



Come sviluppare e potenziare la *curiosità epistemica* che è insita in ognuno di noi fin dalla prima infanzia?

Con gli studenti ...

Semplicemente cominciando (e continuando per alcuni docenti) a legare il processo di insegnamento/apprendimento ad emozioni positive quali la gioia e la sorpresa, al gioco e al divertimento, in modo da creare nel nostro cervello delle “mappe di memoria” che riconducono l'apprendere nuove cose ad un processo di ricompensa basato sul proprio piacere emozionale personale, senza dover necessariamente andare a ricercare approvazione e gratificazione all'esterno (il buon voto nell'interrogazione, i complimenti dei genitori ecc.). Forse in questo modo potremo riuscire a ridurre positivamente “quel crescente senso di noia che gli studenti vivono a scuola” e a ridurre “la distonia tra vita dentro e fuori le mura scolastiche”. (Claudia Mandrile, "*Generazione online: adolescenti, internet e sfide educative*" in *La didattica nell'era digitale*, a cura di **Vittorio Campione**)

Con gli insegnanti

Oltre a spingere i docenti ad insegnare con il sorriso, occorre creare ambienti di lavoro che contribuiscano a stimolare la loro curiosità epistemica, che può essere implementata anche dal bisogno di nuove stimolazioni di tipo percettivo che permettono di ottenere nuove informazioni proprio per superare il momento di incertezza in cui stanno vivendo, senza percezioni di ansia né rischio di fallimento.

La teoria della curiosità epistemica evidenzia il ruolo dell'ambiente e le caratteristiche degli stimoli che da esso provengono piuttosto che gli atteggiamenti e gli obiettivi del singolo soggetto. Il limite della curiosità epistemica, però, secondo Berlyne, è che non fornisce garanzie circa la costanza e la persistenza di fronte alle novità e agli ostacoli; di conseguenza non può rappresentare l'unica motivazione intrinseca né ad insegnare in modo diverso né ad imparare in modo più piacevole e proficuo.

A questo punto non c'è che da augurarsi che ciò che è successo da più parti in molti docenti e studenti durante il periodo di DaD possa continuare in futuro, anche in presenza, per creare comunità scolastiche curiose ed aperte e costruire ambienti di apprendimento con

giochi ed attività che stimolino **la curiosità epistemica**, ricordando che all'insegnante non spetta il ruolo di dispensatore di sapere, ma quello di facilitatore di apprendimenti, in cui ciascun allievo può avere probabilità di successo in ambienti di apprendimento in cui si sta bene.

(*Quali sono i problemi che affliggono la nostra scuola?*)

<https://www.latteseditori.it/star-bene-a-scuola/quali-sono-i-problemi-che-affliggono-la-nostra-scuola>)

BIBLIO/SITOGRAFIA

Berlyne D.E. (1960), *Conflict, arousal, and curiosity*, McGraw-Hill, New York (trad. it. *Conflitto, attivazione e creatività*, Franco Angeli, Milano, 1971).

Claudia Mandrile, "Generazione online: adolescenti, internet e sfide educative" in *La didattica nell'era digitale*, a cura di Vittorio Campione

<https://uniupe.it/blog/emozioni-e-apprendimento>

https://www.repubblica.it/venerdi/interviste/2017/08/31/news/la_curiosita_e_geniale-174298831/

(<https://www.edscuola.eu/wordpress/?p=127389>)