della classe, degli studenti e le relazioni tra attori

8.2 User experience

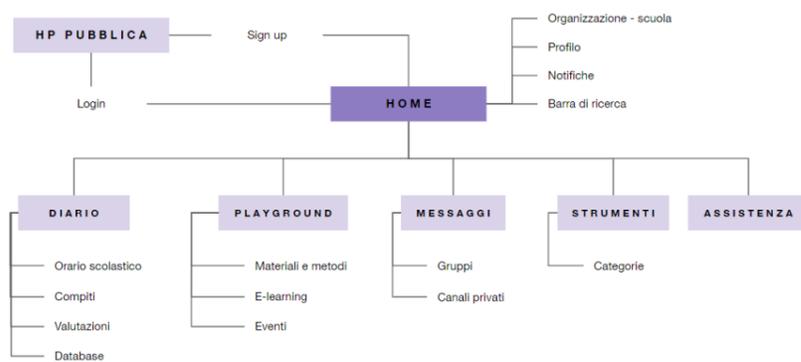
Esperti



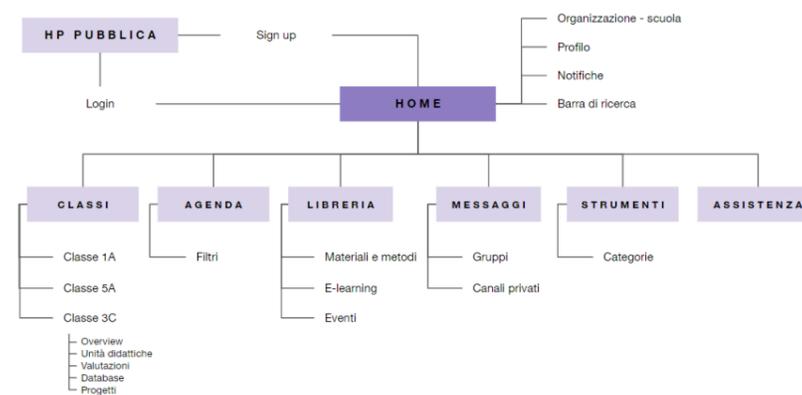
