

**ATELIER
4TEENS**

**ANDREA
ZANGIROLAMI**



PROGETTARE IL CAMBIAMENTO

Lavorare insieme per un futuro migliore

Inclusione e Accessibilità

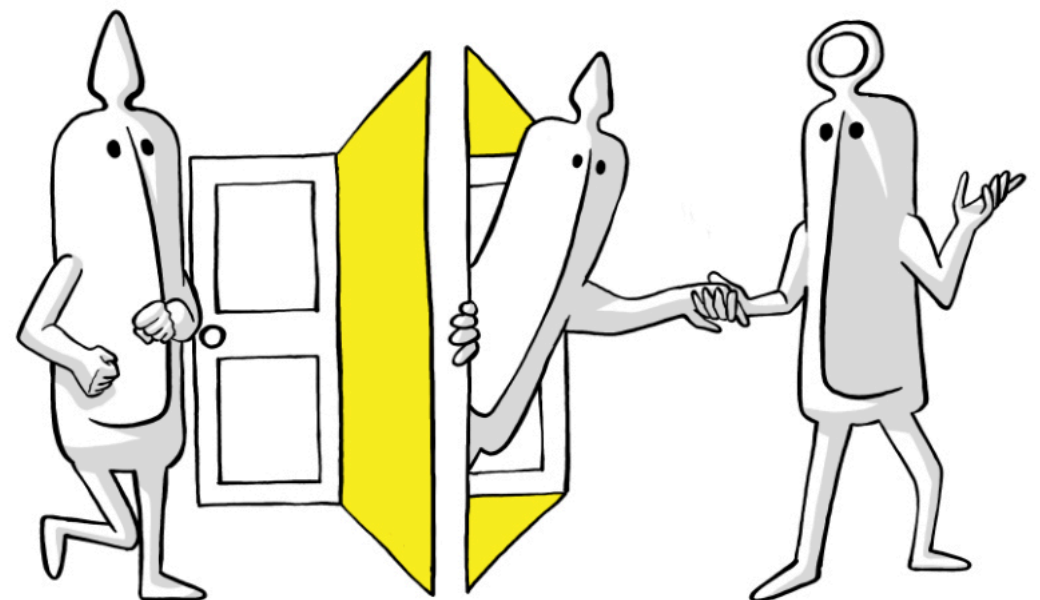
In poche parole

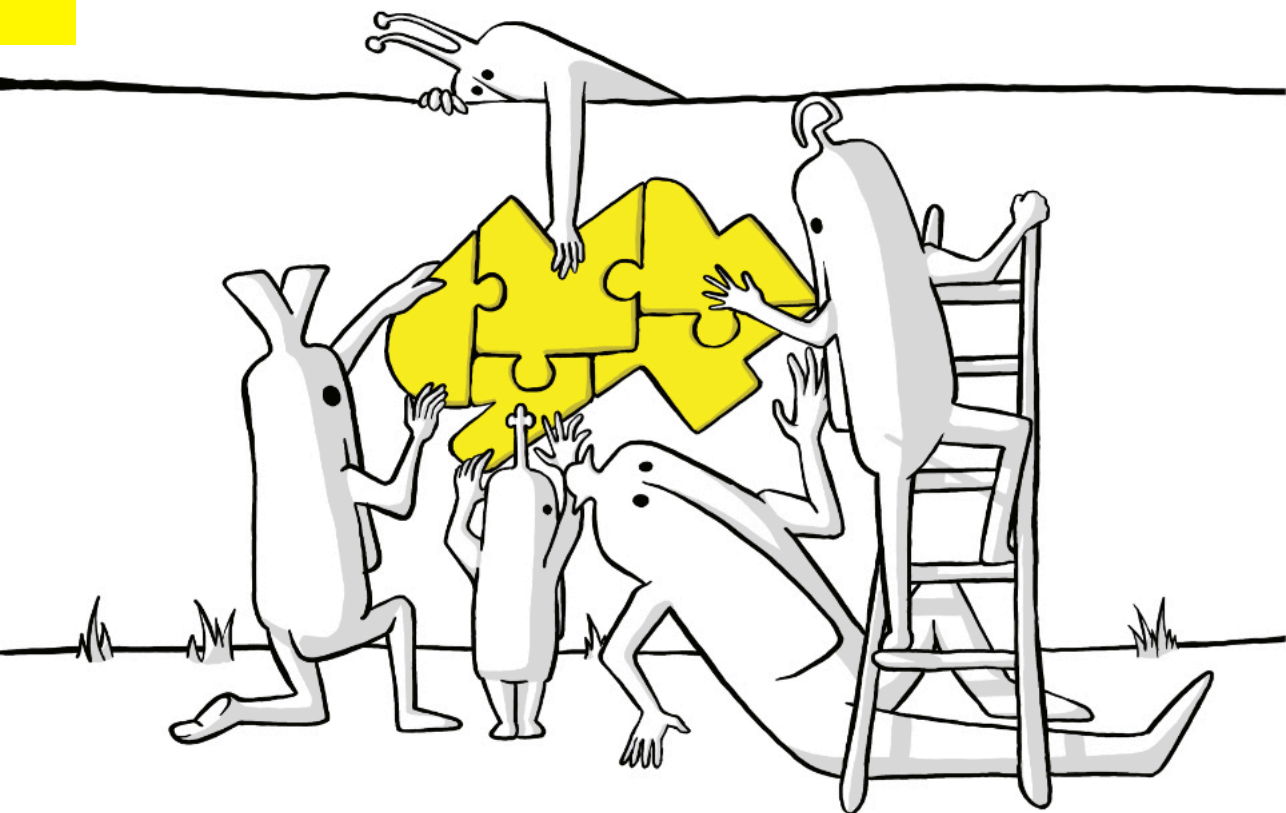
Immagina di **arrivare a una festa**.

La porta è aperta (bene!), ma dentro la musica è altissima, nessuno ti saluta e non sai dove sederti.

Ti senti a tuo agio? Forse no.

Ecco: l'accessibilità è la **porta aperta**, l'assenza di ostacoli che ti impediscono di entrare. L'inclusione è quello che succede dopo: qualcunə ti **accoglie**, ti spiega come funziona la serata, ti invita a ballare o a chiacchierare, e tu ti senti **parte del gruppo**.





