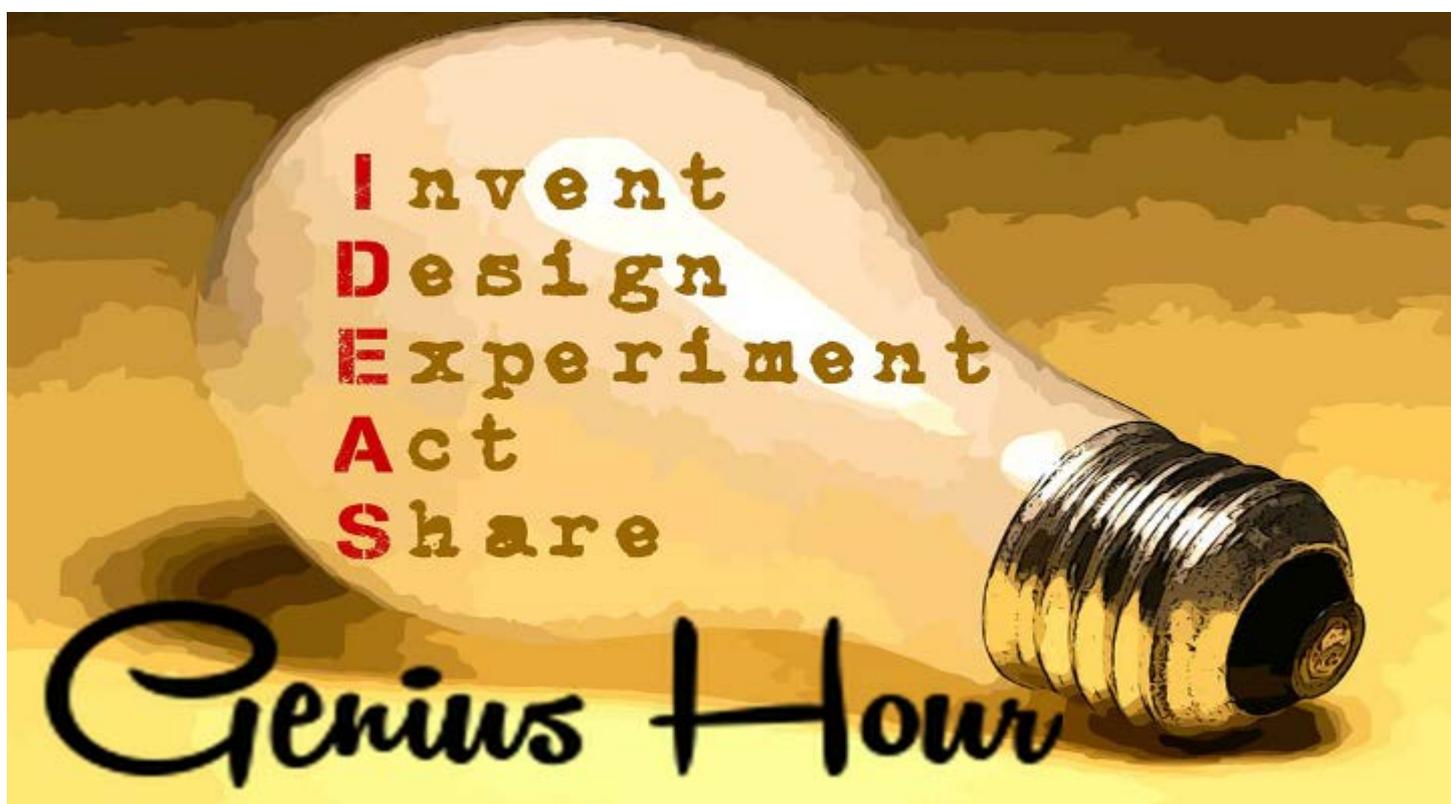


GENIUS HOUR: MODA O STRATEGIA?

a cura di Romina Papa

di redazione

Negli Stati Uniti la moda didattica del momento, dopo la flipped classroom , è la Genius Hour, che comincia ad avere adepti anche fra gli insegnanti italiani.



INTRODUZIONE

Negli Stati Uniti la moda didattica del momento, dopo la flipped classroom , è la *Genius Hour*, che comincia ad avere adepti anche fra gli insegnanti italiani. Non è una novità, ma, come sempre accade, dopo un periodo di incubazione abbastanza silenzioso, ora la si trova citata in molti blog, riviste ecc..

Ma cos'è la Genius Hour?