Genitori

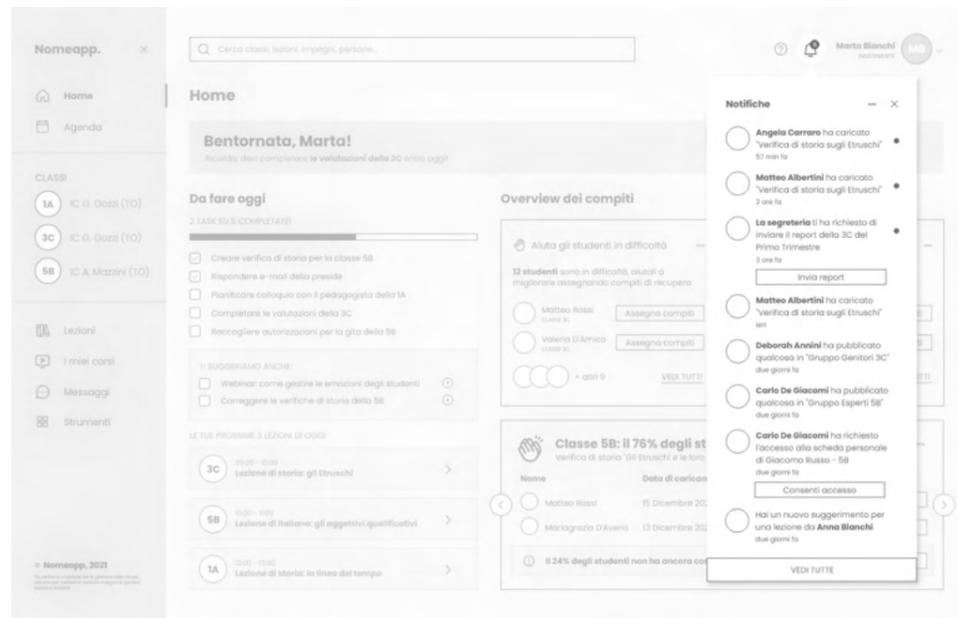
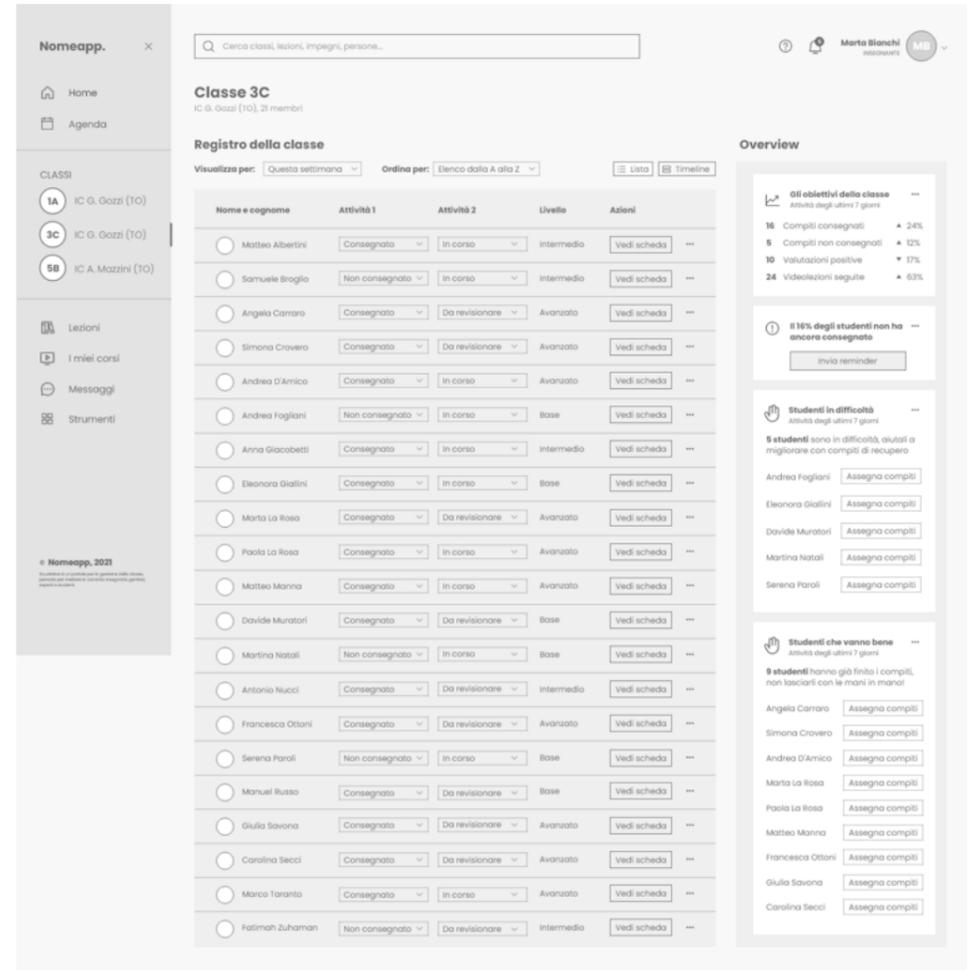
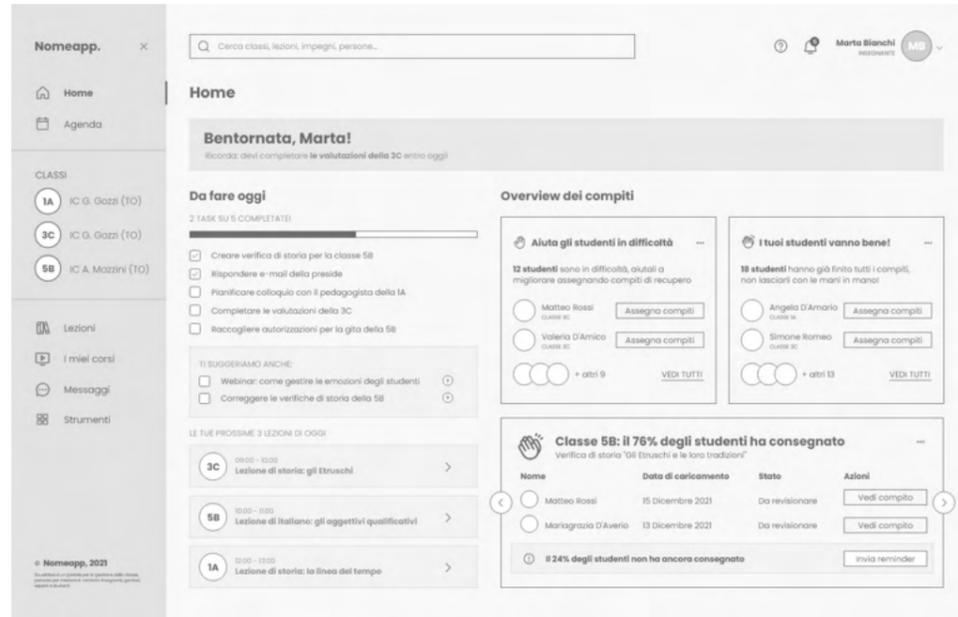


