



# **PROMUOVERE COMPETENZE QUALI SFIDE PER L'AZIONE FORMATIVA?**

***Rosangela Cuniberti***

# LO SFONDO

## NUOVI ORIZZONTI FORMATIVI

Uno scenario sociale in  
evoluzione



- Rapidissimi cambiamenti sociali, economici, culturali
- Complessità, contraddizioni, incertezza, disorientamento

Nuovi bisogni formativi



- Non solo riferiti alla sfera cognitiva, ma alla dimensione personale e sociale (costruzione dell'identità)

Nuove sfide per i  
sistemi formativi



- Parzialità e insufficienza di un'impostazione educativa sbilanciata sul versante dell'istruzione
- Necessità di individuare nuovi orizzonti e traguardi formativi

# ALLARGAMENTO DEI COMPITI FORMATIVI DELLA SCUOLA

- ❑ Luogo di promozione e sviluppo dell'integralità della persona: dimensione cognitiva, affettiva, relazionale, volitiva
- ❑ Luogo di apprendimento significativo
- ❑ Luogo di co-costruzione/esercizio di competenze
- ❑ Luogo dove il sapere e il saper fare si pongono non già come fini ultimi, ma come strumenti di una scuola educativamente orientata al *saper essere* e al *saper convivere*: **scuola come "comunità di vita"**

# COMPETENZE CHIAVE PER LA CITTADINANZA ATTIVA

## PROGETTO DeSeCo (2003)

<b>AGIRE IN MODO AUTONOMO</b>	<b>SERVIRSI DI STRUMENTI IN MANIERA INTERATTIVA</b>	<b>FUNZIONARE IN GRUPPI SOCIALMENTE ETEROGENEI</b>
DIFENDERE E AFFERMARE I PROPRI DIRITTI, INTERESSI, RESPONSABILITA', LIMITI E BISOGNI	UTILIZZARE LA LINGUA, I SIMBOLI E I TESTI IN MANIERA INTERATTIVA	STABILIRE BUONE RELAZIONI CON GLI ALTRI
DEFINIRE E REALIZZARE PROGRAMMI DI VITA E PROGETTI PERSONALI	UTILIZZARE LE CONOSCENZE E LE INFORMAZIONI IN MANIERA INTERATTIVA	COOPERARE IN RAPPORTO AD UN FINE COMUNE
AGIRE IN UN QUADRO D'INSIEME, IN UN CONTESTO AMPIO	UTILIZZARE LE NUOVE TECNOLOGIE IN MANIERA INTERATTIVA	GESTIRE E RISOVERE CONFLITTI

## Raccomandazione del Parlamento e Consiglio Europeo (18 dicembre 2006)

*“le competenze [come] una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto”*

*“le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l’inclusione sociale e l’occupazione”*

**COMUNICAZIONE NELLA  
MADRE LINGUA**

**IMPARARE AD IMPARARE**

**COMUNICAZIONE NELLE  
LINGUE STRANIERE**

**COMPETENZE CIVICHE E  
SOCIALI**

**COMPETENZA MATEMATICA E  
COMPETENZE DI BASE IN  
SCIENZA E TECNOLOGIA**

**SPIRITO DI INIZIATIVA E  
IMPREDITORIALITA’**

**COMPETENZA DIGITALE**

**CONSAPEVOLEZZA ED  
ESPRESSIONE CULTURALE**

## Schema di regolamento per l'adempimento dell'obbligo di istruzione

**COMPETENZE CHIAVE PER LA CITTADINANZA ATTIVA DA ACQUISIRE AL  
TERMINE DI 10 ANNI DI ISTRUZIONE OBBLIGATORIA**

### **ASSI CULTURALI STRATEGICI**

**ASSE DEI LINGUAGGI**

**ASSE SCIENTIFICO-TECNOLOGICO**

**ASSE MATEMATICO**

**ASSE STORICO-SOCIALE**

*“[Gli assi culturali] costituiscono il “tessuto” per la costruzione di percorsi di apprendimento orientati all’acquisizione di competenze che preparino i giovani per la vita adulta”*

