POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

Design for Social Impact. Riflessioni in itinere sull’esperienza didattica di un laboratorio interdisciplinare sui temi del Design per l'impatto sociale.

Original
Design for Social Impact. Riflessioni in itinere sull’esperienza didattica di un laboratorio interdisciplinare sui temi del Design per l'impatto sociale / Campagnaro, C., Bosso, V.. - ELETTRONICO. - (2023), pp. 388-399. (DesignIntorno. Conferenza annuale della Società Italiana di Design Sassari 4 e 5 luglio 2022).

Availability:
This version is available at: 11583/2989566 since: 2024-06-16T22:13:22Z

Publisher:
SID Società Italiana di Design

Published
DOI:

Terms of use:

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)

26 November 2026

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

Alghero, 4 e 5 luglio 2022

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

Alghero, 4 e 5 luglio 2022

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

Consiglio direttivo
presidente
Raimonda Riccini
vice presidente
Daniela Piscitelli
segretario
Giuseppe Di Bucchianico
consiglieri
Niccolò Casiddu
Lorenzo Imbesi
Pier Paolo Peruccio
Lucia Pietroni
Lucia Rampino
Maurizio Rossi

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design
A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

Progetto grafico e impaginazione
laboratorio *animazionedesign*, Dadu, Alghero
Marco Sironi, Viola Orgiano, Roberta Ena, Paola Dore



Copyrights
CC BY-NC-ND 3.0 IT
È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.

dicembre 2023
Società Italiana di Design, Venezia
societaitalianadesign.it

ISBN 9788894338072

Indice

#OUVERTURE

p. 9 **Dell'intorno. O dell'insieme aperto**
R. Riccini

11 **Introduzione**
N. Ceccarelli, M. Sironi

13 **Intorno a "Design Intorno"**
N. Ceccarelli

16 **Cartoline da Alghero**
M. Sironi

21 **Cercare e trovare un maestro**
M. Brusatin

27 **Speculations**
Pete Thomas

#INTERMEZZO / per Stefano Asili

#TRACK 1 : *fare* esperienza

41 **Riancorarsi al territorio: il progetto come "campo relazionale" e ambiente interattivo**
L. Decandia

/ progetti

46 **Design per il paesaggio naturale. Strategie di interazione semiotica tra uomo e ambiente**
V. P. Bagnato

53 **HMI design for a self-driving car. Integrated communication between the urban environment and a vehicle**
F. Caruso, V. Arquilla, F. Gaetani, F. Brevi

66 **Forme della tipografia nello spazio pubblico. Lettering urbano a Venezia**
P. L. Farias, E. Bonini, Lessing, F. Bulegato

77 **MEET. Multifaceted Experience for Enhancing Territories**
A. Bosco, S. Gasparotto

87 **Quartieri sani e inclusivi. Il design per lo sviluppo di strategie e scenari progettuali per città prossime e in salute e per l'invecchiamento attivo della popolazione**
S. Viviani, D. Busciantella Ricci

95 **Scenari e strumenti per XR senza visore. Un sistema gestionale per installazioni immersive museali, fuori dalla bolla**
V. Malakuczi

106 **Gli spazi e i tempi della fabbricazione digitale. L'impresa Maker nella Regione Lazio e il rapporto con il territorio**
L. D'Elia

115 **SiRobotics. Progettazione HCD di un robot umanoide assistenziale**
C. Porfirione, F. Burlando

/ idee

p. 125 **Design Sistemico per la Civiltà dell'Acqua**
C. Padula

133 **EMPS. Exhibit museale per la pre-diagnostica posturale e la promozione della salute**
G. Nichilò, G. Pontillo

139 **SWAPHYPE. Servizio compensatore di pratiche di riuso**
C. Olivastri, G. Tagliasco, X. Ferrari Tumay, D. Schillaci

146 **Tipografia italiana e *paulistana* dei primi del '900. Proposta di un archivio aperto per una comparazione di documenti**
F. Mariano Cruz Pereira, E. Lessing, P. Farias

153 **Geografie, relazioni e ritual personas. Strategie e strumenti di progettazione partecipata per l'heritage made in italy**
F. Delprino, L. Parodi, O. Tonella, S. Pericu

#TRACK 2 : *intrecciare* saperi

/ progetti

166 **Intessere reti di territorio: esperienze di dialogo con l'intorno, tra digitale e formazione**
I. Fiesoli, E. D'Ascenzi, D. de Spirito, M. Sottani

179 **Archivio e direttore creativo. Heritage come progettazione**
D. Colussi

186 **Smart & green design. Per un arredo urbano interspecie**
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, S. Iole, G. Nicolau Adad

198 **Meta 4.0. Possibilità e potenzialità della progettazione 4.0**
L. Casarotto, P. Costa, A. de Feo

208 **Design con il Mediterraneo. Progettare in un nuovo intorno.**
M. Marseglia, F. Cantini, E. Matteucci, M. Vacca, A. Tanzini

219 **Produzione additiva per il merchandising museale. Prospettive progettuali nella valorizzazione del patrimonio**
I. Caputo, M. Oddone

228 **SPHead. Smart Personal Health-care Devices. Soluzioni integrate per il monitoraggio dello stato di salute degli anziani nelle RSA**
A. Giambattista, L. Di Lucchio, C. Gironi

237 **Moowe. Un servizio inclusivo per l'orientamento di persone con disabilità visive a Venezia**
M. Manfroni, C. M. Priola, L. Casarotto, P. Costa

248 **Inter-connessioni urbane. Rigenerazione di spazi dimenticati all'interno del Comune di Borgo San Lorenzo (FI)**
F. Armato, P. Bagheri Moghaddam, M. Corti, L. Petrini

257 **L'identità svelata. Il design narrativo e lo spazio urbano**
S. Follesa, P. Yao, A. Cheng

/ idee

267 **Design per la sostenibilità socio-ambientale come medium culturale per lo scaling-out dell'agroecologia**
M. Manfra

p. 272 **Circular Made in Italy.**
Una strategia di Design per un'innovazione sostenibile di identità e cultura materica dei territori nazionali a partire da scarti
F. Papile, L. Trebbi, V. Coraglia, T. Leone, F. Cantini

280 **Color Hub.**
Riscoprire la tradizione tintoria attraverso una visione cross-settoriale
A. Pereno

287 **Promuovere la cultura della sostenibilità.**
Design Sistemico per uno sviluppo territoriale sostenibile, in sinergia con il Distretto UNESCO
A. Aulisio

295 **Meta-artigianato e design da collezione.**
Nuovi scenari di promozione, commercializzazione e consumo nella transizione digitale
S. Gabbatore, L. Abbate, C. Germak

303 **Tessuti riciclati sostenibili basati sulle tende beduine tradizionali**
G. M. Cito, O. Alazhari

315 **Il gioiello 4.0.**
Gli impatti dell'artigianato tecnologico nel distretto orafo vicentino
E. Cunico

323 **230 Miglia Blu.**
Disegnare un legame lungo 230 miglia passando dal mare
L. Inga

333 **Intercultural craft.**
Progettare un ponte tra le conoscenze e le culture tradizionali
M. Vacca, F. Ballerini

343 **I "Cadernos de refêrencias" di Hudinilson Jr.**
Una proposta di rimediazione digitale
S. Rossi

#TRACK 3 : *generare* conoscenza

352 **Generare conoscenza: partecipazione, progettazione e terza missione**
A. Calosci

/ progetti

357 **Innovare lo scenario della pubblicazione scientifica in design.**
Progettare "living publications"
E. Lupo

370 **Polemica e design.**
Il dissenso nella pratica critica e come pratica progettuale
I. Patti

378 **Aura educational tool.**
Design per l'insegnamento attivo di tecnologia e sostenibilità
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. N. Adad