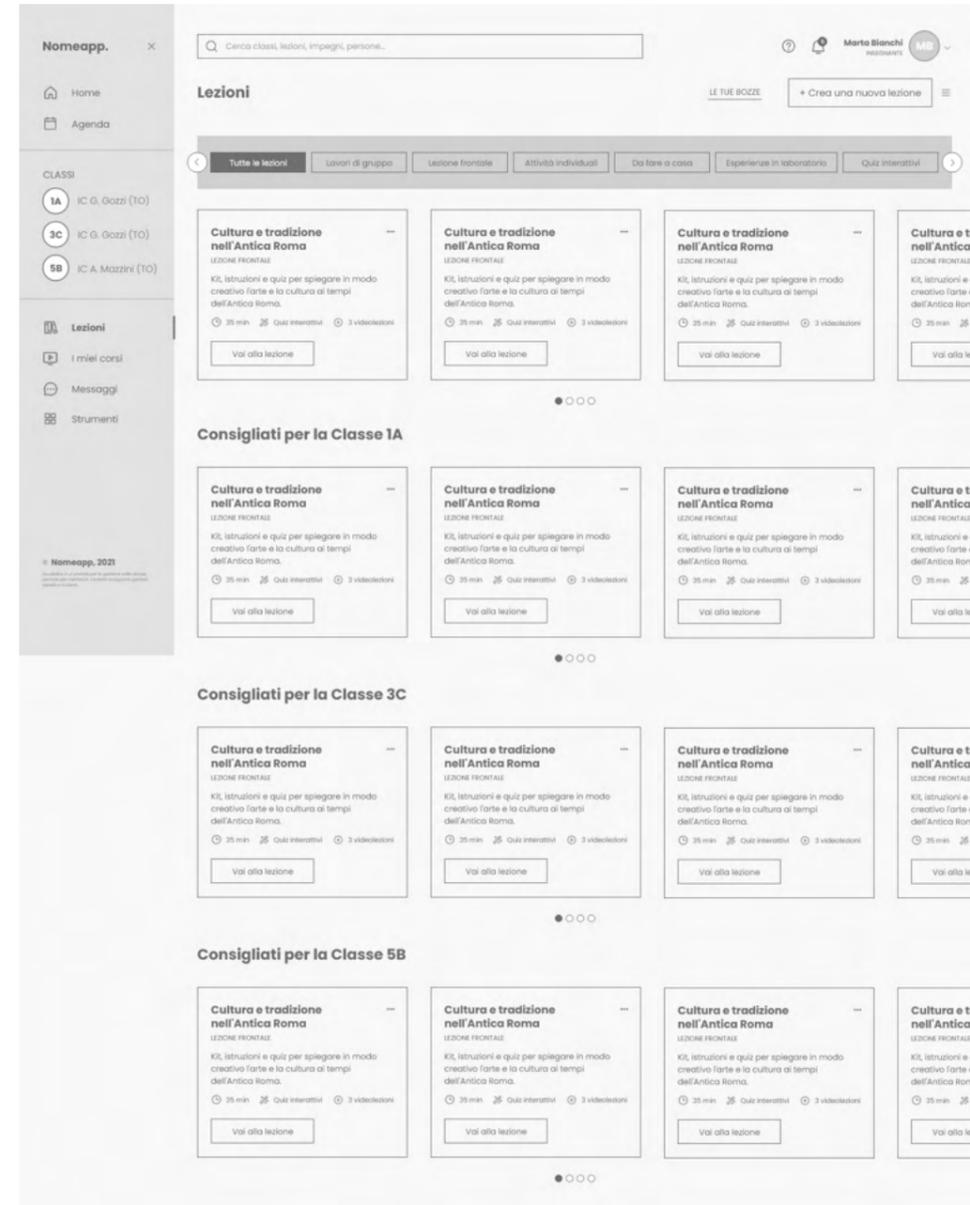
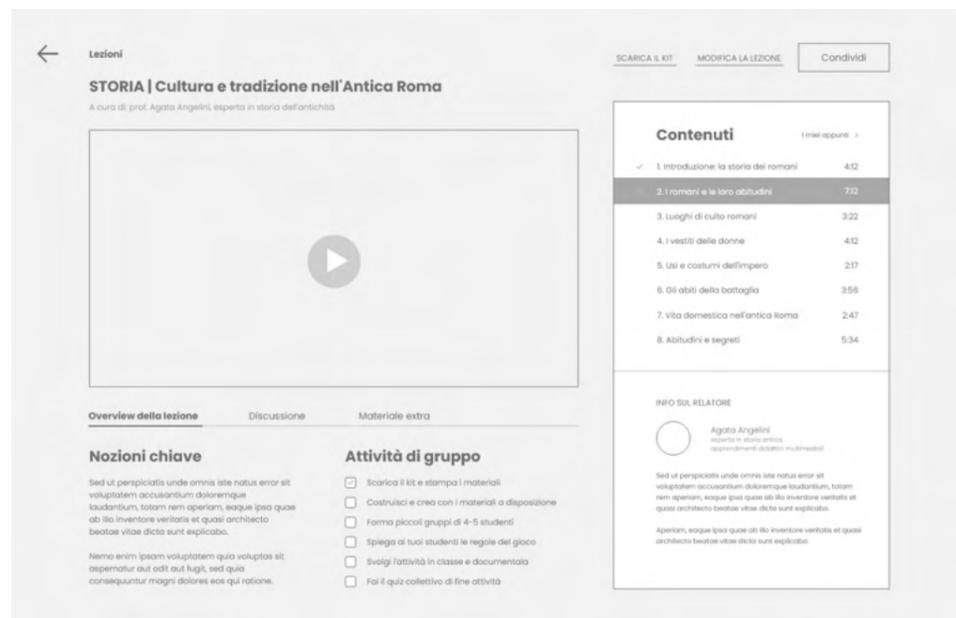
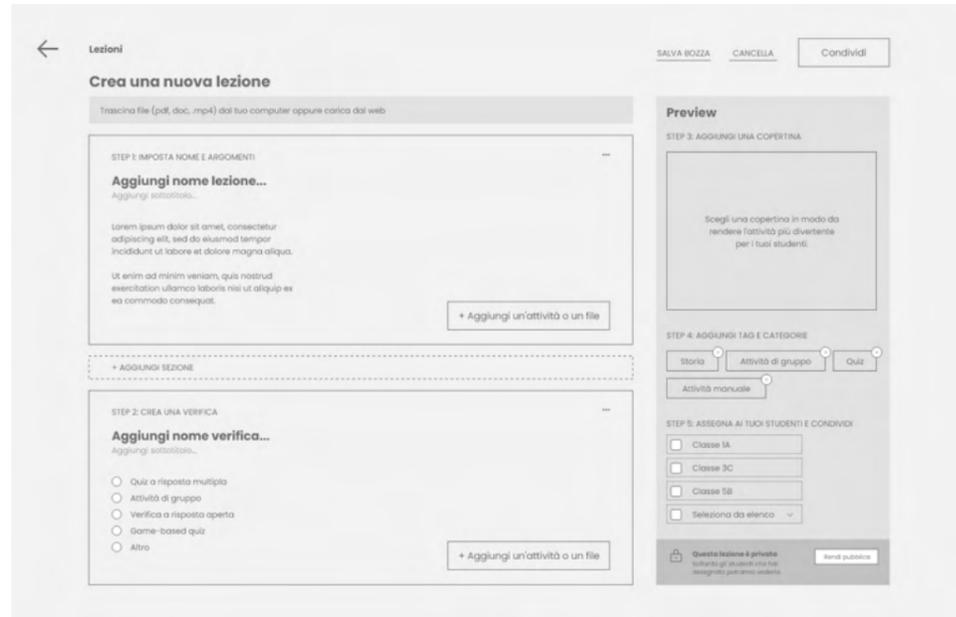
Bambini



