

Il Ricettario dei Laboratori

Il Gioco degli Specchi





Grazie per avermi aperto.

Sono un libretto. Il risultato di un progetto universitario, e sono stato creato per supportare Il Gioco degli Specchi nell'organizzazione interna, comunicazione e modalità di lavorare assieme. Sono molto modesto e mi sarebbe piaciuto poter stare nelle tasche, non ho paura della polvere, ma per favore non usarmi per far partire il caminetto. Funziono molto meglio incoraggiando la condivisione e collaborazione attraverso riunioni strutturate e attività - che io chiamo "laboratori".

I miei creatori (gli studenti dell'Università degli Studi di Trento e i volontari di Il Gioco degli Specchi) si sono trovati in accordo nel concepirmi libero di copyright.

Su cosa si basa questo lavoro?

Il contenuto di questo libretto è ispirato dal “Design Thinking”. Il “Design thinking” è una concezione per risolvere problemi in modo creativo che adotta tecniche e strumenti usati dai designer. Aiuta anche chi non è formato come designer a trasformare sfide difficili in opportunità di design.

Nei prossimi paragrafi, spiegheremo alcuni concetti base dei principi di design thinking e forniremo strumenti che possano essere facilmente adottati nelle tue prossime incontri/assemblee/riunioni/laboratori. Il processo di design è un lavoro continuo, ininterrotto e solitamente richiede di riprovare, rimescolare più volte ciò che già è stato fatto. Ogni iterazione può essere organizzata in un formato che chiameremo laboratorio.

Un laboratorio è una riunione strutturata di un gruppo di persone allo scopo di raggiungere un obiettivo prestabilito. Questo obiettivo, il risultato desiderato, può coprire un largo raggio di argomenti, alcuni esempi includono:

- Team building, conoscersi meglio
- Discutere opinioni differenti in gruppo, risoluzione dei conflitti
- Trovare una soluzione ad un problema specifico
- Migliorare la cooperazione all'interno di un gruppo

In questo libricino, abbiamo incluso due esempi di laboratori, che sono pensati per migliorare la comunicazione e la condivisione della conoscenza. Nel futuro, ti incoraggiamo ad esplorare tematiche più specifiche collegate al lavoro di Il Gioco degli Specchi, usando questo formato stile-laboratorio che facilita l'ideazione collettiva e la risoluzione dei problemi.

In che consiste in pratica?

Il processo di design è ciò che ti aiuterà a mettere in pratica il Design Thinking. Il processo va dall'identificazione di una sfida alla costruzione, al provare una soluzione. Ogni sfida che proverai richiederà un approccio differente e metodi diversi. Puoi seguire questi passi in sequenza, ma sei libero di adattarli ad una soluzione specifica. Con tempo ed esperienza, ti sentirai più sicuro nel creare le tue composizioni.

SCOPERTA

GUARDANDO ALLE COSE CON UNA PROSPETTIVA DIVERSA, PROVA A COGLIERE NUOVI ASPETTI E COLLEZIONARE NUOVE INTUZIONI. PUOI USARE ALCUNE ATTIVITÀ PER AIUTARE LE PERSONE A PENSARE RIGUARDO UN ARGOMENTO E RIVELARE NUOVI PUNTI DI VISTA O IDEE CHE NON EMERGEREBBERO IN UNA SITUAZIONE NORMALE.



INTERPRETAZIONE

PROVA A VALUTARE E PRIORITIZZARE LE IDEE GENERATE DURANTE LA FASE DI SCOPERTA. QUI DOVRESTI DEFINIRE LA SFIDA FONDAMENTALE SU CUI LAVORERAI NEI PROSSIMI PASSI (PUÒ ESSERE ANCHE UNA LISTA DI SFIDE).

IDEAZIONE

HAI IDENTIFICATO UNA SITUAZIONE CHE VORRESTI TRASFORMARE IN UN'ALTRA, PREFERIBILE, ORA È IL TEMPO DI PENSARE A COME ARRIVARE A QUESTO CAMBIAMENTO. SIN DALL'INIZIO VUOI CREARE UN AMBIENTE LIBERO IN CUI IDEE FOLLI O FUORI GAGLI SCHEMI SONO INCORAGGIATE. POI, QUESTI CONCETTI POSSONO ESSERE DISCUSSI E TRASFORMATI IN UN PIANO DI AZIONE.