388 **Design for Social Impact.**
Riflessioni in itinere sull'esperienza didattica di un laboratorio interdisciplinare sui temi del design per l'impatto sociale
C. Campagnaro, V. Bosso

400 **Progettazione e riciclo di imballaggi cellulosici.**
Aumentare la consapevolezza dei designer di imballaggio sul loro ruolo nella progettazione in una prospettiva di economia circolare
R. Santi, A. Marinelli, F. Papile, B. Del Curto

408 **Turning Design Research to Care.**
Ricerca sperimentale per la progettazione di una educazione sostenibile e inclusiva
A. Pollini, G. A. Giacobone

p. 417 **Design Education per l'Economia Circolare.**
Approccio co-disciplinare nell'acquisizione di hard e soft skills
S. Barbero

426 **Il laboratorio Living Hub.**
La tecnica della simulazione al servizio del progetto HCD
I. Nevoso, A. Vacanti

436 **Good Plastic.**
Strumenti per l'innovazione sostenibile e la comunicazione dei prodotti in materiali polimerici
P. Costa, L. Badalucco, L. Casarotto

445 **Databook design per fare innovazione.**
Uno strumento di ricerca e analisi per attivare progettualità sostenibili
S. Cretaio, S. Degiacomi, L. Moiso, C. Marino, C. Remondino, P. Tamborrini

456 **Pensiero, Produzione ed Educazione Responsabili.**
Il progetto di Winter School internazionale
L. Succini, E. Formia, V. Gianfrate, E. Ciravegna, R. M. León Morán

466 **Progettare per la società liquida.**
Uno sguardo verso una differente prospettiva human-centered
G. Mincolelli, F. Petrocchi, S. Imbesi, M. Marchi, G. A. Giacobone

/ idee

476 **Interior design come piattaforma collaborativa.**
Uno spazio data-driven per la conoscenza condivisa sulle risorse materiali
L. Calogero, M. De Chirico, A. de Feo

485 **Soluzioni sostenibili per il design digitale.**
Sensibilizzare sull'impatto ambientale del web attraverso l'info-design
S. Melis, D. Murgia, P. Dore

497 **"Rin/tracciare" la rete della vita.**
Tecnologia ed ecologia verso bio-futuri preferibili
C. Rotondi

506 **Design per le Comunità.**
Strumenti di comunicazione collaborativi per il progetto sociale di prossimità al rione Sanità di Napoli
I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. Nicolau Adad

516 **Your Only Thing Is Space.**
Le interfacce digitali come dispositivi di potere sui luoghi: un framework di ricerca
M. Ciaramitaro

524 **Patient-Centered Data.**
Analisi e visualizzazione di dati patient-centered per la comunicazione medico/scientifica
R. Angari

534 **Gender-complexity by design.**
Decostruire il binarismo di genere attraverso il design di packaging innovativ e sostenibili
C. Marino, C. Remondino

542 **Trouble #1. Design history.**
A new sight on design through gender studies and intersectionality
S. Iebole, V. Piras, L. Chimenz

551 **Complex and Multidisciplinary Identities.**
Nuovi processi per la costruzione di identità complesse e democratiche
A. Liçaj, D. Giorgetta

#FINALE / album della Conferenza 2022

Design for Social Impact

Riflessioni in itinere sull'esperienza didattica di un laboratorio interdisciplinare sui temi del design per l'impatto sociale

Cristian Campagnaro
cristian.campagnaro@polito.it

Vittoria Bosso
vittoria.bosso@polito.it

Politecnico di Torino

La crescente complessità e la stretta interconnessione tra sfera sociale, economica e ambientale che caratterizzano le attuali sfide locali e globali sta producendo una complessificazione del "fare design", in termini di obiettivi e impatti, pratiche e strumenti, sensibilità e posture da adottare. In questo senso, la sfida per le Scuole di Design è di dotare lɛ progettistɛ delle "giuste" competenze affinché essɛ possano lavorare con consapevolezza e propositività in progetti di sviluppo equo, sostenibile e inclusivo, sapendo coniugare le dimensioni creativa e interpretativa con quelle socio-tecnica e socio-economica. In virtù di tali presupposti e su stimolo di una domanda territoriale di figure competenti è recentemente nato il laboratorio interdisciplinare in *Design for Social Impact* presso il corso di Laurea in Design e Comunicazione del Politecnico di Torino. Esso completa il percorso accademico in Design con una formazione specifica sul progetto per l'impatto sociale basata sulla collaborazione tra Social Design, Ingegneria Umanitaria ed Economia Sociale e Solidale. Queste discipline, opportunamente integrate, possono contribuire ai progetti in contesti ad elevata complessità, connettendo le diverse dimensioni dell'intervento trasformativo. Il presente contributo intende restituire gli esiti della prima edizione del laboratorio con uno sguardo alle esperienze dellɛ studentɛ e del corpo docente, evidenziando i principali elementi di interesse e criticità, finora osservati, ai fini della pianificazione delle prossime edizioni e della discussione sulla formazione in Design per l'impatto sociale.

The increasing complexity and interconnection between social, economic and environmental spheres that characterize current local and global challenges is complexifying the design act, in terms of goals and impacts, practices and tools, sensitivities and postures to be adopted. In this sense, the challenge for Design Schools is to equip designers with the "right" skills to work consciously and proactively in projects focusing on equitable and sustainable development, by combining creative, interpretive, socio-technical and socio-economic dimensions. In view of these assumptions and the local demand for competent practitioners, the interdisciplinary Design for Social Impact *workshop was recently set up as part of the undergraduate degree in Design and* Communication *at the Polytechnic of Turin. It completes the academic path with specific training on* design for social impact *based on the collaboration between Social Design, Humanitarian Engineering and Social and Solidarity Economics: such disciplines, if properly integrated, can help designing in highly complex contexts by connecting the different dimensions of transformative interventions. This contribution presents the outcomes resulting from first edition of the workshop, looking at the experiences of students and lecturers and highlighting the most significant and critical aspects so far observed for the purpose of planning next editions.*

Parole chiave:
Impatto sociale, Social design education, Didattica multidisciplinare/interdisciplinare, Tecnologia appropriata.

Introduzione

Il contributo espone le riflessioni sull'esperienza del laboratorio Design for Social Impact, avviata nell'a.a. 2021/2022 presso il corso di Laurea in Design e Comunicazione del Politecnico di Torino. Obiettivo di tali riflessioni è quello di restituire i primi rilievi circa tale esperienza didattica, evidenziandone i principali aspetti di interesse e di criticità osservati ai fini di implementazioni future, contribuendo in questo modo anche al dibattito in corso sull'evoluzione della *Social Design Education*[1] (tra gli altri: Findeli, 2001; Margolin & Margolin, 2002; Manzini, 2009; Drenttel & Lasky, 2010; Drenttel & Lasky, 2011; Drenttel & Mossoba, 2012; Drenttel & Mossoba, 2013; Smithsonian Institutions, 2013; Irwin, 2015; Souleles, 2017; Souleles et al., 2017; Resnick, 2019). In particolare, le riflessioni rispondono a tre focus: si è scelto di guardare al rapporto tra le discipline del laboratorio, all'organizzazione del processo didattico e all'esperienza dellɛ studentɛ.

Dalla domanda di formazione all'insegnamento

Il laboratorio nasce a partire da una domanda di formazione che arriva tanto dal territorio quanto dal campo disciplinare stesso del Design.

