



Cofinanziato
dall'Unione europea

IDEA

Toolkit per educatori ed educatrici
degli adulti





FINANZIATO DALL'UNIONE EUROPEA. LE OPINIONI ESPRESSE APPARTENGONO, TUTTAVIA, AL SOLO O AI SOLI AUTORI E NON RIFLETTONO NECESSARIAMENTE LE OPINIONI DELL'UNIONE EUROPEA O DELL'AGENZIA ESECUTIVA EUROPEA PER L'ISTRUZIONE E LA CULTURA (EACEA). NÉ L'UNIONE EUROPEA NÉ L'EACEA POSSONO ESSERNE RITENUTE RESPONSABILI. PROGETTO: IDEA - INCLUSIVE DESIGN EMPOWERMENT ACTION, NR. 2024-1-NO01-KA220-DU-000253625.

**CREDITI IMMAGINI:
IMMAGINI DAL PARTENARIATO IDEA E DA CANVA.**

QUESTO DOCUMENTO È CONCESSO IN LICENZA SECONDO I TERMINI DELLA CREATIVE COMMONS ATTRIBUZIONE - NON COMMERCIALE - CONDIVIDI ALLO STESSO MODO 4.0 INTERNAZIONALE.



INDICE



INTRODUZIONE

MODULO

01

DEFINIZIONE DEL
PROBLEMA E RICERCA
UX NELLA
PROGETTAZIONE
INCLUSIVA

MODULO

02

CO-PROGETTAZIONE

MODULO

03

CREAZIONE DI IDEE

MODULO

04

PROTOTIPAZIONE E
CONVALIDA

MODULO

05

PENSIERO INCLUSIVO

MODULO

06

COMUNICAZIONE
INCLUSIVA

MODULO

07

IL *PITCH* COME
STRUMENTO PER LA
PROTOTIPAZIONE
INCLUSIVA

MODULO

08

MODELLO DI GESTIONE
PER ORGANIZZARE
EVENTI DI CO-
PROGETTAZIONE
INCLUSIVI

MODULO

09

KIT INCLUSIVO



GLOSSARIO



OER E RISORSE

INTRODUZIONE



Introduzione – Costruire spazi di conoscenza inclusivi per tutti/e

Questo Toolkit nasce da una convinzione condivisa: istruzione, creatività e innovazione devono essere accessibili e trasformativi per tutti, compresi gli adulti con disabilità. Troppo spesso, ambienti digitali e spazi di apprendimento come FabLab e makerspace vengono progettati senza tener conto delle diverse abilità, creando barriere ed esclusione. Il progetto IDEA – Inclusive Design Empowerment Action nasce proprio per colmare questa lacuna, offrendo un modello educativo inclusivo in cui creatività, co-progettazione e fabbricazione digitale diventano strumenti di empowerment, crescita professionale e partecipazione attiva.

Il progetto IDEA pone l'inclusione come principio fondante, non un intervento a posteriori. In questo contesto, inclusione non significa solo garantire un accesso fisico, ma assicurare fin dall'inizio una partecipazione equa, facendo dell'accessibilità e della diversità valori guida. Significa riconoscere e valorizzare le differenze come risorse indispensabili per l'apprendimento, l'innovazione e la costruzione di comunità. Gli adulti con disabilità non sono destinatari passivi di assistenza, ma attori attivi: contributori, co-progettisti, creatori e innovatori.

Al centro di questo Progetto vi è il Toolkit che avete tra le mani: una raccolta strutturata di risorse educative, metodologie pratiche, strumenti e linee guida di riflessione, pensata per educatori/educatrici, facilitatori/facilitatrici e professionisti impegnati nei settori dell'educazione degli adulti, della creatività digitale e dell'inclusione. In questo contesto, il Toolkit non è un semplice manuale, ma un quadro flessibile e adattabile che offre agli educatori/educatrici percorsi strutturati, pratiche collaudate, modelli e metodi operativi per accompagnare i processi educativi inclusivi. Propone una guida passo dopo passo, ma allo stesso tempo incoraggia l'adattamento, la contestualizzazione e l'iterazione, riconoscendo che ogni ambiente di apprendimento e ogni gruppo di discenti sono unici.

Il Toolkit è progettato per accompagnare gli educatori/educatrici mentre guidano i partecipanti attraverso le fasi fondamentali di un percorso di co-progettazione inclusiva: dall'analisi del problema e dalla ricerca sull'esperienza dell'utente, ai principi di co-progettazione e alla generazione di idee, fino alla prototipazione, alla convalida e al pitch come strumento narrativo e valutativo. Ogni modulo si collega a uno specifico momento di questo percorso e può essere utilizzato singolarmente oppure integrato in un curriculum completo, adattabile alle esigenze e ai contesti degli educatori/educatrici e dei loro discenti.

In tutto il percorso, l'accento è posto sulla partecipazione: lavorare con le persone con disabilità come pari, riconoscendo le loro esperienze di vita come competenze e promuovendo la loro autonomia e autodeterminazione. Questo approccio è pienamente in linea con le priorità e i quadri europei quali il Pilastro europeo dei diritti sociali, la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità e i quadri delle competenze DigComp, EntreComp e LifeComp, che sottolineano le competenze digitali, la creatività, l'imprenditorialità e l'apprendimento permanente come elementi essenziali per l'inclusione sociale.

Gli educatori/educatrici sono figure centrali in questo processo: non solo trasmettitori di conoscenze, ma anche facilitatori di processi collettivi, garanti della qualità della partecipazione e progettisti di ambienti sicuri e accessibili, sia dal punto di vista relazionale che educativo. I moduli accompagnano educatori ed educatrici nello sviluppo delle competenze fondamentali per condurre processi inclusivi: ascolto attivo, empatia, sensibilità culturale e facilitazione adattiva. Il testo li invita a riflettere sul proprio ruolo, a curare la comunicazione e le dinamiche relazionali e a considerare la diversità come una risorsa creativa. Un elemento distintivo di questo Toolkit è il suo carattere iterativo e partecipativo. L'inclusione non viene intesa come un requisito da soddisfare una volta per tutte, ma come un impegno costante a rivedere, ripensare e perfezionare pratiche e approcci. L'educatore è incoraggiato a sperimentare, raccogliere feedback, adattarsi ed evolvere insieme ai propri discenti.

Inoltre, questo lavoro si inserisce in un contesto sociale più ampio: con la diffusione delle tecnologie di fabbricazione digitale nelle scuole, nelle biblioteche, nei centri comunitari e negli spazi di formazione professionale, diventa fondamentale chiedersi chi è incluso e chi è escluso da queste rivoluzioni nell'apprendimento e nella creazione. Il Toolkit IDEA invita gli educatori e i facilitatori a smantellare attivamente le barriere, sfidare gli stereotipi e coltivare ambienti in cui tutti, indipendentemente dalle capacità, possano sperimentare, creare e avere successo.

Il **progetto IDEA** mira a raggiungere due obiettivi interconnessi:

-  Migliorare le **competenze degli educatori/educatrici di adulti** nell'offrire percorsi formativi creativi, orientati al digitale e inclusivi.
-  **Dare agli adulti con disabilità gli strumenti per diventare creatori, progettisti con spirito imprenditoriale**, in grado di navigare e plasmare il mondo complesso e digitale di oggi come partecipanti attivi e apprezzati.

Questa introduzione presenta i nove moduli che seguono come parti di una metodologia coerente e replicabile. I moduli non sono prescrittivi, ma progettati per un utilizzo flessibile, così da permettere agli educatori di adattare l'approccio al proprio contesto specifico – che si tratti di FabLab, istituzioni educative, ONG o organizzazioni comunitarie.

Infine, questo Toolkit è un invito aperto: a ripensare il significato stesso di insegnare, apprendere, progettare e collaborare in chiave inclusiva. È un invito a superare la prospettiva assistenziale per abbracciare la co-creazione, l'azione condivisa e l'innovazione collettiva. La costruzione di spazi di apprendimento inclusivi non è un traguardo da raggiungere una volta per tutte, ma un processo continuo: un percorso di riflessione, adattamento e trasformazione che si rinnova con ogni gruppo, ogni contesto e ogni progetto.

Impegnandosi con questi materiali, educatori, facilitatori, creatori e comunità entrano a far parte di un viaggio condiviso. Insieme, possono contribuire a costruire un futuro in cui la creatività digitale e gli ambienti di apprendimento siano davvero al servizio di tutti, e in cui la diversità non sia soltanto accolta, ma valorizzata come fonte di innovazione, significato e impatto sociale.

Tabella dei risultati di apprendimento

La tabella seguente sintetizza i **risultati di apprendimento** complessivi dei nove moduli del Toolkit. È pensata come riferimento per educatori, facilitatori e partner di progetto, per orientarsi sulle competenze che i partecipanti sono chiamati a sviluppare attraverso la metodologia IDEA.

Ogni risultato di apprendimento rispecchia l'obiettivo centrale del progetto: responsabilizzare educatori/educatrici e discenti adulti con disabilità attraverso percorsi formativi inclusivi, creativi e digitali.

I risultati sono organizzati per tema, in linea con le quattro aree di competenza fondamentali individuate dal progetto IDEA — creatività, competenze digitali, competenze sociali e sviluppo professionale — assicurando coerenza con il contratto e supportando l'attuazione di un modello europeo replicabile di istruzione inclusiva.

Questa tabella aiuta a chiarire non solo quali competenze sono oggetto del progetto, ma anche dove vengono acquisite nel programma di studi, fornendo una tabella di marcia sia ai formatori che agli studenti per orientarsi nel percorso attraverso i moduli.

#	Titolo del risultato di apprendimento	Descrizione	Modulo di riferimento	Gruppo tematico
1	Risoluzione creativa dei problemi	Capacità di generare soluzioni innovative attraverso processi creativi quali brainstorming e workshop di ideazione.	03 Creazione di idee, 09 Kit inclusivo	Creatività
2	Competenze nella fabbricazione digitale	Competenza nell'uso di strumenti digitali quali stampanti 3D, tagli laser e software CAD	04 Prototipazione e convalida, 09 Kit inclusivo	Competenze digitali
3	Empatia e progettazione incentrata sull'utente	Capacità di comprendere e dare priorità alle esigenze degli utenti, in particolare delle persone con disabilità, attraverso strumenti quali la mappatura dell'empatia e lo shadowing.	01 Definizione del problema - Ricerca UX, 09 Kit inclusivo	Competenze sociali
4	Facilitazione della co-progettazione	Capacità di organizzare e moderare sessioni di progettazione inclusive e partecipative, bilanciando le dinamiche di gruppo.	02 Principi di co-progettazione, 08 Modello di gestione	Competenze sociali
5	Comunicazione inclusiva	Capacità di comunicare in modo chiaro, rispettoso e accessibile a persone con abilità e contesti diversi.	06 Comunicazione inclusiva	Competenze sociali
6	Mappatura e coinvolgimento degli stakeholder	Competenza nell'identificare, analizzare e coinvolgere gli stakeholder chiave nei processi di progettazione e formazione.	01 Definizione del problema - Ricerca UX, 08 Modello di gestione	Sviluppo professionale
7	Prototipazione e iterazione	Capacità di creare e testare prototipi fisici o concettuali, incorporando in modo iterativo il feedback degli utenti.	04 Prototipazione e convalida, 09 Kit inclusivo	Competenze digitali
8	Presentazione e prototipazione narrativa	Capacità di presentare idee in modo chiaro e persuasivo agli stakeholder utilizzando strumenti narrativi strutturati.	07 Il <i>pitch</i> come strumento per la prototipazione inclusiva	Sviluppo professionale

#	Titolo del risultato di apprendimento	Descrizione	Modulo di riferimento	Gruppo tematico
9	Pratica riflessiva	Capacità di valutare criticamente il proprio stile di facilitazione, i propri pregiudizi e i metodi di progetto per migliorare l'inclusività.	02 Principi di co-progettazione 05 Pensiero inclusivo	Competenze sociali
10	Lavoro di squadra e collaborazione	Capacità di lavorare efficacemente in team diversificati e multidisciplinari, promuovendo la condivisione delle responsabilità.	02 Principi di co-progettazione, 09 Kit inclusivo	Competenze sociali
11	Verifica dell'accessibilità	Competenze per valutare e migliorare l'accessibilità di spazi, materiali e prodotti.	06 Comunicazione inclusiva, 09 Kit inclusivo	Sviluppo professionale
12	Pensiero orientato alla risoluzione dei problemi	Capacità di trasformare le idee in soluzioni o iniziative realizzabili e sostenibili, ponendo l'accento sull'inclusione.	03 Creazione di idee, 09 Kit inclusivo	Sviluppo professionale
13	Documentazione per l'inclusione	Capacità di documentare i processi in modo accessibile, multimodale e che riconosca la diversità.	02 Principi di co-progettazione, 08 Modello di gestione	Sviluppo professionale
14	Comunicazione visiva e digitale	Capacità di comunicare idee in modo visivo e digitale, utilizzando infografiche, storyboard, multimedia.	07 Il pitch come strumento per la prototipazione inclusiva, 09 Kit inclusivo	Competenze digitali
15	Apprendimento permanente e autonomo	Consapevolezza delle esigenze di apprendimento personali e capacità di svilupparsi in modo indipendente nei settori creativo, digitale e sociale.	05 Pensiero inclusivo, 09 Kit inclusivo	Sviluppo professionale

DEFINIZIONE DEL PROBLEMA E RICERCA UX NELLA PROGETTAZIONE INCLUSIVA

01



01

COMPRENSIONE DELLE ESIGENZE E DEI CONTESTI

Questo modulo introduce la fase iniziale della progettazione inclusiva: la definizione del problema e la ricerca sull'esperienza utente (UX). Fornisce a educatori/educatrici e progettisti/e strumenti e metodologie per esplorare i contesti degli utenti, individuare i loro bisogni e riconoscere le barriere, ponendo così le basi per soluzioni realmente efficaci e inclusive.

L'obiettivo è sviluppare nei partecipanti la capacità di comprendere e dare priorità alle esigenze degli utenti — in particolare delle persone con disabilità — attraverso metodi di ricerca centrati sull'utente. I partecipanti apprenderanno come applicare strumenti qualitativi e quantitativi, tra cui interviste, osservazione, shadowing e mappatura dell'empatia, per definire i problemi di progettazione in modo inclusivo ed etico.

Design inclusivo e definizione del problem

Questo modulo introduce la fase iniziale della progettazione inclusiva: la definizione del problema e la ricerca sull'esperienza utente (UX). Fornisce a educatori/educatrici e progettisti/e strumenti e metodologie per esplorare i contesti degli utenti, individuare i loro bisogni e riconoscere le barriere, ponendo così le basi per soluzioni realmente efficaci e inclusive. L'obiettivo è sviluppare nei partecipanti la capacità di comprendere e dare priorità alle esigenze degli utenti — in particolare delle persone con disabilità — attraverso metodi di ricerca centrati sull'utente. I partecipanti apprenderanno come applicare strumenti qualitativi e quantitativi, tra cui interviste, osservazione, shadowing e mappatura dell'empatia, per definire i problemi di progettazione in modo inclusivo ed etico.

el campo del design inclusivo, affrontare la disabilità come ambito di progettazione significa porsi domande diverse fin dall'inizio, rispetto all'approccio tradizionale. Non si tratta soltanto di adattare un prodotto o un servizio già esistente per renderlo accessibile, ma di partire da una comprensione autentica dei contesti e delle sfide quotidiane vissute dalle persone con limitazioni motorie, sensoriali, cognitive o comunicative.

Il punto di partenza essenziale è la **definizione del problema**: formulare il problema in modo informato e strutturato, sulla base di prove raccolte direttamente dalle esperienze degli utenti reali, evitando ipotesi arbitrarie o soluzioni standardizzate

Definire un problema di progettazione richiede la capacità di identificare chiaramente chi è l'utente, quali sono le sue esigenze e perché queste esigenze sorgono. Quando si tratta di disabilità, questo compito diventa ancora più critico, poiché le esigenze non sono sempre evidenti né facilmente mappabili su modelli tradizionali. Sebbene l'empatia e la capacità di mettersi nei panni degli altri siano utili, comprendere appieno la vita quotidiana di una persona con disabilità rimane complesso. Le sfumature, le sfide e le esigenze coinvolte sono spesso profondamente personali e talvolta invisibili a chi non le vive direttamente.

I progettisti/e devono riconoscere che ogni persona con disabilità porta con sé una combinazione unica di esperienze, risorse, capacità residue e contesti di vita o di lavoro. L'ambiente influisce in modo determinante sull'usabilità di qualsiasi prodotto o servizio, rendendo ogni progetto intrinsecamente situato e strettamente contestualizzato.

1.2 Ricerca UX: comprendere le esperienze degli utenti con disabilità

La ricerca UX è il cuore pulsante di un processo di progettazione incentrato sull'utente. Il suo obiettivo non è solo quello di raccogliere informazioni che possano migliorare il prodotto o l'interazione con l'utente, ma anche di comprendere a fondo le esperienze vissute, le emozioni, le aspettative e i fallimenti che gli utenti incontrano quando interagiscono con prodotti e servizi.

Quando si progetta per la disabilità, la ricerca UX diventa uno strumento fondamentale per dare voce a chi è spesso escluso dalle narrazioni dominanti, che troppo spesso semplificano, infantilizzano o addirittura ignorano le esperienze reali delle persone con disabilità.

LA RICERCA COME PROCESSO CONTINUO NEL DESIGN THINKING

Questa attività di ricerca può essere applicata durante l'intero ciclo del design thinking. Nella fase iniziale, aiuta a costruire empatia, svolgere attività immersive e raccogliere informazioni cruciali per definire con precisione il problema.

Successivamente, supporta l'ideazione, la prototipazione e il testing, garantendo che ogni soluzione proposta sia convalidata rispetto alle reali esigenze dell'utente.

Infine, nella fase di rilascio e monitoraggio del prodotto, la ricerca UX continua a fornire valore aggiunto attraverso il miglioramento continuo del servizio e l'adattamento dinamico alle esigenze emergenti degli utenti.



1.3 L'importanza di integrare metodi qualitativi e quantitativi

In un design inclusivo e incentrato sull'utente, la ricerca non è una formalità, ma un'attività sostanziale e strategica. Capire per chi stiamo progettando, come vivono, quali ostacoli devono affrontare e quali strategie utilizzano per superarli è l'unico modo per generare soluzioni efficaci e rispettose. In questo contesto, i metodi qualitativi e quantitativi sono strumenti complementari che, se utilizzati con attenzione, forniscono una comprensione ricca e profonda degli utenti, specialmente quando si progetta per persone con disabilità.

La **ricerca qualitativa** si basa sull'**ascolto**, l'**osservazione** e il **dialogo**. Non si limita a raccogliere dati, ma cerca di comprendere il significato che sta dietro alle esperienze. Attraverso interviste, osservazioni contestuali e focus group, emergono dimensioni nascoste o sottili che sono fondamentali per comprendere le reali esigenze e i desideri degli utenti. Questo approccio è particolarmente adatto ai contesti di disabilità, dove l'unicità individuale, le condizioni variabili e le barriere invisibili richiedono sensibilità e sfumature. Tuttavia, a causa della sua profondità e della sua natura contestuale, la ricerca qualitativa tende a produrre risultati meno generalizzabili su larga scala.

A complemento di ciò, la **ricerca quantitativa** si concentra sulla **misurazione**, la **replicabilità** e l'**analisi statistica**. Sondaggi, questionari strutturati e test consentono ai ricercatori di raccogliere dati da campioni più ampi, identificare tendenze e convalidare ipotesi. Questi strumenti sono preziosi per ottenere una visione d'insieme o confermare le intuizioni emerse nella fase qualitativa. Tuttavia, questa forza nell'astrazione può talvolta appiattire esperienze uniche, specialmente quelle di individui emarginati, come quelli con disabilità complesse o atipiche.

Anziché considerare questi metodi come mutuamente esclusivi, il design inclusivo richiede una capacità critica di alternarli e integrarli. I metodi qualitativi apportano empatia e intuizioni; i metodi quantitativi apportano convalida e portata. È l'equilibrio tra loro che garantisce una ricerca solida e inclusiva, in grado di guidare decisioni di progettazione significative.

La scelta dei metodi, o più spesso di una combinazione di metodi, dovrebbe sempre essere guidata dagli obiettivi della ricerca, dal tempo e dalle risorse disponibili e, soprattutto, dalla natura della base di utenti. A volte l'approccio migliore è il dialogo diretto e la co-progettazione; in altri casi possono essere necessari dati aggregati o modelli euristici. Ogni metodologia porta con sé una visione del mondo e una responsabilità etica.

1.4 Metodi qualitativi: interviste, osservazione e focus group

Tra i metodi di ricerca più efficaci, le interviste agli utenti si distinguono per la loro capacità di raccogliere storie personali, opinioni dettagliate e percezioni emotive. Se condotte correttamente, queste conversazioni possono rivelare aspetti profondi dell'esperienza che non emergerebbero con tecniche quantitative. Quando si lavora con persone con disabilità, è fondamentale utilizzare un linguaggio rispettoso, garantire una comunicazione accessibile e ascoltare attivamente, in modo che la persona si senta al centro del processo.

Un altro metodo efficace è l'osservazione contestuale o shadowing, che consiste nel seguire l'utente nelle attività quotidiane per osservare comportamento, interazioni, difficoltà e strategie compensative, rivelando sfide spesso non espresse ma rilevanti per l'autonomia.

I focus group permettono di esplorare opinioni diverse e stimolare la discussione. In contesti di disabilità, è essenziale garantire pari opportunità di espressione, con ausili alla comunicazione o facilitatori esperti. La loro ricchezza sta nella diversità di prospettive e nell'emergere di soluzioni condivise o punti di vista spesso trascurati nella progettazione convenzionale.

1.5 Metodi quantitativi: sondaggi, questionari e test di usabilità

Sebbene non sempre facili da integrare in un Toolkit orientato al co-design, i sondaggi e i questionari consentono di raccogliere dati da campioni di grandi dimensioni, producendo risultati statisticamente significativi che possono servire come base di riferimento per la ricerca sul campo. La loro efficacia dipende in larga misura dalla loro progettazione: le domande devono essere chiare, accessibili e prive di ambiguità. È inoltre essenziale garantire l'inclusività del formato, offrendo alternative per le persone con disabilità visive, cognitive o motorie.

Lo sviluppo di un prodotto è un processo non lineare e iterativo. Al termine del percorso di *Design Thinking* si passa alla prototipazione e al test, fasi in cui i test di usabilità diventano strumenti cruciali per individuare problemi nell'interazione tra utente e prodotto — che si tratti di un oggetto fisico, di una soluzione digitale o di un servizio. Osservare come una persona utilizza il prodotto permette di verificare se le intuizioni emerse dalla ricerca sono state tradotte correttamente in pratica e di identificare ulteriori ostacoli, inefficienze o nuove opportunità. È fondamentale che i partecipanti al test riflettano la diversità del pubblico di destinazione. Nel caso di un prodotto sviluppato su misura a partire dall'osservazione di un singolo individuo, sarà proprio quella persona a dover condurre il test di usabilità, così da ottenere risultati realistici e realmente utili.

1.6 Valutazione euristica e creazione di persona

In assenza di utenti disponibili, una pratica alternativa è la valutazione euristica, in cui esperti (solitamente designer) analizzano un sistema applicando principi di usabilità consolidati. Si tratta di un metodo rapido e a basso costo, che può fornire indicazioni utili ma non deve mai sostituire la ricerca diretta con gli utenti. Infatti, per quanto competente, nessun esperto/a può replicare l'esperienza vissuta da una persona con disabilità.

In genere, si fa riferimento alle leggi UX e alle 10 euristiche di usabilità di Nielsen, che comprendono: visibilità dello stato del sistema, corrispondenza tra sistema e mondo reale, controllo e libertà dell'utente, coerenza e standard, prevenzione degli errori, riconoscimento piuttosto che richiamo, flessibilità ed efficienza d'uso, design estetico e minimalista, recupero dagli errori e supporto tramite aiuto e documentazione. Sebbene nate per le interfacce digitali, queste euristiche possono essere efficacemente adattate anche alla progettazione di prodotti fisici.

I personaggi, rappresentazioni fittizie ma basate su dati reali dei tipi di utenti, vengono spesso creati per sintetizzare i risultati della ricerca. Nel design inclusivo, i personaggi devono riflettere in modo autentico le esigenze e le caratteristiche delle persone con disabilità. Questi profili aiutano i team di progettazione a rimanere in linea con gli obiettivi degli utenti. Tuttavia, in alcuni casi, soprattutto quando si passa dal "Design for All" al "Design for Each", può essere più difficile generalizzare senza escludere esigenze specifiche. Tuttavia, queste intuizioni possono spesso estendersi a diversi ambiti, rientrando nel territorio del design universale.

1.7 Persone sintetiche e contesti di applicazione

Le *persone* sintetiche, ovvero profili utente generati artificialmente, risultano particolarmente utili quando non è possibile accedere direttamente a un campione reale di utenti. A differenza dei personaggi tradizionali, basati su interviste e ricerche sul campo, i personaggi sintetici vengono creati tramite sistemi di intelligenza artificiale, che analizzano grandi set di dati e individuano modelli per simulare profili realistici e coerenti.

La loro efficacia dipende dalla qualità dei prompt di input, che devono orientare il sistema nella produzione di tratti credibili e pertinenti. Sebbene non possano sostituire completamente gli utenti reali, i personaggi sintetici rappresentano uno strumento prezioso per progetti esplorativi o nelle fasi iniziali, soprattutto quando tempo e accesso sono limitati.

1.8 Integrazione dei metodi e considerazioni etiche

Ogni metodo ha i suoi punti di forza e i suoi limiti. Gli approcci qualitativi sono fondamentali per ottenere informazioni approfondite, ma sono meno generalizzabili. I metodi quantitativi offrono risultati replicabili e misurabili, ma possono trascurare le sfumature umane ed escludere i gruppi emarginati. È quindi essenziale integrare vari metodi in base agli obiettivi e al contesto.

Nella ricerca sull'UX relativa alla disabilità, l'**etica** deve essere al centro dell'attenzione. Ogni interazione con l'utente deve essere basata sul rispetto, la trasparenza e la privacy. Il consenso informato deve essere più di una semplice casella da spuntare: dovrebbe essere un momento di comunicazione autentico. Valorizzare la conoscenza esperienziale degli utenti significa considerare il loro contributo come fondamentale, non secondario.

1.9 Partecipazione, ascolto e cambiamento di paradigma nel design inclusivo

La ricerca UX inclusiva deve andare oltre la semplice osservazione delle persone con disabilità come utenti passivi. Esse dovrebbero essere coinvolte attivamente come co-ricercatori, co-progettisti o consulenti esperienziali. La loro **partecipazione diretta** permette di accedere a conoscenze altrimenti invisibili agli osservatori esterni e previene errori di progettazione comuni.

Per rendere possibile questo coinvolgimento, è necessario mettere in discussione la nozione dominante di "normalità" che caratterizza il design tradizionale. L'idea di un utente "tipico", pienamente abile, esclude molte esperienze reali. Il design inclusivo considera invece la diversità non come un'eccezione, ma come la norma.

Questa prospettiva implica la necessità di testare prodotti e servizi con utenti che presentano disabilità sensoriali, motorie o cognitive. Le soluzioni efficaci non derivano da regole o algoritmi, ma dall'ascolto, dall'osservazione e dalla collaborazione.

La ricerca UX, quindi, non è soltanto un compito tecnico, ma anche un atto politico e culturale: un modo per rendere il design più umano, accogliente e giusto.

1.10 Linguaggio, emozione e cultura: tre dimensioni dell'inclusività



Le esperienze inclusive richiedono attenzione non solo alla funzionalità, ma anche alla comunicazione, alle emozioni e al contesto culturale. Il linguaggio è importante: termini eccessivamente tecnici o strutture complesse possono escludere. Un linguaggio semplice e rispettoso abbassa le barriere e migliora la chiarezza.

L'esperienza emotiva è fondamentale. La disabilità non riguarda soltanto limitazioni funzionali, ma anche **dimensioni emotive** e **sociali**. Un prodotto mal progettato può generare frustrazione o amplificare l'esclusione.

Per questo, la ricerca UX deve adottare **metodi empatici** — come shadowing e interviste qualitative — capaci di far emergere e comprendere le risposte emotive delle persone coinvolte.

Infine, l'inclusività non può prescindere dalla cultura. I concetti di accessibilità, dignità e indipendenza assumono significati diversi a seconda del contesto: ciò che in una regione è accettabile, in un'altra può risultare offensivo.

Per questo, la ricerca UX deve essere sensibile alle **differenze culturali**, evitando modelli standardizzati e promuovendo una comprensione localizzata.

1.11 Progettare per tutt*, crescere con tutt*: il valore duraturo del design inclusivo



Il design inclusivo spesso avvantaggia tutti, non solo il pubblico di destinazione iniziale. Questo è il principio del design universale: creare prodotti utilizzabili dal maggior numero possibile di persone, senza bisogno di adattamenti speciali.

Un esempio lampante è il **rubinetto monocomando**, originariamente progettato per aiutare i veterani di guerra con disabilità motorie. Oggi, la sua praticità lo ha reso uno standard diffuso. Questo dimostra come la progettazione per la disabilità possa stimolare l'innovazione e migliorare l'esperienza generale degli utenti.

Ma l'inclusività non si esaurisce al momento del lancio: richiede attenzione costante, feedback continui e adattamenti progressivi. La ricerca sull'esperienza utente deve accompagnare l'intero ciclo di vita del prodotto, intercettando i cambiamenti nei bisogni degli utenti, nelle tecnologie e nei contesti. I canali di feedback devono rimanere sempre aperti, accessibili e reattivi.

Conclusione: il design come scelta etica e politica

Progettare per e con la disabilità è una sfida complessa, ma anche una potente opportunità per rendere il design più giusto, umano e intelligente. Richiede un cambiamento di mentalità, la volontà di ascoltare e l'apertura alle sfide. Richiede inoltre rigore metodologico, conoscenze di ricerca, capacità di sintesi e, soprattutto, chiarezza etica.

Ogni scelta di design è un atto politico: può includere o escludere, rafforzare l'equità o perpetuare l'ingiustizia. Il design non è mai neutro e deve essere consapevole.

Mettere la disabilità al centro dell'analisi dei problemi e della ricerca sull'esperienza utente non solo crea prodotti più accessibili, ma costruisce una **cultura del rispetto**, unisce mondi diversi e celebra l'esperienza umana in tutte le sue forme.

02 CO- PROGETTAZIONE



02

METODI, VALORI E PRATICHE PER IL DESIGN INCLUSIVO IN CONTESTI EDUCATIVI, SOCIALI E DI INNOVAZIONE

Questo contributo offre una guida teorica e pratica al Co-design, inteso come un processo collaborativo basato sull'inclusione, l'ascolto attento e la trasformazione condivisa. Rivolto a educatori/educatrici, designer, facilitatori/facilitatrici e operatori/operatrici sociali, si rivolge a coloro che desiderano attivare processi partecipativi all'interno di gruppi eterogenei. Presentando principi, strumenti, fasi operative ed esempi concreti, supporta la strutturazione di esperienze accessibili e sostenibili in grado di generare un impatto sociale tangibile.

Questo modulo mira a fornire ai partecipanti le conoscenze e le competenze di facilitazione necessarie per organizzare e moderare sessioni di progettazione inclusiva e partecipativa. Enfatizza i principi, i valori e i metodi del co-design, incoraggiando processi collaborativi che promuovono la condivisione della responsabilità, la distribuzione della conoscenza e l'apprendimento trasformativo.

Co-progettazione: definizioni, contesti e distinzioni metodologiche

Principi, definizioni e fondamenti del co-design inclusivo nei contesti sociali e professionali. Un'introduzione essenziale per comprendere le origini, le differenze rispetto ad altri approcci e il quadro teorico alla base dell'intero documento.