# COMPETENZE CHIAVE PER LA CITTADINANZA ATTIVA

**COMPETENZE CHIAVE PER LA CITTADINANZA ATTIVA DA ACQUISIRE AL TERMINE DI 10 ANNI DI ISTRUZIONE OBBLIGATORIA**

## COMPETENZE TRASVERSALI

**COSTRUZIONE  
DEL SE'**

**IMPARARE AD IMPARARE**

**PROGETTARE**

**COMUNICARE**

**RELAZIONI CON  
GLI ALTRI**

**COLLABORARE E PARTECIPARE**

**AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE**

**RAPPORTO CON  
LA REALTA'  
NATURALE E  
SOCIALE**

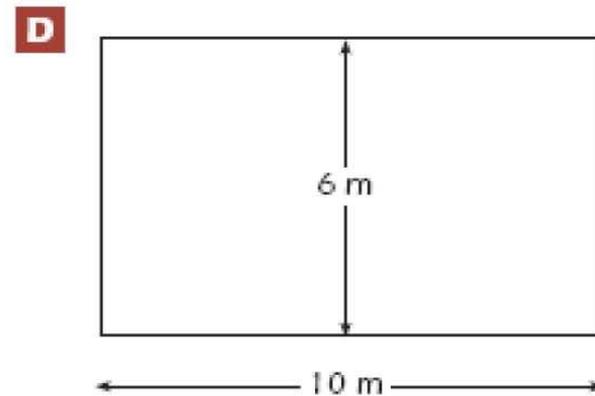
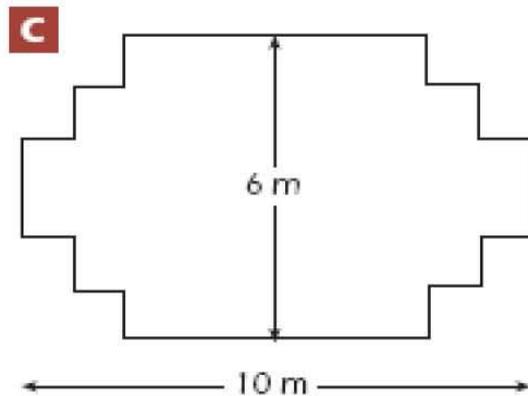
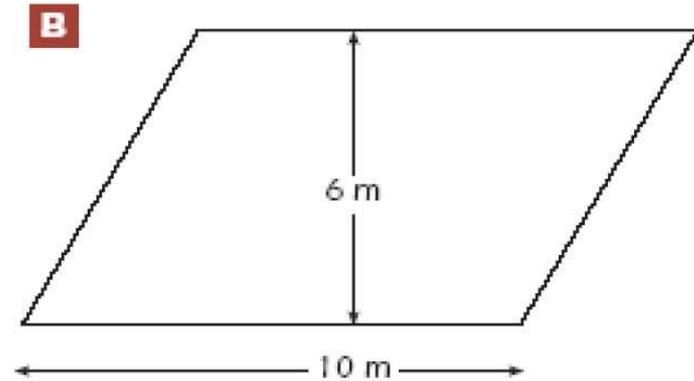
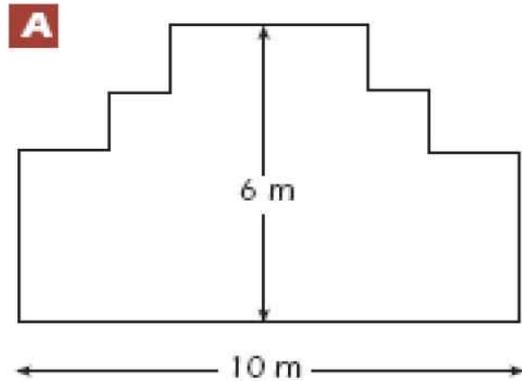
**RISOLVERE PROBLEMI**

**INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI**

**ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE**

## UN ESEMPIO: IL PROBLEMA DEL CARPENTIERE

Un carpentiere ha 32 metri di tavole. Quali di questi recinti può realizzare?



# QUALI SFIDE PER LA SCUOLA?

## UN ESEMPIO: IL PROBLEMA DEL CARPENTIERE

	Allievo "erudito"	Allievo "competente"
<b>Risorse</b>	Conosce il concetto di somma e di perimetro, sa effettuare somme	Conosce il concetto di somma e di perimetro, sa effettuare somme
<b>Strutture di interpretazione</b>	Si chiede "Quando abbiamo trattato queste figure a scuola?"	Legge il problema come "Trasformare le figure irregolari in figure note"
<b>Strategie di azione</b>	Cerca, senza successo, di applicare una formula risolutiva nota	Trasforma le figure irregolari in figure note
<b>Strutture di auto-regolazione</b>	Rinuncia a risolvere il problema ("Non lo abbiamo trattato a scuola")	Se la trasformazione non porta ad una soluzione, cerca trasformazioni alternative

UN MODELLO DI PROBLEM SOLVING MATEMATICO  
(Schoenfeld)

**4 condizioni per avere successo nella soluzione di problemi:**

*Risorse cognitive* (conoscenze e procedure)

*Euristiche* (regole per individuare il problema, metterlo a fuoco, rappresentarlo, procedere in situazioni difficili)

*Controllo* (capacità di monitoraggio, autoregolazione, valutazione)

*Sistema di valori* (concezione della disciplina, contesto psicologico)