Nel primo caso, l'esigenza formativa si lega alla domanda – in rapida espansione nel territorio locale – di designer che siano operativi sui temi dello sviluppo sostenibile (Sachs, 2015), dell'inclusione e della coesione sociale (Foglizzo, 2012), collaborando alla creazione di condizioni socio-materiali più favorevoli per promuovere e sostenere il cambiamento sociale verso fini collettivi e sociali (Manzini, 2015; Markussen, 2017).
È infatti consistente il numero di enti del Terzo Settore e del privato sociale, soggetti socio-economici che per mandato perseguono obiettivi differenti dal solo profitto economico, che richiedono nuove figure professionali a supporto dei processi di innovazione sociale a cui sono sollecitati dal loro mandato statutario e dal loro ruolo nella società. Cooperative, fondazioni, associazioni e gruppi di cittadini dimostrano di riconoscere come particolarmente nodali le metodologie e le competenze dellɛ designer, per quanto attiene al trasferimento tecnologico e di competenze e all'ideazione di servizi nel campo dell'innovazione socio-culturale e dell'economia circolare in cui operano (Amitrano et al., 2022, p.112). In crescita è anche il numero di aziende che scelgono di investire nell'innovazione «design driven» (Verganti, 2009) e «design led» (Price et al., 2017; Thorpe & Gamman, 2011) accogliendo "la cultura del progetto" e il «sensemaking» (Dervin, 1998, citato da Price et al., 2017) all'interno delle strategie aziendali orientate alla responsabilità sociale d'impresa e all'impatto sociale (Fondazione Symbola et al., 2022).

Inoltre, l'esperienza del laboratorio fa proprio il dibattito sul rapporto tra Design e sfide sociali. Negli ultimi 50 anni, infatti, lɛ designer – ricercatorɛ e practitioner – si sono interrogatɛ sempre più intensamente sul proprio ruolo al cospetto delle sfide della sostenibilità, della giustizia sociale[4], dell'inclusione, della coesione e dell'esigibilità dei diritti civili. In particolare, da Papanek (1985) in avanti (anche se già Moholy-Nagy nel 1969 parlava di «social consciousness» nel Design) è possibile rilevare un «social turn» (Miller, 2018; Bishop, 2006); in virtù di esso si osservano un ampliamento e una complessificazione del "fare design" in termini di problematiche sociali affrontate, obiettivi perseguiti, impatti attesi, output e ricadute progettuali promossi, nonché di implicazioni teoriche e metodologiche nei processi di cambiamento e innovazione a fini sociali. Peraltro, l'affermarsi di un design "sociale" non è estemporaneo rispetto all'evoluzione della disciplina, bensì è qualcosa di coerente e contestuale ad una tendenza che Alain Findeli e Rabah Bousbaci descrivono come «l'eclisse dell'oggetto» (2005). Con questa locuzione, i due ricercatori delineano una transizione del design in tre step: da approcci «object-centered»/«aesthetic-oriented» a focus progettuali progressivamente più ampi e complessi, prima «process-centered»/«function-oriented», poi «actor-centered»/«experience-oriented».

Il contesto accademico

A partire da queste nuove domande di formazione, il Politecnico di Torino porta avanti da almeno 5 anni un'operazione di consolidamento di un filone «socially responsible» (Papanek, 1985; Resnick, 2019, pp. 63-263) all'interno della laurea triennale in Design e Comunicazione. In particolare, il laboratorio in *Design for Social Impact* (D4SI) si colloca, in un contesto di radicale rinnovamento della formazione triennale, al secondo periodo didattico del terzo anno, tra 6 laboratori elettivi che prevedono percorsi tematici specifici. Esso completa il percorso accademico con una formazione mirata al progetto per l'impatto

sociale, in continuità con altri insegnamenti propedeutici al medesimo argomento:

- Design di Scenario (DdS) – scenari e progetti di prodotto e comunicazione per il terzo settore e privato sociale.
- Antropologia Applicata (AA) – concetti e strumenti per la ricerca sociale;
- Workshop II – progetti con il terzo settore e privato sociale.

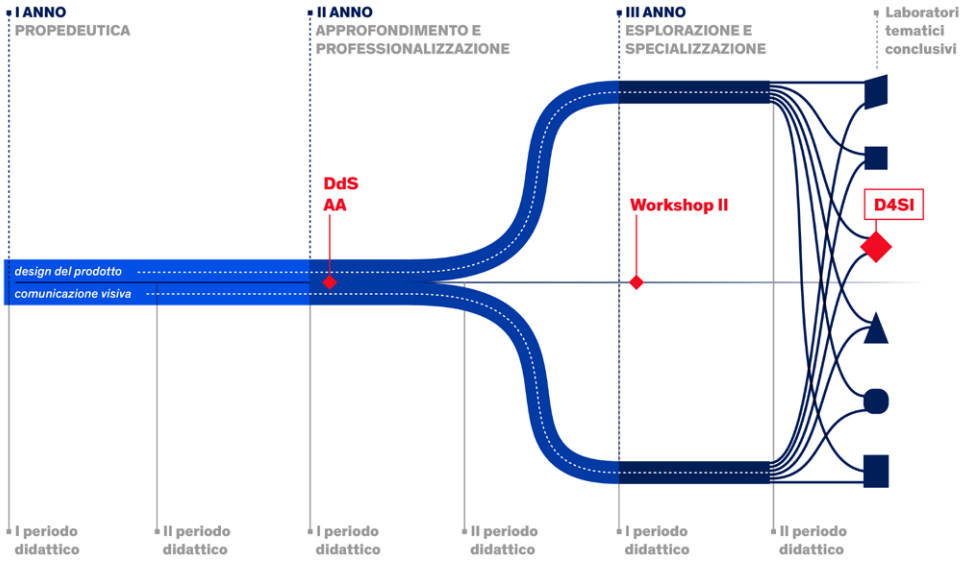


Fig. 1 – L'impianto formativo previsto dal corso di Laurea triennale in Design e Comunicazione di X. Evidenziati in rosso i laboratori "touch point" della formazione specifica sul progetto per l'impatto sociale (elaborazione autoriale, 2022).

L'impianto disciplinare del laboratorio

Il laboratorio prevede la collaborazione tra Social Design, Ingegneria Umanitaria ed Economia Sociale e Solidale: le tre discipline, se già concorrono a quell'«equilibrio sostenibile» (Celaschi, 2008, p.28) di saperi che è il progetto di design, nel caso in esame esprimono – anche nominalmente – un orientamento di maggiore "umanizzazione" del proprio campo disciplinare[2].

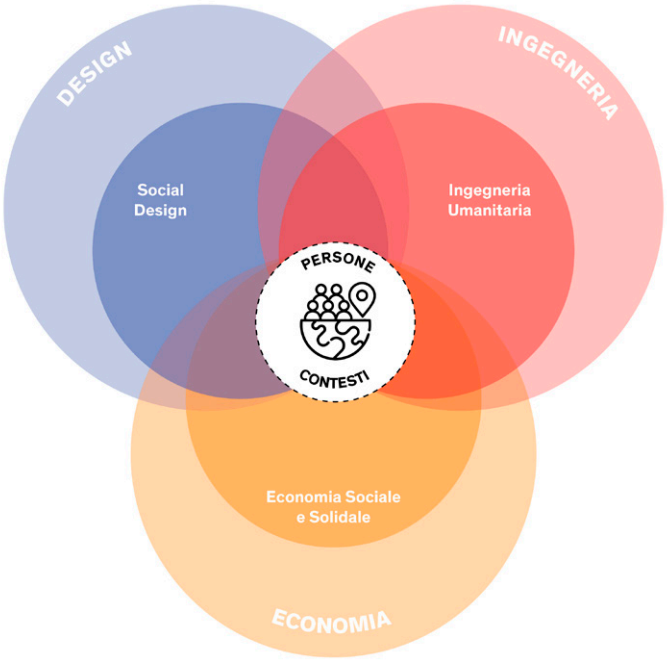


Fig. 2 – L'impianto disciplinare previsto dal laboratorio in Design for Social Impact avviato presso il corso di Laurea triennale in Design e Comunicazione di X (elaborazione autoriale, 2022).