SPERIMENTAZIONE

È ORA DI METTERE IN PRATICA L'IDEA. NON DEVE ESSERE PERFETTA, SOLO UN PIANO O COSTRUIRE QUALCOSA CHE SIA ABBASTANZA SODDISFACENTA DA ESSERE MESSO ALLA PROVA.

EVOLUZIONE

PRENDI CIÒ CHE HAI IMPARATO DALLE PROVE, MIGLIORA LA TUA IDEA E RITENTALA. QUESTO È UN PROCESSO ITERATIVO! DA QUI, PUOI TORNARE A QUALSIASI PASSO PRECEDENTE RITENI PIÙ ADATTO, CONSIDERANDO LE SCOPERTE CHE HAI FATTO.



Prima del laboratorio

1. Concorde un obiettivo. Cosa ti piacerebbe raggiungere assieme al resto del gruppo?
2. Scegli un “facilitatore” per il laboratorio, che sarà responsabile per le attività, i materiali e faciliterà la conversazione. I passi seguenti sono raccomandazioni per il “facilitatore” del laboratorio.
3. Abbozza il laboratorio. Dipendentemente dall’esito desiderato e la quantità di tempo disponibile, i laboratori possono essere molto diversi. Ad esempio, un laboratorio di 90 minuti potrebbe avere le seguenti componenti:
 - a. Un’attività rompighiaccio di riscaldamento, che porti tutti i presenti nell’umore e mentalità giusti. Questa è solitamente corta e divertente, che può o non può introdurre all’argomento principale del laboratorio.
 - b. Una o più attività mirate a far riflettere sul tema trattato, spesso includendo alcune componenti tattili per favorire ragionamenti fuori dagli schemi, come lavorare con carta e penna, fare collage o mimare per comunicare le idee.
 - c. Condivisione dei risultati e discussione. Nella parte finale del laboratorio, tutti i partecipanti si riuniscono per riflettere sulle idee, temi e soluzioni sviluppati durante il laboratorio.
4. Vedi la seconda parte di questo libricino per due esempi di laboratori per avere una migliore percezione della struttura e del tipo di attività coinvolte.
5. Trova attività adeguate. Ci sono un sacco di idee per attività ed altre risorse online! Raccomandiamo alcuni siti per trovare attività: <http://improv.ca/training/workshop-generator/> Di solito è consigliabile ritoccare l’attività perchè meglio rifletta i risultati desiderati.
6. Pensa allo spazio che hai a disposizione. Hai abbastanza spazio per il bricolage? Ci sono tavoli così i gruppi possano lavorare separatamente? E il rumore? Ci stanno tutti nella stanza?
7. Pensa a quali materiali serviranno ai partecipanti per l’attività. Possono portarne alcuni? Devi portarli tutti tu? Es. Assicurati di avere abbastanza carta, penne, pennarelli, post-it per ideazione e brainstorming. Per attività che richiedono bricolage porta cartone, cannucce, scotch, ecc.
8. Se vuoi fare foto o filmare le attività, chiedi ai partecipanti in anticipo. Prepara una liberatoria per le foto.

