

ABC DELL'APPRENDIMENTO PER PROBLEMI (APP/PBL)

Dopo essersi sviluppato durante una trentina di anni nei cursus di studi in medicina, l'apprendimento per problemi è stato integrato da altri cicli di formazione. Le diverse esperienze fatte hanno portato sfumature e differenziazioni nell'applicazione di questo approccio. Questo documento riassume ciò che ne costituisce il nucleo.

DI COSA SI TRATTA?

“L'idea principale soggiacente all'apprendimento per problemi è che il punto di partenza dell'apprendimento dovrebbe essere una situazione-problema, un'interrogazione, un enigma che l'allievo si augura di risolvere” (Boud, 1985).

L'apprendimento per problemi mira all'acquisizione di conoscenze, di competenze trasversali (metodologia di analisi, riflessività, lavoro in équipe ...) e la trasposizione di conoscenze.

Partendo da situazioni problema (o situazioni emblematiche) complesse e realiste, gli studenti costruiscono le loro rappresentazioni di una problematica, formulano delle ipotesi che verificheranno in seguito ad una ricerca individuale nelle risorse a disposizione.

La base dell'apprendimento per problemi non è quindi di risolvere dei problemi ma di identificare i nuovi apprendimenti necessari per la comprensione o il miglioramento di una situazione che pone delle domande o problema.

Si tratta di una combinazione di lavoro in piccoli gruppi e individuale che si svolge secondo un processo preciso ma che lascia molto posto all'autonomia.

COSA È UN PROBLEMA?

“Comprendere un fenomeno curioso è un problema. Come trovare un sistema migliore di fare qualcosa è un problema. Il miglior sistema di concepire o costruire qualcosa è un problema. Come creare un'opera artistica è un problema. La migliore maniera di definire un problema è di concepirlo come uno scopo, non essendo conosciuto il miglior cammino per raggiungere questo scopo” (Barrows).

QUALI SONO LE PRINCIPALI TAPPE DI TALE PROCESSO?

Queste tappe possono essere raggruppate in 3 fasi principali che comprendono diverse attività.

Fase di analisi

- Leggere il problema e chiarire i termini ed i concetti
- Definire il problema ed analizzarlo (identificare le informazioni significative, componenti, legami, indizi, ...)
- Elaborare delle ipotesi (brainstorming, cercare delle soluzioni, attivare le conoscenze anteriori)
- Organizzare le ipotesi esplicative (stendere un inventario, organizzare, strutturare le ipotesi emesse)
- Formulare degli obiettivi di apprendimento (preparare la fase di lavoro individuale)

Fase di ricerca e di lavoro individuale

Tutti gli studenti dedicheranno del tempo (più ore) a ricercare nelle risorse (testi, video, esperti, ...) degli elementi di risposta alle domande poste. Può esserci una certa ripartizione tra i membri (ad esempio rispetto alle risorse da consultare) ma una divisione completa non è consigliata.

Fase di consolidamento

- Sintetizzare e verificare le informazioni raccolte
- Valutare l'apprendimento e il funzionamento del gruppo

QUALE ORGANIZZAZIONE?

L'APP funziona a partire da un piccolo gruppo di studenti (idealmente 6-8) accompagnato da un insegnante che gioca il ruolo di tutore. Per favorire l'efficacia del lavoro, il gruppo sceglie al suo interno un animatore, un segretario (che nota e schematizza alla lavagna gli apporti di ognuno) e uno scriba (che riscrive quanto è alla lavagna su formato A4 e lo fa avere agli altri).

QUALE È IL RUOLO DEGLI INSEGNANTI?

Il loro ruolo consiste nel creare un ambiente di apprendimento (identificazione degli elementi di pratica professionale, determinazione degli obiettivi di apprendimento, elaborazione di situazioni problema, preparazione di risorse per il lavoro individuale, ecc.). Hanno inoltre un ruolo di tutori o tutrici e sono responsabili di guidare l'apprendimento del gruppo. Sono quindi centrati sul processo e direttivi sulla procedura ma intervengono il meno possibili a livello del contenuto (se non per guidare la riflessione degli studenti sul tema o la dinamica di gruppo con delle domande). Il docente aiuterà infine il gruppo a valutare le proprie prestazioni.

PIÙ CHE UN METODO, UN CAMBIAMENTO DI CONCEZIONE

L'APP riposa su una concezione particolare dell'apprendimento. Il modello non è quello della trasmissione ma della costruzione delle conoscenze da parte dello studente grazie alla sua esplorazione attiva dell'informazione e il confronto con altri punti di vista. L'APP non può funzionare in modo soddisfacente senza considerare realmente di questo cambiamento di prospettiva.