2.1.1 Definizioni, distinzioni metodologiche e campi di applicazione

Il termine *co-design* (o co-progettazione) si riferisce a una pratica di progettazione collaborativa in cui gli utenti finali, le parti interessate e i progettisti/e partecipano attivamente al processo di ideazione, sviluppo e valutazione delle soluzioni. A differenza dell'approccio tradizionale, fondato su una relazione gerarchica tra progettista e utente, la co-progettazione attribuisce a tutti i partecipanti lo stesso livello di importanza, garantendo un **coinvolgimento paritario** nella produzione e condivisione delle conoscenze utili al progetto.

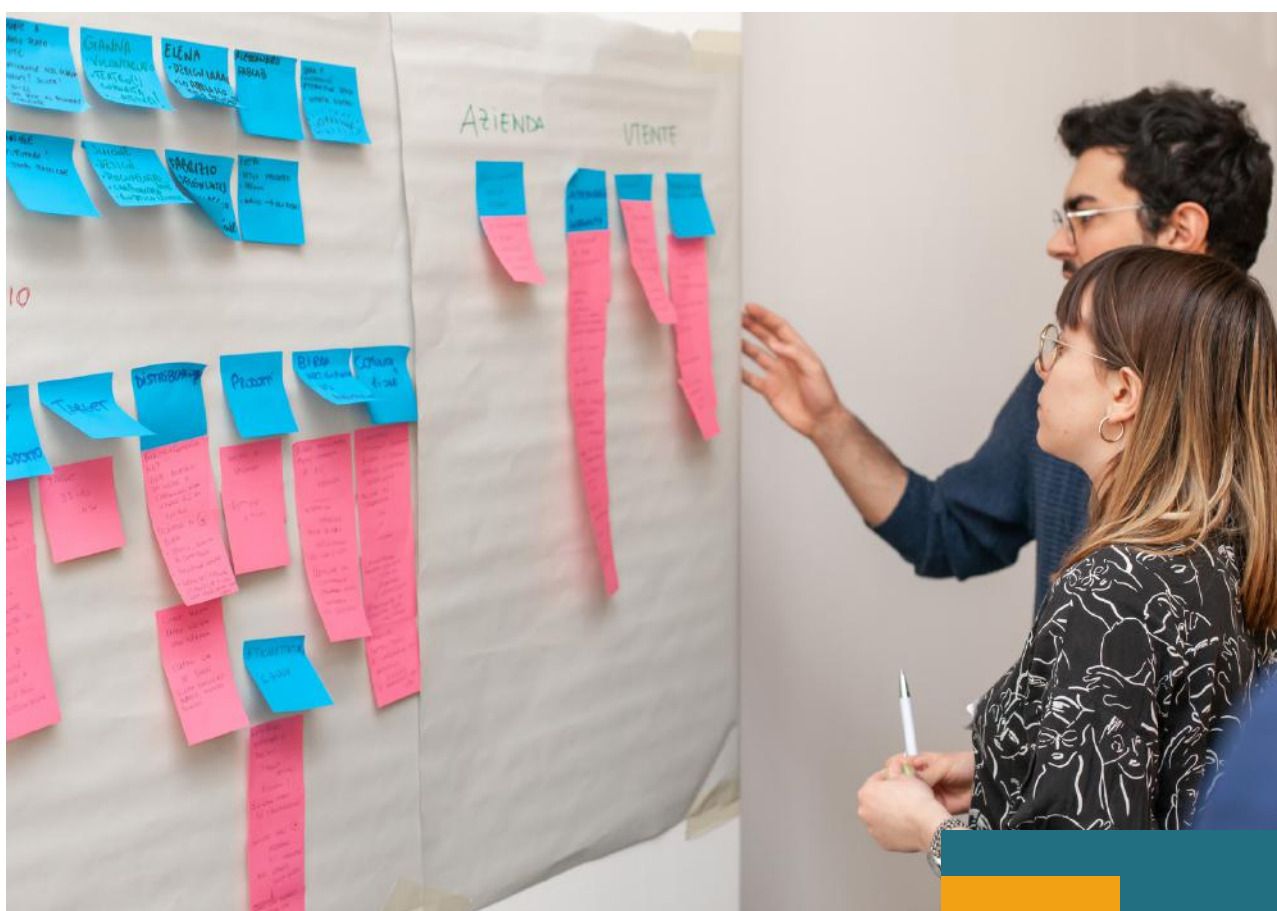
Il co-design si differenzia dalla *co-innovazione* e dalla *co-produzione* per l'enfasi posta sulla fase generativa e ideativa. Mentre la co-innovazione implica l'integrazione di competenze multiple per creare soluzioni innovative, spesso in contesti industriali o imprenditoriali, e la co-produzione si riferisce alla fornitura congiunta di servizi (tipicamente nei settori pubblico o socio-sanitario), il co-design si concentra sulla progettazione condivisa sin dalle prime fasi, strutturando un processo aperto, riflessivo e iterativo.



Da queste distinzioni metodologiche, diventa importante esplorare come il co-design viene implementato in termini concreti, in particolare nei campi emergenti del design partecipativo, soprattutto nei contesti di innovazione sociale e all'interno dei FabLab, dove ha trovato un terreno fertile per lo sviluppo e il consolidamento.

Negli ultimi vent'anni, il Co-design ha svolto un ruolo cruciale nei **processi di innovazione sociale**, quelli volti ad affrontare i bisogni collettivi attraverso soluzioni sistemiche, inclusive e sostenibili. In questo contesto, il Co-design consente la valorizzazione delle conoscenze situate dei cittadini e delle comunità, traducendo le loro esperienze di vita in driver di progettazione.

I **FabLab**, in quanto ecosistemi aperti e decentralizzati di fabbricazione e produzione digitale, offrono un ambiente privilegiato per le pratiche di Co-design. Al loro interno è possibile attivare percorsi di prototipazione partecipativa, in cui le competenze tecniche si intrecciano con le esperienze, i bisogni e le aspirazioni personali. Il Co-design nei FabLab contribuisce inoltre ad abbattere le barriere alla partecipazione al design, favorendo l'apprendimento reciproco e l'empowerment individuale.



2.1.2 Il co-design nel progetto IDEA e le sue radici teoriche

In questa prospettiva, il progetto europeo IDEA adotta il **co-design** come strumento strategico per promuovere l'inclusione attiva e l'**empowerment** delle persone con disabilità, in particolare attraverso pratiche di laboratorio in contesti **FabLab**.

All'interno del progetto IDEA, il co-design è inteso come un mezzo per attivare processi inclusivi e abilitanti. Coinvolgere le persone con disabilità come co-progettisti significa riconoscere il loro ruolo attivo non solo come beneficiari, ma come agenti di cambiamento. Questo approccio mira ad andare oltre i modelli assistenziali o paternalistici, promuovendo l'autonomia e nuove forme di agenzia.

Attraverso il co-design, le competenze delle persone con disabilità si integrano con quelle dei professionisti e dei facilitatori, dando vita a pratiche trasformative. In questo senso, i FabLab diventano spazi di empowerment, dove dispositivi, servizi e pratiche vengono sviluppati attraverso una collaborazione paritaria e generativa.

Le basi di questo approccio non sono improvvisate: affondano le loro radici in una lunga tradizione teorica e metodologica che ha contribuito a ridefinire il ruolo sociale del design.

Il co-design ha le sue origini nelle pratiche di progettazione partecipativa sviluppate nei paesi scandinavi a partire dagli anni '70, in risposta alla necessità di democratizzare i processi decisionali nei settori del lavoro e dei servizi pubblici. Nel corso del tempo, questo approccio si è evoluto, incorporando principi del design sociale, dell'educazione critica e delle teorie della giustizia sociale.

Tra i principali riferimenti teorici figurano Liz Sanders e Pieter Jan Stappers, sostenitori del design come panorama collaborativo; Ezio Manzini, che ha sottolineato il potenziale del design nei processi di innovazione sociale; e autori più recenti come Kate McKercher, che ha sistematizzato i principi e le mentalità per un co-design etico e inclusivo. Le pratiche sviluppate da Hackability sono pienamente in linea con questo quadro, contribuendo all'evoluzione del co-design come strumento concreto per l'empowerment e la trasformazione sociale.

Principi guida per la qualità inclusiva dei processi di progettazione

I valori che rendono il co-design un processo inclusivo e trasformativo: partecipazione, potere condiviso e cura. Questa sezione offre un quadro chiaro per la creazione di condizioni relazionali e culturali che consentono pratiche di progettazione veramente condivise.

2.2.1 Partecipazione, potere e conoscenza distribuita

Nel co-design, la partecipazione non riguarda solo la presenza, ma l'agency: ogni individuo coinvolto deve poter esercitare una reale capacità di incidere sulle decisioni progettuali. Il principio della **"condivisione del potere"** implica una ridefinizione delle gerarchie tradizionali, favorendo contesti in cui conoscenza esperienziale e competenza tecnica hanno pari valore. Questo approccio richiede di ripensare il ruolo dei designer, non più come unici esperti, ma come facilitatori di processi collettivi.

Creare le condizioni per una partecipazione significativa richiede tempo, ascolto attento e strumenti adeguati. Questi includono: ambienti accessibili, un linguaggio chiaro e comprensibile, formati flessibili e dispositivi che garantiscano a tutti il diritto di esprimersi e negoziare.

Questa spinta verso un coinvolgimento autentico si manifesta anche attraverso il riconoscimento e la valorizzazione di molteplici forme di conoscenza, secondo pilastro del co-design inclusivo.

Nel co-design inclusivo, la **conoscenza è distribuita** tra molti partecipanti ed espressa attraverso diverse forme: esperienza vissuta, competenza professionale e conoscenza situata.

La combinazione di questi tipi di conoscenza porta a soluzioni più adatte ai contesti reali, poiché rispondono non solo alle esigenze funzionali, ma anche ai valori, alle emozioni e al background culturale degli utenti. Questo approccio si basa sulla sintesi di prospettive diverse: è dall'incontro tra chi vive condizioni di fragilità e chi ha competenze progettuali o tecniche che emergono le idee più rilevanti, innovative e sostenibili.

Tuttavia, anche i contenuti rilevanti non possono prendere forma senza fiducia e contesti relazionali di sostegno. Un altro pilastro del co-design riguarda quindi la qualità delle relazioni.

2.2.2 Relazioni, cura e cooperazione

Il co-design è, prima di tutto, una **pratica relazionale**. Perché le relazioni siano realmente fertili, è fondamentale creare ambienti in cui le persone si sentano accolte, ascoltate e al sicuro. La sicurezza va intesa in senso ampio — fisico, emotivo e culturale. L'idea di ospitalità nel design richiama la capacità di costruire spazi di lavoro dove ogni partecipante possa esprimersi liberamente, senza timore di giudizio o esclusione.

La fiducia si costruisce attraverso la trasparenza del processo, il riconoscimento di ogni contributo e la coerenza tra gli obiettivi dichiarati e le pratiche effettive. In questo senso, la cura diventa un elemento strutturale, non accessorio: progettare significa anche prendersi cura degli altri e delle condizioni in cui si svolge la collaborazione.

La qualità relazionale da sola non è sufficiente se non è supportata da un atteggiamento condiviso: una mentalità progettuale in linea con i valori del processo. Il co-design richiede un profondo cambiamento di atteggiamento da parte di tutti i partecipanti. Richiede di abbandonare un approccio competitivo o orientato alla soluzione per adottare un atteggiamento dialogico, aperto all'**incertezza**, all'**errore** e alla **negoiazione**.

Le pratiche di co-design più efficaci sono quelle in cui si coltivano mentalità collaborative: curiosità, ascolto attivo, riflessività e disponibilità a rivedere le proprie supposizioni.

Promuovere una cultura della cooperazione significa anche stabilire rituali, strumenti e metodi che facilitino la condivisione del significato, la gestione dei conflitti e il riconoscimento dei talenti individuali all'interno del collettivo.



Dalla costruzione del contesto all'apprendimento trasformativo

Dall'impostazione iniziale all'apprendimento collettivo, tutte le fasi del processo di co-design sono spiegate qui con chiarezza e approfondimento. Questa sezione è utile per chi ha bisogno di pianificare, facilitare o valutare un processo completo di co-design.

2.3.1 Dalla preparazione alla condivisione del problema

Ogni processo di co-design efficace inizia **con una fase preliminare incentrata sulla creazione intenzionale delle condizioni necessarie per una partecipazione autentica**. Ciò include l'identificazione degli attori da coinvolgere, l'analisi delle loro motivazioni, la garanzia dell'accessibilità degli spazi fisici e simbolici e la definizione di un accordo di collaborazione implicito o esplicito.

È qui che vengono stabilite le **regole** di base: tempi, linguaggi, modalità di interazione e ruoli. Creare le condizioni giuste non significa semplicemente organizzare una riunione, ma creare un ambiente che accolga la vulnerabilità, favorisca la fiducia e legittimi tutte le forme di conoscenza.

Una volta create le condizioni favorevoli, il gruppo deve attraversare una fase di **immersione relazionale e cognitiva** che rafforza la sua coesione e orienta il suo percorso.



Quando si avvia il lavoro di gruppo, è fondamentale entrare in una fase di immersione condivisa, sia nel contesto che nelle relazioni interpersonali. Questa fase contribuisce a creare un senso di appartenenza, familiarità reciproca e identificazione dei valori condivisi.

L'allineamento non deve essere inteso come uniformità, ma come l'emergere delle differenze e il loro riconoscimento come risorse preziose. Attività come lo storytelling, la visualizzazione, la mappatura emotiva o narrativa aiutano a generare un primo pool di conoscenze distribuite, che alimenta poi le fasi successive.

Questo **lavoro relazionale e cognitivo consente** al gruppo di affrontare con maggiore consapevolezza la fase successiva, forse la più delicata: la definizione condivisa del problema di progettazione.

La fase di **definizione del problema** è una delle più critiche nel co-design, poiché definisce l'oggetto stesso del processo di progettazione. A differenza degli approcci tradizionali, in cui il problema è spesso definito a priori, qui il problema viene co-costruito attraverso l'ascolto delle esperienze vissute, l'analisi situata e la negoziazione di prospettive diverse.

Il concetto stesso di **"problema"** può essere riformulato, non come un ostacolo da rimuovere, ma come una **tensione da comprendere e rielaborare**. Tecniche come il riformulazione, le domande generative e le interviste partecipative sono particolarmente utili per far emergere bisogni impliciti, desideri inespressi e dimensioni sistemiche latenti.

2.3.2 Ideazione, prototipazione e apprendimento trasformativo

Una volta stabilito un quadro interpretativo condiviso, il gruppo può iniziare a generare soluzioni attraverso pratiche di ideazione guidata e co-progettazione strutturata.

In questa fase, il gruppo esplora le **possibili soluzioni** utilizzando tecniche che favoriscono la divergenza creativa seguita dalla convergenza critica. Il brainstorming strutturato, le sessioni di sketching, la prototipazione rapida e le simulazioni sono strumenti chiave per trasformare le intuizioni in configurazioni progettuali plausibili.

Il valore di questa fase risiede nella capacità del gruppo di integrare un'ampia gamma di contributi, **fondendo competenze, prospettive e immaginari**. Il facilitatore/facilitatrice svolge un ruolo cruciale nel mantenere uno spazio aperto ma focalizzato, evitando che la ricchezza delle idee si disperda o si frammenti.

Le **soluzioni generate** devono ora essere **testate**: questo segna l'inizio della fase di sperimentazione e iterazione, una base pratica per una qualità inclusiva.

La **prototipazione** nel co-design non è soltanto una fase tecnica, ma un vero e proprio atto epistemico: attraverso la realizzazione, i partecipanti pensano, apprendono e negoziano. I prototipi — che si tratti di oggetti, servizi, spazi o esperienze — assumono un **valore** insieme **comunicativo e trasformativo**. Vengono testati con e dai partecipanti, generando nuove evidenze, validazioni e controargomentazioni.

L'iterazione, ovvero la continua revisione e il perfezionamento delle soluzioni, è una componente strutturale: ogni ciclo rafforza la qualità inclusiva del progetto e ne aumenta la rilevanza per gli utenti destinatari.

L'implementazione delle soluzioni non segna la fine del processo, ma piuttosto l'inizio di una nuova fase: quella della responsabilità collettiva e dell'apprendimento trasformativo.

L'implementazione, lungi dall'essere un punto di arrivo, segna una nuova soglia trasformativa. Mettere in pratica soluzioni co-progettate implica responsabilità, adattamento ai vincoli del mondo reale, monitoraggio dei risultati e attenzione alla sostenibilità nel lungo periodo.

Il co-design porta sempre con sé una dimensione riflessiva: ciò che si è appreso nel percorso deve essere reso esplicito, condiviso e valorizzato. L'apprendimento riguarda non solo gli esiti del progetto, ma anche la crescita individuale dei partecipanti, il rafforzamento delle relazioni e l'evoluzione delle pratiche collettive.



Tecniche, supporti e ambienti per una progettazione veramente accessibile

Tecniche e strumenti che consentono una partecipazione concreta, accessibile e multimodale. Destinato a facilitatori/facilitatrici, educatori/educatrici, maker e designer alla ricerca di approcci operativi all'inclusione.

2.4.1 Tecniche generative e facilitazione accessibile

Le tecniche generative sono pensate per favorire l'**espressione di idee, desideri e visioni da parte di tutti i partecipanti**, a prescindere dalle loro competenze linguistiche o tecniche. In un contesto inclusivo, queste tecniche devono saper valorizzare l'esperienza vissuta, abbattendo le barriere che limitano l'accesso al discorso progettuale.

Le pratiche narrative — come *storytelling*, *photo-voice*, *diari visivi* o *la rappresentazione di scenari futuri* — costituiscono strumenti potenti per stimolare l'immaginazione e far emergere bisogni latenti. Esse favoriscono l'empatia tra i partecipanti e radicano l'ideazione nelle realtà concrete della vita quotidiana. La narrativa, intesa come strumento di mediazione, consente di far emergere significati e prospettive che altrimenti resterebbero impliciti o marginali.

Accanto a queste tecniche, il successo del co-design inclusivo dipende anche dalla qualità degli **strumenti di facilitazione**, siano essi analogici o digitali. La facilitazione è una competenza fondamentale nel co-design e richiede strumenti adeguati al contesto, alla composizione del gruppo e agli obiettivi della sessione. Sul versante analogico, vengono utilizzati materiali fisici per incoraggiare l'interazione diretta: carte tematiche, tele stampate, blocchi da costruzione, lavagne magnetiche, oggetti evocativi. Questi strumenti stimolano l'espressione visiva e tattile, rendendo il processo più accessibile e inclusivo.

Nel campo digitale, piattaforme collaborative come **Miro, Jamboard, FigJam o strumenti di videoconferenza** con lavagne condivise integrate consentono il co-design a distanza, ampliando la partecipazione. Tuttavia, gli strumenti digitali richiedono un'attenzione particolare all'accessibilità: durante la pianificazione è necessario considerare interfacce semplificate, compatibilità con lettori di schermo, velocità di navigazione adeguate e supporto tecnico.

Tuttavia, strumenti di qualità non bastano se i contenuti non sono accessibili: è fondamentale curare le modalità di rappresentazione della conoscenza.

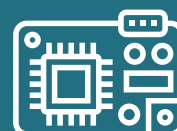
2.4.2 Ambienti di rappresentazione e prototipazione

Perché la **partecipazione** sia davvero **equa**, i contenuti del co-design devono risultare comprensibili e accessibili a tutti. Ciò significa andare oltre la semplificazione del linguaggio, adottando una pluralità di forme comunicative — testi, immagini, suoni e gesti — capaci di includere prospettive e modalità espressive diverse.

Tra le pratiche più efficaci vi sono l'uso di un linguaggio facile da leggere per i testi scritti; la comunicazione aumentativa e alternativa (**CAA**) per le persone con disabilità intellettive o comunicative; le **mappe concettuali visive**; i **video sottotitolati o narrati**; l'interpretazione nella **lingua dei segni** o i **sottotitoli automatici** in tempo reale. L'integrazione di questi strumenti nella facilitazione non è un'eccezione, ma un prerequisito per un autentico coinvolgimento nei processi di co-design.

Il lavoro sull'accessibilità diventa ancora più significativo quando il co-design si svolge in ambienti come i FabLab, dove la sperimentazione assume forme concrete e collettive.

Il contesto dei FabLab introduce caratteristiche operative specifiche nella co-progettazione inclusiva. Gli **ambienti maker** offrono la possibilità di passare rapidamente dall'idea al prototipo, rendendo tangibili e comprensibili le ipotesi di progettazione, anche per chi ha meno familiarità con la rappresentazione astratta.



Strumenti come **stampanti 3D**, **taglierine laser**, **macchine CNC** e **microcontrollori** (Arduino, Raspberry Pi) possono essere utilizzati in modo accessibile, a condizione che siano accompagnati da adeguate attività di mediazione e tutoraggio. Inoltre, l'uso di materiali modulari e strumenti open source consente di adattare il prodotto alle esigenze individuali.

Un approccio efficace nei FabLab combina attività pratiche con momenti di riflessione guidata, creando cicli rapidi di ideazione, realizzazione e revisione. L'inclusività dipende dalla capacità del laboratorio di accogliere persone diverse, adattando spazi, tempi, interfacce e ruoli per consentire a tutti di contribuire in modo significativo.

2.5

IL RUOLO DEL FACILITATORE IN GRUPPI ETEROGENEI

Navigare nella complessità relazionale per consentire la partecipazione

La facilitazione come pratica intenzionale e riflessiva per sostenere l'inclusività e l'equilibrio all'interno dei gruppi. Una risorsa per chi guida processi complessi e cerca di sviluppare una consapevolezza operativa e critica.



2.5.1 Gestire la diversità e guidare il processo partecipativo



Nei contesti di co-progettazione inclusiva, la **diversità** dei partecipanti è una **risorsa preziosa**, ma comporta anche **complessità** relazionali che devono essere gestite con abilità. Il facilitatore ha il compito di gestire la molteplicità di ruoli, esperienze, lingue, ritmi cognitivi e abilità presenti all'interno del gruppo, promuovendo dinamiche di rispetto reciproco e apprezzamento delle differenze.

Gestire la diversità non significa solo tolleranza, ma richiede un'attenzione costante per bilanciare le dinamiche tra coloro che hanno maggiore familiarità con i processi di progettazione e coloro che possono trovarsi in una posizione più marginale. Questo equilibrio si ottiene attraverso tecniche come il turn-taking, la riformulazione dei contributi e l'uso di strumenti visivi o fisici per supportare l'espressione di tutti.

La capacità di gestire tale complessità relazionale è rafforzata quando accompagnata da una consapevole assunzione del proprio ruolo, non come neutrale, ma come generativo. Il **facilitatore/facilitatrice** non è un moderatore neutrale, ma un **attore/attrice responsabile** che guida, media, ascolta e interviene intenzionalmente. Assume il ruolo di custode del processo e della qualità partecipativa, lavorando per prevenire asimmetrie disfunzionali o il predominio di alcune voci rispetto ad altre.

In qualità di guida alla progettazione, il facilitatore non fornisce soluzioni, ma pone domande, attiva l'immaginazione collettiva e aiuta a orientare i passaggi chiave del percorso. Il suo ruolo è quello di sostenere l'energia e il senso di direzione del gruppo, rimanendo aperto all'imprevedibilità e alla coevoluzione del progetto.

Per realizzare un'azione veramente trasformativa, il facilitatore deve anche coltivare un **atteggiamento riflessivo, adattivo e consapevole** del contesto.

2.5.2 Riflessione situata e strategie di riequilibrio

La facilitazione è per definizione un'attività riflessiva. Ogni azione intrapresa dal facilitatore si basa sull'osservazione, l'ascolto e la capacità di interpretare il contesto specifico in cui opera. Un approccio situato implica che ogni gruppo, spazio e tema richieda una modalità di intervento su misura, mai applicata meccanicamente.

Le pratiche riflessive includono strumenti quali registri, sessioni di debriefing, feedback tra pari e valutazione formativa del processo. Attraverso questi dispositivi, il facilitatore affina la propria consapevolezza dell' e e migliora progressivamente la propria efficacia, mantenendo un atteggiamento critico e dialogico.

Tuttavia, la riflessione deve anche tradursi in azione politica: il facilitatore ha la responsabilità di **riconoscere e riequilibrare le dinamiche** di potere che inevitabilmente attraversano qualsiasi gruppo.



Ogni gruppo è modellato da dinamiche di potere implicite: status professionale, capitale culturale, capacità di comunicazione, affiliazioni sociali. Il facilitatore deve renderle visibili e intervenire attivamente per garantire che non diventino ostacoli alla co-progettazione autentica.

Le strategie di riequilibrio includono la redistribuzione dei turni di parola, l'uso di strumenti che riducono la pressione della performance, la valorizzazione dei contributi non verbali e la ridefinizione continua degli spazi di azione. In alcuni casi, può essere utile introdurre la figura di un "voice buddy", qualcuno che supporti i partecipanti che hanno più difficoltà a parlare o interagire.

Un facilitatore/faciliatrice consapevole non si limita a gestire il gruppo: **agisce per trasformarlo in una comunità temporanea di apprendimento e trasformazione condivisa.**

Tracciare, condividere e dare valore all'esperienza condivisa

Come documentare un processo di co-progettazione in modo inclusivo. Utile per chi desidera produrre materiali di alta qualità che catturino anche i risultati intangibili e trasformativi.

2.6.1 Condividere, apprendere, coinvolgere

La documentazione è una componente fondamentale del co-design, poiché consente di tracciare il processo di progettazione, rendere conto delle decisioni prese e valorizzare i contributi di ciascun partecipante. Per essere accessibile, la documentazione deve assumere forme multiple: verbale, visiva, audio, performativa e materiale.

Gli strumenti verbali possono includere verbali delle sessioni, registri, sintesi narrative o trascrizioni selettive. La documentazione visiva può includere mappe concettuali, fotografie, schizzi, infografiche o storyboard. I formati multimodali sono particolarmente efficaci in contesti eterogenei: brevi video, registrazioni audio e rappresentazioni tattili o interattive possono coinvolgere un'ampia gamma di profili cognitivi e sensoriali. È essenziale scegliere strumenti in linea con i linguaggi e le capacità del gruppo, senza standardizzare i formati a scapito della chiarezza e della partecipazione.

Quando i partecipanti diventano **protagonisti** del processo di documentazione, questo non è più solo una funzione tecnica, ma diventa una **pratica educativa e politica**.

In questo senso, la documentazione diventa una **leva di empowerment**: permette alle persone di reinterpretare la propria esperienza, rivendicare le competenze che hanno impiegato e consolidare un apprendimento spesso informale o tacito. Inoltre, rende il processo trasparente e replicabile, generando conoscenze che possono essere utili ad altri gruppi e contesti.

L'impatto della documentazione è ulteriormente rafforzato dalla sua capacità di generare valore pubblico attraverso esempi, buone pratiche e momenti di restituzione collettiva.

2.6.2 Impatto, buone pratiche e valore immateriale

Numerose esperienze hanno dimostrato che una documentazione ben strutturata può amplificare significativamente l'impatto di un processo di co-progettazione. Alcuni progetti, ad esempio, stabiliscono fin dall'inizio un sistema per la raccolta di materiali grezzi e raffinati: fotografie dei workshop, testimonianze dei partecipanti, mappe delle esigenze, schede tecniche dei prototipi e interviste. In altri contesti internazionali, come i laboratori comunitari o gli studi di service design che operano nel settore pubblico, vengono utilizzati toolkit ad accesso libero che includono modelli di documentazione adattabili ai profili dei partecipanti.

Una buona pratica è la **restituzione pubblica**: un momento in cui i risultati del processo vengono condivisi con un pubblico esterno attraverso mostre, presentazioni narrative, performance o display interattivi, rendendo visibile l'intero processo, non solo i risultati finali.



Accanto a questi prodotti visibili, esiste un patrimonio invisibile spesso trascurato ma essenziale: i **risultati relazionali e trasformativi**. Non tutti i risultati di un processo di co-progettazione sono tangibili o immediatamente misurabili. Spesso i risultati più significativi sono relazionali, emotivi e trasformativi: senso di appartenenza, maggiore fiducia in se stessi, adozione di nuovi atteggiamenti collaborativi e trasformazione delle prospettive e delle rappresentazioni.

Rendere visibili questi risultati intangibili richiede **sensibilità** metodologica e **strumenti** narrativi adeguati. Le testimonianze raccolte, i cambiamenti osservabili nel linguaggio e le connessioni sociali costruite tra i partecipanti diventano tracce di un apprendimento situato e profondo.

Documentare l'invisibile significa, in ultima analisi, onorare la complessità del processo di co-progettazione e il valore umano che esso genera.

2.7 SPECIFICITÀ DEL CO-DESIGN CON PERSONE CON DISABILITÀ

L'inclusione come pratica di progettazione

Cosa significa progettare con e non per: accessibilità, ascolto e adattamento radicale dei processi. Una risorsa preziosa per chi lavora con gruppi vulnerabili e mira a strutturare percorsi realmente inclusivi.

2.7.1 Inclusione intersezionale e progettazione della partecipazione

L'inclusione autentica delle persone con disabilità nei processi di co-progettazione richiede un approccio intersezionale, in grado di cogliere la complessità delle identità individuali e l'intreccio tra disabilità, età, genere, background culturale, livello di istruzione e status socio-economico. Le esigenze progettuali non possono essere generalizzate in base a categorie diagnostiche, ma devono essere interpretate attraverso l'unicità della situazione di ciascuna persona.

La **personalizzazione** degli strumenti non è facoltativa, ma è un principio fondamentale. Significa progettare ambienti, materiali, metodologie e ritmi che si adattino all'individuo, piuttosto che aspettarsi che sia la persona ad adattarsi al contesto. Ciò implica una flessibilità continua, un ascolto attivo e la comprensione dell'accessibilità come valore universale del design, non come eccezione.

La personalizzazione, tuttavia, non può essere separata dall'**eliminazione delle barriere sistemiche** che continuano a ostacolare la piena e paritaria partecipazione. Le barriere alla partecipazione delle persone con disabilità possono essere fisiche (scale, arredi inaccessibili), sensoriali (mancanza di segnali visivi o uditivi alternativi), cognitive (complessità dei materiali), comunicative (linguaggio specialistico o poco chiaro) o culturali (pregiudizi, infantilizzazione, emarginazione simbolica).

D'altra parte, esistono potenti **fattori facilitatori**: ambienti accoglienti e adattabili, figure di supporto, strumenti di assistenza, tempi più lunghi, mediazione visiva e tattile, linguaggio semplificato. Ancora più cruciale è l'atteggiamento degli altri partecipanti: empatia, ascolto, sospensione del giudizio e disponibilità a rinegoziare il processo sono tutti elementi decisivi. Nei contesti educativi e di progettazione, è essenziale abbandonare il concetto di "normalità" come punto di riferimento e adottare invece una logica di progettazione per la diversità.

Garantire l'accessibilità non è sufficiente: è altrettanto necessario **costruire attivamente le condizioni per una partecipazione intenzionale e significativa**.

2.7.2 Modelli e pratiche operative

La partecipazione delle persone con disabilità non può essere data per scontata o imposta, ma deve essere progettata in modo intenzionale. Progettare la partecipazione significa affrontare in modo critico molteplici dimensioni, quali:



Tempo: durata estesa, pause, ritmi di lavoro flessibili;.



Linguaggio: uso della comunicazione aumentativa, formati di facile lettura, visualizzazione, simboli, gesti.



Spazio: accessibilità fisica e percettiva, comfort ambientale, presenza di stimoli appropriati.

Significa anche riconoscere che la partecipazione può assumere molteplici forme: presenza attiva, osservazione partecipativa, contributi differiti, feedback asincroni. L'adattamento non deve essere considerato un'eccezione, ma piuttosto una competenza fondamentale sia del gruppo che del processo di facilitazione.