Questa interazione disciplinare, oltre a promuovere una rilettura delle conoscenze e capacità maturate nell'arco del percorso didattico già compiuto, è pensata per fornirne di nuove e utili per:

- saper coniugare all'interno dei progetti le dimensioni creativa e interpretativa con quelle socio-tecnica e socio-economica;
- contribuire al progetto in contesti ad elevata complessità e in processi multi-stakeholder;
- agire su scale progettuali multiple, connettendo le diverse dimensioni dell'intervento trasformativo;
- promuovere interventi trasformativi in una prospettiva di giustizia sociale (Fraser, 2014) e sviluppo equo e sostenibile (Sachs, 2015).

La prospettiva «for» e «about» Design dell'insegnamento

Interpretando vari autori che si occupano di *Design research* (Friedman, 2008; Findeli et al., 2008; Frankel & Racine, 2010), l'interazione tra tali discipline è pensata per far sì che il percorso di formazione agisca lungo due direttrici di didattica: una «for design» e una «about design». Da un lato, i contributi disciplinari sono pensati e discussi alla luce di ciò che essi possono apportare alla pratica progettuale in termini di strumenti, frame logici, sensibilità e riflessività su particolari nodi critici. Dall'altro, le tre discipline contribuiscono a far maturare nellɛ designer in formazione una specifica consapevolezza del proprio ruolo in azioni trasformative ad impatto sociale, sopratutto rispetto a questioni sociali particolarmente ambigue e articolate. Tale duplice prospettiva è intesa come strumentale al trasferimento di un corpus di conoscenze necessarie allɛ designer per partecipare a progetti *socially responsible* con apertura dialogica, sensibilità e capacità di "stare" nella situazione.

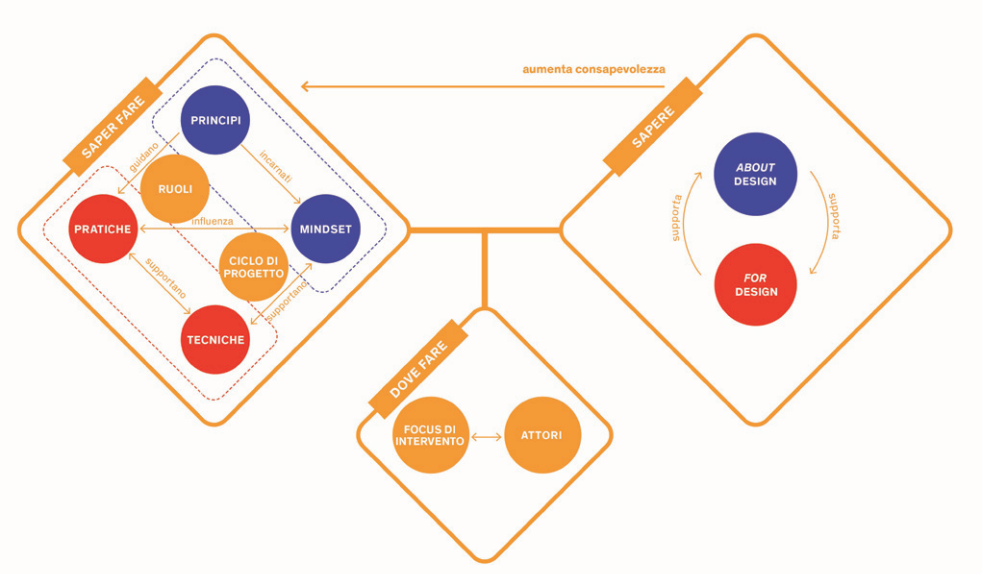


Fig. 3 – La prospettiva «for» e «about» design dell'insegnamento: aree di influenza delle interazioni disciplinari nell'ambito del social design (elaborazione autoriale, 2022).

L'organizzazione teorico-pratica interdisciplinare del laboratorio

A livello di impostazione metodologica, il laboratorio prevede un'organizzazione teorico-pratica di natura interdisciplinare. Le nozioni teoriche integrano il metodo tradizionale proprio dell'ecosistema accademico di appartenenza introducendo contenuti legati ad un maggiore complessità contestuale, di processo e relazionale. Parallelamente e in un'ottica di complementarietà, la natura pratica del laboratorio permette di "mettere a terra" gli

apprendimenti teorici di cui sopra offrendo allɛ studentɛ la possibilità di confrontarsi concretamente con temi progettuali rilevanti per il contesto di applicazione, sul modello di «università relazionale» proposto da Castro-Spila e Unceta (2014).

La struttura del corso rispecchia tale impostazione metodologica prevedendo:
- 3 moduli disciplinari con lezioni teoriche dedicate e relative esercitazioni in aula (es. ricerca di casi studio rilevanti, mappature e brainstorming attraverso l'uso di lavagne digitali, role playing);
- 1 project work relativo al modulo di Social Design, che ha visto la collaborazione con stakeholder e partner territoriali;
- 1 project work in compresenza tra i moduli di Social Design e Ingegneria Umanitaria;
- 1 project work in compresenza tra i moduli di Social Design ed Economia Sociale e Solidale.

I tre project work: progettare per/nel mondo reale

Rispetto al project work previsto dal modulo di Social Design, lɛ studentɛ si sono confrontati con la complessità del progetto "sociale", che riguarda *issues* complesse e richiede di muoversi attraverso molteplici «design domain» (Jones e VanPatter, 2009). Lɛ studentɛ hanno formato sei gruppi di lavoro sulla base di una serie di tematiche progettuali proposte dalla docenza: inclusione sociale, vita indipendente, accesso al cibo, dialogo interculturale, povertà educativa.

Tab. 1 – Temi e informazioni principali relativi ai 6 progetti sviluppati come project work del modulo di Social Design. Per ciascun progetto sono indicati i beneficiari finali dell'intervento, gli interlocutori primari, gli outcome e gli output progettuali attesi dalle specifiche azioni di social design (elaborazione autoriale, 2022).

	GRUPPO 1	GRUPPO 2	GRUPPO 3	GRUPPO 4	GRUPPO 5	GRUPPO 6
Beneficiari finali	Persone con disabilità motoria acquisita e progressiva da sclerosi Multipla	Utenti dei distretti della coesione sociale	Famiglie in emergenza abitativa	Cittadini utenti dei servizi per persone senza dimora e dei servizi per le dipendenze	Cittadini senza dimora in condizione di povertà alimentare	Persone migranti
Interlocutori primari/ Commit-tenza	Cooperativa Valdocco e Associazione Italiana Sclerosi Multipla (Torino)	Distretto della Coesione Sociale Sud Est - Città di Torino (Torino)	Housing Cimarosa - Cooperativa Valdocco (Torino)	Servizi sociali della Città di Torino - homelessness, dipendenze (Torino)	Progetto Alimenta - Politecnico di Torino, Fondazione Progetto Arca e Cooperati-va Valdocco (Torino)	Centro Interculturale della Città di Torino (Torino)
Outcomes	Facilitare le attività di terapia occupazionale / ludotera-pia presso il centro diurno AISM (e a casa dei beneficiari) in una prospettiva di una lettura della domanda/ bisogni dinamica	Costruire l'identità del luogo e la sua riconoscibilità agli occhi delle diverse utenze e del territorio	Rendere fruibili e accessibili le aree esterne dell'housing in ottica di inclusione e funzionalità	Facilitare la fruizione dei diversi servizi allocati nella struttura e rendere vivibili gli spazi comuni	Accrescere le condizioni di certezza alimentare e implementare il processo di provvista della materia edibile in ottica di food circular economy e food social design	Aumentare la fruibilità e facilitare la diffusione delle storie di Vita, esito dei percorsi di scrittura autobiografica svolti presso il Centro Interculturale
Output	Oggetti d'uso e ausili	Processi e sistemi di place identity e wayfinding	Prodotti di outdoor design	Sistemi di wayfinding e di allestimento	Processi e servizi	Sistemi, processi e prodotti di comunicazione

Il project work condiviso tra Social Design e Ingegneria Umanitaria ha previsto l'applicazione dei principi teorici della tecnologia appropriata e del riuso nell'ambito della costruzione di strumenti *human/nature-powered*. Si è trattato di mettere in pratica le conoscenze teoriche apprese circa la meccanica delle tecnologie appropriate: semplici, di piccola scala, energeticamente efficienti, ecocompatibili e controllabili dalle comunità locali, in una prospettiva di replicabilità, adeguatezza e accessibilità (Willoughby, 1990; Hazeltine & Bull, 1999; Hazeltine & Bull, 2003). A tal fine, lɛ studentɛ hanno avuto la possibilità di confrontarsi con l'auto-costruzione di tre macchine appropriate, due a energia solare e una a energia umana: un forno solare, un essiccatore solare e un trita-carta a pedali. Tali prototipi sono stati concepiti e realizzati immaginandone l'uso in contesti di transizione socio-ecologica, sotto-serviti e con difficoltà di accesso a risorse energetiche.

