****

***“DESIGN FOR CHANGE”*:**

**UN’OPPORTUNITÀ PER CAMBIARE IL MONDO[[1]](#footnote-1)**

*Design for Change* è un movimento internazionale che introduce l’innovazione in classe, dando ai bambini l’opportunità di mettere in pratica le proprie idee per cambiare il mondo, a partire dal loro ambiente. Questo movimento, senza scopo di lucro, è stato fondato nel 2010 da una donna indiana, Kiran Bir Sethi.

**Nascita di un progetto e fasi del suo sviluppo**

La metodologia *Design for Change* è nata alla *Riverside School* di Ahmedabad (India), da Kiran Bir Sethi, una madre che, notando nei suoi figli scarsa motivazione a scuola e vedendo che erano trattati come semplici numeri all’interno di un sistema spersonalizzato e assolutamente lontano dai loro bisogni, decise di aprire un centro educativo a casa sua e con l’aiuto di alcuni amici. Quel centro è oggi la *Riverside School*, che nel 2017 è stato il secondo miglior centro dell’India per risultati accademici.

Quando Kiran verificò, nel 2009, il potenziale del metodo *Design for Change* nella sua scuola, ella decise di aprirlo ad altre scuole nel suo Paese, ispirando bambini di tutta l’India a partecipare ad un progetto di una settimana per cambiare un aspetto della loro vita all’interno della comunità di appartenenza, per farli sentire protagonisti di questo cambiamento. Avvenne così un cambio di paradigma: dal “Posso farlo?” all’“Io posso!” Questo impegno orientò Kiran Bir Sethi ad istituire la piattaforma “Ted”, dove il suo messaggio è davvero stimolante.[[2]](#footnote-2)

Nel 2010 iniziò l’espansione globale, autonoma e indipendente in ciascun Paese, condividendo le storie di cambiamento e offrendo visibilità alle idee e alle esperienze di bambini, ragazzi e giovani. Oggi DfC si estende a 66 Paesi, tra cui alcune nazioni latino-americane come Messico, Cile, Guatemala, Venezuela, Uruguay, Perù, Colombia, Brasile e Nicaragua.

In alcuni Paesi l’iniziativa è conosciuta come “Disegna il cambiamento”. Attraverso un processo semplificato della metodologia nota come *Design Thinking*, facilitato in scuole e altri centri educativi da insegnanti ed educatori, i bambini lavorano in equipe per trasformare un aspetto del loro ambiente, che essi stessi vorrebbero migliorare. La realizzazione di questi progetti serve a rinvigorirli, in modo che tutti, adulti e ragazzi, siano consapevoli del potenziale educativo in essi contenuto, e lo usino.

La metodologia *Design for Change* si basa sul *Design Thinking*, definito come “l’approccio che facilita la generazione, la comprensione e l’evoluzione di idee significative e di valore per le persone che affrontano problemi con soluzioni multiple”. Riferendosi al *Design for change*, Ken Robinson afferma che è “una delle innovazioni recenti più interessanti nel campo dell’insegnamento e dell’apprendimento”.[[3]](#footnote-3)

**Caratteristiche della metodologia**

* ***È una metodologia focalizzata sulle persone*** e parte dalla necessità di capire ciò di cui esse hanno bisogno e quali sono le loro motivazioni.
* ***È una metodologia collaborativa***. Ci vuole dialogo, comunicazione, lavoro di squadra… e, naturalmente, anche spirito critico.
* ***È una metodologia sperimentale***. Ricrea uno spazio reale per provare qualcosa di nuovo, uno spazio in cui è consentito l’errore, uno spazio che è fonte di apprendimento, dal momento che questa metodologia fa nascere nuove idee, stimola la continua produzione di interazioni alla ricerca di miglioramenti. Il lavoro è sempre in corso.
* ***È una metodologia ottimista***. Si basa sulla convinzione fondamentale che tutti possiamo contribuire al cambiamento delle situazioni, indipendentemente dal fatto che i problemi da affrontare siano più o meno grandi e gravi, dal poco o tanto tempo disponibile, dalla grandezza o piccolezza del budget.