Durante il laboratorio

1. Assicurati di avere la stanza pronta ed i materiali disponibili prima che arrivino tutti. Se c'è tempo, puoi chiedere ai partecipanti di aiutarti ad organizzare lo spazio.
2. Comincia spiegando lo scopo del laboratorio e introducendo le attività. E' preferibile avere il programma scritto in un posto visibile (es. su un muro o una lavagna) così che le persone possano seguire il tempo ed avere una visione generale di ciò che verrà fatto.
3. Modera la discussione (ad esempio, assicurati che la conversazione non vagabondi fuori tema, cerca di far sentire tutti i partecipanti a loro agio e coinvolti). Fai attenzione a non essere autoritario: il ruolo del facilitatore di laboratorio è di facilitare la discussione, non di influenzare i presenti.
4. Consenti del tempo da soli. Per le attività di ideazione è meglio dare ai partecipanti alcuni minuti per pensare individualmente prima, poi chiedergli di discutere le idee come gruppo. Ciò evita che le persone vengano eccessivamente influenzate dalle idee degli altri.
5. Segui le regole dei post-it. Scrivi una idea per post-it. In attività in cui generi un sacco di post-it o in cui devi discuterli in un gruppo, è meglio attaccarli ad un muro o ad una superficie verticale, assicurandosi che siano visibili a tutti.
6. Tieni d'occhio l'orologio. È facilissimo perdere la cognizione del tempo durante un'attività. Definisci la durata di ogni attività in anticipo e usa un timer durante il workshop. Non c'è bisogno di essere molto rigoroso, ma è utile usare questa tecnica per poter avvisare i partecipanti se devono affrettarsi o se hanno tempo.
7. Prendi appunti. E' una buona idea tenere vicino un pezzo di carta sui cui scrivere cose interessanti che senti o osservi durante il laboratorio. Puoi chiedere ai partecipanti di fare lo stesso. Inoltre, potrebbe essere una buona idea scrivere note e impressioni subito dopo il laboratorio.
8. Alla conclusione del laboratorio, riassumi i risultati. Vi siete trovati in accordo su qualcosa che avrà effetto sul vostro lavoro futuro? Ci sono dei compiti da fare in seguito che devono essere ancora fatte?
9. Ricordati di divertirti! :)

A partire da Novembre 2017, studenti dell'Università di Trento hanno partecipato ad alcune lezioni, al gruppo di conversazione, parlato con studenti e intervistato volontari di Il Gio-
08co degli Specchi come te.

“Innanzitutto, vorremmo complimentarci perché sia i volontari che gli studenti ci sono sembrati molto motivati e coinvolti. Quindi, ottimo lavoro! :)” - Alberto, Andrea, Bill, Nathalia, Stefan

- Pure tu sei molto motivato, no? -

Dopo aver fatto le loro ricerche, hanno deciso di lavorare sull'organizzazione interna.

Gli strumenti della prossima sezione sono a tua disposizione. Li puoi usare come meglio preferisci, ritagliarli, allungarli, accorciarli e accorciarli come pare a te per semplificare la struttura delle tue assemblee e, se riesci a stistarli abbastanza, lezioni.

esempi di Laboratori

Comunicare

10

Questo laboratorio tematico lavora sul concetto della comunicazione. Mira a riflettere sui significati diversi tra le persone che partecipano al workshop e cerca di definire un significato comune, creando un collage che rappresenta questo aspetto della comunicazione.

Rompighiaccio - Il telefono senza fili (5 min.): Il/La facilitatore della serata dice una frase all'orecchio della persona sulla sinistra, la quale la ripete all'orecchio della persona seguente e così via. Al termine del giro, l'ultima persona dice ad alta voce la frase risultante. I giocatori fanno 3 giri in totale.

Brainstorming - Riflessioni Personali (5 min.): Quali sono i problemi comunicativi che si evidenziano in questo gioco? Ogni partecipante scrive una parola significativa che rappresenti le difficoltà di comunicazione rivelatesi durante questa attività.

Riflessione Collettiva (5-10 min.): Ogni parola viene presentata e spiegata da colui/colei che l'ha proposta.

Analisi Conclusiva (10 min.): Il gruppo individua un termine particolarmente pregnante e ne analizza gli aspetti essenziali al fine di migliorare quel particolare aspetto comunicativo.

Attività opzionale - Pictionary (15 min.): Il gruppo si divide in due squadre. L'attività consiste nell'utilizzare un "generatore di parole casuali" su internet per giocare a Pictionary. Facendo dei disegni, un giocatore fa indovinare alla sua squadra la parola generata. Una persona della squadra opposta controlla il tempo impiegato per indovinare (60 secondi massimo). Se la squadra indovina la parola entro il tempo previsto, ottiene un punto. Vince la squadra che riesce a fare più punti dopo 15 minuti. Alla fine, entrambe le squadre analizzano i problemi di comunicazione che si evidenziano nel gioco. Scelgono un unico concetto per l'attività successiva.

Collage (15 min.): L'aspetto della comunicazione scelto nella attività precedente viene rinforzato dalla creazione di un collage. Il gruppo si divide nuovamente in due sottogruppi, i quali, con l'ausilio di giornali e riviste, creano un collage. Tali collage devono rappresentare il concetto di comunicazione individuato nell'attività precedente. Ogni gruppo presenta il suo collage e i motivi della scelta delle varie immagini.