Tab. 2 – Temi e informazioni principali relativi ai 3 progetti sviluppati come project work comune tra i moduli di Social Design e Ingegneria Umanitaria (elaborazione autoriale, 2022).

	GRUPPO 1	**GRUPPO 2**	**GRUPPO 3**
Partner di progetto	- Triciclo Cooperativa Sociale (riuso di materiali) - Costruire Bellezza, laboratorio "Design Anthropology-led" di inclusione sociale (making e autocostruzione)		
Output	Forno parabolico solare (energia solare)	Essiccatore solare (energia solare)	Trita-carta a pedali (energia umana)
Risultati di apprendimento / Outcomes	- Vedere nella pratica le conoscenze teoriche apprese circa le forme e fonti di energia maggiormente caratterizzanti gli interventi di ingegneria umanitaria (tendenzialmente in comunità e territori marginali, sotto-serviti o svantaggiati), in particolare approfondendo le caratteristiche meccaniche dei motori animati e l'energia solare. - Apprendere attraverso "il fare" e la prototipazione la meccanica delle macchine appropriate (es. la meccanica della bicicletta), studiandone i sistemi e i componenti per la trasmissione e trasformazione del moto e per la moltiplicazione della velocità.		

Infine, il project work che Social Design ha condiviso con Economia Sociale e Solidale ha avuto come obiettivo quello di esercitare le conoscenze e abilità di *communication* design nell'interpretazione grafico-comunicativa di concetti e dati complessi, secondo la prospettiva della Teoria del Cambiamento (Taplin & Clark, 2013; Centro Studi Lang, 2017; Elevati, 2019). Lɛ studentɛ hanno avuto il compito di realizzare il report del progetto "E.L.BA -Emergenza Lavoro nei Balcani", iniziativa di economia sociale nella Regione Balcanica . Attraverso il documento, essɛ hanno dovuto presentare ai potenziali finanziatori il progetto e il suo evolversi, restituendo dati e informazioni circa lo stato di salute delle imprese sociali balcaniche nella fase post-Covid 19. Ciascuno dei 6 gruppi di studentɛ, pur partendo da un medesimo brief e sillabo di concetti e terminologie, ha sviluppato l'elaborato finale secondo un proprio specifico linguaggio e stile comunicativo, capaci di raccontare la *roadmap* e la Teoria del Cambiamento del progetto[3].

Riflessioni e valutazioni in itinere circa l'esperienza didattica e di apprendimento

Il monitoraggio in itinere ha beneficiato di processi di osservazione partecipante grazie alla presenza di tutor/designer senior che hanno accompagnato l'esperienza di studentɛ e docentɛ. Rispetto ai primi, tali osservazioni hanno permesso di leggerne la curva di apprendimento relativamente all'acquisizione di conoscenze e abilità e all'applicazione delle stesse, analizzando anche il livello di partecipazione emotiva e l'evoluzione dell'atteggiamento nei confronti di stakeholder e beneficiari finali. Rispetto alla docenza, invece, è stato posto sotto osservazione il rapporto tra le tre discipline e la dimensione di interdisciplinarità dell'insegnamento, tra potenzialità, possibilità e realtà di fatto.

Tab. 3 – Temi e informazioni principali relativi ai 6 progetti sviluppati come project work comune tra i moduli di Social Design e Economia Sociale e Solidale (elaborazione autoriale, 2022).

	GRUPPO 1 - 6
Beneficiari finali	Potenziali finanziatori del progetto
Committenti	- Steering Group del progetto Elba (composta da: Caritas Italiana, Caritas Spagna, Caritas Francia, Caritas Austria, Caritas Americana - CRS, e le 8 Caritas nazionali dei Balcani coinvolte nel progetto: Albania, Bosnia e Erzegovina, Bulgaria, Grecia, Kosovo, Macedonia del Nord, Montenegro, Serbia). - S-nodi impresa sociale (ha il compito di realizzare un'indagine quali-quantitativa sulla situazione delle imprese sociali balcaniche nella fase post Covid 19).
Output	Report del progetto E.L.BA secondo la prospettiva della Teoria del Cambiamento (ToC)
Risultati di apprendimento / Outcomes	- Fare esperienza pratica e diretta della reportistica di impatto: come si compone, a cosa serve e a chi parla un report di impatto; come descrivere e restituire con correttezza, completezza e chiarezza i contenuti rappresentati dalla committenza per rafforzare l'"accountability", come facilitare la comprensione dell'interdipendenza tra le informazioni per sostenere il processo decisionale. - Comporre una restituzione delle informazioni raccolte sul progetto con uno stile grafico e comunicativo allineato con lo "stile Caritas" (e più in generale della committenza).

Per consentire un'analisi critica quanto più oggettiva dell'impatto dell'insegnamento sullɛ studentɛ, oltre al monitoraggio in itinere è stata condotta una valutazione qualitativa ex-post. A partire dagli obiettivi di apprendimento, essa ha permesso di verificare quattro principali questioni: l'effettiva assimilazione delle conoscenze (dunque non esclusivamente mnemonica) che ciascuna disciplina intendeva formare; le competenze e la consapevolezza teorica-metodologica esercitata attraverso la pratica; la conoscenza, il discernimento e l'uso consapevole dello sconfinamento tra diverse scale di progetto e diversi domini progettuali; la capacità di definire meglio la domanda di progetto, di caratterizzarla e farla corrispondere adeguatamente all'esigenza della committenza (*problem-framing e solving*).

A tali rilevazioni sono stati integrati i riscontri di gradimento dellɛ studentɛ raccolti attraverso strumenti di analisi e valutazione dell'efficacia formativa, tra cui i questionari di fine percorso (a riposta multipla e aperta) misuranti l'efficacia dell'insegnamento.

Elementi di criticità osservati

Gli elementi di criticità emersi e raccolti durante il monitoraggio e al termine dell'esperienza didattica offrono interessanti spunti di riflessione relativamente all'ambito della *Social Design Education* (si veda nota 1), sia per la docenza del corso sia, a nostro avviso, per la comunità scientifica.

In primo luogo, alcune criticità hanno riguardato la gestione del rapporto tra le discipline e gli sconfinamenti dall'una all'altra in una prospettiva di interdisciplinarità. Infatti, nonostante l'esplicita intenzionalità interdisciplinare del laboratorio – che ha previsto momenti di lezione a più voci e project work in comune tra i tre moduli – lo scambio promosso dal Social Design non sempre è apparso pienamente corrisposto da parte delle altre due discipline (IU e ESS). Talvolta, quest'ultime sono sembrate concentrarsi su posture «for design» di "alfabetizzazione ex cathedra" o, all'opposto, di eccessiva "ancillarità". In tali casi di "monadismo disciplinare" (sporadici ma presenti e sentiti), è parsa risolutiva l'attitudine intrinsecamente relazionale e mediatrice del Design che molti autori sottolineano, la quale ha permesso di facilitare una corrispondenza più intensa e trasformativa (Buchanan, 1992; Kelley e Van Patter, 2005; Celaschi, 2008; Armstrong, Bailey, Julier & Kimbell, 2014; Meroni e Sangiorgi, 2016).