Le esperienze concrete dimostrano che questo approccio non solo è fattibile, ma anche in grado di generare valore, a condizione che sia supportato da rigore metodologico, attenzione alle relazioni e pratiche strutturate. Numerose esperienze sul campo confermano la possibilità pratica di implementare un Co-design inclusivo e accessibile, incentrato sulla collaborazione tra persone con disabilità, designer, maker e caregiver. Laboratori condotti in diversi contesti territoriali hanno dimostrato l'efficacia di un metodo basato su:



la definizione condivisa dei bisogni (Need Mapping),



il co-design iterativo attraverso prototipi tangibili,



la creazione di team misti, dove il valore emerge dall'ibridazione delle competenze.

Sono stati inoltre sviluppati strumenti originali, come la *Team Map* e la *Carta delle aspettative reciproche*, per facilitare la costruzione della fiducia e la chiarezza relazionale, insieme a pratiche di documentazione multimodale del processo, che aiutano a rendere visibili le micro-trasformazioni e l'apprendimento relazionale che si verificano.

Queste esperienze dimostrano che il co-design con persone con disabilità, se condotto con rigore, apertura e attenzione, non solo è realizzabile, ma può diventare un laboratorio permanente per l'innovazione etica, tecnica e sociale.

03

CREAZIONE DI IDEE



03

METODI, STRUMENTI E STRATEGIE INCLUSIVI PER TRASFORMARE LE INTUZIONI IN CONCETTI DI DESIGN

Il capitolo esplora come generare idee di design significative partendo da esigenze, tensioni e intuizioni emerse nei contesti di co-design. Attraverso metodi creativi, tecniche visive e strumenti partecipativi, accompagna il lettore nelle fasi di ideazione che portano alla formalizzazione dei concetti progettuali. Rivolto a designer, educatori e facilitatori, propone pratiche concrete per stimolare la creatività all'interno di gruppi eterogenei e valorizzare la diversità dei contributi.

L'obiettivo didattico di questo modulo è sviluppare le capacità creative dei partecipanti nella risoluzione di problemi in contesti inclusivi. Fornisce strategie per generare, perfezionare e selezionare idee innovative, utilizzando tecniche di ideazione accessibili e partecipative che mettono al centro la diversità e l'inclusione.

3.1 DALL'ASCOLTO ALL'IDEAZIONE

Il ruolo e il significato dell'ideazione nei processi di co-Design inclusivo

Come l'ideazione trasforma bisogni, intuizioni ed esperienze vissute in opportunità di progettazione. Una panoramica del valore strategico delle idee nel Co-Design.



3.1.1 Il ruolo e il significato dell'ideazione nei processi di co-progettazione inclusiva

All'interno di un processo di co-design, la fase di ideazione rappresenta un passo fondamentale: è il momento in cui le esigenze, le narrazioni e le intuizioni emerse nelle fasi precedenti vengono trasformate in direzioni progettuali plausibili.

L'ideazione non è un esercizio creativo isolato, ma un'**attività profondamente relazionale**, radicata nella conoscenza situata prodotta collettivamente.

Da una prospettiva inclusiva, ideare significa valorizzare i contributi di ogni partecipante, creando le condizioni affinché ciascuno possa proporre, combinare, sviluppare e valutare idee, anche attraverso forme espressive non convenzionali. L'ideazione è quindi sia una **pratica di progettazione che una forma di democrazia operativa**.

3.1.2 Continuità con le fasi precedenti: immersione e definizione del problema

La qualità dell'ideazione dipende direttamente dalla profondità e dall'ampiezza delle fasi preparatorie. Un'analisi contestuale accurata (immersione) e una definizione condivisa della sfida progettuale (problem framing) costituiscono la base da cui possono emergere idee pertinenti, realistiche e trasformative.

Nel co-design, **il passaggio dall'ascolto all'ideazione non è mai lineare, ma riflessivo e iterativo**: le idee nascono, incontrano attriti, si evolvono e talvolta conducono a una ridefinizione del problema stesso. In questa dinamica, il gruppo costruisce un significato condiviso attorno alle ipotesi emergenti, rafforzando al tempo stesso coesione e impegno.

3.1.3 L'idea come leva per una trasformazione inclusiva

Nel contesto del progetto IDEA, **ideazione** non significa semplicemente generare soluzioni "creative", ma **sviluppare proposte che abbiano valore per tutte le persone coinvolte**, in particolare quelle che sono tipicamente escluse dai processi decisionali e di progettazione.

Un'idea di design diventa una leva per la trasformazione quando:

- ✓ nasce da un ascolto profondo e rispettoso;
- ✓ è costruita in una forma accessibile e condivisibile;
- ✓ si fonda su una visione dell'inclusione come criterio di qualità del design.

L'**ideazione inclusiva** apre uno spazio in cui i bisogni vengono reinterpretati, vengono immaginati nuovi scenari e vengono generate opportunità, non semplicemente per correggere ciò che manca, ma per **reimmaginare ciò che potrebbe essere**.

3.2

PREPARARE IL TERRENO: INTUIZIONI, ESIGENZE E TENSIONI

Dare un senso agli *input* iniziali per orientare il processo di progettazione

Come analizzare mappe, storie, immagini e tracce emerse nel co-design per riconoscere ciò che è davvero significativo. Una riflessione su cosa conservare, riformulare o approfondire per dare avvio al processo di ideazione.

3.2.1 Revisione dei materiali generati durante la fase esplorativa

La fase di ideazione non può iniziare in modo efficace senza una **rilettura critica e condivisa dei materiali prodotti** durante la fase esplorativa. Questi materiali - registrazioni verbali, mappe, testimonianze, fotografie, schizzi, schede di problemi - costituiscono la base empirica del processo e spesso contengono elementi che non sono ancora emersi in forma strutturata.

Rivedere non significa semplicemente riesaminare ciò che è stato detto o prodotto, ma piuttosto dargli un nuovo significato: selezionare ciò che è rilevante, collegare elementi distanti, identificare modelli e contraddizioni. Questo lavoro interpretativo, idealmente svolto in gruppo, aiuta a rivelare il potenziale progettuale nascosto in dati apparentemente frammentati.

3.2.2 Sintetizzare bisogni espliciti, segnali impliciti e desideri latenti

Nel co-design inclusivo, i **bisogni** non sono trattati come dati oggettivi, ma piuttosto come costrutti dinamici, situati e spesso contraddittori.

La sfida consiste nel sintetizzare i bisogni emergenti, sia quelli chiaramente verbalizzati che quelli impliciti nei comportamenti o nei silenzi, e metterli in relazione con i desideri e le aspirazioni dei partecipanti.

Un'esigenza implicita può essere scoperta attraverso l'analisi delle frustrazioni, degli ostacoli ricorrenti o degli adattamenti spontanei. I desideri latenti, al contrario, sono spesso espressi in modo simbolico o immaginativo e richiedono sensibilità interpretativa e attenzione.

L'obiettivo non è normalizzare o ridurre i bisogni, ma permettere alla loro pluralità e complessità di emergere come terreno fertile per la generazione di idee rilevanti e generative.

3.2.3 Identificazione di *insight* di design rilevanti e orientativi

Gli **insight** sono quei momenti di comprensione che aprono **nuove prospettive** sul problema o sul contesto: una tensione inattesa, una contraddizione feconda, una dinamica relazionale rivelatrice. Nel passaggio dall'ascolto all'ideazione, essi agiscono come ponti concettuali: orientano la creatività senza limitarla, suggeriscono direzioni senza imporre soluzioni.

Un buon insight è al tempo stesso **specifico** e **trasferibile**: nasce da un'esperienza concreta, ma può essere riformulato come una sfida progettuale più ampia. Il compito del gruppo in questa fase è quindi quello di identificare e formulare intuizioni chiare, significative e generative.

Queste possono essere espresse con semplici formulazioni — ad esempio “Le persone X hanno bisogno di Y perché...” — oppure tramite domande generative come: “Come potremmo...?”, “Cosa succederebbe se...?”, “Cosa accadrebbe se...?”.



Metodi per stimolare la creatività in contesti inclusivi

Un repertorio di strumenti pensato per stimolare la divergenza, liberare l'immaginazione e attivare la partecipazione creativa. Un supporto concreto per facilitatori e designer che lavorano con gruppi eterogenei e mirano a costruire soluzioni condivise.

3.3.1 Brainstorming e le sue varianti strutturate

Il *brainstorming* è una delle tecniche più utilizzate per **generare idee in contesti di gruppo**. La sua efficacia, tuttavia, dipende da come viene adattato al contesto e alla composizione dei partecipanti. In un approccio inclusivo, è essenziale garantire che ogni voce sia ascoltata e che le dinamiche di gruppo non svantaggino coloro che hanno meno esperienza, capacità comunicative o sicurezza nell'esprimersi.

A questo proposito, è utile incorporare elementi provenienti da pratiche già orientate all'equità dei contributi, come i focus group.

Questi metodi favoriscono il dialogo, valorizzano ogni prospettiva e contribuiscono a creare un clima di ascolto reciproco. Inoltre, l'uso di strumenti visivi, analogici o tangibili, come carte, oggetti o disegni, può facilitare l'espressione in gruppi con esigenze comunicative diverse.

Varianti strutturate come il **brainwriting** (scrivere idee in silenzio e poi condividerle), il **round robin** (ogni partecipante suggerisce a turno un'idea) o il **brainstorming asincrono** (tramite lavagne digitali condivise) possono aiutare a ridurre la pressione sociale e promuovere una partecipazione più equa.

L'uso di stimoli visivi, oggetti, parole chiave o provocazioni può anche favorire l'emergere di idee da parte di persone con stili cognitivi diversi.



3.3.2 Metodi creativi: SCAMPER, provocazioni, analogie, *What-if*

Il **metodo SCAMPER** (Substitute, Combine, Adapt, Modify/Magnify/Minimize, Put to other purposes, Eliminate, Rearrange/Reverse - Sostituisci, Combina, Adatta, Modifica, Utilizza per un altro scopo, Elimina, Inverti) guida i partecipanti nella riformulazione di un'idea esistente, stimolando il pensiero laterale attraverso domande strutturate. È particolarmente utile quando si parte da un prodotto o servizio conosciuto e si vogliono esplorare modi per renderlo più accessibile e inclusivo.

Le provocazioni di design (ad esempio “Cosa succederebbe se il tempo si fermasse?”) e le analogie (inquadrare un problema come se fosse una situazione naturale, tecnica o sociale) aprono l'immaginazione collettiva, soprattutto nei gruppi eterogenei.

Anche le domande ipotetiche — come “E se invertissimo la prospettiva?” o “E se eliminassimo l'interfaccia?” — contribuiscono a destabilizzare i presupposti e ad accedere a soluzioni inaspettate, ma potenzialmente innovative.

3.3.3 Tecniche visive e corporee: moodboard, mappatura

Le tecniche visive possono attivare **processi creativi** anche per persone che hanno difficoltà a esprimere le proprie idee verbalmente. Un moodboard è una raccolta di immagini, colori, texture ed elementi iconici che trasmettono l'atmosfera o il tono di una possibile soluzione. È particolarmente efficace per comunicare emozioni e valori senza affidarsi esclusivamente alla logica.



La mappatura concettuale e le mappe radiali aiutano a rappresentare visivamente le relazioni tra idee, bisogni, stakeholder e contesti.



Il collage, inteso sia come tecnica grafica che come metafora compositiva, consente di combinare elementi disparati in nuove configurazioni, incoraggiando l'intuizione e l'espressione personale.



Le pratiche basate sul corpo, come il gioco di ruolo, la mimica o la prototipazione fisica improvvisata, possono integrare o sostituire la comunicazione verbale, aprendo canali alternativi per l'espressione del design.

3.3.4 Approcci inclusivi e a bassa soglia per stimolare la creatività

In gruppi eterogenei, è essenziale utilizzare **approcci a bassa soglia**, ovvero metodi che non richiedono elevati prerequisiti tecnici, linguistici o cognitivi. Attività come disegnare ad occhi chiusi, associare immagini a emozioni, costruire con materiali semplici o raccontare storie attraverso oggetti personali consentono a tutti di contribuire in modo significativo.

Anche l'organizzazione dello spazio fisico influisce sulla generatività: disposizioni circolari dei posti a sedere, materiali distribuiti, superfici orizzontali e assenza di tecnologie invasive creano un contesto accogliente e stimolante.

La gestione del tempo dovrebbe essere adeguata per supportare coloro che hanno bisogno di momenti di riflessione prima di esprimersi, alternando momenti individuali a fasi di gruppo.

In definitiva, l'inclusività della fase di ideazione non dipende solo dagli strumenti utilizzati, ma dalla **cura con cui vengono introdotti, adattati e valorizzati in base alle persone presenti**.



Dare forma, coerenza e direzione alle intuizioni emergenti

Come organizzare, affinare e confrontare le idee in modo partecipativo. Una panoramica dei criteri, degli strumenti e delle pratiche per guidare le decisioni di progettazione attraverso una lente inclusiva.

3.4.1 Raggruppare, affinare e connettere le idee

Dopo la fase generativa, le **idee** raccolte, spesso numerose, frammentate ed eterogenee, devono essere **strutturate** per poter essere **sviluppate in modo collaborativo**.

Il primo passo consiste nel raggruppare le idee in base alla vicinanza semantica o all'affinità tematica, utilizzando tecniche quali la mappatura delle affinità o il clustering visivo su pareti, lavagne bianche o strumenti digitali.

Una volta identificati i raggruppamenti concettuali, la fase successiva è quella di **rendere le idee più chiare e operative**: chiarire le proposte, ridurre l'ambiguità e, in alcuni casi, unire suggerimenti simili. È importante non perdere la ricchezza del contenuto originale, ma piuttosto renderlo più lavorabile e accessibile.

Infine, vengono esplorate le **connessioni trasversali** tra cluster distinti, incoraggiando ibridazioni e relazioni inaspettate. Questo processo è essenziale per generare concetti di progettazione ben articolati che affrontino molteplici dimensioni del problema e riflettano la diversità dei contributi.

3.4.2 Criteri di scelta e metodi di selezione partecipata

La selezione delle idee non può essere arbitraria o delegata a pochi individui. In un processo inclusivo, è essenziale adottare **tecniche partecipative** che garantiscano trasparenza, rappresentatività e legittimità nel processo decisionale.

Tra le pratiche più efficaci vi sono:

-  **VOTO A PUNTI** combinato con la discussione collettiva dei risultati;
-  **VALUTAZIONE MULTICRITERIO** basata su valori definiti dal gruppo (ad esempio impatto, fattibilità, originalità, inclusività);
-  **MATRICI DI PRIORITÀ** in cui le idee sono posizionate visivamente in base a due o più variabili;
-  **FILTRI NARRATIVI** in cui ai partecipanti viene chiesto di condividere l'idea che vorrebbero raccontare agli altri, quella che li commuove di più o quella che sarebbe utile a un amico o a un parente in difficoltà.

È fondamentale progettare con cura il processo di filtraggio, così da non favorire unicamente le idee più “presentabili” o “immediate”, trascurando invece quelle più articolate, complesse o latenti.

3.4.3 Matrici decisionali e canvas orientati all'inclusività

Per accompagnare la transizione dalle idee grezze ai concetti progettuali strutturati, si possono utilizzare matrici decisionali e canvas che guidano la riflessione sugli aspetti chiave. Questi strumenti permettono ai gruppi di valutare le proposte in modo sistematico e di confrontarle all'interno di un quadro condiviso e coerente.

Esempi di matrici utili includono:

-  Matrice impatto vs fattibilità
-  Beneficiari vs. complessità di implementazione
-  Matrice etica vs. accessibilità

Parallelamente, l'uso di schemi di progettazione orientati all'inclusione — come il Social Value Proposition Canvas o versioni adattate del Business Model Canvas con sezioni dedicate a barriere, fattori abilitanti e stakeholder emarginati — permette di analizzare gli effetti sistemici e di valorizzare il potenziale trasformativo di ogni idea.

In particolare, è possibile introdurre una sezione per affrontare domande quali:



- *Chi potrebbe essere esclus* da questa soluzione?*
- *Quali adattamenti potrebbero renderla più accessibile a una gamma più ampia di persone?*
- *Quali conseguenze indesiderate potrebbero emergere?*

Dare forma al concetto di progettazione attraverso l'espressione narrativa e visiva

Strategie per raccontare l'idea in modo accessibile, chiaro e attraente. Strumenti visivi, scenari d'uso e metodi di validazione rapida per sostenere la comunicazione in gruppi eterogenei.

3.5.1 Narrare l'idea: scenario d'uso, persona, contesto

Una buona idea di design deve essere raccontata per diventare efficace e condivisibile. Il *design storytelling* non è solo uno strumento di comunicazione, ma una pratica cognitiva e sociale che aiuta a testare la coerenza interna dell'idea, evidenziarne i punti di forza e rivelarne i potenziali punti deboli.

Lo **scenario d'uso** è uno strumento fondamentale: descrive una situazione concreta in cui una persona, reale o archetipica, interagisce con la soluzione proposta in un contesto plausibile. Questo esercizio favorisce l'empatia e consente di valutare l'efficacia e l'inclusività della proposta.

L'**uso di *personas***, figure costruite attorno alle esigenze, alle emozioni e alle caratteristiche degli utenti previsti, aiuta il gruppo a concentrarsi sull'esperienza dell'utente e a mantenere una prospettiva empatica durante il perfezionamento dell'idea.

Questa tecnica, già introdotta nel capitolo sulla ricerca UX, funge da sintesi narrativa delle intuizioni qualitative raccolte durante le fasi esplorative. I personaggi aiutano a mantenere viva la presenza dell'utente, anche quando non è fisicamente coinvolto, fornendo un riferimento costante per convalidare le scelte di progettazione.

Tuttavia, è importante ricordare che i personaggi non sostituiscono l'interazione diretta con gli utenti reali, specialmente in contesti di progettazione inclusiva. Devono essere utilizzati consapevolmente, come strumenti dinamici, in grado di rappresentare una pluralità di esperienze vissute, piuttosto che stereotipi standardizzati.

3.5.2 Schizzi, visualizzazione e prototipi concettuali

Per comunicare le idee in modo chiaro e accessibile è utile tradurle in forme visive o tridimensionali. Anche uno **schizzo** semplice e non rifinito permette di dare forma a concetti astratti e di stimolare discussioni più concrete e mirate. Le rappresentazioni possono assumere diverse forme: disegni, diagrammi, flowchart, mappe di interazione o visualizzazioni spaziali.

Il **prototipo concettuale** è una rappresentazione di base dell'idea: può assumere la forma di un modello fisico, una maqueta, una simulazione, una sequenza fotografica, una maquette o una composizione simbolica. Non è necessario che sia tecnicamente rifinito, ma deve trasmettere l'essenza dell'idea: la sua funzione, la sua usabilità e gli effetti attesi.

Tecniche come il **gioco di ruolo** o la **drammatizzazione** possono integrare la rappresentazione visiva, rendendo l'esperienza più vivida e comprensibile anche per persone con competenze tecniche o linguistiche limitate.

3.5.3 Validazione rapida e feedback in gruppi misti

Una validazione precoce consente di individuare tempestivamente i problemi di progettazione e di raccogliere reazioni da potenziali utenti, parti interessate e partecipanti. In contesti inclusivi, la validazione non va intesa come un test unidirezionale, ma come una **pratica di dialogo e apprendimento reciproco**.

Strumenti agili come il **“feedback rapido”** (ad esempio: tre parole per descrivere l'idea, un punto di forza, una domanda), **griglie di valutazione accessibili** (basate su simboli, colori, emoji o punteggi semplificati) e **discussioni di gruppo** guidate da domande aperte, permettono di far emergere intuizioni ricche e significative.

È fondamentale raccogliere feedback non solo sulla funzionalità, ma anche sulla desiderabilità, sull'accessibilità percepita, sull'impatto emotivo e sulla coerenza con i valori del gruppo.

L'obiettivo non è confermare un'idea, ma farla evolvere attraverso un processo iterativo che prepara alla fase successiva: la prototipazione e il test.

Formalizzare l'idea per guidarla verso la prototipazione

Come definire gli obiettivi, il pubblico di destinazione e i criteri di qualità inclusiva. Una fase di sintesi che prepara il passaggio dall'intuizione alla sperimentazione concreta.

3.6.1 Formalizzare l'idea attraverso una lente sistemica

Una volta chiarita e condivisa, **l'idea deve essere trasformata in un concetto di design: una descrizione strutturata** che ne metta in evidenza la coerenza interna, la fattibilità e il potenziale di generare valore nel contesto di applicazione. Formalizzare significa dare all'idea forma, struttura e direzione, passando dal pensiero intuitivo a una visione sistemica. Questa fase di formalizzazione include:

- ✓ definire gli elementi fondamentali del progetto (funzioni, attori, risorse, interazioni);
- ✓ comprendere come la soluzione sarà utilizzata nel tempo;
- ✓ anticipare scenari alternativi e condizioni di adattamento.

Un concetto ben costruito indica esplicitamente cosa viene proposto, per chi, in quale contesto, con quali mezzi e in che modo contribuisce alla trasformazione sociale o ambientale prevista.

3.6.2 Definizione degli obiettivi, degli utenti e dei criteri di qualità inclusiva

La chiarezza degli obiettivi è una condizione necessaria per la fattibilità del progetto: cosa ci si aspetta di ottenere a breve, medio e lungo termine? Gli obiettivi generali (ad esempio promuovere l'autonomia, facilitare la partecipazione) devono essere accompagnati da obiettivi specifici e misurabili, anche se espressi in termini qualitativi.

La definizione degli utenti target richiede attenzione alla pluralità: non esiste un utente universale, ma piuttosto un ecosistema di individui con caratteristiche, esigenze e vincoli diversi. L'uso di profili utente multipli, mappe degli stakeholder o scenari contrastanti aiuta a tenere conto della diversità reale.

Tuttavia, in contesti in cui il lavoro si concentra su esigenze altamente specifiche, la pluralità spesso converge verso una forte personalizzazione. In questi casi, si opera secondo quello che potrebbe essere definito un approccio "**Design for Each**": mettere al centro l'individuo, i suoi vincoli e il suo potenziale.

Si tratta di un approccio profondamente inclusivo, ma che richiede consapevolezza metodologica: non tutte le strategie di progettazione costruite attorno a un individuo possono essere automaticamente generalizzate e la documentazione di queste esperienze deve riconoscerne l'unicità e la limitata replicabilità.

I criteri di qualità inclusiva devono essere espliciti: accessibilità, usabilità, adattabilità, equità, sostenibilità e rappresentazione culturale. Ogni progetto dovrebbe indicare chiaramente come affronta le barriere fisiche, cognitive, sensoriali e sociali e quali strategie adotta per promuovere l'inclusione a partire dalla fase concettuale.

3.6.3 Preparare la transizione alla fase di prototipazione

Il concetto di design funge da ponte tra l'ideazione e la prototipazione.

Per questo motivo, deve includere dettagli operativi sufficienti a guidare l'azione, senza limitare eccessivamente il progetto. Si tratta di una "forma aperta": fornisce una direzione, ma non esclude alcuna possibilità.

Preparare questa transizione significa:

- ✓ identificare ciò che può essere prototipato immediatamente (funzioni chiave, interfacce, interazioni);
- ✓ valutare quali competenze e risorse sono necessarie per andare avanti;
- ✓ individuare le questioni di progettazione irrisolte che guideranno l'esplorazione empirica.

Il concetto diventa così un **artefatto collettivo**: una sintesi di ciò che è emerso, una tabella di marcia per il futuro e uno strumento di comunicazione e coordinamento tra i diversi team (ad esempio progettisti, produttori, stakeholder istituzionali, utenti finali).

Pratiche e metodi emersi da contesti reali di progettazione partecipativa

Una selezione di esperienze, strumenti e tecniche sviluppati in ambienti di laboratorio e di co-progettazione per supportare l'ideazione inclusiva. Non si tratta di un modello universale, ma di un repertorio di soluzioni adattabili che riflettono la conoscenza contestuale e la flessibilità metodologica.

3.7.1 Attività testate in laboratori reali

Negli ultimi anni sono nate numerose iniziative dedicate all'ideazione inclusiva in contesti partecipativi e di laboratorio. Diversi approcci, sviluppati direttamente sul campo, hanno contribuito a definire metodi e strumenti flessibili, capaci di adattarsi a gruppi eterogenei e a situazioni non convenzionali.

Un contributo significativo proviene dal lavoro di **Hackability**, che ha offerto spunti preziosi su come strutturare processi di ideazione *con* e *per* persone con disabilità, maker, caregiver e designer. Le pratiche qui presentate non vogliono costituire un modello universale, ma piuttosto un percorso sperimentale, aperto al confronto e all'integrazione con altri approcci emergenti.

Tra le attività più consolidate possiamo citare:

- ✓ Definizione condivisa delle esigenze mediante conversazioni multivoce tra utenti e progettisti;
- ✓ giochi di problem setting che utilizzano supporti visivi e narrativi;
- ✓ sessioni di ideazione facilitate con materiali tattili e stimoli visivi;
- ✓ presentazioni informali di idee con feedback immediato da parte del gruppo misto.

Queste esperienze dimostrano che l'ideazione inclusiva è non solo possibile, ma anche efficace, a condizione che si fondi su rigore, cura e flessibilità metodologica.

L'obiettivo non è replicare un modello unico, bensì costruire ecologie di progettazione capaci di adattarsi alle condizioni specifiche e di valorizzare il contributo unico di ogni partecipante.

3.7.2 Strumenti originali e adattamenti inclusivi

Nel quadro delle pratiche inclusive fondate sui laboratori, diversi gruppi di lavoro hanno ideato strumenti e dispositivi appositamente progettati per favorire una partecipazione autodeterminata, anche da parte di persone con disabilità cognitive, motorie o sensoriali.

Alcune di queste soluzioni, emerse da esperienze sperimentali come quelle promosse da **Hackability**, includono:

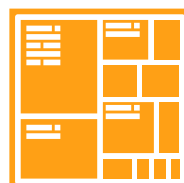


TEAM MAP

utilizzata per chiarire i ruoli e le aspettative all'inizio del lavoro collaborativo.

FOGLIO BISOGNI-DESIDERI-VALORI

progettato per stimolare riflessioni preliminari prima dell'ideazione;



KIT DI STIMOLI VISIVI

composto da oggetti, fotografie, texture e frasi guida, utile per attivare la creatività in gruppi eterogenei.

CARTA DELLE REGOLE CONDIVISE

un accordo simbolico e narrativo che dà forma alle dinamiche condivise del laboratorio.



In questi approcci, l'adattamento non è visto come una semplificazione standardizzata, ma come un processo situato e co-creativo in cui i partecipanti sono direttamente coinvolti nella definizione delle condizioni di accessibilità.

La progettazione degli strumenti non precede le relazioni, ma si sviluppa all'interno di esse, rispondendo ai contesti, ai limiti e alle potenzialità di ogni gruppo specifico.

3.7.3 Lezioni apprese e implicazioni pedagogiche

Le esperienze di ideazione inclusiva maturate in diversi contesti – inclusi i laboratori sperimentali di **Hackability** – mostrano che non esiste una metodologia unica e standardizzata per garantire l'inclusione. Piuttosto, l'inclusione va intesa come una **mentalità progettuale e pedagogica**, da coltivare e adattare alle condizioni specifiche di ogni contesto.

Tra le lezioni più ricorrenti emerse da queste esperienze possiamo evidenziare:

-  l'importanza di costruire la fiducia prima di generare idee;
-  la necessità di rendere visibili e legittimi i contributi "imperfetti", soprattutto quando espressi in modi non convenzionali;
-  il valore della lentezza come condizione per l'emergere di un pensiero divergente tra coloro che hanno subito esclusioni in passato.

Dal punto di vista dell'apprendimento, questi processi hanno dimostrato che l'ideazione inclusiva produce **risultati di apprendimento trasversali** per tutti i soggetti coinvolti: dallo sviluppo dell'empatia progettuale all'acquisizione di competenze relazionali, al pensiero sistemico e alla capacità di lavorare nell'incertezza.

Un'idea di design, quando nasce da un processo veramente partecipativo, non è solo un risultato. Può diventare un **catalizzatore di trasformazione culturale, educativa e relazionale**.



MODELLO

WORKSHOP IDEA

04

PROTOTIPAZIONE E CONVALIDA



04

DAI CONCETTI ALLE SOLUZIONI INCLUSIVE

Questo modulo si concentra nel dare vita alle idee di design attraverso il prototipaggio e la validazione iterativa.

Introduce metodi pratici per sviluppare, testare e perfezionare soluzioni insieme agli utenti, garantendo che i prototipi soddisfino i requisiti reali di accessibilità, usabilità e desiderabilità.

Questo modulo permette ai partecipanti di acquisire competenze pratiche per sviluppare e testare prototipi in modo iterativo. Si concentra nel tradurre concetti di design inclusivo in soluzioni tangibili, integrando il feedback degli utenti durante tutto il processo per garantire accessibilità, usabilità e rilevanza.

Dai concetti a soluzioni inclusive

La realizzazione di prototipi non è il traguardo, ma il percorso: una pratica condivisa e continua che favorisce comprensione, dialogo e inclusione lungo tutto il processo di design. Un'introduzione al ruolo centrale del prototipaggio nel co-design.

Perché in un testo riguardante un kit di co-design si dedica addirittura un capitolo alla fase di prototipazione? Non abbiamo forse imparato, nelle scuole di design, che il prototipo sia la fase finale, il coronamento di giorni e giorni di disegno, ed al quale si dedicano le ultime ore rimanenti, la notte prima della consegna?

Nel prossimo capitolo cercheremo di spiegarvi perchè vogliamo scardinare questo assioma, e di come, all'interno dell'*Hackability Thinking* su cui si fonda IDEA, la prototipazione abbia maggiore spazio, e sia uno strumento utile, ed utilizzato, durante tutta la vita del progetto, e non solo nella parte finale.

Inoltre, essendo la metodologia IDEA basata sulla co-progettazione, avremo la possibilità di testare le soluzioni prototipate più volte col need al tavolo, per essere davvero sicuri che il nostro design vada a risolvere problematiche reali.

All'interno dei percorsi di IDEA, il **prototipo** non è un semplice artefatto costruito "a valle" del progetto: è uno **strumento metodologico**, un mediatore tra progettisti e persone con bisogni specifici. La sua funzione è molteplice: aiuta a capire, a raccontare, a correggere e soprattutto a coinvolgere.

Inoltre, è uno strumento che permette di semplificare la complessità, traducendola in piccoli problemi e quindi in oggetti tangibili con cui è possibile discutere, misurare ed apprendere.

In questo contesto, il Toolkit IDEA propone un **approccio alla prototipazione** che non è lineare, ma iterativo e diffuso lungo tutto il percorso. Si prototipa presto, si prototipa spesso, e ogni versione successiva è occasione di ascolto, revisione, miglioramento. Più che un traguardo, il prototipo è un momento di conferma se ciò che si immagina è ciò che si può realizzare insieme.

Infine, ma non meno importante, in un contesto inclusivo, **prototipare** non è solo un'attività tecnica: è anche un'**esperienza relazionale**, uno spazio in cui le persone apprendono l'una dall'altra, trasformando il processo stesso in un'opportunità di crescita condivisa.

Perchè prototipare

In questa sezione scopriremo come la realizzazione di prototipi funzioni come un linguaggio comune nel co-design: un modo concreto di pensare il design, rendere visibili le idee e stimolare la discussione. Vedremo perché la loro imperfezione non è una debolezza, ma una risorsa per mettere alla prova ipotesi, far emergere dubbi e aprire nuove prospettive.

Prototipare serve principalmente a capire meglio quello che si sta facendo. In un processo di co-progettazione inclusiva, dove le idee nascono dal confronto tra esperienze diverse e spesso molto distanti tra loro, il prototipo diventa un punto d'incontro concreto, una base di confronto che consente di verificare se si sta effettivamente andando nella direzione giusta.

Possiamo immaginarlo come una sorta di “lingua franca” del tavolo di co-progettazione. Proprio perché non è perfetto, il prototipo non serve solo a confermare quello che pensavamo, ma anche a far emergere dubbi, domande nuove, ambiguità che spesso diventano spunti utilissimi per ripensare il progetto.

