



Esplorare il futuro verde: integrare il nuovo Bauhaus europeo nell'istruzione artistica e nel design

Relazione:

Relazione consolidata sui workshop allineati al NEB e sullo sviluppo di micro-credenziali in tutta Europa



Parte I – Introduzione all'analisi consolidata

Glossario

Al fine di favorire una comprensione uniforme in contesti educativi e professionali diversi, il presente glossario introduce i termini chiave utilizzati nel rapporto:

NEB – New European Bauhaus, un'iniziativa dell'UE che combina sostenibilità, estetica e inclusione nel design e nell'innovazione.

Micro-credenziale – un'esperienza di apprendimento breve e mirata che punta a competenze specifiche, spesso cumulabile e riconosciuta da istituzioni o datori di lavoro.

Design sprint – processo in cinque fasi che utilizza il design thinking con l'obiettivo di ridurre il rischio quando si introduce sul mercato un nuovo prodotto, servizio o funzionalità. Il processo mira ad aiutare i team a definire chiaramente gli obiettivi, convalidare le ipotesi e decidere una roadmap del prodotto prima di avviare lo sviluppo.

Design Thinking – una metodologia iterativa e incentrata sull'utente per la risoluzione dei problemi che include ricerca, ideazione, prototipazione e test.

Toolkit: un insieme curato di strumenti, modelli e metodi utilizzati per guidare gli studenti e gli educatori attraverso il processo di progettazione.

Introduzione

Questo rapporto presenta una panoramica consolidata dei workshop pilota realizzati in quattro paesi - Italia, Cipro, Grecia e Lituania - nell'ambito del progetto "Futures Designed". Questi workshop hanno introdotto oltre 80 partecipanti ai principi NEB attraverso attività pratiche di design thinking. Tra i partecipanti figuravano studenti, educatori, professionisti e membri del pubblico in generale. Le attività combinavano compiti collaborativi e individuali, integrando strumenti analogici e digitali per un apprendimento inclusivo ed efficace.

"Futures Designed" si concentra sullo sviluppo e l'erogazione di corsi di micro-credenziali e workshop integrati specifici per i settori dell'arte e del design nell'istruzione superiore (HE). I corsi proposti forniscono agli studenti le competenze ritenute necessarie per la transizione verde, aumentando così l'occupabilità, incoraggiando il cambiamento comportamentale, le abitudini di consumo e gli stili di vita (a livello personale e nelle future carriere) e consentendo loro di diventare i facilitatori degli obiettivi e delle finalità del Green Deal europeo e del New European Bauhaus (NEB).

Luoghi e impostazioni dei workshop

Le attività [workshop] si sono svolte in ambienti diversi che hanno radicato l'apprendimento nei contesti locali:

- **Italia (MateraHub)**: i workshop sono stati organizzati in collaborazione con il Liceo Artistico Carlo Levi di Matera e Irsina. Le attività si sono svolte nei laboratori della scuola, in uno spazio museale e in aree urbane all'aperto. Le attività si sono concentrate sulla co-progettazione di spazi pubblici inclusivi, estetici e sostenibili, spesso attingendo alla cultura e al patrimonio locale.
- **Cipro (Frederick University)**: condotte sia nella città vecchia di Limassol che nel campus, le sessioni hanno previsto l'osservazione pratica delle dinamiche urbane e del riutilizzo dello spazio. I team hanno analizzato le aree pubbliche e semipubbliche per identificare le questioni relative all'accessibilità, all'identità e alla sostenibilità ecologica.
- **Grecia (KMOP)**: le sessioni si sono tenute ad Atene, combinando workshop in presenza presso il KMOP Social Action and Innovation Centre con attività online. L'attenzione si è concentrata sull'interpretazione digitale del design inclusivo e sul suo ruolo negli spazi comunitari, con particolare enfasi sulla formazione degli educatori.
- **Lituania (KK)**: i workshop si sono svolti presso la galleria "Pelėdų kalnas" e il vicino parco verde, entrambe zone protette dallo Stato con un forte valore culturale e storico. I partecipanti hanno esplorato l'uso non commerciale di un sito storico per la popolazione locale, il mondo accademico, gli stranieri, le persone con disabilità e altre esigenze.



Foto 1-3: Workshop al FredU Campus e nella città vecchia di Limassol (Frederick University, Cipro)

Obiettivi del workshop

I workshop sono stati guidati da una serie di obiettivi condivisi strettamente allineati ai principi del New European Bauhaus (NEB). Al centro del loro scopo c'era l'integrazione dei valori NEB - sostenibilità, inclusione ed estetica - non solo come concetti astratti, ma come elementi attivi incorporati in ogni sfida di progettazione. È importante che gli studenti mettano in pratica le conoscenze acquisite durante il corso di microcredenziali nel workshop sperimentale. I partecipanti ai workshop pilota sono stati incoraggiati a mettere in pratica questi principi, assicurandosi che influenzassero sia il processo che i risultati del loro lavoro.

È stata data grande importanza alla promozione del pensiero collaborativo e critico. Attraverso attività di gruppo, gli studenti sono stati chiamati a definire collettivamente i problemi e a co-creare soluzioni significative, rafforzando l'importanza del dialogo e della responsabilità condivisa nel processo di progettazione. Allo stesso tempo, i workshop hanno fungito da terreno sperimentale per lo sviluppo di micro-credenziali, ovvero formati di apprendimento modulari e orientati alle competenze che potrebbero essere formalmente riconosciuti e scalati in tutti gli istituti di istruzione.

