

**8 COMPETENZE CHIAVE EUROPEE,  
COMPETENZE DI BASE,  
8 COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA.**

Tre tipi di competenze. Come sono definite? Quali sono le relazioni tra loro?

**COMPETENZE CHIAVE**

Il 18 dicembre 2006 la Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea ha pubblicato la *Raccomandazione del Parlamento Europeo Parlamento Europeo e del Consiglio relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente*. Il documento definisce 8 MACROCOMPETENZE (spesso chiamate, per brevità, "**Competenze Europee**") ed invita gli Stati membri a svilupparne l'offerta nell'ambito delle loro strategie di apprendimento permanente (che include esplicitamente *l'istruzione e la formazione iniziale*, ovvero scolastica). 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:



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	DEFINIZIONE
1. COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	È la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.
2. COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	Condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA	<b>La competenza matematica</b> è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni). <b>La competenza in campo scientifico</b> si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. <b>La competenza in campo tecnologico</b> è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.
4. COMPETENZA DIGITALE	Consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.
5. IMPARARE A IMPARARE	È l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.
6. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	Includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. <b>La competenza civica</b> dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.
7. SPIRITO DI INIZIATIVA E	Concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi,

IMPRENDITORIALITÀ	come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.
8. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	Riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

Nel documento si stabilisce che esse **sono considerate ugualmente importanti**: non va quindi stabilita tra di esse una gerarchia.

Nell'agosto 2007 il Governo Fioroni promulgava il decreto "Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione", [D.M. n. 139 del 22 agosto 2007](#)) nel quale la raccomandazione del Parlamento europeo veniva attuata. Nel decreto vengono creati due contenitori:

- ✚ gli **ASSI CULTURALI** che prevedono le **Competenze di base** a conclusione dell'obbligo di istruzione e
- ✚ le **COMPETENZE CHIAVE PER LA CITTADINANZA**, anche queste da conseguire al **termine dell'obbligo scolastico**.

Le **COMPETENZE DI BASE** sono dunque articolate in quattro gruppi:

1. Asse dei linguaggi
  1. Padronanza della lingua italiana
  2. Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi
  3. Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario
  4. Utilizzare e produrre testi multimediali
2. Asse matematico
  1. Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica
  2. Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
  3. Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi
  4. Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico
3. Asse scientifico-tecnologico

1. Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità
  2. Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza
  3. Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate
4. Asse storico e sociale
1. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.
  2. Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.
  3. Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.

Questa articolazione non copre però tutte le **competenze chiave per l'apprendimento permanente** (cioè le **competenze europee**), pertanto il Ministero ha articolato un secondo nucleo italiano, chiamato **COMPETENZE CHIAVE PER LA CITTADINANZA**.

Ecco le nostre otto **COMPETENZE CHIAVE PER LA CITTADINANZA**:



<b>COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA</b>	<b>DEFINIZIONE</b>
1. IMPARARE AD IMPARARE	Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.
2. PROGETTARE	Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.
3. COMUNICARE	Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico, ecc.) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali); Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).
4. COLLABORARE E PARTECIPARE	Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
5. AGIRE IN MODO AUTONOME E RESPONSABILE	Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.
6. RISOLVERE PROBLEMI	Individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.
7. INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.
8. ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE.	Acquisire e interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni

Ricapitolando: di diciture “**competenze chiave**” ne abbiamo due, una riferita al contesto europeo, dove si parla di **competenze chiave per l’apprendimento permanente**, l’altra a quello italiano che si riferisce a **competenze chiave per la cittadinanza**. In Italia inoltre abbiamo le **competenze di base**.

#### Riferimenti normativi:

- *Raccomandazione del Parlamento Europeo Parlamento Europeo e del Consiglio relativa a **competenze chiave per l’apprendimento permanente***
- **D.M. n. 139 del 22 agosto 2007**
- **Assi culturali** (e **Competenze di base**)
- **Competenze chiave per la cittadinanza**

## DISPOSIZIONI DELLA MENTE

**Definizione :** La disposizione della mente è una facoltà cognitiva, emotiva e comportamentale essenziale per un efficace apprendimento.

Costa e Kallick sostengono che esistono alcune essenziali disposizioni della mente, che possono permettere alla persona di apprendere in modo efficace e piacevole, per cui gli insegnanti le possono promuovere nella dinamica apprendimento-insegnamento.