A differenza di quanto si possa pensare, la **prototipazione** non è una fase che viene “dopo l’ideazione”, ma piuttosto un **modo per pensare progettando**. Creare un primo modello, anche rozzo e imperfetto, aiuta a rendere visibili i limiti e le potenzialità di un’idea. Consente di verificare la comprensibilità, l’accessibilità e la rilevanza della soluzione immaginata prima di investire troppe risorse.

Infine, in un contesto inclusivo, **prototipare** significa anche rendere **accessibile il processo stesso**: i materiali, le modalità e il linguaggio con cui si costruisce devono essere chiari, condivisibili e aperti alla partecipazione di tutte le persone coinvolte.

Ricapitolando, quindi, il prototipo è utile per:

- ✓ Validare velocemente.
- ✓ Risparmiare tempo e denaro.
- ✓ Apprendere dai propri errori.
- ✓ Avere un oggetto di mediazione tra i vari componenti del tavolo.

4.3

COSA SI CONVALIDA CON UN PROTOTIPO?

Cosa si convalida con un prototipo ?

In questa sezione scopriremo come i prototipi aiutino a verificare se un'idea funziona nella vita reale: la sua funzionalità, durata, ergonomia, esperienza d'uso e adeguatezza dei materiali. Tutte queste verifiche garantiscono che il design sia pratico, sicuro e realmente inclusivo.

Passando ad un livello più tecnico, cosa si può effettivamente convalidare con un prototipo?

Se vogliamo dare una risposta più semplice possibile, potremmo dire che serve a **capire se ciò che abbiamo immaginato, possa funzionare** davvero una volta realizzato.

Cosa significa, quindi, 'funzionare davvero'? Per noi significa che l'oggetto derivante dalla nostra idea sia utile, usabile, sicuro, facile da usare e resistente. Sono proprio questi gli aspetti che un prototipo aiuta a validare, basandoci sia sulla letteratura sia su esempi concreti di co-design inclusivo.

4.3.1 Funzionalità tecniche

Un primo livello di verifica è quello più immediato: fa quello che deve fare? Un ausilio deve facilitare un movimento, un supporto deve sorreggere un peso, un dispositivo deve reagire a un comando. Il prototipo permette di **verificare** se le **componenti tecniche** (meccaniche, elettroniche, digitali) rispondono correttamente agli stimoli e **portano a termine il compito** per il quale sono stati progettati.

È in questa fase che spesso emergono bug, malfunzionamenti, soluzioni troppo complesse o troppo fragili, e si ha feedback sulla necessità e sul tipo di revisioni necessarie sul piano della logica costruttiva.



RESISTENZA

Spesso, durante i test, si ha l'istinto di usare il prototipo con delicatezza, come se fosse una cosa preziosa, un agognato trofeo frutto di tante ore di fatica. Ma è esattamente il contrario: il prototipo va maltrattato, stressato, spinto al limite. Solo così si capisce davvero dove funziona e dove invece serve rinforzare, semplificare o ripensare. Noi arriviamo addirittura a dire, goliardicamente, che il nostro compito sia proprio rompere il prototipo, per poterlo fare meglio!

Non basta che un oggetto funzioni al primo colpo. Deve resistere: all'uso quotidiano, agli imprevisti, al tempo.

Per resistere noi intendiamo: resistenza meccanica, cioè non spezzarsi, non deformarsi, non cedere sotto pressione. Ma anche resistenza termica, quando è previsto un contatto con fonti di calore o ambienti esterni.

In conclusione, potremmo dire che a noi non interessa capire se funziona, ma piuttosto quando si rompe, quanto resiste prima di cedere. Abbiamo la fortuna di poterlo testare in contesto reale, e quindi poter uscire dal seminato.



ERGONOMIA

Provate a fare questo semplice test: disegnate un semplice anello che si incastra nel vostro dito indice.

Sembrerà un task facile, ma sicuramente, per eseguire la mia richiesta, avrete avuto bisogno di prendere la misura del vostro dito, probabilmente il diametro. Anche una volta disegnato, non sarete in grado di essere sicuri che l'anello entri perfettamente nel dito e rimanga bloccato. Vi servirà probabilmente convalidare, con alcuni test, quale sia la misura corretta. Già con questo semplice esempio avrete capito quanto sia importante convalidare l'aspetto ergonomico del nostro progetto.

Il prototipo permette di verificare il rapporto tra la persona e l'oggetto: la posizione delle mani e delle dita, la facilità di presa, la visibilità, il comfort etc.



ESPERIENZA UTENTE

Ogni progettista sa quanto sia importante, in fase di progetto, lo studio del percorso utente; realizzare un prototipo e darlo da testare al need può effettivamente darci informazioni preziose se ciò che abbiamo disegnato è corretto.

Cosa succede prima, durante e dopo l'uso di quell'oggetto?



- *Come lo afferro?*
- *Dove lo appoggio?*
- *Serve un'altra mano per attivarlo/usarlo?*
- *Come lo pulisco, lo ripongo, lo riattivo?*



Il prototipo serve infine a capire se i materiali che abbiamo scelto sono adeguati alla funzione che lo stesso deve svolgere.



- *Se l'ortesi (dispositivo medico esterno progettato per supportare, correggere o proteggere una parte del corpo) sarà a contatto con la pelle, siamo sicuri che sia biocompatibile?*
- *Potrebbe irritare la pelle per sfregamento?*
- *Che sensazioni avremo al tatto?*
- *Sarà caldo/freddo? Sarà ruvido/liscio?*

Un altro aspetto interessante è come la nostra proposta interagirà con cibo e bevande, ossia se sarà facilmente lavabile, se si sporcherà in maniera irreversibile.



- *È facile da pulire? Si macchierà in modo irreversibile?*
- *I materiali che abbiamo scelto sono economici e facilmente reperibili?*

4.3.2 Prima del prototipo: il pre-prototipo

Prima ancora di costruire un prototipo, esiste una fase ancora più veloce, leggera ed esplorativa: il **pre-prototipo**.

È il momento in cui testiamo se vale la pena prototipare, cioè se l'idea ha senso, se genera interesse, se risponde davvero a un bisogno reale. Nel *pretotyping* non costruiamo ancora l'oggetto, ma mettiamo alla prova l'ipotesi progettuale, magari con uno schizzo, una simulazione, una prova d'uso fittizia o persino solo una domanda: "se esistesse questa cosa, la useresti davvero?".

Serve a evitare di investire tempo ed energia su soluzioni che nessuno chiederà mai, o che risolvono problemi che non esistono. È una strategia veloce, a basso costo e ad alto impatto.

Il pre-prototipo aiuta a scegliere quali idee vale la pena trasformare in prototipi veri, e consente di far emergere i bisogni latenti prima di iniziare ad investire tempo, energie e denaro verso un ipotetico progetto.

4.4

DEFINIZIONE DI PROTOTIPO: ALTA/BASSA FEDELTA' E TUTTO CIÒ CHE STA NEL MEZZO

Alto, basso e tutto ciò che sta nel mezzo

I prototipi esistono su una scala continua, dai bozzetti iniziali fino a soluzioni raffinate e applicabili nella vita reale. Vedremo come scegliere il livello di fedeltà più adatto in ogni fase permetta di testare idee, apprendere rapidamente, coinvolgere le persone fin dall'inizio e validare parti specifiche senza sforzi o costi inutili.

Per definizione di un prototipo intendiamo quanto questo sia preciso, tecnicamente avanzato, formalmente assomigliante all'obiettivo finale, con un materiale nobile.

Nel linguaggio tradizionale del design si parla spesso di "prototipi a bassa" e "ad alta definizione". Questa definizione non è di per sé sbagliata, è utile a comprendere i due estremi del processo, ma non esclude che nel mezzo ci siano tante sfumature di definizione, che cambiano in base alle diverse fasi di progetto e di cosa si vuole convalidare.

Preferiamo parlare di una scala continua di definizione. Non esistono solo due estremi, ma un percorso fluido che va dal minimo grado di materializzazione (una bozza su carta, un mock-up rapido con materiali di recupero) fino al prototipo finale e validato, pronto per essere prodotto o utilizzato dal destinatario.

4.4.1 La definizione dipende da ciò che vogliamo scoprire

Un prototipo iniziale potrà essere rozzo, ma sufficiente per capire se un'idea ha senso o se il principio alla base della soluzione è comprensibile.

Poi, man mano che il progetto evolve, potremo costruire versioni sempre più raffinate, in grado di testare aspetti come l'ergonomia, la logica d'uso, i materiali, la solidità costruttiva. Quindi non aumentiamo la definizione per fare "bella figura", ma per scoprire cose nuove. La qualità estetica o la fedeltà visiva sono importanti solo se servono a convalidare elementi rilevanti per il progetto.

4.4.2 La progressione come parte del metodo

La progressione della definizione è parte integrante del processo.

Iniziare “in piccolo” permette di esplorare più alternative, coinvolgere rapidamente le persone, correggere la rotta senza grandi investimenti. Fondamentalmente avere un approccio “lean” alla prototipazione permette di avere risposte veloci ed economiche.

Nel nostro approccio è comune vedere i gruppi partire da sagome in cartone o plastilina, passare poi a versioni assemblate in stampa 3D, e arrivare infine a una soluzione robusta e rifinita, pronta per l'uso quotidiano e da poter consegnare al destinatario.

4.4.3 Non è una scala rigida

È importante sottolineare che questa scala non è rigida: si può ovviamente tornare indietro, si può saltare un passaggio, si può duplicare una versione e modificarla in due direzioni diverse. Talvolta ci è anche successo che un prototipo fosse riuscito talmente bene da diventare, inaspettatamente, il prototipo finale. L'obiettivo non è “andare avanti”, ma imparare ogni volta qualcosa di utile.

4.4.5 Una questione di strategia

Scegliere il giusto livello di definizione in ogni fase del progetto è una decisione strategica.

Significa porsi domande come:



- *Cosa vogliamo capire in questo momento?*
- *Chi deve usare il prototipo e in che contesto?*
- *Quanto tempo e risorse abbiamo per costruirlo?*
- *Quali sono i rischi se questa parte non viene validata?*

A partire da queste domande, possiamo decidere se ci basta del cartone e del nastro adesivo, oppure se serve un prototipo elettronico funzionante.

Entrambe le soluzioni sono valide, se servono allo scopo.

Imparare a partire dalle parti

In questa sezione scopriremo come suddividere un prototipo in elementi separati permetta di testare, validare e ottimizzare ciascun componente in modo individuale. Questo approccio semplifica la complessità, accelera le prove, consente di lavorare in parallelo e garantisce risultati più chiari, risparmiando al tempo stesso tempo e risorse.

Un errore che si fa spesso è pensare al prototipo come un oggetto unico, compatto ed indivisibile.

In realtà, un **prototipo** non è un monolite, ma piuttosto la **somma di una serie di complessità diverse**. E come tutte le cose complesse, ha senso dividerlo in problemi più semplici, per scomporli, analizzarli, convalidarli uno alla volta.

Questa logica non solo rende più gestibile il lavoro, ma permette anche di ridurre l'errore, ottimizzare i tempi e rendere più efficiente lo sviluppo del progetto.

4.5.1 Validare una parte alla volta

Poniamo un caso pratico: stiamo progettando un componente che deve essere stampato in 3D, e a un certo punto ci troviamo a dover definire il diametro di un foro. Non siamo sicuri se il valore scelto funzionerà, magari per una questione di tolleranze. Invece di mandare in stampa l'intero oggetto e sperare che vada bene, possiamo isolare il problema "foro".

Stampiamo una semplice tavoletta con cinque fori affiancati, ognuno con una misura leggermente diversa. Dopo la stampa, li testiamo fisicamente, li misuriamo, e capiremo subito qual è il diametro più adatto. A quel punto il "problema foro" è risolto.

Possiamo andare avanti avendo convalidato un pezzo del tutto, riducendo la complessità del sistema.

4.5.2 Funzionalità diverse, prototipi diversi

Dividere un prototipo in **più parti** è utile anche quando stiamo affrontando problemi che appartengono a categorie funzionali diverse.

Ad esempio: potremmo iniziare occupandoci dell'impugnatura di un oggetto (ergonomia), e solo successivamente della parte meccanica che ne consente la rotazione (cinematica, tolleranze, forze).

Separare questi due aspetti, e svilupparli in due prototipi distinti, ci permette di semplificare il ragionamento, accelerare i test e ottenere risposte più chiare.

4.5.3 Ottimizzare i tempi di sviluppo

Un altro vantaggio di questo approccio è la possibilità di **ottimizzare i tempi**.

Potrebbe succedere che una parte del progetto, per esempio una sede per cuscinetto, sia pronta prima delle altre. Se la trattiamo come un blocco separato, possiamo mandarla in stampa 3D immediatamente, senza aspettare che tutto il resto sia definito. Questo ci fa guadagnare ore preziose e spesso ci permette di rispettare le scadenze, o semplicemente di anticipare i test.

Infine, c'è un tema molto pratico: la gestione delle **risorse di fabbricazione**.

Se abbiamo a disposizione più stampanti 3D, possiamo sfruttarle in parallelo stampando componenti diversi contemporaneamente, invece di lanciare un'unica stampa di tutto il prototipo, che potrebbe magari essere molto lunga e ad alto rischio di errore.

Questo ci consente di ottimizzare i carichi di lavoro, ridurre i tempi morti ed adattare la produzione al ritmo del progetto.

4.6

TECNOLOGIE E MATERIALI PER LA PROTOTIPAZIONE

Strumenti per una fabbricazione inclusiva

In questa sezione scopriremo gli strumenti e i materiali che rendono la creazione di prototipi inclusivi accessibile a tutti. Dai semplici strumenti analogici, come cartone e argilla, fino ai metodi di fabbricazione digitale, come la stampa 3D e il taglio laser, vedremo come scegliere la tecnologia giusta al momento opportuno consenta un design rapido, accessibile e collaborativo.

L'**ascesa del movimento dei Maker e dei FabLab** ha avuto inizio agli inizi del XXI secolo.

Vien da sé che, a livello tecnologico, ci si basi proprio su quelle tecnologie accessibili, che hanno finalmente permesso a chiunque di costruire praticamente ogni cosa, con costi bassi e strumenti replicabili ovunque.

La **prototipazione inclusiva** non richiede necessariamente grandi investimenti, ma una buona conoscenza degli strumenti giusti, al momento giusto. In questo capitolo esploriamo quelli che utilizziamo e consigliamo nei progetti che seguono la metodologia IDEA.



4.6.1 Strumenti analogici e digitali per creare prototipi



STRUMENTI ANALOGICI

Cartone, carta, colla, plastilina, tessuti, stuzzicadenti, nastro adesivo e materiali di recupero restano strumenti insostituibili per iniziare a progettare in modo concreto e inclusivo. Sono economici, veloci da usare, comprensibili da tutti, e perfetti per costruire bozze, esplorare forme e generare confronto. Sono il punto di partenza per qualsiasi progetto che voglia coinvolgere davvero tutte le persone al tavolo, e sono indipendenti dal background tecnico dei membri del tavolo di lavoro.



STAMPA 3D: FDM, SLA, SLS

Esistono tre principali tecnologie di stampa 3D. La più comune è la **FDM (Fused Deposition Modeling)**, che utilizza filamenti di materiale plastico fusi strato per strato.

Con questa tecnologia possiamo usare:

- ✓ **SLA (Stereolithography):** utilizza resine fotopolimeriche polimerizzate da un laser UV. Offre un'alta risoluzione, ma è più costosa e delicata da gestire.
- ✓ **SLS (Selective Laser Sintering):** lavora con polveri sinterizzate. Ottima per geometrie complesse, ma non adatta alla prototipazione rapida quotidiana per costi e tempi.

Consigliamo di utilizzare principalmente la FDM (Fused Deposition Modeling), perché ha il miglior rapporto prezzo/prestazioni. È semplice da usare, diffusa, veloce da mantenere e più che sufficiente per prototipi funzionali.

Volendo fare un rapido excursus sui materiali di stampa FDM, i più usati sono:

- ✓ **TPU:** un polimero morbido ed elastico, utile per superfici flessibili, grip o oggetti deformabili.
- ✓ **PETG:** un polimero più rigido e resistente, adatto a parti strutturali e meccaniche.
- ✓ **PLA:** il materiale più comune, economico e facile da stampare. È biocompatibile, quindi utile in contesti dove ci sono contatti con la pelle o ambienti sensibili.



TAGLIO LASER

Il taglio laser è uno degli strumenti più utili per realizzare componenti piani, strutture incastrabili o superfici tattili.

Il vantaggio principale è la velocità: una lastra si taglia in pochi minuti. Il limite è che lavora solo in due dimensioni, ma proprio per questo è perfetto per elementi piatti, telai, interfacce o anche sagome da assemblare.

Si lavora di solito su legno compensato o multistrato, MDF, acrilico, tessuto, EVA o cartone pressato. Inoltre, è utile perché oltre ad eseguire tagli, può fare incisioni e disegni, con una velocità e precisione non raggiungibili da qualunque altro strumento.



SCHEDE PROGRAMMABILI E MECCATRONICA

Quando un prototipo deve interagire con l'ambiente o rispondere a stimoli, lo strumento ideale è una scheda programmabile open source, che permetta di controllare sensori, attuatori, motori, vibrazioni, suoni e luci.

Con tali schede possiamo realizzare oggetti che leggono input (pressione, luce, movimento, temperatura) e generano output (movimento, suono, feedback luminoso o aptico). È ideale per costruire ausili intelligenti che si adattano o comunicano con l'utente, o interfacce personalizzate. Il tutto con costi contenuti e una vasta documentazione disponibile online.

4.6.2 Iterare per imparare

Prototipare non serve a confermare che abbiamo ragione, ma a scoprire dove abbiamo ancora qualcosa da capire. È per questo che non si prototipa una sola volta: si prototipa, si testa, si ascolta, si modifica, si riprova.

La **prototipazione** è un processo iterativo, e ogni iterazione è un'**occasione di apprendimento**.

Costruire, misurare, imparare: seguendo questo ciclo semplice possiamo affinare la soluzione passo dopo passo, migliorando non solo l'oggetto, ma anche la nostra comprensione del bisogno che stiamo cercando di soddisfare.

Oltre ai dati tecnici, ogni prototipo ci restituisce sovente intuizioni, sorprese, errori inattesi, reazioni emotive, gesti non contemplati.

Impariamo quindi non solo se un meccanismo funziona, ma se è comodo, se è bello, se è fruibile, se è facile da usare.



- *È comodo?*
- *È bello?*
- *È facile da usare?*
- *È intuitivo?*

Inoltre, testare in contesti reali, con persone diverse, non serve solo a correggere eventuali errori: il prototipo diventa un oggetto che attiva dialogo, genera nuove comprensioni tra i componenti del tavolo ed aiuta a redistribuire il potere progettuale tra tutti i partecipanti.

Come piccola nota di metodo, per non perdere questo valore dalla ricerca, è utile documentare ogni passaggio: annotare ciò che funziona, ciò che non torna, le domande che vengono fatte dal need.

La documentazione diventa così parte del progetto, e rende visibile anche ciò che non finisce nel prototipo finale.

Ripetiamo quindi: ***l'obiettivo non è costruire qualcosa di perfetto, ma qualcosa che insegna.***

4.7.1 L'open come enorme risorsa di prototipazione

L'**open design** può essere considerato una risorsa straordinaria per la prototipazione, capace di moltiplicare in modo esponenziale le iterazioni del processo.

In quest'ottica, Hackability ha creato il portale Space.Hackability.it, dove vengono condivisi non solo i progetti realizzati, ma anche i passaggi necessari per riprodurli, i materiali utilizzati e, soprattutto, ciò che si è imparato lungo il percorso.

Rilasciare un progetto significa infatti offrire a qualcun altro la possibilità di ripetere il processo di validazione tramite il prototipo, magari modificando il bisogno, le tecnologie o le competenze coinvolte.

Per esempio, potremmo prototipare e validare in Italia un ausilio per maneggiare una forchetta, pubblicarlo in open access e vederlo ripreso da qualcuno dall'altra parte del mondo — poniamo in Australia — che lo adatta, lo migliora e rilascia a sua volta una nuova versione.

Noi stessi potremmo poi utilizzare quella versione migliorata, entrando così in un ciclo virtuoso di iterazioni condivise, dove ogni passaggio aggiunge valore.

Questo approccio consente di espandere il valore del singolo prototipo, trasformandolo in un progetto aperto che cresce grazie al contributo di una comunità distribuita.

Conclusione

Un buon prototipo non serve a dimostrare che avevamo ragione, ma a mettere il progetto alla prova da ogni prospettiva: funzionale, fisica, percettiva ed esperienziale

Grazie all'evoluzione delle tecnologie di fabbricazione digitale, oggi abbiamo a nostra disposizione una miriade di strade per arrivare a prototipare la nostra idea, ma sta a noi la scelta dell'approccio maggiormente adatto al nostro caso.

Con uno spirito costruttivo, senza scoraggiarci, ricordiamo che ogni prova — anche quella che non riesce — **ci avvicina a una soluzione più adeguata.**



MODELLO

ANALISI TECNOLOGICA E DI MERCATO

05

PENSIERO INCLUSIVO



05

APPROCCI E PRATICHE PER L'EQUITÀ E L'ACCESSIBILITÀ

Questo modulo definisce il pensiero inclusivo come una mentalità che valorizza diversità ed equità, mostrando come tale approccio possa orientare pratiche educative e progettuali. Invita gli educatori a riconoscere esigenze e prospettive differenti, a rimuovere le barriere e a promuovere ambienti in cui tutti possano prosperare. L'obiettivo è stimolare una pratica riflessiva e sviluppare una mentalità capace di integrare diversità, equità e accessibilità in ogni fase della progettazione e dell'istruzione. I partecipanti sono guidati a riconoscere le diverse esigenze, a mettere in discussione i propri preconcetti e a coltivare ambienti realmente inclusivi.

Principi per ambienti creativi veramente inclusivi

Questo capitolo introduce il pensiero inclusivo sia come mentalità sia come pratica per creare ambienti equi, accessibili ed emancipanti. Esplora principi chiave —equità, empatia, accessibilità, rappresentanza e flessibilità— e ne evidenzia l'importanza negli spazi creativi e di fabbricazione digitale, per garantire partecipazione, innovazione e opportunità di apprendimento per tutti.

5.1.1 Comprendere il pensiero inclusivo

Il pensiero inclusivo consiste nell'integrare equità e accessibilità in ogni fase del processo di problem solving, progettazione e comunicazione. Invece di concentrarsi unicamente sull'uguaglianza, abbraccia l'equità, offrendo un sostegno personalizzato affinché ciascuno possa avere successo. Considera la diversità una risorsa e pone al centro il riconoscimento e la valorizzazione delle diverse prospettive. Va oltre la diversità superficiale e mira a creare un cambiamento sistemico che porti beneficio a tutti i membri della società.

Negli ambienti educativi e creativi, questo approccio significa **progettare sistemi, strumenti ed esperienze che accolgano e valorizzino tutt* i partecipanti**. Il modulo offre ai lettori una comprensione completa del pensiero inclusivo, combinando teoria, strategie pratiche ed esempi utili a sostenerne l'applicazione in contesti reali. Questo modulo offre ai lettori una comprensione completa del **pensiero inclusivo**, unendo teoria, strategie pratiche ed esempi a sostegno della sua applicazione in contesti reali.



Principi chiave:



EQUITÀ PIUTTOSTO CHE UGUAGLIANZA

Uguaglianza significa offrire a tutti le stesse risorse o opportunità. L'equità, invece, riconosce che ognuno ha circostanze diverse e fornisce ciò di cui ciascuno ha realmente bisogno per raggiungere lo stesso obiettivo. Per esempio, distribuire a tutti gli studenti lo stesso computer può sembrare giusto, ma l'equità si chiede se quel dispositivo sia adatto anche a uno studente con disabilità visive, prevedendo la tecnologia assistiva necessaria.



EMPATIA

Questo principio invita a guardare il mondo dalla prospettiva degli altri. L'empatia guida la progettazione inclusiva perché spinge progettisti ed educatori a chiedersi: "Quali sfide potrebbe incontrare questa persona e come posso aiutarla a superarle?" Richiede ascolto attivo, intelligenza emotiva, apertura mentale e disponibilità a mettersi in gioco.



ACCESSIBILITÀ

Significa progettare prodotti, ambienti, servizi ed esperienze affinché siano utilizzabili da persone con qualsiasi tipo di abilità. Include l'accessibilità fisica (rampe, pavimentazione tattile), quella digitale (compatibilità con lettori di schermo, video sottotitolati) e quella cognitiva (linguaggio semplificato, istruzioni visive).



RAPPRESENTAZIONE

Garantisce che le diverse prospettive non solo vengano ascoltate, ma siano attivamente coinvolte nella definizione dei risultati. Ciò implica consultare persone con differenze razziali, culturali, di genere e di abilità nei team di progettazione, nei focus group e nei ruoli di leadership. Una rappresentazione inclusiva evita soluzioni standardizzate e assicura rilevanza ed equità.



FLESSIBILITÀ

Nel pensiero inclusivo significa essere pronti ad adattarsi quando necessario. Può voler dire offrire formati alternativi (audio, testo, immagini), utilizzare metodi di insegnamento diversi o adeguare tempistiche in base alle esigenze individuali. Riconosce che un approccio unico non va bene per tutti e valorizza il feedback continuo e l'iterazione.

5.1.2 L'importanza del pensiero inclusivo negli spazi creativi

Gli spazi creativi, come *makerspace*, laboratori di fabbricazione digitale e studi collaborativi, sono diventati **centri nevralgici per innovazione, apprendimento ed espressione personale**. Consentono alle persone di trasformare le proprie idee in realtà attraverso strumenti che spaziano dalle stampanti 3D e taglierine laser, alle piattaforme di codifica e macchine da cucire. Rappresentano un nuovo approccio all'istruzione e all'innovazione, dove creatività, sperimentazione e capacità di 'fare' diventano strumenti di conoscenza. Tuttavia, con la diffusione di questi spazi in scuole, biblioteche, università e centri comunitari, sorge una domanda cruciale: **chi può davvero partecipare a questa rivoluzione del fare?**

5.1.3 Una risposta essenziale

Il pensiero inclusivo è sia una mentalità sia una pratica volta a riconoscere, comprendere e soddisfare le diverse esigenze, identità ed esperienze di tutti, con particolare attenzione a chi appartiene a **gruppi** storicamente **emarginati o sottorappresentati**. Ciò riguarda, tra gli altri, persone con disabilità, individui provenienti da contesti culturali o linguistici diversi, persone di genere differente, anziani e persone in condizioni di svantaggio socioeconomico.

Negli spazi creativi e nella fabbricazione digitale, il pensiero inclusivo significa progettare ambienti fisici e sociali che favoriscano e sostengano la piena partecipazione di tutti. Significa ripensare ciò che è possibile, non solo in termini di prodotti realizzati, ma anche riguardo a chi può crearli e a come i loro contributi vengono riconosciuti e valorizzati.

Gli **spazi creativi e di fabbricazione digitale** offrono molto più di un semplice accesso a tecnologie all'avanguardia: rappresentano piattaforme per la narrazione, la **risoluzione di problemi e la costruzione dell'identità**. Per studenti di tutte le età, questi spazi permettono di esprimere idee, sperimentare concetti e acquisire competenze pratiche in design, ingegneria, arte e imprenditoria.

Tuttavia, questi benefici non sono garantiti automaticamente né distribuiti equamente. Barriere fisiche, tecnologiche, culturali o attitudinali possono limitare chi si sente accolto o in grado di partecipare. Senza una progettazione intenzionale e un approccio inclusivo, questi spazi rischiano di replicare le stesse disuguaglianze che intendono superare.

Integrare pratiche inclusive garantisce che gli spazi creativi diventino **ambienti equi**, in cui tutti i partecipanti possano prosperare, contribuire e innovare. Esploriamo ora i molteplici benefici di questo approccio.

5.2

I VANTAGGI DEL PENSIERO INCLUSIVO NEGLI SPAZI CREATIVI

I vantaggi del pensiero inclusivo negli spazi di fabbricazione

Questa sezione evidenzia come il pensiero inclusivo arricchisca gli spazi creativi e di fabbricazione, stimolando l'innovazione, aumentando la partecipazione, supportando la crescita professionale e rafforzando le comunità.

5.2.1 I benefici del pensiero inclusivo

Quali sono i vantaggi del pensiero inclusivo negli spazi creativi e di fabbricazione?



Stimolare l'innovazione attraverso prospettive diverse

Quando persone con background diversi si incontrano, portano con sé esperienze di vita uniche, strategie di problem solving e intuizioni creative. Gli ambienti inclusivi sfruttano questa diversità, dando vita a processi di ideazione più ricchi e risultati più innovativi. Ad esempio, un progetto sviluppato congiuntamente da persone con e senza disabilità potrebbe portare a un prodotto più accessibile a tutti e quindi più efficace nel mondo reale. Il design che tiene conto di una gamma più ampia di esperienze umane tende ad essere più attento, adattabile e sostenibile. In sostanza, il pensiero inclusivo non solo rende lo spazio più equo, ma migliora anche il lavoro.



Migliorare la partecipazione e la collaborazione

Gli spazi inclusivi sono strutturati in modo da ridurre al minimo le barriere e supportare molteplici forme di coinvolgimento. Ciò può includere l'offerta di tecnologie assistive, la fornitura di materiali in più lingue, l'utilizzo di postazioni di lavoro flessibili o la promozione di una cultura di rispetto reciproco ed empatia. Il risultato è una comunità in cui la collaborazione è rafforzata perché tutti i membri sono messi in grado di dare il meglio di sé. Quando gli studenti vedono le loro capacità e identità riflesse e rispettate nello spazio che li circonda, sono più propensi a impegnarsi, a correre dei rischi e a sostenere gli altri a fare lo stesso. La partecipazione diventa non solo possibile, ma anche significativa.



Promuovere la crescita professionale attraverso pratiche inclusive

L'esposizione al pensiero inclusivo in ambienti creativi prepara gli studenti alle diverse realtà della vita professionale. Poiché i luoghi di lavoro danno sempre più valore all'equità e alla collaborazione, le persone che sono esperte in pratiche inclusive, come l'ascolto attivo, la progettazione adattiva e la comunicazione interculturale, hanno maggiori possibilità di successo. Inoltre, i makerspace inclusivi aiutano gli studenti a sviluppare fiducia, leadership e capacità di difendere se stessi. Imparano a gestire le differenze con empatia e a progettare soluzioni che servono comunità più ampie, diventando non solo professionisti competenti, ma anche cittadini coscienti.



Rafforzare le comunità rimuovendo le barriere all'impegno

Nel migliore dei casi, la fabbricazione digitale e gli spazi creativi diventano più che semplici strumenti educativi, diventano punti di riferimento per la comunità. Rimuovendo le barriere alla partecipazione, questi spazi possono catalizzare legami sociali più forti, tutoraggio intergenerazionale e innovazione basata sulla comunità. Ad esempio, uno spazio creativo comunitario che accoglie anziani, immigrati e giovani può promuovere l'apprendimento intergenerazionale e un senso di appartenenza condiviso.

Strumenti e strategie per applicare il pensiero inclusivo

Questo capitolo esplora il pensiero inclusivo come mentalità che va oltre il semplice garantire l'accesso, promuovendo attivamente comunità fondate su equità, empatia e collaborazione. Introduce quadri chiave —Design Centrato sulla Persona, Design Universale, Pensiero Culturalmente Sensibile e Intersezionalità— insieme a strategie e strumenti pratici.

5.3.1 Pensiero inclusivo

Il pensiero inclusivo ci impone di andare oltre la semplice fornitura di accesso a strumenti e spazi; richiede un impegno più profondo nella promozione delle comunità. Ciò significa garantire che tutti gli individui non solo siano presenti, ma siano veramente visti, ascoltati e valorizzati. Significa co-progettare gli ambienti con gli utenti, non solo per loro. Significa anche essere disposti a mettere in discussione i preconcetti, rivedere le pratiche e accettare il disagio al servizio dell'equità e dell'eccellenza.