Altrettanto importante è stato il sostegno all'autonomia degli studenti. Combinando una guida strutturata con uno spazio per la riflessione personale, i workshop hanno permesso ai partecipanti di plasmare attivamente il proprio percorso di apprendimento, in linea con l'obiettivo più ampio di responsabilizzare gli individui all'interno di ecosistemi educativi flessibili e incentrati sullo studente.



Foto 4: Il workshop DIGITAL TOOLS (KMOP, Grecia)



Foto 5: Workshop (MateraHub, Italia)

Strumenti e moduli utilizzati

In tutti i paesi partecipanti è stata adottata una serie armonizzata di strumenti di progettazione, adattata alle specifiche condizioni locali e alle esigenze degli studenti. Sebbene gli strumenti fossero gli stessi, ogni contesto ha determinato le modalità di implementazione, garantendo pertinenza e reattività. Il toolkit comprendeva una vasta gamma di materiali e piattaforme che hanno supportato la creatività, la collaborazione e la riflessione durante tutto il processo di apprendimento e progettazione.

- **Strumenti di pensiero visivo** come lavagne a fogli mobili, post-it, grandi fogli di carta A0, moodboard e mockup creati con SketchUp o Photoshop sono stati ampiamente utilizzati per visualizzare i pensieri e facilitare l'ideazione di gruppo.
- **Tecniche di mappatura** come mappe degli stakeholder o dei movimenti e diagrammi contestuali hanno aiutato i partecipanti a identificare gli attori chiave e a comprendere l'ecosistema più ampio dei problemi che stavano affrontando.
- Una varietà di **piattaforme digitali** ha supportato sia la collaborazione di persona che quella a distanza. KunstMatrix ha consentito visualizzazioni 3D immersive, Google Meet ha facilitato riunioni e workshop virtuali e Miro ha fornito uno spazio digitale condiviso per la co-creazione e il brainstorming.
- Per **la prototipazione**, i partecipanti hanno fatto affidamento su materiali accessibili - carta, pennarelli, carta da lucido e strumenti di base per la realizzazione di modelli fisici - che hanno consentito di realizzare rapidamente schizzi e iterazioni. Per catturare e riflettere sui progressi compiuti, sono stati utilizzati **strumenti di feedback e documentazione**, tra cui moduli di valutazione, fogli di lavoro di osservazione, foto, video e appunti sul campo.

Allo stesso tempo, queste misure hanno incoraggiato il pensiero creativo e l'apprendimento multiforme, guidando i partecipanti attraverso un processo che è passato agevolmente dalla raccolta di intuizioni e opinioni alla creazione di concetti e allo sviluppo costruttivo di idee.

Gruppi target

I seminari hanno coinvolto una varietà di partecipanti, ma **gli studenti hanno svolto un ruolo chiave** nell'esplorazione e nell'applicazione dei principi del New European Bauhaus (NEB). Ad esempio, anche i visitatori del museo di Matera sono stati coinvolti e introdotti ai concetti di sostenibilità, inclusività ed estetica attraverso attività pratiche e discussioni sulla progettazione dei loro spazi urbani locali. Gli studenti universitari, come a Cipro e in Lituania, hanno sviluppato idee lavorando con strumenti e metodi di progettazione sprint/design thinking, conducendo analisi di gruppo, diagnostica degli spazi e creando soluzioni concettuali in risposta alle sfide del mondo reale.

Allo stesso tempo, **educatori e specialisti** non solo hanno partecipato ai workshop, ma hanno anche valutato le idee e le proposte degli studenti, offerto possibili soluzioni e commenti e considerato come il design inclusivo potesse essere integrato nelle loro pratiche didattiche o nelle attività della comunità.

Inoltre, **i residenti locali, i membri della comunità e le parti interessate del settore culturale** hanno partecipato attivamente a interviste, osservazioni e cicli di feedback strutturati, garantendo che le nuove idee di progettazione fossero basate sulle reali esigenze ed esperienze locali. Questo approccio inclusivo ha rafforzato la rilevanza e l'impatto dei workshop, con gli studenti che sono diventati il centro dell'apprendimento, della sperimentazione e dell'impegno significativo.



Foto 6: Workshop nella galleria "Pelėdų kalnas" (Kauno kolegija, Kaunas, Lituania)

Parte II – Analisi consolidata e raccomandazioni

Risultati e risultati dell'apprendimento

In tutti e quattro i paesi, i workshop hanno registrato livelli elevati di coinvolgimento e apprendimento dei partecipanti, in particolare nelle attività che hanno permesso di esplorare i valori NEB attraverso problemi del mondo reale. I partecipanti hanno utilizzato le conoscenze acquisite nei corsi di micro-credenziali "Futures Designed", sviluppando un pensiero critico e creativo attraverso attività di progettazione collaborative e incentrate sull'uomo, con rilevanza locale e impatto sostenibile.

A **Cipro**, gli studenti universitari hanno lavorato su sfide reali di accessibilità urbana nel centro storico di Limassol. La loro analisi ha portato a proposte specifiche, come la modifica dei marciapiedi irregolari e la riprogettazione dei percorsi pedonali, riflettendo una crescente comprensione della progettazione inclusiva e dell'usabilità pubblica. Hanno anche utilizzato fogli di lavoro di osservazione e mappatura per catturare le esperienze spaziali degli utenti.

In **Italia**, gli studenti degli istituti di istruzione superiore hanno convertito edifici scolastici abbandonati in centri comunitari multifunzionali. Il loro lavoro ha incluso schizzi dettagliati, moodboard e analisi dei materiali, dimostrando non solo creatività, ma anche un'applicazione pratica dei valori NEB. Hanno utilizzato strumenti visivi per simulare scenari di trasformazione e hanno incorporato il feedback dei loro compagni di scuola e degli educatori.

