



Interdisciplinarietà e pensiero creativo. L'approccio del Design Thinking per un nuovo umanesimo pedagogico

Interdisciplinarity and creative thinking. The Design Thinking approach for a new pedagogical humanisms

Francesca De Vitis

Università del Salento – francesca.devitis@unisalento.it

ABSTRACT

The paradigm of “lifelong education” is a global must that invites pedagogy and the sciences of education, to rethink its theoretical systems in view of what the “educational society” could be. Enhance the double bond between man and society, in a relationship of reciprocity and interdependence for the start of a new humanism, through the recovery of the fundamental conceptual and epistemological cores. There are many scientific fields, in particular of an economic-business and technological nature, which are moving in this direction. Interdisciplinarity is an indispensable element not only for comparison and dialogue but for the co-construction of complex knowledge, woven into new contents and methods, aimed at promoting a thought, also complex, capable of problematization and of cultural and social regeneration. Recovery and enhancement of interdisciplinarity, conceived in Piaget’s way, as a “circle of sciences” that establishes interdependence between them (sciences) showing their interconnections and solidarity, overcoming fragmentation and epistemological isolation.

Il paradigma di una “educazione per tutta la vita” è un must globale che invita la pedagogia e le scienze dell’educazione, ad un ripensamento dei suoi sistemi teorici in vista di ciò che potrebbe essere la “società educativa”. Valorizzare il legame doppio tra l’uomo e la società, in una relazione di reciprocità e interdipendenza per l’avvio di un nuovo umanesimo, attraverso il recupero dei fondamentali nuclei concettuali ed epistemologici. Sono molti gli ambiti scientifici, in particolare di tipo economico-aziendale e tecnologico, che si stanno muovendo verso questa direzione. L’interdisciplinarietà diventa elemento indispensabile non soltanto per il confronto e il dialogo ma per la co-costruzione di un sapere complesso, tessuto in nuovi contenuti e metodi, finalizzato alla promozione di un pensiero, anche esso complesso, capace di problematizzazione e di rigenerazione culturale e sociale. Recu-

* J. Delors, Nell’educazione un tesoro, 1996 (pdf) in http://www.fismvenezia.it/Download/Materiale/Materiale_Pedagogico/POF/J.%20Delors,%20Nell'educazione%20un%20tesoro.pdf

pero e valorizzazione dell'interdisciplinarietà, intesa alla maniera di Piaget, come "circolo delle scienze" che stabilisce l'interdipendenza tra le stesse (scienze) in modo da stabilirne le interconnessioni e la solidarietà, superando la frammentazione e l'isolamento epistemologico.

KEYWORDS

Interdisciplinarity, Pedagogical Innovation, Creative Thinking, Education
Interdisciplinarietà, Innovazione Pedagogica, Pensiero Creativo, Educazione.

1. Connessioni epistemologiche tra il Design Thinking e la pedagogia

Il Design Thinking (innovazione del pensiero) è una particolare metodologia, innovativo, di matrice tecnologica, particolarmente apprezzata in ambito economico ed aziendale, volta a mettere al centro l'utente, la persona. Nel 1960, uno dei suoi fondatori, Herbert Simon, psicologo e sociologo statunitense, contrappone il Design Thinking al triangolo tipico delle Business School, cogliendo l'importanza della persona, *people*, al vertice superiore di ogni azienda e collocando la stessa *people* al centro di ogni processo. Intorno agli anni '90 la metodologia è stata estesa al business da David M. Kelley, e successivamente l'Istituto di Design Hasso-Plattner di Stanford, ha cercato di rintracciare nella metodologia una sua applicazione per risolvere problemi socio-educativi.

Anche nella società iperspecializzata, è nel costrutto di persona, nel suo recupero della dimensione antropologica che si riconosce la centralità di ogni processo di sviluppo sociale ed economico, che non si esaurisce nella realizzazione di un prodotto specifico, ma si rivela come possibilità di apprendere competenze chiave utili per affrontare situazioni, eventi problematici che si verificano nel vissuto quotidiano (Morin 2012, Gardner 2010).

Il Design Thinking (DT) si presenta quale modello di progettazione in ambito industriale ed economico che, pur con diverse varianti, mette la *persona al centro* e richiede per questo un maggiore investimento nell'esercizio dell'empatia.