La Genius Hour è un progetto che si sviluppa in classe (ma anche nei luoghi di lavoro), che dà agli studenti il tempo e la possibilità di esplorare le proprie passioni e i propri interessi. Il tempo concesso agli studenti può variare da un'ora alla settimana al 20% del tempo totale delle lezioni a scuola. Lo scopo è fare emergere le potenzialità e la creatività di ciascun bambino e ragazzo , dando loro la libertà di affrontare e sviluppare un argomento scelto da loro stessi, che prende avvio da una domanda riferita alle loro passioni e curiosità.

L'origine

Si dice che la Genius Hour sia stata **per la prima volta sperimentata da Google**. Il gigante dei motori di ricerca permette infatti ai suoi tecnici di trascorrere il 20% del proprio orario di servizio su progetti di loro interesse. L'idea è semplicissima: *date alle persone la possibilità di lavorare su ciò che a loro piace e la produttività crescerà*. Presso Google questa politica ha funzionato così bene che si dice che il 50% dei loro progetti, come ad esempio **Gmail** e **Google News** , sia stato realizzato durante questo *orario creativo*. L'uso della parola *genius* va ricercato nella etimologia di questo termine ossia nel verbo latino *geno*, generare, creare, che porta diritto a *creatività*, che è il fulcro del progetto.

Come si sviluppa

Un progetto di *Genius Hour* comincia con la scelta dell'argomento e la formulazione di una domanda guida che dovrebbe orientare gli approfondimenti, le ricerche fino alla realizzazione del prodotto finale. Il prodotto dovrebbe andare oltre la stessa domanda iniziale e mostrare cosa di nuovo è stato scoperto e attuato. Infine c'è la presentazione e la condivisione, che sono due momenti estremamente importanti. La condivisione può avvenire, anzi è bene che avvenga, anche in corso d'opera. Nulla deve svolgersi nell'isolamento, ma deve suscitare collaborazione, condivisione, partecipazione.

Obiettivi

La *Genius Hour* si basa sul principio che la funzione degli insegnanti non è più di trasmettere nozioni, ma di condurre gli studenti a costruire il proprio apprendimento, a lavorare rigorosamente sul pensiero critico, sulla creatività, sulla condivisione. In estrema sintesi l'obiettivo di fondo è quello di fare emergere tutte le potenzialità insite in ogni ragazzo, che la scuola tradizionale spesso soffoca. Vale la pena ricordare che nel Rapporto all'UNESCO di Jacques Delors del 1996, *Learning the treasure within* <http://unesdoc.unesco.org/images/0010/001095/109590eo.pdf> , sull'educazione per il 21° secolo, si affermava che le scuole tradizionali non sono in grado di fare emergere nemmeno il 50% delle potenzialità dei ragazzi.

Di seguito un video che sintetizza bene cosa è la Genius Hour

LE 4 FASI



GENIUS HOUR COMPONENTS

1. La domanda guida, la sfida, l'argomento

La prima fase è quella delle domande, della ricerca dell'argomento di interesse: *"Che cosa voglio esplorare, sperimentare e produrre?"* L'argomento deve essere guidato dalle passioni e curiosità degli studenti. Deve esprimere un'idea, un sogno, una desiderio che si vuol sviluppare e che possa essere utile ad altri.

2. Esplorare, Ricercare e Innovare

Gli studenti devono impiegare tempo a esplorare il tema scelto, a ricercare informazioni, acquisendo competenza sull'argomento e definendo con chiarezza le finalità del proprio progetto.

3. Realizzare e Riflettere

La fase della realizzazione del progetto è anche il momento per riflettere su cosa ha funzionato e su cosa ha creato difficoltà, su cosa cambiare se si dovesse ripetere l'esperienza.

4. Esporre e Condividere

Quando si è arrivati al "prodotto", la cosa importante è l'"esposizione", la condivisione del proprio lavoro con i compagni, gli insegnanti, i genitori, amici, persone esterne alla scuola ecc.. E' importante trovare un modo efficace per diffondere e illustrare i risultati del proprio lavoro. Può essere una giornata dedicata alla esposizione e illustrazione delle varie creazioni, ed è la cosa più efficace, possono anche essere cartelloni nella classe e nella scuola, un blog. Si ricordi l'efficacia delle *"Esposizioni"* di Emma Castelnuovo, ed è questo un sistema che si sta diffondendo,

specialmente dove la didattica è impostata sul *Project Based Learning*. E' una forma autentica di valutazione/autovalutazione

