



Imparare attraverso lo sviluppo di progetti

Quando si parla di apprendimento ed istruzione, di solito si pensa a qualcuno che trasmette informazioni ad un altro, in questo modo:



Sempre di più gli educatori riconoscono che questo “approccio trasmissivo” non funziona molto bene. Le ricerche hanno mostrato che le persone imparano meglio non quando ricevono passivamente informazioni, ma quando sono attivamente coinvolte nell'esplorare, sperimentare e nell'esprimere se stessi (a volte questo processo viene indicato con le 3X: explore, experiment, express).

Un numero sempre maggiore di scuole sta concentrando l'attenzione sull'apprendere attraverso il fare, coinvolgendo gli studenti in attività pratiche. Le Computer Clubhouse seguono una strategia simile, ma fanno un passo in avanti: i partecipanti non mettono semplicemente le mani sui computer, ma usano i computer per progettare creare e inventare cose. Non è soltanto imparare attraverso il fare, è imparare attraverso lo sviluppo di un progetto.

Perché sviluppare un progetto?

Sviluppare un progetto coinvolge i ragazzi facendoli diventare partecipanti attivi, fornendo loro un maggiore senso di controllo e responsabilità nei confronti del processo di apprendimento.

Sviluppare progetti incoraggia la risoluzione creativa dei problemi.

Sviluppare progetti è spesso un'attività interdisciplinare, che riunisce insieme idee provenienti da arte, tecnologia, matematica e scienze.

Sviluppare progetti aiuta i ragazzi a mettersi nei panni degli altri, perché devono considerare come gli altri useranno le cose create da loro.

Sviluppare progetti fornisce delle occasioni per riflettere e collaborare.

Sviluppare progetti crea un circolo virtuoso dell'apprendimento: quando i ragazzi progettano delle cose, sviluppano nuove idee che portano a progettare altre cose, che a loro volta producono altre idee che li porteranno a sviluppare progetti di altre cose e così via.

Costruttivismo e costruzionismo

L'approccio delle Clubhouse, imparare attraverso lo sviluppo di progetti è ispirato a due importanti teorie dell'apprendimento e dell'istruzione.

La teoria costruttivista dell'apprendimento, sviluppata dallo psicologo svizzero Jean Piaget considera l'apprendimento come un processo attivo in cui le persone costruiscono nuove conoscenze attraverso le loro esperienze nel mondo. Secondo questa teoria le persone non ricevono le idee, ma le costruiscono. La teoria costruttivista sta alla base di molte iniziative di riforma dell'istruzione.

L'approccio costruzionista all'istruzione, sviluppato dal professore del MIT Seymour Papert si basa su due tipi di costruzione: sostiene che le persone costruiscono nuove conoscenze specialmente quando sono coinvolte nella costruzione di cose nel mondo. Potrebbero costruire castelli di sabbia, macchine LEGO o programmi di computer. Quello che è importante è che siano attivamente coinvolti nel creare qualcosa di significativo per se stessi e per gli altri.

Altre letture:

Mindstorms. Bambini, computer e creatività. Emme edizioni, 1984 di Seymour Papert, un testo molto interessante del pioniere nell'uso delle nuove tecnologie nell'educazione.

Rethinking Learning in the Digital Age, di Mitchel Resnick (2002)

www.media.mit.edu/~mres/papers/wef.pdf

Testo originale: <http://llk.media.mit.edu/projects/clubhouse/research/handouts/design-v6.pdf>

Traduzione italiana: nilocram@aim.com

Software libero & TD