Educatori ed educatrici, designer, tecnologi e decisori politici hanno ciascuno un ruolo nell'integrare il pensiero inclusivo nella cultura e nelle strutture degli spazi creativi. Questo richiede intenzionalità, riflessione e la volontà di sfidare lo status quo per promuovere un'inclusione significativa e duratura.

5.3.2 Approcci al pensiero inclusivo

I seguenti modelli guidano l'applicazione pratica del pensiero inclusivo, offrendo ciascuno una prospettiva diversa su come progettare tenendo conto della diversità e dell'equità:

1**PROGETTAZIONE INCENTRATA SULL'UOMO (HCD)**

Questo approccio si concentra sulla comprensione e sulla risposta alle esigenze reali, alle emozioni e ai contesti delle persone attraverso processi di empatia, iterazione e co-creazione. L'HCD inclusivo dà priorità alle voci di chi è maggiormente influenzato dalle decisioni di progettazione, coinvolgendolo lungo tutto il processo invece di consultarlo solo alla fine.

2

PROGETTAZIONE UNIVERSALE

Il design universale sottolinea l'importanza di progettare ambienti, prodotti e strumenti che siano utilizzabili da tutti fin dall'inizio, indipendentemente dall'età, dalle capacità o dal background. Piuttosto che creare soluzioni separate per gruppi diversi, cerca di fornire soluzioni condivise e flessibili a vantaggio di tutti gli utenti.

3

PENSIERO CULTURALMENTE SENSIBILE

Questo approccio riconosce e valorizza i diversi background culturali, le tradizioni e i sistemi di conoscenza che gli studenti portano con sé. Incoraggia i progettisti e gli educatori a rispettare e riflettere le differenze culturali nei contenuti, nella comunicazione e nelle strategie di coinvolgimento per promuovere il senso di appartenenza e la rilevanza.

4

INTERSEZIONALITÀ

L'intersezionalità analizza come i diversi aspetti dell'identità di una persona — razza, genere, disabilità, status socioeconomico, sessualità — interagiscono nell'influenzarne le esperienze di inclusione o esclusione. Invita ad andare oltre prospettive monotematiche, riconoscendo le realtà complesse in cui le persone si muovono, e permette una progettazione più equa e reattiva.

5.3.3 Quadro metodologico e strategie

I diversi moduli e il toolkit adottano un modello educativo misto che combina riflessione individuale, apprendimento collaborativo e pratica hands-on. Si allinea a quattro pilastri educativi: creatività, competenze digitali, competenze sociali e sviluppo professionale.

STRATEGIE EDUCATIVE

- **Apprendimento basato sui problemi:** gli studenti sono chiamati a risolvere problemi reali che mettono in evidenza l'importanza dell'inclusività, richiedendo loro di ricercare, prototipare e riflettere su approcci inclusivi a questioni complesse.
- **Progettazione partecipativa:** le persone partecipano ad attività di co-progettazione con gli utenti, in particolare quelli provenienti da comunità emarginate o sottorappresentate, garantendo che le soluzioni progettuali siano basate sull'esperienza vissuta e sul contributo collettivo.

- **Apprendimento esperienziale:** le persone imparano attraverso workshop, simulazioni e attività di progettazione che consentono una sperimentazione attiva, seguita da una riflessione critica per approfondire la comprensione e perfezionare gli approcci in modo inclusivo.
- **Ricerca inclusiva:** gli studenti vengono formati per svolgere ricerche etiche e inclusive, tra cui interviste, sondaggi e sessioni di co-creazione con un'ampia gamma di utenti, catturando esigenze, preferenze e barriere diverse.

STRUMENTI E METODI INCLUSIVI

- **Mappe dell'empatia:** aiutano a comprendere i pensieri, le emozioni, i comportamenti e le difficoltà degli utenti, offrendo ai progettisti uno strumento strutturato per capire come le persone interagiscono con ambienti, prodotti o servizi.
- **Verifiche di accessibilità:** identificano le barriere negli ambienti fisici, digitali e sociali. Queste valutazioni aiutano i team a individuare dove possono verificarsi casi di esclusione e suggeriscono miglioramenti concreti e inclusivi per garantire una maggiore usabilità.
- **Mappatura dei pregiudizi:** consiste nell'identificare e riflettere su supposizioni inconsce o stereotipi che possono influenzare le decisioni di progettazione. L'obiettivo è ridurre i pregiudizi impliciti e promuovere risultati più equi e inclusivi.
- **Guide per un linguaggio inclusivo:** promuovono una comunicazione rispettosa e inclusiva, favorendo ambienti in cui tutti si sentono riconosciuti e rispettati.
- **Tecnica di osservazione diretta (*Shadowing*):** consiste nell'osservare discretamente una persona mentre usa uno spazio, un prodotto o un servizio, per comprendere comportamenti, esigenze nascoste e difficoltà, migliorando accessibilità e usabilità.

5.3.3 Riflessione finale: il pensiero inclusivo come mentalità

Il pensiero inclusivo non è una lista di cose da fare: è una **mentalità** e un **impegno continuo** a progettare con consapevolezza, empatia e determinazione. Ci invita a ripensare il modo in cui creiamo, comunichiamo e collaboriamo, non solo per accogliere le differenze, ma per abbracciarle come fonte di innovazione e forza.

In un mondo sempre più complesso e interconnesso, le sfide che affrontiamo — sociali, tecnologiche, ambientali — non possono essere risolte con prospettive ristrette o pratiche esclusive. Il pensiero inclusivo insegna agli studenti a **guardare oltre** norme e pregiudizi, a chiedersi chi viene servito e chi viene escluso, e a costruire ambienti, prodotti e sistemi che generano opportunità invece di limitarle.

Promuovere il pensiero inclusivo significa non solo formare designer, ingegneri, educatori o creatori migliori, ma anche **leader compassionevoli e innovatori capaci di produrre cambiamenti concreti**. Sono persone che comprendono che accessibilità e rappresentanza non sono opzionali, ma fondamentali; che l'equità non significa abbassare gli standard, ma innalzare la soglia minima affinché tutti abbiano la possibilità di avere successo.

I pensatori inclusivi dispongono degli strumenti per ascoltare attivamente, adattare i progetti in modo reattivo e collaborare con rispetto nonostante le differenze. Sono pronti a guidare trasformazioni eque nelle comunità, nei luoghi di lavoro e nei settori produttivi. Ma soprattutto, portano avanti una mentalità che valorizza ogni voce, riconosce il potenziale di ciascuno e crede in un futuro in cui **nessun* venga lasciato indietro**.

Che questo capitolo sia non solo una guida, ma un invito all'azione: un promemoria che l'inclusione non è una meta, ma una direzione. Integrare il pensiero inclusivo nelle nostre pratiche educative e creative significa costruire le basi per un mondo che funzioni davvero per tutti.



06

COMUNICAZIONE INCLUSIVA



06

STRATEGIE PER UNA COMUNICAZIONE INCLUSIVA E RISPETTOSA

Questo modulo approfondisce le strategie di comunicazione che promuovono inclusione, rispetto e chiarezza nei diversi contesti di apprendimento e progettazione. Fornisce linee guida per una comunicazione verbale, scritta e non verbale capace di rispondere a bisogni eterogenei, supportando gli educatori/educatrici nella creazione di spazi accessibili e accoglienti per tutti.

L'obiettivo è rafforzare nei partecipanti la capacità di comunicare in modo chiaro, rispettoso e inclusivo con persone dalle abilità diverse. Il modulo propone strumenti e indicazioni pratiche per adottare strategie comunicative che valorizzino la dignità e favoriscano la partecipazione di ciascun individuo.

La forza del linguaggio

Il linguaggio non è mai neutrale: riflette, rinforza e talvolta sfida il modo in cui comprendiamo e interagiamo con il mondo. Le parole che scegliamo influenzano la percezione degli altri e le loro possibilità di partecipare pienamente alla società.

La comunicazione inclusiva va oltre la semplice correttezza politica: promuove equità sociale e permette a tutti di sentirsi rispettati e valorizzati. Sfida le norme che escludono chi non rientra nei modelli dominanti di abilità, genere, età o cultura.

La sua rilevanza è riconosciuta nella Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità (CRPD), nella Classificazione internazionale del funzionamento, della disabilità e della salute (ICF) e nel Pilastro Europeo dei Diritti Sociali, promuovendo una visione fondata sui diritti e sulla partecipazione.

Questo modulo forma educatori di adulti e persone con disabilità attraverso percorsi creativi, digitali e inclusivi. Radicato nella cultura del co-design e della dignità, IDEA incoraggia partecipazione attiva, innovazione e autonomia sia delle persone con disabilità sia dei loro educatori.

6.1.1 Disabilità, diversità e linguaggio inclusivo

Il linguaggio è da sempre uno specchio degli atteggiamenti sociali. Quando si parla di disabilità, le parole non sono mai semplicemente descrittive: contribuiscono a modellare il significato stesso di disabilità e a determinare come le persone vengono percepite e trattate all'interno della società. Nel tempo si sono affermati diversi modelli di disabilità, ciascuno con proprie implicazioni linguistiche.

Il **modello medico**, dominante per gran parte del XX secolo, considera la disabilità come un problema intrinseco all'individuo, qualcosa da curare o correggere. Ne deriva un linguaggio che mette in evidenza limiti e carenze, con espressioni come "soffre di", "affetto da" o persino "invalido", che riducono la persona a destinataria passiva di cure.

Il **modello sociale** ribalta questa prospettiva, interpretando la disabilità come il risultato di barriere fisiche, culturali e attitudinali che ostacolano la piena partecipazione alla vita sociale. Qui l'attenzione si sposta dall'individuo all'ambiente, incoraggiando un linguaggio che mette in luce gli ostacoli sistemici e pone al centro l'accessibilità e l'inclusione.

Il passo più avanzato è rappresentato dal **modello basato sui diritti**, sancito dalla Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità (CRPD). Questo approccio pone al centro dignità, autonomia ed eguaglianza, richiedendo un linguaggio che rispetti l'identità delle persone, promuova l'autodeterminazione e valorizzi la diversità. Non si tratta più solo di parlare di disabilità, ma di riconoscere le persone con disabilità come cittadini a pieno titolo, titolari di diritti.

La disabilità non esiste mai isolata: si intreccia con genere, età, etnia, cultura e condizione socio-economica. Una donna con disabilità può sperimentare sia abilismo sia sessismo; un anziano migrante con disabilità può affrontare ageismo ed esclusione culturale. Per questo, il linguaggio inclusivo deve tenere conto delle discriminazioni intersecanti, restando attento, rispettoso e flessibile.

Gli educatori e le educatrici, in particolare, devono conoscere la differenza tra il **linguaggio 'person-first'** ('persona con disabilità'), che pone l'individuo prima della condizione, e il **linguaggio 'identity-first'** ('persona disabile'), che considera la disabilità come parte integrante dell'identità. Alcune comunità, come quella autistica o quella sorda, preferiscono quest'ultima forma. La buona prassi è semplice: chiedere direttamente alle persone come desiderano essere nominate e rispettare la loro scelta.

Il linguaggio inclusivo non è mai statico: evolve con i cambiamenti sociali. Il suo obiettivo resta però lo stesso: contribuire a costruire una cultura in cui ogni persona sia riconosciuta, valorizzata e possa partecipare pienamente.



Comunicazione inclusiva: pratiche consapevoli per promuovere equità e dignità

La comunicazione inclusiva richiede scelte consapevoli nel modo in cui parliamo, scriviamo e ci comportiamo. Non si tratta solo di evitare offese, ma di promuovere equità, partecipazione e dignità in ogni interazione.

6.2.1 Linguaggio parlato e scritto: scegliere termini inclusivi

Quando si parla o si scrive di persone con disabilità, l'attenzione dovrebbe sempre essere rivolta alla persona, non alla condizione, come illustrato nel Capitolo 1. Pertanto, evitate espressioni obsolete o negative e concentratevi su un linguaggio che metta al primo posto la persona o l'identità, se appropriato, rispettando sempre le preferenze individuali.

Problematico: "Soffre di paralisi cerebrale".

Inclusivo: "Ha una paralisi cerebrale".

Problematico: "È costrett* su una sedia a rotelle"

Inclusivo: "Usa una sedia a rotelle".

Problematico: "Sono ritardati mentali"

Inclusivo: "Hanno una disabilità intellettiva".

Usate un linguaggio semplice e chiaro, evitando eufemismi come "diversamente abili" o "con bisogni speciali", che possono risultare paternalistici. Preferite termini specifici e rispettosi, che riflettano una visione basata sui diritti.

6.2.2 Comunicazione non verbale: rispetto e autonomia

I segnali non verbali, come il linguaggio del corpo, i gesti e il tono di voce, **comunicano tanto quanto le parole**. Il rispetto inizia con il riconoscimento dell'autonomia della persona con cui si interagisce. Rivolgersi sempre direttamente alla persona, anche se accompagnata da un assistente o da un interprete. Guardare negli occhi, a meno che non sia culturalmente inappropriato, ed evitare gesti infantili come parlare con tono paternalistico o toccare fisicamente qualcuno senza il suo consenso. Non toccate mai gli ausili per la mobilità di una persona (sedia a rotelle, bastone, cane guida) senza il suo esplicito consenso. Questi strumenti sono estensioni del corpo e dello spazio personale della persona.

6.2.3 Accessibilità nei formati comunicativi

Inclusione significa rendere la comunicazione accessibile a tutti. Ad esempio:

- Fornire didascalie o trascrizioni per i contenuti audio e video.
- Usare caratteri ad alto contrasto e facilmente leggibili nei materiali scritti.
- Offrire materiali in diversi formati: digitale, a caratteri grandi, di facile lettura o audio.

Nei contesti di gruppo è buona prassi usare i microfoni quando disponibili, evitare di parlare sopra gli altri e concedere più tempo per l'elaborazione delle informazioni, se necessario. Queste attenzioni migliorano la comunicazione per tutti, non solo per le persone con disabilità.

La **comunicazione rispettosa** non nasce spontaneamente: è un'abitudine che richiede pratica costante e disponibilità ad accogliere feedback. Il linguaggio evolve con il tempo, ma il principio di fondo resta immutato: ogni persona merita dignità, ascolto autentico e inclusione reale.



Comunicazione inclusiva

La comunicazione inclusiva non si limita alla scelta delle parole corrette: significa anche evitare di riprodurre inconsciamente narrazioni dannose. Stereotipi legati alla pietà, all'eroismo o all'infantilizzazione sono ancora profondamente radicati nel modo in cui la società parla di disabilità. Questo capitolo intende guidare gli educatori nel riconoscere e smantellare tali modelli, proponendo al loro posto linguaggi e approcci rispettosi, responsabilizzanti e capaci di valorizzare le persone nella loro interezza.

6.3.1 Riconoscere le insidie più comuni**• Pornografia dell'Ispirazione**

Il termine, coniato dall'attivista Stella Young, indica storie o immagini che ritraggono le persone con disabilità come "ispirazione" solo per il fatto di vivere la quotidianità, riducendo la loro esistenza a uno strumento motivazionale per chi non è disabile.

Esempio problematico: "Nonostante la sua disabilità, va al lavoro tutti i giorni!"

Perché è dannoso: la frase suggerisce che il compimento di azioni quotidiane sia straordinario per una persona con disabilità, rafforzando l'idea che la sua vita sia definita solo dai limiti.

Alternativa rispettosa: "Racconta come gestisce la propria esperienza di disabilità nel contesto lavorativo, contribuendo a promuovere ambienti professionali più inclusivi e accessibili."

• Narrazioni basate sulla pietà

La pietà presenta le persone con disabilità come oggetti di tristezza o di carità, puntando sulle emozioni anziché sul riconoscimento dei diritti e sull'equità.

Esempio problematico: "Aiutate questa povera ragazza che non può camminare a vivere una vita normale."

Perché è dannoso: questa formulazione nega autonomia e dignità, riducendo la persona a un "problema" da compatire o da risolvere.

Alternativa rispettosa: "Impegniamoci per garantire il suo accesso a strumenti e ambienti che favoriscano piena inclusione e partecipazione."

• Infantilizzazione

Si verifica quando gli adulti con disabilità vengono infantilizzati: trattati con toni paternalistici, privati della loro autonomia o elogiati in modo eccessivo per azioni quotidiane.

Esempio problematico: lodare un adulto con sindrome di Down solo per aver pagato alla cassa del supermercato.

Perché è dannoso: riduce e svaluta le competenze, rafforza stereotipi di dipendenza e nega il pieno riconoscimento della persona come adulto.

Alternativa rispettosa: riconoscere i successi in modo autentico, evitando condiscendenza e trattando tutti gli adulti come adulti.

6.3.2 Comprendere le microaggressioni

Le microaggressioni sono piccole offese o commenti quotidiani, spesso inconsapevoli, che rafforzano dinamiche di esclusione. Possono essere verbali, non verbali o legate all'ambiente. Esempi:

- Presumere che una persona in sedia a rotelle abbia bisogno di aiuto senza chiederlo.
- Dire: "Non sembri disabile."
- Parlare con l'assistente invece che con la persona stessa.

Questi atteggiamenti trasmettono l'idea che la persona sia meno capace o addirittura invisibile. Nel tempo, minano fiducia e partecipazione.

6.3.3 Raccontare storie che danno forza

Le narrazioni inclusive valorizzano autonomia, diritti e contributi, mettendo al centro la voce della persona e non solo la sua condizione.

Lista di controllo:

- La storia riguarda la persona o il giudizio degli altri?
- Parla di diritti, accesso e partecipazione?
- Ho incluso il punto di vista diretto della persona?
- Mostro la persona nella sua interezza, non solo la disabilità?
-

Le storie inclusive affermano dignità e diversità, promuovono comprensione e responsabilità, evitando pietà e stereotipi.



6.3.4 Adattare il linguaggio alle diverse disabilità

La comunicazione inclusiva non è un approccio unico valido per tutti. Ogni disabilità richiede forme specifiche di attenzione, rispetto e precisione. Questo capitolo propone una guida pratica per adattare il linguaggio alle diverse tipologie di disabilità, mettendo sempre al centro l'identità e le preferenze della persona. L'obiettivo è favorire interazioni chiare, rispettose e realmente inclusive.

1

DISABILITÀ FISICHE

Evitare termini che trasmettono passività o tragedia. Le persone con disabilità non sono "legate" ai dispositivi: li usano per rafforzare la propria autonomia.

Da evitare: "costretto su una sedia a rotelle", "affetto da", "storpio".

Da usare: "utente di sedia a rotelle", "ha una disabilità fisica", "usa ausili per la mobilità".

Esempio: invece di "Nonostante sia costretto su una sedia a rotelle, insegna all'università", dire "È un professore universitario che utilizza una sedia a rotelle".

2

DISABILITÀ SENSORIALI

Usare un linguaggio preciso e rispettoso. Evitare etichette obsolete o scorrette.

Da evitare: "sordomuto", "ciechi".

Da usare: "persona sorda" (o "culturalmente sorda"), "ipoudente", "persona cieca", "persona ipovedente".

Rispettare sempre le modalità di comunicazione preferite (lingua dei segni, braille, lettori di schermo) senza dare per scontate limitazioni.

Esempio: invece di "Ha superato la cecità", dire "Svolge il suo lavoro grazie a tecnologie assistive".

3

DISABILITÀ COGNITIVE E INTELLETTUALI

Siate chiari e rispettosi, evitando infantilizzazioni. Usate un linguaggio semplice solo quando serve, senza eufemismi né termini dispregiativi.

Da evitare: "ritardato", "lento", "con bisogni speciali".

Da usare: "persona con disabilità intellettiva", "persona con disabilità cognitiva".

Concentratevi su punti di forza e bisogni di supporto, non sui deficit percepiti.

Esempio: meglio “Ha bisogno di più tempo per elaborare le istruzioni scritte” che “Non riesce a stare al passo”

4

DISABILITÀ PSICOSOCIALI (SALUTE MENTALE)

Evitare linguaggi colpevolizzanti o sensazionalistici. Le condizioni di salute mentale vanno trattate come qualsiasi altro tema di salute.

Da evitare: “schizofrenico”, “malato mentale”.

Da usare: “persona con una condizione di salute mentale”, “persona con schizofrenia/depressione”.

Evitare anche metafore stigmatizzanti, ad esempio “questo tempo è così bipolare”.

5

INDIVIDUI NEURODIVERGENTI (AUTISMO, ADHD, ECC.)

La terminologia varia all'interno delle comunità neurodiverse. Molte persone autistiche preferiscono il linguaggio identitario (“persona autistica”) piuttosto che person-first (“persona con autismo”). È importante rispettare le preferenze espresse.

Da evitare: “affetto da autismo”, “ad alto/basso funzionamento”.

Da usare: “persona autistica”, “persona nello spettro autistico”, “persona con ADHD”.

Evita etichette legate al funzionamento, spesso fuorvianti e riduttive: meglio parlare di bisogni di supporto o stili di comunicazione.

6.3.5 Metafore ed eufemismi abilisti

Molte espressioni comuni contengono presupposti discriminatori e andrebbero evitate.

Da evitare: “chiudere un occhio”, “cadere nel vuoto”, “idea folle”, “scusa banale”.

Da usare: “ignorare intenzionalmente”, “non riconoscere”, “idea inaspettata”, “giustificazione debole”.

Anche eufemismi come “diversamente abile” o “handicap” possono sembrare positivi, ma finiscono per minimizzare le difficoltà reali e risultare paternalistici. Meglio termini diretti e rispettosi, radicati nell'esperienza vissuta.

Il linguaggio inclusivo va adattato al contesto: la regola più efficace è chiedere come le persone desiderano essere identificate e rispettarne la scelta. Usato con consapevolezza, il linguaggio non crea barriere ma diventa un ponte verso l'inclusione.

Ambienti di apprendimento inclusivi

Educatori e facilitatori hanno un ruolo chiave nel creare ambienti in cui ogni studente si senta valorizzato e partecipe. La comunicazione inclusiva è uno degli strumenti più efficaci per garantire la partecipazione di tutti, comprese le persone con disabilità. Questo capitolo presenta principi guida e strategie pratiche per favorire l'apprendimento inclusivo e contesti comunitari accoglienti.

6.4.1 Creare ambienti di apprendimento inclusivi

Un ambiente inclusivo inizia con l'intenzione e la preparazione. Considerate lo spazio fisico, gli stili di comunicazione, i materiali e gli atteggiamenti. Chiedetevi:

- Tutti possono accedere alla stanza, ai posti a sedere e ai materiali?
- Esistono formati alternativi (ad esempio, facile da leggere, caratteri grandi, audio)?
- Concedo tempo sufficiente per le domande e l'elaborazione?

Usare un linguaggio centrato sulla persona, offrire diverse modalità di partecipazione (verbale, scritta, visiva) ed evitare di isolare le persone in base alle differenze.

Esempio: invece di chiedere pubblicamente “Mi sentite bene o avete bisogno di aiuto?”, fornire a tutti più opzioni per seguire il contenuto (sottotitoli, note, materiali accessibili).



STRUMENTI E STRATEGIE PER GLI EDUCATORI/EDUCATRICI

- **Progettazione universale per l'apprendimento (UDL):** pianifica sessioni che offrano diversi mezzi di coinvolgimento, rappresentazione ed espressione per tutti gli studenti.
- **Comunicazione chiara:** usa un linguaggio semplice, evita il gergo e verifica regolarmente la comprensione.
- **Formati flessibili:** offrite contenuti in formati visivi, uditivi e tattili. Incoraggiate l'uso di tecnologie assistive.
- **Feedback:** create uno spazio in cui i discenti possano fornire feedback sull'accessibilità e la comunicazione. Adeguatevi di conseguenza.

Creare ambienti di apprendimento inclusivi non significa offrire a tutti le stesse cose, ma garantire a ciascuno ciò di cui ha realmente bisogno per apprendere e partecipare.

6.4.2 Co-progettazione e partecipazione

Il progetto IDEA promuove la co-progettazione come pilastro dell'inclusione. Ciò significa coinvolgere le persone con disabilità non solo come beneficiari, ma come **co-creatori/creatici** di ambienti, servizi e materiali didattici. La co-progettazione porta a soluzioni più reattive, rispettose e innovative.

Come applicare la co-progettazione nella pratica:

- Invitare i discenti con disabilità a dare il loro contributo fin dalla fase di pianificazione.
- Testare i materiali e i formati con diversi utenti prima di finalizzarli.
- Documentare le modifiche apportate in risposta al feedback e comunicarle in modo trasparente.

La pratica inclusiva è un processo continuo. Richiede riflessione, consultazione e adattamento. Se implementata in modo autentico, trasforma non solo l'ambiente di apprendimento, ma anche gli atteggiamenti, le aspettative e le opportunità di tutti coloro che ne fanno parte.

Comunicazione inclusiva

La comunicazione inclusiva è un percorso che dura tutta la vita. Parte dalla consapevolezza, ma assume pieno significato solo quando si traduce in coerenza nei comportamenti quotidiani, nei processi educativi, nelle politiche e nelle relazioni interpersonali. Questo capitolo conclusivo offre una sintesi dei principi chiave trattati nel modulo, una checklist pratica per l'immediata applicazione e una selezione di risorse utili a sostenere l'apprendimento continuo.

6.5.1 Principi fondamentali della comunicazione inclusiva

- ✓ Mettere al centro la persona: riconoscere sempre l'umanità prima della condizione o dell'identità.
- ✓ Adattare il linguaggio al contesto: ogni situazione e ogni individuo possono richiedere scelte diverse; in caso di dubbio, chiedere.
- ✓ Scegliere parole chiare, accurate e specifiche: evitare eufemismi, gerghi e generalizzazioni.
- ✓ Contrastare le narrazioni dannose: rifiutare stereotipi basati su pietà, eroismo o infantilizzazione.
- ✓ Garantire accessibilità: utilizzare formati, linguaggi e strumenti che includano tutte e tutti.
- ✓ Praticare l'ascolto attivo: lasciare che siano le persone con disabilità a orientare approcci e adattamenti.

6.5.2 Lista di controllo per un uso quotidiano

- Ho fatto riferimento alle persone utilizzando la terminologia che preferiscono (ad esempio "persona prima" o "identità prima")?
- Sto evitando termini ed espressioni discriminatori (ad esempio "pazz*", "zopp*", "ciec*", "costrett* su una sedia a rotelle")?

- I miei materiali sono disponibili in formati accessibili (ad esempio caratteri grandi, linguaggio semplice, compatibili con lettori di schermo digitali)?
- Ho fornito alternative per i contenuti audiovisivi (ad esempio didascalie, trascrizioni o descrizioni audio)?
- Ho verificato che le presentazioni visive utilizzino caratteri chiari e ad alto contrasto?
- Mi rivolgo direttamente alla persona e non al suo assistente o interprete?
- Ho chiesto il permesso prima di aiutare, toccare ausili per la mobilità o fare supposizioni sulle esigenze?
- Ho incluso esempi diversificati ed evitato stereotipi o tokenismo nella mia comunicazione?
- Sto usando un tono rispettoso, senza condiscendenza o pietà?
- Invito e accolgo con favore i feedback dei partecipanti sulla natura inclusiva o accessibile della mia comunicazione?

6.5.3 Mantenere una mentalità inclusiva

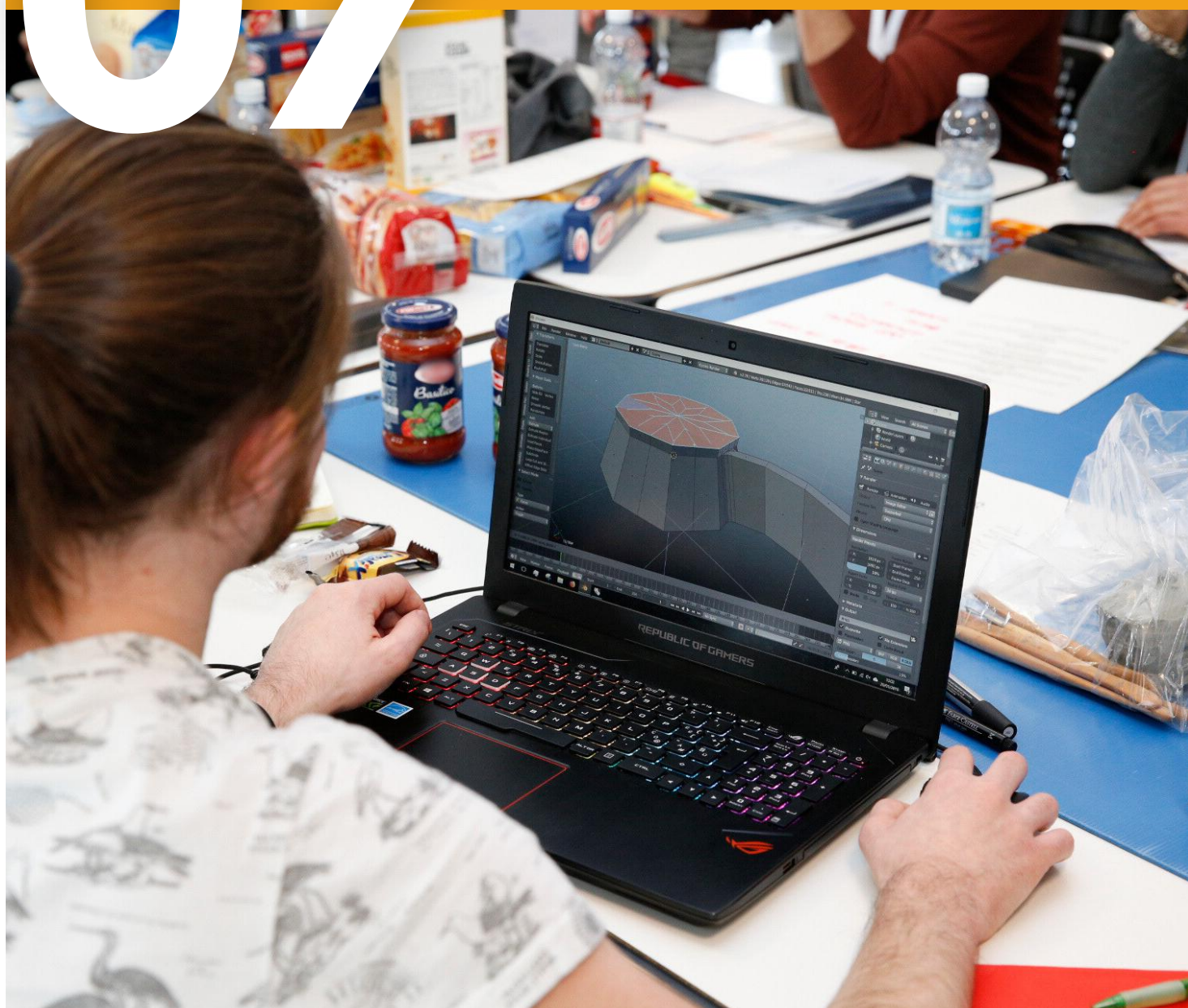
Costruire una mentalità inclusiva significa rimanere **aperti al cambiamento, mantenere viva la curiosità e correggere la rotta** quando necessario. Gli errori sono inevitabili, ciò che conta è la volontà di imparare e migliorare. La comunicazione inclusiva non è un obiettivo finale, ma una responsabilità in continua evoluzione, soprattutto per gli educatori e i leader della comunità.

- Incoraggiare i cambiamenti istituzionali
- Integrare un linguaggio inclusivo nei percorsi di formazione del personale.
- Verificare l'accessibilità di tutti i materiali e le risorse utilizzate.
- Coinvolgere attivamente le persone con disabilità nella pianificazione e nella valutazione.
- Formalizzare le pratiche inclusive all'interno di politiche e codici di condotta.

Per concludere, la comunicazione inclusiva non riguarda la perfezione. Riguarda il **progresso**, la **presenza** e il **rispetto**. Man mano che incorpori questi strumenti nel tuo lavoro, ricorda: le parole che scegliamo possono aprire porte, cambiare le menti e rimodellare il modo in cui l'inclusione viene percepita nelle nostre comunità.