Il DT Si articola fundamentalmente in cinque fasi (figura 1):

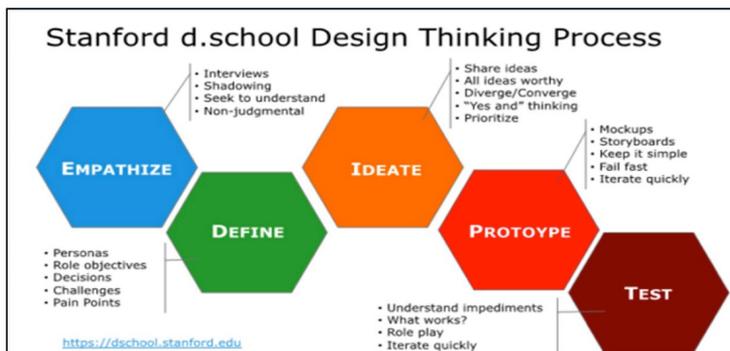


Figura1 – Fonte Stanford

1. Fase. *Empathize*: individuazione del problema e avvio delle ricerche al fine di raccogliere quante più informazioni possibili e conoscenze in riferimento al problema da risolvere. Si realizza attraverso una metodologia etnografica e con le tecniche di empatia, al fine di comprendere le esperienze e motivazioni del team di persone coinvolte.
2. Fase. *Define*: definizione chiara del problema a seguito della raccolta dei dati della ricerca che serviranno al team di lavoro per affrontare il problema.
3. Fase. *Ideate* o brainstorming. È il momento in cui non ci sono idee sbagliate, ed ogni persona del team esprime liberamente le proprie suggestioni che soltanto successivamente verranno selezionate per raccogliere quelle che sono utili alla soluzione del problema. La peculiarità di questa fase si riconosce nel grande valore che ognuno ha circa la formazione personale e la propria esperienza di vita.
4. Fase. *Prototype*: realizzazione concreta del progetto, dell'idea avendo cura di identificare problemi e possibili miglioramenti. In questa fase è molto intenso il dialogo e il confronto nel team di lavoro.
5. Fase. *Test*: il progetto è terminato, migliorato, e pronto per essere consegnato all'interlocutore¹.

In una società in continua evoluzione, fortemente spostata sulla velocità del tempo, della trasformazione e del cambiamento "nascosto", l'approccio del Design Thinking ha posto l'attenzione sul recupero del valore della persona, della sua centralità anche in processi di apprendimento informali, affidandosi però a paradigmi fondamentali delle scienze pedagogiche e propri dell'approccio costruttivista:

- la forma attiva, partecipativa e cooperativa del processo di co-costruzione della conoscenza;
- l'esercizio di un pensiero creativo e critico;
- la coniugazione di *problem solving* e *problem dy doing*;
- il riferimento alla situazione concreta in cui si realizza l'apprendimento;
- la comunicazione e la collaborazione interpersonale.

Paradigmi propri del modello pedagogico del *learning center*, a cui il TD si ispira, declinando anche quattro caratteristiche essenziali (fig.2) che non si muovono secondo una sequenza lineare, ma assumono come loro costruito la circolarità degli apprendimenti, riconoscendo il valore euristico dei feedback².

1 *Dal problema alla soluzione passando per il Design Thinking*, in https://blog.enjoyyourlearning.it/it/blog/1-smart-education/38_designthinking (consultato dicembre 2019); E. Bevilacqua, *Design Thinking una modalità per fare innovazione*, in <https://www.zerounoweb.it/cio-innovation/metodologie/design-thinking-definizione-esempi/> (consultato dicembre 2019).

2 *Design Thinking: l'innovazione del pensiero* in <https://www.isapiens.com/design-thinking-innovazione-nel-pensiero/> (consultato gennaio 2020).

Modelli orientati alla ricerca di una soluzione		Modelli che orientano verso un nuova visione	
Modello 1	Modello3	Modello 2	Modello 4
CREATIVE PROBLEM SOLVING	CREATIVE CONFIDENCE	SPRINT EXECUTION	INNOVATION OF MEANING
Processo nel quale la ricerca della soluzione avviene in maniera creativa, alternando le fasi di convergenza e divergenza, similmente ad un <i>game chain</i> .	È un processo che stimola e motiva all'imprenditorialità i lavoratori di una stessa organizzazione, attraverso il ricorso a processi creativi e innovativi. Stimola all'accrescimento delle abitudini base del Design Thinking.	È un processo per la realizzazione di un prodotto specifico per l'utente. Il suo fine è il <i>time to market</i> ³ .	Individuazione di strategie che hanno valore sia per il singolo utente che per l'azienda.
Innovazione pedagogica e antropologica			
Destinatari dell'innovazione sono <i>persone</i> che rappresentano <i>sorgenti di conoscenza</i>	I destinatari sono <i>persone</i> ovvero <i>partecipanti attivi e critici del processo</i> e utilizzano modalità di pensiero creativo e riflessivo	Destinatari del prodotto sono <i>persone coinvolte direttamente</i> nella fase del test del prodotto (partecipazione attiva dell'utilizzatore finale)	Investimento per lo <i>Sviluppo Umano</i> (well-being).

