

THE KEY TOOLS

PROGETTARE PER EDUCARE: Il ruolo del Design nelle strategie didattiche

Il caso studio del Club per l'UNESCO di Torino

→ Linee Guida

→ Strumenti pratici



Premessa

Questa pubblicazione nasce come prototipo di un quaderno operativo, frutto della ricerca condotta nell'ambito della **tesi di Laurea Triennale in Design e Comunicazione**. Il lavoro di ricerca ha approfondito l'applicazione del Design Thinking e dell'approccio Esigenziale-Prestazionale nel contesto educativo, partendo dalle sfide affrontate dal **Club per l'UNESCO di Torino** nell'implementazione di progetti formativi in Piemonte. Il lavoro mira dunque a esplorare come queste metodologie possano migliorare l'efficacia dell'offerta formativa, rispondendo in modo mirato alle esigenze della comunità scolastica.

Il quaderno si fonda sull'analisi dei bisogni delle scuole e sul feedback raccolto da docenti e studenti riguardo ai progetti educativi precedenti. Questo ha permesso di identificare punti di forza e aree di miglioramento, arricchendo l'indagine con dati concreti e lo studio di casi simili, sia a livello locale che internazionale. L'obiettivo è quello di fornire un **modello educativo** che non solo risponda alle necessità immediate delle scuole, ma che possa anche promuovere i valori dell'UNESCO, come il pensiero critico, la partecipazione attiva e l'autonomia degli studenti.

All'interno di queste pagine troverete **linee guida pratiche** e proposte concrete per ottimizzare l'esperienza formativa, integrando tecnologie digitali e promuovendo un **approccio didattico partecipativo**. Grazie a un'analisi sistemica delle varie dimensioni dell'esperienza educativa, il quaderno rappresenta uno strumento utile per educatori e professionisti che vogliono creare progetti innovativi e replicabili, capaci di lasciare un impatto positivo e duraturo sulle comunità coinvolte.

01. Introduzione

1.1 Contesto

La nascita del **Toolkit**, risultato della tesi, si radica nell'esperienza di **tirocinio** svolta presso il **Club per l'UNESCO di Torino**, dal 2 maggio al 16 luglio 2024. Il tirocinio ha rappresentato un'opportunità unica per immergersi nelle dinamiche operative dell'organizzazione, con un focus specifico sulla progettazione e gestione della formazione sul territorio locale.

Durante il periodo, si è **osservata** la realizzazione di attività formative e si ha **partecipato attivamente**, acquisendo una comprensione più profonda del ruolo che il Design può avere in un tale contesto. È emerso, infatti, come le metodologie di **Design Thinking** possano essere applicate strategicamente in ambito educativo, offrendo strumenti per migliorare le proposte formative. Questo insight ha costituito la base teorica della tesi, la quale esplora come il Design possa ottimizzare sia la progettazione che la gestione dei percorsi educativi, facilitando una comunicazione più efficace e incentivando una maggiore partecipazione degli studenti.

In questo contesto, quindi, la creazione del Toolkit non è stato un evento isolato, ma il frutto di un percorso di riflessione critica e pratica durante lo stage. Questo strumento si pone come risultato tangibile della tesi, proponendo un **modello operativo** in grado di sintetizzare le competenze acquisite e offrendo soluzioni concrete per il miglioramento dell'offerta educativa.

1.2 Obiettivi

L'obiettivo principale dell'elaborato è fornire un **supporto concreto e strutturato** a insegnanti e organizzatori per la progettazione di percorsi didattici efficaci, coinvolgenti e di alta qualità. La risorsa intende facilitare la preparazione di lezioni che siano ben organizzate e coerenti con gli obiettivi educativi, garantendo un'esperienza formativa arricchente per gli studenti.

Il Toolkit si compone di due elementi principali:

- 1. Linee Guida:** forniscono indicazioni dettagliate su come strutturare e implementare i percorsi educativi. Le indicazioni coprono vari aspetti fondamentali, tra cui la pianificazione delle lezioni, la scelta dei materiali didattici e le metodologie pedagogiche più appropriate. Le Linee Guida si configurano quindi come uno strumento fondamentale per garantire coerenza e qualità nella progettazione educativa.
- 2. Strumenti Pratici:** pensati per essere utilizzati direttamente in classe, consentono agli insegnanti di ottimizzare l'esperienza di apprendimento dei propri studenti. Progettati per essere flessibili e adattabili a vari livelli scolastici, gli Strumenti Pratici permettono di affrontare una vasta gamma di argomenti, favorendo una didattica dinamica e personalizzabile in base alle esigenze specifiche di ciascuna classe.

