ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 5 - number 161 Wednesday 2 june 2021

Il design thinking a supporto della progettazione eLearning

Come applicare il design thinking alla progettazione eLearning per sviluppare soluzioni formative incentrate sulle persone?

Oggi più che mai, l'eLearning ha bisogno di approcci creativi alla **progettazione didattica** che aiutino a soddisfare le esigenze formative moderne. In quest'ottica, il design thinking rappresenta una metodologia estremamente interessante.

Design thinking: cos'è

Il **design thinking** è un modello progettuale utilizzato per risolvere problemi complessi attraverso una **visione creativa** e una **gestione scientifica**.

È un **metodo antropocentrico** che ruota attorno a un profondo interesse per la comprensione del proprio target di riferimento. In altre parole, aiuta le persone a scoprire e sviluppare empatia con il loro pubblico.

Il design thinking è applicabile a tutti i tipi di problemi, che siano di strategia, di organizzazione o di **sviluppo di nuovi prodotti e servizi**.

Design thinking: come usarlo nella progettazione eLearning

Per i motivi visti sopra, il design thinking può offrire ai progettisti didattici una metodologia potente e collaudata per sviluppare **soluzioni formative incentrate sulle persone**.

Il punto di partenza dell'applicazione del design thinking alla progettazione eLearning è infatti la **comprensione dello studente**, con l'obiettivo di scoprire le sue esigenze non soddisfatte, inquadrare nuove opportunità di apprendimento e generare soluzioni didatticamente efficaci.

Le 5 fasi del design thinking applicato all'eLearning

1. Empatia

L'empatia implica più della semplice analisi del proprio pubblico di riferimento ed è una delle chiavi del design thinking. Questa prima fase consiste infatti nel mettersi nei panni del proprio target per comprenderne punti di vista, sentimenti e bisogni.

Facile? Tutt'altro. Eccoti, quindi, alcuni strumenti che possono aiutarti in questo processo:

- **Ricerca sul campo**. Osserva il tuo pubblico e impara a metterti nei suoi panni per una comprensione più profonda delle sue necessità.
- **Interviste**. Parla con i tuoi studenti per comprendere le loro caratteristiche, scoprire le loro preferenze, le loro aspettative o per portare alla luce qualsiasi altro problema latente. Se devi progettare un piano di formazione aziendale, intervista sia i dipendenti che i loro responsabili per scoprire le sfide e i problemi di apprendimento che devono essere affrontati.

2. Identificazione e definizione del problema

Per progettare una proposta formativa efficace, è importante definire accuratamente il problema che i tuoi studenti hanno bisogno di risolvere. Con le informazioni e i dati raccolti durante la prima fase di ricerca empatica, puoi quindi ora guardare ai bisogni dei tuoi studenti da molte angolazioni e prospettive.

Questo ti aiuterà a **definire il problema** e ti fornirà una solida base per iniziare a individuare le **possibili soluzioni**. E ricorda: un corso di formazione non sempre è la soluzione appropriata al problema del tuo pubblico; a volte, potrebbe essere una soluzione parziale a cui occorrerà affiancare altre azioni.

Una volta definito il problema, scrivilo come un obiettivo misurabile. Questo ti aiuterà a determinare l'efficacia della formazione.

3. Generazione delle possibili soluzioni

A questo punto, non ti resta che individuare le possibili soluzioni al problema. Per farlo, ti consigliamo di coinvolgere un team interdisciplinare e, laddove possibile, di chiedere la collaborazione di un piccolo gruppo di studenti che potrà fornirti preziosi suggerimenti.

Cerca di generare quante più idee possibile: più idee equivarranno ad un maggior numero di potenziali soluzioni. E, soprattutto, ricorda di raccogliere tutte le idee proposte, anche quelle apparentemente meno efficaci o brillanti.

Eccoti un paio di strumenti estremamente utili per la generazione di idee:

- **Brainstorming**. È un approccio divertente e molto creativo: tutti i membri si siedono insieme, pensano a tutte le possibili soluzioni, le annotano e ne discutono. Alla fine della sessione, i partecipanti possono organizzare le idee in gruppi logici, analizzarle ed eliminarle gradualmente finché non rimangono le più potenti.
- **Mappa mentale**. È un ottimo modo per visualizzare il problema centrale e le potenziali soluzioni. Una mappa mentale, infatti, aiuta a unire visibilmente i punti, identificare schemi e stimolare nuove idee.

4. Prototipo

Creare un prototipo ti consente di provare la soluzione da te individuata per assicurarti che soddisfi l'obiettivo prefissato e prevedere i risultati senza investire troppe risorse.

Nel caso dell'eLearning, ciò potrebbe comportare la creazione di alcune **schermate di esempio** per mostrare come funzionerà il corso, come appariranno le schermate e come potrebbero apparire il menu e la navigazione. In alternativa, potresti realizzare uno **storyboard di scenario** che dia una mappatura della struttura del corso.

5. Prova

L'ultima fase consiste nel vedere se ciò che hai progettato funziona nell'ambiente di apprendimento. Chiedi quindi i feedback a studenti e stakeholder; questo ti aiuterà a perfezionare il prototipo e ottimizzare la soluzione finale.