

ATTI
DELLA
CONFERENZA
ANNUALE
SID
SOCIETÀ
ITALIANA
DI
DESIGN

DESIGN
AND
RE-SEARCH:
SOURCES &
RE-SOURCES



DESIGN
E
RICERCA:
FONTI E
RISORSE

4—5 luglio 2024
Università Iuav
di Venezia

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

a cura di
Alessandra Bosco
Lucilla Calogero
Luca Casarotto
Saul Marcadent

**Atti della Conferenza annuale
della Società Italiana di Design**

Venezia, 4-5 luglio 2024

Università Iuav di Venezia

**Design and Research:
Sources and Resources
Design e ricerca:
Fonti e Risorse**

a cura di

Alessandra Bosco

Lucilla Calogero

Luca Casarotto

Saul Marcadent

Progetto grafico ed editoriale

Lucrezia Teghil – tolook

Identità visiva SID 2024

Gianni Sinni

Documentazione fotografica

Luca Pilot

con

Maddalena Celin

Filippo Susana

Eleonora Zambelli

Con il sostegno di

Fondazione Universitaria Iuav

Copyrights

CC BY-NC-ND 5.0 IT

È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.

Gli autori dei contributi si rendono disponibili a riconoscere eventuali diritti per le immagini pubblicate.

Novembre 2025

Società Italiana di Design

societaitalianadesign.it

ISBN 9788894338034

Indice

Benno Albrecht Rettore dell'Università Iuav di Venezia	I
Raimonda Riccini Presidentessa Società Italiana di Design (2021-2024)	II
I soci onorari SID 2024 Elda Danese per Nanni Strada Maurizio Rossi per Clino Trini Castelli	V X
Design e Ricerca: Fonti e Risorse Il contesto e le prospettive di <i>Design e ricerca: Fonti e Risorse</i> Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Luca Casarotto, Saul Marcadent	1
Affondi sul tema <i>Fonti e Risorse</i> Conoscere i dati: metafore e metodi per il design Paola Pierri	14
Individuare fonti e rigenerare risorse per la ricerca in design: sfide contemporanee Priscila Lena Farias	18
Idee di ricerca. <i>Fonti e Risorse</i>: Orizzonti per la ricerca	
● Seminario Materiali Verso l'ipermateria. I materiali come risultato di una complessità intra-azioni Chiara Battistoni, Carmen Rotondi	27
WE TASTE WATER: un dispositivo per catturare dati sulla qualità dell'acqua e aumentarne il consumo consapevole Ilaria Fabbri	32
Ottimizzazione delle risorse nel sistema sanitario: design partecipativo per un sistema di gestione dei consumabili ospedalieri Gabriele Maria Cito	40
<i>More-Than Light Design</i>: il progetto interspecifico della luce Giovanni Inglese	47
Nuovi materiali da risorse seconde: un framework per lo sviluppo e progettazione di materiali circolari Noemi Emidi	54
● Seminario Territori, Aziende, Gestione Saperi locali e fonti disconnesse: il digitale come risorsa inter-generazionale Davide Paciotti, Annapaola Vacanti	63
Impronte: un percorso <i>onlife</i> per la valorizzazione del patrimonio storico e artigianale locale Camilla Giulia Barale, Daniele Rossi, Luca Parodi, Chiara Garofalo	68
Pratiche culturali collaborative basate su <i>open data</i>. Eredità tecnica territoriale per un patrimonio culturale più tangibile Rosa Lorusso, Arianna Mazza	75
"FIVE MINUTES Tool". Il ruolo del designer, tra progetto e mediazione, per potenziare la comunicazione negli ecosistemi aziendali territoriali attraverso uno strumento <i>open source design</i> Bianca Chiti, Denise de Spirito	83

● Seminario Innovazione sociale	92
Designer e progettazione sociale: conoscenze, urgenze e opportunità di intervento Martina Frausin, Luca D'Elia	97
Urban design per il benessere delle persone: analisi <i>field based</i> nella città di Genova Boyu Chen, Federica Maria Lorusso	105
Verso una comunità di pratica: proposta di ricerca partecipata sul service design per il settore pubblico Luca Baldini, Sonia Belhaj, Lorenzo Brunello, Aureliano Capri, Mariia Ershova, Rachele Gracci, Miriam Saviano, Efren Trevisan	114
Design per nuovi stili di mobilità attivi e sostenibili. Processo di ricerca-azione per scenari progettuali che orientino l'intenzione comportamentale verso una mobilità urbana attiva e sostenibile Sara Viviani	122
● Seminario Pedagogie	127
Sinergie. Contaminazioni multilivello tra fonti e risorse per la pedagogia del design Giulia Ciliberto, Ami Licaj	133
Design failure: la disseminazione del fallimento come strumento di apprendimento generativo nel design Francesca Ambrogio, Maria Manfroni, Carmen Digiorio Giannitto, Calogero Mattia Priola	143
Progettazione design oriented di un assistente virtuale AI per il supporto alla ricerca: condivisione della conoscenza e doppia transizione Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini	150
Design educativo per una società sostenibile: un approccio multidisciplinare e partecipativo Giulia Farace	157
Formazione dei designer nell'era tecnologica. Apprendimento pratico e multidisciplinare per le sfide lavorative emergenti Enrica Cunico	165
Design per l'educazione: ricucire teorie, metodi ed esperienze per una rinnovata ricerca nel design di prodotto Carlotta Belluzzi Mus	170
● Seminario Well-being	177
Design per la salute e il benessere. Quattro principi fondamentali Alessia Buffagni, Silvia Imbesi	184
Home Virtualands. Esperienze immersive per il benessere delle persone con malattia di Parkinson Ester Iacono, Mattia Pistolesi	192
Dietro ogni scemo c'è un villaggio. Un percorso di co-design per la riabilitazione psichiatrica Xavier Ferrari Tumay	199
La sessualità femminile in terza età: design di un modello inclusivo per la dignità sessuale consapevole Lara Pulcina, Sarah Jane Cipressi, Simone Giancaspero	206
Ricerca e innovazione dei linguaggi della comunicazione visiva attraverso le <i>brain computer interface</i> Antonella Rosmino	213