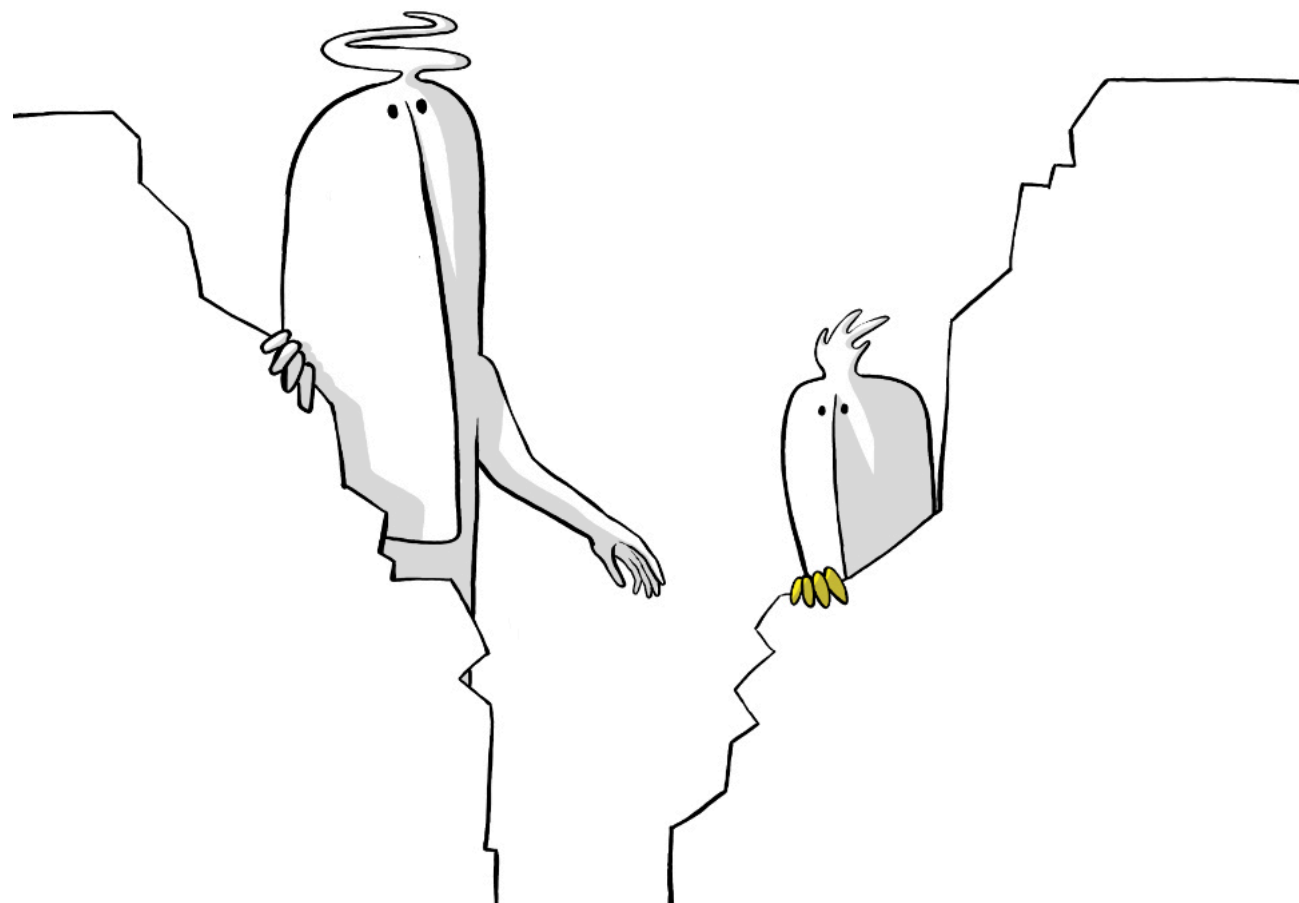
Cos'è l'accessibilità

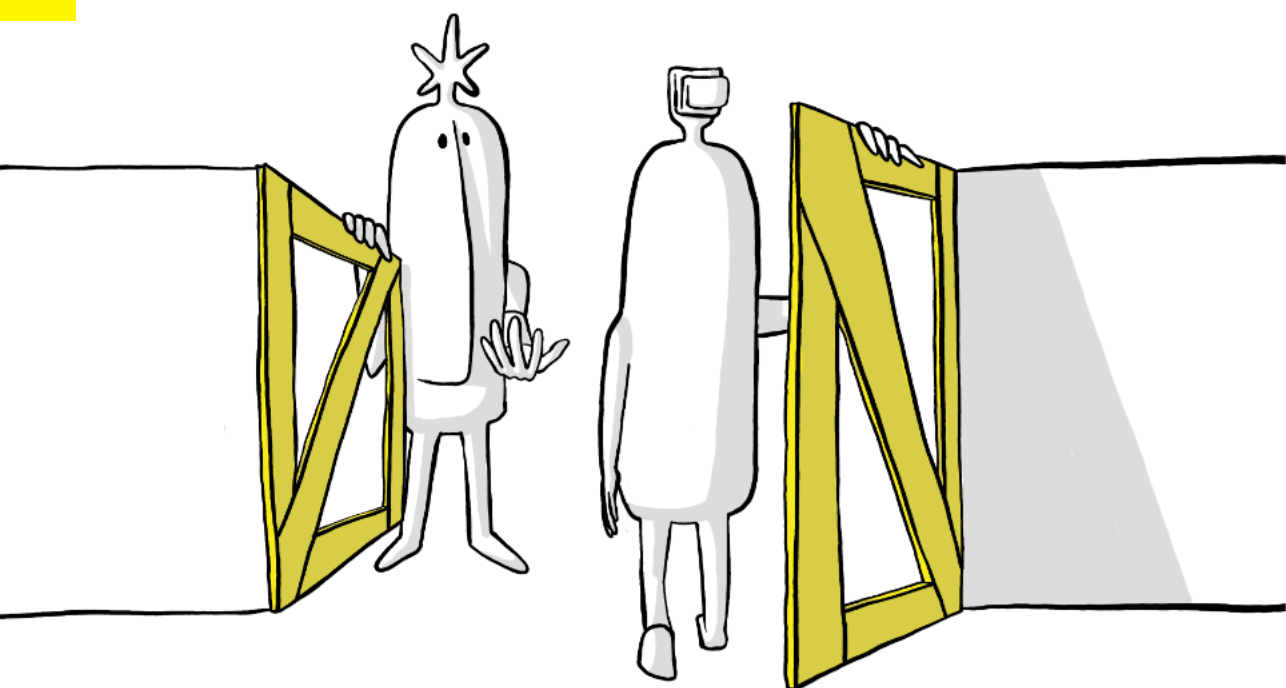
L'accessibilità è la condizione per cui qualcosa – un sito web, un'aula, un parco, un documento – può essere **usato e vissuto** da chiunque, **senza ostacoli**. Le barriere non sono solo quelle evidenti, come le scale senza scivolo per chi usa la sedia a rotelle. Ci sono **barriere sensoriali** (un video senza sottotitoli per chi non sente), **cognitive** (un linguaggio troppo complicato), **culturali, economiche, sociali, ambientali...**

E **non esiste un'accessibilità "una volta per tutte"**: ciò che è accessibile per una persona oggi, potrebbe non esserlo per un'altra o in un altro momento. Per questo, progettare con attenzione significa adattarsi ai diversi bisogni, integrare strumenti, togliere ostacoli e creare esperienze che abbiano senso per chi le vive.

Quando si lavora insieme per progettare qualcosa – che sia un evento, un progetto, un programma – è facile dire: "È aperto a tutt3!". Ma nella realtà, non basta dichiararlo: bisogna creare le condizioni perché **davvero tutte le persone possano partecipare**.

In questo capitolo parliamo di due concetti che sembrano simili ma non lo sono **inclusione** e **accessibilità**. Sono collegati, ma non coincidono. L'accessibilità riguarda il rendere spazi, strumenti, servizi e contenuti **liberi da barriere**. L'inclusione va oltre: significa che chi partecipa **si sente parte del processo**, ha voce, e le sue esperienze contano.





Inclusione e accessibilità insieme

L'accessibilità senza inclusione **rischia di fermarsi all'aspetto pratico**: posso entrare in un luogo, ma una volta dentro non mi sento ascoltato.

L'inclusione senza accessibilità **rischia di essere un'idea bella ma irrealizzabile**: vorrei partecipare, ma non posso arrivare fisicamente, o non riesco a capire il linguaggio usato.

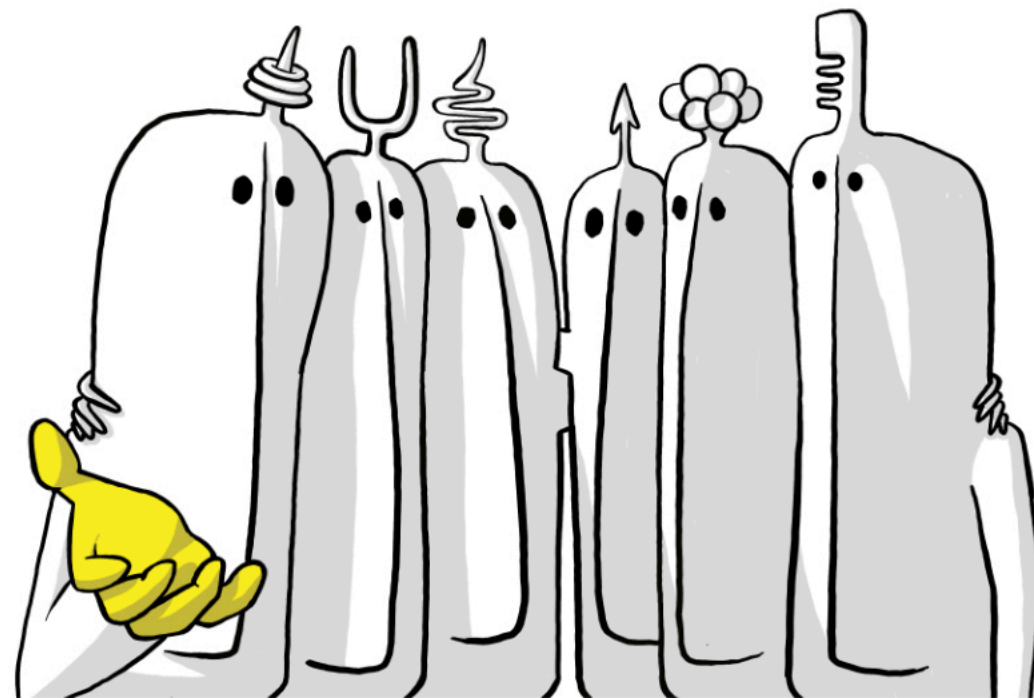
Nel co-design queste due dimensioni **devono andare insieme**. Significa costruire processi che si adattano alle persone, e non il contrario. Significa non dare per scontato che un progettista sappia già cosa è "meglio" per le altre, ma **lavorare insieme**, discutere, **trovare soluzioni** che nascono dall'esperienza di chi vive certe situazioni.

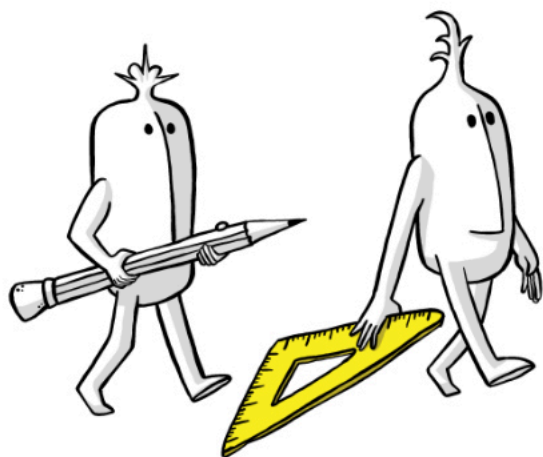
Cos'è l'inclusione

L'inclusione è il passo successivo. Significa **garantire a tutte le persone** – soprattutto a chi vive situazioni di marginalità o fragilità – la possibilità di **partecipare in modo pieno e significativo** alla vita sociale, culturale, economica e politica.

Non si tratta solo di rendere accessibili spazi e strumenti: l'inclusione riguarda anche il **togliere barriere invisibili**, come i pregiudizi, le regole non scritte, le abitudini che escludono chi è "fuori dallo standard". Significa dare **spazio alla diversità** come risorsa, riconoscere e rispettare le differenze tra persone: capacità fisiche e mentali, età, caratteristiche del corpo, stato di salute, origine culturale, situazione economica, identità di genere, orientamento sessuale...

Un contesto inclusivo non ti fa sentire "ospite" ma **membro a pieno titolo**. Ti permette di contribuire, prendere decisioni, e sapere che la tua voce ha un peso.