Le disposizioni della mente si definiscono in base a tre diverse componenti:

- **sensibilità:** la sensibilità è la prontezza con cui una persona percepisce di trovarsi nella situazione in cui dovere e potere attivare determinati comportamenti. Permette alla persona di selezionare contestualmente la circostanza in cui è opportuno spendere ed esercitare una determinata abilità. E’ una sorta di “fiuto”.
- **inclinazione:** l’inclinazione è la motivazione o la tendenza ad investire uno sforzo mentale. Rappresenta l’innesco: attraverso l’inclinazione è possibile passare all’azione, mettere in moto le abilità e quindi tradurre ciò che potenzialmente potrebbe essere esercitato in atto.
- **abilità:** le abilità sono le procedure mentali adatte ad eseguire il compito che la situazione richiede.

La sensibilità e l' inclinazione sono le due componenti della disposizione della mente che inducono ad agire. Le abilità, invece, si riferiscono all'azione stessa e determinano il livello di qualità con il quale il soggetto agirà. L'agire competente è quindi guidato da disposizioni della mente che si traducono in comportamenti efficaci, flessibili, di padronanza, consapevoli e interdipendenti.

## QUALI SONO LE DISPOSIZIONI DELLA MENTE

**L. Costa, B. Kallick, (2007) Le disposizioni della mente, Come educarle insegnando, + contributo di Mario Comoglio**

**Persistere:** capacità di portare a termine il compito rimanendo focalizzati su di esso

*Chi non persiste spesso si interrompe quando la risposta a un problema non è immediata, abbandona alla prima difficoltà. Per conquistare obiettivi elevati è importante persistere: (1) rimanere attaccati a un'attività fino alla fine, (2) non distrarsi, (3) concentrarsi sul pensare e (4) non ricorrere a facili soluzioni*

---

**Gestire l'impulsività:** abilità di rimanere calmi, di riflettere, di essere prudenti e di prendersi il tempo necessario per pensare prima di compiere un'azione *Chi non sa gestire l'impulsività spesso si lascia sfuggire la prima risposta che viene in mente, comincia a lavorare senza comprendere ciò che deve fare.... Le persone efficaci pensano prima di agire: (1) sviluppano una strategia per accostarsi a un problema; (2) si trattengono dall'esprimere giudizi su un'idea prima di comprenderla fino in fondo; (3) considerano le alternative e le conseguenze di alcune possibili direzioni prima di intraprendere l'azione.*

---

**Ascoltare con comprensione ed empatia:** attitudine a cercare di comprendere gli altri, tenendo in sospenso i propri pensieri in modo da poter meglio percepire il punto di vista e le emozioni dell'altro.

*Trascuriamo il 55% della nostra vita ad ascoltare. Spesso diciamo che stiamo ascoltando, ma in realtà stiamo pensando già a quello da dire appena il nostro interlocutore ha finito. Alcuni non sono capaci di costruire su ciò che ascoltano, o di considerarne il valore o non operano sulle idee dell'altra persona. Le persone con empatia sono in grado di: (1) vedere le differenti prospettive degli altri; (2) dimostrare empatia per un'idea parafrasandola in modo accurato, costruendo su di essa, chiarificandola o dandone un esempio; (3) ascoltare perché ciò offre l'opportunità di comprendere il punto di vista degli altri.*

---

**Pensare in modo flessibile:** capacità di prendere in esame una situazione da una prospettiva diversa trovando un altro punto di vista, generando alternative o considerando opzioni; superamento di un punto di vista centrato su di sé.

*Senza punti di vista alternativi non si è in grado di generare risposte aperte e varie. Il proprio modo di risolvere un problema sembra essere l'unico. Si percepiscono le situazioni da un punto di vista egocentrico: "La mia strada o la strada principale!". Pensatori flessibili: (1) considerano punti di vista alternativi; (2) a seguito di nuovi dati sono aperti al cambiamento; (3) si impegnano nello stesso tempo in molteplici obiettivi e attività; (4) sono capaci di passare attraverso molteplici posizioni percettive: egocentriche ed eterocentriche, macrocentriche e microcentriche.*

---

**Pensare sul pensiero:** capacità metacognitiva, ovvero di sapere ciò che sappiamo e ciò che non sappiamo; abilità a predisporre un piano d'azione, mantenerlo in memoria, riflettendo su di esso e valutandolo al completamento.