07

IL PITCH COME STRUMENTO PER LA PROTOTIPAZIONE INCLUSIVA



07

COMUNICARE IDEE IN MODO EFFICACE E ACCESSIBILE

Questo modulo introduce il pitch come strumento chiave per comunicare idee di progettazione inclusiva. Fornisce metodi e strategie per realizzare presentazioni efficaci, persuasive e accessibili, offrendo ai partecipanti competenze utili a valorizzare i propri prototipi e a presentarli con chiarezza a pubblici e stakeholder differenti. L'obiettivo è sviluppare la capacità di costruire e condurre pitch che non solo risultino chiari e convincenti, ma che rendano l'inclusione parte integrante della narrazione progettuale. Il modulo evidenzia inoltre il ruolo della prototipazione narrativa come mezzo per trasmettere valore, stimolare coinvolgimento e favorire il dialogo con un'audience eterogenea.

Dalla storia alla validazione

Nel mondo del co-design e dell'innovazione sociale, il concetto di prototipazione va ben oltre la costruzione di oggetti fisici o lo sviluppo di soluzioni tecnologiche. Prototipare significa anche esplorare e dare forma ai significati, alle relazioni e alle narrazioni che ruotano attorno a un'esigenza. In questo senso, la presentazione rappresenta una forma di prototipazione narrativa, relazionale e strategica, che svolge un ruolo centrale nei processi partecipativi e inclusivi. All'interno di un percorso di co-progettazione inclusivo, il pitch non è solo uno strumento di comunicazione efficace o una presentazione ben confezionata: è un dispositivo di convalida del progetto.

7.1.1 Cosa significa preparare un pitch

Preparare un pitch significa affrontare sfide che vanno ben oltre il semplice "raccontare bene una storia". Significa:

TESTARE UN'IDEA

in condizioni quasi reali, simulando un contesto decisionale in cui gli ascoltatori devono comprendere, valutare e possibilmente sostenere o interagire con essa.

DEFINIRE I CONFINI

chiarire le aree di applicazione, le risorse coinvolte, gli attori chiave, gli impatti attesi e desiderati.

ESPLORARE I PUNTI DI FORZA E DI DEBOLEZZA

non solo dal punto di vista tecnico o operativo, ma anche in termini di desiderabilità, sostenibilità e capacità di creare valore per più parti interessate.

IMPARARE A COMUNICARE L'IDEA

a coloro che possono contribuire a realizzarla, che si tratti di stakeholder istituzionali, potenziali partner, membri della comunità, utenti finali o semplicemente persone curiose e interessate.

Il pitch funge quindi da stress test narrativo, verificando se l'idea può essere compresa, condivisa e desiderata. Se un'idea, soprattutto nelle sue fasi iniziali o astratte, non può essere comunicata in modo chiaro e convincente, probabilmente contiene aspetti nascosti o trascurati. Ciò può indicare la necessità di ulteriori riflessioni, ascolto, chiarimenti o revisioni.

Pertanto, il pitch è sia un filtro strategico che uno strumento evolutivo: non solo per "vendere" un'idea, ma per comprenderla meglio, condividerla e farla crescere attraverso il dialogo. Se la storia non funziona, forse nemmeno l'idea funziona. Ma se riusciamo a costruire una narrazione autentica, accessibile e solida, significa che l'idea sta prendendo forma ed è pronta per iniziare il suo viaggio.

7.1.2 Che cos'è un *pitch*?

Il termine *pitch* deriva dal mondo imprenditoriale anglosassone, dove si riferisce a un discorso breve, incisivo e ben strutturato, progettato per catturare l'attenzione di potenziali investitori o stakeholder.

Nel nostro percorso di co-progettazione inclusiva, lo proponiamo come strumento chiave di prototipazione narrativa e strategica. Non è solo un esercizio di comunicazione, ma una fase fondamentale della progettazione che aiuta il gruppo a testare un'idea, chiarirne i contorni, esaminarne la coerenza interna e rafforzarne la credibilità.

Il pitch permette di raccontare efficacemente un progetto a chi potrebbe contribuire a realizzarlo: stakeholder, partner, comunità, istituzioni.

Un buon pitch è:

CHIARO

trasmette le idee fondamentali con semplicità e accessibilità;

CONCISO

va dritto al punto, rispettando il tempo e l'attenzione dell'ascoltatore/ascoltatrice;

COINVOLGENTE

suscita curiosità, stimola l'interesse e invita alla partecipazione.

Per essere efficace, un *pitch* dovrebbe rispondere a domande chiave, quali:



- Qual è il problema che stiamo affrontando e perché è rilevante?
- Qual è la nostra proposta di valore concreta?
- Quali vantaggi genera e per chi?
- Come sarà sostenuto il progetto nel tempo?
- Qual è l'impatto che prevediamo e come lo valuteremo?

Proporre un pitch significa offrire un'opportunità di discussione a bassa soglia, in cui il gruppo può esercitarsi a presentare il progetto, ricevere feedback costruttivi, testare le reazioni e, se necessario, tornare indietro e rivedere l'idea.

Il pitch è quindi uno strumento di validazione precoce: se l'idea non può essere comunicata in modo convincente, forse deve essere rivista o perfezionata. Soprattutto in contesti che promuovono l'accessibilità, l'equità e l'empowerment, il pitch non serve a vendere, ma a creare connessioni.

Costruisce ponti tra persone, esperienze e visioni. È un acceleratore di significato e un terreno di prova per la collaborazione.



Ethos, Pathos, Logos—e oltre: il pitch moderno

Questa sezione esplora il ruolo del pitch sia come dispositivo di comunicazione sia come strumento di co-design, tracciandone le origini dalla retorica aristotelica fino alle pratiche contemporanee di innovazione inclusiva.

Possiamo dire, scherzando ma anche con una certa serietà, che Aristotele è stato il primo a codificare le regole di un pitch efficace, oltre duemila anni fa. Nella sua Retorica, uno dei testi fondamentali della teoria della comunicazione, il filosofo greco ha identificato tre pilastri essenziali di ogni discorso persuasivo: ethos, pathos e logos.

**Ethos: la credibilità
dell'oratore/oratrice**

Si costruisce attraverso la coerenza, l'autorità e l'integrità sia del messaggio che del messaggero. Se il pubblico percepisce l'oratore/oratrice come competente, onest* e affidabile, è più propenso ad ascoltare e ad accettare la proposta.

**Pathos: la capacità di
suscitare emozioni**

Questo rende il discorso memorabile e crea una connessione empatica con il pubblico. Il pathos non è manipolazione, ma attenzione alle persone, ai loro bisogni e alle loro aspirazioni. Rende un'idea non solo comprensibile, ma anche sentita.

**Logos: la fuerza de la
argumentación lógica**

È la componente razionale: dati, esempi, strutture coerenti, dimostrazioni. Senza logos, un discorso può essere emotivo ma vuoto. Con un buon logos, diventa solido e convincente.

A questi elementi classici possiamo aggiungere uno moderno: **l'effetto alone**.

Questo concetto della psicologia sociale descrive la tendenza a formarsi un'impressione positiva complessiva sulla base di una percezione iniziale favorevole. In pratica: se la prima impressione è buona, tutto il resto viene visto sotto una luce migliore. Questo effetto può aumentare significativamente l'impatto di una presentazione, se gestito con consapevolezza e responsabilità.

Insieme, ethos, pathos, logos e l'effetto alone creano le condizioni per una presentazione efficace: credibile, coinvolgente, strutturata e memorabile. Questi sono i quattro ingredienti di una storia che non si limita a descrivere un'idea, ma la porta alla vita, la rende desiderabile e invita gli altri a partecipare.

Non è un caso che questi concetti aristotelici siano ancora oggi insegnati nei programmi di formazione sulla leadership, la comunicazione e l'innovazione: sono tutt'altro che obsoleti.

7.3

IL PITCH COME PROTOTIPO NARRATIVO NEL CO-DESIGN

Dalla presentazione al prototipo

Nel contesto della co-progettazione inclusiva, il pitch svolge un ruolo che va ben oltre quello di una semplice presentazione: diventa un vero e proprio prototipo narrativo, uno strumento di esplorazione, mediazione e trasformazione. In altre parole, non si limita a "raccontare un'idea", ma contribuisce a costruirla attraverso il dialogo con gli altri.

Le sue fasi sono strettamente allineate con le fasi fondamentali del design thinking e della ricerca sull'esperienza utente, perché, proprio come un prototipo fisico o digitale, il pitch consente l'iterazione, il test, l'apprendimento e il miglioramento.

7.3.2 Cosa rende possibile il pitch

Uno degli errori più comuni nel pitch è quello di iniziare con la soluzione prima di chiarire il problema. Questo può rendere il messaggio incoerente o poco convincente. È essenziale iniziare dalla necessità: descrivere il contesto, evidenziare l'urgenza o la rilevanza della sfida da affrontare. Solo allora la soluzione apparirà logica, necessaria e ben motivata.

Un pitch ben costruito, inserito in un processo collaborativo e inclusivo, non è una semplice dichiarazione unidirezionale, ma uno strumento relazionale e strategico.

Ti permette di:

Semplificare la complessità

trasformando le intuizioni progettuali e le visioni sistemiche in una storia comprensibile anche a chi non ha un background tecnico o specialistico. Ciò è particolarmente importante quando si lavora con comunità eterogenee o stakeholder provenienti da settori diversi.

Testare l'idea con gli altri/e

grazie alla sua natura dialogica. Il pitch è una forma di prototipazione che si nutre dell'interazione: come si dice, si osservano le reazioni, si raccolgono segnali e feedback. Diventa un modo per "testare l'idea sul campo", anche in una fase iniziale.

Incoraggiare la riflessione e la revisione

perché il pitch non è un passo finale, ma un punto di controllo. È aperto, iterativo, adattabile per natura: può (e deve) essere ripensato, arricchito e adattato a seconda del contesto e del pubblico. È una forma narrativa dinamica, non statica.

Facilitare il processo decisionale

mettendo rapidamente in luce le sfide e le opportunità di un progetto. Spesso è proprio nel tentativo di comunicare

7.3.3 Il *pitch* come strumento educativo e trasformativo nelle fasi finali di un progetto

Utilizzare il *pitch* nelle fasi finali di un processo di co-progettazione non è soltanto una scelta comunicativa, ma una decisione **educativa, strategica e trasformativa**. In quel momento, chi contribuisce alla sua costruzione non si limita a “presentare” un progetto: lo rielabora, lo interpreta, lo interiorizza e lo rilancia in una prospettiva nuova, condivisa e orientata all’azione.

Costruire un *pitch* diventa così un’**esperienza di apprendimento** che va oltre le competenze di public speaking o di comunicazione efficace. È un vero esercizio di pensiero sistemico, progettazione empatica e narrazione collaborativa.

Attraverso questo processo, i partecipanti imparano a:

- ✓ Pensare in termini di modelli, riconoscendo le connessioni tra bisogni, opportunità, attori e soluzioni. Il *pitch* richiede di passare dai dettagli alla visione d’insieme, mettendo in luce gli elementi che danno forza e direzione al progetto.
- ✓ Selezionare, organizzare e visualizzare le informazioni in modo chiaro e sintetico. Spesso ciò implica l’uso di strumenti come storyboard, canvas, diagrammi logici o infografiche, per trasformare la complessità in elementi visivi accessibili e comunicabili.
- ✓ Adattare linguaggio, codici e toni, sviluppando la capacità di immedesimarsi negli altri — siano essi stakeholder, cittadini, amministratori, partner, finanziatori o comunità. È in questa fase che l’idea smette di appartenere solo a chi l’ha ideata e diventa un bene condiviso, pensato per chi ne ha realmente bisogno.
- ✓ Costruire una narrazione collettiva, dove le voci individuali confluiscono in una sintesi comune. La presentazione diventa così uno strumento coeso che rafforza la visione del gruppo, l’identità del progetto e lo comunica come frutto di un lavoro collaborativo.

Dall'idea all'azione collettiva

Nel co-design inclusivo, il pitch trasforma le idee individuali in progetti collettivi, rendendole visibili, attuabili e aperte a feedback, alleati e co-creatori. Quando è progettato in modo consapevole, diventa uno spazio di dialogo, apprendimento e trasformazione condivisa, più che un prodotto finale.

Nei contesti di imprenditoria sociale, educazione civica, cittadinanza attiva o attivazione della comunità, il pitch segna una soglia simbolica e concreta: il passaggio in cui intuizioni personali, proposte ancora embrionali o desideri poco definiti iniziano a prendere forma come progetti **strutturati, credibili e realizzabili**.

È il momento in cui:

- l'intenzione di realizzare un progetto viene dichiarata pubblicamente,
- le idee si aprono a feedback costruttivi,
- si creano opportunità per coinvolgere nuovi alleati, sostenitori e coprotagonisti del cambiamento.

Il pitch **non chiude un percorso, ma lo rilancia**: offre visibilità, rafforza la narrazione e genera slancio verso il futuro. Per questo va concepito con cura, ascolto attivo e consapevolezza — non come un prodotto finale, ma come uno spazio di **apprendimento, evoluzione e trasformazione**.

7.4.1 Costruire un pitch inclusivo: strumenti, metodi e considerazioni

All'interno di un workshop di co-progettazione inclusiva, lo sviluppo del pitch è molto più di una fase conclusiva. È un momento chiave in cui il gruppo consolida il proprio lavoro, rende visibile la propria proposta e si impegna con gli altri in modo aperto, accessibile e generativo.

Progettare un pitch inclusivo significa garantire che tutti i partecipanti possano contribuire e comprenderlo, indipendentemente dal loro background, esperienza, abilità o competenze tecniche.

7.4.2 Strumenti utili per supportare il processo

PITCH CANVAS

Un modello composto da 12 domande guida che devono essere completate dal gruppo. Queste domande spaziano dalla definizione del problema alla proposta di valore, alla sostenibilità e al coinvolgimento degli stakeholder.

→ Il canvas aiuta a far emergere prospettive diverse e a costruire una narrazione coerente e condivisa.



STORYBOARD VISIVO

Una sequenza di 6-9 vignette o scene che rappresentano visivamente il progetto, i suoi attori e i suoi impatti.

→ Ideale per gruppi eterogenei, favorisce la comunicazione anche in presenza di barriere linguistiche o cognitive.

VIDEO PITCH COLLETTIVO E ACCESSIBILE

Un breve video prodotto dal gruppo che presenta il progetto in modo diretto e coinvolgente. Dovrebbe includere: sottotitoli chiari e sincronizzati, possibile interpretazione in lingua dei segni (LIS) o simboli visivi, un tono narrativo empatico e comprensibile.

→ Il video amplia il raggio d'azione del pubblico e amplifica la voce del gruppo.

SESSIONE DI FEEDBACK SPECULARE

Dopo la presentazione, gli altri gruppi forniscono osservazioni, domande e suggerimenti seguendo una struttura rispettosa e costruttiva.

→ Questa fase favorisce l'apprendimento tra pari e consente di rivedere e migliorare la presentazione.



- ✓ Usare un linguaggio semplice, chiaro e rispettoso, evitando gerghi o espressioni escludenti.
- ✓ Integrare diversi codici comunicativi — parole, immagini, disegni, simboli, mappe concettuali — per raggiungere pubblici diversi.
- ✓ Offrire molteplici formati espressivi (orale, scritto, visivo, performativo), così da valorizzare i talenti e le preferenze di ciascuno.
- ✓ Verificare la comprensione con persone di età, esperienze e abilità differenti.
- ✓ Chiedere: “È chiaro?”, “Cosa ne pensi?”, “Cosa ti ha colpito o non ti convince?”
- ✓ Prevedere momenti di autovalutazione e riflessione collettiva, in cui i partecipanti possano rivedere il lavoro, evidenziare gli apprendimenti e proporre miglioramenti.

In conclusione, costruire un pitch inclusivo significa creare le condizioni perché ogni voce trovi spazio e ogni ascoltatore possa capire, valutare e, potenzialmente, fare propria l'idea.

Un pitch pensato in questo modo non è solo efficace: è equo, generativo e trasformativo.

7.4.3 Cosa dovrebbe includere un pitch orientato all'impatto sociale?

Un **pitch a impatto sociale** è molto più di una presentazione ben costruita: è uno strumento strategico per raccontare, validare e condividere un progetto capace di generare cambiamento, **rispondere a bisogni concreti e coinvolgere comunità, partner e stakeholder.**



7.4.4 - 13 elementi di un pitch

Per essere efficace, dovrebbe affrontare 13 elementi chiave che aiutano a costruire una narrazione solida, empatica e orientata all'azione:

→ 1. Introduzione

Presentare il nome del progetto, la sua origine e la missione che lo guida. In poche frasi, spiegare da dove nasce l'idea e cosa mira a cambiare o migliorare.

→ 2. Il problema

Spiegare quale esigenza si intende soddisfare. Chi è interessato? Come è stato individuato il problema? Dimostrare che non si tratta di un'intuizione astratta, ma di una risposta concreta.

→ 3. La soluzione

Descrivere in modo chiaro e concreto ciò che si propone. Come è stata co-progettata la proposta con gli utenti, i cittadini o i partner?

→ 4. Come funziona

Utilizzando testo, disegni, diagrammi o diapositive, visualizza il funzionamento del progetto: le sue fasi, gli strumenti e i canali di comunicazione. Questo è essenziale per rendere comprensibile il concetto, soprattutto in contesti inclusivi.

→ 5. Valore aggiunto

Cosa rende unica la vostra proposta? È accessibile, replicabile, sostenibile? In che modo è diversa da ciò che già esiste?

→ 6. Beneficiari

A chi si rivolge? Quali gruppi, comunità o individui ne trarranno beneficio? Quali cambiamenti concreti ti aspetti di generare?

→ 7. Modello economico

Come si autososterrà il progetto nel tempo? Quali risorse economiche, partnership o flussi di entrate sono coinvolti? (Questo punto è meno rilevante se la presentazione è utilizzata principalmente per testare il progetto).

→ **8. Stato di avanzamento**

Cosa avete già realizzato? Esistono test, prototipi, collaborazioni o validazioni che potete documentare?

→ **9. Il gruppo di lavoro**

Chi siete? Quali competenze apportate al progetto? Quali competenze mancano ma sono necessarie? (Questo punto è meno critico per i test in fase iniziale).

→ **10. Risorse necessarie**

Di cosa avete bisogno per muovere i primi passi: persone, materiali, contatti, strumenti? (Anche in questo caso, meno essenziale nelle fasi iniziali di test).

→ **11. Investimenti richiesti**

Quanto chiedete e a quale scopo? In che modo queste risorse garantiranno impatto e sostenibilità? (Non fondamentale per le presentazioni in fase iniziale).

→ **12. Rischi e ostacoli**

Cosa potrebbe andare storto? Come vi state preparando per gestire i limiti, i rischi o gli imprevisti?

→ **13. Tabella di marcia**

Quali sono i prossimi passi? Come monitorerete i progressi e i risultati del progetto?

7.5

L'ESSENZIALE IN UN PITCH DI PROVA DI PROGETTO

Uno strumento flessibile

Quando si presenta un progetto, è bene ricordare che non sempre servono tutti i dettagli, soprattutto se l'obiettivo è testare un'idea. Nelle fasi iniziali, la presentazione aiuta a chiarire il concetto, raccogliere feedback e valutare se proseguire. Con l'avanzare del progetto, invece, diventa uno strumento più completo e strutturato, pensato per attrarre investimenti o avviare partnership formali.

7.5.1 Cosa è essenziale in una presentazione di prova di un progetto

Alcuni elementi sono davvero essenziali:

- ✓ Un'introduzione chiara e concisa che spiega l'origine e la missione del progetto.
- ✓ Un problema ben definito, basato su esigenze reali verificate attraverso l'ascolto diretto.
- ✓ Una soluzione concreta e co-progettata, sviluppata con utenti, cittadini o partner.
- ✓ Una spiegazione di come funziona il progetto, con fasi, strumenti e canali visualizzati attraverso diagrammi o slide.
- ✓ Un focus sul valore unico, l'accessibilità e la sostenibilità del progetto.
- ✓ Chiara identificazione dei beneficiari e dell'impatto sociale o ambientale previsto.
- ✓ Una panoramica dello stato attuale di sviluppo.
- ✓ Consapevolezza dei rischi e delle sfide e delle modalità di gestione degli stessi.
- ✓ Una tabella di marcia realistica con i prossimi passi e i metodi per monitorare i risultati.

7.5.2 Cosa può essere fatto in un secondo momento?

Alcuni elementi possono essere sviluppati in un secondo momento, man mano che il progetto evolve:

- ✓ Il modello economico può essere definito una volta che l'idea è stata convalidata.
- ✓ La struttura dettagliata del team e le risorse necessarie possono essere definite in un secondo momento.
- ✓ Le richieste di investimento sono più tipiche di presentazioni mature rivolte a finanziatori e non sono fondamentali durante la fase di test.

Conclusioni

Il **pitch** non è un obiettivo finale, ma una tappa fondamentale di un **percorso più ampio**. Si tratta di un prototipo narrativo leggero ma potente che aiuta a:

- Affinare e chiarire le idee in modo più preciso e condiviso;
- Testare la forza e la validità della proposta attraverso feedback e interazione;
- Costruire alleanze strategiche mettendo in contatto persone, competenze e risorse;
- Rafforzare la coerenza interna del progetto identificando i punti di forza e le aree di miglioramento.

In un mondo che richiede sempre più accessibilità, chiarezza e inclusione, il pitch diventa uno strumento prezioso per comprendere a fondo un'idea, attivare energie e tracciare direzioni comuni.

Prepararlo insieme significa **prendersi cura** non solo del **progetto**, ma anche delle **parole** che lo raccontano e delle **persone** che possono farlo crescere.

In questo senso, il pitch non è solo una presentazione: è l'**avvio di una comunità**, di **processi partecipativi** e di **innovazione sociale condivisa**.

**MODELLO DI GESTIONE
PER ORGANIZZARE
EVENTI DI
CO-PROGETTAZIONE
INCLUSIVI**

08



08

STRUTTURAZIONE E FACILITAZIONE DI PROCESSI COLLABORATIVI INCLUSIVI

Questo modulo offre un quadro di riferimento completo per pianificare, gestire e valutare eventi di co-progettazione inclusivi. Fornisce strumenti pratici su logistica, coinvolgimento degli stakeholder, accessibilità e metodi di facilitazione, sostenendo gli organizzatori nella creazione di processi collaborativi efficaci ed equi. Allo stesso tempo, permette ai partecipanti di sviluppare competenze utili nella strutturazione dei percorsi di co-design, nella gestione inclusiva degli attori coinvolti e nella documentazione dei risultati, favorendo un impatto sia professionale che sociale.

Modello per eventi di co-progettazione inclusivi

Immagina un luogo in cui persone di età, abilità, competenze e storie diverse si incontrano per costruire soluzioni concrete a problemi reali. Un luogo in cui il design non è appannaggio degli esperti, ma diventa un'esperienza condivisa, accessibile e significativa. Organizzare eventi di co-design inclusivi significa proprio questo: creare spazi e processi in cui tutti possano contribuire, sentendosi ascoltati, riconosciuti e valorizzati.

Rendere possibile tutto questo non è semplice: richiede cura, metodo e sensibilità. Significa saper bilanciare creatività e struttura, empatia e strategia, visione e dettaglio. Significa anche gestire la complessità, coordinare attori diversi e facilitare il dialogo tra aspettative non sempre allineate.

In questo percorso, l'esperienza maturata da Hackability — che da anni promuove il design partecipativo come leva di accessibilità e innovazione sociale — offre un punto di partenza solido e stimolante.

Da queste pratiche e conoscenze nasce il modello presentato in questo documento: uno strumento di supporto per chi opera nelle comunità locali — enti pubblici, associazioni, scuole, cooperative, gruppi informali — nella costruzione di processi partecipativi autentici, inclusivi e generativi.

Non è una formula rigida né un protocollo da seguire alla lettera, ma una proposta flessibile e adattabile, capace di rispondere a contesti, bisogni e obiettivi diversi. A tenerla insieme è un quadro valoriale chiaro: inclusione, equità, sostenibilità.

Il cuore della proposta si articola attorno a **tre assi strategici**:

1**PROGETTAZIONE PARTECIPATIVA E ACCESSIBILE**

Qui l'accessibilità non è un'aggiunta da prevedere alla fine, ma un principio guida che attraversa l'intero processo: dagli spazi fisici ai materiali, dai linguaggi alla gestione del tempo. Ogni fase, dall'ascolto iniziale alla generazione delle idee, è pensata per accogliere e valorizzare la diversità dei partecipanti.

2

STRUTTURAZIONE METODOLOGICA E FACILITAZIONE

A supporto degli eventi c'è il kit IDEA, che mette a disposizione strumenti pratici per orientare il lavoro.

Il vero valore, però, risiede nei facilitatori/facilitatrici: non semplici moderatori/moderatrici, ma creatori di contesto, capaci di generare le condizioni per una partecipazione autentica, in cui ciascuno si senta libero di esprimersi e di contribuire.

3

VALUTAZIONE, SOSTENIBILITÀ E IMPATTO

Ogni processo di co-progettazione deve lasciare tracce: nelle persone, nelle comunità locali e nelle soluzioni generate. Per questo il modello propone strumenti per monitorare e valutare non solo i risultati concreti, ma anche i processi, ponendo attenzione all'empowerment del gruppo, alla qualità dell'esperienza e alla possibilità di replicare o trasferire quanto emerso. In questa prospettiva, la sostenibilità è anche — e soprattutto — relazionale e sociale.

In sintesi, il modello vuole essere una bussola per chi sceglie di progettare con gli altri e non per gli altri: uno strumento per orientarsi in contesti complessi, senza imporre standard rigidi, ma offrendo un quadro adattivo entro cui costruire soluzioni condivise, innovative e di impatto.

8.1.1 Analisi del contesto e mappatura degli stakeholder

Ogni territorio ha una sua voce, a volte chiara e diretta, altre volte più sommessa, quasi impercettibile. Alcuni la colgono al primo sguardo, leggendo tra le righe dei dati e dei documenti; altri la percepiscono lentamente, camminando per le strade, entrando nei caffè, scambiando qualche parola con la gente del posto.

Per organizzare un evento di co-progettazione che sia davvero **inclusivo e generativo**, è necessario imparare ad ascoltare quella voce. Tutto parte da qui: dal **desiderio** di comprendere il contesto, non in astratto, ma per quello che è realmente, con la sua bellezza e le sue contraddizioni, le reti esistenti e le lacune da colmare, le barriere a volte invisibili e le risorse più o meno esplicite.

Non è un lavoro che si può fare da soli alla scrivania: richiede **apertura, tempo e curiosità**. Significa intraprendere un viaggio, anche metaforico, attraverso le storie e le esperienze di chi vive quel territorio ogni giorno.

Parallelamente, mentre si comincia a percepire l'atmosfera e ad ascoltare i silenzi, si costruisce lentamente una mappa degli stakeholder. Non un elenco rigido, ma una costellazione in movimento di persone, organizzazioni, gruppi, reti e intuizioni.

Alcuni sono visibili, istituzionali, già "all'interno" dei processi; altri vengono scoperti lungo il percorso: un'associazione informale che lavora sulla disabilità, un'azienda locale attenta alle questioni sociali, un gruppo di genitori che si riunisce settimanalmente in un centro sociale, un laboratorio di falegnameria sociale che diventa un punto di riferimento per chi cerca competenze e inclusione.

Spesso capita che coloro che inizialmente sembravano marginali si rivelino essenziali. A quel punto, il lavoro cambia: non si tratta più di "coinvolgere", ma di riconoscere e valorizzare. Ascoltare storie di vita, raccogliere narrazioni, lasciare che il quartiere sia descritto da chi lo conosce bene. Percepire non solo i bisogni espliciti, ma anche quelli nascosti. E insieme a questi, vedere emergere competenze inaspettate: il volontario esperto di tornio, la madre che organizza raccolte fondi, il giovane che conosce i percorsi accessibili perché li vive in prima persona.

La co-progettazione inizia già in questa fase. Non è un passo preliminare, ma parte integrante del processo. Perché quando **impariamo ad ascoltare e osservare** con attenzione, scopriamo che il contesto è già ricco di conoscenze distribuite, di "energie disponibili" pronte per essere attivate: luoghi, materiali, strumenti, ma soprattutto persone desiderose di agire, condividere, partecipare.

Tutto questo non produce solo informazioni utili. Produce **relazioni di fiducia, legittimità sociale, senso di appartenenza**. E riduce il rischio sempre presente che qualcuno venga escluso, che qualcosa venga dato per scontato, che le decisioni vengano prese troppo rapidamente per conto di altri.

Un esempio? In un piccolo paese di montagna si stava organizzando un evento sui mezzi di mobilità assistita. All'inizio il team pensava soprattutto a stakeholder "istituzionali". Poi, esplorando meglio il territorio, sono emerse altre realtà inattese: un laboratorio sociale di falegnameria con preziose competenze tecniche, un'associazione di genitori che da anni si batteva per l'inclusione scolastica, una rete di caregiver informali che, silenziosamente, teneva insieme intere parti della comunità.

Non erano scritti in nessun elenco ufficiale, ma erano lì. E quando sono stati coinvolti, il progetto ha cambiato passo: è diventato qualcosa di più profondo, più condiviso, più autentico.



MODELLO

CHECKLIST PER PREPARARE UN WORKSHOP INCLUSIVO

8.1.2 Definizione degli obiettivi dell'attività di co-progettazione

Ogni iniziativa di co-progettazione parte da una spinta, da un'intenzione condivisa: creare qualcosa di utile, significativo, trasformativo. Ma affinché questa energia iniziale si traduca in un processo efficace e inclusivo, è essenziale partire da una definizione chiara e partecipativa degli obiettivi.

Non si tratta solo di sapere cosa si vuole fare, ma di chiarire perché lo si fa, con chi e per chi. Gli obiettivi rappresentano la bussola del progetto: guidano le decisioni, facilitano l'allineamento e tra i diversi attori e consentono di valutare, in un secondo momento, se e in che misura è stato generato valore.

Per questo motivo, la loro definizione non può essere imposta dall'alto. Deve emergere da un processo aperto e dialogico, che coinvolga attivamente tutte le parti interessate:

- **partecipanti diretti**, come gli utenti finali, le persone con disabilità, i cittadini attivi, i creatori, i progettisti, gli artigiani e i tecnologi;
- **entità promotrici**, quali istituzioni pubbliche, organizzazioni del terzo settore, scuole e imprese sociali;
- **facilitatori/facilitatrici**, ovvero figure di mediazione e supporto in grado di tradurre le esigenze in proposte;
- e infine gli **stakeholder**, come i responsabili politici, i finanziatori, i rappresentanti delle comunità locali o delle associazioni di categoria.

L'obiettivo non è semplicemente quello di raccogliere opinioni, ma di costruire una visione condivisa, composta da un linguaggio comune, obiettivi concreti e valori riconosciuti. Ciò richiede tempo, ascolto, attenzione e strumenti adeguati. Tra gli strumenti più utili vi sono:

WORKSHOP INTRODUTTIVI

attraverso tecniche partecipative come il World Café o il Metaplan, consentono di far emergere motivazioni, aspettative e priorità.

SCHEMI VISIVI

aiutano a sistematizzare i vari elementi in gioco:

- la missione (perché il progetto esiste);
- la visione (il cambiamento desiderato a medio-lungo termine);
- obiettivi SMART (specifici, misurabili, raggiungibili, realistici, temporalmente definiti);
- i valori guida (inclusione, autodeterminazione, collaborazione, sostenibilità...).

INTERVISTE SEMI-STRUTTURATE

Interviste con gli stakeholder chiave, per raccogliere percezioni, esigenze, vincoli e opportunità. Anche in questo caso è importante adottare metodi accessibili, adattati ai diversi livelli di comunicazione (visiva, narrativa, mediata).