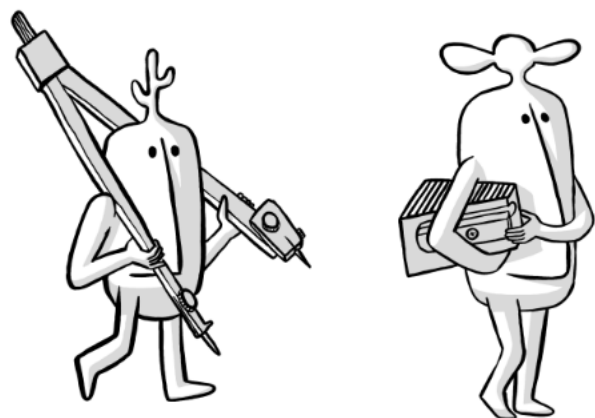




Come si fa, nella pratica

Affrontare problemi complessi richiede un **modo di lavorare aperto e flessibile**. Ad esempio:

- **accordarsi insieme su regole** di linguaggio rispettoso e modi di partecipare;
- **comunicare in forme diverse**, usando immagini audio, testi semplici e chiari, evitando stereotipi;
- permettere a ciascuna di **contribuire nel modo più adatto alle proprie capacità e tempi**, con formati diversi di partecipazione;
- **osservare se ci sono ostacoli** fisici o digitali e rimuoverli;
- dare **supporti concreti** a chi ne ha bisogno (trasporti, babysitting, pause, ambienti sicuri);
- **chiedere regolarmente** a chi partecipa come sta vivendo l'esperienza, per migliorare insieme.

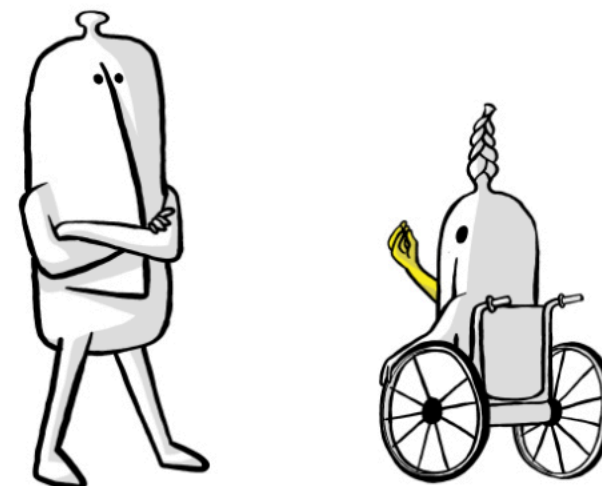


Attenzione ai pregiudizi nascosti!

Due parole utili da conoscere:

- **Normatività**: l'idea di ciò che è “normale” secondo le regole implicite della società. Può escludere chi non rientra in questi standard.
- **Abilismo**: discriminare o sottovalutare chi ha disabilità, considerando “migliori” solo certi corpi o menti.

Essere consapevoli di questi concetti aiuta a costruire ambienti dove **tutt3 possano sentirsi valorizzat3**.



Alcuni esempi concreti

- **Brindisi Smart Guide:** una guida turistica co-progettata con persone con disabilità, che hanno contribuito sia come utenti che come guide. Il risultato è stato un prodotto utile per tutt3 e un'opportunità di lavoro e formazione per chi ha partecipato.
- **Rassegna Singolare Plurale:** un progetto artistico dove tecniche e strumenti si adattano all3 artist3 con disabilità o disagio mentale, e non il contrario. Questo ha permesso nuove forme d'arte e ruoli sociali e professionali inediti.
- **ACTIVE:** un progetto che ha reso la comunicazione comprensibile a tutt3, coinvolgendo persone svantaggiate nella creazione dei materiali stessi. Qui l'inclusione non è stata "aggiunta" ma costruita insieme, fin dall'inizio.

Storie di chi ci ha provato

- **Akadimos** ha iniziato ripensando gli spazi di apprendimento: angoli tranquilli per chi preferisce lavorare in silenzio e zone vive per chi lavora meglio in gruppo. Hanno creato materiali in più formati – testo, audio, video – e introdotto supporto in più lingue. Non tutto ha funzionato subito: alcune idee si sono rivelate complicate o poco utili. Ma ogni errore è servito a capire meglio cosa significa vera inclusione.
- **Synthesis** ha lavorato con persone neurodivergenti¹ (→ *se non conosci il significato di questa parola, controlla in fondo alla pagina!*) per creare un manuale che aiuti chi dà lavoro e dipendenti a costruire ambienti di lavoro inclusivi. Hanno ascoltato esperienze personali, individuato ostacoli e trovato soluzioni insieme, permettendo a ciascuna di partecipare nel modo in cui si sentiva più a proprio agio.

¹ Neurodivergenti è una parola usata per descrivere le persone il cui cervello funziona in modi diversi da quello che viene considerato "tipico" o "standard". Questo può includere, per esempio, persone con autismo, ADHD (disturbo da deficit di attenzione e iperattività), dislessia, disturbi specifici dell'apprendimento, o altre differenze neurologiche.

Essere neurodivergenti significa semplicemente avere un cervello che pensa, sente e impara in un modo diverso. Queste differenze possono portare alcune difficoltà in certi contesti (come a scuola o al lavoro), ma anche punti di forza speciali, come creatività, capacità di concentrazione estrema su interessi personali, o modi unici di risolvere i problemi.

I problemi complessi

In poche parole

Immagina di provare a **sistemare una stanza** molto disordinata.

Inizi raccogliendo i vestiti da terra.

Poi ti accorgi che l'armadio è pieno.

Apri un cassetto per fare spazio... ed è già occupato.

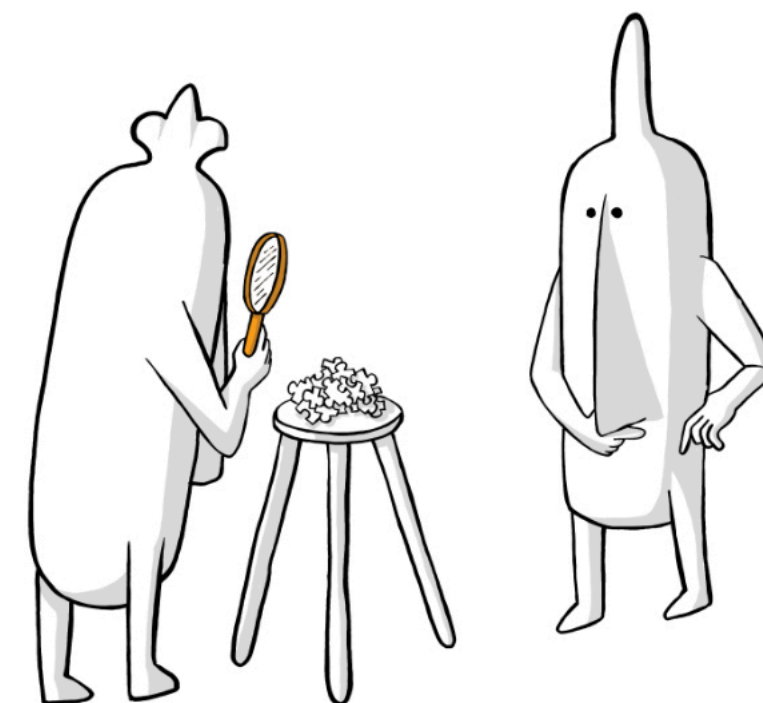
Allora sposti alcune cose altrove, ma così il disordine si sposta invece di sparire.

A un certo punto ti fermi e ti chiedi:

“Qual è il problema vero?” Il disordine? Lo spazio? Troppe cose?”

Più provi a sistemare, più ti accorgi che **tutto è collegato**.

Ecco: alcuni problemi funzionano proprio così. Si chiamano “wicked problems”. Sono problemi che **cambiano mentre ci lavori sopra**, che hanno tante cause intrecciate e che **non hanno una soluzione unica e definitiva**.



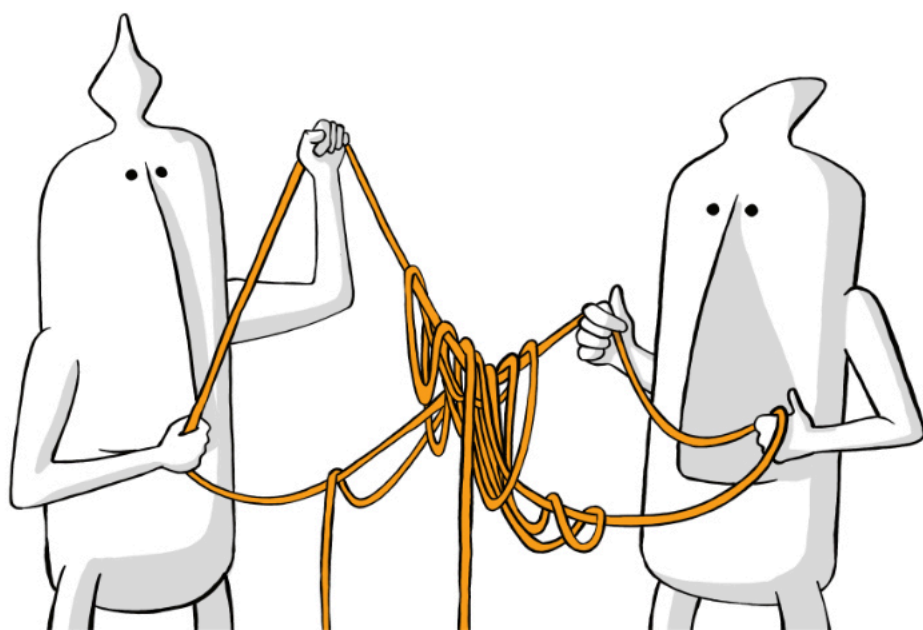
Cosa sono i wicked problems

I wicked problems sono **problemi complessi**, che non si lasciano spiegare in modo semplice.

Il modo in cui li descrivi cambia a seconda di chi sei, di cosa hai vissuto e di cosa consideri importante. Per questo, anche **le possibili risposte cambiano**.

Negli anni '70, Rittel e Webber hanno usato questo termine per parlare di **problemi sociali** come la povertà, il cambiamento climatico o l'esclusione sociale. Situazioni in cui non esiste una soluzione valida per tutti, ma **una serie di tentativi** che si costruiscono nel tempo.