*Spesso le persone non metacognitive non si fermano a domandarsi i motivi delle loro scelte. Di rado si interrogano o valutano l'efficacia delle loro strategie, spesso non sono in grado di spiegare le strategie di presa di decisione. Essere metacognitivi significa: (1) diventare sempre più consapevoli delle proprie azioni e del loro effetto sugli altri e sull'ambiente; (2) formulare domande interiori nella ricerca dell'informazione e del significato; (3) sviluppare mappe mentali o piani d'azione; (4) ripetere mentalmente prima di una prestazione; (5) monitorare i piani quando sono impiegati.*

---

**Impegnarsi per l'accuratezza:** disposizione a controllare il proprio lavoro accrescendo il bisogno di esattezza, fedeltà e professionalità. Gli studenti non accurati consegnano il lavoro in modo approssimativo, incompleto o non corretto, sono ansiosi di terminare... Desiderano limitarsi al minimo sforzo piuttosto che impegnarsi quanto più possibile. Sono essere più interessati alla convenienza che all'eccellenza.

Le persone che apprezzano l'accuratezza, la precisione e la professionalità (1) dedicano tempo a verificare il loro prodotto; (2) sono capaci di fare le cose con esattezza, con precisione, con accuratezza, con correttezza, (3) esigono una rifinitura continua.

---

**Fare domande e porre problemi:** abilità di sviluppare un atteggiamento inquisitorio considerando, ad esempio: punti di vista alternativi, connessioni e relazioni casuali, ipotetici scenari "come se", eventuali discrepanze nell'ambiente, evidenza logica dei fatti

*Le persone che mancano di questa disposizione non sono consapevoli delle funzioni delle domande. Non sanno che le domande variano per complessità, per struttura e per scopo. Pongono domande semplici volendo trarre conseguenze o risultati enormi. Una caratteristica che distingue gli esseri umani è la loro inclinazione a scoprire problemi da risolvere. Le persone efficaci nel risolvere problemi: (1) scoprono dove si trovano problemi (2) sanno come fare domande (3) sanno come colmare il vuoto tra ciò che conoscono e ciò che non conoscono.*

---

**Applicare la conoscenza pregressa a nuove situazioni:** abilità di riuscire a decompartmentare la conoscenza, superando la percezione episodica della realtà e trasferendo i propri apprendimenti da un campo all'altro del proprio sapere.

*Le persone senza questa disposizione cominciano ogni nuovo compito come se fosse la prima volta, non ricordano se hanno affrontato un compito simile. Gli esseri umani intelligenti quando si imbattono in un problema nuovo e incerto, (1) ritornano alle loro passate esperienze, (2) fanno analogie, (3) richiamano il loro archivio di conoscenze e di esperienze come fonti di informazioni per spiegare o per risolvere ogni nuova sfida.*

---

**Pensare e comunicare con chiarezza e precisione:** chiarezza nella comunicazione delle proprie risposte in forma scritta ed orale; intelligibilità; capacità di comunicare in modo non egocentrico, evitando ipergeneralizzazioni, distorsioni e cancellazioni.

*Vi sono adulti e studenti che (1) usano un linguaggio impreciso e vago (2) descrivono oggetti o eventi con parole comuni dai molti significati, (3) nominano oggetti specifici usando parole non descrittive. (4) punteggiano le frasi con interiezioni senza senso; (5) usano verbi, nomi e comparativi, pronomi vaghi, non qualificati o specifici. La comunicazione chiara elimina molti fraintendimenti. La precisione di linguaggio può anche contribuire a evitare molte discussioni che avvengono in classe, nel cortile e al bar.*

---

**Raccogliere le informazioni attraverso tutti i sensi:** disposizione ad utilizzare bene tutti i sensi nella raccolta dei dati provenienti dall'ambiente.

