

Introduzione: Innovare la progettazione formativa

C'è un momento, nel ciclo di ogni corso, che riceve meno attenzione di quanto dovrebbe: la progettazione. È un passaggio silenzioso, in cui le idee prendono forma, la visione diventa scelta e tutto è ancora possibile. Ed è proprio lì che si decide la qualità di ciò che verrà dopo. Una buona formazione nasce da una buona progettazione. Non da slide perfette, né da strumenti digitali di ultima generazione, ma da un pensiero intenzionale che guida ogni gesto didattico. Progettare è il cuore invisibile della formazione: il luogo in cui il sapere diventa esperienza e l'intenzione educativa si fa azione concreta.

Negli anni ho incontrato formatori, docenti, consulenti e professionisti dell'apprendimento. Tutti, prima o poi, mi hanno confessato la stessa difficoltà: trovare il tempo, e soprattutto un metodo, per progettare. Troppo spesso la progettazione viene vissuta come una formalità: una fase di passaggio verso l'aula. Si compila un format, si scrive un obiettivo, si abbozza un programma e poi ci si affida all'esperienza, all'improvvisazione, all'intuito. Ma così si perde il potere generativo di questa fase. Perché progettare bene non significa "organizzare il corso": significa **disegnare un'esperienza di apprendimento che lasci un segno duraturo**.

Un tempo di trasformazione

Viviamo un'epoca in cui la formazione non è più quella di un tempo. Gli ambienti di apprendimento si sono moltiplicati e l'aula non è più l'unico spazio in cui si impara. Le persone cercano percorsi personalizzati, ibridi, flessibili; vogliono essere coinvolte, non solo informate. Il digitale, l'Intelligenza Artificiale e le pratiche esperienziali e collaborative hanno ridefinito il modo in cui apprendiamo e insegniamo. Per questo **non possiamo più progettare la formazione con gli stessi strumenti e gli stessi schemi di ieri.**

Viviamo in un'epoca in cui l'accesso alla conoscenza è pressoché illimitato: in pochi secondi troviamo online corsi, video, articoli e tutorial su qualsiasi tema. È una ricchezza straordinaria, ma anche ambigua. La quantità smisurata di materiali rischia infatti di produrre l'effetto opposto: confondere invece di chiarire, accumulare informazioni senza aiutare a discernere, scegliere e trasformare. Ecco perché la formazione non può più limitarsi a trasmettere sapere. Deve costruire competenze e consapevolezza, spostando l'attenzione dal sapere al saper fare e al saper essere. La sfida non è più **“insegnare di più”**, ma **creare esperienze che trasformano**: esperienze che lasciano un segno, che cambiano prospettiva, che generano azione.

Non si tratta di aggiungere tecnologia o di inseguire nuove mode metodologiche. Si tratta di ripensare il senso stesso della progettazione: passare da un modello lineare, centrato sui contenuti, a un modello circolare, centrato sull'esperienza. Da un'ottica trasmissiva a una logica di design, in cui obiettivi, attività, strumenti, spazi e tempi diventano parti di un sistema coerente. Oggi la formazione non chiede solo competenze, ma esperienze significative: momenti che accendono curiosità, coinvolgono mente e corpo, generano consapevolezza e trasformazione. Per creare esperienze così servono progettisti capaci di pensare come **designer**: persone che vedono connessioni, costruiscono percorsi visivi e concettuali, danno forma alle idee.

L'esigenza di innovare la progettazione

Ogni cambiamento genera una domanda di metodo. Come possiamo innovare la progettazione formativa senza perdere rigore e coerenza? Come rendere visibile ciò che accade nella mente di chi progetta (relazioni, scelte, intenzioni, priorità)? Da queste domande, e da molte ore trascorse tra post-it, lavagne e canvas, nasce il **Learning Design Canvas**. Non è una semplice scheda da compilare, ma un dispositivo visuale e conversazionale che aiuta a fare chiarezza, confrontarsi e immaginare alternative. È uno strumento che unisce logica e creatività, pensiero analitico e intuizione, trasformando la progettazione in un processo collaborativo e generativo. Il Canvas nasce da una convinzione semplice: **il modo in cui progettiamo influenza il modo in cui le persone imparano**. Se progettiamo in modo meccanico, genereremo esperienze meccaniche. Se progettiamo in modo visuale, aperto e dialogico, daremo vita a esperienze più vive, dinamiche e significative.