## LA COMPETENZA COME CONCETTO CHIAVE

*“capacità di far fronte ad un compito, o un insieme di compiti, riuscendo a mettere in moto ed a orchestrare le proprie risorse interne, cognitive, affettive e volitive, e a utilizzare quelle esterne disponibili in modo coerente e fecondo”.* [Pellerey, 2004]

### COGNIZIONE

conoscenze dichiarative  
conoscenze procedurali  
conoscenze strategiche

### ATTRIBUZIONE

concetto di sé  
autostima

### MOTIVAZIONE

impegno  
riconoscimento di senso

### METACOGNIZIONE

consapevolezza  
regolazione

# APPRENDERE PER COMPETENZE

<b>CONOSCENZE</b>	<b>SAPERE</b>	CONOSCENZE DICHIARATIVE (sapere cosa) CONOSCENZE PROCEDURALI (sapere come) CONOSCENZE CONDIZIONALI (sapere dove/quando/perché)
<b>ABILITA' SCHEMI OPERATIVI</b>	<b>SAPER FARE</b>	CONDOTTE PRATICHE PROCEDURE D'AZIONE CONSAPEVOLEZZA DELL'AZIONE
<b>DISPOSIZIONI AD AGIRE</b>	<b>SAPER ESSERE</b>	FATTORI MOTIVAZIONALI FATTORI ATTRIBUZIONALI FATTORI METACOGNITIVI MODALITÀ DI RELAZIONE
<b>COMPETENZE</b>	<b>SAPER AGIRE</b>	<b>USO CONSAPEVOLE DEL SAPERE IN FUNZIONE DEL COMPITO E DEL CONTESTO</b>

# IL PROCESSO DI APPRENDIMENTO

**COSTRUTTIVO**

*APPRENDERE E' DARE SENSO AL MONDO*

**SOCIO-CULTURALE**

**SITUATO**

# **COSTRUTTIVO**

- **L'apprendimento è un processo di continua costruzione/ri-costruzione di conoscenze pregresse e rielaborazione di schemi mentali**
- **Natura relazionale della conoscenza**
- **Carattere dinamico ed evolutivo**

# SOCIO-CULTURALE

- **L'apprendimento avviene nell'interazione con gli altri**
- **La conoscenza è co-costruita nello scambio con la comunità di apprendimento**
- **Linguaggio strumento del pensiero**
- **Confronto dialogico**

# SITUATO

- **Si apprende quando si è immersi in una SITUAZIONE o in un CONTESTO che sollecita e mobilita conoscenze, schemi mentali, abilità, linguaggi**
- **Situazioni significative, complesse, sfidanti**

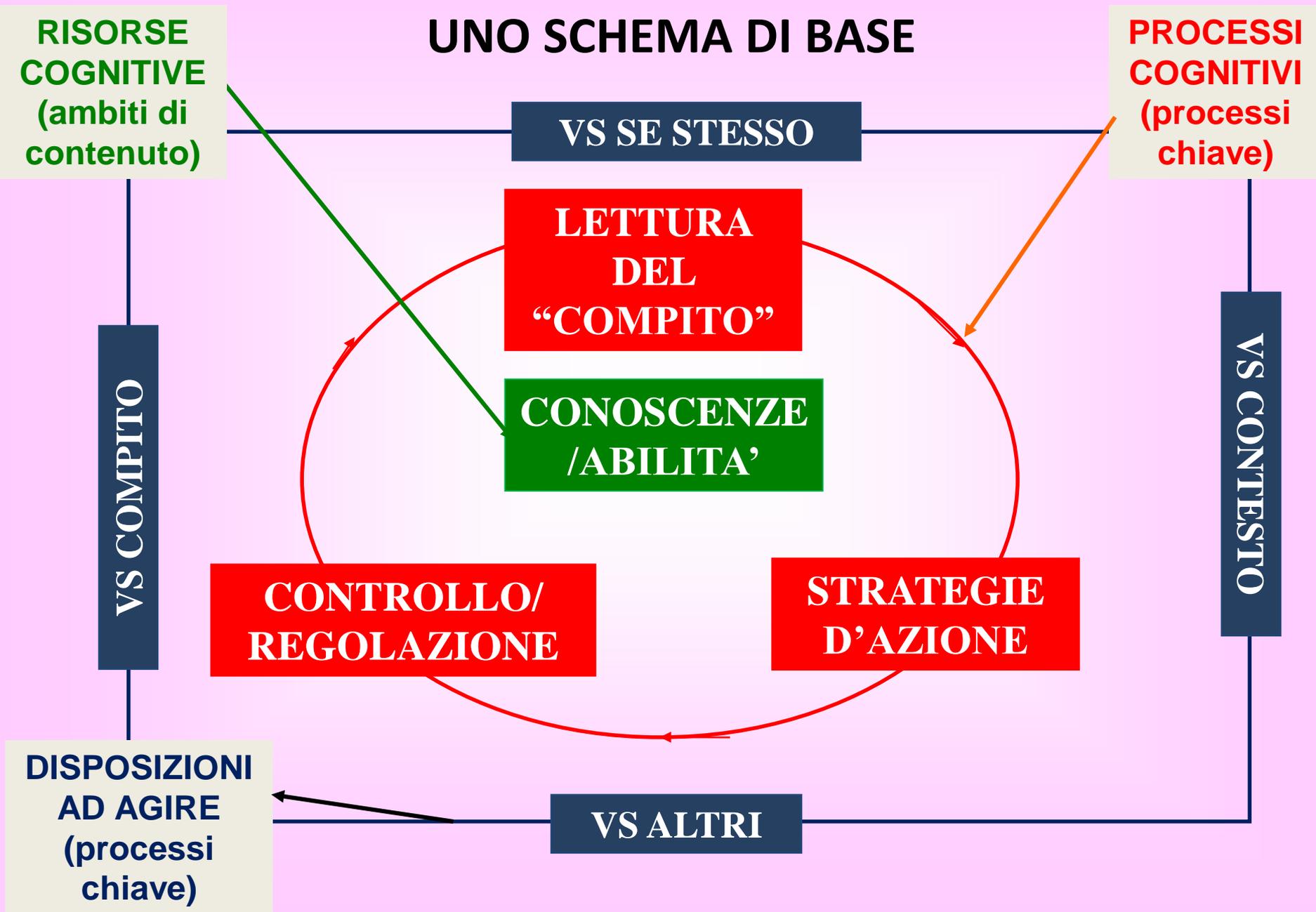
# QUALE AZIONE FORMATIVA?