**Premi e riconoscimenti**

In questi anni Kiran ha ricevuto numerosi premi e riconoscimenti: l’*INDEX Award* nel 2011, il *Rockefeller Foundation Innovation Award* nel 2012, *Patricia Blunt Koldyke Fellowship in Social Enterpreneurship* nel 2013 e nel 2014 il *Lego Re-Imagine Learning Challenge Champion.* Nel 2015 Kiran Bir Sethi è stata scelta come una dei dieci finalisti del *Global Teacher Prize* della Varkey Foundation. Inoltre, dal 2015 *Design for Change* è stata una delle iniziative selezionate per il suo contributo al raggiungimento del 4° obiettivo – Educazione di qualità – degli Obiettivi Globali dell’Agenda ONU 2030, definito come un metodo che “garantisce un’educazione di qualità, equa ed inclusiva e promuove opportunità di apprendimento durature, adeguate e concrete”.[[4]](#footnote-4)

**Chi sostiene *Design For Change*?**

L’iniziativa ha il sostegno, tra le altre, delle prestigiose organizzazioni di IDEO, la *School of Design* di Stanford e *l’Institute of Design of India* (NID).

Gardner ha deciso di aderire al sostegno di questa iniziativa e l’Università di Harvard valuta e verifica l’impatto del programma a livello internazionale.

**Fasi del processo**

Il processo è sempre facilitato da una figura adulta di educatore/educatrice o insegnante, ed è strutturato e organizzato in cinque fasi (sentire, immaginare, agire, condividere e “evolvere”, una fase aggiunta in Spagna e in quei paesi dell’America Latina che usano materiali spagnoli, che comprende il verificare e l’“evolvere”) che aiutano, nel loro sviluppo, a passare dall’identificazione di una sfida alla generazione di idee, dal passaggio all’azione, alla comunicazione del lavoro eseguito.

* **Senti**: in questa fase, in cui la cosa fondamentale è capire, i ragazzi indagano sui problemi del loro ambiente e trovano gli indizi-chiave per risolvere ciò di cui sono preoccupati o non piace loro; identificano il **focus** d’azione a partire delle situazioni del loro ambiente che vorrebbero fossero diverse, migliori. Per effettuare questa operazione, attenersi alla seguente procedura:

1. Che cosa sappiamo di ciò che ci circonda?

2. Organizziamo le informazioni

3. Identifichiamo diversi *focus* d’azione

4. Scegliamo un *focus* d’azione

5. Guardiamo a ciò che abbiamo acquisito dalla nuova comprensione

6. Sintetizziamo ciò che abbiamo appreso

7. Generiamo una sfida

* **Immagina**: questa è una fase essenzialmente creativa, in cui i ragazzi cercano di proporre quante più idee possibili per risolvere la situazione scelta nella fase precedente, che è stata chiamata “focus”. Dalla soluzione più interessante per il gruppo, viene realizzato un prototipo, un piano di azione viene testato ed elaborato. I passaggi in questa fase sono:

1. Proponiamo molte idee

2. Scegliamo le migliori

3. Creiamo un prototipo

4. Specifichiamo ogni proposta

5. Disegniamo un piano d’azione

* **Agisci**: ora è giunto il momento per i ragazzi di mettere in pratica la soluzione che hanno progettato. In questa fase passano dalla finzione alla realtà, **dalla teoria alla pratica**. È il momento in cui bambini e ragazzi dimostrano che POSSONO, che sono capaci. A differenza di altre metodologie, *Design for Change* è caratterizzato fondamentalmente dal suo essere “azione”: non solo si progettano soluzioni, ma si portano avanti, si mettono in pratica ed è proprio l’azione che rende coraggiosi, soprattutto i piccoli, perché capaci e consapevoli delle proprie risorse e talenti per cambiare il mondo.
* **Verifica e fai evolvere**: è un termine inventato da “*Design for Change – Spain*” con il quale si vuole combinare l’idea di valutazione/verifica ed evoluzione di ciò che è stato fatto, che parte dall’idea che l’apprendimento reale nasce dalla riflessione su ciò che è stato fatto. A questo punto i ragazzi fanno un esercizio che consente loro di migliorare i loro progetti e imparare da ciò che hanno fatto, al fine di migliorare il processo.
* **Condividi**: si invitano bambini e ragazzi a raccontare ad altre persone i loro progetti e la loro esperienza. In questa fase i ragazzi stessi diffondono i loro progetti per “contagiare” altri bambini e ragazzi, far loro vedere che, se vogliono, sono in grado di realizzare progetti sorprendenti.