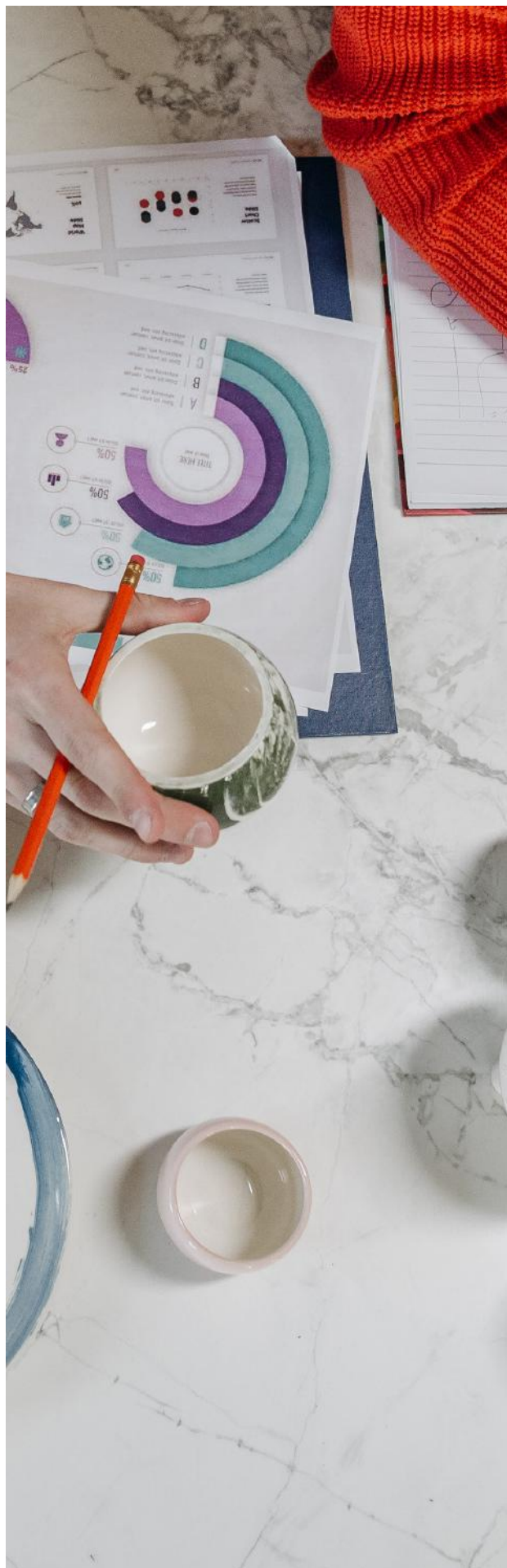
Gli obiettivi che emergono da questo processo devono essere realistici, verificabili e coerenti con l'identità dell'iniziativa. Possono riguardare lo sviluppo di competenze, l'inclusione di persone emarginate, la co-progettazione di soluzioni accessibili, la costruzione di reti collaborative o l'attivazione di nuovi modi di vivere e abitare la comunità.

Un esempio concreto può chiarire questo concetto: *"L'obiettivo dell'iniziativa è quello di co-progettare e prototipare dispositivi di assistenza a basso costo durante un evento collaborativo di tre giorni, con il coinvolgimento diretto di persone con disabilità, maker e discenti. L'intenzione non è solo quella di sviluppare soluzioni concrete, ma anche di promuovere la destigmatizzazione della disabilità e sensibilizzare la comunità locale, rafforzando le reti di prossimità"*.

In un obiettivo come questo, le dimensioni operative, educative, culturali e relazionali si intrecciano in modo inscindibile. È proprio questa complessità, se ben articolata, a consentire la suddivisione dell'obiettivo generale in sotto-obiettivi e indicatori concreti, capaci di guidare l'intero processo: dalla pianificazione iniziale alla valutazione dell'impatto finale.

Definire gli obiettivi in modo partecipativo significa porre le fondamenta di un progetto solido, inclusivo e credibile.

Allo stesso tempo, significa restituire senso e motivazione a chi prende parte al percorso, trasformando un momento di co-progettazione in un'esperienza che genera energie, connessioni e cambiamento reale.



Dalla visione all'azione

Una volta definito il contesto, analizzate le opportunità e mappate le risorse, è il momento di tradurre le intenzioni progettuali in un piano d'azione concreto e condiviso. La pianificazione del workshop segna il passaggio dalla visione alla pratica: è qui che vengono strutturate le attività, chiariti i ruoli, definiti i tempi e identificati gli strumenti operativi più adeguati. Questa sezione guida la traduzione delle intenzioni progettuali in laboratori strutturati, partecipativi e flessibili.

L'obiettivo principale di questa fase è costruire un percorso chiaro, partecipativo e flessibile che guidi il gruppo di lavoro e, più in generale, la comunità di progettazione verso il raggiungimento degli obiettivi condivisi.

Particolare attenzione dovrebbe essere prestata all'uso del **Toolkit IDEA** (Design Toolkit for Accessible Co-Design), un insieme di strumenti e linee guida progettati per facilitare la co-progettazione accessibile e replicabile in contesti diversi.

1 FASI OPERATIVE, SUDDIVISE IN MOMENTI CHIAVE

Esempi tipici includono:

- Analisi delle esigenze e raccolta delle sfide
- Ideazione collaborativa e sviluppo del concetto
- Prototipazione (digitale, artigianale, concettuale)
- Test e convalida con gli utenti finali
- Iterazione e finalizzazione (se necessario).

2 RUOLI E RESPONSABILITÀ CHIARAMENTE DEFINITI

È essenziale specificare chi fa cosa e con quale grado di autonomia e responsabilità. Le figure chiave possono includere:

- Facilitatori/facilitatrici di processo
- Utenti esperti (assistenti, persone con disabilità, fornitori di servizi)
- Tecnici e creatori/creatrici (progettist*, ingegneri, artigiani*, sviluppatori/sviluppatrici)
- Tutti coloro impegnati* nella documentazione e comunicazione e che garantiscono visibilità e tracciabilità.

Utilizzare strumenti collaborativi agili, accessibili e versatili per pianificare e monitorare il progetto:

- Roadmap visive, stampabili o interattive (ad esempio, linee temporali con tappe fondamentali e scadenze)
- Pianificatori di attività (fogli Excel, bacheche Trello, spazi di lavoro Notion o Miro)
- Tabelle dei ruoli e delle responsabilità, per visualizzare dinamicamente la struttura del progetto.

Il piano deve anche tenere conto delle risorse materiali e immateriali (budget, spazi, attrezzature, disponibilità di tempo) e definire tappe intermedie verificabili.

Esempio:

"Entro la fine della mattinata, devono essere presentati almeno tre progetti di dispositivi di assistenza co-progettati, accompagnati da schizzi e valutazioni preliminari di fattibilità".

Il punto di forza del piano risiede nella sua capacità di essere co-creato, adattabile e trasparente, mantenendo sempre la partecipazione attiva al centro del processo.

8.2.1 Identificazione delle risorse necessarie

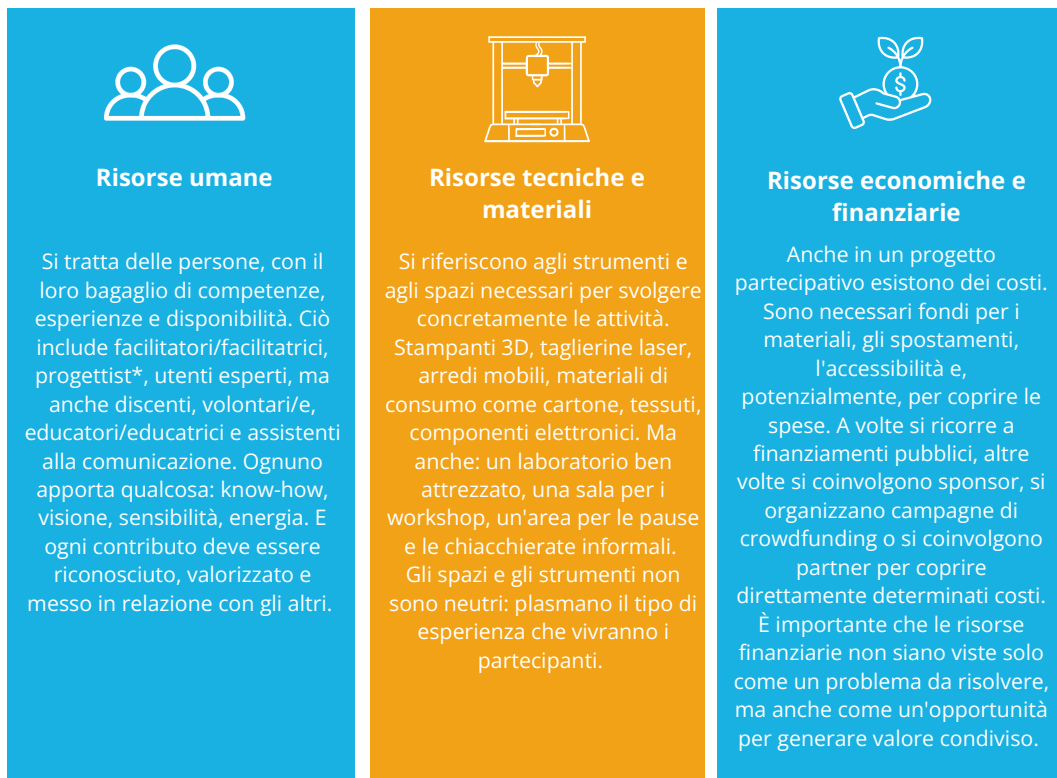
In un processo di co-progettazione inclusiva, parlare di **"risorse"** non significa semplicemente fare i conti o compilare tabelle di bilancio. Vuol dire, prima di tutto, riconoscere che ogni progetto prende forma dentro un contesto concreto, fatto di persone, spazi, competenze, strumenti e — inevitabilmente — anche di limiti. Per funzionare davvero, un progetto deve partire da ciò che già esiste, da ciò che può essere attivato collettivamente e da ciò che le persone sono disposte a mettere in comune.

Nel caso di Hackability o di esperienze simili, questa fase è ancora più cruciale. La domanda non è soltanto:

"quanti soldi abbiamo?", ma anche: *chi può dare una mano? Quali competenze sono già presenti? Quali strumenti possiamo riutilizzare senza acquistarne di nuovi? Chi è disposto a offrire tempo, idee, energia?*

Ecco perché la mappatura delle risorse non è un dettaglio da affrontare a valle della pianificazione, ma un passo iniziale essenziale: quello che ci consente di capire se un'idea è realistica, come può essere messa in pratica e quali alleanze possono sostenerla.

In termini operativi, è utile considerare le risorse almeno in tre grandi categorie.



Per affrontare questa complessità esistono strumenti semplici ma fondamentali.

Un **pianificatore di budget** condiviso permette a tutti i partner di avere sempre chiara la situazione finanziaria. Un **foglio delle risorse**, che specifica cosa serve, chi lo fornirà e a quale costo, garantisce trasparenza e una visione d'insieme. Infine, una **griglia di copertura dei costi** aiuta a individuare sinergie: un ente locale può mettere a disposizione lo spazio, un'associazione offrire volontari, una scuola coinvolgere studenti.

Ma c'è un elemento che spesso viene trascurato e che invece fa la differenza: questa fase non è solo tecnica, è soprattutto relazionale. Serve a costruire fiducia, a far emergere risorse "invisibili" — come il tempo o la disponibilità a condividere competenze — e a rafforzare il senso di appartenenza a uno sforzo collettivo. Capire "chi può contribuire con cosa" significa anche generare responsabilità condivisa e reciprocità.

Un esempio concreto: in un evento di Hackability, grazie a una mappatura accurata delle risorse, emerse che un'associazione locale poteva mettere a disposizione un laboratorio di falegnameria con strumenti professionali.

Non era stato previsto inizialmente, ma quella risorsa si rivelò decisiva: permise di costruire prototipi di alta qualità e di coinvolgere artigiani locali che fino ad allora erano rimasti ai margini. Senza quel collegamento, l'impatto del progetto sarebbe stato molto più limitato.

In breve, l'identificazione delle risorse non è solo un passaggio organizzativo: è un momento generativo che svela il potenziale nascosto di un territorio e delle persone che lo abitano. Ed è proprio questa capacità di riconoscere e attivare ciò che già esiste a determinare la sostenibilità — e l'efficacia — di un processo di co-design.

8.2.2 Identificazione e monitoraggio dei risultati

Una volta definito il percorso e chiariti gli obiettivi, inizia un'altra fase cruciale: capire quali risultati concreti vogliamo (e possiamo) ottenere e come tenerne traccia. Qui entra in gioco la distinzione tra risultati e output.

I risultati rappresentano i cambiamenti di medio-lungo termine che un progetto può generare: ad esempio un aumento dell'autonomia, l'attivazione di una rete di relazioni, una maggiore consapevolezza tra i partecipanti.

Gli output, invece, sono i prodotti tangibili e immediatamente verificabili che emergono durante il progetto: prototipi realizzati, materiali prodotti, documenti scritti, comunicazioni diffuse.

Perché è così importante monitorare gli output? Per almeno tre motivi:

- Per verificare lo stato di avanzamento del progetto rispetto agli obiettivi fissati all'inizio.
- Per motivare i partecipanti, dando visibilità ai risultati parziali e riconoscendo il valore del lavoro svolto.
- Per costruire una memoria del progetto, utile sia per la comunicazione esterna che per il ridimensionamento del modello.

Per raccogliere e valorizzare questi output, è molto utile integrare il kit operativo con un **registro collaborativo**. Potrebbe trattarsi di un semplice documento online condiviso (una pagina wiki, un documento Google Doc, una sezione Notion) in cui i partecipanti possono annotare osservazioni, intuizioni, difficoltà e cambiamenti di direzione. Questo strumento è prezioso perché :

- aumenta la trasparenza;
- rende visibile l'apprendimento informale, che spesso viene trascurato;
- facilita il lavoro asincrono e la documentazione continua, giorno dopo giorno.

Parallelamente, è utile iniziare a costruire un portfolio di prototipi e materiali: una sorta di "diario visivo" che raccoglie tutto ciò che viene prodotto - schizzi, disegni, fotografie, video, tutorial, materiali didattici. Questo archivio può essere pubblicato su una piattaforma accessibile (come Padlet, Behance o un sito WordPress dedicato) e diventa uno strumento efficace per:

- raccontare la storia del progetto al mondo esterno;
- formare nuovi team;
- dare visibilità alle soluzioni sviluppate e renderle replicabili altrove.

Alcuni esempi di risultati concreti includono:

PROTOTIPI FISICI

dispositivi di assistenza personalizzati, strumenti di interazione, ortesi realizzate con la stampa 3D, interfacce adattive per ambienti digitali o fisici.

MATERIALI DIDATTICI E FORMATIVI

fogli di lavoro, infografiche, tutorial, video esplicativi creati durante i workshop o per la formazione interna del team

LINEE GUIDA E MANUALI D'USO

documenti che forniscono istruzioni per l'uso, la manutenzione e l'adattamento dei prodotti o servizi progettati.

RELAZIONI SINTETICHE

panoramica delle fasi di lavoro, sintesi delle sessioni di co-progettazione, feedback e valutazioni dei partecipanti

CONTENUTI DI COMUNICAZIONE

post sui social media, articoli, brochure, poster, brevi video utilizzati per condividere l'esperienza e sensibilizzare l'opinione pubblica.

In sintesi, la progettazione dei workshop e il monitoraggio dei risultati non sono solo compiti operativi. Sono spazi di cura, dove si costruisce il significato, si rafforza la coesione e si alimenta la possibilità di trasformare il presente in qualcosa di più accessibile, equo e condiviso.

8.2.3 Pianificazione dettagliata delle azioni

Perché un evento di co-progettazione sia davvero efficace, è fondamentale accompagnare ogni fase con una pianificazione condivisa e ben strutturata.

La chiarezza nella suddivisione delle attività, unita a un calendario costruito sulle priorità, sull'impatto atteso e sulla reale disponibilità dei partecipanti, permette di creare un quadro operativo solido ma al tempo stesso flessibile.

Strumenti pratici come liste condivise di attività, piani settimanali o timeline visive aiutano a coordinare il lavoro del gruppo e a mantenere alta la motivazione. Tra questi, il **diagramma di Gantt** si rivela particolarmente utile: consente di rappresentare in modo intuitivo la sequenza delle attività, la loro durata e le interdipendenze.

Che si scelga una versione digitale (Google Sheets, Asana, Monday.com) o un approccio analogico (come una lavagna con post-it), l'importante è rendere il piano operativo sempre visibile e accessibile a tutti.

Un esempio concreto: una fase di ideazione dal 1° al 10 marzo, seguita da due settimane di prototipazione, per arrivare infine a test e valutazioni nei primi giorni di aprile.

Esempio di calendario:

- *Ideazione:* dall'1 al 10 di marzo
- *Prototipazione:* dall'11 al 25 di marzo
- *Test:* dal 26 di marzo al 5 di aprile

Questa suddivisione consente di definire chiaramente le aspettative, condividere la comprensione dei progressi e adattarsi in caso di cambiamenti delle priorità o delle condizioni.

8.2.4 Valutazione e misurazione di impatto

La valutazione dell'impatto è una delle fasi più significative di un processo di co-progettazione inclusiva, poiché consente una comprensione approfondita del valore generato dall'iniziativa. In contesti in cui l'obiettivo non è solo quello di sviluppare soluzioni concrete, ma anche di innescare dinamiche di cambiamento culturale, organizzativo o sociale, è essenziale disporre di un sistema strutturato e partecipativo per raccogliere prove, ascoltare le esperienze dei partecipanti e riflettere collettivamente sui risultati.

Valutare l'impatto significa porsi domande fondamentali: cosa è cambiato dopo il progetto? Quali effetti ha avuto sui partecipanti, sulla comunità e sulle reti coinvolte? I risultati sono in linea con gli obiettivi iniziali? Cosa può essere migliorato, trasferito o replicato altrove? Misurare l'impatto significa porsi domande fondamentali:



- *Cosa è cambiato dopo l'iniziativa?*
- *Quali effetti ha avuto sui partecipanti, sul territorio e sulle reti coinvolte?*
- *I risultati sono in linea con gli obiettivi dichiarati?*
- *Quali lezioni possono essere trasferite o replicate in altri contesti?*

Poiché molti effetti emergono nel medio-lungo termine e spesso riguardano aspetti intangibili, è importante combinare strumenti quantitativi e qualitativi. Tra questi, i questionari pre/post evento aiutano a misurare il cambiamento percepito; i cruscotti con indicatori chiave di prestazione (KPI) forniscono una panoramica visiva dei risultati; le interviste di follow-up consentono di valutare la persistenza degli effetti e la qualità dell'esperienza.

Esempi di indicatori:

KPI QUANTITATIVI

- Numero di soluzioni prototipate
- Percentuale di partecipanti che hanno acquisito nuove competenze (autovalutazione)
- Numero di nuovi contatti o collaborazioni avviate.

KPI QUALITATIVI

- Livello di soddisfazione dei partecipanti (ad esempio, su una scala Likert da 1 a 5)
- Cambiamenti nella percezione dell'autonomia o dell'autoefficacia
- Valutazione del processo di co-progettazione e dell'atmosfera collaborativa.

In definitiva, valutare l'impatto da una prospettiva inclusiva significa andare oltre i numeri, valorizzare le narrazioni personali, i piccoli cambiamenti quotidiani e le nuove relazioni attivate. È un'opportunità per l'apprendimento collettivo e per rafforzare la legittimità del progetto agli occhi degli stakeholder, dei partner e dei finanziatori.

8.2.5 Conclusioni: un modello dinamico e adattabile

Il modello proposto, ispirato all'esperienza di Hackability, non è una procedura rigida o standardizzata, ma un quadro flessibile, dinamico e orientato all'azione. La sua finalità è fornire un riferimento chiaro ma aperto, capace di sostenere chi organizza e facilita processi di co-progettazione inclusivi nella gestione della complessità, nel favorire il coinvolgimento attivo e nel generare un impatto concreto.

L'integrazione di metodologie partecipative, strumenti di pianificazione condivisa e sistemi di valutazione sistematica non solo accresce l'efficacia degli interventi, ma trasforma ogni evento in un vero laboratorio di innovazione sociale: uno spazio in cui il design non si limita a produrre soluzioni, ma diventa occasione per costruire relazioni, attivare comunità e generare conoscenza condivisa.

In questa prospettiva, ogni workshop diventa **parte di un processo più ampio** che valorizza le competenze di tutti, documenta i risultati, alimenta la memoria collettiva e apre la strada a nuove possibilità.

09

KIT INCLUSIVO



09

UN KIT DI STRUMENTI PER PRATICARE IN MODO SISTEMATICO LA PROGETTAZIONE INCLUSIVE

Questo modulo presenta il Kit Inclusivo: una raccolta strutturata di metodi, modelli e guide di facilitazione pensati per supportare educatori e FabLab nell'integrare l'inclusione in modo sistematico nei loro programmi formativi. Il focus è sulla co-progettazione con gli utenti, sull'applicazione pratica e sulla possibilità di adattare gli strumenti a contesti diversi.

L'obiettivo è fornire ai partecipanti un set di strumenti operativi che uniscono creatività, competenze di fabbricazione digitale, lavoro di squadra, verifica dell'accessibilità e strategie di documentazione. In questo modo, il Kit diventa un supporto concreto per pianificare e realizzare percorsi di co-design inclusivi, efficaci e replicabili.

Toolkit per l'innovazione sociale

Nel contesto della trasformazione digitale ed educativa che coinvolge scuole, FabLab e organizzazioni che lavorano con persone con disabilità (PWD), è stato sviluppato il Toolkit IDEA: uno strumento che integra creatività, inclusione e sviluppo professionale.

Più che una semplice raccolta di canvases, il Toolkit rappresenta una metodologia educativa strutturata, replicabile e scalabile, fondata sul co-design e sul pensiero inclusivo.

9.1.1 Un Toolkit che cambia il modo di progettare

Il Toolkit IDEA nasce per aiutare gli educatori/educatrici a cambiare prospettiva e comprendere a fondo la co-progettazione e i suoi principi. Alla base vi è la convinzione che **l'innovazione accessibile** richieda un vero cambiamento culturale: non progettare per le persone con disabilità, ma progettare insieme a loro.

In questa prospettiva, il **Toolkit IDEA** diventa uno strumento chiave: pratico, intuitivo e collaborativo. Facilita la **co-creazione**, semplifica la complessità, stimola il lavoro di squadra e orienta lo sviluppo di soluzioni che rispondono realmente ai bisogni degli utenti.

9.1.2 Un ecosistema per l'empowerment

Il Toolkit non si limita a generare soluzioni accessibili: promuove anche lo sviluppo di competenze chiave per i partecipanti e sostiene l'inclusione lungo il percorso.

Il personale, gli educatori /educatrici gli utenti sviluppano competenze in quattro aree:

Creatività

*Pensiero laterale,
definizione dei
problemi, ideazione.*

Competenze digitali

*Modellazione 3D,
fabbricazione digitale,
progettazione UX.*

Competenze sociali

*Comunicazione, empatia,
collaborazione.*

Sviluppo professionale

*Prototipazione rapida,
presentazione,
convalida.*

Questo approccio integrato promuove una cultura dell'inclusione, aumenta la consapevolezza del design e riduce il rischio di sviluppare soluzioni inefficaci o non adottate.

9.1.3 Dalla necessità all'impatto: fasi del processo

Basato su modelli consolidati quali *Design Thinking*, *Design for all*, *Service Design* e *User-Centered Design*, il processo si articola in fasi ben definite:

FASE 01

Definizione del problema e shadowing

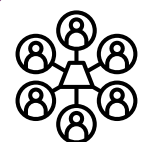
Si inizia con l'osservazione e l'ascolto, utilizzando metodi come lo shadowing e le interviste agli utenti. L'attenzione è rivolta all'identificazione dei bisogni latenti e delle micro-barriere quotidiane.



FASE 02

Mappatura degli stakeholder e Value proposition

Mappatura degli attori e l'analisi del contesto aiutano a definire chiaramente il "bisogno" e il valore che una soluzione può apportare.



FASE 03

Co-progettazione e creazione di idee

il team collabora con gli utenti per generare idee basate sulle esigenze identificate, incoraggiando la creatività e prospettive diverse. Qui iniziano a prendere forma le prime soluzioni inclusive.



FASE 04

Prototipazione e test

Attraverso attività strutturate, il team costruisce soluzioni tangibili, prototipi e test e li convalida con utenti reali.



FASE 05

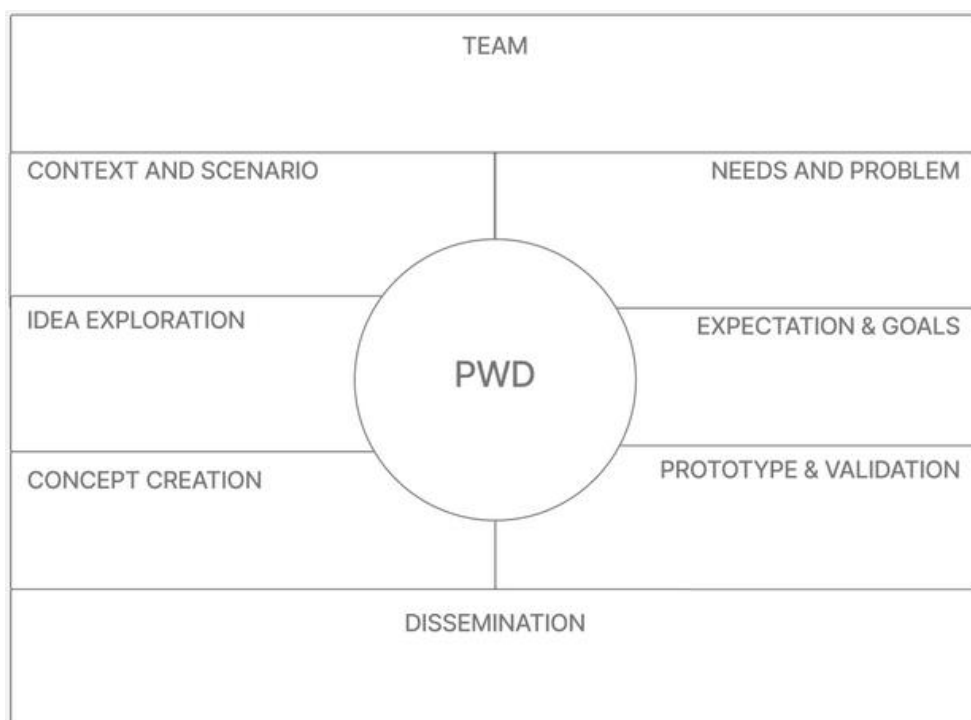
Risultati comunicabili e scalabili

Il progetto si conclude con una presentazione dei risultati utilizzando uno storytelling strutturato (ad esempio il metodo STAR), pronto per essere condiviso e replicato.



Un percorso strutturato per progettare soluzioni accessibili, significative e sostenibili insieme agli utenti.

Questa sezione guida i team nella formazione di gruppi inclusivi, nella comprensione di contesti e scenari e nell'identificazione dei bisogni reali degli utenti, per garantire che ogni decisione di design sia informata, empatica e applicabile.



9.2.1 Formazione del team di co-progettazione

Il **processo di co-progettazione di successo inizia dalle persone**. La fase di formazione del team è essenziale perché la forza e la diversità del gruppo influenzano direttamente la creatività, l'inclusività e l'impatto della soluzione.

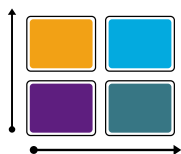
Assemblando un team che riflette esperienze, competenze e prospettive diverse, comprese quelle delle persone con disabilità (PWD), poniamo le basi per un'innovazione guidata dall'empatia. Questa fase promuove la fiducia reciproca, un linguaggio comune e una cultura della collaborazione, elementi fondamentali per co-creare soluzioni significative e accessibili.

Obiettivo: costruire un gruppo equilibrato, inclusivo e motivato, in grado di lavorare in modo collaborativo e rispettoso della diversità.

Attività chiave

- ✓ Mappare le competenze (tecniche, relazionali, esperienziali).
- ✓ Coinvolgere gli utenti finali (persone con disabilità), gli assistenti, i tecnici, i progettist*, gli educatori/educatrici.
- ✓ Definire i ruoli, le regole di coinvolgimento e gli strumenti di comunicazione condivisi.
- ✓ Esprimere le aspettative dalla fase di co-progettazione (Sono qui perché... e vorrei... per... raggiungere questo obiettivo...).

Elementi visivi:



Modello di mappa del team: utilizzare una matrice di competenze e prospettive con icone che rappresentano diversi background, compresi i tipi di disabilità (ad esempio Team Canvas) e una sintesi dei valori e degli impegni del team.

Consigli per il facilitatore/facilitatrice:



- Iniziare con un cerchio di storytelling, in cui ogni membro condivide un'esperienza personale legata all'argomento di discussione.
- Porre a ciascun membro del team almeno una domanda, per approfondire un'informazione o un aspetto interessante emerso dalla condivisione.

Risultato atteso: Mappa del team con le aspettative condivise e i ruoli o le competenze che apportiamo al team.

The Team Canvas Basic

Version 1.0 | English | theteamcanvas.com

Most important things to talk about in the team to make sure your work as a group is productive, happy and stress-free

TEAM NAME _____ DATE _____

PEOPLE & ROLES What are our names and the roles we have in the team?	VALUES What do we stand for? What are guiding principles? What are our common values that we want to be at the core of our team?
GOALS What we want to achieve as a group? What are our key goals that are feasible, measurable and time-bounded?	RULES & ACTION POINTS What are the rules we want to introduce after doing this session? How do we communicate and keep everyone up to date? How do we make decisions? How do we execute and evaluate what we do?

PURPOSE

 Why are we doing what we are doing in the first place?

The Team Canvas by TheTeamCanvas.com
Alexey Ivanov

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

Team Canvas Quick Start Guide

1. WHICH TEAM CANVAS SHOULD I USE?

Team Canvas comes in two flavors.

Use **Team Canvas Basic** to kick off team projects or creating new teams. Use complete **Team Canvas** to gently resolve conflict and increase team productivity for existing teams.



- ✓ Start a team
 - ✓ Kick-off a project
 - ✓ Short-term alignment
- 30-45 minute session*



- ✓ Team alignment and cohesion
 - ✓ Gentle conflict resolution
 - ✓ Long-term team culture
- 90-120 minute session*

Version 1.0
theteamcanvas.com | hello@theteamcanvas.com

2. WHAT DO I NEED TO RUN A SESSION?

Just a few basic things:

- ✓ Print, draw or project big enough Team Canvas on the wall
- ✓ Make sure each team member has sticky notes of a different color, and a marker / pen
- ✓ Book a separate room and have enough time (up to 120 minutes)

3. HOW TO FACILITATE A SESSION?

- ✓ Easy to follow step-by-step guide for facilitators and team leads available for free online: <http://theteamcanvas.com/use/>
- ✓ Let us know how it goes. Twitter: [#teamcanvas](https://twitter.com/teamcanvas)

Team Canvas, Team Canvas Basic by TheTeamCanvas.com. Created by Alexey Ivanov. Team Canvas is inspired by Business Model Canvas by Strategyzer. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0. To view a copy of this license, visit: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

9.2.2 Definizione del contesto e dello scenario

Comprendere l'ambiente in cui si presenta la sfida progettuale è fondamentale per creare soluzioni realmente adeguate. Questa fase si concentra sull'esplorazione del contesto fisico, sociale e istituzionale che circonda l'utente. Mappando lo scenario e identificando gli attori chiave e le influenze, i team ottengono un quadro realistico del problema e delle dinamiche che lo determinano. Questo lavoro preparatorio consente di intervenire con soluzioni progettuali più mirate, efficaci e pertinenti.

ATTIVITÀ

Obiettivo: comprendere il contesto reale in cui emerge l'esigenza, inclusi gli ostacoli, le opportunità e le influenze ambientali.

Attività chiave:

-  Mappatura del contesto (fisico, sociale, istituzionale).
-  Mappatura degli stakeholder.
-  Raccolta dati attraverso osservazione, affiancamento, interviste.
-  Progettazione del percorso attuale dell'utente ("as-is").

