

Istituto Comprensivo “Cesare Cantù” - Milano

## APPRENDERE PER COMPETENZE

Mario Castoldi  
marzo 2008

### COSTRUIRE IL PROPRIO APPRENDIMENTO

Una bambina le cui uniche esperienze con l’acqua sono state la vasca da bagno o la piscina ha sperimentato l’acqua come qualcosa di calmo, che si muove in risposta ai movimenti da lei compiuti.



Quando si trova in spiaggia fa l’esperienza delle onde marine, quando un po’ d’acqua entra nella sua bocca, il gusto è completamente diverso rispetto alla sua esperienza dell’acqua. Le interazioni della bambina con l’acqua e le sue riflessioni su tali interazioni, condurranno con ogni probabilità a cambiamenti strutturali nel modo in cui ella riflette sull’acqua.

## COSTRUIRE IL PROPRIO APPRENDIMENTO

L'apprendimento è un **processo attivo**, di esplorazione, non un processo innato, di maturazione o di assorbimento passivo.

L'apprendimento è un **dare senso al mondo** integrando e sintetizzando le nuove esperienze.

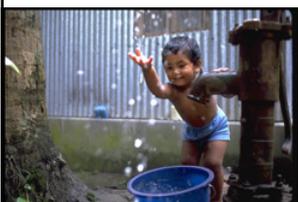


Una **comprensione profonda** avviene quando la presenza di nuove informazioni sollecita l'emergere o l'accrescimento di strutture cognitive che abilitano a riflettere sulle idee precedenti.

## COSTRUIRE IL PROPRIO APPRENDIMENTO

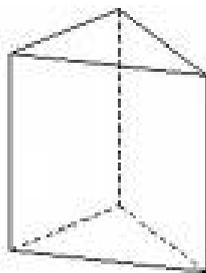
L'apprendimento poggia fortemente sulla **collaborazione**: gli altri creano dissonanza, gli altri sono in zone di sviluppo prossimali diverse dalle nostre, gli altri interrogano, gli altri contrappongono esperienze e sintesi diverse.

Il processo di apprendimento è sollecitato dalla **riflessione**. Il parlare su ciò che si è appreso e come lo si è appreso è molto importante.



L'apprendimento è ottenuto dalla partecipazione ad **attività autentiche**. L'apprendimento dovrebbe essere fondato su attività, problemi o situazioni che gli studenti potrebbero incontrare nel "mondo reale".

## APPRENDERE PER COMPETENZE



### COMPETENZE CHIAVE PER LA CITTADINANZA ATTIVA

#### LA COMPETENZA COME PAROLA CHIAVE

#### COSTRUIRE IL PROPRIO APPRENDIMENTO

### COMPETENZE CHIAVE PER LA CITTADINANZA ATTIVA

#### PROGETTO DeSeCo (2003)

AGIRE IN MODO AUTONOMO	SERVIRSI DI STRUMENTI IN MANIERA INTERATTIVA	FUNZIONARE IN GRUPPI SOCIALMENTE ETEROGENEI
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

## COMPETENZE CHIAVE PER LA CITTADINANZA ATTIVA

### 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 SOCIALI  
E CIVICHE**

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

**SPIRITO DI INIZIATIVA E  
IMPRENDITORIALITA’**

**COMPETENZA DIGITALE**

**CONSAPEVOLEZZA ED  
ESPRESSIONE CULTURALE**

## COMPETENZE CHIAVE PER LA CITTADINANZA ATTIVA

### 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**

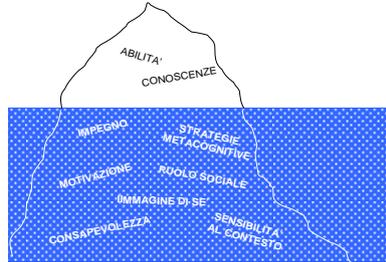
## COMPETENZE CHIAVE PER LA CITTADINANZA ATTIVA

RACCOMANDAZIONI Unione europea (2006)	FRANCIA (2006)	SPAGNA (2006)	COMMISSIONE ALLULLI (2007)
Comunicazione nella madrelingua	Padronanza della lingua francese	Competenza in comunicazione linguistica	Comunicare
Comunicazione nelle lingue straniere	Uso di una lingua straniera moderna		
Cultura matematica e competenze di base in scienze e tecnologia	Competenze di base in matematica e in cultura scientifica e tecnologica	Competenza matematica	Risolvere problemi
		Saper conoscere e interagire con il mondo fisico	Individuare collegamenti e relazioni
Competenza digitale	Padronanza delle TIC	Trattamento dell'informazione e comp. informatica	
Imparare ad imparare		Apprendere ad apprendere	Imparare ad imparare
Competenze sociali e civiche	Competenze sociali e civiche	Competenza sociale e civica	Collaborare e partecipare
Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Autonomia e capacità di iniziativa	Autonomia e iniziativa personale	Progettare Agire in modo autonomo e responsabile
Consapevolezza ed espressione culturale	Cultura umanistica	Competenza culturale e artistica	Acquisire ed interpretare l'informazione

## SCHEDE-STIMOLO E SPUNTI DI RIFLESSIONE

### 1 L'iceberg della competenza

Vi proponiamo una rappresentazione del costrutto di competenza come un iceberg.