I progetti che solitamente emergono facilitano l’interazione di bambini e giovani con il loro ambiente, favoriscono azioni per l’inclusione sociale, l’educazione ai valori, l’impegno di cura, aiuto e sostegno verso persone con difficoltà o in situazioni di vulnerabilità, il miglioramento dell’ambiente, la coscienza ecologica, ecc.

E che cosa capita con tutti questi progetti attraverso i quali bambini e ragazzi cambiano il mondo? In questo senso, la fase “Condividi” è essenziale perché consente ad altri bambini, altri educatori e altri centri educativi di “essere contagiati” dal bene fatto. Questo è il motivo per il quale le equipe di *Design for Change* in ogni Paese diventano diffusori e divulgatori di tali progetti. Inoltre, la visibilità dei progetti è garantita da due eventi annuali, uno a carattere nazionale realizzato dall’equipe *Design for Change* di ciascun Paese e un altro a livello internazionale.

***“I CAN - School Challenge” – “Io posso – La sfida – scuola”***

La “*I CAN School Challenge*” è una sfida annuale, lanciata a livello nazionale, che consiste nel raccogliere tutti i progetti che sono stati realizzati durante l’anno scolastico (o in un dato periodo) in ogni Paese per dare loro **visibilità**.

**Riassumendo:** diamo visibilità nazionale e internazionale ai progetti presentati dai bambini di tutto il mondo attraverso tre vie:

* l’accesso degli educatori alla piattaforma mondiale *on-line* per pubblicare i video dei loro ragazzi/bambini;
* la pubblicazione di storie e progetti evidenziati nel libro “I Can”;
* la partecipazione di bambini e giovani a conferenze nazionali e internazionali.

Una **piattaforma internazionale** carica tutti i progetti di diversi Paesi per offrire a educatori e insegnanti uno strumento dove trovare ispirazione per i ragazzi, consentendo l’accesso a tutti i progetti realizzati nei vari Paesi nei quali il movimento è presente.[[5]](#footnote-5)

Per esempio, in Spagna vengono selezionati 10 progetti finalisti ogni anno. Successivamente una giuria esterna sceglie il progetto che meglio rappresenta lo spirito “I CAN” e quel progetto successivamente rappresenta il Paese nella *convention* che si svolge a livello internazionale dal titolo “*Be the Change Conference*”.

**La Conferenza “*Be the Change*”**

La “*Be the Change Conference”* si è svolta nelle sue prime tre edizioni ad Ahmedabad (India) e nel 2015, per la quarta edizione, si è trasferita per la prima volta in un Paese diverso, in Messico e quindi, nel 2016 a Pechino, in Cina.

La *“Be the Change Conference”* è un evento internazionale a cui ogni Paese appartenente al movimento, partecipa con una delegazione rappresentativa, solitamente due ragazzi/e e un educatore/educatrice, che presenta il progetto scelto a livello nazionale. I partecipanti, ragazzi e adulti, godono di alcuni giorni di convivenza con bambini e educatori provenienti da molti altri Paesi, con i quali si creano legami unici. È un’esperienza diversa e davvero arricchente.

**Protagonismo giovanile e profilo degli educatori**

La realizzazione di un progetto di *Design for Change* in qualsiasi centro educativo richiede un cambiamento fondamentale: i bambini, i ragazzi diventano protagonisti, sono loro che decidono cosa vogliono cambiare e come attueranno il cambiamento. Sono i bambini che dirigono l’iniziativa, decidono assumendone la responsabilità. Ciò suppone che il ruolo di educatori/educatrici cambi radicalmente: dall’essere loro i “depositari della conoscenza”, che orientano le dinamiche della classe, del gruppo al fare un piccolo passo indietro, diventando “facilitatori/facilitatrici” di un progetto di cambiamento.