In **Grecia** i partecipanti hanno preso parte a sessioni in formato ibrido che hanno sottolineato il ruolo degli strumenti di progettazione digitale nel promuovere l'inclusività. Attraverso scenari basati su casi reali e mappe di percorso digitali, hanno creato modelli di spazi educativi che promuovono l'accessibilità e il coinvolgimento degli studenti. I partecipanti hanno sottolineato il valore dell'integrazione della progettazione inclusiva nelle loro future pratiche didattiche.

In **Lituania** gli studenti hanno esplorato gli aspetti culturali, storici ed ecologici di "Pelėdų kalnas", un sito verde protetto a Kaunas. Le loro soluzioni si sono concentrate su interventi minimi che preservassero l'integrità dell'ambiente migliorandone al contempo l'uso come spazio pubblico, educativo e culturale. Le idee includevano accessibilità, sentieri, aree di sosta tranquille e installazioni artistiche interattive.

I partecipanti di tutti i paesi hanno risposto positivamente alla mappatura degli stakeholder e alla mappatura del percorso, sottolineando che questi strumenti li hanno aiutati a comprendere meglio le esigenze degli utenti e le sfide sistemiche. Queste pratiche hanno incoraggiato l'empatia, la struttura e la creatività incentrata sull'utente nel processo di progettazione. In Grecia, gli educatori hanno creato prototipi di spazi educativi inclusivi utilizzando strumenti digitali, mentre in Lituania l'attenzione è stata rivolta a soluzioni basate sul design per la conservazione del paesaggio naturale e culturale.



Foto 7: Workshop in un museo (Museo di Palazzo Lanfranchi, Matera, Italia).

Esigenze e sfide identificate

I workshop hanno evidenziato una serie di sfide che hanno influenzato sia gli adeguamenti a breve termine che le considerazioni a lungo termine per lo sviluppo delle micro-credenziali. Sebbene il coinvolgimento complessivo dei partecipanti sia stato forte, i limiti ambientali, pedagogici e logistici hanno occasionalmente ostacolato la piena efficacia.

In [Lituania](#) uno dei problemi principali è stato il tempo. Poiché il sito di ricerca del seminario, Pelėdų kalnas, è all'aperto, le basse temperature hanno reso difficile condurre osservazioni sul campo a lungo termine e interviste approfondite con il pubblico. Ciò ha limitato l'accesso degli studenti ai dati primari degli utenti e ha ridotto il tempo a disposizione per i sondaggi e il processo decisionale basato sul coinvolgimento del pubblico. I moderatori lituani hanno adattato il piano assegnando compiti di riflessione al chiuso e prestando maggiore attenzione ai materiali, ai valori ambientali e alle alternative di progettazione volte alla conservazione del patrimonio.

In [Italia](#), gli studenti degli istituti di istruzione superiore hanno sottolineato l'importanza e il valore del lavoro di squadra. Il feedback dei partecipanti ha evidenziato che i seminari incoraggiano la comunicazione di gruppo e offrono uno spazio per esprimere opinioni personali. Gli studenti hanno apprezzato l'opportunità di collaborare nell'identificare e riflettere sui problemi del loro ambiente, come gli aspetti della loro scuola che non funzionano bene, e di pensare in modo critico ai possibili miglioramenti. Hanno sottolineato che è stato difficile osservare più da vicino il loro ambiente, prestare attenzione ai dettagli, condividere apertamente le idee e discutere questioni che di solito non vengono affrontate negli istituti di istruzione superiore.

A [Cipro](#), i partecipanti hanno affrontato sfide legate al tempo e all'espressione. Alcuni partecipanti hanno avuto difficoltà a gestire il proprio tempo durante i workshop, in particolare durante la creazione e la rifinitura dei loro schizzi. Ciò era in parte dovuto agli obiettivi ambiziosi e al breve periodo creativo. Inoltre, sebbene molti studenti abbiano dimostrato un forte pensiero concettuale, alcuni hanno trovato difficile tradurre le loro idee in forma visiva. Era necessario fornire maggiori consigli sulle tecniche di disegno, sulla disposizione spaziale e sulla composizione, con una formazione di base sulla comunicazione visiva da includere nei futuri workshop per garantire il coinvolgimento indipendentemente dal livello di abilità.

In [Grecia](#), la natura digitale e mista del seminario ha posto delle sfide in termini di coerenza e progressi dei partecipanti. Sebbene il formato offrisse flessibilità, ha anche rivelato differenze nell'alfabetizzazione digitale tra i partecipanti. Di conseguenza, i progressi dei partecipanti sono stati disomogenei e la collaborazione tra colleghi non è stata così fluida.

Un tema ricorrente in tutte le circostanze è stata la partecipazione disomogenea nei gruppi. In alcuni casi, i partecipanti più forti hanno assunto il compito di generare o presentare idee, mentre altri erano o sono diventati passivi. Ciò evidenzia l'importanza di una distribuzione più chiara dei ruoli, di meccanismi di responsabilità reciproca e di controllo del processo durante i workshop. Inoltre, i diversi livelli di conoscenza del design hanno fatto sì che alcuni studenti progredissero più rapidamente di altri, richiedendo un insegnamento differenziato o compiti suddivisi per livelli.

In sintesi, queste osservazioni indicano la necessità di:

- adattare la pianificazione dei workshop alle condizioni ambientali.
- preparare gli educatori a rispondere alle dinamiche di gruppo e al coinvolgimento dei partecipanti
- semplificare gli strumenti utilizzati negli ambienti di apprendimento a distanza o misti.