Figura 2 – Elementi di innovazione pedagogica e antropologica del Design Thinking

Roberto Verganti⁴, professore di Gestione dell'Innovazione nel Corso di studi in Design e di Ingegneria Gestionale, al Politecnico di Milano, spiega molto bene come il Design Thinking "sta diventando fondamentale per qualunque settore e qualunque organizzazione in quanto" il paradigma di fondo è "centrato sulla persona e sulla sua capacità di sviluppare un pensiero sia come soggetto ideatore sia come destinatario del progetto".

2. Il "mindset pedagogico"

Il mindset, nella definizione di Carol Dweck, docente di psicologia sociale e dello sviluppo dell'Università di Yale (USA) è "la modalità di pensare ed interpretare la propria struttura mentale". Fa parte di tutte quelle credenze, stereotipi, condizionamenti che la nostra mente ha fatto proprie trasformandole in abitudini e che rappresentano il bagaglio di risposte già elaborate e che possono essere utili per affrontare nuove situazioni. Sebbene il mindset rappresenti "un'impostazione mentale radicata" non vuol dire che non possa essere cambiata.

Ciò significa che non si possiede un unico mindset, ma in virtù di nuove espe-

3 Espressione anglofona che indica il tempo che intercorre dall'ideazione di un prodotto alla sua effettiva commercializzazione.

4 Membro dello scientific committee dell'Osservatorio Design Thinking della School of Management del Politecnico di Milano.

rienze, osservazioni e ricerche esso può cambiare, trasformarsi cercando delle risposte sempre più soddisfacenti per i propri successi personali e sociali. In letteratura prevalgono due tipi di mindset: fixed mindset e il growth mindset (Dweck, 2007). Con l'espressione fixed mindset si fa riferimento ad un pensiero fisso, statico, non critico e non creativo. Diversamente il growth mindset rappresenta quella forma di pensiero volta alla crescita ed allo sviluppo personale che si manifesta maggiormente nella volontà di apprendere e di imparare. Nel growth mindset rintracciamo molti paradigmi a forte valenza pedagogica (socio-costruttivismo, cognitivismo, attivismo) e che sono:

- rivalutazione dell'errore interpretato come stimolo e finalizzato alla scoperta di qualcosa di nuovo e per questo generatore di fiducia nella propria e altrui creatività;
- il fare, l'*action* è esperienza sempre di qualcosa di concreto;
- riconoscimento della centralità della persona come sorgente di conoscenza;
- sviluppo ed esercizio dell'empatia quale mezzo per una buona collaborazione interpersonale.

Il Growth Mindset per la letteratura psicologica, il pensiero creativo (creative thinking) per la letteratura pedagogica (J. Dewey) è corrispondente a quella forma di pensiero secondo la quale, per Einstein, "non possiamo pensare di risolvere un problema continuando a pensarlo con lo stesso modo in cui lo abbiamo creato" (*We cannot solve our problems with the same thinking we used when we created them*).

Le convinzioni pedagogiche profonde che animano l'approccio del Design Thinking si rintracciano in paradigmi pedagogici propri dell'attivismo (J. Dewey) e del socio-costruttivismo (J. Bruner).

La centralità della persona, la necessità di sviluppare una forma di pensiero creativo utile ad una costruzione critica della conoscenza, la necessità di risolvere il problema nel mentre lo si sta affrontando, l'apprezzamento dell'empatia per raggiungere successi personali e sociali, il riconoscere che la sorgente della conoscenza è la persona, la riflessione sulla pratica per una possibile innovazione del processo e del prodotto, rappresenta un *mindset based di natura pedagogica* orientato alla trasformazione ed al cambiamento, nel riconoscimento del significato dell'esperienza personale, sociale e professionale.

Non esistono conoscenze giuste o sbagliate, ma la conoscenza è "un fare il significato" in quel movimento proprio dell'apprendere ad apprendere, dell'imparare ad imparare attraverso un'operazione creativa che la persona realizza ogni volta che vuole comprendere la realtà (il problema) che lo circonda (Dewey, 1961; Bruner, 1988; Gardner, 2005). Il richiamo è a un continuo movimento di confronto e negoziazione della conoscenza. Il "risultato" sarà la co-costruzione di conoscenza, la generazione di nuovi apprendimenti attraverso la condivisione di esperienze ed ogni esperienza formativa sarà il risultato di un'esperienza situata.

3. Il valore interdisciplinare della pedagogia

Il costruttivismo pedagogico ha contribuito alla diffusione di un modello pedagogico valido, non in maniera assoluta, ma incline al cambiamento ed alla trasformazione, per quanto riguarda la costruzione degli ambienti di apprendimento formali, informali e non formali.

