

## L'Ora di Curiosità

### Motivazioni

Nell'ambito del progetto *Future of Education and Skills 2030*, l'OCSE ha sviluppato la Bussola dell'Apprendimento (*Learning Compass*) 2030. La bussola definisce una *vision* per il futuro dell'istruzione.

La metafora della bussola per l'apprendimento è stata utilizzata per enfatizzare la necessità per gli studenti di imparare a navigare da soli in contesti sconosciuti e a trovare la loro direzione invece di ricevere solo istruzioni o indicazioni dagli insegnanti.

Il quadro di riferimento offre un'ampia visione delle competenze di cui gli studenti avranno bisogno nel 2030 ed oltre.

Le componenti della bussola comprendono elementi fondamentali quali conoscenze, abilità, atteggiamenti e valori.

La bussola per l'apprendimento è coerente con quanto espresso anni prima dai Ministri dell'Istruzione dell'OCSE (2001) ovvero "Lo sviluppo sostenibile e la coesione sociale dipendono in modo critico dalle competenze di tutta la popolazione, intendendo per competenze le conoscenze, abilità, atteggiamenti e valori".

Partendo dalle "Competenze Chiave" identificate attraverso il progetto DeSeCo (*Definition and Selection of Competencies*) la Learning Compass 2030 dell'OCSE definisce le "competenze trasformative" come le conoscenze, abilità, atteggiamenti e valori di cui gli studenti hanno bisogno per trasformare la società e plasmare il futuro per una vita migliore. Queste competenze sono state identificate come la creazione di nuovo valore, la riconciliazione di tensioni e dilemmi e l'assunzione di responsabilità.

“Per creare nuovo valore, gli studenti devono avere uno **scopo**, **curiosità** e una **mentalità aperta** a nuove idee, prospettive ed esperienze. Creare nuovo valore richiede **pensiero critico** e **creatività** nel trovare approcci diversi alla soluzione di problemi, e la **collaborazione** con altri per trovare soluzioni a problemi complessi.”

(OECD, *Transformative Competencies for the 2030*).

Il “pensiero critico” è una delle più importanti competenze per fronteggiare il futuro.

La soluzione dei problemi complessi presuppone un pensiero critico e il pensiero critico scaturisce dalla curiosità ovvero fare domande e farsi domande.

E’ noto che i bambini hanno necessità di porre continuamente domande. Sembrano insaziabili nella loro **curiosità**. Tuttavia questa capacità di porre domande diminuisce nel tempo man mano che le persone diventano adulte.

### **Che ruolo ha la scuola in questo processo?**

La scuola non solo dovrebbe limitare la perdita di curiosità che si accompagna al divenire adulti, viceversa, dovrebbe insegnare a fare domande sempre più complesse. Nella realtà si tendono a privilegiare le risposte, ovvero dare risposte a domande già codificate.

Le domande possono essere anche molto importanti e non necessariamente hanno una risposta immediata. La scuola tende invece a nutrire l’aspettativa che ogni domanda debba ricevere immediatamente una risposta.

Una conseguenza importante è la ritrosia a fare domande per paura di essere visti come ignoranti o ingenui. Occorre invece incoraggiare il fare domande e sentirsi a proprio agio nel sollevare domande che non hanno risposte immediate.

Anche nella successiva carriera molto dipenderà dalla capacità di una persona di continuare ad apprendere aggiornando ciò che sa già. Ognuno dovrebbe continuamente re-inventare il lavoro che fa e per questo è importante la curiosità ed il porsi nuove domande. L’essenza ultima dell’ *“imparare ad imparare”* sta in questa capacità di farsi domande importanti e continuare ad apprendere per proprio conto.

### **Passioni e curiosità**

Spesso ai ragazzi si chiede qual è la loro passione, che cosa li appassiona e vorrebbero fare nella vita. Una domanda migliore potrebbe essere “che cosa ti incuriosisce?” e quindi

più che seguire una passione, seguire la propria curiosità. La curiosità, infatti, potrebbe poi condurre a scoprire una passione ma anche tante diverse passioni.

Un modo per capire quali sono i propri veri interessi è farsi la domanda: che cosa mi fa dimenticare di tutto il resto? In uno “stato di flusso” (Csikszentmihalyi, 2011) le persone tendono a perdere la cognizione del tempo e di qualsiasi altra cosa che non abbia che fare con l’attività che stanno svolgendo.

## **Creatività**

Farsi domande impegnative e alla base anche della creatività perché le domande possono accendere l’immaginazione. Andare in cerca di un’idea potrebbe non essere il modo giusto di fare. E’ preferibile andare alla ricerca di un problema. Coltivare la capacità di scoprire e vedere i problemi è quello che distingue la persona creativa dalle altre e molto spesso la creatività è accesa da una frustrazione per un problema sentito livello personale. Molte persone di successo sono ossessionate dalla soluzione di un problema importante, qualcosa che per loro conta molto.

Possiamo pensare alla curiosità come una condizione, un “prurito”, a cui segue un’azione. L’atto di domandare che non è che la reazione con cui si risponde a questo prurito<sup>1</sup>. Le domande sono, infatti, anche un punto di partenza per l’innovazione. Alcune attività imprenditoriali di successo sono state create a partire da alcune buone domande.

## **Relazioni**

Farsi domande e porre domande aumenta la capacità di relazionarci con gli altri. Fare domande giuste, poste nel modo giusto, ci rende anche più simpatici agli occhi degli altri. La curiosità ha quindi anche una dimensione relazionale. Si può essere curiosi delle conoscenze e competenze degli altri. Ed essere desiderosi di effettuare degli scambi. In questo caso il contesto di apprendimento deve fornire le occasioni di scambio.

---

<sup>1</sup> “*scratching an itch*” ovvero “grattare il prurito” è una metafora per indicare questa azione conseguente, che è anche alla base di alcune idee innovative e di startup.

## **La missione della scuola**

Coltivare curiosità è un'attività pressoché assente in un modello educativo con lezioni frontali in cui lo studente riceve informazioni ma non è abbastanza stimolato a cercare, a farsi domande e a fare domande.

Invece di essere considerata un'azione pregevole, quella di fare domande rischia di essere considerata dagli studenti una cosa disdicevole che dimostra di non aver capito o, peggio, non riuscire a capire.

Di conseguenza gli studenti sono meno ricettivi rispetto alle lezioni frontali, la loro soglia di attenzione è molto più breve e il tipo di stimoli che li attiva è diverso. La conseguenza è anche uno scarso livello di partecipazione attiva o di *engagement*.

Il modello educativo attuale privilegia l'uniformità mentre un diverso modello può incentivare un'"educazione personalizzata" in cui ciascuno esprime le proprie curiosità e le persegue coerentemente.

Fa parte della missione della scuola creare un ambiente in cui la curiosità, e la conseguente ricerca, servono a plasmare persone con pensiero critico. L'obiettivo è che le persone non smettano mai di imparare.

La curiosità è anche alla base della ricerca scientifica e quindi dovrebbe essere stimolata sia nelle scuole che nelle università ed essere parte integrante dell'insegnamento in ogni disciplina.

Un approccio alla curiosità non può che derivare da una sperimentazione dal basso nel contesto di un ambiente scolastico flessibile.

## **Operativamente**

Se stimolare curiosità negli studenti è importante occorre allora definire alcune modalità operative per introdurre o incrementare la loro propensione e attitudine ad essere curiosi e farsi domande.

La Fondazione Imprendi propone un percorso denominato "ora di curiosità" ripetibile a cadenza settimanale. Esso può essere inserito nelle attività dei PCTO.

Il percorso è indirizzato a studenti delle terze o quarte o quinte classi, a seconda delle decisioni dei consigli di classe. Il percorso "*Ora di curiosità*" si svolge all'interno dell'anno scolastico 2022-2023.

Un'ora in cui gli studenti sono stimolati ad esercitare curiosità, formulare domande, anche su temi non necessariamente inclusi nei programmi scolastici.

A questo tipo di attività si possono associare tre obiettivi: un obiettivo conoscitivo, un obiettivo di alimentazione della curiosità ed uno di socializzazione.

### **Obiettivo: conoscere**

All'obiettivo conoscitivo sono associate domande quali:

*Che domande hanno gli studenti?* (anche al di fuori delle discipline scolastiche). Per capire quali sono i loro interessi, non necessariamente catturati e sviluppati all'interno dei programmi.

*Cosa vorrebbero imparare?* Ovvero quali sono le loro esigenze di apprendimento non completamente soddisfatte.

*Cosa hanno imparato o stanno imparando autonomamente?* In che misura ogni studente esprime una capacità di ricerca autonoma e di auto-apprendimento.

### **Obiettivo: alimentare la curiosità**

All'obiettivo di alimentare la curiosità sono associate domande quali:

*Come far emergere nuove domande da parte degli studenti?*

Com'è possibile rendere lo studente più curioso e propenso a fare e farsi domande, attraverso un opportuno modello operativo con strumenti idonei.

*Come migliorare l'engagement degli studenti nel proprio processo di apprendimento?*

Se il modello è efficace si deve riscontrare un aumento dell'interesse e dell'impegno da parte del singolo studente con possibili ricadute sulla modalità di apprendere diverse discipline.