*Alcuni operano entro un ristretto arco di strategie sensoriali, affrontano l'esperienza incuranti dei gusti, dei ritmi, delle strutture, dei suoni e dei colori che stanno attorno a loro. Hanno paura di toccare o di sporcarsi le mani e qualcuno non vuole avere contatti con oggetti viscosi o vischiosi. Le persone intelligenti sanno che le informazioni entrano nel cervello attraverso i canali sensoriali: visivo, tattile, cinestetico, uditivo, olfattivo e gustativo. Molto dell'apprendimento: (1) si sviluppa dall'osservazione e attraverso i sensi; (2) molti problemi hanno bisogno di informazioni sensoriali prima di intraprendere un'azione positiva.*

---

**Creare, immaginare, innovare:** tentare modalità diverse dal conosciuto per la risoluzione di un problema, generando nuove idee e cercando scorrevolezza ed originalità. Tendenza a proiettarsi in ruoli diversi usando analogie, partendo con una visione e lavorando a ritroso, immaginando di essere l'oggetto da considerare.

*Le persone non-creative sono convinte di essere nate così e che le capacità "stiano nei geni e nei cromosomi" ricevuti. Rinunciano in fretta alle sfide, dicono: "Non sono capace!", "Non sono mai stato molto bravo in queste cose", "Non sono creativo". Le persone creative (1) concepiscono soluzioni di problemi in modo diverso; (2) esaminano possibilità alternative; (3) usano analogie; (4) partono con una visione e lavorano a ritroso; (5) si assumono rischi; (6) estendono i confini dei limiti da loro stessi percepiti.*

---

**Rispondere con meraviglia e stupore:** lasciarsi affascinare dai fenomeni e dalla bellezza del mondo per scoprire ciò che in esso stupisce ed è misterioso.

*Chi non ha meraviglia e stupore vede ogni nuovo giorno come quello che l'ha preceduto. Dice: "Che noia!", "Come il solito". Se è costretto a pensare dice: "Che fatica pensare!". Chi vive con meraviglia e stupore (1) si sente in comunione con il mondo, (2) si lascia affascinare dallo sbocciare di una gemma, (3) avverte la logica dell'ordine matematico, (4) scopre la bellezza in un tramonto, l'intreccio delle forme geometriche di una ragnatela, (5) riconosce la regolarità e l'ordine in un cambiamento chimico (6) è in comunione con una costellazione lontanissima.*

---

**Assumere rischi responsabili:** capacità di avventurarsi vivendo ai limiti della propria competenza; capacità di accettare la confusione, l'incertezza e i rischi di fallimento come parte del processo normale e di considerare gli ostacoli eventi sfidanti ed interessanti, capaci di produrre sviluppo.

*Chi non sa assumersi rischi in modo responsabile rimanda più che può le decisioni inevitabili, vive la paura del fallimento, segue una voce mentale che dice: "Se non provi, non sbagli. Se provi, sbagli". Ha bisogno di certezza e manca di un'inclinazione per il dubbio fondato su ragioni solide. Coloro che si assumono rischi responsabili: (1) pianificano, (2) pensano con attenzione ad alternative, (3) le esaminano, (4) si confrontano, (5) studiano le conseguenze prima di assumere rischi, (6) alla fine, non sono securissimi, ma decidono. Lo fanno dopo avere attentamente riflettuto.*

---

**Avere il senso dell'umorismo:** attitudine a ridere (anche di se stessi) cercando lo stravagante, l'incongruente e l'inaspettato che la vita può offrire; comprensione dell'umorismo altrui; attitudine a risultare piacevole nell'interazione verbale.

*Alcune persone trovano umoristiche tutte le situazioni "anomale": differenze tra gli esseri umani, inettitudine, comportamento ingiurioso, volgarità, violenza, e linguaggio blasfemo e volgare. Ridono degli altri ma non sanno ridere di se stessi. Chi conosce l'umorismo (1) trova piacere nel mondo che lo circonda; (2) percepisce le situazioni da una prospettiva originale e spesso interessante; (3) apprezza e comprende l'umorismo degli altri, (4) riesce con facilità a scoprire incongruenze, (5) coglie assurdità, ironie e satira, (6) scopre discontinuità, (7) è capace di ridere di situazioni e di se stesso.*

---

**Pensare in modo interdipendente:** disposizione a lavorare insieme agli altri apprendendo da loro in situazioni di reciprocità. Il lavoro di gruppo richiede l'abilità di giustificare le proprie idee e di saggiare la fattibilità di strategie di soluzione proposte da altri.