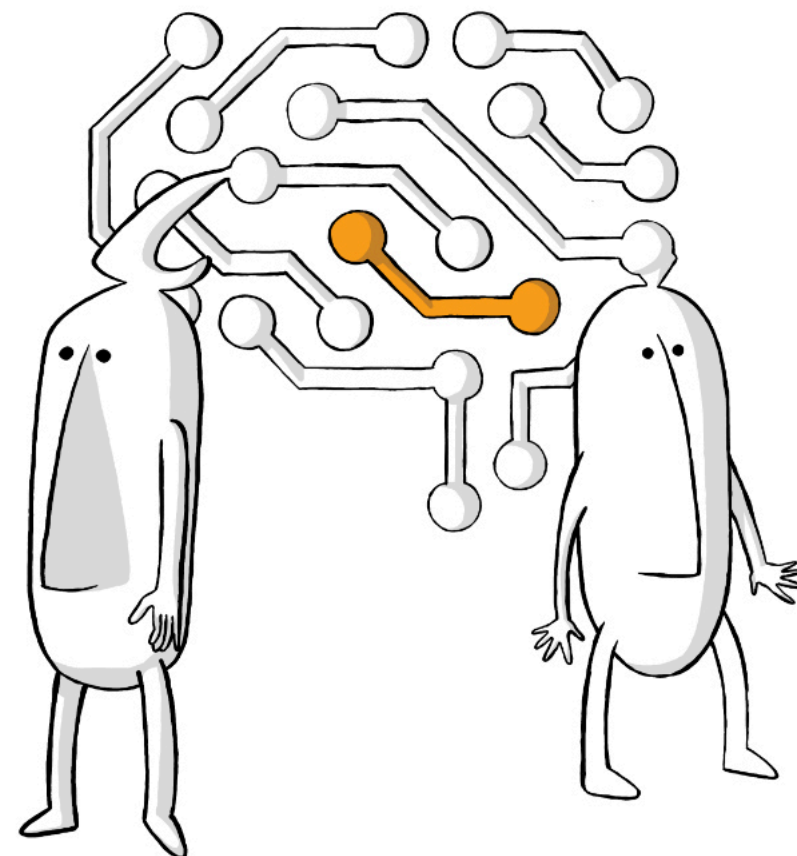
In questi casi, il lavoro non consiste tanto nel trovare “la risposta giusta”, quanto nel **capire meglio il problema** e nel costruire risposte che possano **funzionare in quel contesto**.



Perché sono così difficili

Questi problemi mettono insieme tante **dimensioni diverse**. Quando provi a definirli, emergono **punti di vista differenti**. Quando intervieni su un aspetto, se ne muovono altri. Ogni azione produce effetti che si intrecciano con altri fattori. È come nella stanza disordinata: ogni volta che sistemi qualcosa, il resto si riorganizza!

Inoltre, **molte persone sono coinvolte**, con bisogni, aspettative e visioni diverse. Questo rende il processo ancora più ricco, ma anche più delicato. Per questo, invece di cercare risposte giuste o sbagliate, ha senso chiedersi **quali soluzioni funzionano meglio**, per chi e in quale momento.

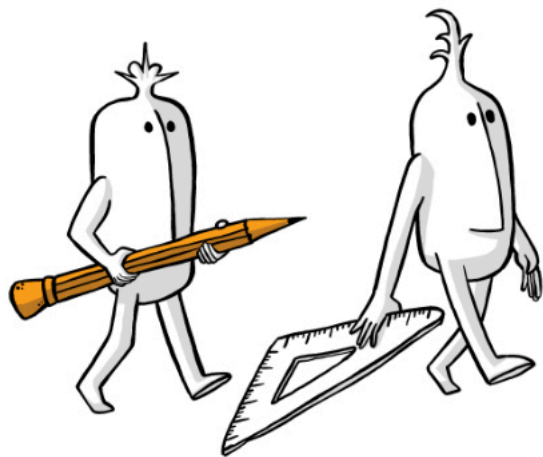


Pensare in modo sistemico

Per orientarsi in questa complessità, serve uno **sguardo più ampio**. Pensare in modo sistemico significa vedere le connessioni tra le cose. Significa accorgersi che un problema non esiste da solo, ma è **parte di un insieme di relazioni**.

Vuol dire, per esempio, tenere insieme:

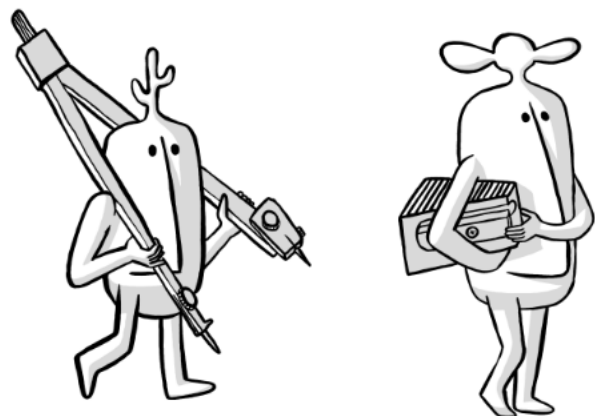
- quello che succede oggi e quello che può succedere nel tempo.
- le esperienze delle persone e le condizioni più generali.
- ciò che è visibile e ciò che resta sullo sfondo.



Come si fa, nella pratica

Affrontare problemi complessi richiede un **modo di lavorare aperto e flessibile**. Ad esempio:

- **coinvolgere fin dall'inizio** persone diverse, soprattutto chi vive direttamente la situazione;
- **mantenere vivo il confronto** tra punti di vista anche molto diversi;
- usare mappe, schemi o visualizzazioni per **rendere più chiare le relazioni** tra elementi;
- sviluppare **prototipi e soluzioni temporanee** per esplorare il problema;
- creare momenti di **riflessione collettiva** per osservare cosa sta cambiando;
- **adattare le decisioni** lungo il percorso, in base a ciò che emerge.



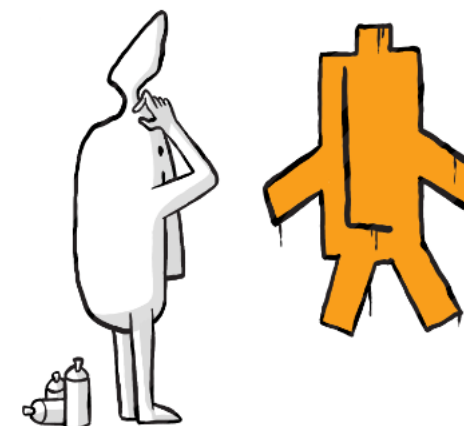
Non semplificare troppo!

Quando un problema è complesso, viene spontaneo cercare una **spiegazione veloce**. Allo stesso tempo, uno sguardo più attento permette di cogliere i **livelli più profondi** e le connessioni meno visibili.

Le differenze di opinione, i momenti di incertezza e anche le difficoltà fanno parte del lavoro con la complessità. Sono segnali che **il problema viene guardato da più angolazioni!**
Anche il tempo ha un ruolo importante: ciò che sembra funzionare oggi può trasformarsi, e **aprire nuove possibilità**.

Alcune domande utili

- A quali **altri problemi** è collegato questo?
- Chi è **coinvolto** davvero?
- Quali idee sto **dando per scontate**?
- Sto lasciando **spazio al cambiamento**?



Alcuni esempi concreti

- **Costruiamo saperi:** questo progetto lavora su migrazione, lavoro e inclusione tenendo insieme questi aspetti come parti di uno stesso sistema. Le attività uniscono formazione, lavoro sul territorio e percorsi cooperativi. Le persone coinvolte – migranti, progettisti, agricoltori, istituzioni – partecipano nel tempo, contribuendo con le proprie esperienze. Il progetto cambia forma man mano che emergono nuove esigenze, nuove relazioni e nuove possibilità.
- **Social entrepreneurship as a tool for fighting social exclusion:** qui il tema del lavoro viene affrontato guardando anche a ciò che lo circonda: le rappresentazioni sociali, le politiche, l'accesso ai servizi. Il progetto costruisce imprese sociali, promuove cambiamenti nelle norme e sviluppa percorsi formativi. L'attenzione si sposta quindi su un insieme di fattori che, insieme, rendono possibile una maggiore inclusione.
- **Social Spots - Caritas Hellas:** i Social Spots sono spazi che rispondono a bisogni diversi allo stesso tempo: lavoro, lingua, relazioni, benessere. Le attività si trasformano nel tempo grazie al confronto continuo con le persone che li frequentano. Il progetto cresce insieme al contesto, adattandosi alle situazioni che emergono.
- **Active:** Active utilizza arte, performance e dialogo per lavorare sull'esclusione giovanile. Il percorso si costruisce insieme all3 partecipanti, lasciando spazio alle loro esperienze e ai loro punti di vista. Il progetto evolve nel tempo, accompagnando i cambiamenti delle persone e delle relazioni che si creano.

Storie di chi ci ha provato

- **Un racconto di OLAE:** lavorando con comunità migranti e persone a basso reddito, si partiva spesso da problemi che sembravano chiari, come trovare lavoro o una casa. Con il tempo, attraverso incontri, mappe e conversazioni, emergevano connessioni più ampie: il rapporto con le istituzioni, la possibilità di partecipare alle decisioni, l'accesso agli spazi. Il lavoro di co-progettazione ha reso possibile costruire una comprensione condivisa, in cui il progettista accompagnava il processo invece di guidarlo dall'alto.
- **Polito:** un'altra esperienza è quella di "Alimenta", un progetto nato a Torino per affrontare la povertà alimentare. All'inizio non c'era una soluzione già definita. Attraverso la ricerca sul campo e il lavoro con stakeholder diversi, sono emerse azioni complementari: garantire l'accesso al cibo, sviluppare competenze legate all'alimentazione, costruire reti tra organizzazioni e istituzioni. Il progetto ha messo in luce come il cibo non riguardi solo il nutrimento, ma anche conoscenze, relazioni e possibilità di scelta. Le attività si sono sviluppate passo dopo passo, adattandosi alle situazioni incontrate.