Queste esigenze evidenziano l'importanza di sviluppare sistemi flessibili e inclusivi per i futuri workshop di micro-credenziali, garantendo che gli studenti e altri discenti provenienti da contesti diversi e con livelli di competenza diversi abbiano pari opportunità di contribuire e trarne beneficio.



Foto 8: Primo workshop a Matera (Istituto Carlo Levi, Irsina, Provincia di Matera, Italia)

Kit di strumenti per educatori Futures Designed

Dopo aver valutato le attività dei corsi e dei workshop, i partner del progetto hanno sviluppato il [Futures Designed Educator Toolkit](#) per gli educatori che desiderano utilizzare i materiali e la metodologia del corso. Il kit di strumenti per educatori è una risorsa completa e liberamente accessibile, progettata per aiutare gli educatori, in particolare quelli che lavorano in ambiti creativi, a integrare la sostenibilità nella loro pratica didattica. Pubblicato in diverse lingue dei partner, il toolkit offre un approccio strutturato per integrare gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG), il New European Bauhaus (NEB) e i temi del Green Deal europeo nell'apprendimento basato su micro-credenziali. Progettato pensando all'adattabilità, fornisce agli educatori di diversi livelli strumenti pratici, linee guida per i workshop, casi di studio e risultati di ricerche per promuovere un'istruzione innovativa e basata sulla sostenibilità.

Il toolkit include componenti chiave quali risultati di analisi dei bisogni, approfondimenti su spazi di apprendimento alternativi, materiali didattici pronti all'uso, istruzioni per gli insegnanti, guide per workshop e casi di studio reali.

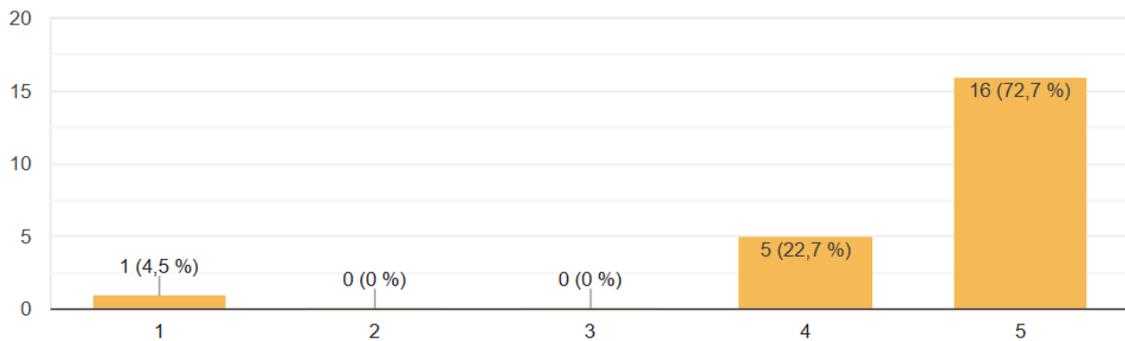
Dopo il suo rilascio, il [Futures Designed Educator Toolkit](#) è stato valutato attraverso un feedback strutturato da parte degli educatori, rivelando un'accoglienza ampiamente positiva. Gli intervistati hanno affermato la rilevanza del toolkit, sottolineando che risponde efficacemente alle attuali esigenze educative ed è in linea con le priorità contemporanee in materia di sostenibilità e formazione nel campo del design. Molti hanno riscontrato che introduce nuove prospettive e

metodi che prima non erano a loro disposizione, elogiando al contempo la chiarezza e l'usabilità dei contenuti, comprese le istruzioni pratiche e i materiali coinvolgenti.

1/20. The material produced within futures designed addresses important and timely educational needs

Scale: *Strongly Disagree – Disagree – Neutral – Agree – Strongly Agree*

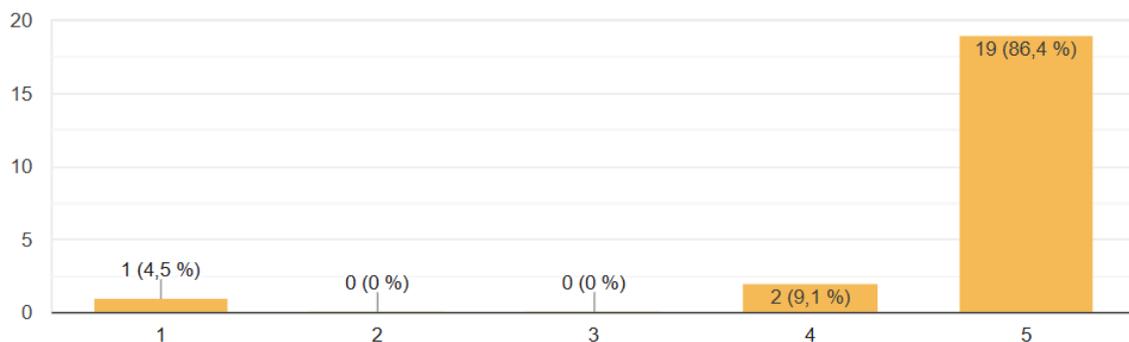
22 atsakymai



18/20. I would recommend this toolkit and the future Designed courses to colleagues.