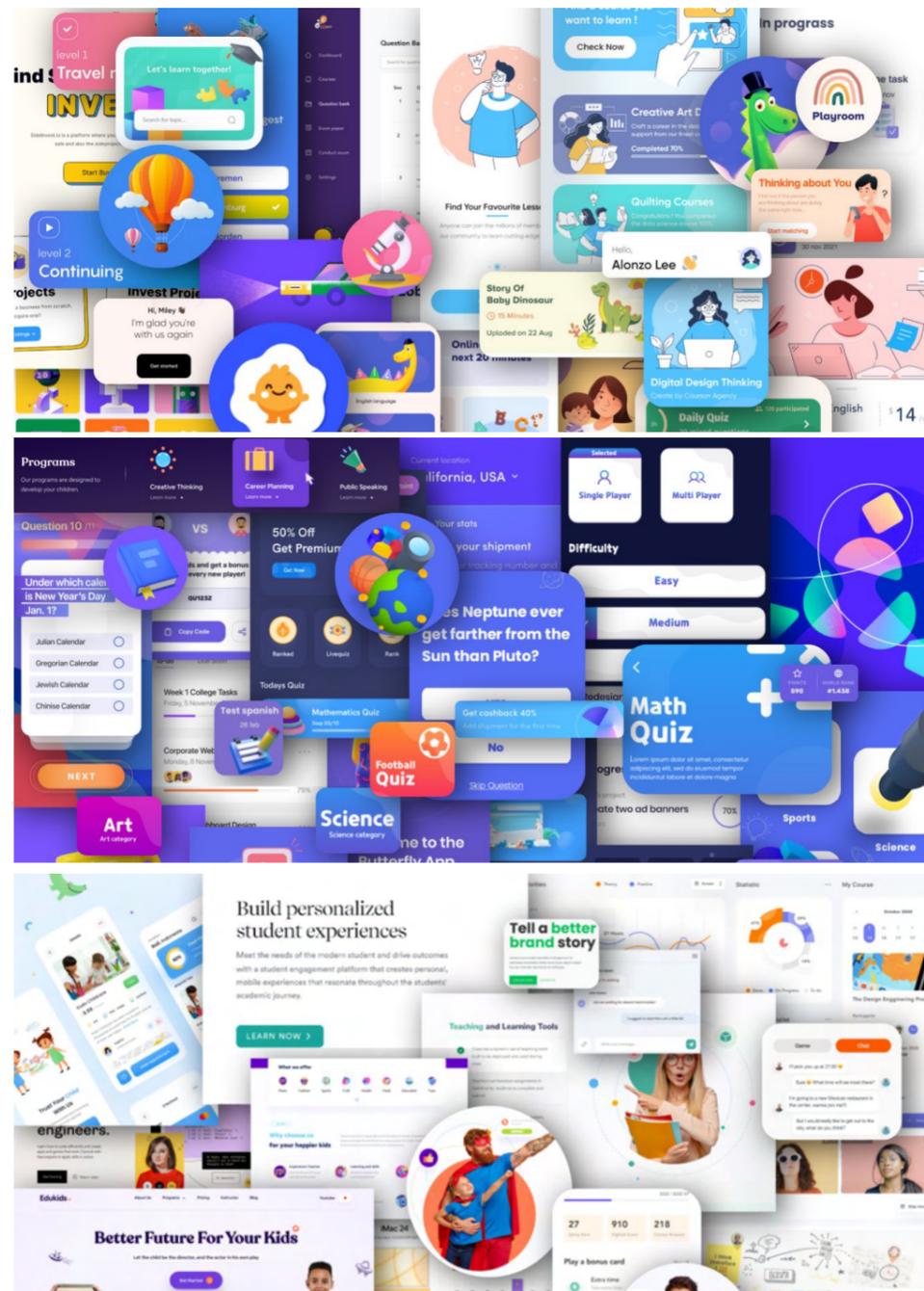
Insegnanti



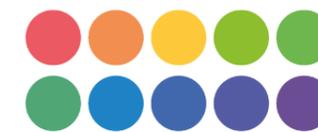




8.3 User interface



KG RED HANDS
 A B C D E F G H I J K L M
 N O P Q R S T U V W X Y Z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! " # \$ %
 & / - + * < = ; @ ? >