Co-Design e Co-Creazione

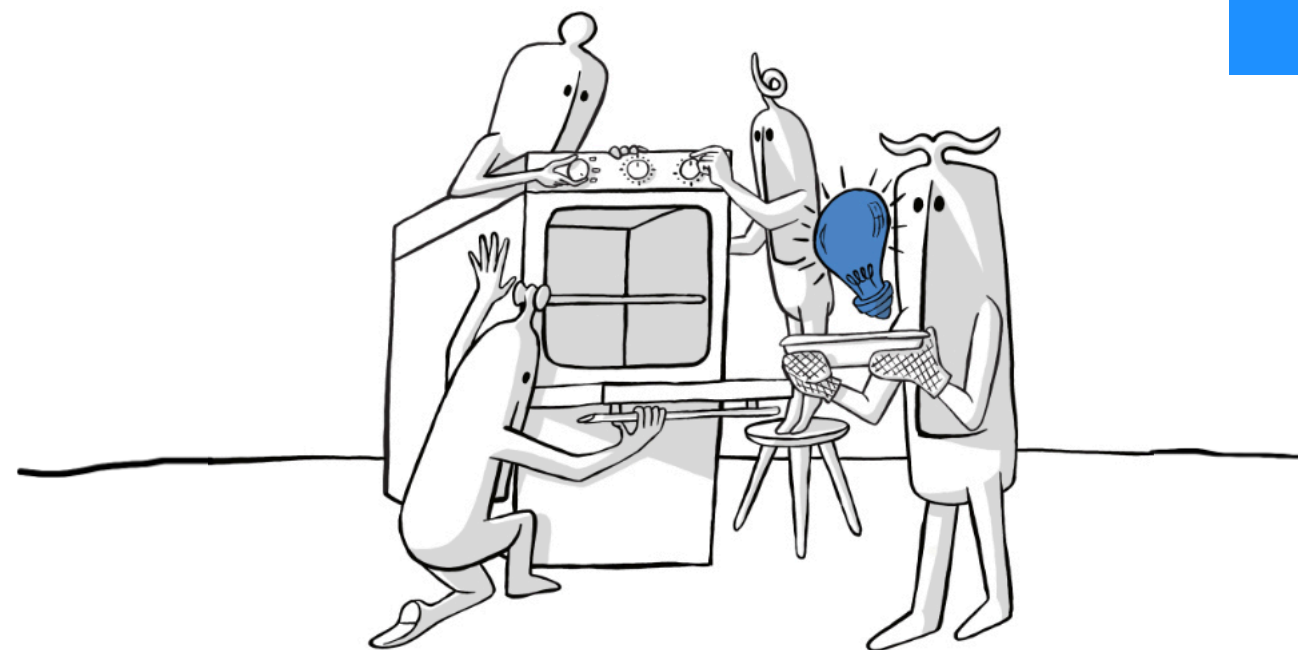
In poche parole

Immagina di dover **progettare qualcosa di nuovo**: un oggetto, un evento, un laboratorio, uno spazio...

Preferiresti decidere tutto da solø o lavorare insieme ad altre persone, unendo idee, energie e punti di vista?

Quando si sceglie di **fare le cose insieme**, la collaborazione può assumere **tante forme**. Dipende da come pensano e agiscono le persone coinvolte, dagli strumenti che si usano, dagli ostacoli da superare e dal momento in cui ci si unisce al progetto.

Capire queste differenze è come avere una mappa: ti aiuta a **scegliere la strada giusta** per far sì che tutt3 possano dare il meglio e sentirsi parte di qualcosa di importante.



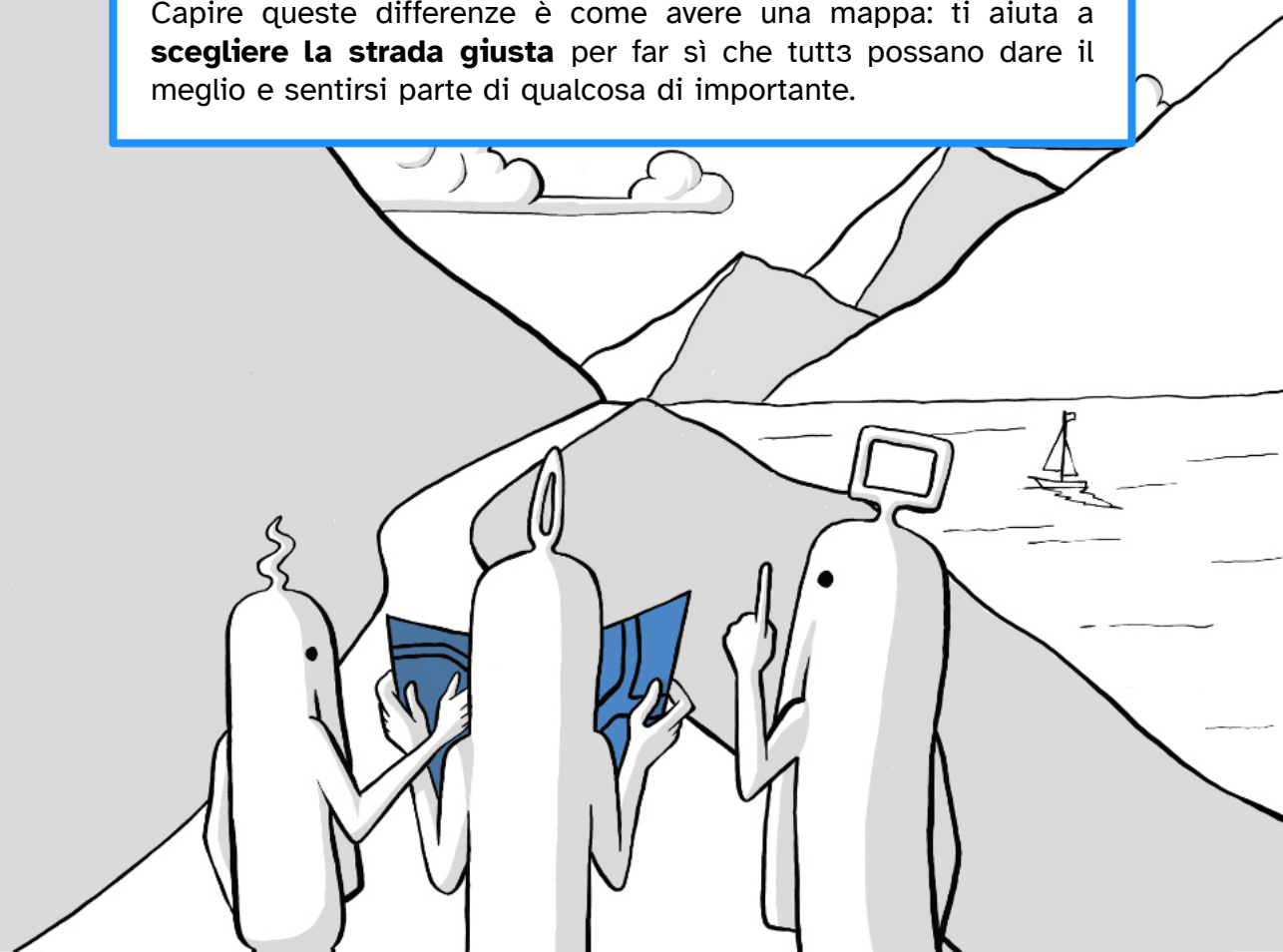
Perchè collaborare è potente

Collaborare non serve solo a “dividersi il lavoro”: serve a creare **soluzioni migliori** e più giuste, soprattutto quando si parla di **inclusione sociale**.

Pensa a quando con un gruppo di amich3 inventi un gioco nuovo o organizzi una festa: ognunø porta un’idea diversa, qualcunø pensa alla musica, qualcunø agli inviti, qualcunø a preparare il cibo. Alla fine la festa non sarebbe la stessa se mancasse anche solo una di quelle idee.

Nel design succede la stessa cosa. Quando **alla collaborazione aggiungiamo creatività e strategia**, entriamo nel mondo del **co-design**: un modo di progettare che **coinvolge tutt3** – chi progetta e chi userà il risultato – in ogni fase: capire il problema, trovare soluzioni, realizzarle e farle funzionare nel tempo.

Se il progetto riguarda situazioni di difficoltà o esclusione, il co-design significa **lavorare fianco a fianco** con chi vive quelle esperienze, **ascoltando** e usando le loro idee come parte centrale del progetto.



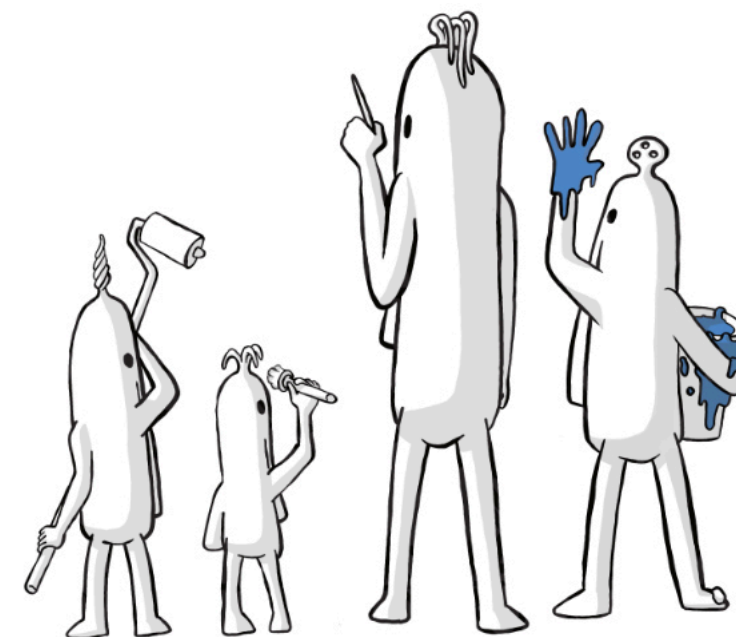
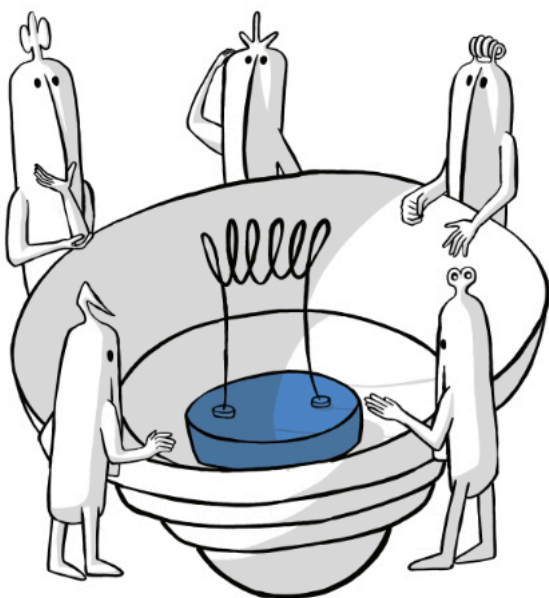
Cosa rende speciale il co-design

Il co-design **non è sempre uguale**: cambia in base al contesto, agli obiettivi e alle persone.