Il quaderno è stato progettato per essere un **mezzo di condivisione** non solo tra gli esperti e gli organizzatori delle iniziative educative, ma soprattutto con gli insegnanti, i principali protagonisti del processo educativo. Attraverso lo strumento, gli educatori possono allineare le proprie pratiche didattiche con i temi e i valori proposti, adattando i contenuti alle caratteristiche uniche delle loro classi. L'obiettivo è quello di **fornire un supporto pratico per la creazione di percorsi educativi** che non siano solo teorici, ma che si traducano in attività concrete e coinvolgenti.

Un ulteriore obiettivo strategico è di mantenerlo **aggiornato e dinamico** nel tempo. Per questo, ogni anno, gli esperti coinvolti nei percorsi formativi saranno consultati per adattare le attività laboratoriali e gli esercizi esperienziali in funzione della tematica trattata. La revisione costante garantisce che il Toolkit rimanga uno strumento versatile e sempre allineato alle esigenze educative, promuovendo al contempo i valori dell'UNESCO.

In sintesi, lo scopo è di fornire agli insegnanti uno strumento pratico e versatile, che li aiuti a progettare **percorsi didattici di qualità, stimolanti e in linea con i valori educativi globali**, promuovendo una formazione che vada oltre l'aula e che contribuisca alla crescita personale e culturale degli studenti.

02. Linee Guida

Analizzando i lavori consegnati dagli studenti al termine dei Percorsi Formativi – attività predominante nel corso del tirocinio – emerge una preoccupante carenza di originalità. La maggior parte dei progetti presentati si limita a ripetere le informazioni fornite dagli esperti durante le sessioni formative, successivamente trasmesse dagli educatori. L'orientamento ha avvicinato il processo didattico a una tradizionale interrogazione, piuttosto che a un'esperienza di apprendimento realmente creativa e autonoma. Un simile metodo, diffuso nei contesti educativi convenzionali, non rispecchia gli obiettivi fondamentali del Club per l'UNESCO di Torino, né quelli più ampi dell'UNESCO, che mira a offrire percorsi formativi innovativi e stimolanti.

Il proposito è di andare oltre la semplice trasmissione di contenuti, mirando a **promuovere un apprendimento più profondo e significativo**. La missione educativa dell'UNESCO si fonda sull'idea che l'apprendimento debba essere un processo interattivo e stimolante, in cui gli studenti non si limitano a ricevere passivamente le informazioni, ma diventano protagonisti attivi nel processo di comprensione, rielaborazione e integrazione del sapere.

I percorsi proposti dall'Ente sono progettati come un **viaggio di scoperta e crescita personale**, dove i ragazzi diventano protagonisti del proprio apprendimento. Non si punta solo all'acquisizione di conoscenze, ma a sviluppare la capacità di riflessione critica, di applicare le conoscenze in contesti diversi e di esprimere il proprio pensiero in modo originale e creativo. La semplice ripetizione dei contenuti presentati dagli esperti e dai formatori limita lo sviluppo di queste competenze fondamentali. Aniché stimolare la curiosità e la capacità di pensare in modo indipendente, si riduce l'apprendimento a un mero processo superficiale, in cui le nozioni vengono assimilate senza una reale comprensione o interiorizzazione.

In un simile contesto risulta cruciale incoraggiarli a esplorare le tematiche proposte in modo autonomo, a cercare connessioni con la propria esperienza personale e a sviluppare idee nuove e originali che riflettano una comprensione autentica degli argomenti trattati. Tale modalità non solo arricchisce il **bagaglio culturale**, ma contribuisce anche a formare **cittadini consapevoli**, capaci di pensare criticamente e

creativamente, pronti a contribuire in modo costruttivo alla società.

Pertanto, è fondamentale rivedere l'approccio adottato per garantire che i valori dell'UNESCO siano pienamente raggiunti. È necessario guidare maggiormente la comunità scolastica nella creazione degli elaborati finali, creando un ambiente che favorisca la partecipazione attiva e stimoli la creatività e l'indipendenza intellettuale dei partecipanti. L'obiettivo del Club è far sì che ognuno possa dire di **aver appreso "a modo suo"**, catturando e interiorizzando gli insegnamenti dell'UNESCO in maniera personale e soggettiva.