Riflessione Finale (10 min.): I gruppi si uniscono di nuovo per parlare dei problemi e concetti di comunicazione messi in evidenza delle varie attività svolte durante il workshop.



Fai un **riscaldamento** iniziale. Per far scaldare i cervelli spesso è sufficiente cibo e buone chiacchiere. (5 min.)

Cerca l'aiuto di tutti per **preparare la stanza**. (5 min.): Ci vogliono sedie e spazio perché tutti possano scrivere; Un ampio muro libero da impedimenti; Fai sì che tutti ricevano un pennarello e un blocchetto di post-it.

Spiega gli obiettivi dell'attività e il risultato finale. Ricorda a tutti che non è una gara. (5 min.): Scegliere contenuti che devono essere condivisi e archiviati; Trovare il modo di organizzarli; Creare linee guida per aiutare a trovare ed usare i materiali.

Scarica il cervello (5 min.): Chiedi di scrivere nei post-it distribuiti "cose" da condividere. Un pensiero per post-it, massimo 4 parole, più post-it possibili nel minor tempo possibile, importa la quantità, non la qualità. Guida il gruppo senza entrare troppo nello specifico: es. che genere di materiali usi in classe, messaggi, linee guida per l'insegnamento, obiettivi, piani per le lezioni, impressioni dopo classe, slide di lezioni prefatte.

Occhio al muro (2 min.): Spiega che dovrete dividere i post-it come in cartelle su un computer, ma su un muro. Trovate assieme un muro ben visibile con abbondante spazio libero. Disponetevi così che tutti possano veder bene i post-it. Se serve è ok stare tutti in piedi vicino il muro.

Dividi per insiemi (2 min.): Usa post-it di colore diverso o fogli di carta per creare delle colonne sul muro con le seguenti etichette: Guide e info, Alfabet, Pre base, Base, Alto.

Appiccica al muro (5-10 min): Il gruppo inizia a dividere i post-it nelle colonne. Incoraggia la discussione: ciascun movimento di post-it dovrà essere concordato e ragionato ad alta voce. Se reso necessa-

rio dalla discussione modifica le etichette, aggiungine, toglie.

Occhio al tempo! Appena si arriva ad un punto soddisfacente, porta l'attività alla fase successiva.

Ripeti la organizzazione dei post-it in gruppi all'interno delle singole colonne, **così da andare più in dettaglio**. Cerca di identificare dei modelli comuni fra le colonne. (5-10 min.)

Coinvolgi tutti nel **creare etichette per ciascuna categoria identificata**. Riflettete se la gerarchia identificata fra gli oggetti è soddisfacente per essere trasformata in cartelle digitali, si deve capire che c'è dentro! (5-10 min.)

Valuta con i personaggi (10-20 min.): Dividi i presenti in 4 gruppi. Fornisci 4 fogli bianchi. Assegna un personaggio a gruppo (vedi inserto), spiega ai gruppi che dovranno di mettersi nei panni del personaggio e **creare domande**. Es. "Sto insegnando questo, ma non l'ho mai insegnato. Dove posso trovare materiali?", "Come uso questo?", "Come applico questo?", "Ho questo materiale, ma come lo aggiungo a Google Drive?", "Come so cosa l'altro insegnante ha insegnato così da preparare la mia lezione?". Ciò serve ad assicurarsi che sia chi è appena arrivato, che tutti quanti saranno capaci di usare facilmente la struttura creata.

Ogni gruppo dovrà **girare le domande ad un altro gruppo**, che dovrà rispondere.

Ogni gruppo **discute le risposte** pervenute per trovare problemi o incomprensioni. Dovrà riassumere i punti critici trovati a tutti.

Dipendentemente dai problemi **modifica un po' la struttura usando gli step precedenti**. O crea nuove linee guida più chiare, assegna una persona alla gestione di alcuni aspetti. Deciderete insieme.

Usando quanto emerso scrivete in un foglio (massimo 1 pagina) le **linee guida per gestire Google Drive**. (10 min.)