## RIBALTAMENTO DI PROSPETTIVA:



- **DAL FOCUS SULL'INSEGNAMENTO AL FOCUS SULL'APPRENDIMENTO**
- **L'INSEGNAMENTO COME PROMOZIONE DI ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO**

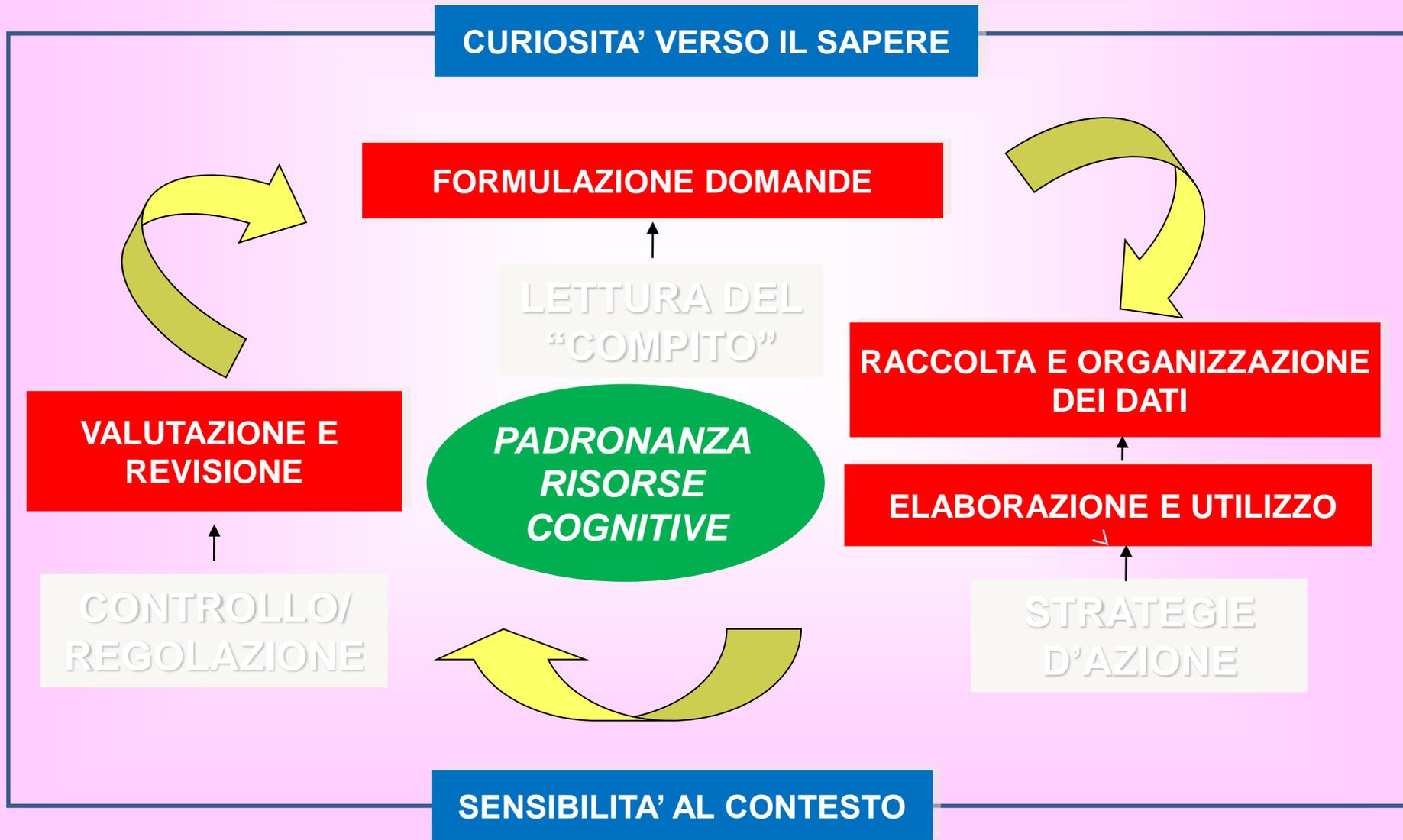
# UNO SCHEMA DI BASE



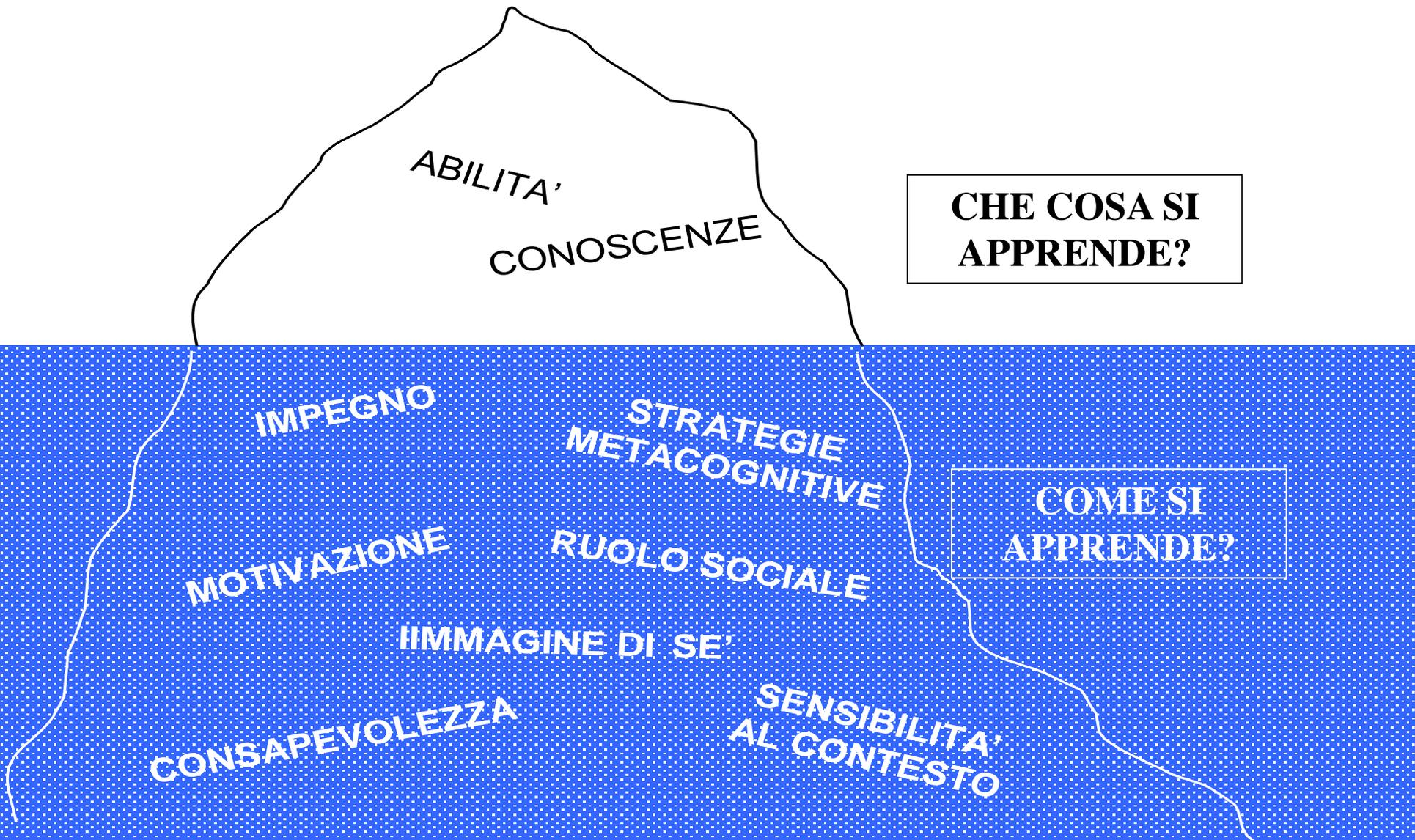
## COMUNICAZIONE MADRE LINGUA - PRODUZIONE