*Vi sono persone che non sanno lavorare in gruppo e hanno sviluppato scarse abilità sociali. Si sentono isolati e preferiscono la solitudine. Dicono: "Lo faccio meglio da solo". Sembrano incapaci di contribuire ad attività di gruppo e monopolizzano il lavoro; altri, al contrario, tendono a lasciare agli altri membri del gruppo tutto il lavoro. Quando si lavora in gruppo: (1) si pianifica e si pensa insieme, (2) si estende il proprio pensare, (3) si sviluppa un forte ambiente di apprendimento; (4) si impara a valorizzare i talenti e le abilità di coloro che ci sono intorno.*

---

**Rimanere aperti ad un apprendimento continuo:** capacità di apprendere dalle esperienze, di essere orgogliosi di sé e nel contempo di essere umili e disponibili ad imparare cose nuove, ammettendo quello che non si sa e resistendo al compiacimento.

*Siamo portati a difendere le nostre convinzioni e conoscenze. La sicurezza e la chiusura ci danno tranquillità, mentre il dubbio e l'apertura ci procurano ansia. Fin da piccoli siamo indotti a credere che l'apprendimento profondo significhi afferrare la verità più che sviluppare le capacità di agire in maniera efficace e riflessiva.*

*Le persone con questa disposizione della mente: (1) s'impegnano sempre per fare progressi, (2) non cessano mai di crescere, di apprendere, modificare e di migliorare se stessi. (3) colgono i problemi, le situazioni, le tensioni, i conflitti e le circostanze come opportunità per apprendere.*

Per Approfondimento: A. L. Costa, B. Kallick, (2007) Le disposizioni della mente, Come educarle insegnando, LAS.

## PROFILO DELLO STUDENTE

Il profilo che segue descrive, in forma essenziale, le competenze riferite alle discipline di insegnamento e al pieno esercizio della cittadinanza, che un ragazzo deve mostrare di possedere al termine del primo ciclo di istruzione. Il conseguimento delle competenze delineate nel profilo costituisce l'obiettivo generale del sistema educativo e formativo italiano.

### **Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione**

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.

Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

## DOCUMENTO DI SINTESI SULL'AUTOVALUTAZIONE

### COS'È L'AUTOVALUTAZIONE

Il termine “**VALUTAZIONE**” fa riferimento a “**VALORE**”, ossia alla necessità di *valutare* affinché si possa “estrarre valore” dall'esperienza che si compie. Le modalità possibili di VALUTAZIONE sono:

- l'*etero-valutazione*, prerogativa esclusiva dell'insegnante;
- la *co-valutazione*, cioè la socializzazione di questa esperienza con altri (i compagni, gli insegnanti);
- l'**auto-valutazione** individuale.

Si tratta di modalità che dovrebbero integrarsi.

Il prefisso **auto** nel termine “**auto-valutazione**” rimanda al **ruolo centrale di chi impara**. Auto-valutarsi comporta sempre un giudizio soggettivo perciò, per evitare l'autoreferenzialità, è necessario assicurare alle modalità di autovalutazione le seguenti caratteristiche:

- validità,
- affidabilità,
- trasparenza,
- condivisione.

Proprio la difficoltà di mantenere per l'autovalutazione questi livelli di qualità genera diffidenza nei confronti delle pratiche auto-valutative e quindi la loro scarsa diffusione.

### PERCHÉ INSERIRE L'AUTOVALUTAZIONE NELLE PRATICHE VALUTATIVE?

Auto-valutarsi significa compiere un'operazione *metacognitiva*, ossia operare un distanziamento dal proprio io, oggettivare la propria esperienza/ vissuto e guardarli come altro da sé. Questa operazione metacognitiva non significa soltanto darsi un giudizio al termine di un'attività, ma si tratta di un'operazione che:

- inizia dalla **pianificazione**, cioè dalla scelta degli obiettivi *prima* del compito;
- continua nel **monitoraggio**, cioè su come sta procedendo *durante* il compito e sugli aggiustamenti necessari;
- prosegue ancora *dopo* il compito, quando occorre decidere come **agire** e **programmare** i passi successivi.

In una prospettiva di auto-apprendimento, l'alunno mette in gioco il suo saper apprendere, quell'*imparare a imparare* di cui tanto si parla. Ma competenti nel saper apprendere lo si diventa; per questo l'autovalutazione è una *competenza da costruire*.

