

Comunicazione e competenze globali: un approccio psicopedagogico

PROF.SSA M. BEATRICE LIGORIO
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI BARI
MARIABEATRICE.LIGORIO@UNIBA.IT

UNA DEFINIZIONE

Comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale.

(European Qualifications Framework - Quadro europeo delle Qualifiche e dei Titoli).

Come si differenziano le competenze dalle conoscenze e abilità

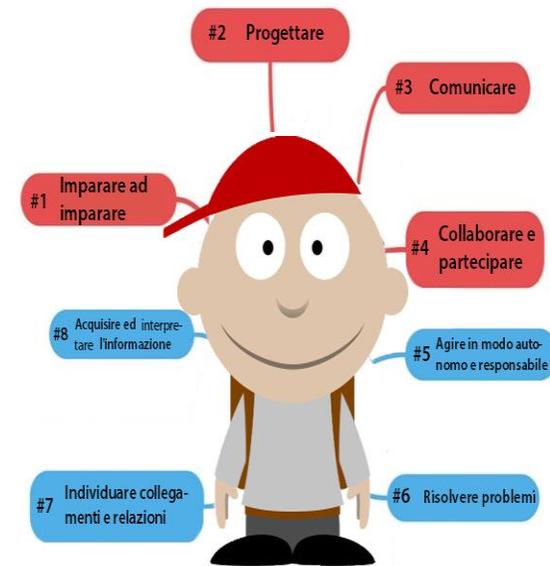
- Presuppongono **autonomia e responsabilità**
- Si coniugano **conoscenze ed esperienze**
- Si integra il **pensiero con l'azione**
- Si mobilitano **competenze precedentemente sviluppate**
- Si impegna a **costruire** il proprio sapere
- Si impara a **scegliere e a decidere**
- Si fanno **errori** e approssimazioni e poi si riflette sull'errore per superarlo, pilotando l'efficacia e la direzione del proprio agire



Otto competenze chiave di cittadinanza

1. Imparare a imparare
2. Saper progettare: spirito di iniziativa e imprenditorialità
3. Saper comunicare
4. Collaborare e partecipare
5. Agire in modo autonomo e responsabile
6. Risolvere problemi
7. Individuare collegamenti e relazioni
8. Acquisire e interpretare le informazioni; competenza digitale

LE 8 COMPETENZE DA SVILUPPARE NELLO STUDENTE MODERNO



Quattro assi culturali

1. L'asse del linguaggio
2. L'asse matematico
3. L'asse scientifico-tecnologico
4. L'asse storico-culturale



Classificazione Europea

Obiettivo: promuovere nello studente conoscenze, abilità e **competenze funzionali per lo sviluppo identitario e professionale.**

Competenze:

- individuali (es. competenze metacognitive, creatività, competenze ITC, etc.),
- legate alla comunità (es. collaborazione, comunicazione, abilità sociali, etc.)
- epistemiche (es. pensiero critico, gestione delle informazioni, networking, etc.).



Competenze globali (Reimers et al., 2016)

- Incoraggiare gli studenti ad adottare un pensiero critico
- Comprendere i problemi combinando il punto di vista locale e la prospettiva interculturale; considerando la diversità
- Pensare di poter diventare un «agente politico»
- Riconoscere problemi critici e cercare soluzioni alternative
- Riconoscere i presupposti epistemologici ed ontologici delle proprie supposizioni
- Promuovere riflessione, pensiero critico, trasformazione e avanzamento delle conoscenze



CHE TIPO DI DIDATTICA

Attività che implicano:

- L'utilizzo di tecnologie moderne
- La capacità di gestire la complessità del mondo reale
- Combinare attività individuali e collaborative
- Attività complesse ed autentiche
- Un sostanziale rinnovamento delle pratiche didattiche, a partire dallo sviluppo professionale degli stessi insegnanti (Bereiter, 2002; Mills-Dick & Hull, 2011).

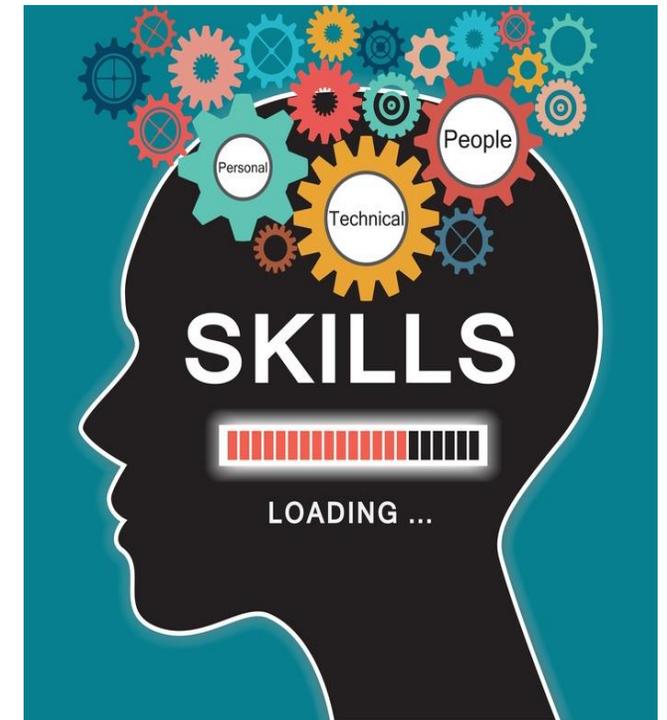
Innovazione e creatività

- Individuare un bisogno collettivo reale, pratico concreto
- Contattare le persone coinvolte in tale bisogno
- Quali risorse sono disponibili o si possono reclutare per progettare un «oggetto» che soddisfi tale bisogno
- Procedere per bozze da realizzare attraverso il lavoro di gruppo
- Coinvolgere altri partner/studenti per la valutazione delle bozze
- Ottenere un prototipo
- Verificare che l'«oggetto» davvero soddisfi i bisogni individuati inizialmente