## COMPETENZA SCIENTIFICO-TECNOLOGICA



## L'ICEBERG DELL'APPRENDIMENTO



# IL VALORE AGGIUNTO DELLA COMPETENZA

**CONOSCENZE/ABILITA'**

**COMPETENZE**

**VISIONE  
STATICA**  
(mondo dell'avere)



**VISIONE  
DINAMICA**  
(mondo dell'essere)

**APPROCCIO  
ANALITICO**  
(scomposizione)



**APPROCCIO  
OLISTICO**  
(integrazione)

**SAPERE  
ASTRATTO**  
(conoscere inerte)



**SAPERE  
SITUATO**  
(conoscere x agire)

## SAPERE SCOLASTICO

**astratto**

**sistematico**

**logico**

**generale**

**individuale**

**rigido**

**analitico**

## SAPERE REALE

**concreto**

**intuitivo**

**pratico**

**particolare**

**sociale**

**flessibile**

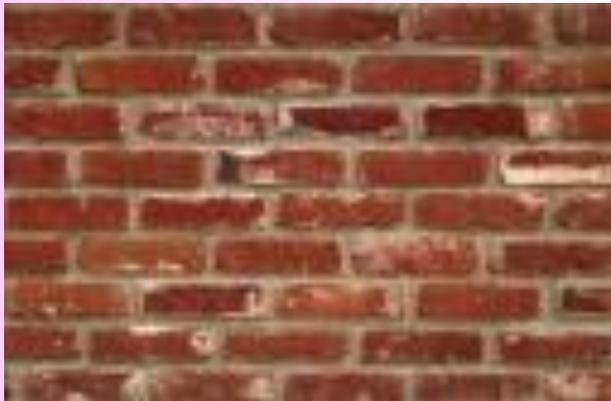
**globale**

## LA SFIDA PER IL SAPERE SCOLASTICO

*“la scuola è un luogo dove si svolge un particolare tipo di ‘lavoro intellettuale’, che consiste nel ritrarsi dal mondo quotidiano, al fine di considerarlo e valutarlo, un lavoro intellettuale che resta coinvolto con quel mondo , in quanto oggetto di riflessione e di ragionamento”*

[Resnick, 1995]

**la differenza sta nella gestione della discontinuità'**



**centralità  
dell'insegnamento**



**centralità  
dell'apprendimento**

# **AMBIENTE DI APPRENDIMENTO**

**LINEE GUIDA PER LA COSTRUZIONE DI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO  
(Cunningham, 1996)**

**PREDISPORRE ESPERIENZE CHE FACILITINO IL PROCESSO DI  
COSTRUZIONE DELLA CONOSCENZA PIU' CHE NON LA  
SEMPLICE RIPRODUZIONE**

**INSERIRE L'APPRENDIMENTO IN CONTESTI REALISTICI E RILEVANTI:  
LAVORARE PER SITUAZIONI PROBLEMA**

**CONSIDERARE I SAPERI COME RISORSE DA MOBILITARE:  
LE DISCIPLINE DA FINI A MEZZI**

**INSERIRE L'APPRENDIMENTO IN UN'ESPERIENZA SOCIALE:  
FAVORIRE PRATICHE COLLABORATIVE E COOPERATIVE**

**ALIMENTARE PRATICHE RIFLESSIVE  
PRATICARE UNA VALUTAZIONE "PER" L'APPRENDIMENTO**

# SITUAZIONE PROBLEMA: CORNICE DI SENSO

## ATTIVITA' FUNZIONALI ALL'INTEGRAZIONE DEI SAPERI: UN REPERTORIO

ATTIVITA'	ESEMPI
<b>ATTIVITA' A BASSA STRUTTURAZIONE</b>	Far inscenare un dialogo nel quale sia utilizzata una struttura linguistica appena presentata
<b>PROBLEMI A CARATTERE ESPLORATIVO</b>	Chiedere agli allievi di scrivere una lettera in lingua straniera (per rispondere ad un corrispondente) contenente parole/strutture linguistiche appena studiate
<b>PROBLEMI FINALIZZATI A FAR INTEGRARE APPRENDIMENTI GIA' CONSOLIDATI</b>	Far progettare un'uscita didattica per effettuare una ricerca di informazioni in un luogo dato, in un certo orario, con determinati mezzi a disposizione, un budget definito
<b>ATTIVITA' COMUNICATIVE</b>	Chiedere agli allievi di descrivere una situazione rappresentata figurativamente, di terminare una striscia a fumetti, di scrivere una scenetta da rappresentare, di scrivere un biglietto d'invito ad una festa, di commentare o terminare una storia per loro significativa
<b>COMPITI COMPLESSI DA SVOLGERE IN UN CONTESTO DATO</b>	Chiedere agli allievi di scrivere un testo che deve essere pubblicato, di realizzare un progetto, di realizzare un plastico, di realizzare un montaggio audiovisivo, di preparare e realizzare un'inchiesta, una campagna di sensibilizzazione, ...