Inizia a popolare Google Drive (Non finisce mai ;)))

Un laboratorio pratico rivolto alla condivisione digitale. E' stato pensato così da rendere possibile la selezione dei contenuti e la loro organizzazione. Mira a non lasciare nessuno indietro coinvolgendo tutti, anche creando linee guida per utilizzare i materiali e Google Drive.

esempi di Attività

Da shakerare e mixare nei laboratori.

Scoprire

Ho una difficoltà.

Come potremmo fare?

15

Come potremmo fare?

PERCHÉ fare domande “come potremmo fare”?

Le domande “come potremmo fare” sono domande che danno l'avvio al brainstorming. Le domande sono semi per l'ideazione e vengono dal tuo punto di vista (affermazione-del-punto-di-vista), principi di design oppure intuizioni (idee). Crea semi che siano sufficientemente generali e che abbiano molte soluzioni possibili, però che siano anche sufficientemente obiettivi per far generare al gruppo idee specifiche e uniche. Ad esempio, tra il troppo specifico “Come potremmo creare un cono per mangiare il gelato senza che goccioli” e il troppo generale “Come potremmo ridisegnare il dessert”, sarebbe meglio usare “Come potremmo ridisegnare il gelato per essere più portatile”. È importante sapere che l'ambito appropriato del seme varierà con quanti progressi hai compiuto nel tuo progetto di lavoro.

COME creare domande “come potremmo”?

Inizia con in tuo punto di vista (affermazione-del-punto-di-vista), l'idea iniziale o la definizione del problema. Crea piccole fattibili domande che mantengono la tua prospettiva unica e specifica. Scrivi le domande cominciando con la frase “come potremmo...”. Aiuta pensare a domande “come potremmo” prima di proporre soluzioni. Per esempio, osserva il seguente punto di vista e le risultanti domande “come potremmo”.

Difficoltà: Riprogettare l'esperienza all'aeroporto più vicino

Affermazione del punto di vista: madre di tre bambini, stanca, che corre per l'aeroporto per arrivare finalmente al gate ed è obbligata ad aspettare ore per il volo. Ha bisogno di intrattenere i suoi bambini giocosi perchè “piccoli mocciosi fastidiosi” irritano gli altri passeggeri già frustrati.

Tira fuori il meglio di te: Come potremmo usare l'energia dei bambini per intrattenere i passeggeri?

Elimina ciò che è negativo : Come potremmo separare i bambini degli altri passeggeri?

Esplora l'opposto: Come potremmo rendere l'attesa la parte più divertente del viaggio?

Mette in discussione un presupposto: Come potremmo rimuovere l'attesa dell'aeroporto completamente?

Cerca gli aggettivi: Come potremmo fare la fretta più ristorativa che stancante?

Identifica risorse inaspettate: Come potremmo usare il tempo libero degli altri passeggeri

16

per alleggerire il peso dell'attesa?

Crea un'analogia di una necessità o del contesto: Come potremmo rendere l'aeroporto una spa? Come un campo di gioco?

Trasforma la situazione in un gioco: Come potremmo trasformare l'aeroporto in un posto dove i bambini vogliono andare?

Cambia uno status quo: Come potremmo rendere i bambini più giocosi e rumorosi meno irritanti?

Trasforma il punto di vista in domande più specifiche: Come potremmo intrattenere bambini? Come potremmo rallentare una madre? Come potremmo addolcire i passeggeri in attesa?

Fonte: <https://static1.squarespace.com/static/57c6b79629687fde090a0fdd/t/58993c9e579fb316f50f3f37/1486437546147/ideate-mixtape-v8.pdf>

Interpretazione

Ho imparato qualcosa.

Come posso interpretarlo?

Inquadra la sua difficoltà

Per cominciare bene, deve proporre l'inquadratura corretta per la sua difficoltà, organizzare come pensi nella sua soluzione e, nei momenti di ambiguità, come aiutare a chiarire che cammino seguire con il tuo design. Inquadrare la tua difficoltà sarà più arte che scienze, però ci sono alcune cose importanti da ricordare. Prima, chiedi a te stesso: Il mio problema di design mi direziona a l'impatto più rilevante, permette diverse soluzioni e tiene conto del contesto? Considera questi e così, miglioralo finché è la sfida che ti entusiasma a lavorare.