Il design come risposta

Il visual thinking e il design thinking offrono oggi una risposta concreta a questa esigenza. Il **visual thinking** ci aiuta a rendere tangibile l'intangibile: vedere ciò che di solito resta nelle parole, trasformare concetti in forme, idee in connessioni, intenzioni in mappe. Il **design thinking**, invece, ci insegna a progettare partendo dalle persone, iterando, prototipando e imparando dall'errore. Insieme, questi due approcci aprono la strada a un nuovo modo di pensare la progettazione formativa: più partecipato, più visivo, più orientato all'esperienza reale del discente. Quando parlo di design applicato alla formazione non mi riferisco alla grafica dei materiali o all'estetica delle slide, ma a una **mentalità progettuale**: un modo di osservare, interpretare e costruire l'apprendimento con lo spirito con cui un designer affronta la creazione di un oggetto, un servizio, un'esperienza. Un buon designer non parte dalla soluzione, ma dal problema. Non lavora da solo, ma insieme agli utenti. Non cerca la perfezione, ma l'equilibrio

migliore tra funzionalità, bellezza e significato. Progettare formazione è esattamente questo: **cercare equilibrio tra obiettivi e persone, tra contenuti e contesto, tra metodo e ispirazione.**

Il Learning Design Canvas

Il **Learning Design Canvas** è lo strumento che ho sviluppato per rendere la progettazione più chiara, accessibile e condivisibile. Nasce dall'incrocio tra la mia esperienza di formatore e quella di consulente organizzativo, e dal bisogno di trovare un linguaggio comune tra chi insegna, chi apprende e chi progetta. È una tela di lavoro che raccoglie in un solo colpo d'occhio gli elementi fondamentali della progettazione: il perché, il per chi, il cosa, il come, il quando e il con cosa. Usarlo significa restituire **centralità alla visione e spazio al dialogo**. Significa trasformare un processo astratto in una mappa visiva che favorisce collaborazione e riflessione collettiva. Significa riconoscere che la progettazione non è solo un atto tecnico, ma un **momento creativo** in cui l'esperienza del formatore incontra l'immaginazione del designer. Chi utilizzerà il Canvas scoprirà che la progettazione può tornare a essere una fase viva, piena di energia e di significato. Ogni casella invita a porsi domande, fare scelte consapevoli, vedere connessioni nuove. È uno strumento che non prescrive ma accompagna; che non impone risposte ma apre possibilità.

Un invito personale

Questo libro è dedicato a chi, come me, crede che la formazione non sia solo trasmissione di saperi, ma costruzione di esperienze. A chi sente il bisogno di rinnovarsi, di sperimentare, di guardare la propria pratica con occhi diversi. A chi si è stancato di progettare per abitudine e vuole tornare a progettare per ispirazione. Ti accompagnerò passo dopo passo a scoprire come nasce e come si usa il Learning Design Canvas, ma anche — e forse soprattutto — **come cambiare il tuo modo di pensare la progettazione**. Non troverai formule preconfezionate, ma un percorso che alterna riflessione e azione, teoria

e pratica, intuizione e metodo. La mia promessa è semplice: quando arriverai alla fine, affronterai la tua prossima progettazione con un'energia diversa. Vedrai in essa non un dovere, ma un'occasione di design: un'opportunità per dare forma a esperienze che lasciano tracce reali nelle persone.

Come si sviluppa questo viaggio

Il percorso di questo libro segue un filo preciso, che unisce riflessione, metodo e strumenti.

Nel **Primo capitolo**, racconto la trasformazione del formatore in *designer dell'apprendimento*: il passaggio dall'essere un oratore a diventare un progettista di esperienze.

Il **Secondo capitolo** esplora il potere del pensiero visuale e il modo in cui il design aiuta a rendere visibile la complessità.

Nel **Terzo capitolo**, l'attenzione si sposta sull'apprendimento come esperienza: le emozioni, il flow, le intelligenze multiple, la personalizzazione.

Il **Quarto capitolo** invita a progettare “dalla fine”, partendo dai risultati di apprendimento e costruendo percorsi coerenti con essi.

Il **Quinto capitolo** è il cuore del libro: presenta il *Learning Design Canvas*, la sua logica e i suoi usi concreti, con esempi di applicazione reale.

Nel **Sesto capitolo**, il Canvas si apre in una “cassetta degli attrezzi” che raccoglie strumenti e metodi attivi per ogni area della progettazione.

Infine, il **Settimo capitolo** guarda al futuro: esplora come l'Intelligenza Artificiale generativa possa diventare un alleato del formatore designer, amplificando la creatività e non sostituendola.

Il libro poi si chiude con una riflessione: ogni progetto di formazione è, in fondo, un progetto di cambiamento. E ogni volta che impariamo a progettare meglio, impariamo anche a **progettare noi stessi**.