Poppins regular
 A B C D E F G H I J K L M
 N O P Q R S T U V W X Y Z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! " # \$ %
 & / - + * < = ; @ ? >

ATTIVITÀ #003

Role play: il Sistema Solare

ISTRUZIONI

Spiega ai tuoi studenti i segreti e le meraviglie del Sistema Solare in modo divertente: assegna ad ogni studente una "carta personaggio" diversa e spiega le regole del gioco. Prepara tutto l'occorrente per svolgere l'attività in classe dopo che i tuoi studenti si saranno esercitati in autonomia a casa.

OBIETTIVI

- Migliorare l'esposizione orale
- Sviluppare il senso di collaborazione
- Migliorare la comunicazione con gli altri
- Agire sull'empatia
- Stimolare le abilità creative

TEMPI DI GIOCO

25-30 minuti

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Medio-basso

MATERIALI NECESSARI

Colori, penne, matite

STEP DELL'ATTIVITÀ

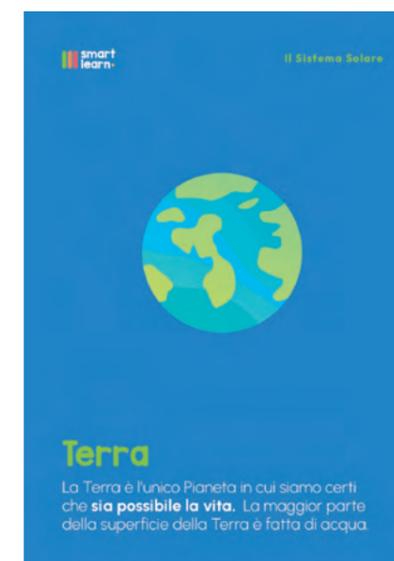
PREPARAZIONE

- Scarica e stampa il kit attività
- Fai ritagliare le "carte personaggio" in classe ai tuoi studenti
- Distribuisci ad ogni studente una carta diversa
- Spiega le regole del gioco e invitali ad esercitarsi a casa e completare il quiz di fine attività

DA FARE IN CLASSE

- Usa lo "script del role play" per pianificare l'attività da fare in classe
- Chiedi ai tuoi studenti di recitare la parte del pianeta che hanno preparato a casa
- Finita l'attività, ritagliate tutti insieme i personaggi e incollateli sul quaderno o su un cartellone
- Proponi il "quiz collettivo di fine attività" ai tuoi studenti per consolidare gli apprendimenti

NOTE PERSONALI:



×

🏠 **Home**

📅 **Agenda**

CLASSI

1A IC G. Gozzi (TO)

3C IC G. Gozzi (TO)

5B IC A. Mazzini (TO)

📖 **Lezioni**

🎥 **I miei corsi**

💬 **Messaggi**

🧰 **Strumenti**

© Smart Learn, 2021

Smart Learn è un portale per la gestione delle classi, pensato per mettere in contatto insegnanti, genitori, esperti e studenti.

🔍

?
5

Marta Bianchi

INSEGNANTE

Home

Bentornata, Marta!

Ricorda: devi completare le **valutazioni della 3C** entro oggi!

Da fare oggi

2 TASK SU 5 COMPLETATE!

- Creare verifica storia degli Etruschi per la classe 5B
- Rispondere e-mail della preside
- Pianificare colloquio con il pedagogo della 1A
- Completare le valutazioni della 3C
- Raccogliere autorizzazioni per la gita della 5B

TI SUGGERIAMO ANCHE:

- Webinar: come gestire le emozioni +
- Correggere verifiche 5B +

Overview dei compiti

👋 Aiuta gli studenti in difficoltà ...

12 studenti sono in difficoltà, aiutali a migliorare assegnando compiti di recupero

Matteo Rossi

CLASSE 3C

Assegna compiti

Valeria D'Amico

CLASSE 3C

Assegna compiti

+ altri 9

VEDI TUTTI

👋 I tuoi studenti vanno bene! ...

18 studenti hanno già finito tutti i compiti, non lasciarli con le mani in mano!

Angela D'Amario

CLASSE 1A

Assegna compiti

Simone Romeo

CLASSE 3C

Assegna compiti

+ altri 13

VEDI TUTTI

👋 Classe 5B: il 76% degli studenti ha consegnato ...