Per garantire una crescita personale significativa, è essenziale strutturare la proposta formativa con maggiore precisione, adattandola alle diverse esigenze formative in base alla loro età e al livello scolastico e che si dimostri in sintonia con gli obiettivi globali.

Esaminiamo ora i Percorsi Formativi, strutturati in diverse fasi, tra cui quattro giornate dedicate specificamente alla formazione degli educatori. In queste sessioni, esperti di vari settori approfondiscono tematiche specialistiche, calibrando il livello di approfondimento alle competenze dei partecipanti. In questa fase, l'attenzione è rivolta principalmente alla qualità e alla profondità dei contenuti, piuttosto che alla forma espositiva, poiché il dialogo avviene tra professionisti già qualificati.

L'innovazione più significativa emerge nella fase seguente, quando i docenti sono chiamati a trasferire i contenuti alle loro classi, passaggio che rappresenta il cuore del processo, poiché non si tratta semplicemente di replicare ciò che è stato esposto dagli esperti, ma di adattarlo e trasmetterlo in modo che si possano comprendere, interiorizzare e applicare immediatamente le nuove conoscenze. Per raggiungere quanto stabilito, si propone di integrare alle tradizionali lezioni frontali una serie di **esercizi di laboratorio** specificamente progettati per il livello scolastico. Adottando questo cambiamento si permette di tradurre la teoria in pratica, facilitando così la comprensione e l'applicazione dei concetti appresi e garantendo un'esperienza formativa più efficace e coinvolgente.

L'ultima parte culmina con la presentazione dell'elaborato finale, che ogni classe deve consegnare al termine del programma. Il lavoro dovrebbe rappresentare il risultato degli sforzi e delle riflessioni maturati durante l'intero percorso e l'obiettivo principale non dovrebbe essere il sottoporre i partecipanti a una tradizionale verifica teorica o incoraggiarne la mera ripetizione

dei contenuti, ma piuttosto favorire un'esperienza educativa più profonda e significativa, in cui si intende valorizzare principi fondamentali come la libertà di espressione e l'integrazione dei valori UNESCO all'interno del contesto scolastico.

I Percorsi Formativi incoraggiano anche un approccio più dinamico e coinvolgente all'insegnamento, suggerendo agli insegnanti di organizzare **giornate "sul campo"**, ovvero visite in luoghi significativi, attività all'aperto o esperienze pratiche che arricchiscano l'apprendimento e stimolino ulteriormente l'interesse. L'apprendimento sul campo offre un'opportunità unica di vedere i concetti in azione, rafforzando così il legame tra teoria e pratica e permettendo agli studenti di vivere in prima persona le realtà che apprendono.

In sintesi, non solo aspira a trasmettere conoscenze, ma anche di farle vivere in modo attivo e partecipativo. Il focus è sulla **qualità dell'apprendimento**, sull'integrazione dei valori UNESCO e sullo sviluppo di competenze che vadano oltre la semplice memorizzazione, favorendo una crescita personale e culturale completa. Il metodo proposto è destinato a lasciare un impatto duraturo, preparandoli non solo a superare verifiche o interrogazioni, ma a diventare cittadini consapevoli e competenti, pronti ad affrontare le sfide del futuro.

Tale progettazione sistemica si avvale generalmente di **Linee Guida** specifiche che possono essere applicate a una vasta gamma di programmi educativi, offrendo così numerosi vantaggi didattici e generando un impatto positivo significativo. Servono, infatti, come mezzi fondamentali per garantire la coerenza e la qualità in ogni momento, dalla creazione alla messa in pratica dei programmi. Adottarle permette di standardizzare le pratiche educative, assicurando che ogni fase della progettazione e dell'implementazione delle attività sia ben strutturata e mirata a raggiungere risultati concreti e misurabili.

Inoltre, il loro utilizzo contribuisce a ottimizzare l'efficacia dell'insegnamento e a arricchire l'esperienza di apprendimento. Esse offrono una **base solida** su cui costruire percorsi che non solo rispondono alle esigenze educative attuali, ma che sono anche in grado di adattarsi ai cambiamenti futuri. Applicare queste direttive aiuta a garantire che i programmi siano progettati in modo strategico, con obiettivi chiari e metodi di valutazione adeguati, migliorando così la qualità complessiva della formazione.

**Adattare i contenuti alla
fascia d'età**

01

ADATTARE I CONTENUTI ALLA FASCIA DI ETÀ

Quando si progetta un percorso educativo, è essenziale adattare i contenuti alla fascia di età degli studenti per garantire che il materiale didattico sia accessibile e stimolante. Il processo implica una valutazione dettagliata del livello di sviluppo cognitivo e delle capacità di apprendimento e richiede l'implementazione di strategie didattiche specifiche per ciascun gruppo d'età:

Scuole primarie

- I contenuti dovrebbero essere semplificati per essere comprensibili ai bambini, utilizzando un linguaggio chiaro e la suddivisione dei concetti complessi in idee più semplici.
- Per mantenere l'interesse e facilitare l'apprendimento, risulta cruciale integrare storie, fiabe e giochi, che non solo rendono l'apprendimento più divertente, ma aiutano anche a illustrare e consolidare le idee attraverso esperienze sensoriali e narrative.
- L'uso di attività manuali come il disegno e la costruzione di modelli facilita la comprensione dei concetti e offre un modo tangibile di esplorare le tematiche.

Scuole secondarie di I grado

- Per questa fascia di età, è importante utilizzare esempi concreti e attività pratiche che colleghino le conoscenze teoriche a situazioni reali. L'uso di tecnologie digitali può amplificare l'interazione e la comprensione.
- L'integrazione di laboratori scientifici offre l'opportunità di esplorare e applicare le conoscenze in contesti pratici, favorendo un apprendimento basato sull'esperienza.
- Incorporare attività come discussioni, presentazioni e lavori di gruppo
- aiuta a stimolare la curiosità e a promuovere un apprendimento attivo e collaborativo.

Scuole secondarie di II grado

- I contenuti dovrebbero sfidare il loro pensiero e promuovere la riflessione critica, come la somministrazione di letture di approfondimento.
- Organizzare seminari con esperti e discussioni strutturate incoraggia a esplorare tematiche complesse e a partecipare a dibattiti intellettuali. Questi momenti devono essere progettati per stimolare la riflessione e l'analisi critica.
- Incoraggiare gli studenti a condurre ricerche indipendenti e a sviluppare

**Definire obiettivi educativi
differenziati**

02

DEFINIRE OBIETTIVI EDUCATIVI DIFFERENZIATI

Gli scopi devono rispondere a bisogni specifici degli studenti e essere coerenti con gli scopi formativi generali del progetto. Questo implica una personalizzazione a seconda del livello di sviluppo cognitivo e delle capacità, garantendo che ogni fase del percorso educativo contribuisca al raggiungimento degli scopi prefissati.

Obiettivi per le scuole primarie

Gli obiettivi educativi dovrebbero concentrarsi sull'acquisizione delle conoscenze di base, essenziali per costruire le fondamenta dell'apprendimento. L'accento dovrebbe essere posto sullo sviluppo di abilità come la lettura, la scrittura e il calcolo, oltre che sulla comprensione di concetti basilari. Questi, formulati con un linguaggio semplice, devono quindi essere strutturati in modo da essere facilmente comprensibili e raggiungibili.

Obiettivi per le scuole secondarie di I grado

In questa fase, si concentrano sull'ampliamento delle conoscenze di base acquisite nella scuola primaria e sull'introduzione a concetti più complessi. Dovrebbero così sviluppare competenze critiche e riflessive, imparando a collegare le conoscenze a contesti più ampi. Risulta utile sviluppare l'analisi di testi, l'interpretazione di dati e la partecipazione a discussioni strutturate, promuovendo un apprendimento attivo e collaborativo.

Obiettivi per le scuole secondarie di II grado

Per i più grandi, invece, focalizzarsi sull'approfondimento delle competenze analitiche, critiche e di ricerca risulta cruciale. Dovrebbero essere incoraggiati a sviluppare la capacità di pensiero indipendente, formulare e difendere argomentazioni basate su evidenze e condurre ricerche originali.

Incorporare nella comunicazione enfasi sugli effetti positivi della crescita personale dei ragazzi, potrebbe avere un impatto significativo sulla partecipazione e sull'iscrizione ai progetti. Quando la comunità scolastica percepisce che un programma non solo promuove principi globali, ma contribuisce anche allo sviluppo di competenze personali, sociali e cognitive, si è maggiormente motivati a partecipare. Comunicare questi benefici all'interno della promozione del progetto non solo rende il programma più attraente, ma rafforza anche l'idea che gli stessi stiano investendo nel loro futuro.

Applicare diverse metodologie didattiche

03

APPLICARE DIVERSE METODOLOGIE DIDATTICHE

In continuità con le linee guida precedenti, in cui si discute la necessità di adattare l'insegnamento alle diverse esigenze e capacità degli alunni, risulta imprescindibile adottare metodologie didattiche differenziate che favoriscano l'apprendimento attivo attraverso attività coinvolgenti.

Scuole primarie: stimolare l'apprendimento attivo

Le metodologie didattiche dovrebbero favorire un apprendimento diretto e partecipativo, stimolare interesse e promuovere l'acquisizione di conoscenze attraverso esperienze pratiche e interattive.

- La progettazione di esperienze pratiche che permettano di apprendere attraverso l'azione diretta, come, esperimenti scientifici semplici, visite didattiche e giochi che coinvolgano il materiale a disposizione e l'ambiente circostante.
- L'utilizzo di giochi di ruolo consentano di simulare scenari e situazioni reali o immaginari, stimolando la fantasia e aiutando a comprendere meglio i concetti esposti.
- Attività artistiche e manuali, come laboratori di pittura, costruzione di modelli o creazione di oggetti, fondamentali per incoraggiare l'espressione individuale e la creatività.

Scuole secondarie di I grado: sviluppare abilità sociali e tecniche

In questa fase, è essenziale proporre attività che sviluppino sia competenze sociali che tecniche. Per incoraggiare un ambiente di apprendimento collaborativo si potrebbero sfruttare:

- Attività che richiedono la cooperazione, cruciale per sviluppare competenze relazionali, come progetti di gruppo, discussioni e attività di brainstorming.
- L'integrazione di strumenti digitali per consentire di esprimere le proprie idee in modo innovativo e personale, attraverso presentazioni multimediali o video imparando anche a comunicare le proprie idee in modo efficace.
- Progetti che prevedono l'integrazione di diverse competenze e che consente agli studenti di lavorare insieme per affrontare problemi concreti.

Scuole secondarie di II grado: promuovere l'autonomia e il pensiero critico

Le attività dovrebbero preparare a confrontarsi con le sfide del mondo reale e sviluppare competenze analitiche e decisionali. Per far ciò risulta utile:

- Organizzare sessioni di discussione e dibattito per stimolare il pensiero critico e la capacità di argomentazione, incoraggiando i ragazzi a esprimere le proprie opinioni, a sostenere le loro argomentazioni con evidenze e a confrontarsi con quelle degli altri.
- Far condurre ricerche indipendenti su argomenti di interesse personale favorendo così lo sviluppo di competenze di ricerca e analisi e promuovendo autonomia e l'apprendimento in modo auto-diretto.

Strutturare percorsi modulari

04

STRUTTURARE PERCORSI MODULARI

Questa Linea Guida punta a creare moduli didattici che favoriscano la partecipazione attiva e promuovano un apprendimento esperienziale. La progettazione dei percorsi è suddivisa in tre fasi principali, ciascuna finalizzata a rispondere alle necessità specifiche di ogni livello scolastico (vedi “Adattare i contenuti alla fascia di età”). Queste fasi sono:

1. Pianificazione dei moduli

- Definire gli obiettivi educativi;
- Creare contenuti che rispondano alle esigenze dei ragazzi;
- Progettare le modalità di erogazione e utilizzare gli strumenti didattici necessari.

2. Implementazione e monitoraggio

- Raccogliere i feedback e monitorare le prestazioni;
- Adattare le strategie in base ai risultati ottenuti e ai bisogni emergenti.

3. Valutazione e miglioramento

- Valutare l'efficacia dei moduli rispetto ai target (vedi “Definire obiettivi educativi differenziati”);
- Analizzare le criticità e identificare le aree di possibile miglioramento;
- Revisionare e aggiornare i moduli per ottimizzare il metodo.

I programmi devono integrare diverse modalità di erogazione per coinvolgerli in modo dinamico e interattivo:

- Le lezioni frontali forniscono le basi teoriche e un'introduzione ai temi trattati e servono per stabilire il contesto, le attività pratiche e i laboratori;
- Le attività pratiche e gli esercizi di laboratorio consentono di applicare direttamente i concetti appresi in situazioni pratiche e facilitano la comprensione e la consolidazione delle conoscenze;
- Strumenti digitali interattivi offrono l'opportunità per esplorare e applicare le conoscenze in contesti virtuali e collaborativi e supportano le attività pratiche e le lezioni frontali.

Integrando lezioni frontali con attività pratiche e strumenti tecnologici interattivi e adattando i moduli alle esigenze di ciascun livello scolastico, è possibile creare un ambiente di apprendimento che stimoli l'interazione e l'applicazione pratica delle conoscenze. Viene garantito un apprendimento profondo e significativo, capace di preparare i giovani in modo completo per il loro futuro.

**Coinvolgere diverse figure
professionali**

05

COINVOLGERE DIVERSE FIGURE PROFESSIONALI

Per diversificare e ampliare l'offerta, è utile lavorare a stretto contatto con docenti universitari, professionisti e esperti tematici. Il loro coinvolgimento apporta diversi benefici:

- **Contributo di conoscenze avanzate e pratiche innovative:** gli specialisti con esperienza pratica e accademica offrono una prospettiva approfondita e avanzata su argomenti tematici. La loro partecipazione consente l'integrazione di contenuti avanzati e metodologie innovative che rispondono alle esigenze del contesto educativo contemporaneo.
- **Arricchimento della formazione:** la collaborazione con esperti esterni permette di integrare pratiche e risorse che potrebbero non essere disponibili all'interno dell'istituzione educativa. Questo arricchisce i percorsi e prepara gli studenti a confrontarsi con la realtà.

Valutazione e feedback

06

VALUTAZIONE E FEEDBACK

Si basa su un approccio olistico e integrato che mira a valutare le competenze in modo multidimensionale. Si prevede, quindi, l'uso di strumenti valutativi che vanno oltre le semplici verifiche tradizionali, puntando a stimolare l'espressione personale e la comprensione profonda dei concetti.

- **Valutazione tramite osservazioni dirette e attività creative**

Le valutazioni devono essere fondate su osservazioni dirette e sull'analisi della partecipazione attiva durante le attività creative. Questo metodo permette agli insegnanti di raccogliere dati qualitativi riguardanti l'approccio che loro dimostrano piuttosto che limitarsi a misurare conoscenze attraverso test standardizzati. Per esempio, l'osservazione delle dinamiche di gruppo durante un progetto creativo fornisce informazioni sulle capacità collaborative e sul pensiero critico, che non possono essere catturati tramite valutazioni tradizionali.

- **Attività collaborative**

Integrare lavori di gruppo e progetti di ricerca è cruciale per stimolare la riflessione critica e la collaborazione. I lavori di gruppo incoraggiano a lavorare insieme, scambiare idee e risolvere problemi collettivamente. La valutazione dei lavori di gruppo può includere la valutazione del contributo individuale e del funzionamento del gruppo. I progetti di ricerca offrono opportunità per esplorare argomenti in profondità e sviluppare competenze di ricerca e analisi.

Integrazione con il curriculum scolastico

07

INTEGRAZIONE CON IL CURRICULUM SCOLASTICO

La progettazione della formazione deve essere strettamente allineata con gli obiettivi curricolari specifici per ciascun livello. Quindi, i contenuti e le metodologie del percorso devono rispondere oltre ai requisiti ministeriali, è essenziale che gli step siano progettati per sviluppare le competenze e le conoscenze previste dai piani di studio ufficiali. Ad esempio, se il curriculum di scienze prevede il rafforzamento delle competenze sperimentali, il progetto deve includere attività pratiche che favoriscano l'apprendimento attraverso la conoscenza diretta.

Per garantire il successo dei progetti educativi, è cruciale instaurare una stretta collaborazione con le scuole che comporta:

- La **collaborazione con i docenti** e gli amministratori scolastici, poiché consente di personalizzare i percorsi in base alle esigenze circoscritte di ragazzi e docenti. Ad esempio, se una scuola ha identificato una difficoltà particolare in una materia, il progetto educativo può essere adattato per affrontare quel gap.
- La **partecipazione attiva delle scuole nella fase di progettazione** per permettere di raccogliere feedback preziosi riguardo alla praticità e all'efficacia. Si possono includere suggerimenti su come migliorare il materiale didattico, le metodologie di insegnamento e l'approccio alla valutazione. Ad esempio, se gli insegnanti segnalano che alcune attività sono troppo complesse per il livello degli studenti, è possibile apportare modifiche per semplificarle.

La **rilevanza dei contenuti** è fondamentale per coinvolgerli e facilitare l'apprendimento. I contenuti del percorso devono non solo corrispondere agli obiettivi curricolari, ma anche rispondere agli interessi e alle esigenze degli studenti. Se gli studenti mostrano un interesse particolare per le nuove tecnologie, il percorso potrebbe includere attività che utilizzano strumenti tecnologici o che esplorano innovazioni recenti nel campo di studio. I percorsi, inoltre, devono essere progettati per mostrare l'**applicabilità pratica delle conoscenze** acquisite tramite progetti pratici, casi studio, o attività di problem-solving che dimostrano come i concetti appresi possono essere utilizzati in contesti reali.

Creazione di materiali didattici specifici

08

CREAZIONE DI MATERIALI DIDATTICI SPECIFICI

Una progettazione accurata e mirata dei materiali, che consideri le diverse fasce d'età e i formati variabili, accompagnata da un adeguato supporto per gli insegnanti, è essenziale per creare percorsi efficaci e coinvolgenti. Garantendo così coerenza e qualità in tutte le fasi del programma, si migliora l'efficacia dell'insegnamento e arricchendo l'esperienza di apprendimento.

1. Creazione di risorse specifiche per fascia d'età

Dispense didattiche e giochi

- Le dispense devono essere progettate con un livello di dettaglio che risponda alle competenze e livelli di apprendimento di ogni fascia d'età. È essenziale che i contenuti siano strutturati tenendo conto della loro capacità di comprensione e applicazione dei concetti.
- Ogni dispensa deve includere materiali che siano rilevanti per il programma didattico e adattati alle esigenze, tramite una selezione accurata delle informazioni, la presentazione di esempi concreti e la definizione di esercizi che stimolino il pensiero critico e l'applicazione pratica.
- I giochi devono essere progettati per rendere l'apprendimento coinvolgente, utilizzando elementi ludici che stimolino la partecipazione attiva.

2. Adattabilità delle Risorse

Formati diversi

- La disponibilità di materiali in diversi formati, digitali (file scaricabili, applicazioni, piattaforme online) e cartacei (guide stampate, schede operative), garantisce flessibilità nell'utilizzo e nella distribuzione delle risorse. I formati digitali offrono vantaggi in termini di accesso immediato e aggiornamenti rapidi, mentre i materiali cartacei possono essere utili per attività in aula.
- La varietà di formati consente ai docenti di scegliere il mezzo più adatto per ciascuna situazione didattica, supportando metodi di insegnamento differenziati e rispondendo a diverse preferenze di apprendimento.

3. Supporto e Integrazione

Risorse integrative per insegnanti

- Fornire risorse che facilitino la personalizzazione delle lezioni è cruciale. Le risorse possono includere guide dettagliate, suggerimenti didattici e strumenti di valutazione che aiutano gli educatori a adattare il contenuto alle dinamiche della classe e alle esigenze individuali degli studenti.
- I materiali devono essere progettati per integrarsi facilmente nei piani di studio esistenti, devono supportare i docenti non solo nella preparazione delle lezioni, ma anche nella gestione delle attività quotidiane e nella valutazione dei progressi.

03. Strumenti Pratici

L'obiettivo principale, quindi, è mettere a disposizione dei formatori una serie di attività pratiche, pensate per essere facilmente trasmissibili in aula e finalizzate ad arricchire, migliorare e ottimizzare l'iter di apprendimento degli studenti. Queste attività, denominate **Strumenti Pratici**, sono state sviluppate con un approccio altamente adattabile, in modo da poter essere utilizzate trasversalmente nei diversi contesti scolastici e ai vari livelli di istruzione.

La loro **flessibilità** è uno dei punti di forza, poiché permettono di affrontare una molteplicità di argomenti e tematiche, mantenendo sempre al centro l'attenzione sui valori fondamentali promossi dall'UNESCO. Allo stesso tempo, tali mezzi sono concepiti per garantire il raggiungimento degli obiettivi prefissati, assicurando un'implementazione non solo efficace, ma anche significativa, tale da stimolare una partecipazione attiva e un apprendimento che sia profondo, duraturo e in linea con i principi educativi globali.