Non basta “chiedere un parere”: serve creare uno spazio in cui ognunə possa **parlare per sé**, essere ascoltato e partecipare alle decisioni.

Ci sono alcune regole che fanno funzionare bene il co-design:

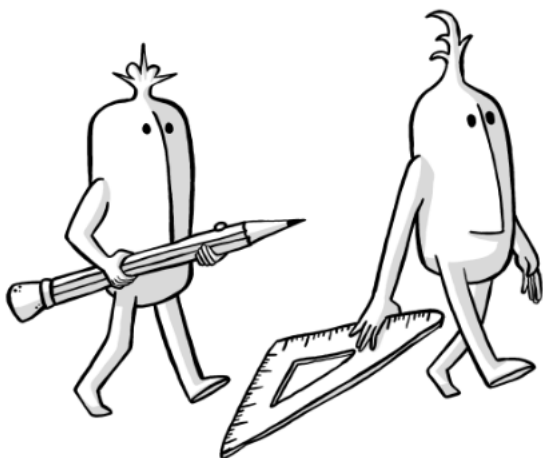
- **Trasparenza**: tutt3 devono sapere come funziona il processo.
- **Equilibrio**: nessunə deve avere troppo potere rispetto all3 altr3.
- **Partecipazione continua**: non solo all’inizio, ma durante tutto il percorso.
- **Scambio di conoscenze**: imparare l3 un3 dall3 altr3.
- **Valorizzare ogni contributo**: così si crea un senso di “questa cosa è nostra”.
- **Direzione chiara**: anche se il risultato finale può sorprendere.



I diversi modi di fare insieme

Ecco le forme principali di collaborazione, viste da vicino:

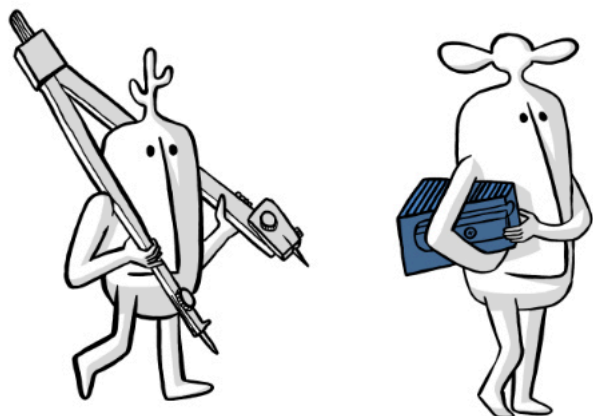
- **Co-creazione**: si lavora insieme per generare idee o creare contenuti. Può avvenire all’inizio o durante il progetto. Non sempre significa fare tutto in modo partecipativo, ma è comunque un **momento creativo condiviso**.
- **Co-design**: designer e non-designer lavorano **insieme dall’inizio alla fine**. Non si progetta *per* le persone, ma *con* loro.
- **Co-implementazione**: realizzare insieme ciò che è stato progettato, mantenendo lo spirito collaborativo. Non “prendo il progetto e ci penso io”, ma **“lo portiamo avanti insieme”**.
- **Co-produzione**: tipica dei servizi (come scuole, servizi sociali eventi pubblici). **Tutt3** – professionisti, utenti, comunità – **progettano e gestiscono insieme**. Qui la fiducia è fondamentale.
- **Co-crafting**: letteralmente, **“creare con le mani insieme”**. Costruire un oggetto, fare un prototipo, allestire uno spazio... È il momento in cui si lavora fianco a fianco, e spesso si scopre che, mentre si lavora, si parla e si impara a conoscersi.



Come si fa, nella pratica

Prima di partire, chiediti:

- Qual è il **tipo di collaborazione giusto** per il mio progetto?
- Gli obiettivi sono **chiari per tutt3**?
- **Ognunə sa** che ruolo avrà e fino a che punto sarà coinvoltə?



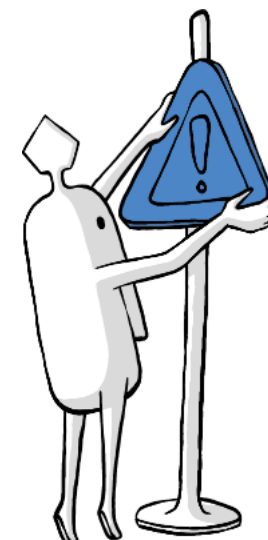
Domande per fermarsi a riflettere

È chiaro quando collaboriamo e quando no?

- **Chi è stato esclusə**, magari senza volerlo?
- Cosa succede se qualcuno **lascia il progetto**?
- In che modo la collaborazione **migliora le decisioni**?
- I metodi che usiamo **sono adatti a tutt3**, anche a chi ha meno esperienza?

Cose a cui stare attent3

- **Chi ha voce e chi no**: assicurati che anche le persone meno “abituato a parlare” possano dire la loro.
- **Flessibilità**: i bisogni possono cambiare, e il progetto deve adattarsi.
- **Scambio libero**: crea un ambiente dove è facile condividere idee senza giudizi.
- **Collaborare può stancare**: non obbligare nessunə a partecipare sempre allo stesso modo. Prevedi opzioni diverse.



Alcuni esempi concreti

- **Costruire Bellezza:** un progetto durato anni, che ha usato tutti i tipi di “co-”: co-produzione, co-design, co-crafting e co-implementazione. La chiave? Sapersi adattare ai bisogni delle persone coinvolte.
- **Green on the Morii Canal:** residenti, amministrazioni e università hanno creato interventi urbani temporanei per ridurre l'uso dell'auto e rafforzare la comunità. Hanno usato sondaggi porta a porta, laboratori e incontri: tante voci, un'unica direzione.
- **Spirit of Malmö:** città e organizzazioni locali hanno lavorato insieme per creare una città più inclusiva. Dialogo, fiducia e responsabilità condivisa hanno portato a risultati concreti e duraturi.

Storie di chi ci ha provato

- **Polito:** dal 2018 al 2024, con il Comune di Torino e il terzo settore, sono stati ripensati i servizi per persone senza dimora. Analisi, co-creazione, co-design, co-implementazione e co-produzione hanno trasformato sia i servizi che le relazioni tra chi li usa e chi li gestisce.
- **NUSTPB:** Nel *European Project Semester*, studenti internazionali hanno collaborato con l'associazione *Mila 23* per progettare una canoa ispirata alla tradizione del Delta del Danubio. Si è partiti da storie e idee locali, trasformandole in un vero co-design basato su fiducia e collaborazione.

"Provare" le idee: i prototipi

In poche parole

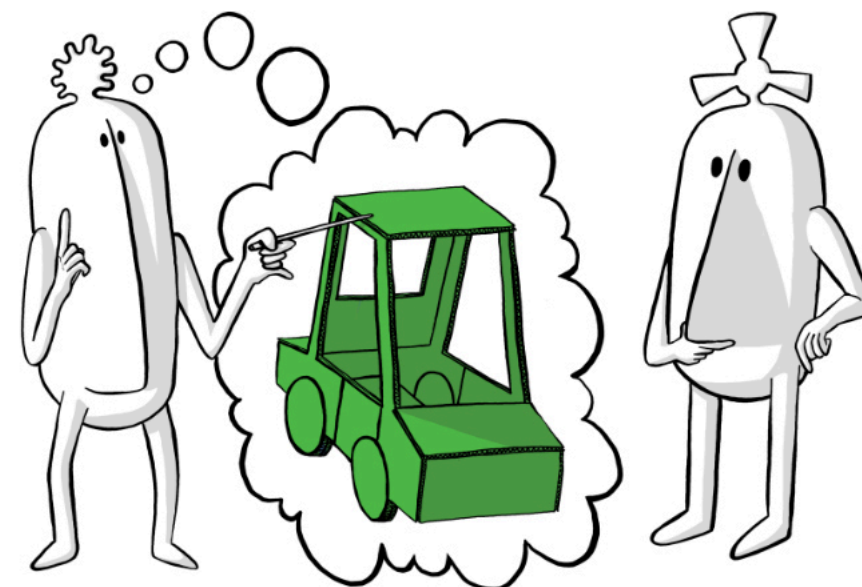
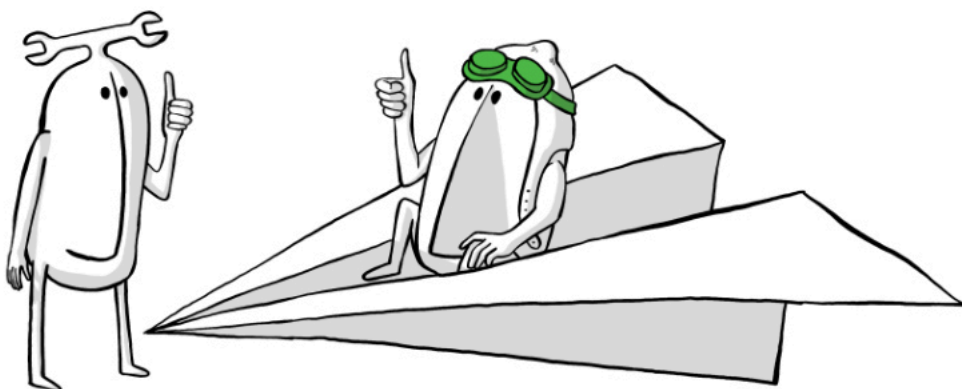
Immagina di avere **un'idea per organizzare uno spazio**: magari una nuova aula, un evento o anche solo un angolo dove le persone possano stare insieme.