Provate ad individuare quali punti di contatto si possono riconoscere tra il concetto di competenza e l'immagine dell'iceberg.

Provate a leggere la seguente citazione di Tiziano Terzani:

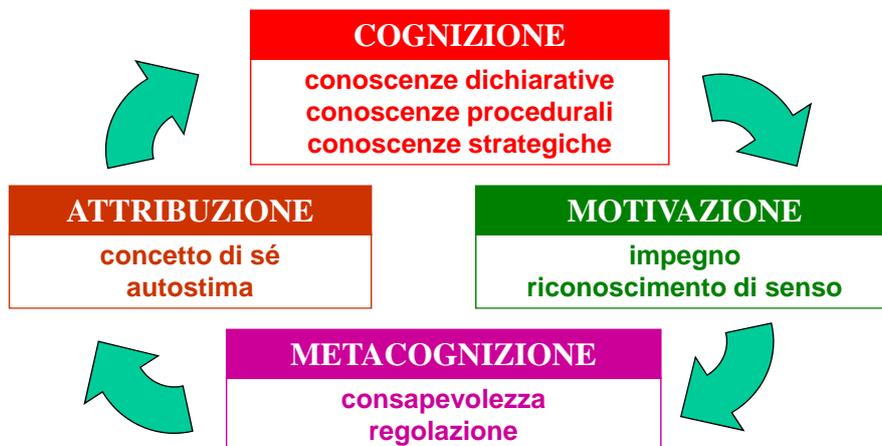
*“Mi domandavo se la scienza alla quale mi ero affidato non fosse in fondo cieca come lo sono in una vecchia storia indiana i cinque protagonisti cui viene chiesto di descrivere un elefante. Il primo cieco si avvicina all'animale e gli tocca le gambe: “L'elefante è come un tempio e queste sono le colonne”, dice. Il secondo tocca la proboscide e dice che l'elefante è come un serpente. Il terzo cieco tocca la pancia del pachiderma e sostiene che l'elefante è come una montagna. Il quarto tocca un orecchio e dice che l'elefante è come un ventaglio. L'ultimo cieco, annaspando, prende in mano la coda e dice: “L'elefante è come una frusta!” Ogni definizione ha qualcosa di giusto, ma l'elefante non viene mai fuori per quel che è davvero.”*

(T. Terzani “Un altro giro di giostra”, Milano, Longanesi 2004, p. 84)

Trovate delle analogie con l'iceberg della competenza?

## LA COMPETENZA COME PAROLA 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]



LA COMPETENZA COME PAROLA CHIAVE

INDICATORI DI UNA COMPETENZA ESPERTA

Capacità di ricostruire lo “spazio del problema”

Repertorio ricco di strategie di soluzione

Uso funzionale delle variabili contestuali

Flessibilità nell’uso dei propri “script”

Principi chiave e quadri interpretativi  
sul dominio di conoscenza

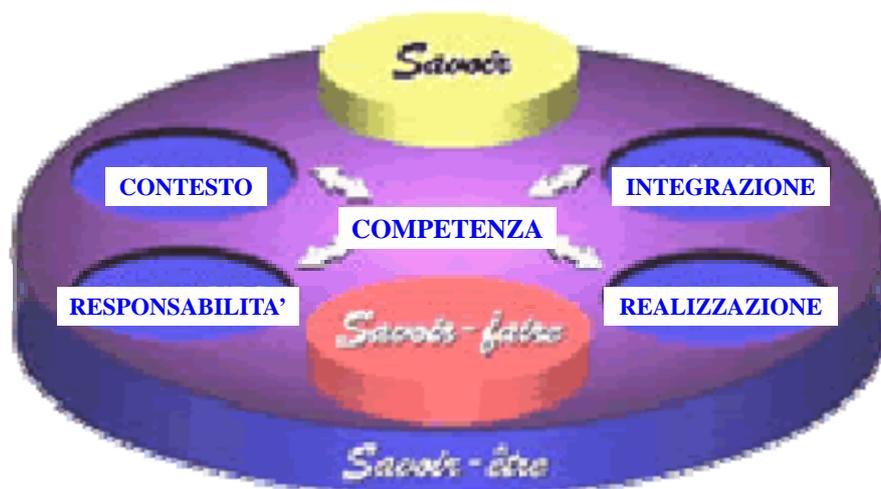
Abilità di auto-regolazione

DAL “SAPER FARE” AL “SAPER AGIRE”



la sensibilità al contesto

LA COMPETENZA COME PAROLA CHIAVE



“la capacità di rispondere a esigenze individuali e sociali, o di svolgere efficacemente un’attività o un compito” (OCSE-DeSeCo, 2003)