1. Inizia descrivendo la tua difficoltà. Deve essere breve e facile da ricordare, una singola frase che rappresenti quello che vuoi fare. Usiamo queste domande per aiutare il gruppo a pensare orientati verso la soluzione e la creazione di molte soluzioni nel processo.
2. Problemi di design che sono inquadrati nel contesto corretto direzionano all'impatto massimo, permettono una grande varietà di soluzioni e considerano le costrizioni e il contesto. Adesso, prova a discutere un'altra volta tenendo conto di questi fattori.
3. Un'altra cosa che può succedere quando stiamo lavorando su un problema di design è creare una definizione troppo ampia o troppo limitata. Uno scopo troppo limitato non offrirà spazio per esplorare soluzioni creative. Tuttavia, uno scopo troppo ampio può essere difficile capire dove iniziare.
4. Allora, verifica la tua definizione del problema con queste raccomandazioni e prova a ripeterla. Sembra troppo ripetitivo, però trovare la migliore definizione iniziale è essenziale per raggiungere una buona soluzione. Un test rapido che facciamo è verificare se possiamo suggerire cinque soluzioni possibili in pochi minuti. Se funziona, è probabile che tu sia nella direzione giusta.

Creare un piano di progetto

Prima di cominciare a lavorare, dovrai creare un piano. Un piano offre l'opportunità di riflettere sulla logistica del tuo progetto. Anche se può essere modificato durante l'esecuzione, è più facile quando pianifichi in anticipo. Rifletti sulla cronologia, sullo spazio in cui lavorerai, sulle persone che parteciperanno, sul budget, sulle competenze di cui avrai bisogno, e su quello che dovrai produrre. Visualizzare le necessità in anticipo ti aiuterà a tenere tutto sotto controllo.

1. Puoi cominciare con un calendario. Stampa o disegna un calendario grande e mettilo visibile nell'area di lavoro. Può contenere scadenze, appunti importanti, date di viaggio oppure date quando le persone non saranno disponibili.
2. Quando hai una idea della cronologia del progetto, verifica il budget e il personale. Hai tutto ciò di cui hai bisogno? Nel caso in cui prevedi qualche ostacolo, sai come puoi evitarlo?
3. Devi studiare il tuo tema prima di iniziare il lavoro. A chi potresti chiedere aiuto? Cosa devi leggere?
4. Rispondi a domande come: "Quando il personale deve iniziare a lavorare sul campo?" Loro devono fare una visita o due? I miei partner visiteranno? Pianifica per tutto questo. Abbiamo bisogno di fare qualcosa di materiale? Di quanto tempo, soldi e personale abbiamo bisogno?
5. Il tuo progetto cambierà con il tempo e questo va perfettamente bene. Puoi sempre cambiare le cose, ma assicurati di riflettere sul progetto prima di iniziare.

Source: <http://www.designkit.org/methods/9>

Ideazione

Vedo un'opportunità.

Cosa creare?

Brainstorming

PERCHÉ fare brainstorming?

Il brainstorming è un metodo ottimo per creare tante nuove idee che altrimenti sarebbe difficile trovare semplicemente mettendosi davanti a una penna e una pagina bianca. L'intenzione del brainstorming è utilizzare il pensiero collettivo del gruppo, coinvolgendo tutti, ascoltando e sviluppando le idee degli altri. Durante una sessione di brainstorming si focalizza la mente sulla creazione di qualcosa di nuovo, invece di valutare idee già sentite. È possibile utilizzare il brainstorming durante varie parti del processo di design: non solo per trovare nuove soluzioni, ma anche in qualsiasi situazione dove è necessario adottare un modo di pensare creativo, per esempio per trovare prodotti o servizi collegati al proprio progetto.

COME fare brainstorming?