● Seminario Prospettive teoriche	199
Teorie al plurale. Verso un manifesto delle fonti teoriche nel design e nella moda Saul Marcadent, Chiara Scarpitti	204
Il Novacene come nuovo orizzonte: coesistenza tra umanità e intelligenza artificiale Carmen Trischitta	212
Zoé-centered artificial intelligence: realtà immersive per un'empatia multispecie Annarita Bianco, Raffaele La Marca	220
Etologia e design: intersezioni e traiettorie per possibili alleanze disciplinari Michela Mattei	227
Osservatorio contemporaneo sulle tecnologie appropriate Carmelo Leonardi, Eugenia Morpurgo	234
BIOFLO Bioreceptive Florence: un progetto per la valorizzazione del patrimonio natural-culturale della città di Firenze Francesco Cantini	242
● Seminario Design per i patrimoni	247
Design per e con i patrimoni. La necessità di un agire plurale Lucilla Calogero, Ivo Caruso,	255
Digital Fashion Heritage: modello di visualizzazione, fruizione e gestione del patrimonio tessile Simona Colitti, Ludovica Rosato	263
Error 404: page not found. Nuove prospettive per la ricerca storica nell'era delle fonti digitali, fra obsolescenza e accessibilità Ludovica Polo	270
Esplorare nuove fonti: il ruolo delle biblioteche professionali nel Graphic Design History Valentina Nitti	278
Prove di dialogo tra fonti e risorse in chiave analogica e digitale: l'artigianato grafico di Araca Alessandra Clemente	284
SID Research Award 2024	
Progetti di ricerca. Fonti e Risorse: lo stato della ricerca	
● Tavolo Materiali	284
L'innovazione al centro Stefania Camplone, Davide Crippa, Sabrina Lucibello	290
Vitali ed effimere: fonti e risorse per una moda interspecie Clizia Moradei	296
Data-driven food interfaces: esplorazioni gusto-computazionali per un consumo consapevole del cibo Patrizia Marti, Sebastiano Mastrodonato	305
Design di nuovi materiali realizzati attraverso processi di bio-fabbricazione indotta da microorganismi fotostatici Nataascia Biondi, Edoardo Brunelli, Francesco Cantini, Tommaso Celli, Marco Marseglia, Lorenzo Reali, Giacomo Sampietro	

Design e acqua: un progetto sull'uso sostenibile della risorsa idrica nella ristorazione Laura Badalucco, Chiara Battistoni	315
I dualismo del progetto R3Pack: nuove fonti materiche versus l'impiego di consolidate risorse in sistemi di riuso per la progettazione di imballaggi sostenibili Barbara Del Curto, Stefano Ferraresi, Carlo Proserpio, Romina Santi	323
Da eccedenza a eccellenza. Il ruolo trasformativo del design nel riuso dei sottoprodotti alimentari Raffaele Passaro	330
La seconda vita dell'espore: riflessioni ed esperimenti sul riuso di parti espositive lignee Massimiliano Cason Villa, Davide Crippa, Lucilla Grossi	339
● Tavolo Strumenti	
Strumenti: Fonti, risorse e direzioni della ricerca nel design Alberto Bassi, Cinzia Ferrara, Gianni Sinni	348
Biomimicry Wunderkammer: un laboratorio di bio-ispirazione per il design Giuliana Flavia Cangelosi	352
Designer-AI Alignment. Workshop sulla trasmissione dei riferimenti progettuali all'AI per la generazione consapevole di concept Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Andrea Quartu, Margherita Tufarelli	360
Proximity Machinery through eXtended Reality: design per la formazione dell'operatore resiliente 5.0 Margherita Peruzzini, Alessandro Pollini, Diego Pucci, Michele Zannoni	365
<i>Fashion Alive. Un progetto europeo tra upcycling e re-design delle risorse tessili</i> Roberto Liberti, Chiara Scarpitti	373
Design circolare: fonti e risorse della conoscenza nei processi di educazione alla sostenibilità Alberto Calleo, Vera Fabbretti, Massimiliano Fantini, Elena Maria Formia, Silvia Mercuriali	380
Strumenti di ricerca per le Digital Humanities: riconfigurare lo spazio dell'informazione Marcello Costa, Cinzia Ferrara, Chiara Palillo	388
Mobilità attiva e leggera: sostenibilità, materiali e risorse per l'innovazione e il design di veicoli leggeri Jonathan Lagrimino, Alessandra Rinaldi	396
● Tavolo Territori, Aziende, Gestione	
Esplorazioni semantiche dei contributi: visualizzare complessità e connessioni nelle ricerche su territori, aziende e gestione Giovanni Borga, Luca Casarotto, Maria Antonietta Sbordone	405
Il manuale digitale nell'Industria 4.0: progettare modelli di training aperti per nuovi sistemi produttivi collaborativi Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone, Giuseppe Mincolelli	411
Design e bilancio di sostenibilità: L'impatto del bilancio di sostenibilità nella progettazione e nei processi produttivi Luca Casarotto, Laura Cavasin, Anna Zandanel	418

Sistema Prodotto-Servizio per l'arredo: un'analisi della letteratura per definire la relazione con la sostenibilità Mattia Italia, Xue Pei, Francesco Zurlo	427
Evoluzione sostenibile nel design di piccoli elettrodomestici: un'innovativa metodologia NPD orientata all'uso consapevole di fonti e risorse Venanzio Arquilla, Benedetta Rotondo	436
World-making dei sistemi agro-industriali e rurali: progettare e valutare gli impatti Silvia Barbero, Fabiana Rovera	442
Eco-Design360: trasformazione circolare e digitale nell'ecosistema tessile italiano Matteo Bertelli, Letizia Giannelli, Claudia Morea, Chiara Rutigliano	451
Food Atlas. Una piattaforma digitale per il sistema cibo della Laguna di Venezia Francesca Ambrogio, Amerigo Alberto Ambrosi, Marta De Marchi, Alessandra Marcon	459
Design per la decarbonizzazione: <i>living labs</i> per le isole minori del Mediterraneo Francesco Armato, Riccardo Maria Pulselli	468
● Tavolo Innovazione sociale	
Storie di innovazione sociale Cristian Campagnaro, Pietro Costa, Raffaella Fagnoni	477
<i>Living Labs</i> ed ecosistemi partecipativi: il "luogo vivente" come fonte e risorsa per il design Diletta Damiano, Massari Sonia	483
Mappe e partecipazione. Natura ibrida degli strumenti di cartografia collettiva critica Laura Bortoloni	495
Abitare Poeticamente Qui: avverbi del fare Silvana Kühtz	503
Il co-design e le sue fonti. Le persone come risorse per il progetto e progetto come risorsa per le persone Cristian Campagnaro, Sara Ceraolo	511
L'artefatto come materia in-formata. I contesti multiculturali come risorsa per la definizione di strategie <i>design-oriented</i> Michela Carlomagno, Alessandra Clemente, Ibtissam Jayed, Stefano Salzillo	519
<i>Empowerment</i> attraverso il design: circolarità di fonti e risorse nella progettazione di processi educativi per quartieri popolari napoletani Susanna Parlato, Iole Sarno	526
<i>Re-orienting design</i>: fonti, risorse e pratiche di progettazione eco-sociale Paria Bagheri Moghaddam, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Jing Ruan, Margherita Vacca	535
Il design per gli atteggiamenti inclusivi: fonti e risorse per esplorare un nuovo approccio Daniele Busciantella-Ricci, Alessandra Rinaldi	543
● Tavolo Well-being	
Lo stato della ricerca Well-being Raffaella Massacesi, Claudia Porfirione, Maximiliano Romero	552

Dispositivi <i>autism-friendly</i> per spazi museali: prototipi sperimentali inclusivi per l'osservazione e la percezione dell'opera d'arte Roberto Bianchi, Morena Barilà, Marco Elia	559
Testimonianze, esperienze, storie, e ricordi personali: un approccio relazionale nei processi partecipativi con anziani con demenza Silvia Maria Gramegna	567
Design for AIRC. Il design che traduce la ricerca medico-scientifica in cultura della prevenzione Erminia Attaianese, Ivo Caruso, Carla Langella	574
DEMETRA: un approccio sistemico e integrato fondato sull'acquaponica e sulla valorizzazione degli scarti per la creazione di un sistema alimentare pilota Edoardo Amoroso, Ivo Caruso, Silvana Donatiello, Mariarita Gagliardi, Alfonso Morone	582
Inclusione è partecipazione. Esperienze di co-progettazione per una segnaletica accessibile all'IST - Lisbona Giulia Beltramino, Daniela Bosia, Claudia De Giorgi, Silvia Di Salvatore	589
Design e formazione professionale per la transizione sostenibile del <i>MedTech</i> europeo Amina Pereno, Mariapaola Puglielli	597
Emergenza e innovazione: il ruolo strategico del design Laura Giraldi, Marta Maini, Francesca Morelli	605
● Tavolo Design per i patrimoni	
Patrimoni come risorse generative. Processi e prospettive nella ricerca di design Alessandra Bosco, Emanuela Bonini Lessing, Marina Parente	614
Archivi d'impresa, memoria storica e dialogo culturale. Scenari di sopravvivenza degli artefatti comunicativi attraverso la mediazione culturale-educativa del designer Alessio Caccamo, Fabiana Candida, Gianluca Carella, Anna Turco	621
<i>Immaterial Observatory</i>: mappare il capitale intangibile d'impresa e il contributo del design all'innovazione Alberto Bassi, Francesco Bergamo, Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Giulia Ciliberto	631
Il patrimonio tessile in Veneto: fonti, design e risorse Sandra Coppola	638
<i>Connecting Communities</i>. Co-design per la valorizzazione di patrimoni culturali nel centro storico di San Marino Silvia Gasparotto, Anna Guerra, Margo Lengua	645
<i>Design Driven Capacity Building</i>. Sviluppo di capacità e responsabilità sociale: risorse per il design Emanuela Bonini Lessing, Silvia Maria Carolo, Mario Ciaramitaro	653
La Nuova Libbaneria Mediterranea: lavorazioni tradizionali per lo sviluppo socio-economico delle comunità locali Rosanna Cianniello	661
Dal racconto alla rigenerazione territoriale: design partecipativo per tutelare e riattivare luoghi e comunità Federica Delprino, Omar Tonella	669
Storie di materiali: interazioni e riusi nei sistemi produttivi locali Pietro Costa, Michele De Chirico, Raffaella Fagnoni, Annapaola Vacanti	678

