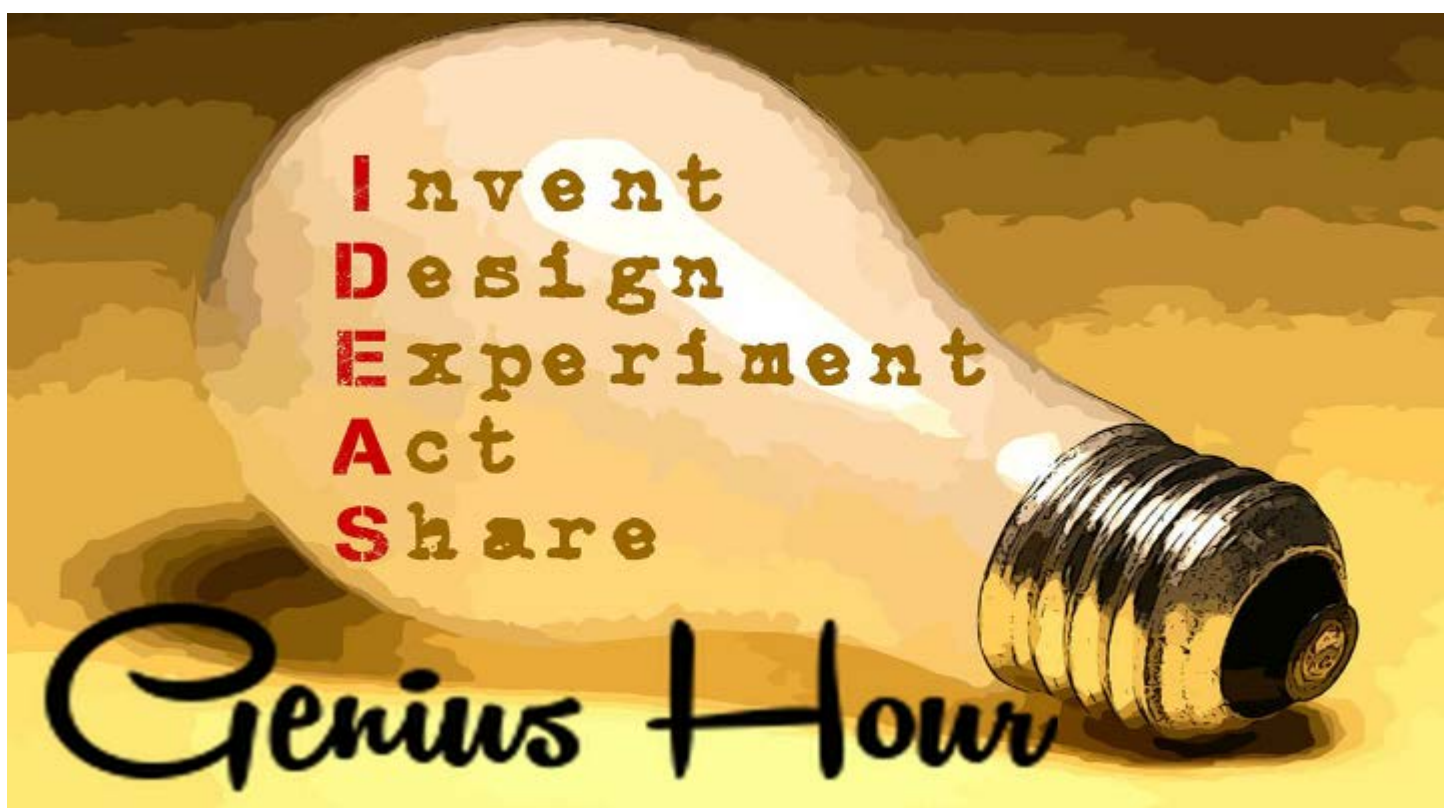


# GENIUS HOUR: MODA O STRATEGIA?

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.