Potresti passare ore a pensarci, a immaginare ogni dettaglio... oppure puoi prendere un foglio, qualche oggetto, spostare sedie, **fare prove**.

Magari **costruisci una versione veloce** con quello che hai: carta, scatole, post-it.

Qualcuno **prova a usarla**. Qualcosa funziona, qualcosa no. Allora cambi, aggiusti, riprovi. In poco tempo, l'idea diventa **qualcosa di concreto**!

Questo è **prototipare**. Non significa costruire qualcosa di perfetto, ma **creare versioni semplici e provvisorie** per capire meglio come funziona un'idea, insieme ad altre persone.



Cos'è la prototipazione

La prototipazione è un modo di progettare che **passa attraverso il fare**.

Invece di restare solo nel livello delle idee o delle parole, si costruisce qualcosa (anche molto semplice!) **con cui le persone possono interagire**. Questo può essere un oggetto, uno spazio, un servizio, oppure anche una simulazione di come qualcosa potrebbe funzionare.

Il prototipo diventa un **punto di incontro**. Le persone lo usano, lo osservano, reagiscono. Da queste interazioni emergono commenti, comportamenti, intuizioni.

In questo senso, il prototipo **rende visibile qualcosa** che prima esisteva solo nella testa. Sta a metà tra il presente e ciò che potrebbe diventare.

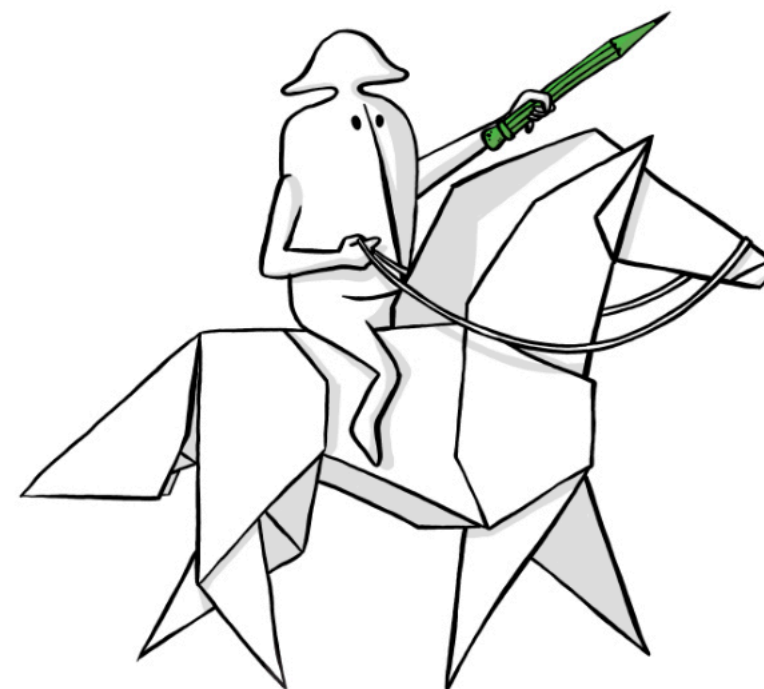
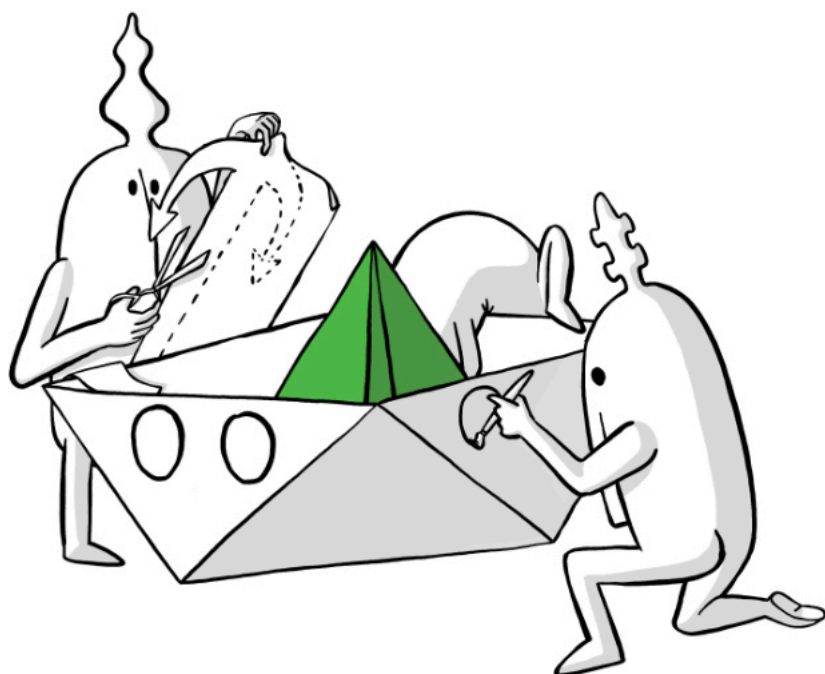
Perchè è così utile

Quando si lavora con altre persone, non sempre è facile **spiegare un'idea**.

Le parole **a volte non bastano**. Alcune persone fanno più fatica a esprimersi in modo astratto, altre parlano lingue diverse, altre ancora si sentono meno sicure nel prendere parola.

Un prototipo cambia la situazione! Dà **qualcosa di concreto** su cui reagire. Permette di dire “questo funziona”, “questo no”, anche senza parlare molto. A volte basta un gesto, uno sguardo, un modo di usare un oggetto.

Inoltre, un prototipo semplice lascia spazio all'immaginazione. Non è chiuso, non è definitivo. Invita le persone a modificarlo, aggiungere idee, proporre alternative. In questo senso, non serve solo a testare un'idea, ma anche a **far emergere cose che prima non erano visibili**.



I diversi modi di fare insieme

Costruire un prototipo significa anche **aprire uno spazio di possibilità**. Un oggetto semplice, fatto magari in cartone o disegnato su carta, può mostrare che esistono modi diversi di fare le cose. Può mettere in discussione quello che sembrava l'unico modo possibile.

Per questo qualcuno parla dei prototipi come di “cavalli di Troia”: entrano in un contesto in modo leggero, ma **portano con sé la possibilità di cambiamento**.

Allo stesso tempo, permettono di fare piccoli esperimenti. Si prova, si osserva, si impara. Questo aiuta a capire meglio cosa funziona e cosa no, prima di investire tempo e risorse in qualcosa di più grande.

Un prototipo, quindi, oltre ad essere una prova tecnica, è uno **strumento per imparare insieme**, per raccontare un'idea e per farla evolvere.

Prototipi semplici (a bassa fedeltà)

I prototipi non devono essere perfetti.

Spesso, quelli più utili sono proprio i più semplici. Si chiamano **prototipi a bassa fedeltà**: versioni veloci, fatte con materiali facili da usare e da modificare.

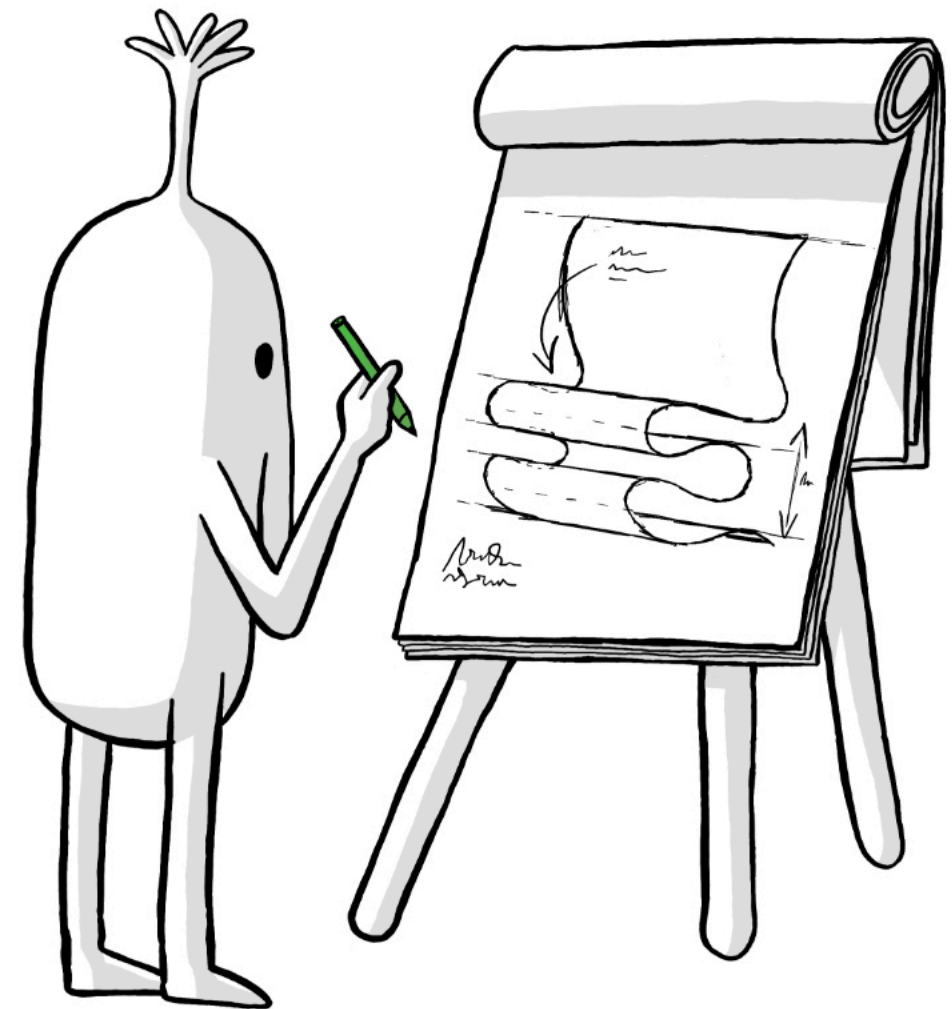
Per esempio:

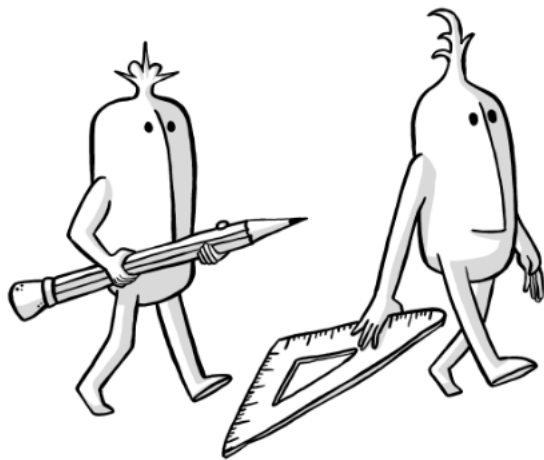
- Puoi disegnare su carta le schermate di un'app e poi "simulare" il suo funzionamento **spostando fogli o ritagli**. Oppure costruire un piccolo modello in cartone per capire come potrebbe funzionare uno spazio, un oggetto o un allestimento.
- A volte si usano **materiali morbidi** come argilla o pasta modellabile per dare forma a oggetti e testarli con le mani. In altri casi si costruiscono sistemi con **LEGO** o oggetti modulari, utili per rappresentare relazioni, percorsi o organizzazioni. Anche **carta e cartone** vanno benissimo per provare a costruire i prototipi!
- Ci sono anche modi più dinamici: si può **mettere in scena una situazione**, assegnando ruoli diversi alle persone e osservando cosa succede (come se fosse una piccola recita).
- Oppure **disegnare insieme** su una lavagna o usare **post-it** per costruire mappe che si possono spostare e riorganizzare mentre si discute.
- Un'altra possibilità è **raccontare una storia per immagini**, come un fumetto, per vedere come si sviluppa un'esperienza nel tempo.

Questi strumenti hanno una cosa in comune: permettono di **provare subito**, cambiare facilmente e costruire insieme.

Il loro valore sta proprio qui. Non servono competenze tecniche avanzate, e proprio per questo rendono più facile la partecipazione di tutti. **Le idee prendono forma** davanti agli occhi di chi partecipa, e questo apre spazio a commenti, modifiche, nuove proposte.

In questo modo, il progetto smette di essere qualcosa di distante e **diventa qualcosa che si può toccare**, discutere e trasformare insieme.

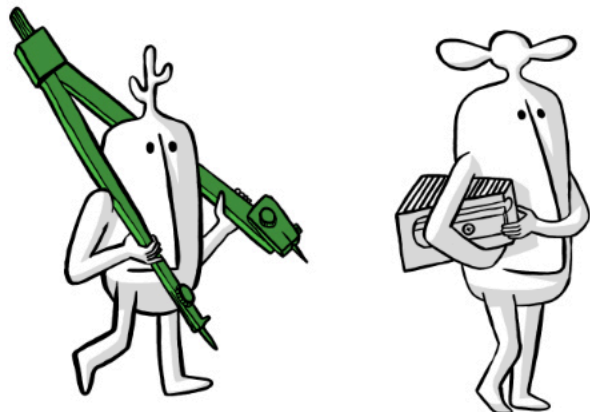




Come si fa, nella pratica

La prototipazione funziona meglio quando rimane **aperta, accessibile e condivisa**. Ad esempio:

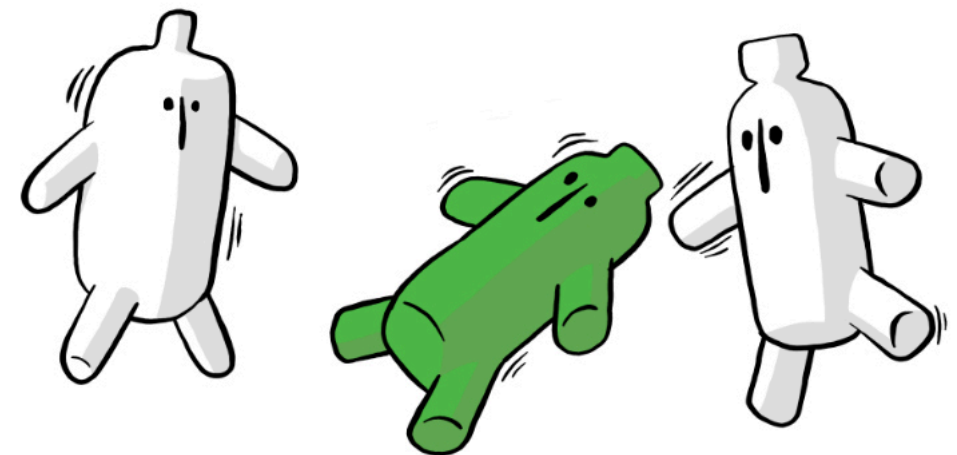
- offrire **modi diversi di partecipare** (disegnare, parlare, costruire) così che ognuno possa contribuire a modo suo;
- usare **materiali semplici** e facili da modificare, come carta, cartone, post-it o LEGO;
- lavorare in **condizioni il più possibile vicine alla realtà**, per capire come funziona davvero l'idea;
- **concentrarsi su ciò che conta** (azioni, esperienze) invece che sui dettagli estetici;
- **creare spazi sicuri**, dove le persone si sentano libere di provare e sbagliare;
- lasciare **spazio a tutte le voci**, facendo attenzione a chi tende a parlare meno;
- costruire insieme, passo dopo passo, usando il **contributo di ciascunə** come punto di partenza per il successivo.



Non semplificare troppo!

Quando si lavora con prototipi, anche **il modo in cui le persone partecipano fa la differenza**. Le esperienze, le abitudini culturali, l'età o il contesto possono influenzare il modo in cui qualcuno si esprime. Alcune persone preferiscono parlare, altre costruire, altre osservare.

Tenere conto di queste differenze aiuta a creare uno spazio più aperto, in cui ognuno può trovare il proprio modo di contribuire.



Alcune domande utili

- Le persone più interessate sono state **coinvolte fin dall'inizio**?
- Tutti hanno avuto modo di **contribuire e di essere ascoltati**?
- Qualcuno **al di fuori del team** potrebbe ricostruire tutto questo dalle nostre note e dai nostri modelli?
- I prototipi sono stati testati in **contesti reali** con vincoli realistici (tempo, spazio, connettività)?
- Il prototipo era **facile da modificare** sul posto e cosa ci ha insegnato ogni ciclo?
- Abbiamo mantenuto **bassi** i costi e **sostenibili** i materiali?
- Il consenso e il trattamento dei dati erano **chiari e trasparenti**?
- **Quali voci** sono state ascoltate, quali sono state trascurate e come hanno interagito persone provenienti da contesti diversi?
- Stiamo **sviluppando capacità locali** o semplicemente estraendo informazioni?
- Quali **presupposti** hanno plasmato il nostro processo e cosa abbiamo imparato sui modi preferiti dalla comunità per risolvere i problemi?
- Quali sistemi garantiscono che il **contributo della comunità** influenzi i risultati finali?



Un esempio concreto

Design thinking for social inclusion: in questo progetto, studenti, insegnanti e membri della comunità hanno lavorato insieme per affrontare temi legati all'inclusione sociale. Attraverso workshop e attività pratiche, hanno costruito prototipi di servizi, strumenti e iniziative. Le idee non restavano astratte: venivano trasformate in qualcosa di concreto, testate subito e poi modificate. Questo ha permesso di capire rapidamente cosa funzionava davvero nei contesti reali e di migliorare le soluzioni passo dopo passo.

Storie di chi ci ha provato

Un racconto di NUSTPB: un partner di Atelier racconta che, nei corsi di design industriale, gli studenti iniziano sempre con materiali semplici: cartone, schiuma, componenti base. Costruiscono modelli veloci e li testano subito con altre persone. Ogni settimana lavorano su un aspetto specifico — come la presa, l'equilibrio, il movimento — migliorando poco alla volta. Solo dopo questi passaggi si arriva a versioni più avanzate. Questo modo di lavorare permette di arrivare a risultati concreti, basati su ciò che è stato davvero testato e compreso lungo il percorso.

Un racconto di Polito: Un'altra esperienza riguarda progetti di social design, in cui la prototipazione diventa uno spazio condiviso di lavoro. Costruire insieme — anche con oggetti semplici e imperfetti — aiuta le persone a capire meglio cosa si sta facendo e a esprimere le proprie idee. A volte, ciò che emerge non viene detto a parole, ma si vede nel modo in cui qualcuno usa un prototipo, lo modifica, lo evita. In questi casi, il prototipo diventa uno strumento per ascoltare anche ciò che non viene esplicitato. Lavorando in modo iterativo, tra tentativi e aggiustamenti, il progetto prende forma insieme a chi partecipa.

Design for Each(One): esempio ancora più specifico, è un progetto in cui designer, persone con sclerosi multipla, operatori sanitari e studenti collaborano per creare dispositivi su misura. Si parte sempre da prototipi semplici, costruiti per capire cosa funziona nella vita quotidiana. Ogni versione viene testata, modificata, migliorata. Il processo è continuo e condiviso, e porta a soluzioni che rispondono davvero ai bisogni delle persone, mantenendo al centro la loro esperienza.