Avere l’opportunità di essere pienamente responsabili dei loro progetti ‘lancia’ bambini e ragazzi/e in un protagonismo educativo che li fa crescere e credere in se stessi. Interpretare ciò che accade nel loro ambiente di vita quotidiana, generare idee, assumere scelte e decisioni, realizzare i cambiamenti necessari... sono compiti loro! Il ruolo degli educatori/educatrici si concentra nell’essere facilitatori, guidando ragazzi e bambini attraverso il processo e creando le condizioni necessarie per lo sviluppo sereno dei loro progetti. L’intero processo si basa sul principio dell’*imparare facendo*, promuovendo la sperimentazione e la riflessione in ogni specifica fase, comprendendo eventuali errori e le loro cause quali elementi necessari per la costruzione dell’apprendimento.

Ciò non significa che educatori/educatrici ‘scompaiano’ o siano ‘annullati’; al contrario, essi sono tasselli fondamentali della metodologia, coloro che dinamizzano tutto il progetto e le singole attività dei ragazzi, talvolta offrendo il sostegno o incoraggiando il cammino o trattenendo il gruppo, ma mai in modo coercitivo.

Tuttavia, di fronte a questo cambio di ruolo, sorge una sfida: **l’entropia**, cioè la paura del caos, di perdere il controllo del gruppo giovanile. Questo rende necessaria la formazione degli educatori per prepararsi adeguatamente a vivere in pieno la metodologia, evitando soprattutto la tentazione di intervenire ostruendo le dinamiche del gruppo.

**Elementi-chiave dell’apprendimento**

l progetto è un esempio **d’innovazione** **educativa** perché

* fin dall’inizio i bambini vengono percepiti come “disegnatori/progettatori” di soluzioni a problemi e situazioni reali;
* i bambini sono considerati esecutori di queste soluzioni;
* il progetto viene solitamente eseguito come lavoro di gruppo;
* dalla metodologia utilizzata derivano gli elementi-chiave dell’apprendimento: creatività, empatia, pensiero critico, lavoro in equipe, apprendimento anche attraverso gli errori.
* **La creatività** nel processo educativo: siamo abituati a risolvere i problemi in modo lineare, passando direttamente dal problema alla soluzione usando il pensiero logico attraverso rapidi processi di convergenza. Questo è uno schema in cui la creatività non ha spazio. La filosofia del pensiero su cui si basa “*Design the change – progetta il* cambiamento” contiene ingredienti che hanno bisogno di convergenza e divergenza in ciascuno degli stadi della metodologia, per dare spazio alle idee creative. Si diverge per aumentare la gamma di opzioni disponibili, e quindi si converge per scegliere le opzioni migliori. Espandendo la gamma di opzioni possibili, l’incertezza aumenta e può essere scomoda, perché sembra una sorta di “nebbia” in cui è naturale pensare che siamo persi o che non siamo sulla strada giusta. Anche se sembra sorprendente, questo è il segno che camminiamo sulla retta via.
* Il **pensiero critico**: normalmente, esso, come attività riflessiva, serve a capire meglio la natura e l’ampiezza di un problema, è aspetto-chiave per risolvere il problema ‘giusto’, ma che spesso non facciamo. Un esempio comune è la sporcizia nei parchi. Sembra evidente come la prima soluzione sia la necessità di pulirli. Tuttavia, questo non impedisce loro di sporcarsi di nuovo: stiamo probabilmente risolvendo il problema ‘sbagliato’. La pulizia del parco richiede probabilmente la consapevolezza degli utenti di tenerlo pulito e l’aumento dei cassonetti.
* **Imparare dall’errore,** fonte di apprendimento di base. Questo processo ci offre uno spazio per imparare dall’errore, agire prima e poi riflettere sul risultato. In questo senso, l’attività del prototipo ci consente di soddisfare una massima fondamentale del processo: fare un errore rapido ed economico. Normalmente i progetti sono estesi nel tempo e quando agiscono sono fuori fase. Pertanto, invece di una lunga pianificazione, eseguiamo un’azione rapida e un errore ‘intelligente’, il prototipo che rivela anche la “capacità di pensare” delle nostre mani.
* Promuove **l’empatia**: in generale, la prospettiva dei bambini è egocentrica. Durante il processo di progettazione per il cambiamento i bambini possono vedere le cose dal punto di vista di altre persone, divenendo capaci di comprendere meglio la realtà e di progettare soluzioni basate sull’empatia intesa come la capacità di comprendere ciò che un’altra persona prova.
* Il **lavoro di squadra** è emozionante e prezioso. Qualsiasi squadra è più forte di una singola persona poiché “tu da solo vai più veloce, ma insieme andiamo oltre”. Tuttavia, non è sempre facile. Gli accordi devono essere raggiunti e le decisioni devono essere prese in modo soddisfacente per tutti, e ciò implica fare concessioni. I membri di una squadra/gruppo potrebbero non trovare facile cedere a volte, ma è qualcosa che devono imparare e superare. Pertanto, il processo è così arricchente che nascono sempre nuove relazioni tra i membri di un gruppo/squadra.