Scale for all: *Strongly Disagree – Disagree – Neutral – Agree – Strongly Agree*

22 atsakymai

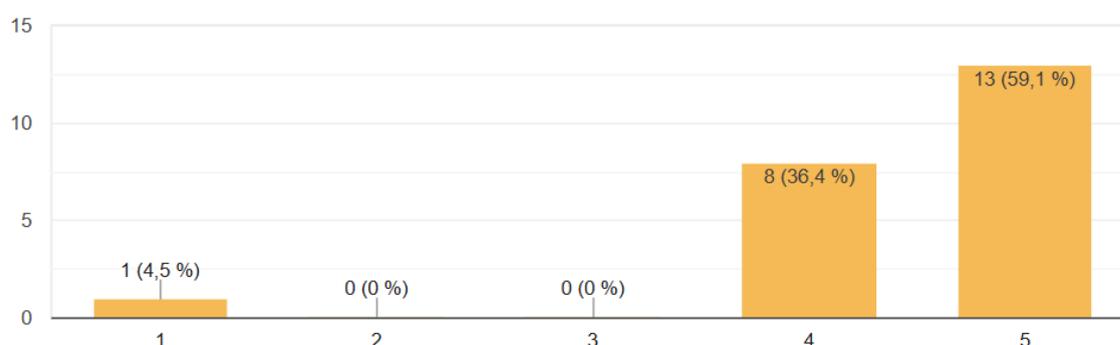


La struttura complessiva e la qualità del toolkit sono state giudicate ben equilibrate, con casi di studio e risorse per i workshop considerati pertinenti e adeguatamente dettagliati. I suggerimenti di miglioramento si sono concentrati principalmente sul miglioramento dell'esperienza dell'utente attraverso perfezionamenti nel design visivo e strutturale. Questi includevano una navigazione più chiara tramite indici cliccabili e numerazione delle pagine, nonché una migliore gerarchia visiva attraverso una tipografia coerente, un aumento dello spazio bianco e uno stile grafico più coerente.

4/20. The micro-credentials approach is suitable for integrating sustainability into teaching programmes.

Scale: Strongly Disagree – Disagree – Neutral – Agree – Strongly Agree

22 atsakymai



Un piccolo numero di partecipanti ha anche raccomandato l'inclusione di certificati come ulteriore incentivo, in particolare nei contesti in cui il toolkit viene utilizzato al di fuori delle strutture curriculari formali. Sebbene il feedback abbia sottolineato la solida base e il valore pratico del toolkit, gli intervistati hanno anche evidenziato che modesti adeguamenti al layout e all'interattività potrebbero aumentarne ulteriormente l'efficacia e l'attrattiva.

Nel complesso, il toolkit è stato ben accolto come risorsa tempestiva, pratica e approfondita per gli educatori che si impegnano a fornire un'istruzione creativa incentrata sulla sostenibilità attraverso percorsi di apprendimento flessibili.

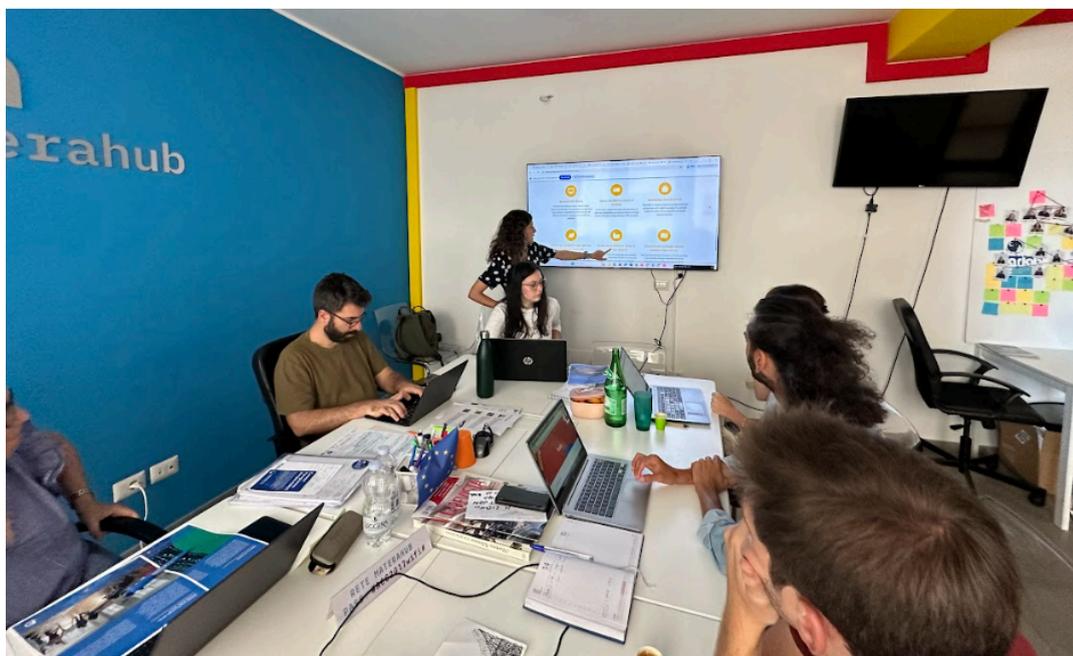


Foto 9: Workshop sul toolkit presso MateraHub (Matera, Italia)

Panoramica del sondaggio post-corso e post-workshop

Per valutare l'efficacia e l'impatto dei workshop pilota condotti nei paesi partner, è stato distribuito ai partecipanti un sondaggio post-corso. L'obiettivo era quello di raccogliere feedback sui risultati dell'apprendimento, sul coinvolgimento nei valori del New European Bauhaus (NEB) e sull'esperienza complessiva del workshop. Il sondaggio mirava anche a identificare le aree di miglioramento per lo sviluppo futuro dei corsi di micro-credenziali.