In secondo luogo, rispetto all'organizzazione del processo didattico, si osserva una tensione tra la mole teorica (ritenuta necessaria in fase di progetto del laboratorio) in materia di impatto sociale e la reale capacità dellɛ studentɛ di assimilare tali concetti e metterli in pratica in forme utili al progetto. Per quanto riguarda la "messa a terra" di tali concetti teorici e l'organizzazione temporale del laboratorio – dove le lezioni teoriche occupano un primo e sostanziale arco temporale a cui segue un'esperienza "di campo" – lɛ studentɛ hanno espresso preoccupazioni sulla mancanza di tempo per condurre quello stesso lavoro sul campo con la cura e la sensibilità che la teoria suggeriva loro.

Ulteriori criticità sono rilevabili direttamente nell'esperienza dellɛ studentɛ. Nel corso dei project work e di altre attività (es. *role-playing*) concepite per esercitare le soft skills e fare pratica delle posture da assumere con stakeholder e utenze, lɛ studentɛ hanno dimostrato difficoltà nel modellare il proprio "stare" tra gli altri attori del progetto sociale, nonché nel decostruire un ruolo di progettista problem-solver e portatore di soluzioni "proprietarie" immediatamente implementabili. L'effort emotivo nella pratica progettuale sul campo è spesso scaturito in approcci, posture e linguaggi eccessivamente paternalistici o stereotipati e nella difficoltà a riconoscere (e valorizzare) le resistenze nel processo e nell'interazione con gli attori come risorse utili al progetto. Al contrario, tali elementi sono tutti considerati necessari nell'ambito dell'insegnamento didattico del Design for Social Change (Margolin & Margolin, 2002; Irwin, 2015; Souleles, 2017; Souleles et al., 2017; Gregory, 2018; Verma, 2017). Lɛ studentɛ hanno dimostrato altrettante difficoltà nel lavorare ad un livello meta-progettuale e nel capire il valore strumentale del "sistema prodotto" su cui stavano lavorando, il quale – nonostante la piccola scala – sarebbe stato finalizzato ad ottenere impatti a livelli più ampi e strategici. Più concretamente, ciò si è manifestato, da un lato, in una pratica non pienamente consapevole del *low-fidelity prototyping*, dall'altro, nella pratica altrettanto poco consapevole dei diversi domini di design e nel riconoscerne l'interazione sistemica nel progetto.

Conclusioni e prospettive di implementazione

In conclusione, pur confermando la solidità dell'impianto generale del laboratorio e la buona qualità dell'esperienza pedagogica, le rilevazioni finora condotte suggeriscono di procedere ad alcuni adattamenti e implementazioni in ragione di quanto analizzato. Si individuano in particolare quattro questioni su cui basare le azioni di reindirizzamento dell'esperienza didattica.

In primis, restiamo convinti della coerenza e della grande potenzialità della collaborazione tra le tre discipline coinvolte ma riteniamo necessario intensificarne la relazione. In questo senso, sarà necessario rafforzare ulteriormente la convergenza delle stesse su un progetto comune in una più esplicita dimensione di reciprocità (Tress et al., 2005; Nicolescu, 2005). Avendo riconosciuto quanto la capacità relazionale e facilitatrice del Design sia cruciale nei momenti in cui le discipline hanno difficoltà ad interagire spontaneamente, intendiamo formare lɛ studentɛ a questo ruolo. In particolare, è utile che essɛ apprendano ad "allentare" il proprio statuto disciplinare verso qualcosa di comune, trovando «nuove metafore per la condivisione e la comprensione» (Marzocca, 2014, p. 21) di sé e degli altri, creando contesti abilitanti (Manzini, 2015) e individuando strumenti e modi che favoriscano l'interazione e la riflessività comune.

In secondo luogo, appare necessario riequilibrare i contenuti didattici e individuare il giusto livello di approfondimento teorico. Si prospetta un'operazione di concentrazione su alcune specifiche cornici teoriche imprescindibili, a giudizio della docenza, quali: i) la dimensione

sociale dello sviluppo sostenibile, per imparare a progettare tendendo a modelli di sviluppo capaci di integrare simultaneamente obiettivi sociali, economici e ambientali, da perseguire in una prospettiva olistica di crescita economica inclusiva; ii) il modello sociale della coesione e dell'inclusione, per imparare a progettare tendendo ad uno sviluppo di comunità che superi il tradizionale approccio emergenziale e sanitario (Di Maggio & Shogren, 2017), valorizzando le relazioni tra i membri della società e promuovendo l'assunzione collettiva di responsabilità, in un'ottica di partecipazione attiva e dignità della persona; iii) la tridimensionalità della giustizia sociale , per progettare in maniera generativa nell'ambito del contrasto alle disuguaglianze, imparando a non rispondere in maniera solo quantitativa ed assistenzialistica ad un bisogno; iv) l'Economia Sociale e Solidale, per imparare a progettare alla luce di un paradigma economico alternativo a quello prevalente (orientato solo al profitto) che metta al centro le risorse del territorio e delle comunità locali, la costruzione di legami di prossimità, l'interesse verso nuovi modelli di welfare generativi basati sullo sviluppo di comunità e sulla responsabilizzazione dei cittadini, sulla sussidiarietà e sulla reciprocità; v) la Teoria del Cambiamento, per progettare con consapevolezza la circolarità tra progetti, trasformazioni, impatti e stakeholder favorendo una partecipazione di tutti gli attori e il loro impegno durante il processo progettuale; vi) i quattro Domini del design, per sapere controllare la multidimensionalità del "sistema prodotto" e far interagire generativamente i diversi elementi del progetto in un rapporto mezzo-fine, sempre nell'ottica di un approccio di «riflessione in azione» (Schön, 1983, tda) o «pensiero in azione» (Kimbell al., 1991, citato da Davis et al., 1997, tda, p.4) basato sulla relazione intrinseca tra sapere e fare.

Proprio quest'ultimo punto si collega alla terza prospettiva di implementazione, legata alla dimensione pratica del laboratorio. Essa risponde all'esigenza di riequilibrare i tempi allocati per teoria, teoria della pratica e pratica vera e propria, così da farli corrispondere maggiormente al progredire dell'apprendimento. Si prevede dunque di intensificare la pratica di campo supportando l'apprendimento di conoscenze e competenze attraverso un approccio di «learning by doing» (Savery & Duffy, 1995; Dolmans et al., 2005; Moore, 2009) e «practice-based education» (Goodyear & Markauskaite, 2012). Inoltre, d'accordo con Cross (1982) che già negli anni'80 parlava di «designerly ways of knowing», la dimensione pratica diventa un vero e proprio fondamento metodologico che rende possibile comprendere e assimilare i concetti teorici, superandone l'apprendimento astratto. Propendiamo per una didattica "di campo", dunque, poiché capace di generare spazi di osservazione, esplorazione e riflessione critica (Davis et al., 1997) che riducano il rischio di stereotipizzazioni nella lettura della domanda e nell'elaborazione delle soluzioni e permettano di fare esperienza di terminologie specifiche e appropriate al contesto.