Verifica di storia "Gli Etruschi e le loro tradizioni"

Nome	Data di caricamento	Stato	Azioni
Matteo Rossi	15 Dicembre 2021	Da revisionare	Vedi compito
Mariagrazia D'Averio	13 Dicembre 2021	Da revisionare	Vedi compito

⚠️

Il 24% degli studenti non ha ancora consegnato

Invia reminder

LE TUE PROSSIME 3 LEZIONI DI OGGI

3C

09:00 - 10:00

Lezione storia: degli Etruschi

>

5B

10:00 - 11:00

Lezione italiano: aggettivi qualificativi

>

1A

12:00 - 13:00

Lezione storia: linea del tempo

>

378

379

smart learn **Angela Cravero** STUDENTE

Ciao Angela,
nuove avventure ti aspettano!

3450 Punti esperienza 45 Badge collezionati

Continua i tuoi compiti

Matematica
Ti mancano solo 3 domande per collezionare **5 badge!**
Per Giovedì, 16 Dicembre

Ricordati anche di fare

Storia
1 videolezione e 15 domande
Per Mercoledì, 15 Dicembre

Home Diario Attività Playroom Messaggi

19

SCIENZE

Quali tra questi è il Pianeta più piccolo del Sistema Solare?

Saturno Nettuno

Terra Mercurio

Ben fatto!

Continua

Referenze

BIBLIOGRAFIA

Araya, R., Lewis, G., Rojas, G., & Fritsch, R. (2003). Education and income: which is more important for mental health?. *Journal of Epidemiology & Community Health*, 57(7), 501-505.

Balbinot, V., Toffol, G., & Tamburlini, G. (2016). Tecnologie digitali e bambini: un'indagine sul loro utilizzo nei primi anni di vita. *Medico e bambino*, 10, 631-636.

Baumrind (1967). Childcare practices anteceding three patterns of preschool behavior. *Genetic Psychology Monographs*, 75, pp. 43-88. Citato in: Caprara, G.V., Bonino, S. (2006). *State of Mind*, 2018

Belsky, J. (2009). *Psicologia dello sviluppo*. Zanichelli.

Blattner, F. (1989). *Storia della pedagogia*. Armando Editore.

Bloom, B. S. (1984). The 2 sigma problem: The search for methods of group instruction as effective as one-to-one tutoring. *Educational researcher*, 13(6), 4-16.

Bozzola, E., Spina, G., Ruggiero, M., Memo, L., Agostiniani, R., Bozzola, M., ... & Villani, A. (2018). Media devices in pre-school children: the recommendations of the Italian pediatric society. *Italian journal of pediatrics*, 44(1), 1-5.

Brazelton, T. B., & Greenspan, (2001). *I bisogni irrinunciabili dei bambini. Ciò che un bambino deve avere per crescere e imparare*

Brown, T. (2019). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York, NY: HarperBusiness.

Buonaguro, N. A. (2020). Società della conoscenza e Pedagogia 3.0. *FORMAZIONE & INSEGNAMENTO. Rivista internazionale di Scienze dell'educazione e della formazione*, 18(1), 691-699.

Cambi, F. (2014). *Manuale di storia della pedagogia*. Gius. Laterza & Figli Spa.

Collins, A., & Halverson, R. (2014). La seconda rivoluzione educativa: come la tecnologia sta trasformando l'educazione. *Italian Journal of Educational Technology*, 22(1), 4-10.

Cooper, A. (1999). The inmates are running the asylum. In *Software-Ergonomie'99* (pp. 17-17). Vieweg+ Teubner Verlag, Wiesbaden.

D'Amico, N. (2010). *Storia e storie della scuola italiana. Dalle origini ai giorni nostri*. Bologna: Zanichelli.

Dal Passo, F. (2003). *Storia della scuola italiana. Semestrale di studi e ricerche di geografia*, (1).

Dal Passo, F., & Laurenti, A. (2017). *La scuola italiana*. Aprilia: Novalogos.

Daugherty, P. R., & Wilson, H. J. (2018). *Human+ machine: Reimagining work in the age of AI*. Harvard Business Press.

Di Norcia, A. (2006). *Valutare la competenza sociale nei bambini*. Carocci Faber. Citato in: *State of Mind*, 2018

Diefenthaler, A., Moorhead, L., Speicher, S., Bear, C., & Cerminaro, D. (2017). *Thinking & Acting Like a Designer: How design thinking supports innovation in K-12 education*. *Wise & Ideo*. Retrieved, 6(3), 2018.

Ehsan, N., Vida, S., & Mehdi, N. (2019). The impact of cooperative learning on developing speaking ability and motivation toward learning English. *Journal of Language and Education*, 5(3 (19)).

Floridi, L. (2012). *La rivoluzione dell'informazione*. Codice.

Gobo, G., & Marciniak, L. T. (2011). *Ethnography. Qualitative research*, 3(1), 15-36.

Goodman, E., & Kuniavsky, M. (2012). *Observing the user experience: A practitioner's guide to user research*. Elsevier.

Guilford, J. P. (1956). The structure of intellect. *Psychological bulletin*, 53(4), 267.