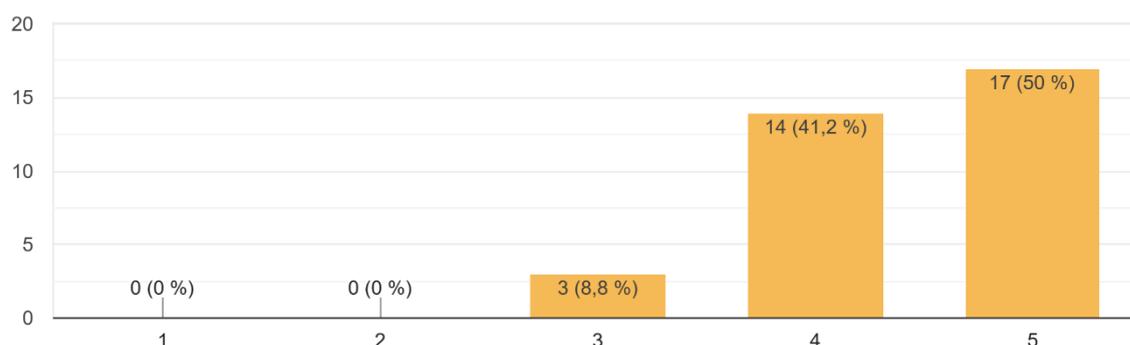
Il sondaggio includeva sia domande a risposta chiusa con scala Likert che domande a risposta aperta, consentendo ai partecipanti di valutare la loro esperienza e condividere approfondimenti qualitativi. Le risposte sono state raccolte da un gruppo eterogeneo di studenti, tra cui studenti delle scuole secondarie e universitari, educatori e professionisti della cultura che avevano partecipato al processo di apprendimento.

Il feedback è uno strumento fondamentale per trarre conclusioni sull'efficacia del workshop, sulle esigenze dei partecipanti e sulle opportunità di perfezionamento dei contenuti e della struttura del corso in linea con gli obiettivi del NEB. Le informazioni che seguono presentano una sintesi dei risultati principali e delle loro implicazioni per lo sviluppo futuro del corso. Più di 70 persone provenienti dai quattro paesi partner hanno partecipato al sondaggio.

Esperienza positiva dei partecipanti. La maggior parte delle risposte [91%] ha indicato un alto grado di soddisfazione per la struttura, i contenuti e la conduzione del workshop. I partecipanti hanno ritenuto che il workshop abbia contribuito in modo significativo alla loro comprensione dei principi NEB.

Overall, how satisfied are you with the workshop experience?

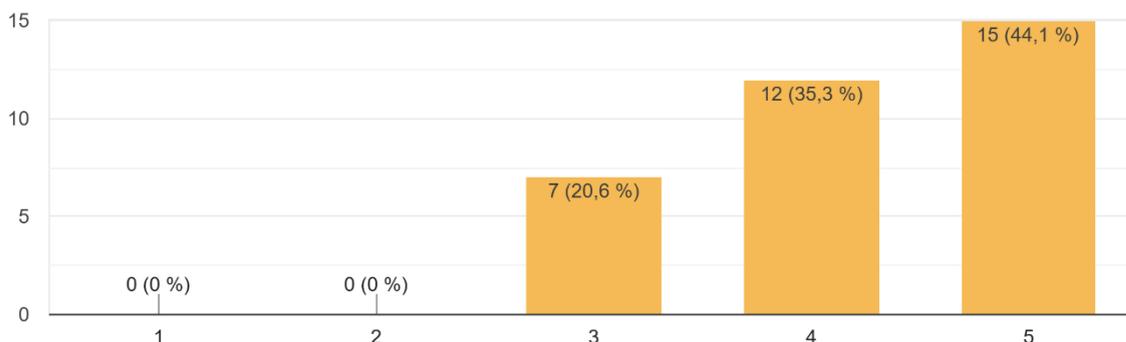
34 atsakymai



Secondo il sondaggio, il 78% dei partecipanti ha indicato che i workshop hanno soddisfatto o superato le loro aspettative. Questo alto tasso di soddisfazione riflette la pertinenza dei contenuti del workshop, l'efficacia della facilitazione e il valore della combinazione dei principi NEB con attività di progettazione pratiche e reali.

To what extent did the workshop meet your expectations?

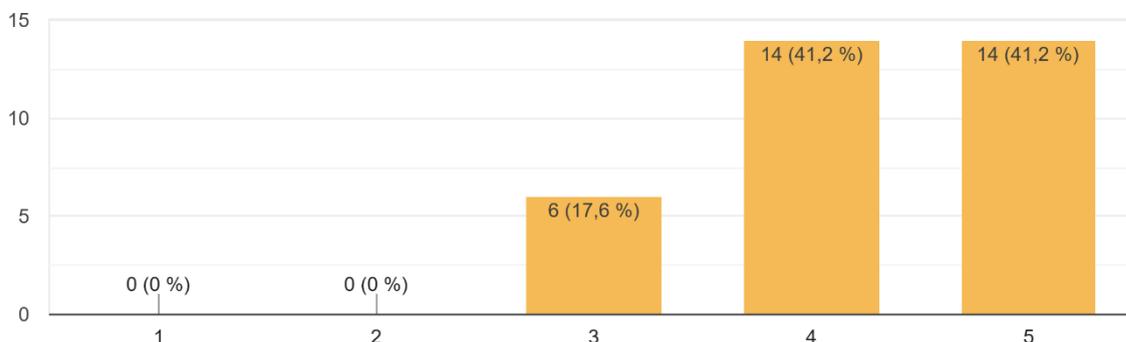
34 atsakymai



L'80% dei partecipanti si è dichiarato molto soddisfatto o soddisfatto di come il workshop li abbia aiutati a navigare le fasi della risoluzione creativa dei problemi, indicando un forte allineamento con il quadro di riferimento del design thinking.