Le questioni relative alla pratica si collegano, infine, alle prospettive di implementazione circa l'organizzazione temporale del laboratorio. Rispetto ad un progettare che si avvia solo a valle della preparazione teorica, pensiamo che anticipare il lavoro sul campo e l'approccio all'utenza, intervallandoli alle lezioni teoriche, possa favorire una più riflessiva e progressiva elaborazione dell'esperienza, dei concetti teorici e una migliore gestione (anche emotiva) degli aspetti relazionali del progetto. Quest'ultimo aspetto si collega al fatto che, nell'ambito del progetto sociale, il tempo – più lungo e paziente – è una dimensione che va progettata alla stregua degli altri elementi del progetto, nonché una risorsa che va valorizzata come strumento per comprendere e progettare meglio. Combinato con approcci partecipativi, infatti, è proprio il tempo che permette al progettista di far evolvere positivamente il proprio rapporto con stakeholder e committenti, sviluppando sensibilità e curando il proprio "stare" tra loro.

Concludendo, ribadiamo che i dati e le evidenze fin qui raccolte sono oggetto di ulteriori approfondimenti e analisi, ad oggi in corso, attraverso attività di focus group con la

comunità studentesca e interviste con la docenza. Relativamente al tema della valutazione, riteniamo che il caso qui descritto abbia caratteri di singolarità rispetto ad un repertorio di altre esperienze, per come esso articola progettazione, sperimentazione e valutazione della didattica, tutte strettamente interdisciplinari. Sempre in tema di valutazione, portiamo all'attenzione di chi legge quanto la letteratura sia costituita da un corpus di contributi poco numeroso e frammentario, la maggior parte dei quali affronta il tema più da un punto di vista teorico che sperimentale e valutativo. Ciò potrebbe essere legato alla recente ed eterogenea emersione del *Design for social impact* come ambito disciplinare e alla limitatezza delle realtà accademiche che ne fanno il loro oggetto di studio e formazione (Bosso, 2021).

Infine, alla luce dell'analisi e delle questioni esplorate, concordiamo con le preoccupazioni espresse da Julier e Kimbell (2019) circa i pericoli delle pratiche poco consapevoli di Design sociale che, come tali, rischiano di "far andare avanti il sistema" riproducendo nei processi progettuali le stesse disuguaglianze a cui tentano di rispondere (Julier & Kimbell, 2019, citato in Di Prima, 2022). In questo senso, mettiamo in guardia (anche noi stessi) rispetto ad una certa retorica "positivista" del design thinking e all'uso di strumenti e toolkit poco flessibili, che raramente corrispondono alle esigenze di riconoscimento degli attori del progetto e che – per il loro eccessivo rigore – poco si prestano ad accogliere l'imperfezione dei fenomeni di cui si occupa il social Design.

Bibliografia

Amitrano, C.C., Filippini, A., Germak, C., & Segre, G., (2022). *Economia del Design in Piemonte 2022*. Circolo del Design, Torino. https://drive.google.com/file/d/15AZR70Npqq3oHAGj03BGrG48-meFu57A/view

Armstrong, L., Bailey, J., Julier, G., & Kimbell, L. (2014). *Social design futures: HEI research and the AHRC*. University of Brighton and Victoria and Albert Museum. https://cris.brighton.ac.uk/ws/portalfiles/portal/341933/Social-Design-Report.pdf

Barroso, A., & VanPatter, GK. (2015b). *Making Sense of Strategic Design Practice 2015: Talking up SenseMaking. NextD Journal Conversation.* https://issuu.com/humantific/docs/humantific_makingsenseofstrategicde

Barrows, H. S. (1994). *Practice-Based Learning: Problem-Based Learning Applied to Medical Education*. Southern Illinois University, School of Medicine, PO Box 19230, Springfield, IL 62794-9230.

Bishop, C. (2006). The Social Turn: Collaboration and Its Discontents. *Artforum International*, 44(6), 178-183.

Bosso, V. (2021*). Formare all'impatto sociale. Formare al design per l'impatto sociale. Proposta di un modello didattico integrativo al curriculum del corso di laurea in Design e Comunicazione presso il Politecnico di Torino.* [Tesi Magistrale, Politecnico di Torino].

Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. Design issues, 8(2), 5-21.

Castro-Spila, J., & Unceta, A. (2014). The relational university: social innovation and entrepreneurial skills in creative industries. In A. Schramme, R. Kooyman, & G. Hagoort (a cura di), *Dynamics Between the Creative Industries, Knowledge Institutions and the Urban Context* (pp. 192-201). Eburon Academic Press, Delft.

Celaschi, F. (2008). Il design come mediatore tra saperi. L'integrazione delle conoscenze nella formazione del designer contemporaneo. In C. Germak (a cura di), *Uomo al centro del progetto. Design per un nuovo umanesimo* (pp.19-31). Allemandi, Torino.

Centro Studi Lang sulla Filantropia Strategica (2017). Manuale operativo per la Theory of Change. Linee guida per gestire un workshop partecipativo di Teoria del Cambiamento e porre le basi per la valutazione dell'impatto sociale. *Philanthropy Insights n.5*. https://sseds4youth.org/wp-content/uploads/2021/07/Teoria-del-Cambiamento-Workshop_public.pdf

Davis, M., Hawley, P., McMullan, B., & Spilka G. (a cura di). (1997). *Design as a catalyst for learning.* Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD), Alexandria.

Di Maggio, I., & Shogren, K. (2017). Any given context (school, work, society) will be considered inclusive only if… In L. Nota & S. Soresi (a cura di). *For a Manifesto in favor of Inclusion. Concerns, ideas, intents and passwords for inclusion* (pp. 29-34). Hogrefe Editore, Firenze.

Di Prima, N. (2022). *Design Anthropology. Approccio*

per un design sociale. [Tesi di dottorato, Politecnico di Torino].

Dolmans, D. H., De Grave, W., Wolfhagen, I. H., & Van Der Vleuten, C. P. (2005). Problem-based learning: Future challenges for educational practice and research. *Medical education*, 39(7), 732-741.

Drenttel W., & Lasky, J. (2010). Winterhouse First Symposium on Design and Social Change: Final Report. *Design Observer*. https://designobserver.com/feature/winterhouse-firstsymposium-on-design-education-and-social-change-final-report/22578

Drenttel W., & Lasky, J. (2011). Winterhouse Second Symposium on Design and Social Change: Final Report. *Design Observer*. https://designobserver.com/feature/winterhouse-second-symposium-on-design-education-and-social-change-final-report/30688

Drenttel W., & Mossoba, M. (2012). Winterhouse Third Symposium on Design and Social Change: Final Report. *Design Observer*. https://designobserver.com/article.php?id=36108

Drenttel W., & Mossoba, M. (2013). Winterhouse Forth Symposium on Design and Social Change: Final Report. *Design Observer*. https://designobserver.com/feature/winterhouse-fourth-symposium-on-design-education-and-social-change-final-report/38157

Elevati, C. (a cura di). (2019). *Progettare con la Teoria del Cambiamento. Una guida per il mondo della cooperazione internazionale*. ChangeLab. https://www.info-cooperazione.it/wp-content/uploads/2019/06/progettare_teoria_cambiamento_changelab_2019.pdf

Findeli, A. (2001*). Rethinking design education for the 21st century: Theoretical, methodological, and ethical discussion. Design issues*, 17(1), 5-17.

Findeli, A., & Bousbaci, R. (2005). L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design. *The Design Journal*, 8(3), 35-49.

Findeli, A., Brouillet, D., Martin, S., Moineau, C., & Tarrago, R. (2008). Research Through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research. In Swiss Design Network (Ed.), «FOCUSED». *Current Design Research Projects and Methods*. Swiss Design Network Symposium 2008 (pp. 67-94).

Foglizzo, P. (2012). Coesione sociale. *Aggiornamenti Sociali*, 1, 75-78.

Fondazione Symbola, Deloitte Private, & Poli. design (2022). *Design Economy 2022. I quaderni di Symbola*. https://www.polidesign.net/wp-content/uploads/2022/04/Report_DesignEconomy2022.pdf

Frankel, L., & Racine, M. (2010). *The Complex Field of Research: For Design, through Design, and about Design. «Design and complexity – DRS International Conference»* (Montreal, 7-9 luglio 2010), Design Research Society, London.