Harris, J.R. (1995). Where is the Child's Environment? A Group Socialization Theory of Development. *Psychological Review*, 102, pp. 458-489. Citato in: *State of Mind*, 2018

Kolb, D. A., Boyatzis, R. E., & Mainemelis, C. (2014). *Experiential learning theory: Previous research and new directions*. In *Perspectives on thinking, learning, and cognitive styles* (pp. 227-248). Routledge.

Laseau, P. (2000). *Graphic thinking for architects and designers*. John Wiley & Sons.

Levin, I., & Mamlok, D. (2021). Culture and Society in the Digital Age. *Information*, 12(2), 68.

Liu, Z. Y., Shaikh, Z., & Gazizova, F. (2020). Using the concept of game-based learning in education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(14), 53-64.

MANSOURI, A. (2014). *CHILDREN'S NEEDS AND PARENTS'OBVIOUS ROLE*.

Mascheroni, G., Winther, D. K., Saeed, M., Zaffaroni, L. G., Cino, D., Dreesen, T., & Valenza, M. (2021). *La didattica a distanza durante l'emergenza COVID-19: l'esperienza italiana* (No. inorer1191).

Meroni, A., & Sangiorgi, D. (2016). *Design for services*. Routledge.

Mynbayeva, A., Sadvakassova, Z., & Akshalova, B. (2018). *Pedagogy of the twenty-first century: Innovative teaching methods*. *New Pedagogical Challenges in the 21st Century. Contributions of Research in Education*.

OECD. (2020). *TALIS 2018 Results (Volume II) Teachers and School Leaders as Valued Professionals*. OECD Publishing.

Paparella, N. (2009). *Il piano dell'offerta formativa. Il piano dell'offerta formativa*, 1000-1010.

Pink, D. H. (2006). *A whole new mind: Why right-brainers will rule the future*. Penguin.

Rodari, G. (1992). *Scuola di fantasia*.

Santamaita, S. (2014). *Storia dell'educazione: e delle pedagogie*. Bruno Mondadori.

Scaglia, E. (2016). *Marco Agosti: tra educazione integrale e attivismo pedagogico* (Vol. 54). *La Scuola*.

Schaffer, H. R. (2005). *Psicologia dello sviluppo. Un'introduzione*, Raffaello Cortina Editore, Milano. Citato in: *State of Mind*, 2018

Shostack, G. L. (1982). *How to design a service*. *European Journal of Marketing*.

Stickdorn, M., Hormess, M. E., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). *This is service design doing: applying service design thinking in the real world*. " O'Reilly Media, Inc."

Ulrich, K. (2003). KJ diagrams. Opim. Wharton. Upenn. Edu.

Vertecchi, B., Lucisano, P., Nardi, E., & Volpicelli, I. (2001). La scuola italiana da Casati a Berlinguer. F. Angeli.

von Thienen, J., Meinel, C., & Nicolai, C. (2014). How design thinking tools help to solve wicked problems. In Design thinking research (pp. 97-102). Springer, Cham.

Winthrop, R., & McGivney, E. (2016). Skills for a Changing World: Advancing Quality Learning for Vibrant Societies. Brookings Institution.

Yeyati, E. L., & Filippini, F. (2021). Social and Economic Impact of COVID-19 (No. wp_gob_2021_09). Universidad Torcuato Di Tella.

Yin, R. K. (2011). Applications of case study research. sage.

Zwass, V. (2010). Co-creation: Toward a taxonomy and an integrated research perspective. International journal of electronic commerce, 15(1), 11-48.

SITI DI RIFERIMENTO

<https://www.orizzontescuola.it/la-scuola-e-donna-su-oltre-700-mila-docenti-quasi-183-e-la-quota-femminile-poche-le-presidi/>

<https://cordis.europa.eu/article/id/183232-the-impact-of-globalisation-and-technological-progress/it> cordis europa

<https://medium.com/change-maker/our-world-is-changing-fast-five-insights-were-taking-into-2021-75515f668488>

<https://www.orizzontescuola.it/stop-alla-lezione-frontale-largo-alla-didattica-per-competenze-e-al-digitale-la-rivoluzione-di-bianchi/>

R.L.M. (2020). Paideia, l'educazione nell'antica Grecia. National Geographic. https://www.storicang.it/a/paideia-leducazione-nellantica-grecia_14824

<https://www.orizzontescuola.it/stop-alla-lezione-frontale-largo-alla-didattica-per-competenze-e-al-digitale-la-rivoluzione-di-bianchi/>

L'Obiettivo 4 dell'Agenda ONU 2030: il diritto all'istruzione. (2020). Invalsi Open. <https://www.invalsiopen.it/agenda-onu-2030-diritto-istruzione/>

https://asnor.it/it-schede-43-flipped_classroom_e_insegnamento_al_passo_con_i_tempi

<https://ruleritalia.it/>

<https://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1133>

<https://www.orizzontescuola.it/la-didattica-che-non-conoscevi-cose-il-project-based-learning/>

<https://www.edutopia.org/blog/what-heck-inquiry-based-learning-heather-wolpert-gawron>

<https://www.openpolis.it/il-processo-di-digitalizzazione-e-la-pubblica-amministrazione/>