● Tavolo Fonti e patrimoni del design

- Fonti e patrimoni del design e per la cultura del design** 686
Fiorella Bulegato, Rosa Chiesa, Elena Fava
- Design philology: fonti e storie della formazione e ricerca in design in Italia*** 691
Paola Bertola, Eleonora Lupo, Clorinda Sissi Galasso, Marco Quaggiotto, Agnese Rebaglio
- Fonti e metodi della ricerca tipografica nei musei: i primi passi della catalogazione e diffusione della collezione Tércio Gaudêncio al Museo Paulista** 700
Fernanda Duarte Bruneli, Rodrigo Mantoan Cavalcante Muniz, Fabio Mariano Cruz Pereira, Solange Ferraz de Lima, Camila Kurianski Freitas Santos, Fabiola Margoth Zambrano Figueroa de Miranda, Yukie Camila Ohashi
- La crisi delle fonti. Questioni critiche nella mappatura di trenta anni di storia del web design italiano** 709
Letizia Bollini, Francesco E. Guida
- Costellazioni tipografiche, galassia Italia. Ricognizione su fonti e risorse della tipografia in Italia** 717
Veronica Dal Buono, Monica Pastore, Federico Rita
- Archivio Fiorella Mancini. Metodi e criticità nel conservare e valorizzare il patrimonio materiale della moda** 726
Alessandra Varisco
- Dal tessuto alla carta: materiali per la ricerca nel progetto di Seth Siegelaub** 734
Saul Marcadent
- Dalle fonti ai trend della ricerca: una prospettiva *data driven* applicata alle pubblicazioni su rivista del settore ICAR/13** 741
Ester Iacono, Cristina Marino, Paolo Tamborrini, Francesca Tosi

● Tavolo Manifattura e imprese italiane

- Design e manifattura italiana nei processi trasformativi del made in Italy** 749
Vincenzo Cristallo, Maddalena Dalla Mura, Gabriele Monti
- Le Grand Tour d'Italie: viaggio esplorativo dei *savoir-faire* italiani per Dior** 754
Nicholas Bortolotti
- Framing the values: costruire l'atlante dei valori del Made in Italy circolare e sostenibile*** 761
Eleonora D'Ascenzi, Irene Fiesoli, Ami Licaj, Giuseppe Lotti, Elisa Matteucci
- Il progetto *Crafting Europe*. Design e artigianalità supportati dalle tecnologie digitali** 768
Gabriele Goretti
- Design per il Made in Italy sostenibile: tecnologie, processi e strumenti per la produzione circolare nell'ecosistema manifatturiero italiano** 776
Luca D'Elia, Lorenzo Imbesi, Sabrina Lucibello, Viktor Malakucz, Carmen Rotondi
- Shopping experience* del Made in Italy: nuovi paradigmi di *user engagement* nei contesti di vendita ed esposizione** 784
Carlotta Belluzzi Mus

Bamboo Made in Italy: progettare con la “straniera” verde

Nicolò Di Prima

793

Re-Think. Re-Design. Re-Start.

Ripensare lo scarto tessile nella filiera moda

Elisabetta Cianfanelli, Paolo Franzo, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè

802

Alive and kicking: 30 anni di luav design

Alberto Bassi, Davide Crippa, Gianni Sinni

816

Venezia 4-5 luglio 2024. Design e ricerca: fonti e risorse

823

Design educativo per una società sostenibile: un approccio multidisciplinare e partecipativo

Giulia Farace

Sapienza Università di Roma

Abstract

L'idea di ricerca esplora l'importanza del design educativo come strumento per affrontare le sfide contemporanee legate alla sostenibilità ambientale e sociale. In un'epoca dominata dall'innovazione tecnologica e dal consumo sfrenato, si propone di dare priorità all'innovazione sociale, coinvolgendo attivamente la comunità educante nel processo di progettazione. L'originalità dell'approccio risiede nell'integrazione del design nei percorsi educativi, promuovendo un modello partecipativo e multidisciplinare che, ripartendo dalle fonti storiche del design, individui le sue risorse primarie nel contesto specifico attraverso l'ascolto attivo delle comunità. La ricerca mira a sviluppare e testare un toolkit educativo per favorire e semplificare l'apprendimento, attraverso la collaborazione tra esperti e comunità, con l'obiettivo di creare un impatto duraturo sulla società e sull'ambiente.

Parole chiave

- EDUCAZIONE
- COMUNITÀ
- PARTECIPAZIONE
- INNOVAZIONE SOCIALE
- COLLABORAZIONE

1. Introduzione

L'era attuale è segnata dalla cultura del consumo e dall'accelerazione dell'innovazione tecnologica, che, sebbene porti numerosi vantaggi, ha anche contribuito al rapido deterioramento del pianeta. È urgente riconsiderare l'attuale modello di crescita illimitata, promuovendo l'innovazione sociale come prioritaria rispetto a quella tecnologica, senza arrestare quest'ultima, ma assicurandosi che persone e comunità ritornino ad avere un ruolo prioritario rispetto a quello della tecnologia (Thackara, 2005).

La collaborazione tra esperti e non esperti diventa cruciale per un'innovazione sociale significativa. In questa nuova prospettiva il design assume il ruolo di mediatore e interprete della complessità del mondo contemporaneo.

Per ottenere un cambiamento sostanziale nelle abitudini è essenziale ripensare il sistema, per avere un impatto positivo sulla società è necessario ripartire prima di tutto dall'educazione. Non basta creare prodotti sostenibili e sviluppare servizi capaci di ridurre il consumo di risorse, serve anche riuscire a coinvolgere le persone educandole al contempo alla sostenibilità.

Chi fa ricerca e chi sperimenta è ormai consapevole di doversi confrontare con le contraddizioni legate alla sostenibilità in un'economia orientata verso una crescita incontrollata che minaccia l'equilibrio delle risorse fisiche e sociali del nostro pianeta.

2. Il ruolo del design nell'educazione alla sostenibilità

Quello di cui abbiamo bisogno è una ridefinizione sostanziale dell'educazione sul tema, per ottenere un cambiamento nella società e ridurre così al minimo l'impatto ambientale e sociale.

La necessità, da parte del mondo del design, di assumersi una responsabilità sociale e morale rispetto alla progettazione è stata dibattuta fin dagli anni settanta. In *Design for the Real World* (1971) Victor Papanek sottolinea la necessità di dare priorità al bene sociale e ai bisogni delle persone. Negli stessi anni Koenig critica il design del tempo, affermando l'importanza di recuperarne l'obiettivo centrale: la sua responsabilità sociale verso la comunità tutta.

Il ruolo dei progettisti nella società odierna è forse ancora più delicato e complesso, diviene necessario essere consapevoli dell'influenza che si ha sulla società, puntando a creare innovazioni che siano soprattutto sociali.

Queste coinvolgono una complessa rete di comunità di progettazione di cui il designer è solo una parte. Il risultato finale a cui puntare non è più solo un prodotto, ma un sistema di relazioni, e poiché queste non si possono progettare quello che bisogna fare è lavorare sul loro ambiente per rendere una data maniera di essere più auspicabile (Manzini, 2015).

L'attenzione si sposta dal prodotto al processo e lo scopo finale è quello di stimolare attraverso il processo progettuale un cambiamento sociale. Con questo assunto la ricerca stessa diventa un mezzo con cui coinvolgere gli utenti, permettendo così una riappropriazione dei contenuti da parte della comunità e un maggior impatto sociale (Chiesi & Costa, 2017).

In un'epoca di crescente complessità, la promozione dell'educazione è fondamentale per affrontare le sfide della sostenibilità, coinvolgendo attivamente la comunità educante nella costruzione di una società più consapevole e impegnata.

L'inserimento del design all'interno del palinsesto educativo scolastico potrebbe offrire una soluzione, sviluppando competenze per affrontare le sfide complesse del mondo moderno e promuovendo l'autonomia di pensiero e azione negli studenti. Le attività progettuali inoltre diventano strumenti per stimolare la consapevolezza e la partecipazione, come già dimostrava il progetto di Dalisi al quartiere Traiano di Napoli negli anni settanta. Numerosi studi e progetti raccontano e dimostrano inoltre come azioni ludiche, pratiche e partecipative possono favorire l'apprendimento, coinvolgendo e aumentando la motivazione intrinseca degli studenti (Arland, 2016).

3. L'idea di ricerca

L'obiettivo generale è quello di contribuire allo sviluppo e miglioramento della situazione ambientale e sociale contemporanea sviluppando nuovi approcci alla sfera educativa.

L'idea di ricerca mira ad approfondire e sviluppare metodologie educative multidisciplinari e partecipative mirate alla creazione di sinergie tra progettazione ed educazione tradizionale, con una particolare attenzione allo sviluppo di un sistema di educazione alla sostenibilità sin dalla prima infanzia che coinvolga l'intera comunità educante. Quest'ultima comprende non solo studenti, educatori, insegnanti e istituzioni scolastiche, ma tutti gli attori coinvolti nel sistema educativo, comprese le famiglie, le istituzioni locali e le realtà sociali presenti sul territorio.

Per questo la ricerca si propone di creare collaborazioni con diversi attori esperti nella rigenerazione urbana e sociale, come psicologi, educatori e facilitatori, nonché con gli stessi utenti, promuovendo un approccio partecipativo e di co-design.

Nel libro *Ecologia in città* (2010) Alessia Maso spiega come un approccio educativo basato sulla partecipazione mentale e fisica della classe sia auspicabile per educare gli adulti del futuro ad una società più equa e sostenibile. L'autrice sottolinea inoltre come un approccio ludico in classe potrebbe diventare uno strumento per coinvolgere i più giovani e mediare temi complessi e delicati come l'ecologia e la legalità.

Il sistema scolastico Italiano ha introdotto l'insegnamento dell'Educazione Civica in ogni grado di istruzione nel 2019. Seppur un notevole passo avanti, introducendo lo sviluppo sostenibile nell'educazione obbligatoria, per questo insegnamento non sono stati ancora formalizzati i programmi e gli obiettivi specifici per ogni livello scolastico. Questo porta ad un insegnamento discontinuo nelle diverse scuole, affidato solo alla fantasia e alle capacità personali degli insegnanti specifici. La necessità di sviluppare nuovi sistemi e adattarsi agli obiettivi europei però ha portato a crescenti aperture delle istituzioni scolastiche verso progetti multidisciplinari e collaborativi, sia tra esperti di diversi settori che con gli utenti stessi, aprendo uno spazio ai progettisti di sviluppare azioni con un forte impatto sulla comunità.

4. Metodologia e progetto

In particolare, la ricerca intende sviluppare un sistema educativo che coinvolga insegnanti e alunni in un processo partecipativo finalizzato alla creazione di servizi a sostegno dell'insegnamento. Questo attraverso prima di tutto l'approccio della ricerca-azione direttamente nell'ambiente scolastico, quindi coinvolgendo in prima persona la comunità educante nella co-progettazione di un sistema educativo, e in un secondo tempo con un progetto pilota, che lo verifichi e permetta di correggerlo.

Come visto precedentemente l'azione pratica in ambito educativo porta ad un'acquisizione più duratura delle conoscenze, per questo coniugare azioni sociali con un approccio al design sensoriale e percettivo può essere una soluzione per catturare l'attenzione e coinvolgere l'utenza. L'uso di nuovi materiali e dell'auto-costruzione, presi come motori di innovazione, può stimolare e affascinare gli alunni e così veicolare conoscenze indirettamente. Starà però alla sperimentazione e ricerca sul campo comprendere il modo più adeguato al contesto scolastico italiano per introdurre queste componenti più fisiche e materiche nel sistema educativo.

Il fine ultimo dell'idea di ricerca proposta è quindi di sviluppare, insieme alla comunità educante, un toolkit di prodotti e servizi applicabili in diversi contesti affini e di testarlo durante il progetto-pilota per analizzare in particolare i risultati di apprendimento ottenuti e valutare il concreto effetto educativo sulla comunità. Metodologicamente, il progetto coniugherà gli strumenti di ricerca centrati sull'utente del service design con quelli della ricerca-azione appartenenti agli ambiti delle scienze sociali e della psicologia di comunità, ponendo il designer come mediatore tra le esigenze della comunità educante e il processo di progettazione educativa.

Il progetto proposto in generale assume la forma di ricerca sperimentale, basata sullo studio e la pratica, attraverso ricerca teorica, sperimentazioni sul capo e l'osservazione dei comportamenti e dei risultati ottenuti per comprendere meglio il fenomeno e individuare la metodologia adeguata a risolvere il problema.

La ricerca applicata avrà come prima fase la comprensione del contesto, sfruttando il metodo partecipativo della ricerca-azione.

Questa metodologia, originaria del contesto della ricerca sociale ma sempre più usata anche in altri ambiti della ricerca scientifica, si può definire come un orientamento alla ricerca trasversale a diverse discipline (De Piccoli, 2009), che prevede il coinvolgimento attivo dei partecipanti alla ricerca e al cambiamento (Colucci, 2008).

Le sue applicazioni vengono messe al servizio dei destinatari, i quali vengono coinvolti nel processo, tenendo in considerazione la situazione specifica nella quale la ricerca viene svolta al fine di trovare la metodologia più adatta, e producendo così conoscenza di tipo pratico (De Piccoli, 2009).

La ricerca-azione, come d'altronde anche gli approcci di design centrati sull'utente, ha una natura contestuale e ciclica: contestuale perché i risultati sono strettamente legati al gruppo o alla comunità con cui sono state svolte le attività di ricerca, e ciclica perché torna a correggersi e a ridefinirsi durante tutto il percorso di ricerca e progettuale, come avviene d'altronde anche nel processo di design thinking.

Questo approccio partecipativo avrà come risultato chiave una restituzione realistica delle necessità della comunità coinvolta, permettendo al designer di attuare poi una progettazione più consapevole ed etica.

La fase successiva prevede nuovamente il coinvolgimento attivo della comunità ma nella co-progettazione di un percorso educativo specifico che poi verrà verificato durante il progetto pilota.

Questa fase prevede di nuovo un approccio sociale e aperto alle necessità del contesto specifico. La multidisciplinarietà in questa fase diventa ancora più saliente, infatti solo il confronto tra diversi approcci permette di attuare una progettazione che sia da una parte accogliente ed empatica verso la comunità educante e i suoi bisogni, e dall'altro capace di fornire risultati

efficaci e concreti. Per una progettazione che tenga conto davvero delle comunità sotto ogni punto di vista, per ottenere una vera innovazione sociale, è necessaria quindi una negoziazione e interazione fra diversi attori: designer, detentori del “design esperto”, e cittadini, detentori del “design diffuso” (Manzini, 2015).

La co-progettazione prevede varie fasi che alternano le competenze di educatori e psicologi, per facilitare il processo di scambio di conoscenze, con quelle del designer, più mirate a concretizzare e formalizzare il progetto. Questa fase ha come fine ultimo quello della creazione di un sistema educativo che prenderà la forma più adatta al contesto a seconda dei risultati prima della ricerca-azione e poi della progettazione partecipata. Il sistema educativo risultante verrà poi verificato con un progetto pilota, attuato nello stesso contesto scolastico o in uno affine, che verrà seguito e analizzato durante tutto il percorso.

Infine, come detto precedentemente, verrà attuata una revisione metodologica che tenga conto degli effettivi risultati del progetto pilota, sia dal punto di vista dell'efficacia educativa che della funzionalità.

Attraverso l'osservazione sul campo verrà attuata un'analisi qualitativa del pilota. Inoltre verranno somministrati questionari ai partecipanti, sia durante la fase di co-progettazione che in quella del progetto pilota per analizzare il coinvolgimento della comunità educante. Infine, per un'analisi dei risultati di apprendimento e dell'efficacia dell'approccio, verranno testate le conoscenze sul tema della sostenibilità sia prima che dopo lo svolgimento del percorso educativo.

Tutti questi dati incrociati permetteranno la revisione e la messa in forma della metodologia finale.

5. Fonti e risorse trasformative

Nell'idea di ricerca proposta, fonti e risorse vengono ridefinite e trasformate durante il percorso progettuale coinvolgendo gli utenti finali nell'intero processo.

Tra le fonti storiche relative alla ricerca nel campo del design, troviamo già numerosi esempi di buone pratiche che coinvolgono partecipazione, gioco e multidisciplinarietà nei processi educativi. Prendiamo ad esempio metodi educativi come quelli di Munari e della Montessori, ma anche gli approcci pratici come quello di Dalisi a Napoli o di Mari con il progetto “Autoprogettazione?”.

Una fonte primaria quindi va ricercata nella storia del design, ma partendo dal rivalutare e valorizzare le fonti storiche già validate e studiate, possiamo comprendere come proprio il contesto e la comunità possano, e debbano, diventare le nuove fonti primarie nel progetto sul campo.

Un ascolto attivo delle comunità infatti può dare spazio all'individuazione di fonti più attuali e concrete nel contesto specifico di riferimento. Ripartendo da qui si può avviare un processo di co-design più efficace e più pertinente al nostro tempo e alle problematiche reali della comunità.

Vista l'ottica di ricerca-azione sul campo del progetto proposto, le fonti si trasformano, durante il processo educativo, nelle nostre risorse più significative. Il coinvolgimento attivo dell'intera comunità educante infatti dà spazio alla creazione di un ambiente ricco di risorse materiali e immateriali. Le ultime principalmente legate alle conoscenze e alle capacità dei vari attori coinvolti, sia esperti che non esperti, quelle materiali invece legate alla possibilità effettiva di apportare cambiamenti in un sistema complesso e ricco di norme come quello scolastico grazie al supporto delle istituzioni.

6. Conclusioni

In conclusione, l'intersezione con altri ambiti disciplinari legati alla sfera degli studi sociali, come quello della pedagogia e della psicologia di comunità, potrà rendere più efficace l'azione educativa della metodologia del design nell'ambito scolastico, verificandone nel contempo l'efficacia effettiva sull'apprendimento.

La condivisione della conoscenza, sia tra i diversi esperti coinvolti che con la comunità stessa porterà a innovazioni reali e applicabili nel breve tempo, già verificate e approvate dalla comunità presa in esame.

Il coinvolgimento dal basso di tutti gli attori appartenenti alla comunità educante nel progetto supporterà la riappropriazione dei valori e dei contenuti da parte degli utenti, con l'effetto di fortificare l'apprendimento degli alunni e mantenere nel tempo gli obiettivi raggiunti grazie al supporto dell'intera comunità.

Il progetto mira anche a sviluppare una maggior consapevolezza dell'impatto educativo e sociale di questo tipo di azioni, attraverso una valutazione chiara e misurabile dell'impatto che ha sul territorio, condivisibile e comprensibile sia a livello formale e accademico che informale. La ricerca mira a creare una maggiore collaborazione tra i diversi attori della comunità educante al fine di creare una rete solida di scambi e collaborazioni in un'ottica di partecipazione diffusa e co-design anche dopo la fine del progetto.

Siamo in un'epoca ricca di contraddizioni, in cui apparentemente le necessità del pianeta e della società sembrano essere in contrapposizione. La crisi climatica e sociale pone il design davanti all'obbligo morale ed etico di assumere un ruolo attivo nel suo contrasto. La creatività e la tecnica intrinseche nella pratica della progettazione dovrebbero essere messe al servizio della comunità, collaborando ed entrando in reti sociali eterogenee e multidisciplinari.

I progettisti possono assumere l'importante ruolo di mediatori tra le diverse discipline, traducendo le istanze e i pensieri in azioni fisiche e concrete, creando prodotti e servizi capaci non solo di essere sostenibili, ma di sostenere la società che li accoglie.

La ricerca e il progetto per il design dovrebbero diventare uno strumento da usare per e con la comunità, insegnando e imparando allo stesso tempo.

Diviene importante individuare all'interno del contesto sociale in cui si opera e nella comunità di riferimento le nuove fonti e le risorse utili e necessarie ad un cambiamento duraturo. Bisogna sviluppare insieme nuovi modelli di pensiero e nuove chiavi di lettura per una società più sostenibile ed equa, che sia capace di risolvere o quantomeno affrontare la crisi odierna.

Riferimenti bibliografici

Arlanch, C. (2016). Imparare giocando: le strategie di apprendimento basate sul gioco nel passaggio all'età scolare. *State of mind*. ↪<https://www.stateofmind.it/2016/10/gioco-apprendimento-eta-scolare>

Chiesi, L., & Costa, P. (2017). Ricerca e progetto come innovazione sociale. Modelli di pratiche a confronto in tre casi studio. *Sociologia Urbana e Rurale*, 2017/113, 47-64.

Colucci, F.P. (2008). Prefazione. In F. P. Colucci, M. Colobo, L. Montali (a cura di), *La ricerca-intervento. Prospettive, ambiti e applicazioni* (pp. 7-17). Il Mulino.

De Piccoli, N. (2009). Le molteplici facce della ricerca azione: espressioni di successo o debolezza? Alcune riflessioni ed una ipotesi di formazione. *Ricerche di Psicologia*, 32 (3-4), 127-138.

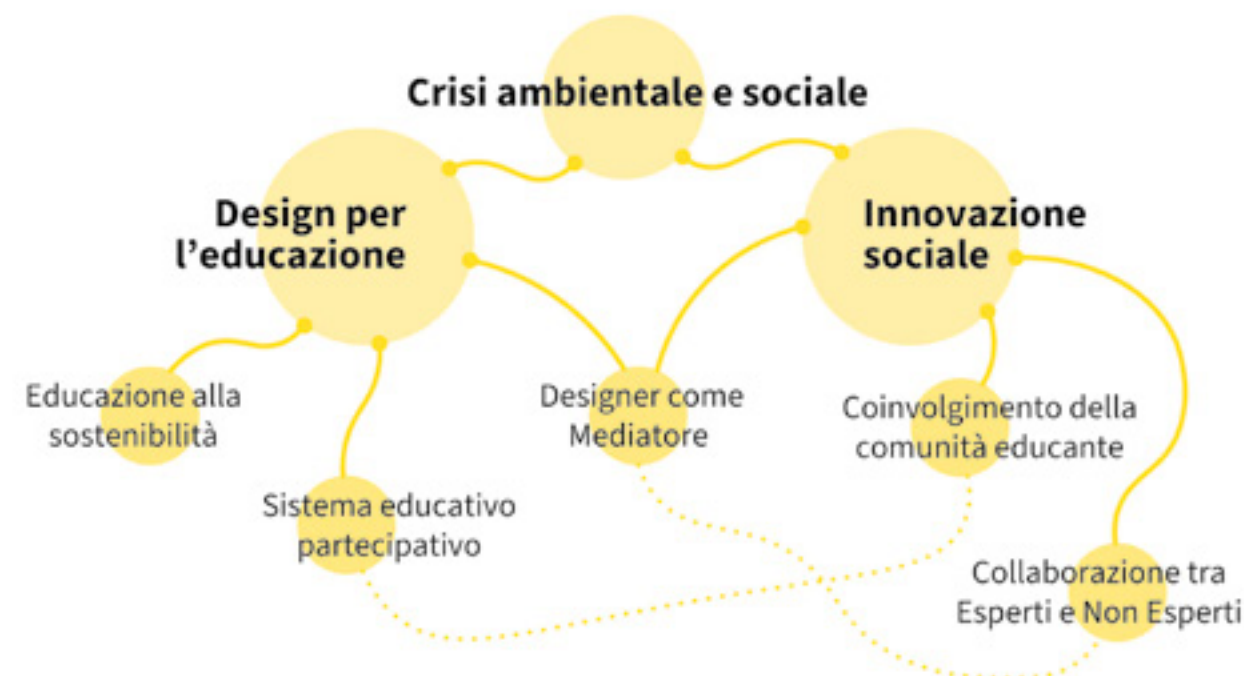
Koenig, G. K. (1983, marzo). Design: rivoluzione, evoluzione o involuzione? *Ottagono*, (68), 20-24.

Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. The MIT Press.

Maso, A. (2010). *Ecologia in Città, giochi per educare alla sostenibilità*. Edizioni La Meridiana.

Papanek, V. J. (1971) *Design for the Real World: human ecology and social change*. Pantheon Books.

Thackara, J. (2005). *In the Bubble: Designing in a Complex World*. The MIT Press.



METODOLOGIA RICERCA



1. Giulia Farace, Schema concettuale idea di ricerca, 2024