È noto che **le competenze** non coincidono con le abilità e le conoscenze, che comunque devono essere padroneggiate, ma **rappresentano** sostanzialmente **le modalità di impiego di quelle abilità e di quelle conoscenze in contesti nuovi**. Essere competenti significa **saper trasferire quello che è stato appreso in situazione di formazione ad altri contesti**; richiede di saper riconoscere la somiglianza e la diversità dei compiti e dei contesti per poter attivare il *transfer* delle conoscenze e delle abilità acquisite. Tuttavia tale **trasfert per analogia** non avviene in tutti i casi, ma **può giovare dell'AUTOVALUTAZIONE, intesa come l'esplicitazione e la riflessione su quanto già fatto e su come è stato fatto**.

## CHE COSA FAR AUTOVALUTARE?

Le pratiche di autovalutazione più diffuse utilizzano una **griglia di descrittori** del tipo “sono/non sono in grado di ...”, cioè sono finalizzate alla valutazione del prodotto, dei risultati del processo di apprendimento, del “che cosa” e del “quanto bene” si sa e si sa fare: **sono strumenti di valutazione sommativa**. Ma nei percorsi di formazione, la valutazione, e quindi anche **l'autovalutazione**, dovrebbe **interessarsi anche ai processi e alla “dimensione nascosta” della competenza**, cioè ai percorsi, agli itinerari che hanno portato a quei risultati, al “come” e al “perché”.

Dovrebbe interessarsi all'impatto che le **differenze individuali** possono avere sullo sviluppo delle competenze:

- le strategie che vengono usate e non usate;
- gli stili di apprendimento, le intelligenze;
- le convinzioni, gli atteggiamenti, le motivazioni;
- le difficoltà incontrate, i problemi emersi.

L'autovalutazione ha carattere *formativo* in quanto fornisce anche un *feedback* per l'ulteriore sviluppo della competenza.

È necessario considerare **l'autovalutazione come competenza da costruire**, quindi:

- una **capacità** che non si può dare per scontata e che non si sviluppa in modo automatico;
- un'**interazione** di saperi (conoscenze), di saper fare (abilità) e di saper essere (convinzioni e atteggiamenti);
- un **processo** che va costruito gradualmente nel contesto classe.

## COME COSTRUIRE UNA COMPETENZA DI AUTOVALUTAZIONE?

### 1. *L'autovalutazione degli esiti o prodotti*

Se è vero che l'autovalutazione è basata su percezioni soggettive, la presenza di criteri **esplicitati** e **condivisi** può ridurre questa soggettività. Capita che alcuni studenti tendano a sopravvalutarsi, altri a sottovalutarsi, ma in ogni caso, non è quasi mai in gioco l'onestà con cui affrontano questa operazione, bensì l'incapacità di valutarsi con realismo; ecco dunque una ragione in più per insegnare ad auto-valutarsi.

Lo sviluppo di questa competenza deve essere graduale, ma cominciare il prima possibile.

Il progressivo sviluppo di questa competenza potrebbe essere così scandito:

- *saper riconoscere le singole esperienze fatte nel corso di un'unità di apprendimento e richiamarne la sequenza* (Che cosa abbiamo fatto questa mattina? Abbiamo ... ascoltato una fiaba ... cantato una canzone ... giocato...);

- *saper apprezzare in questo ricordo la propria reazione globale, cognitiva e affettiva (ad esempio, Mi è piaciuto/non mi è piaciuto/mi ha lasciato indifferente);*
- *saper gradualmente estrarre un significato dall'esperienza (Che cosa vuol dire per me? Mi ha dato qualcosa? Mi ha cambiato?) e saper articolare questo "nuovo" in termini di:*
  - *quello che so di più o di diverso rispetto a prima (le conoscenze),*
  - *quello che so fare o so fare meglio con queste conoscenze rispetto a prima (le abilità);*
- *saper ripetere queste riflessioni su più compiti, confrontando le prestazioni nel tempo per poterne misurare il progresso.*

L'incontro dell'alunno con i **descrittori di competenza** sopra indicati, deve essere preparato, in modo che l'alunno possa familiarizzare sia con il *contenuto* che con la *forma* del descrittore stesso.