Elementi visivi:



Mapa dello scenario/percorso delle persone con disabilità: diagrammi a più livelli che illustrano gli spazi fisici (ad esempio, casa, strada), le reti sociali e le istituzioni che interagiscono con gli utenti.



Mappe degli stakeholder: mappatura degli stakeholder è un'attività di progettazione che ci permette di identificare gli stakeholder e le loro aspettative riguardo al progetto da realizzare.

Esempi:

- **Diario fotografico** realizzato seguendo un utente ipovedente mentre utilizza i mezzi pubblici, che mostra ostacoli come la segnaletica inaccessibile.
- **Visualizzare i punti chiave** come pro e contro della situazione reale durante il viaggio.

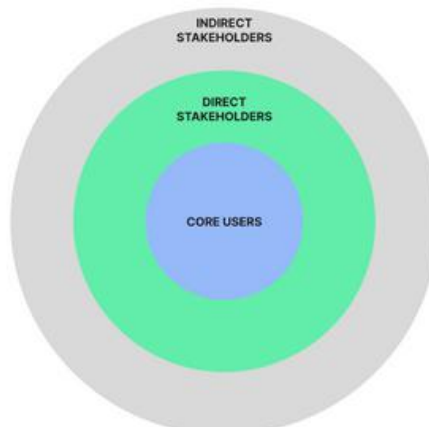
- **Elencare tutte le persone coinvolte** nel contesto dell'analisi, indicando le persone e/o le istituzioni principali, dirette e indirette, che interagiscono con il percorso della persona con disabilità.

Consigli per il facilitatore/facilitatrice:



- Organizzare un'esperienza di affiancamento guidata per sperimentare fisicamente le sfide del contesto.
- Utilizzare video, foto, appunti e frammenti di osservazioni per arricchire la comprensione del team.

Risultato atteso: Customer journey delle persone con disabilità (PWD) + Mappe degli stakeholder.



9.2.3 Identificazione delle esigenze e dei problemi

Identificare le esigenze degli utenti, sia espresse che inesprese, è il cuore del design inclusivo. In questa fase, il team lavora per scoprire non solo le sfide evidenti, ma anche le barriere nascoste o sistemiche che gli utenti potrebbero incontrare. Interagendo direttamente con gli utenti attraverso metodi empatici, i team costruiscono una comprensione condivisa di ciò che conta veramente e delle questioni che richiedono maggiore attenzione.

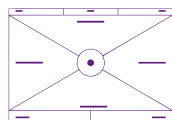
ATTIVITÀ

Obiettivo: comprendere a fondo le esigenze degli utenti (esplicite e implicite) e i problemi strutturali che devono affrontare.

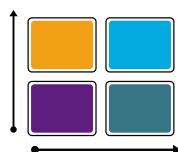
Attività chiave:

- ✓ Tecniche di empatia (mappa dell'empatia).
- ✓ Impatto/fattibilità Raggruppamento delle esigenze per stabilire le priorità.

Elementi visivi:



Modello di mappa dell'empatia: suddiviso in sezioni "Dice", "Pensa", "Fa", "Prova" con citazioni di utenti e icone di esempio.



Matrice impatto/fattibilità: raggruppa i risultati nella matrice.

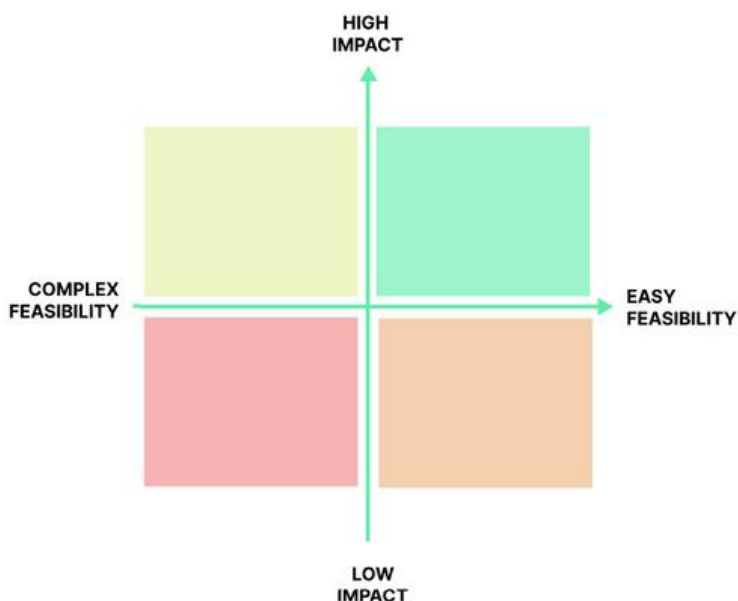
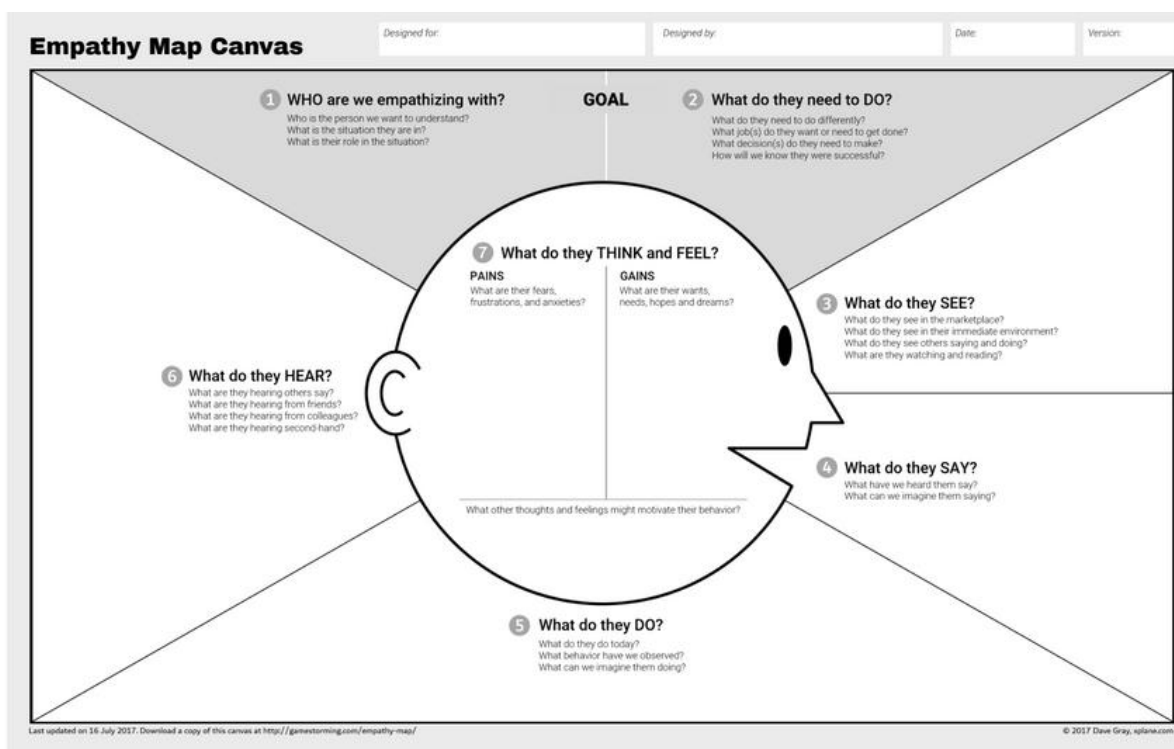
Esempio: Esempio di mappa dell'empatia basata su interviste con utenti ipoudenti, che rivela le frustrazioni nella comunicazione.

Consigli per il facilitatore/facilitatrice:



- Incoraggiare il brainstorming silenzioso su foglietti adesivi o online (e.g. Excalidraw) per individuare le esigenze, in modo da garantire che tutte le voci vengano ascoltate
- Raggruppare visivamente le esigenze simili su una parete o una piattaforma digitale per evidenziare i modelli.

Risultato atteso: Mappe di empatia PWD - cluster di esigenze e problemi.



9.2.4 Aspettative e obiettivi degli utenti

Progettare per l'inclusione significa riconoscere l'utente non solo come qualcuno con esigenze funzionali, ma come una persona a tutto tondo: emotiva, sociale e culturale. Questa fase invita i team a esplorare le aspirazioni, i valori e il contesto di vita dell'utente. Comprendere queste dimensioni porta a soluzioni che non sono solo utilizzabili, ma anche significative e responsabilizzanti. Molti degli altri moduli trattano strumenti che possono essere utili per questo approccio umile.

ATTIVITÀ

Obiettivo: dare voce ai desideri, ai valori, alle emozioni e alle aspettative dell'utente, al di là delle esigenze funzionali.

Attività chiave:



Interviste qualitative e storytelling visivo.



Esplorazione della dimensione emotiva, culturale e simbolica con la definizione di obiettivi personali, sociali e relazionali significativi.

Elementi visivi:



Aspirazioni e obiettivi: suddivisi in sezioni emotive, culturali e sociali, con citazioni e immagini simboliche. Illustrare le aspirazioni degli utenti.

Esempio:

Un breve video dell'utente che descrive le speranze di indipendenza al di là della semplice accessibilità fisica.

Consigli per il facilitatore/facilitatrice:



- Utilizzare esercizi di disegno o di role-playing per consentire ai partecipanti di esprimere speranze non verbalizzate.
- Convalidare gli obiettivi con gli utenti per verificarne l'autenticità.

Risultato atteso: Canvas "Aspirazioni e obiettivi".

9.2.5 Ricerca ed esplorazione delle soluzioni esistenti

Prima di costruire qualcosa di nuovo, è essenziale esplorare ciò che già esiste. Questa fase aiuta a evitare di reinventare la ruota e consente ai team di imparare dai successi e dai fallimenti precedenti. La revisione degli strumenti, dei servizi e delle strategie esistenti fornisce una base per migliorare o innovare in modo più efficace, fondandosi su conoscenze concrete.

ATTIVITÀ

Obiettivo: Capire cosa è già stato fatto, cosa funziona e cosa no.

Attività chiave:

- ✓ Identificare un insieme di idee.
- ✓ Benchmarking (prodotti, servizi, politiche).
- ✓ Analisi delle soluzioni *open source*.
- ✓ Identificazione delle lacune e delle aree di miglioramento.

Elementi visivi:



Matrice di benchmarking: tabella comparativa che riassume caratteristiche, accessibilità, costi e impatto delle soluzioni esistenti.



Matrice di benchmarking: tabella comparativa che riassume caratteristiche, accessibilità, costi e impatto delle soluzioni esistenti.

Esempio: Caso di studio di una tecnologia assistiva open source di successo e lezioni apprese dalla sua implementazione.

Consigli per il facilitatore/facilitatrice:



- Incoraggiare l'esplorazione oltre i prodotti: esaminare le politiche, le iniziative della comunità e le reti di supporto.
- Considerare i fallimenti come momenti di apprendimento preziosi per ridurre la paura di sperimentare.

Risultato atteso: proposta di idee e analisi comparativa.

9.2.6 Sviluppo del concetto

Con una solida comprensione del contesto, delle esigenze e delle possibilità, il team inizia a dare forma all'idea centrale. Lo sviluppo del concetto unisce creatività e strategia per immaginare come funzionerà la soluzione, quale valore apporterà e come sarà percepita dagli utenti. Questa fase traduce la ricerca in una direzione concreta, formando il progetto per ciò che verrà dopo.

ATTIVITÀ

Obiettivo: dare forma all'idea di progettazione: il come e il perché della soluzione.

Attività chiave:

- ✓ Ideazione partecipativa (workshop di co-progettazione).
- ✓ Definizione del concetto (funzioni, vantaggi, elementi di differenziazione).
- ✓ *Future User Journey, Service Blueprint*, diagrammi tecnici.

Elementi visivi:



Scheda concettuale: sintesi grafica che illustra le funzioni principali, i vantaggi per l'utente e i fattori chiave di differenziazione.



Mappa del percorso futuro dell'utente: storyboard che illustra come gli utenti interagiranno con la nuova soluzione.



Schema del servizio: diagramma che mappa i punti di contatto degli utenti e i processi di back-end.

Esempio:

Scheda concettuale di esempio per un'app di comunicazione inclusiva, che mostra funzionalità come la conversione da voce a testo e il supporto dei simboli.

Consigli per il facilitatore/facilitatrice:



- Utilizzare domande del tipo "Come potremmo..." per stimolare l'ideazione.
- Rivedere continuamente i profili e gli obiettivi per rimanere incentrato sull'utente.

Risultato atteso: Scheda concettuale + Percorso da seguire + Progetto.

9.2.7 Prototipazione e convalida

Le idee prendono vita attraverso i prototipi. In questa fase i team iniziano a testare le loro ipotesi e i loro progetti in modo tangibile. La prototipazione incoraggia la sperimentazione e il feedback precoce degli utenti, riducendo i rischi e garantendo che la soluzione finale sia fattibile e di grande impatto. La convalida con gli utenti assicura che il progetto soddisfi realmente le loro esigenze e aspettative.

ATTIVITÀ

Obiettivo: sviluppare e testare rapidamente una soluzione concreta coinvolgendo gli utenti in un processo iterativo.

Attività chiave:

- ✓ Pretotipazione e prototipazione (mockup, MVP, demo).
- ✓ Test utente (test di usabilità, shadowing, feedback).
- ✓ Iterazione e miglioramento continui.

Elementi visivi:



Galleria dei prototipi: foto o mockup con vari livelli di fedeltà.



Diagramma del ciclo di feedback: illustrazione dei cicli iterativi di test e perfezionamento.

Esempio: Esempio narrativo di un prototipo in evoluzione dopo test di usabilità con persone con disabilità.

Consigli per il facilitatore/facilitatrice:



- Iniziare con prototipi a bassa fedeltà (wireframe cartacei o digitali).
- Utilizzare metodi di test accessibili, come i test di compatibilità con gli screen reader

Risultato atteso: Prototipo funzionale + Rapporto di convalida.

9.2.8 Strategia di comunicazione e disseminazione

Una buona idea ha bisogno di una voce chiara. Comunicare il valore, lo scopo e l'usabilità di una soluzione è fondamentale per il suo successo e la sua adozione. Questa fase supporta i team nella pianificazione di come raccontare la storia del loro progetto in modo coinvolgente e accessibile: attraverso i canali giusti, al pubblico giusto e con il tono giusto. Assicura che la soluzione possa essere condivisa, celebrata e scalabile.

ATTIVITÀ

Obiettivo: pianificare strategicamente come comunicare il progetto, a chi e con quali strumenti, per supportare la diffusione, il coinvolgimento e la replicabilità.

Attività chiave:



Definire gli obiettivi di comunicazione (utenti finali, istituzioni, media, reti locali).



Identificare i messaggi chiave (accessibilità, impatto, valori).



Scegliere i canali di diffusione (eventi, social media, video, podcast, poster).



Produrre materiali di comunicazione (presentazione, video dimostrativo, testimonianze).

Elementi visivi:



Piano di comunicazione: tabella con destinatari, messaggi, canali e tempistiche.



Struttura narrativa: modello per costruire narrazioni avvincenti incentrate sull'impatto e l'accessibilità.

Esempio:

Esempio di poster per una campagna sui social media con caratteristiche di accessibilità (ed- contrasto elevato e testo alternativo).

Consigli per il facilitatore/facilitatrice:



- Coinvolgere gli utenti finali nella creazione dei messaggi per garantire l'autenticità.
- Utilizzare formati accessibili come documenti di facile lettura, video in lingua dei segni e descrizioni audio.

Risultato atteso: Piano di comunicazione visiva + Kit di strumenti narrativi.

Attività, risultati e riflessioni

Questo capitolo finale traduce il pensiero inclusivo in azione attraverso attività pratiche, esempi reali e pratiche riflessive.

**ATTIVITÀ 1: WORKSHOP SULLA MAPPATURA DELL'EMPATIA**

I discenti creano in modo collaborativo mappe dell'empatia per utenti con esigenze diverse (ad esempio un comunicatore non verbale, un utente in sedia a rotelle, una persona neurodiversa). Questa attività aiuta a visualizzare le esperienze degli utenti e a individuare le barriere invisibili presenti negli ambienti o nei sistemi.

**ATTIVITÀ 2: SESSIONE DI CO-PROGETTAZIONE**

I discenti organizzano sessioni di progettazione collaborativa con partecipanti provenienti da contesti diversi, compresi coloro che hanno vissuto esperienze di esclusione. Insieme, elaborano idee e prototipi di soluzioni, acquisendo esperienza nella facilitazione inclusiva e nell'integrazione del feedback.

**ATTIVITÀ 3: VERIFICA DELL'ACCESSIBILITÀ DEGLI SPAZI**

Lavorando in team, i discenti valutano l'accessibilità di uno spazio scelto – come un FabLab, un'aula o un luogo pubblico – utilizzando liste di controllo e osservazioni dirette. Successivamente, propongono miglioramenti realistici e sostenibili dal punto di vista del budget, che vengono poi presentati alle parti interessate.

**ATTIVITÀ 4: SFIDA PER UN PRODOTTO INCLUSIVO**

In questa sfida, i discenti progettano un prodotto o uno strumento che affronti una specifica barriera all'accessibilità, come ad esempio un dispositivo da cucina utilizzabile con una sola mano o un sistema di orientamento in realtà aumentata. Il processo mette l'accento sulla prototipazione, sul collaudo e sul feedback raccolto da utenti reali.

9.3.1 Risultati di apprendimento

Al termine di questo Toolkit, i discenti saranno in grado di:

- ✓ Definire il pensiero inclusivo e spiegarne l'importanza nel design e nell'istruzione contemporanei.
- ✓ Applicare approcci di progettazione inclusiva, tra cui la progettazione incentrata sull'uomo, la progettazione universale e il pensiero culturalmente sensibile, in scenari reali.
- ✓ Collaborare efficacemente con persone di diversa estrazione per co-creare soluzioni significative.
- ✓ Progettare ambienti, prodotti o esperienze che soddisfino un'ampia gamma di esigenze e abilità.
- ✓ Riflettere criticamente sui propri pregiudizi e sulle proprie pratiche e identificare opportunità per promuovere l'equità, l'accessibilità e l'inclusione nel proprio lavoro.

9.3.2 Valutazione e riflessione

Metodi di valutazione

Partecipazione attiva

Le persone vengono valutate in base al loro impegno nei workshop, nelle discussioni e nei progetti collaborativi, con particolare attenzione al modo in cui applicano le strategie inclusive in tempo reale.

Diari di riflessione

I discenti tengono dei diari per esplorare la propria crescita personale, lo sviluppo dell'empatia e le sfide affrontate nella progettazione inclusiva, promuovendo così la consapevolezza di sé e il senso di responsabilità.

Presentazioni di gruppo

I team presentano le loro soluzioni di progettazione inclusiva, mostrando il processo, i risultati e il coinvolgimento degli utenti nei loro progetti, nonché il modo in cui è stato incorporato il feedback.

Valutazione tra pari e autovalutazione

I discenti valutano le proprie capacità collaborative e comunicative, riflettendo su come hanno contribuito al lavoro di squadra inclusivo e su come si sono sostenuti a vicenda.

Spunti di riflessione:

Quando ti sei sentito escluso*

- *Rifletti su un momento di esclusione e identifica quali cambiamenti nell'ambiente, nella comunicazione o nella progettazione avrebbero potuto farti sentire più incluso.*

Come cambierebbe il tuo ultimo progetto se applicassi un approccio inclusivo?

- *Riesamina un progetto precedente e immagina come potrebbe essere riprogettato per servire meglio utenti o comunità diverse.*

Quale semplice cambiamento potrebbe rendere il tuo gruppo più inclusivo?

- *Identifica un cambiamento semplice ma ad alto impatto nel tuo ambiente attuale, capace di migliorare immediatamente l'inclusività e il senso di appartenenza.*

GLOS SARIO



Questo **glossario** raccoglie e definisce i principali termini tecnici e concettuali utilizzati nei moduli del progetto IDEA, favorendo una comprensione condivisa tra educatori, facilitatori e discenti. I termini selezionati rispecchiano il linguaggio della co-progettazione inclusiva, della creatività digitale e dell'educazione partecipativa. Ogni voce offre una definizione chiara e indica il modulo di riferimento in cui il termine risulta più rilevante, così da agevolare una consultazione rapida ed efficace per chi utilizza il toolkit.

ACCESSIBILITÀ



06 Comunicazione inclusiva,
09 Kit inclusivo

La progettazione di ambienti e materiali affinché possano essere utilizzati da tutte le persone, incluse quelle con disabilità, senza necessità di adattamenti.

AFFORDANCE



01 Definizione del problema e
ricerca UX nella progettazione
inclusiva

Le qualità o proprietà di un oggetto che ne suggeriscono l'uso, facilitando la comprensione immediata delle sue funzioni e contribuendo a un design intuitivo e accessibile.

AGENCY



02 Co-Progettazione

La capacità degli individui (in particolare dei partecipanti con disabilità) di agire in modo intenzionale e di influenzare i processi e i risultati della progettazione.

CO-DESIGN



02 Co-Progettazione

Pratica di design collaborativo che coinvolge utenti e stakeholder come partner alla pari nell'ideazione, nello sviluppo e nella valutazione.

CO-INNOVAZIONE



02 Co-Progettazione

Processo di integrazione di competenze diverse per sviluppare soluzioni innovative, spesso in contesti industriali o imprenditoriali.

COPRODUZIONE



02 Co-Progettazione

Erogazione congiunta di servizi da parte di fornitori e utenti, che si differenzia dal co-design poiché si concentra sull'implementazione piuttosto che sull'ideazione.

PROGETTAZIONE UNIVERSALE PER L'APPRENDIMENTO



06 Comunicazione inclusiva

In inglese Universal Design for Learning (UDL): quadro educativo volto a offrire ambienti di apprendimento flessibili che rispondano alle esigenze di apprendimento di studenti diversi.

FABLAB



09 Kit inclusivo

Laboratorio di fabbricazione dotato di strumenti digitali per la prototipazione, che favorisce l'apprendimento e la sperimentazione.

MAKER



09 Kit inclusivo

Una persona che crea prototipi o prodotti utilizzando strumenti digitali e tradizionali, spesso in ambienti FabLab.

ITERAZIONE



04 Prototipazione e convalida

Cicli ripetuti di creazione di prototipi, test e perfezionamento per migliorare un progetto.

MAPPA DELL'EMPATIA



01 Definizione del problema e ricerca UX nella progettazione inclusiva, 09 Kit inclusivo

Uno strumento che consente di rappresentare ciò che un utente dice, pensa, fa e sente, facilitando la comprensione della sua esperienza.

MAPPATURA DEGLI STAKEHOLDER



08 Modello di gestione,
01 Definizione del problema e ricerca UX nella progettazione inclusiva

Processo di identificazione, classificazione e analisi degli individui o delle organizzazioni coinvolti o influenzati da un progetto.

MOODBOARD



03 Creazione di idee

Una raccolta di materiali visivi utilizzata per esplorare e comunicare idee estetiche o concettuali durante i processi di progettazione.

PERSONA

Un personaggio fittizio utilizzato per rappresentare archetipi di utenti, utile a orientare un design empatico e centrato sulla persona.



01 Definizione del problema e ricerca UX nella progettazione inclusiva

PITCH

Una presentazione concisa e persuasiva che comunica il valore di un'idea o di un prototipo a un pubblico.



07 Il pitch come strumento per la prototipazione inclusiva

PROTOTIPO

Una versione iniziale e semplificata di un prodotto, impiegata per testare e validare le idee fondamentali prima di passare alla fase di prototipazione completa.



04 Prototipazione e convalida
09 Inclusive Kit

PERCORSO UTENTE

Una rappresentazione visiva o narrativa dei passaggi che gli utenti compiono quando interagiscono con un servizio o un prodotto.



01 Definizione del problema e ricerca UX nella progettazione inclusiva

STORYTELLING

Tecniche narrative utilizzate per comunicare idee, esperienze o risultati di un progetto in modo coinvolgente e facilmente comprensibile.



07 El Pitch como herramienta para la creación de prototipos inclusivos

SHADOWING

Metodo di ricerca in cui i progettisti osservano gli utenti per comprendere i loro comportamenti e i contesti in cui operano.



01 Definizione del problema e ricerca UX nella progettazione inclusiva
09 Kit inclusivo

TABELLA DELLE REGOLE RECIPROCHE

Un accordo simbolico e narrativo, co-creato dai partecipanti, per definire aspettative condivise e rispetto reciproco durante i laboratori.



03 Creazione di idee

UX (ESPERIENZA DELL'UTENTE)

L'insieme delle esperienze vissute da una persona durante l'interazione con un sistema, con particolare attenzione alla facilità d'uso e al grado di soddisfazione



01 Definizione del problema e ricerca UX nella progettazione inclusiva

**RISORSE
EDUCATIVE
APERTE**



FLOE INCLUSIVE LEARNING DESIGN HANDBOOK (ILDH) - EN



INCLUSIVE DESIGN FOR LEARNING: CREATING FLEXIBLE AND ADAPTABLE CONTENT WITH LEARNERS - EN

ARTICLES

ABOUT

ARTICLES >

Inclusive Design For Learning: Creating Flexible And Adaptable Content With Learners

**Inclusive Design for Learning:
Creating Flexible and Adaptable
Content with Learners**

Commonwealth of Learning, Knowledge Series, A Topical Start-up Guide to Distance Education and Practice Delivery
[PDF for download on CoL website is available here.](#)

[Word version](#) [Download](#)

Caren Watkins, Dr. Jutta Treviranus, Dr. Vera Roberts

PARTICIPATORY DESIGN PROCESS BY AND FOR PEOPLE WITH DISABILITIES IN A FABLAB - EN



WHAT IS CO-DESIGN? - EN



COMMUNITY-LED CO-DESIGN KIT - EN



COMMUNITY CO-DESIGN - EN



TOOLKITS FOR ACCESSIBLE PARTICIPATION: THE CASE OF PIX AS A UNIVERSAL CO-DESIGN TOOL - EN



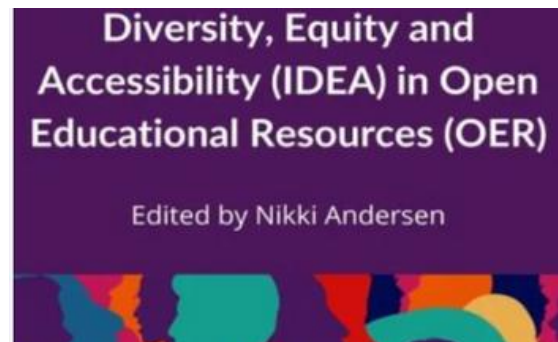
INCLUSIVE COMMUNICATION TOOLKIT - EN



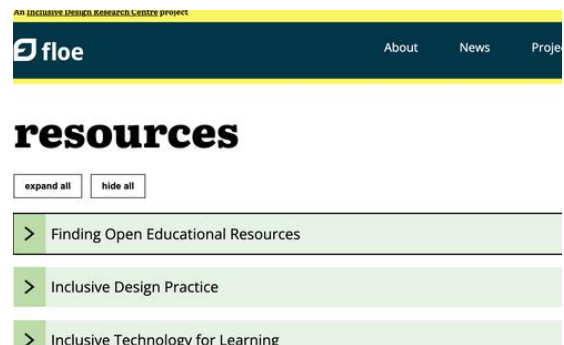
OPEN MINDS: ONLINE EDUCATION RESOURCES – DESIGN THINKING & INCLUSIVE DESIGN - EN



ENHANCING INCLUSION, DIVERSITY, EQUITY AND ACCESSIBILITY (IDEA) IN OPEN EDUCATIONAL RESOURCES (OER) - AUSTRALIAN EDITION - EN



ACCESSIBLE DIGITAL OFFICE DOCUMENT (ADOD) PROJECT (FLOE PROJECT) - EN



DISABILITY INCLUSIVE COMMUNICATION GUIDELINES - EN



INCLUSIVE COMMUNICATION TOOLKIT - EN



[About us](#) ▾ [Join us](#) ▾ [Services](#) ▾ [Knowledge Hub](#) ▾ [P](#)

[Home](#) » [Resources](#) » Inclusive Communication Toolkit

[TOOLKITS](#)

Inclusive Communication Toolkit

EXCALIDRAW



Per spostare la tela, tieni premuta la rotellina del mouse o la barra spaziatrice mentre trascini oppure usa lo strumento mano.

Scegli uno strumento &
Inizia a disegnare!



Tutti i tuoi dati sono salvati localmente nel browser.

The logo for RISORSE, featuring the word in a bold, sans-serif font. The 'R' is white and the remaining letters 'ISORSE' are orange. The logo is positioned in the upper left corner of the page, set against a dark teal rectangular background.

RISORSE

INTRODUZIONE

- European Union, *European Pillar of Social Rights*
- United Nations, *Convention on the Rights of Persons with Disabilities (CRPD)*
- European Commission, *DigComp, EntreComp, LifeComp frameworks*

MODULO 1/DEFINIZIONE DEL PROBLEMA E RICERCA UX NELLA PROGETTAZIONE INCLUSIVA

- Jakob Nielsen, *10 Usability Heuristics for User Interface*
- Inclusive Design Research Centre (IDRC), OCAD University
- UX Laws

MODULO 2/CO-PROGETTAZIONE

- Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design*.
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. MIT Press.
- McKercher, K. (2020). *Beyond Sticky Notes: Co-design for Real*.
- Hackability

MODULO 3/CREAZIONE DI IDEE

- Osborn, A. (1963). *Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Problem-Solving*.
- Eberle, B. (2008). *SCAMPER: Games for Imagination Development*.
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. Harper Business.
- IDEO Design Kit

MODULO 4/PROTOTIPAZIONE E CONVALIDA

- Buxton, B. (2007). *Sketching User Experiences*. Morgan Kaufmann.
- Moggridge, B. (2007). *Designing Interactions*. MIT Press.
- Raspberry Pi

MODULO 5/ PENSIERO INCLUSIVO

- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things*. Basic Books.
- Clark, J., & Mayer, R. (2016). *e-Learning and the Science of Instruction*. Wiley.
- CAST, Universal Design for Learning (UDL).

MODULO 6/ COMUNICAZIONE INCLUSIVA

- United Nations, Convention on the Rights of Persons with Disabilities (CRPD).
- European Union, European Disability Strategy 2021–2030
- WHO's ICF (International Classification of Functioning, Disability and Health).
- W3C, Web Content Accessibility Guidelines (WCAG).
- Inclusion Europe, Easy-to-Read Guidelines,
- ISAAC, Augmentative and Alternative Communication (AAC) resources.

MODULO 7/ IL PITCH COME STRUMENTO PER LA PROTOTIPAZIONE INCLUSIVA

- Duarte, N. (2010). *Resonate: Present Visual Stories that Transform Audiences*. Wiley.
- Reynolds, G. (2011). *Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery*. New Riders.
- Strategyzer, Social Value Proposition Canvas (adapted).

MODULO 8/ MODELLO DI GESTIONE PER ORGANIZZARE EVENTI DI CO-PROGETTAZIONE INCLUSIVI

- Osterwalder, A. & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation*. Wiley.
- Bryson, J. M. (2018). *Strategic Planning for Public and Nonprofit Organizations*. Wiley.
- Toolkit per eventi inclusivi – European Design for All e Accessibility Networks.

MODULO 9/ KIT INCLUSIVO

- Team Canvas
- Empathy map Canva
- Customer Journey Canvas



FINANZIATO DALL'UNIONE EUROPEA. LE OPINIONI ESPRESSE APPARTENGONO, TUTTAVIA, AL SOLO O AI SOLI AUTORI E NON RIFLETTONO NECESSARIAMENTE LE OPINIONI DELL'UNIONE EUROPEA O DELL'AGENZIA ESECUTIVA EUROPEA PER L'ISTRUZIONE E LA CULTURA (EACEA). NÉ L'UNIONE EUROPEA NÉ L'EACEA POSSONO ESSERNE RITENUTE RESPONSABILI. PROGETTO: IDEA - INCLUSIVE DESIGN EMPOWERMENT ACTION, NR. 2024-1-NO01-KA220-DU-000253625.



**Cofinanziato
dall'Unione europea**