## ATTIVITA' FUNZIONALI ALL'INTEGRAZIONE DEI SAPERI: UN REPERTORIO

ATTIVITA'	ESEMPI
<b>PRODUZIONI A TEMA</b>	Chiedere agli studenti di preparare una comunicazione alla classe o una relazione su un argomento stabilito
<b>USCITE SUL TERRITORIO, ATTIVITA' OSSERVATIVE</b>	Proporre visite al termine di un insieme di attività, con successivo trattamento dei dati raccolti, o all'inizio di un percorso, nel quale verranno riprese o confermate le ipotesi generate
<b>ATTIVITA' LABORATORIALI</b>	Nell'ambito del laboratorio scientifico, richiedere l'elaborazione di ipotesi, la messa a punto o la selezione di strumenti per la raccolta dei dati, la loro elaborazione, ...
<b>PRODUZIONI ARTISTICHE</b>	Produzione di un testo letterario, di un pezzo musicale, di una scultura, di un dipinto
<b>STAGE PRATICI</b>	Stage di lingua straniera all'estero; nella scuola superiore stage professionali, tirocini
<b>PROGETTI DI CLASSE</b>	Progetti volti ad una produzione o ad una realizzazione concreta, a carattere funzionale (ad es. video di presentazione della scuola, elaborazione di un progetto per ristrutturare il giardino, etc.)

# **AMBIENTE DI APPRENDIMENTO**

## **COMPONENTI CHIAVE DELL'AZIONE DIDATTICA**

**GESTIONE INTENZIONALE ED ESPLICITA DEL SETTING FORMATIVO: spazio, tempo, regole, attori, canali comunicativi**

**GESTIONE DELLA RELAZIONE (Curriculum implicito)**

**DIMENSIONE METODOLOGICA**

# APPROCCI DIDATTICI: UN REPERTORIO

Tipologia	Finalità
<b>DIDATTICHE EURISTICHE</b> Did. per problemi, did. per progetti, metod. della ricerca	Costruzione attiva della conoscenza; utilizzo dei saperi come strumenti di lettura, interpretazione, comprensione della realtà
<b>METODOLOGIE COOPERATIVE</b> Apprendimento cooperativo	Co-costruzione della conoscenza; scoperta/interiorizzazione di competenze sociali
Approcci dialogici	Analisi e riflessioni su vissuti ed esperienze; costruzione e condivisione di significati condivisi
<b>DIDATTICHE NARRATIVE</b> Approcci autobiografici	Espressione della soggettività; scoperta e conoscenza di sé e dell'altro
<b>DIDATTICHE META-COGNITIVE</b>	Raccordo e circolarità azione/riflessione, teoria/pratica, esperienza/conoscenza ; processi autovalutativi
<b>DIDATTICHE LUDICHE</b> Simulazioni, giochi di ruolo	Analisi e rielaborazioni di esperienze: decentramento, assunzione di punti di vista diversi, riflessione condivisa