Riserva un periodo di tempo in cui il tuo team sarà in “modalità brainstorming” – un’attitudine dove l’unico obiettivo è generare tante idee quante possibili senza discussioni o giudizi. Fate questo in un periodo breve (ad esempio 15-30 minuti) mantenendo alta la concentrazione. Mettetevi davanti a una lavagna o intorno a un tavolo, con una postura attiva, in piedi o seduti dritti, vicino agli altri. Esprimate chiaramente l’obiettivo del brainstorming e mettetelo per iscritto. Un ottimo metodo per strutturare un brainstorming è l’utilizzo di una domanda di “come potremmo” (ad esempio “Come potremmo trovare il livello giusto per un nuovo studente?”). Ci sono diverse strategie per catturare le idee generate durante un brainstorming; è importante che tutto sia condiviso con tutti i partecipanti del gruppo. Una strategia è designare uno “scriba”, che raccolga e annoti le idee proposte dai membri del team sulla lavagna in modo chiaro e leggibile. Un’altra possibilità è quella di utilizzare i post-it; ognuno scrive le proprie idee su di un post-it, che poi viene incollato a una lavagna sotto occhi di tutti.

Fonte: <https://static1.squarespace.com/static/57c6b79629687fde090a0fdd/t/58993c9e579fb316f50f3f37/1486437546147/ideate-mixtape-v8.pdf>

La selezione

PERCHÉ selezionare?

Durante il vostro brainstorming creerete molte idee. Non lasciatele solo sulla lavagna, è importante fare un raccolto dei risultati. A volte sembra facile scegliere le idee più adatte, ma in generale vale la pena selezionare una serie di diverse idee per mantenere l’ampiezza delle proposte. In questo modo potete anche assicurarvi di non accontentarvi di una scelta facile.

COME selezionare?

Quando effettuate la selezione, non riducete il numero di opzioni troppo velocemente. Non preoccupatevi immediatamente della fattibilità, ma tenete le idee che generano maggior coinvolgimento, divertimento o intrigo. Solo perché un’idea non è plausibile, non vuol dire che non abbia le caratteristiche per essere utile e significativa.

È possibile applicare diverse strategie per effettuare la selezione, come per esempio queste tre:

1. **Votare con i post-it:** ogni membro del team ha tre voti, con cui può segnare tre idee che ritiene le migliori. Una votazione indipendente assicura che ogni membro del team abbia voce in capitolo.
2. **Il metodo delle quattro categorie:** questo metodo incoraggia il mantenimento di idee pazzesche ma significative. Eleggiate una o due idee per ciascuna di queste categorie: la scelta razionale, quella più divertente, quella che amate più, e quella che è un azzardo.
3. **La selezione con bingo:** come il metodo delle quattro categorie, anche questa tecnica è creata per aiutarvi a preservare il potenziale di innovazione. Scegliete idee che vi ispirano a costruire diversi prototipi: fisico, digitale, ed uno basato sull’esperienza.

Dopo la selezione dovrete ritrovarvi con diverse idee che potrete utilizzare durante la prototipazione. Se una delle idee rimaste sembra così irrealizzabile che non avrebbe senso testarla, chiedetevi: che elementi aveva per cui l'avete scelta? Potreste utilizzare questi elementi, o integrarli in un'altra soluzione più realizzabile.

Fonte: <https://static1.squarespace.com/static/57c6b79629687fde090a0fd-d/t/58993c9e579fb316f50f3f37/1486437546147/ideate-mixtape-v8.pdf>

Sperimentazione

Ho un'idea.

Come realizzarla?

Raggruppare le idee

Adesso che avete tante idee, è tempo di unirle per creare soluzioni solide. Raggruppando le idee è possibile prendere concetti individuali e trasformarli in soluzioni di sostanza. Il motivo è creare un miscuglio che combini i migliori aspetti di diverse idee, creando concetti più complessi. A questo punto noterete probabilmente che diverse idee cominciano ad assomigliarsi – il che è un buon risultato. Cercate di unirle: tenete i pezzi migliori di alcune, buttate via quelle che non funzionano, e consolidate il vostro modo di pensare in alcuni concetti che poi potete condividere con il mondo esterno.

Le fasi necessarie per arrivare a un concetto:

1. Prendete tutti gli appunti e le idee che avete appeso al muro e combinateli così da formare soluzioni più complesse.
2. Per prima cosa, create un ammasso delle idee simili. Discutete e trovate gli elementi positivi delle idee ammassate e poi combinate questi elementi con quelli di altri ammassi.
3. Poi, pensate a temi e motivi che avete trovato e metteteli in gruppi. Più che semplicemente identificare idee simili, focalizzatevi sulla messa in pratica delle idee.
4. Alla fine, quando avete alcuni gruppi di idee potenziali, chiedetevi: come possono gli elementi migliori delle nostre idee funzionare insieme in una soluzione concreta? Complimenti, adesso state pianificando la vostra soluzione finale!