Jonassen⁵, esponente del costruttivismo, enuncia quelle che lui chiama “raccomandazioni” circa la realizzazione di un ambiente di apprendimento di matrice costruttivista e che riguardano:

- La necessità di dare enfasi alla costruzione di conoscenza e no alla sua trasmissione o riproduzione, ciò significa generare nuova conoscenza;
- Riconoscere la complessità del reale e riconoscerne le sue dinamiche interconnesse;
- Coinvolgere le persone in compiti autentici, concreti, di realtà in ambienti di apprendimento situati a forte carico esperienziale;
- Stimolare la riflessione, il ragionamento;
- Motivare ad una forma cooperativa di costruzione della conoscenza, attraverso il confronto, il dialogo, lo scambio e la reciprocità (Jonassen, 1994, p. 34-37).

Il costruttivismo, la sua diffusione soprattutto in ambito socio-economico, digitale e della progettazione tecnologica, è un esempio di un modello pedagogico a forte valenza interdisciplinare. La pedagogia supera lo *strictu sensu* della sua disciplina, dimostrandosi multidimensionale, poliedrica e multifunzionale. Una scienza che, attraverso il movimento dell'apprendere ad apprendere, del collegare e separare, dell'analizzare e sintetizzare, tende a considerare l'uomo e l'ambiente, non come entità chiuse su sé stesse ma comunicanti e circolanti, per cogliere le sfide della società complessa che coinvolgono ogni campo di conoscenza (Morin, 2015, p. 86).

Il paradigma dell'imparare ad imparare, a qualunque età rappresenta la precondizione alla capacitazione ed alla possibilitazione (Sen, 1985; Nuusbaum, 2006). Nello scenario complesso e mutevole della società contemporanea, si è riconosciuto, nonostante tutto, la necessità di un ritorno alla persona, alla sua centralità nei processi che riguardano lo sviluppo umano. Un riconoscimento, che trova fondamento nella grande lungimiranza di J. Dewey, quando agli inizi del novecento, nei suoi discorsi sull'educazione ha sottolineato l'importanza del soggetto, del suo percorso di vita e della sua continua definizione identitaria. In parallelo a ciò che oggi l'OCSE, in materia di educazione degli adulti, chiama “competency 3B”: abilità di definire e realizzare piani di vita e progetti personali”.⁶

Il riconoscimento della centralità della persona come: 1) sorgente di conoscenza; 2) soggetto attivo che esercita un pensiero critico e creativo nel processo di cui egli stesso è causa ed effetto e per questo protagonista dello sviluppo umano, all'interno della metodologia del Design Thinking, fa emergere un chiaro valore interdisciplinare della pedagogia. Di una pedagogia che, come sosteneva M. Laeng, deve essere inteso nel “senso forte” che, non la vede dipendente o subordinata alle altre scienze, bensì come “l'effettivo superamento di una barriera epistemologica con la scoperta di un nuovo orizzonte unificante”. Similmente a ciò che Morin chiama transdisciplinarietà. Alla pedagogia si riconosce un compito complesso: quello di organizzare e coordinare in forma complessa tutte le discipline, con l'unico fine di superare la parcellizzazione e frammentazione della conoscenza (Morin, 2015) per avviare un nuovo umanesimo pedagogico.

5 Professore di Instructional Systems alla Pennsylvania State University.

6 OCSE/OECD, Definition and selection of key competences executive summary, 2005 in <https://www.oecd.org/pisa/35070367.pdf> (consultato dicembre 2019).

Riferimenti bibliografici

- Bruner, J. (1988). *La mente a più dimensioni*. Bari: Laterza.
- Dewey, J. (1961). *Come pensiamo. Una riformulazione del rapporto fra il pensiero riflessivo e l'educazione*. Firenze: La Nuova Italia.
- Dweck C.S. (2007). *Mindset: The new psychology of success*. New York: Ballantine Books.
- Morin E. (2000). *La testa ben fatta. Riforma dell'insegnamento e riforma del pensiero*. Milano: Raffaello Cortina.
- Morin E. (2005). *Insegnare a vivere. Manifesto per cambiare l'educazione*. Milano: Raffaello Cortina.
- Gardner H. (2005). *Cinque chiavi per il futuro*. Milano: Feltrinelli.
- Nuusbaum M.C. (2006). *Coltivare l'umanità. I classici, il multiculturalismo, l'educazione contemporanea*. Roma: Carocci.
- Jonassen D.H. (1994). Thinking technology, toward a constructivistic design model. *Educational technology*, XXXIV, Aprile.
- Sen. A. (1993). Capability and well-being. In M.C. Nuusbaum, A. Sen, *The quality of life*. Oxford: University Press.
- Schön D.A. (2006). *Formare il professionista riflessivo. Per una nuova prospettiva della formazione e dell'apprendimento nelle professioni*. Milano: FrancoAngeli.
- Wilson B.G. (1996). *Constructivist learning environments. Case studies in instructional design*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications.