

Promuovere la curiosità

di **Angelica Moè**,
Università degli Studi di Padova



Ci rende curiosi ciò che non conosciamo ancora, o che risulta in contrasto con le conoscenze che già possediamo, e che ci invoglia a ricercare ulteriori informazioni

È esperienza comune constatare che parecchi studenti non esprimono particolare curiosità per gli argomenti trattati, il che è sorprendente, dato che esiste un "bisogno di conoscere" (Berlyne, 1971) che spinge a esplorare l'ambiente fisico, sociale e intellettuale per capire come funziona il mondo. È questo bisogno di conoscere, inoltre, che porta a collegare l'esperienza fatta (la ricerca di informazioni e la loro scoperta) con la propria rete di conoscenze (e quindi le personali domande), risultando in un apprendimento duraturo e significativo per sé. Perché tale bisogno sembra talvolta non esprimersi rispetto ai temi scolastici, e che cosa è possibile fare per stimolare la curiosità?

IL BISOGNO DI CONOSCERE

Nuovo, stimolante (le proprie competenze), incongruente (con le personali conoscenze): sono queste le caratteristiche che rendono curioso un argomento e portano a "voler conoscere", alimentando l'imprescindibile percezione che "si sta imparando". A rendere curiosi è ciò che non si sa già, che risulta contraddittorio o comunque scollato rispetto all'insieme di conoscenze possedute e che spinge a una ricerca "fattibile" di informazioni, commisurata alle risorse disponibili (capacità di capire, elaborare, scoprire...). Non è facile però individuare i livelli adeguati di "diverso e complesso". Si tratterebbe di stare su un "ottimale" e quindi personale livello di novità, e stimolo

alle personali abilità, consentendo in tal modo a ciascuno di esperire quel senso di padronanza e di controllo sull'ambiente che è fondamentale per sostenere la motivazione intrinseca (Dweck, 2017). Di universale e davvero ottimale (da promuovere) ci sarebbe un meccanismo circolare che metterebbe in relazione l'impressione di imparare con il desiderio di conoscere e con l'effettivo apprendimento (si veda la **Figura 1**). Il tutto potrebbe venire riassunto con "ti sembra di imparare (fai meno errori, capisci), quindi hai voglia di apprendere ancora di più e impari".

STIMOLARE LA CURIOSITÀ CON L'USO DELLE TECNOLOGIE

Quali sono, quindi, i principi che andrebbero seguiti nello stimolare la curiosità, e come è possibile declinarli eventualmente in modalità che prevedano l'uso delle nuove tecnologie?

Visto che a rendere curiosi sono novità, incongruenza e complessità, si tratterebbe di agire sugli stimoli proposti (per esempio introducendo sorprese, domande, problemi che possono sortire diverse soluzioni...) e sul rendere attivi gli studenti facilitando sia la personalizzazione sia il processo di costruzione delle conoscenze (si veda la **Tabella 1**).

Sarebbero, invece, da evitare compiti ripetitivi (non nuovi), troppo facili o irraggiungibili (non stimolanti), che non restituiscono l'impressione di avere imparato e non alimentano il circuito naturale a voler esplorare, conoscere, sviluppare abilità. Le tecnologie potrebbero venire incontro sfruttando i tre principi che rendono i videogiochi così motivanti, ovvero:

1. obiettivi chiari e di complessità progressiva (che crescono all'affinarsi delle personali abilità);
2. feedback frequenti sulla correttezza del proprio progredire;

3. incertezza che stimola la curiosità (Malone, 1980). Esperienze positive in questa direzione hanno confermato l'efficacia di personalizzare la sequenza di esercizi per ogni studente (tramite dispositivi elettronici che rilevano gli errori) o di proporre esercizi dello stesso stile e complessità,

ma diversi, al fine di stimolare la riflessione. Tutto ciò conferma l'importanza di sostenere il bisogno di imparare e la soggettiva percezione di apprendere preferendo modalità costruttive e personalizzate e proponendo attività ed esercizi ottimamente stimolanti le conoscenze e le abilità in crescita.

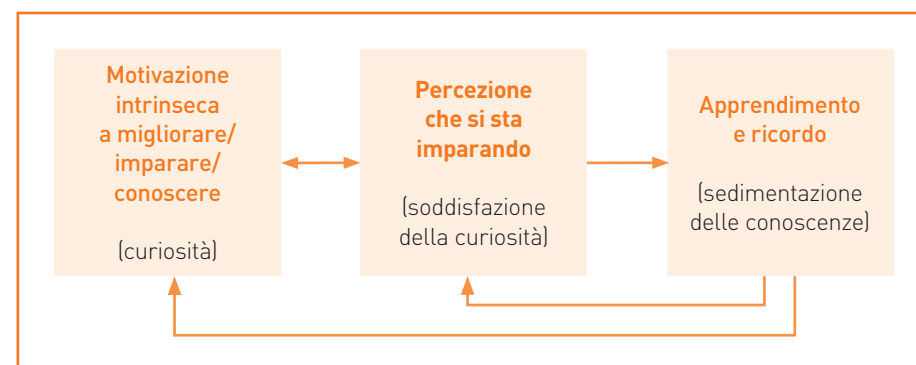
RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Berlyne D.E. (1971), *Conflitto, attivazione e creatività*, FrancoAngeli, Milano (ed. orig. *Conflict, arousal, and curiosity*, McGraw-Hill, New York, 1960).
Dweck C.S. (2017), «From needs to goals and representations: Foundations for a unified theory of motivation, personality, and development», *Psychological Review*, 124(6), 689-719.
Malone T.W. (1980), *What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games*. Technical report, Xerox Palo Alto Research Center.
Oudeyer P.Y., Gottlieb J., Lopes M. (2016), «Intrinsic motivation, curiosity and learning: theory and applications in educational technologies», *Progress in Brain Research*, 229, 257-284.

TABELLA 1 Incuriosire e mantenere un approccio volto a voler conoscere.

Principio-guida	Possibile declinazione
Assicurarsi che chi apprende abbia un ruolo attivo e costruttivo	Offrire feedback di competenza e proposte/domande; evitare di suggerire soluzioni o risposte, ma guidare alla loro scoperta.
Personalizzare l'istruzione	Consentire di scegliere, proporre attività ed esercizi in linea con le abilità acquisite (più difficili se i precedenti sono stati risolti).
Creare uno scollamento nelle aspettative	Illustrare un fenomeno o un fatto incongruente con le conoscenze e le aspettative e avviare una ricerca di spiegazioni.
Introdurre sorprese o suspense	Introdurre uno stacco o un "vuoto di conoscenze" e invitare a trovare una spiegazione o un'informazione; chiedere "come finirà la storia?", "chi avrà vinto?", "che cosa sarà stato trovato dai ricercatori?".
Incertezza (riduzione di)	Proporre possibili esiti o sviluppi o spiegazioni e stimolare alla ricerca.

FIGURA 1
La percezione di imparare alimenta il processo che lega il bisogno di conoscere all'acquisizione di informazioni e alla motivazione intrinseca (Oudeyer, Gottlieb, Lopes, 2016).



io+

Segui il tema **Relazioni**
su www.giuntiscuola.it