Friedman, K. (2008). Research into, by and for design. *Journal of Visual Art Practice*, 7(2), 153-160.

Goodyear, P., & Markauskaite, L. (2012). Pedagogic Designs, Technology and Practice-Based Education. In J., Higgs, R., Barnett, S., Billett, M., Hutchings & F. Trede (a cura di), *Practice-based education: Perspectives and strategies* (Vol. 6) (pp.131-144). Springer Science & Business Media.

Fraser, N. (2014). *Fortune del femminismo. Dal capitalismo regolato dallo Stato alla crisi neoliberista*. Ombre Corte, Verona.

Gregory, S. (2018). Design anthropology as social design process. *Journal of Business Anthropology*, 7(2), 210-234.

Hazeltine, B., & Bull, C. (1999). *Appropriate Technology. Tools, Choices, and Implications.* Academic Press, San Diego.

Hazeltine, B., & Bull, C. (a cura di) (2003). *Field guide to appropriate technology.* Academic Press, San Diego

Irwin, T. (2015). Transition design: A proposal for a new area of design practice, study, and research. *Design and Culture*, 7(2), 229-246.

Jones, P. H., & VanPatter, G. K. (2009). Design 1.0, 2.0, 3.0, 4.0: The rise of visual sensemaking. *NextD Journal. ReThinking Design*, 1-12.

Julier, G., & Kimbell, L. (2019). Keeping the system going: Social design and the reproduction of inequalities in neoliberal times. *Design Issues*, 35(4), 12-22.

Kelley, D. & Van Patter, GK. (2005). Design as glue: Understanding the Stanford D. School. *NextD Journal Conversation*, 21. http://issuu.com/nextd/docs/conv21

Manzini, E. (2009). New design knowledge. *Design studies*, 30(1), 4-12.

Manzini, E. (2015). *Design, when everybody design*. MIT Press, Cambridge, MA.

Margolin, V., & Margolin, S. (2002). A" Social model" of design: issues of practice and research. *Design issues*, 18(4), 24-30.

Markussen, T. (2017). Disentangling 'the social' in social design's engagement with the public realm. *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 13(3), 160-174

Marzocca, F. (2014). Il nuovo approccio scientifico verso la Transdisciplinarità. *Átopon. Rivista di Psicoantropologia Simbolica*, 10.

Meroni, A., & Sangiorgi, D. (2016). *Design for services*. Routledge, New York.

Miller, C. (2018). *Design + anthropology: Converging pathways in anthropology and design*. Routledge, New York.

Moholy-Nagy, L. (1969). *Vision in Motion*. Theobold, Chicago.

Moore, N. (2009). Learning by Doing: Introducing Research Skills to Geography Undergraduates. «National Academy Third Annual Conference» (Dublin, 11-12 novembre 2009), *National Academy for Integration of Research, Teaching and Learning* (NJ1).

Nicolescu, B. (2005*). Transdisciplinarity: past, present and future.* «II Congresso Mundial de Transdisciplinaridade» (Vila Velha/Vitória, 6-12

settembre 2005), CETRANS – Centro de Educação Transdisciplinar.

Papanek, V. (1985). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change* (2° ed.). Academy Chicago Publishers, Chicago.

Price, R., Wrigley, C., & Matthews, J. (2017). Design-led innovation and sensemaking: opportunities to connect. In Conference *Proceedings of the Design Management Academy 2017, Volume 4* (pp. 1131-1147). Design Management Academy. https://www.researchgate.net/publication/319667732_Design-led_innovation_and_sensemaking_opportunities_to_connect

Resnick, E. (a cura di). (2019). *The social design reader.* Bloomsbury Publishing, London.

Sachs, J. D. (2015). *L'era dello sviluppo sostenibile.* EGEA S.p.A., Milano.

Savery, J. R., & Duffy, T. M. (1995). Problem based learning: An instructional model and its constructivist framework. *Educational technology*, 35(5), 31-38.

Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner.* Basic Books, New York.

Smithsonian Institutions (2013). *Design and Social Impact. A Cross-Sectoral Agenda for Design Education, Research, and Practice. Social Impact Design Summit*. The Smithsonian's Cooper-Hewitt, National Design Museum, National Endowment for the Arts and The Lemelson Foundation. https://www.arts.gov/sites/default/files/Design-and-Social-Impact.pdf

Souleles, N. (2017). Design for social change and design education: Social challenges versus teacher-centred pedagogies. *The Design Journal*, 20(sup1), S927-S936.

Souleles, N., Savva, S., & Ferreira, A. M. (2017). The challenge of embedding design for social change and innovation in Higher Education curricula and the role of DISCERN (DesIgn for Social Change and innovation through a EuROpean Network). In *Proceedings of the 9th International Conference Senses and Sensibility* 2017, Funchal.

Taplin, D. H., & Clark, H. (2013). *Theory of Change basics. A primer on theory of change.* ActKnowledge, New York. http://www.theoryofchange.org/wp-content/uploads/toco_library/pdf/ToCBasics.pdf

Thorpe, A., & Gamman, L. (2011). Design with society: why socially responsive design is good enough. *CoDesign*, 7(3-4), 217-230.

Tress, B., Tress, G., & Fry, G. (2005). Integrative Studies on Rural Landscapes: Policy Expectations and Research Practice, *Landscape and Urban Planning*, 70 (1-2), 177-191.

Verganti, R. (2009). *Design-Driven Innovation. Cambiare le regole della competizione innovando radicalmente il significato dei prodotti e dei servizi.* Etas, Milano.

Verma, N. (2017). An Eight-Step Pedagogy for Teaching Social Design. SEGD *Research Journal: Communication and Place.* University of Notre Dame.

Willoughby, K.W. (1990). *Technology Choice. A Critique of the Appropriate Technology Movement.* Westview Press, Boulder & London.

Winterhouse Institute (n.d.). *Winterhouse Symposium on Design and Social Change: Final Reports.* http://www.winterhouseinstitute.org/symposium.

Note

1 Con il termine *Social Design Education* ci riferiamo non tanto ad uno specifico filone della ricerca in design quanto piuttosto al corpus di pubblicazioni (paper scientifici e accademici ma anche contributi provenienti dalla letteratura grigia) che animano il dibattito circa la formazione dellɛ designer nell'ambito del progetto per l'impatto sociale.

2 Parte di questo paragrafo e del seguente paragrafo sono stati diffusamente trattati nell'articolo "Interazioni disciplinari nel processo di social design" (autore, autore), in fase di pubblicazione all'interno della rivista A&RT - Atti e Rassegna Tecnica.

3 Per approfondimenti si rimanda al sito di-progetto: https://elbaproject17.wixsite.com/elba-social-economy

4 Il riferimento va evidentemente al modello tridimensionale di giustizia sociale teorizzato da Nancy Fraser (2014) che tiene insieme la dimensione culturale del riconoscimento dello status, la dimensione economica della redistribuzione delle risorse e la dimensione politica della rappresentanza («voice»).

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

Il confronto con il nostro "intorno" e il dialogo non nostalgico con i saperi, i materiali e le lavorazioni tradizionali; il riconoscimento dell'intelligenza che sta già nelle cose, negli attrezzi da lavoro, negli oggetti d'uso; la riscoperta della ricchezza insita nelle dinamiche e nelle interazioni sociali. Questi tratti definiscono un insieme articolato, sullo sfondo dell'accresciuta accessibilità alla conoscenza e delle potenzialità dischiuse dalla rivoluzione digitale, verso nuove sintesi tra i saperi stratificati nei tempi e nei luoghi.

La comunità scientifica del Design è sollecitata a ripensare l'intorno come elemento unificante della cultura del progetto, soprattutto nel senso delle abilità che appartengono da sempre alla figura del progettista: come attore culturale e come interprete – un po' anticipatore e un po' visionario – del suo tempo.

9788894338072