How effective was the workshop in helping you navigate the different stages of the creative problem-solving process?

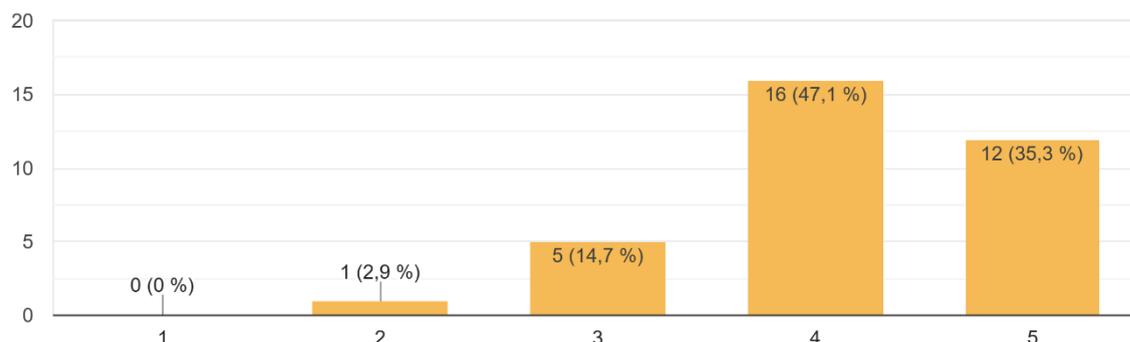
34 atsakymai



L'equilibrio tra lavoro di gruppo e lavoro individuale è stato giudicato molto efficace dalla maggior parte degli intervistati, con l'80% che ha espresso forte soddisfazione. Ciò suggerisce che la struttura mista ha supportato diversi stili di lavoro.

How would you rate the balance between group work and individual work during the workshop?

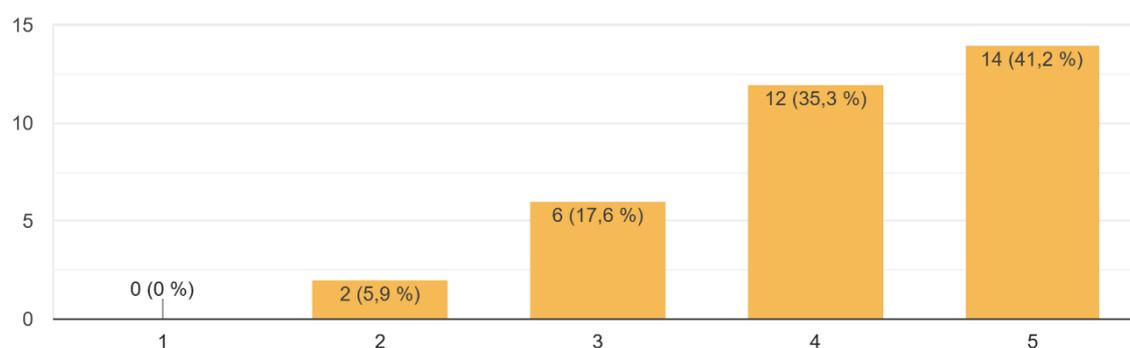
34 atsakymai



I partecipanti hanno evidenziato diversi vantaggi chiave del lavoro di gruppo, sottolineando l'importanza della collaborazione nel processo di progettazione. Hanno osservato che lavorare in team li ha aiutati a imparare a collaborare in modo efficace e a risolvere i problemi insieme. Il processo di combinazione di idee e prospettive diverse ha arricchito i risultati e favorito la creatività. Il raggiungimento del consenso e lo sviluppo di temi condivisi hanno rafforzato la coesione del gruppo, mentre il sostegno reciproco e il lavoro di squadra hanno creato un senso di unità e di scopo collettivo. Queste intuizioni sottolineano il valore della collaborazione tra pari come elemento centrale di un apprendimento significativo e inclusivo della progettazione.

How effective was the group work in fostering collaboration and generating creative ideas?

34 atsakymai

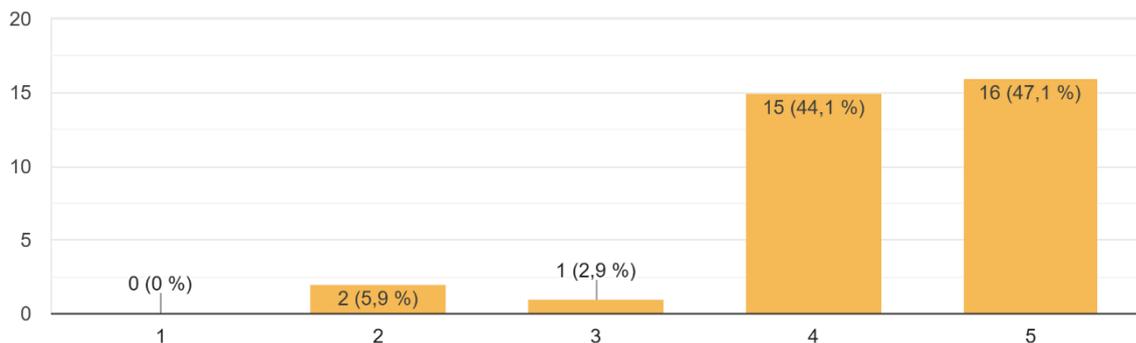


I partecipanti hanno apprezzato la componente di lavoro individuale del workshop per la flessibilità e l'autonomia che offriva. Hanno apprezzato l'opportunità di pianificare e riflettere in modo indipendente, consentendo loro di sviluppare le proprie idee senza pressioni di tempo. Molti hanno sottolineato il vantaggio di lavorare al proprio ritmo e nel proprio fuso orario, il che ha favorito un pensiero più profondo e la creatività. La possibilità di sperimentare strumenti come SketchUp ha ulteriormente migliorato la loro capacità di esplorare e visualizzare i concetti secondo i propri termini.