<http://www.innovedu.org/en/steve-jobs-school>

<https://www.blueschool.org/>

<https://www.maranausd.org/dmk8>

<https://www.sfbrightworks.org/>

https://www.h-farm.com/it/education/h-farm-school/treviso?gclid=CjwKCAiAvriMBhAuEiwA8Cs5lWk_npqDqlwkQ9_oX_JZjGEDofp36rNUXD-h0-VpX-aVjV5JS_UKIhoCWrcQAvD_BwE

https://www.ilsole24ore.com/art/studiare-e-vivere-piu-grande-campus-dell-innovazione-d-europa-oggi-si-puo-restando-italia-due-passi-laguna-veneziana-c-e-h-farm-international-school-ADhhTz4?refresh_ce=1

<https://www.mckinsey.com/featured-insights/future-of-work/skill-shift-automation-and-the-future-of-the-workforce> (mckinsey, 2018)

<https://www.lastampa.it/economia/lavoro/2020/02/10/news/emergenza-formazione-lo-skill-mismatch-colpisce-1-3-miliardi-di-lavoratori-1.38451274>

https://asnor.it/it-schede-15-le_competenza_chiave_europee

<https://www.statoquotidiano.it/29/07/2020/il-nuovo-ruolo-della-scuola-da-une-ducazione-trasmissiva-a-una-generativa/791291/>

<https://www.designatlarge.it/service-design-roberta-tassi/>

IDEO. (2012). Design thinking for educators, 2nd edition. Retrieved from <http://www.designthinkingforeducators.com>

<https://www.interaction-design.org/literature/article/service-design-design-is-not-just-for-products>

<https://medium.com/francoangeli-professioni-digitali/service-designer-e3dd0c35bdb2-roberta-tassi-2020>

<https://designthinkinginschools.com/>

https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP_12_1233

<https://www.kearney.com/social-impact/article/?/a/rethinking-k-12-education-defining-a-new-model>

<https://www.orizzontescuola.it/stop-alla-lezione-frontale-largo-alla-didattica-per-competenze-e-al-digitale-la-rivoluzione-di-bianchi/> CAPITOLO SU SCUOLA ITALIANA

<https://www.bcg.com/it-it/publications/2020/fixing-global-skills-mismatch>

<https://osservatoriocpi.unicatt.it/cpi-archivio-studi-e-analisi-le-carenze-della-scuola-italiana-il-quadro-secondo-i-dati-ocse>

<https://it.surveymonkey.com/mp/sample-size-calculator/>

<https://www.istat.it/it/>

<https://www.ilsole24ore.com/art/bianchi-laboratori-e-istituti-aperti-territorio-la-scuola-futuro-AEbrbNk>

<https://www.universoscuola.it/buona-scuola-cosa-prevede-normativa.htm>

https://education.minecraft.net/wp-content/uploads/13679_EDU_Thought_Leadership_Summary_revisions_5.10.18.pdf

<https://www.miur.gov.it/web/guest/scuola-primaria>

<https://www.tecnicadellascuola.it/valutazione-scuola-primaria-si-devono-utilizzare-i-livelli-previsti-dalle-linee-guida>

https://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2020.pdf

<https://www.invalsiopen.it/agenda-onu-2030-diritto-istruzione/>

<https://it.mashable.com/scuola/5538/dad-salute-mentale-genitori-figli>

<https://www.orizzontescuola.it/stress-ansia-e-poca-concentrazione-ecco-gli-effetti-della-dad-sugli-studenti/>

<https://www.open.online/2021/02/02/covid-19-scuola-effetti-dad/>

<https://www.istat.it/it/archivio/240949>

<https://www.unicef.it/media/scuole-ancora-chiuse-per-quasi-77-milioni-di-studenti-a-18-mesi-dall-inizio-della-pandemia/>

<https://sip.it/2018/06/18/disturbi-neuropsichiatrici-bambini-adolescenti-crescita-la-richiesta-servizi-neuropsichiatria-infantile-aumenta-del-7-anno/>

<https://www.orizzontescuola.it/aumentano-ancora-gli-alunni-stranieri-sui-nostri-banchi-anief-didattica-sempre-piu-complexa-bisogna-intervenire/>

https://www.corriere.it/scuola/secondaria/21-febbraio_01/davvero-l-italia-ha-chiuso-scuole-piu-altri-il-covid-2c2f8432-64a1-11eb-aad7-ece6884524fa.shtml

<https://www.stateofmind.it/2018/05/sviluppo-sociale-famiglia-pari/>

<https://www.nngroup.com/articles/affinity-diagram>

https://www.agi.it/cronaca/ocse_rapporto_insegnamento_uomini_donne_disparit-1611141/news/2017-03-22/

<https://www.tuttoscuola.com/la-mappa-del-rapporto-genere-cattedra/>

<https://www.ilfattoquotidiano.it/2018/12/29/genitori-economicamente-ansiosi-e-ipercoinvolti-cosi-la-paura-della-retrocessione-sociale-intacca-leducazione/4865333/>

<https://www.pewresearch.org/social-trends/2015/11/04/raising-kids-and-running-a-household-how-working-parents-share-the-load/>

<https://www.invalsiopen.it/alleanza-educativa-scuola-famiglia/>

<https://www.fanpage.it/studios/il-futuro-del-lavoro-e-i-lavori-del-futuro/>