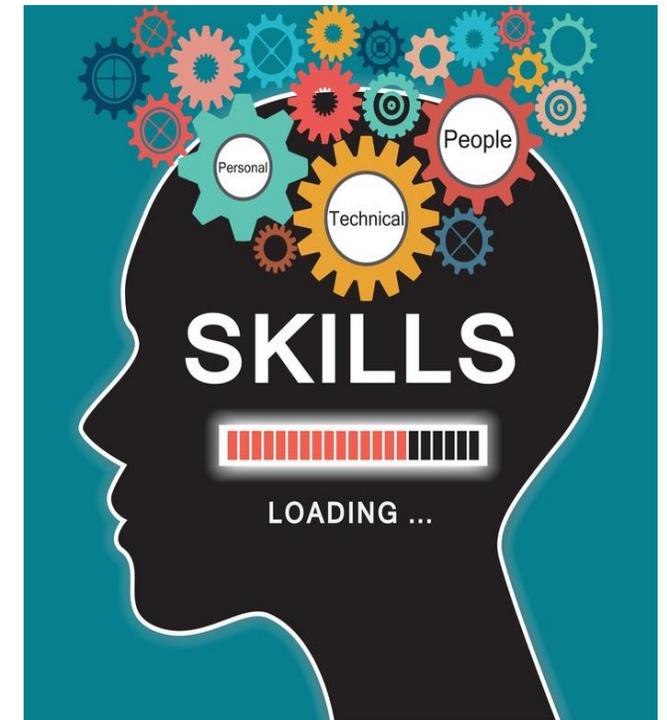
Competenze digitali

- Saper analizzare e valutare il potenziale formativo degli strumenti tecnologici
- Saper selezionare strumenti e tecnologie idonei ai bisogni formativi
- Saperli utilizzare
- Capire lo specifico dei vari strumenti di comunicazione mediata dal computer (web-forum, chat, blog, video, games, digital story telling, ambienti 3D, social) finalizzata a scopi formativi
- Saper progettare e svolgere attività con il supporto delle tecnologie
- Saper integrare le attività mediate dalle tecnologie con quelle svolte in classe
- Saper gestire e monitorare gruppi online



Competenze digitali

- Saper valutare le attività online
- Saper implementare e monitorare e-portfolio
- Saper gestire e monitorare abilità di scrittura sia individuale che collaborativa con il supporto delle tecnologie
- Saper monitorare e gestire la struttura modulare di corsi online
- Saper organizzare la conoscenza appositamente per la fruizione online (Learning Object)
- Implementare online tecniche e le teorie psico-pedagogiche (lavori di gruppo; Role-taking; indagine progressiva, etc.)



Questioni rilevanti

- Cosa sono le competenze?
- Come si pianificano?
- Come si realizzano attività efficaci per lo sviluppo di competenze?
- Come si valutano?
- Cosa cambia per il docente?
- Cosa cambia per lo studente?

Cosa fare?

- Scuola come laboratorio di esperienze, studente attivo che sviluppa competenze chiave utili per tutto l'arco della sua vita
- Ripensare all'organizzazione scolastica e i metodi di programmazione, realizzazione e valutazione degli apprendimenti
- Superare il modello di insegnamento/apprendimento centrato sulle discipline curriculari e sui contenuti, progettando e attuando una didattica trasversale → approccio interdisciplinare
- Apprendimento in situazione: metodologie basate sull'agire e sul collegamento tra azione e riflessione

Un metodo utile: Design Based Research (BDR) (Brown & Collins)

Sistematico ma flessibile, orientato a migliorare le pratiche educative attraverso un'analisi iterativa (serie successiva di cicli) che prevede:

- Progettazione
- Implementazione
- Analisi e ri-progettazione per implementare gli elementi innovati emersi

Al termine di ogni ciclo un bilancio per migliorare i principi del progetto e individuare i miglioramenti da introdurre nel ciclo successivo

Le tre fasi del DBR

- Fase 1: Pianificare. Individuare le attività da implementare in classe. Integrare attività di laboratorio/pratiche con attività di riflessione. Quali metodi e tecniche? Come implementarli nella propria classe? Quali risorse si hanno a disposizione e come valorizzarle (strumenti, colleghi, supporto esterno, studenti più avanzati o esperti in qualche specifico campo)?

Le tre fasi del DBR

- Fase 2: Implementare. Mettere in atto quanto progettato e annotare quanto più possibile quello che accade. Diari di bordo; audio o video-registrazioni; osservazioni da parte di studenti o colleghi; repository digitali (file, foto, video etc.)
- Fase 3: Valutazione e riprogettazione. Debriefing, riflessione sull'accaduto, confronto tra studenti, con i colleghi, anche feedback da parte degli esperti.

Per una scuola al passo coi tempi