# ELEMENTI COMUNI

## **RUOLO ATTIVO DELL'ALLIEVO**

**Pensa, ricerca, riflette, si confronta, agisce**

## **RUOLO INDIRETTO DELL'INSEGNANTE**

**Guida, regia, accompagnamento, facilitatore**

## **DINAMICA RICORSIVA**

**Azione/riflessione, esperienza/concettualizzazione,  
teoria/pratica**

## **VALORIZZAZIONE DELLA DINAMICA SOCIALE**

**Scambi orizzontali, confronto tra pari, collaborazione**

# QUALE IDEA DI VALUTAZIONE?

**RICOMPORRE LA FRATTURA TRA**



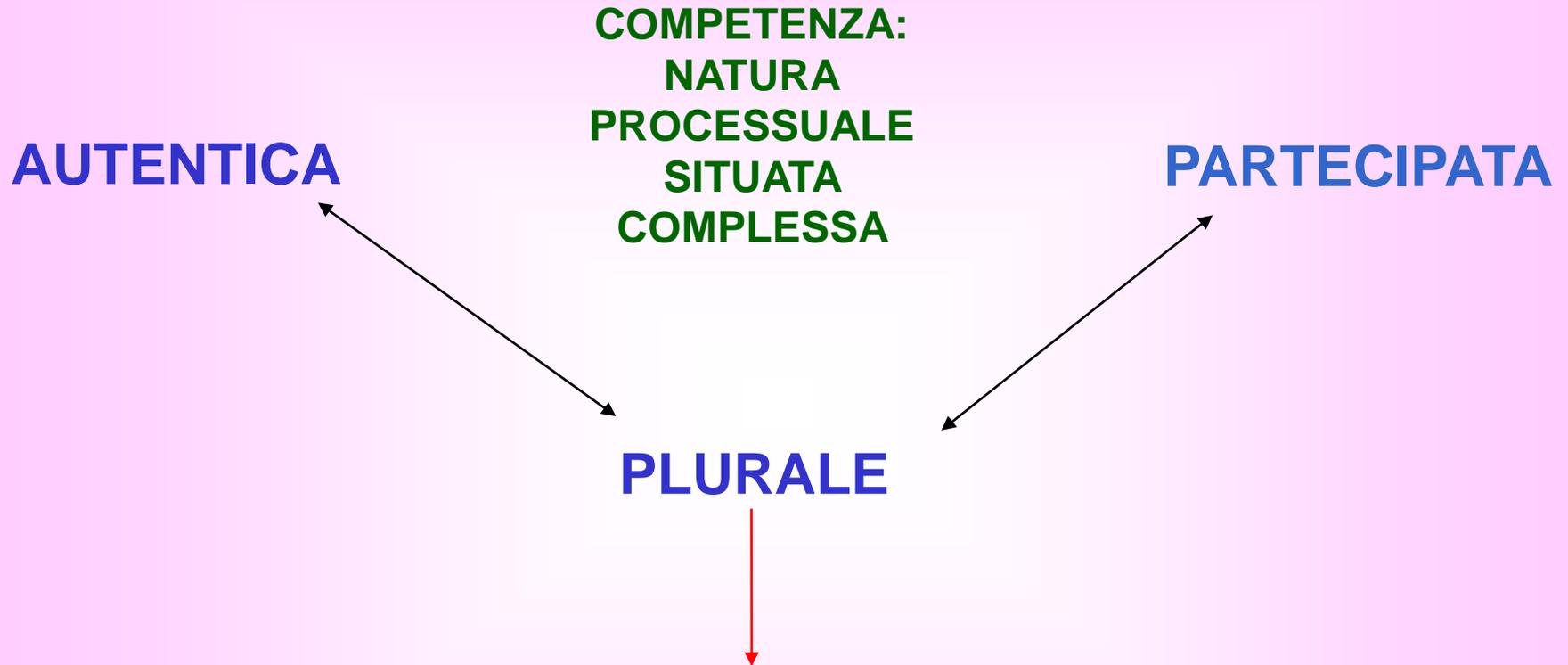
**RUOLO FORMATIVO**

**RUOLO VALUTATIVO**



**VALUTAZIONE COME RISORSA PER APPRENDERE**

# QUALE VALUTAZIONE?



***“ Si tratta di accertare  
non ciò che sa, ma ciò  
che sa fare con ciò che  
sa” (Wiggins, 1993)***

# PRINCIPIO DI TRIANGOLAZIONE

**MOLTEPLICITA' DI  
PUNTI DI VISTA E  
PROSPETTIVE DI  
ANALISI**



**INTEGRAZIONE DELLE  
PROSPETTIVE**

**MOLTEPLICITA' DI  
STRUMENTI DI  
RILEVAZIONE DATI**



**GIUDIZIO COME "LUOGO"  
DI SINTESI**

**VALUTAZIONE COME  
APPREZZAMENTO**

# UNA PROSPETTIVA TRIFOCALE



# SVILUPPARE UNA VALUTAZIONE TRIFOCALE

## DECLINAZIONE OPERATIVA



# **A QUALI CONDIZIONI? PARTIRE DALLA COMPETENZA DEL DOCENTE**

## **AGIRE LA COMPETENZA, PRIMA DI INSEGNARLA**

**→ INTERPRETARE I CONTESTI FORMATIVI**

**FORNIRE RISPOSTE AD HOC, NON SOLUZIONI STANDARD ←**

**→ TESTIMONIARE UN RAPPORTO VIVO CON IL SAPERE**

**USARE UN AMPIO REPERTORIO DI STRATEGIE DIDATTICHE ←**

**→ RIFLETTERE NELL'AZIONE E SULL'AZIONE**

**ORGANIZZARE AMBIENTI DI APPRENDIMENTO ←**

**→ ESSERE DISPONIBILE A METTERSI IN GIOCO**

**RICONFIGURARE L'IDENTITA' DEL LAVORO DOCENTE:  
SAPER INSEGNARE = METTERSI IN APPRENDIMENTO**