## LA COMPETENZA COME PAROLA CHIAVE

### UN MODELLO DI PROBLEM SOLVING MATEMATICO (Schoenfeld)

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

- *Risorse cognitive* (conoscenze e procedure)
- *Euristiche* (regole per procedere in situazioni difficili)
- *Controllo* (capacità di planning, monitoraggio, valutazione)
- *Belief system* (concezione della disciplina, contesto psicologico)

## LA COMPETENZA COME PAROLA CHIAVE

### LE COMPETENZE

SONO COSTRUITE DAL SOGGETTO

SI MANIFESTANO IN RAPPORTO  
AD UN CONTESTO D'AZIONE

MOBILITANO E COORDINANO  
UNA SERIE DI RISORSE

SONO SITUATE IN  
RAPPORTO AD UN  
CONTESTO  
CULTURALE E  
SOCIALE

SI APPREZZANO IN  
BASE ALLA LORO  
PERTINENZA CON LE  
ESIGENZE  
PERSONALI E SOCIALI

NECESSITANO  
DI UNA PRATICA  
RIFLESSIVA

SI SVILUPPANO  
IN MODO  
DINAMICO

ABILITA'  
CONOSCENZE

IMPEGNO  
MOTIVAZIONE  
CONSAPEVOLEZZA

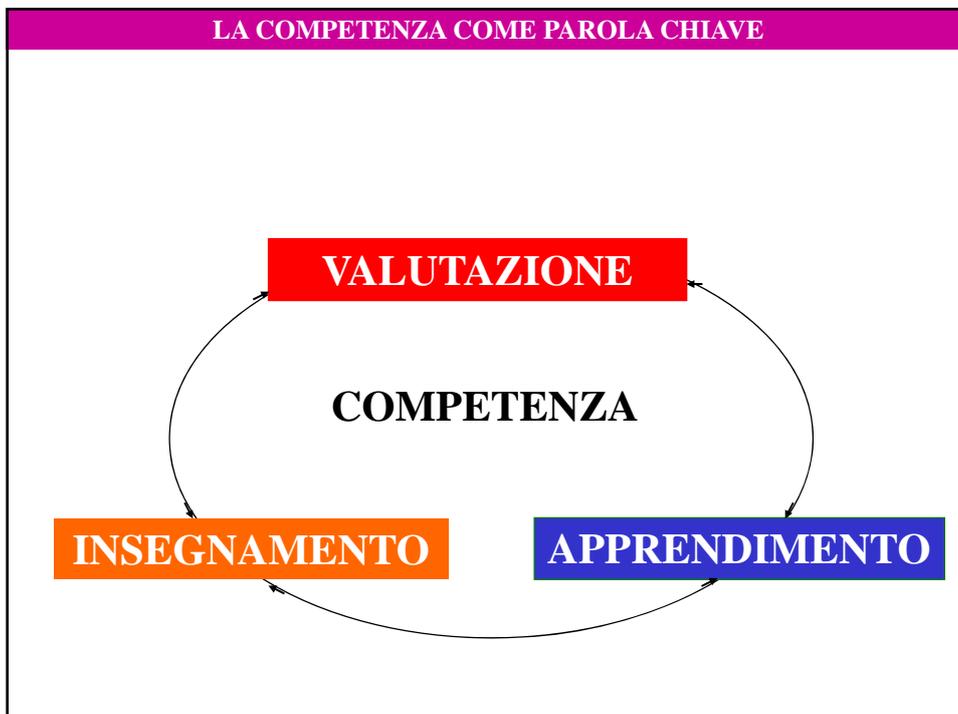
STRATEGIE  
METACOGNITIVE  
RUOLO SOCIALE  
SENSIBILITA'  
AL CONTESTO

IMMAGINE DI SE'

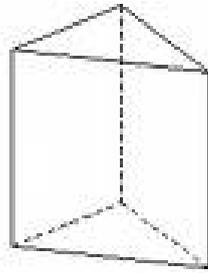
**LA COMPETENZA COME PAROLA CHIAVE**

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

**LA COMPETENZA COME PAROLA CHIAVE**



## APPRENDERE PER COMPETENZE



*“Nel corso di un secolo quasi interamente vissuto, ho spesso creduto di trovarmi a una svolta epocale, poi non era vero niente; una svolta epocale si ha quando non cambiano solo le cose, ma anche le teste per capirle.”*

**(Vittorio Foa, *Passaggi*, Torino, Einaudi, 2000)**