**Quali sono i vantaggi per bambini e bambine e le loro famiglie?**

L’uso della metodologia *Design for Change* ha un impatto rapido su bambini, ragazzi e luoghi educativi. Per quanto riguarda i bambini, suppone:

* mettere a portata di mano dei bambini strumenti di “imprenditorialità per adulti” che possono utilizzare in ogni aspetto della loro vita.
* Aiuta a promuovere la loro coscienza sociale.
* Promuove l’autostima, la corresponsabilità, l’immaginazione e la fiducia di poter realizzare un’idea con l’aiuto degli altri.
* È un’opportunità per lavorare in squadra con una dinamica divertente che funziona.
* È un programma diverso, divertente e originale che facilita la ricerca di soluzioni ai problemi quotidiani attraverso la creatività e il *design*.

Se traduciamo tutto questo in chiave di competenze trasversali per il 21° secolo e secondo la classificazione più comune, i progetti di *Design for Change* sviluppano le seguenti abilità fondamentali nei ragazzi:

*Modi di pensare:*

- Creatività e innovazione

- Pensiero critico, soluzione dei problemi e processo decisionale

- Imparare a imparare, meta-conoscenza

*Modi per comunicare:*

- Comunicazione

- Collaborazione e lavoro di squadra

*Strumenti di lavoro:*

- Alfabetizzazione internazionale

- Alfabetizzazione digitale

*Vivere nel mondo:*

- Cittadinanza locale e globale

- Vita e impegno professionale

- Responsabilità personale e sociale

**Quali vantaggi per i centri educativi?**

L’impatto sui luoghi educativi è evidente poiché:

* È una scommessa innovativa che introduce *creatività* e *design* *nell’educazione.*
* È un modo divertente per affrontare i valori di corresponsabilità e cittadinanza globale.
* È uno strumento di orientamento pedagogico di facile applicazione che offre risultati eccellenti nei gruppi.
* È un eccellente punto di riferimento internazionale per i centri educativi poiché la condivisione delle esperienze avverrà con altri 66 Paesi del mondo e con più di ****25.000.000 di ragazze e ragazzi.

*Design for Change* è una metodologia essenzialmente inclusiva, presuppone l’abbandono dell’insegnamento frontale in cui l’insegnante trasmette le conoscenze e promuove, invece, una formazione focalizzata sul ragazzo che impara in un gruppo/squadra, tra pari, in modo cooperativo ed é protagonista del suo apprendimento. Attraverso questa metodologia bambini e ragazzi di 66 Paesi stanno progettando soluzioni per problemi in aree diverse come l’istruzione, la salute, l’ambiente e le cause sociali, tra gli altri, con risultati immediati per il loro contesto e, in molti casi, con un impatto a lungo termine sulle loro comunità.