*Come premiare chi esprime nuove curiosità e approfondisce?*

In questo tipo di attività non è facile dare una valutazione ed un feedback. Tuttavia va pensato un modo per premiare chi reagisce meglio e più attivamente.

### **Obiettivo: socializzare e condividere**

All'obiettivo di socializzare e condividere sono associate domande quali:

*Com' è possibile aumentare l'interazione tra studenti all'interno dello stesso istituto?*

La curiosità si alimenta se è inserita in un contesto di socializzazione delle pratiche e dei risultati.

*Com' è possibile aumentare l'interazione tra studenti anche diversi per estrazione e curriculum?*

Le domande espresse da un gruppo di studenti potrebbero essere condivise con altri gruppi ed altre classi, anche in Istituti diversi ed anche in altre Regioni.

### **Possibili materiali ed esercitazioni**

La Fondazione si fa carico di fornire alcune tematiche per stimolare curiosità ed i relativi materiali per coprire da 15 a 30 ore in un anno.

Ogni tematica potrà impegnare da 1 a 2 ore, se 2 ore meglio in due settimane diverse. Una volta appreso il metodo, un certo numero di tematiche possono essere proposte autonomamente dagli studenti/insegnanti.

*Materiali di partenza:* testi, video, podcast etc (a cura della Fondazione)

#### *Modalità*

A - Analisi individuale del materiale con formulazione di domande individuali.

B - Condivisione delle domande individuali in piccoli gruppi: individuazione di domande simili, formulazione di nuove domande di gruppo.

C - Costruzione di un quadro sinottico sul modello di una mappa mentale per ogni tematica affrontata. La mappa mentale finale può essere il prodotto di una classe. Per le mappe mentali esistono molte linee guida ed anche strumenti software liberamente ottenibili in rete. La Fondazione si impegna a fornire linee guida e strumenti per l'apprendimento di questi strumenti, sia per gli insegnanti che per gli studenti.

D - Raffinamento e completamento del set di domande a valle della costruzione della mappa mentale.

E - Caricamento della mappa e delle domande in unico file, sulla piattaforma e-learning.

### *Esempi di possibili tematiche*

Intelligenza artificiale come tecnologia *general purpose*

Impatti dell'intelligenza artificiale a lungo termine

Evoluzione dei social network

Ruolo di Internet nell'apprendimento

Cambiamento climatico: il ruolo delle istituzioni

Cambiamento climatico: il ruolo delle imprese

Cambiamento climatico: il ruolo delle singole persone

### **Ruolo degli insegnanti**

L'ora di curiosità potrebbe essere gestita da diversi insegnanti a rotazione, a seconda della tematica proposta. E' possibile pensare anche ad un'ora tenuta in co-docenza.

In ogni caso il ruolo dell'insegnante è quello del facilitatore ovvero chi conosce il metodo e lo trasferisce e lascia liberi gli studenti per il resto.

### **La Fondazione Imprendi – Scuola di Imprenditorialità**

L'attività di stimolo alla curiosità è coerente con la *mission* della Fondazione sulla formazione all'imprenditorialità ed all'innovazione ma ampia lo spettro delle possibili ricadute.

E' coerente anche con un approccio educativo alla ricerca di leadership, ad ampio spettro.

La Fondazione si fa carico della formulazione e manutenzione del metodo.

La Fondazione può proporre tematiche: alcune invariate anno dopo anno ed alcune variabili, in funzione anche di accadimenti specifici ed attualità.

La Fondazione può raccogliere le istanze degli studenti: in che misura si esprime curiosità da parte degli studenti? Come evolve la curiosità applicando un metodo?

Quali sono le domande più frequenti?

La Fondazione può gestire la condivisione tramite la piattaforma di e-learning creando, per esempio, dei “gemellaggi” tra scuole diverse.

Le attività relative all’ “ora di curiosità” sono a titolo gratuito per le scuole.

Le manifestazioni di interesse vanno inviate con apposita scheda entro

il: **30 settembre 2022** all’indirizzo: [istruzione@imprendi.org](mailto:istruzione@imprendi.org)

## **Riferimenti**

*OECD, Trasformative Competencies for the 2030.*

[https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/transformative-competencies/Transformative\\_Competencies\\_for\\_2030\\_concept\\_note.pdf](https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/transformative-competencies/Transformative_Competencies_for_2030_concept_note.pdf)

*OECD Learning Compass 2030*

[https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/learning-compass-2030/OECD\\_Learning\\_Compass\\_2030\\_concept\\_note.pdf](https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/learning-compass-2030/OECD_Learning_Compass_2030_concept_note.pdf)

Mihaly Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper, 2011.