Il 90% degli intervistati ha trovato le attività di prototipazione e disegno molto efficaci nell'aiutarli a visualizzare e comunicare le loro idee di progettazione. Ciò rafforza l'importanza degli strumenti di pensiero visivo nell'educazione al design.

How would you rate the effectiveness of the prototyping/sketching activities during the workshop in bringing your design ideas to life?

34 atsakymai



I partecipanti al sondaggio hanno fornito suggerimenti preziosi per migliorare i workshop futuri. Hanno sottolineato l'importanza di garantire una partecipazione equa all'interno dei gruppi, raccomandando una distribuzione dei ruoli e una responsabilità più chiare. Inoltre, hanno evidenziato la necessità di un supporto più continuo da parte dei facilitatori, in particolare durante le attività complesse o le fasi di ideazione. I partecipanti hanno anche espresso il desiderio di ampliare la portata tematica dei workshop, consentendo un'esplorazione più approfondita e diversificata.

Guardando al futuro, c'è stato un forte interesse ad ampliare i contenuti per includere argomenti come gli stili di interior design, il design integrato con la natura e l'uso delle piante nella creazione di spazi. Per arricchire il coinvolgimento, i partecipanti hanno suggerito di incorporare elementi più interattivi e multimediali, come video, quiz e materiali visivamente ricchi. Infine, diverse risposte hanno indicato una preferenza per l'inclusione non solo di contesti spaziali pubblici, ma anche commerciali o ibridi, indicando un approccio più versatile e orientato al mondo reale nello sviluppo dei workshop futuri.

Raccomandazioni sulle micro-credenziali e misure pratiche per i workshop futuri

I workshop pilota nei paesi partner hanno generato approfondimenti mirati su come le micro-credenziali possano essere progettate, fornite e organizzate in modo efficace. Questi insegnamenti indicano le aree di contenuto chiave e le strategie di erogazione in linea con i valori NEB e in grado di soddisfare le diverse esigenze degli studenti.

Una delle raccomandazioni fondamentali è quella di concentrare le micro-credenziali su aree tematiche che si sono dimostrate efficaci nei workshop pilota:

Una delle raccomandazioni principali è quella di concentrare i corsi e i workshop sulle microcredenziali su attività pertinenti e pratiche:

- **Progettazione inclusiva:** include elementi quali sondaggi tra le parti interessate, verifiche dell'accessibilità e valutazione dell'esperienza degli utenti. Ciò è stato particolarmente rilevante quando gli studenti hanno valutato spazi pubblici reali in termini di inclusività e accessibilità.
- **Comprensione dei materiali e sostenibilità:** i workshop hanno posto l'accento sul lavoro con materiali ecologici, sostenibili e sensibili. Questi elementi aiutano gli studenti a collegare la responsabilità ecologica alle decisioni estetiche.
- **Progettazione collaborativa e comunicazione:** in tutti i paesi, il lavoro di squadra e la comunicazione visiva sono diventati competenze chiave. Il valore della creazione di narrazioni condivise e bacheche visive aiuta a esprimere, valutare e criticare le idee di progettazione.

In termini di forma, i corsi di micro-credenziali dovrebbero essere:

- **Modulari**, consentendo agli studenti di progredire gradualmente e facilmente.
- **Misti**, combinando lavoro individuale, compiti indipendenti e lavoro di gruppo collaborativo.
- **Riflessivi**, incorporando cicli di feedback, valutazioni di prototipi e fasi di ripetizione.
- **Qualificanti**, con risultati di apprendimento chiari e valutazioni da parte di esperti.



Foto 8: Presentazione dei risultati del workshop (Kaunas, Lituania)

Riflessione e finalizzazione

Al fine di attuare efficacemente queste raccomandazioni, è necessario seguire diversi passaggi pratici nella preparazione e nella conduzione dei workshop futuri:

- I workshop dovrebbero essere organizzati sulla base dello sprint design, una metodologia di design thinking, mantenendo flessibilità, rapidità e capacità di adattarsi a diverse condizioni culturali e ambientali.
- Utilizzare ambienti reali, come strade cittadine, cortili scolastici, strutture commerciali o siti del patrimonio culturale, come laboratori viventi per collegare teoria e pratica.
- Sviluppare un programma di attività ben strutturato ma flessibile che lasci spazio alla riflessione, alla ripetizione e al feedback.
- Garantire l'accesso sia a strumenti analogici (schizzi, prototipi, mappature) che digitali (piattaforme di collaborazione, software di visualizzazione) per soddisfare le diverse esigenze di apprendimento.
- Formare i facilitatori non solo sui contenuti tecnici, ma anche sulla gestione inclusiva e multidisciplinare dei team, fornendo una guida differenziata ove necessario.

Queste raccomandazioni costituiscono un modello per lo sviluppo di esperienze di apprendimento accessibili, adattabili e basate su micro-credenziali, in linea con gli obiettivi del New European Bauhaus.