



**Università
degli Studi
di Palermo**

TLC - CIMDU
Teaching and Learning Centre
Centro per l'innovazione e
il miglioramento
della didattica universitaria

L'Applicazione del Design Thinking nella Formazione dei Docenti Universitari: Innovazione Didattica e Metodologie Efficaci per la Formazione degli Insegnanti

Maria Concetta Costantino, Prof.ssa Alessandra La Marca



TLC-CIMDU - Giornata della Didattica Innovativa 2025, Sala delle Capriate - Steri 13 gennaio 2025

Abstract

Negli ultimi anni, il **Design Thinking (DT)** si è affermato come una metodologia innovativa applicabile non solo nel mondo del design e delle imprese, ma anche nel settore educativo. Questo approccio permette di progettare esperienze di apprendimento che rispondano ai bisogni specifici degli studenti, stimolando la creatività, la collaborazione e l'empatia.

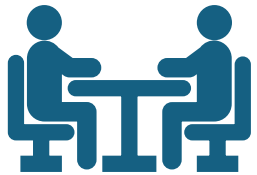
Il DT, metodologia nata nel mondo del design, si è rivelato dunque efficace in diversi contesti educativi. Esso incoraggia l'empatia, la collaborazione, la creatività e la risoluzione di problemi complessi, competenze essenziali per i docenti del XXI secolo. La letteratura italiana sul DT in ambito educativo è in crescita, offrendo spunti preziosi per questa ricerca.

Questo progetto di ricerca esplora il potenziale del **Design Thinking (DT)** come strumento per superare questa sfida, promuovendo un cambiamento culturale verso una didattica centrata sullo studente e l'apprendimento attivo. Il focus sarà posto sulla formazione iniziale dei docenti (Corso di laurea in Scienze della Formazione Primaria, e Percorsi universitari di Formazione iniziale dei Docenti delle Scuole Secondarie di primo e secondo grado), considerando l'impatto potenziale sui futuri insegnanti.

Il panorama educativo contemporaneo richiede un ripensamento dei modelli di formazione docente, in particolare per la formazione iniziale degli insegnanti, dove spesso prevale un approccio "disciplinarista".

Obiettivo

Comprendere i bisogni e le sfide dei futuri insegnanti



Interviste e osservazioni:

- Parla con studenti universitari, docenti universitari e insegnanti già in servizio (tutor coordinatori).
- Osserva le dinamiche delle lezioni di formazione per identificare lacune e opportunità.



Domande guida:

- Quali difficoltà incontrano gli studenti universitari nell'acquisire competenze pratiche per l'insegnamento?
- Quali esperienze trovano più utili per prepararsi al lavoro in aula?
- In che modo possiamo integrare teoria e pratica per favorire l'apprendimento?
- Rilevazione di gap: ad esempio, difficoltà nella gestione della classe, nell'uso delle tecnologie educative o nella progettazione di lezioni efficaci.

Obiettivo

Identificare il problema chiave da affrontare

Dalla sintesi delle informazioni raccolte emerge che spesso gli studenti trovano difficile applicare la teoria appresa nei contesti reali.

- Mancano opportunità di esercitarsi in un ambiente protetto e di ricevere feedback costruttivo.

- Gli studenti vorrebbero più strumenti per sviluppare creatività e flessibilità nell'insegnamento.

Problema chiave (How Might We):

Come potremmo creare situazioni di apprendimento pratiche e coinvolgenti per preparare gli studenti universitari a diventare insegnanti efficaci e innovativi?



Obiettivo

Generare idee innovative

Sessioni di brainstorming in cui coinvolgere studenti e docenti universitari per raccogliere idee e da cui è emersa l'esigenza di attuare le seguenti proposte:

- Simulazioni immersive: Utilizzare strumenti digitali (ad es. simulazioni VR/AR) per simulare situazioni di gestione della classe.
- Laboratori collaborativi: Creare gruppi di lavoro in cui gli studenti progettano e testano lezioni reali su argomenti specifici.
- Osservazione guidata: Visionare video di lezioni reali con analisi critica in gruppo.
- Role-playing: Simulare situazioni difficili, come gestire una classe poco motivata o con bisogni speciali.
- Progetti interdisciplinari: Coinvolgere studenti di altre facoltà per co-progettare esperienze educative (es. scienze, psicologia, tecnologie educative).

Obiettivo

Creare situazioni di apprendimento

Laboratorio di progettazione didattica: Un workshop in cui gli studenti progettano e presentano una lezione, ricevendo feedback dai pari e dai docenti (laboratorio tecnologie didattiche febbraio/marzo).

Simulazione digitale: Creare un prototipo di simulazione in cui gli studenti gestiscono una classe virtuale con studenti simulati.

Portfolio esperienziale: Un progetto pratico in cui gli studenti raccolgono materiali didattici, riflessioni e video di micro-lezioni realizzate.

Peer teaching: Sessioni in cui gli studenti insegnano agli altri, alternando i ruoli di docente e studente.

Risultati attesi: vantaggi e svantaggi

- Innovazione Didattica:

- Percorsi formativi centrati sullo studente.

- Modelli replicabili per la formazione universitaria.

- Competenze Trasversali:

- Incremento di creatività, empatia e collaborazione tra i futuri docenti.

- Contributo Accademico:

- Linee guida per integrare il DT nella formazione.

- La resistenza al cambiamento da parte di alcuni docenti universitari.
- Dimensione del Campione: La disponibilità e il numero di partecipanti potrebbero influenzare la generalizzabilità dei risultati.
- Variabilità degli Ambienti Didattici: Differenze nei contesti educativi potrebbero influenzare la trasferibilità dei risultati.
- Durata dello Studio: Una durata limitata potrebbe non consentire una valutazione completa dell'impatto a lungo termine del Design Thinking.



Università
degli Studi
di Palermo

TLC - CIMDU
Teaching and Learning Centre
Centro per l'innovazione e
il miglioramento
della didattica universitaria

Grazie per l'attenzione!

Maria Concetta Costantino, Prof.ssa Alessandra La Marca



TLC-CIMDU - Giornata della Didattica Innovativa 2025, Sala delle Capriate - Steri 13 gennaio 2025