SCUOLE PRIMARIE		Descrizione	Obiettivo	Attività
	Narrazione interattiva	Proporre un esercizio di narrazione che includa storie, fiabe e racconti incentrati sui valori UNESCO come la pace, la sostenibilità e la cultura. Può essere creato un kit che includa libri illustrati, disegni e altri materiali di supporto.	La narrazione viene utilizzata come strumento per introdurre concetti complessi in modo semplice e coinvolgente.	Ogni anno, le storie vengono adattate al tema annuale. Negli anni si crea così una raccolta in cui si aggiungono sempre nuovi racconti o si modificano quelli esistenti.
	Laboratori creativi	Organizzare laboratori creativi dove i bambini possano esprimere i concetti appresi attraverso l'arte, il gioco e la manualità. Questi laboratori possono includere attività come costruire modelli, creare collage o disegnare poster.	Favorire l'apprendimento attivo e l'espressione personale attraverso attività pratiche.	I laboratori annualmente riflettono il tema scelto.
	Giochi di ruolo semplificati	Introdurre giochi di ruolo semplici dove i bambini impersonano figure legate al tema annuale scelto.	Sviluppare la comprensione empatica e la collaborazione attraverso il gioco.	Ogni anno, i ruoli e gli scenari si aggiornano per riflettere il tema corrente. Se il tema è "Diversità Culturale", i bambini potrebbero rappresentare culture diverse e imparare così la comprensione e l'accettazione.

SCUOLE SECONDARIE DI I GRADO		Descrizione	Obiettivo	Attività
	Narrazione interattiva	Proporre la creazione di un blog collaborativo dove gli studenti possano condividere riflessioni, articoli e contenuti multimediali sui temi UNESCO.	Stimolare la curiosità e la comprensione profonda dei temi trattati attraverso l'uso di tecnologie digitali.	Ogni anno, si può creare una nuova sezione dedicata al diverso tema approfondito.
	Laboratori creativi	Organizzare laboratori di simulazione dove gli studenti si trovano a dover risolvere problemi globali.	Sviluppare capacità critiche e riflessive attraverso esperienze pratiche.	Gli scenari di simulazione cambiano ogni anno in base al tema, ad esempio simulando una conferenza internazionale tra nazioni.
	Giochi di ruolo semplificati	Guidare gli studenti nella realizzazione di progetti di ricerca su temi rilevanti per l'UNESCO, come il patrimonio culturale o lo sviluppo sostenibile, presentando poi i risultati sotto forma di poster, presentazioni o video.	Promuovere il lavoro collaborativo e lo sviluppo di competenze trasversali.	Ogni anno, i progetti vengono orientati verso una nuova problematica globale prendendo come riferimento la tematica in analisi.

SCUOLE SECONDARIE DI II GRADO		Descrizione	Obiettivo	Attività
	Narrazione interattiva	Organizzare dibattiti e tavole rotonde su temi di attualità legati agli obiettivi UNESCO, come i diritti umani, la diversità culturale o le politiche ambientali.	Favorire l'approfondimento critico e il confronto su questioni complesse	I temi dei dibattiti vengono scelti annualmente in base al tema offerto dall'ente.
	Laboratori creativi	Coinvolgere gli studenti	Sviluppare capacità organizzative, di leadership e di comunicazione, attraverso la creazione di eventi pubblici o campagne sui social media.	Ogni anno, i progetti sono allineati con il tema trattato.
	Giochi di ruolo semplificati	Proporre laboratori in cui gli studenti analizzano <i>case studies</i> reali legati alle tematiche UNESCO, producendo ricerche e rapporti che possono essere condivisi con la comunità scolastica.	Preparare gli studenti all'analisi critica e alla ricerca autonoma.	I casi studio sono selezionati ogni anno in base al tema in analisi, come "Cambiamenti Climatici e Politiche Globali" o "Conservazione del Patrimonio Culturale".



**Politecnico
di Torino**

Elena Vaira

Elaborato nato da:

Tesi di Laurea Triennale in
Design e Comunicazione L-4

***"Progettare per educare: il ruolo del Design nelle strategie didattiche"
Il caso studio del Club per l'UNESCO di Torino***

Settembre, 2024