L’Università di Harvard ha realizzato attraverso *The Good Project*, uno studio sull’impatto di questa metodologia in cui Howard Gardner, il teorico delle intelligenze multiple, afferma che “è uno dei programmi educativi più interessanti e importanti, con impatto potenziale in molti Paesi del mondo [...] I primi studi documentano chiari miglioramenti nell’empatia degli studenti, oltre a sfide nel miglioramento delle capacità nella risoluzione dei problemi [...] *Design for Change* offre un modello valido per una vasta gamma di innovazioni educative.”[[6]](#footnote-6)

**Esempi di progetti**

**Primo esempio:** il progetto che ha rappresentato la Spagna, nell’evento globale di *Design for Change* a Pechino, è intitolato “Formazione a partire dalla disabilità: no all’abuso degli animali” ed è stato realizzato dagli studenti del Centro di Educazione Speciale Los Angeles di Badajoz.[[7]](#footnote-7) Questo è un chiaro esempio di ciò che implica la metodologia di *Design for Change*: che i bambini abbiano fiducia in se stessi e si rendano conto di cosa sono veramente capaci di fare, cambiare il mondo.

**Secondo esempio:** un gruppo di bambini di tre anni che hanno visitato un parco con le loro insegnanti, hanno giocato per un paio d’ore e sono quindi tornati in classe. Lì, l’insegnante ha chiesto loro cosa non amassero del parco e loro, con i loro tre anni, hanno parlato del fatto che il parco era sporco, che non c’erano altalene per tutti e che i cassonetti erano così alti da non potervi mettere dentro la spazzatura anche se, per farcela, avevano persino tentato di arrampicarsi l’uno sull’altro. L’insegnante disegnava queste idee perché quei bambini non sapevano leggere o scrivere e poi ha dato loro un adesivo rotondo e li ha incoraggiati a votare per le varie proposte: a tre anni il primo esercizio di cittadinanza attiva. E si sono alzati, hanno messo l’adesivo sul disegno che rappresentava il problema che volevano cambiare. Ha vinto la proposta dei cassonetti a misura di bambini. Poi hanno fatto il *brainstorming* per trovare delle soluzioni (ovviamente la frase “chiedo alla mia mamma” è stata molto ripetuta, anche se alcuni di loro, non molto convinti delle capacità dei loro genitori, hanno preferito chiedere consiglio ai vigili del fuoco per aiutarli ad abbassare i cassonetti. Gli stessi bambini di tre anni hanno poi immaginato il cassonetto (dimensioni, forma, posizione di collocamento). In seguito, per approfondire la conoscenza su parchi pubblici, cassonetti, ecc. sono andati a parlare con il proprietario del chiosco nel parco stesso, dicendo loro che “questa è una cosa del sindaco”. Finalmente sono andati a parlare con il sindaco spiegandogli che i cassonetti sono troppo alti per loro e facendogli vedere il prototipo di cassonetto basso pronto per il parco. Alla fine hanno ottenuto dal consiglio comunale ciò che proponevano: i nuovi bidoncini, a misura dei bambini, sono stati posti nel parco. Tre anni… e hanno cambiato qualcosa che non piaceva loro in uno spazio pubblico![[8]](#footnote-8)

****

1. Cf. CANTON DE CELIS Mónica, *Una oportunidad para cambiar el mundo* in <http://www.santillana.com.co/rutamaestra/edicion-17/una-oportunidad-para-cambiar-el-mundo> [↑](#footnote-ref-1)
2. <http://www.ted.com/talks/kiran_bir_sethi_teaches_kids_to_take_charge?language=es> [↑](#footnote-ref-2)
3. Cf. ROBINSON Ken - ARONICA Lou, *Escuelas creativas. La revolución que está transformando la educación*, Primera Edición, Vintage Español, Noviembre 2015. [↑](#footnote-ref-3)
4. <http://www.globalgoals.org/es/take-action/> [↑](#footnote-ref-4)
5. <http://stories.dfcworld.com/> [↑](#footnote-ref-5)
6. L’accesso ai risultati dello studio è al seguente sito: [*http://www.dfcworld.com/research.html*](http://www.dfcworld.com/research.html) [↑](#footnote-ref-6)
7. [*https://www.youtube.com/watch?v=Hv2e\_lb\_zLY*](https://www.youtube.com/watch?v=Hv2e_lb_zLY) [↑](#footnote-ref-7)
8. <https://www.youtube.com/watch?v=L9j6-IDRe0U> [↑](#footnote-ref-8)