Questa procedura **deve partire dal quotidiano**, dai singoli compiti svolti in classe, dall'abituarsi, subito dopo un compito, a porsi domande come:  
 - *Che cosa dovevo fare? - L'ho effettivamente fatto? - Sono soddisfatto di come ho svolto il compito? - Che cosa non riesco ancora a fare?*

Affinché l'autovalutazione sia il meno soggettiva possibile, occorre *sapersi rapportare all'esterno secondo criteri trasparenti che vengono dichiarati e condivisi* in classe.

Ecco quali potrebbero essere i passi fondamentali:

- analizzare degli esempi di compiti ben riusciti per estrarne le qualità e le caratteristiche;
- formulare degli indicatori con dei livelli di qualità;
- eseguire un compito e rilevare gli indici da confrontare con gli indicatori sulla scala di qualità;
- riflettere criticamente sui risultati, usando la scala anche per pianificare i miglioramenti ancora necessari.

Infine, l'autovalutazione implica anche:  
 compagni e insegnanti), apprezzandone l'eventuale scarto;  
*eventuale nuovo giudizio.*

- *saper confrontare il proprio giudizio con giudizi esterni (ad esempio, di*  
 - *saper negoziare (con se stessi e con l'esterno) un*

## **2. L'autovalutazione dei processi**

L'autovalutazione dei prodotti, dei risultati, può accompagnarsi in modo naturale ad una valutazione dei processi, degli itinerari di apprendimento. Questa autovalutazione può articolarsi:

- *sia in momenti di metacognizione:*
  - un questionario sugli stili di apprendimento;
  - una riflessione sulla natura e le caratteristiche della propria motivazione ad apprendere;
  - le convinzioni e gli atteggiamenti che si hanno nei confronti di una disciplina.
- *sia in momenti integrati nei compiti:*
  - un'indagine sulle strategie che si prevede di utilizzare;

- una verifica di quelle effettivamente utilizzate (*Hai trovato questa attività facile o difficile? Perché? Come hai cercato di risolvere gli eventuali problemi? Che cosa ti ha aiutato? Che cosa pensi di aver bisogno di fare per svolgere meglio un'attività simile a questa?*).

## CONCLUSIONE

**L'autovalutazione** non è un'operazione compiuta da un soggetto isolato che si confronta solo con se stesso; conoscenze e competenze si sviluppano nel vivo di un contesto socio-culturale che è la classe, pertanto i risultati e il successo delle pratiche auto-valutative dipendono anche dal clima di classe. Non si tratta solo della compilazione di una scheda poiché entrano in gioco: il ruolo di insegnanti e studenti, il livello di autonomia che viene promosso in classe, il clima di fiducia reciproca, di cooperazione, di sfida e di sostegno che l'insegnante propone.

**L'autovalutazione** deve poter costituire un momento formativo vissuto con positività pertanto occorre:

- *saper accettare il giudizio sulla propria prestazione senza mettere in crisi la propria autostima;*
- *separare il giudizio sulla prestazione da quello sulla propria persona ("io non sono il compito che ho svolto);*
- *isolare la prestazione da altre dello stesso o di altro tipo ("non sono stato bravo questa volta, ma lo posso essere in futuro").*

È bene che:

- i descrittori siano formulati "in positivo";
- i giudizi relativi alla prestazione siano visti in una prospettiva di sviluppo e di possibile cambiamento (*formulazione drastica del tipo "non lo so fare" potrebbe essere modificata in "non lo so ancora fare/è un obiettivo per me"*).

Infine è fondamentale che procedure di autovalutazione:

- vengano introdotte gradualmente su compiti e contesti semplici e lineari che valorizzino le "intelligenze" personali e le attitudini dell'alunno;
- si realizzino in un clima di classe non giudicante, cooperativo più che competitivo, basato sulla fiducia reciproca tra alunni e tra alunni e insegnanti;
- siano progettate in modo che la *sfida*, potenzialmente pericolosa e minacciosa, del giudicarsi, sia controbilanciata da un opportuno *sostegno* del contesto di classe;
- siano parte di un sistema valutativo che privilegi la natura *formativa* della valutazione e che sia *esplicitato* e *condiviso* a livello di classe e di scuola.

**E. Gualtieri e M. Quadri**