Fonte: <http://www.designkit.org/methods/30>

I Top 5

20

Per quale motivo ci si chiede “come si fa?”

Il seguente esercizio ci permette di riflettere e domandare semplicemente “Quali sono le cinque migliori idee /temi che, in questo momento, sembrano più importanti?” Questo esercizio può rafforzare la strategia comune, ma non solo, può anche svelare alcuni temi, isolare idee chiave e offrire un’opportunità progettuale.

Fasi:

1. Ciascun membro scrive le cinque idee migliori che gli/le vengono in mente su alcuni post-it (un concetto per ogni post-it).
2. Si condividono le proposte, poi il gruppo divide le idee per categorie al fine di individuare quelle di maggior interesse.
3. Tale attività può essere utilizzata in vari modi che permettono di individuare diversi scopi, ad esempio: “Quali sono le cinque idee più radicali che possiamo mettere in atto?” oppure si può svolgere l’attività in diversi blocchi temporali, quali: “Quali sono le cinque migliori idee del giorno/della settimana?”
4. Lasciando i post-it appesi al muro, il team avrà la possibilità di vedere come il progetto evolve e le priorità risultanti dal brainstorming.

Source: <http://www.designkit.org/methods/15>

L’evoluzione

Ho provato una nuova esperienza.

Come si fa a svilupparla?

Cosa vuol dire avere successo?

Durante la fase di implementazione, si deve pensare allo staff del progetto, alla creazione di una strategia di finanziamento e alla progettazione di una cronologia. A questo punto, il progetto offre l’opportunità di definire cosa si intenda per “avere successo”. Partendo dalle tappe fondamentali della soluzione proposta, si inizierà a capire cosa vuol dire questo termine. L’aver successo può essere declinato in diversi modi, secondo tempi diversi, quali ad esempio, “Cosa vuol dire successo tra due mesi, tra un anno, tra cinque anni?”, oppure mantenendo presente a chi è rivolta la progettazione in termini di associazioni o gruppi di persone. Importante è inoltre verificare l’impatto del vostro progetto sulla vostra organizzazione e se questo risponde al significato di “avere successo” che avete concordato con le parti.

Feedback Capture Grid

WHY use a feedback capture grid?

Use a feedback capture grid to facilitate real-time capture, or post-mortem unpacking, of feedback on presentations and prototypes – times when presenter-critiquer interaction is anticipated. This can be used either to give feedback on progress within the design team or to capture a user's feedback about a prototype. You use the grid because it helps you be systematic about feedback, and more intentional about capturing thoughts in the four different areas.

21

HOW to use a feedback capture grid?

1. Section off a blank page or whiteboard into quadrants.
2. Draw a plus in the upper left quadrant, a delta in the upper right quadrant, a question mark in the lower left quadrant, and a light bulb in the lower right quadrant.

It's pretty simple, really. Fill the four quadrants with your or a user's feedback. Things one likes or finds notable, place in the upper left; constructive criticism goes in the upper right; questions that the experience raised go in the lower left; ideas that the experience or presentation spurred go in the lower right. If you are giving feedback yourself, strive to give input in each quadrant (especially the upper two: both "likes" and "wishes").

Source: <https://static1.squarespace.com/static/57c6b79629687fde090a0fdd/t/58993c33893fc0620169bfc3/1486437447863/experiment-mixtape-v8.pdf>

Suggerimenti di esplorazione

Alcuni argomenti di laboratorio che siamo convinti potrebbe essere interessante esplorare come organizzazione:

- Una guida per nuovi insegnanti: Quali suggerimenti hai per chi comincia? Quali competenze (es. programmare le lezioni) e competenze trasversali servono?

22



- Condivisione di prassi migliori: ricorda i tuoi migliori momenti d'insegnamento, cosa li ha resi di successo? Che genere di temi e esercizi risuonano meglio con i tuoi studenti?



- Obiettivi di apprendimento e competenze per ciascun livello di classe (programma d'insegnamento).

- Pratica d'empatia: com'è vestire i panni dello studente? Come potrebbe ciò informare il tuo insegnamento?



Grazie per esser giunto alla fine...