8 CONSIGLI UTILI



1. Non arrendetevi subito: il primo anno potrebbe rivelarsi molto difficile E' molto probabile che incontriate problemi a gestire la classe, i tempi e gli spazi. Ci saranno momenti di frustrazione e confusione. Alcuni studenti perderanno la motivazione. Il problema più complesso è infatti cambiare la mentalità degli studenti, che devono imparare a impegnarsi non per il voto, ma per il piacere di fare. E' il passaggio dalla motivazione estrinseca alla motivazione intrinseca. Anche nel mezzo di questa confusione e di queste situazioni imperfette, si genera sempre una crescita degli studenti, quindi mai demoralizzarsi di fronte ai primi ostacoli.

2. Il segreto: la motivazione. Dan Pink, in un fantastico intervento a TED, "[The puzzle of motivation](#)", descrive i tre motori della motivazione: **autonomia, padronanza, scopo**.

- **L'autonomia** è il desiderio di governare la propria vita, di qui l'importanza di dare tempo e possibilità agli studenti di sperimentare secondo i propri desideri.
- La **padronanza** è la spinta a migliorare costantemente ciò che conta, di qui l'esigenza che gli studenti provino soddisfazione per i loro progressi e le loro conquiste.
- Lo **scopo** è la consapevolezza di fare qualcosa che abbia rilevanza anche fuori di noi, di qui l'esigenza di rendere visibile e riconosciuto ciò che fanno gli studenti.

3. Come impiegare il tempo in classe. Un insegnante americano che pratica costantemente la Genius Hour suggerisce questo schema:

- 50% curriculum nazionale
- 30% Project Based Learning
- 20% Genius Hour, vale a dire progetti guidati dalla "passione" degli alunni

Questo significa avere il coraggio di sfrondare programmi bulimici e andare all'essenziale, così da lasciare tempo alle attività progettuali in cui si esercita la creatività e l'autonoma responsabilità degli studenti.

4. Assumere i rischi. Spesso si impara più dagli errori e dai fallimenti che dai successi, quindi incoraggiare gli studenti ad assumere rischi e mai punire errori ed insuccessi. I fallimenti sono parte dell'apprendimento.

5. In quali gradi scolastici è più efficace la Genius Hour. Molti dicono che è ugualmente efficace in tutti i gradi scolastici, altri affermano che l'efficacia della Genius Hour è massima nella scuola primaria, va bene nella secondaria di 1° grado, non è il top nella secondaria di 2° grado, dove l'innovazione sarebbe troppo tardiva. Per gli alunni della scuola primaria Minecraft può essere la porta all'innovazione.

6. Come stimolare la fase iniziale. La fase iniziale è quella delle domande, dell'investigazione degli argomenti di interesse, delle passioni degli studenti. A volte, però, può capitare che se chiedete ai vostri alunni quali sono i loro interessi, rimangano muti. Se dovesse capitare ribaltate la domanda e chiedete che cosa non va. La discussione è assicurata. Quindi per innescare il progetto, potete anche partire da situazioni e aspetti ritenuti negativi. Fate brainstorming, poi stilate una lista di questi argomenti, infine sceglietene tre anche se apparentemente non coordinati e le idee prolifereranno. Ecco cosa è successo, utilizzando questo metodo, nella classe dell'insegnante americano sopra citato. Una classe ha combinato queste tre idee:

- Nessuno studente sembra conoscere gli studenti con la sindrome di Down
- Gli studenti hanno sonno al mattino e non stanno attenti in classe
- I piccoli negozi locali sono fagocitati dai grandi supermercati

Hanno assunto queste tre idee apparentemente scollegate per introdurre innovazioni. Hanno creato un bar dentro alla scuola; hanno affidato la gestione a studenti con la sindrome di Down; hanno deciso che i vari articoli del bar siano acquistati da un negozio locale. Il risultato è stato che gli studenti hanno imparato a conoscere meglio i ragazzi con la sindrome di Down. Gli studenti patrocinatori del bar scolastico stanno più attenti in classe e il negozio locale ha avuto un boom di vendite.

7. Stabilire delle scadenze E' importante dare ai ragazzi delle scadenze, consigliando di dividere il progetto in varie tappe, che vanno rispettate e condivise.

8. Imparare a trovare connessioni ovunque e con ogni personaggio utile Oggi ci si può connettere con il mondo intero. I ragazzi devono estendere i loro progetti collegandosi con persone, gruppi, istituzioni in tutto il mondo, se serve al loro progetto, spalancare gli orizzonti.