Life skills e competenze

Percorsi e attività per la scuola primaria

Roberto Morgese

MATERIALI
DIDATTICA

Erickson

IL LIBRO

LIFE SKILLS E COMPETENZE

Il libro, suddiviso per classi, dalla prima alla quinta della scuola primaria, mostra come la scuola delle competenze è capace di costruire, insieme agli alunni, gli strumenti per affrontare il mondo con spirito d'iniziativa, acquisendo con consapevolezza i contenuti disciplinari trattati e le abilità interdisciplinari richieste.

> Il volume mostra ai docenti come inscrivere le attività curricolari quotidiane, i progetti interdisciplinari, i compiti di realtà nel disegno ampio e complessivo delle «competenze per la vita».

Life skills e competenze si articola in tre sezioni che si ripetono per ciascuna classe:

- Le *schede operative* — da utilizzare in autonomia — sono centrate su ciascuna delle 10 life skills identificate dall'OMS e offrono la possibilità di riflettere su comportamenti, scelte e atteggiamenti, con un invito costante al confronto e alla narrazione di sé.
- Le *attività disciplinari* relative alle competenze chiave propongono modelli didattici per il lavoro quotidiano nei diversi ambiti disciplinari — linguistico, matematico-scientifico, antropologico, espressivo e corporeo — in grado di fornire, agli insegnanti di scuola primaria, tracce, strumenti attuativi, indicazioni e suggerimenti per creare una didattica aperta, flessibile e problematizzante.
- I *compiti di realtà* interdisciplinare, con riferimento a situazioni concrete e significative, nei quali gli alunni possono mettere in gioco le competenze acquisite, dimostrando l'utilità degli apprendimenti. Corredati tutti da una rubrica di osservazione guidata per la valutazione.

Scheda operativa sulle life skills di classe prima.

Attività su competenze di ogni giorno.

Scheda operativa sulle life skills di classe quinta.

Compito di realtà.

L'AUTORE

ROBERTO MORGESE

È maestro nella scuola primaria, scrittore di narrativa per bambini e ragazzi, formatore degli insegnanti e conduttore di laboratori didattici disciplinari e trasversali.

€ 20,00

9 788859 025948

www.erickson.it

INDICE

7 Introduzione

9 Cap. 1 Le life skills: competenze per la vita

13 Cap. 2 Struttura del volume

23 Classe prima

25 Life skills

35 Competenze di ogni giorno

43 Compito di realtà

49 Classe seconda

51 Life skills

61 Competenze di ogni giorno

72 Compito di realtà

77 Classe terza

79 Life skills

89 Competenze di ogni giorno

100 Compito di realtà

107 Classe quarta

109 Life skills

119 Competenze di ogni giorno

127 Compito di realtà

133 Classe quinta

135 Life skills

146 Competenze di ogni giorno

158 Compito di realtà

1

Le life skills: competenze per la vita

Le life skills dell'Organizzazione Mondiale della Sanità

L'orizzonte di senso entro il quale si muove il volume è dunque quello delle competenze per la vita. Esse sono ben delineate da un autorevole documento redatto da un organismo internazionale di alto valore: l'OMS (Organizzazione Mondiale della Sanità). L'OMS ha infatti messo a fuoco, già dal 1993, dieci competenze essenziali (life skills) come strumento privilegiato per la «promozione della salute» in ambito scolastico.

Le life skills vengono definite come «l'insieme delle abilità utili per adottare un comportamento positivo e flessibile e far fronte con efficacia alle esigenze e alle difficoltà che si presentano nella vita di tutti i giorni».

Esse costituiscono il bagaglio di abilità personali e relazionali, di competenze sociali, relazioni e, aggiungeremmo, intellettive «che permettono ai ragazzi di affrontare in modo efficace le esigenze della vita quotidiana, rapportandosi con fiducia a se stessi, agli altri e alla comunità». Esse sono così importanti al punto che «la mancanza di tali skills socio-emotive può causare, in particolare nei giovani, l'instaurarsi di comportamenti negativi e a rischio in risposta agli stress» (Marmocchi, Dall'Aglio e Zannini, 2004, p. 18).

L'idea qui presentata è che i percorsi d'apprendimento, predisposti dalla scuola e dagli insegnanti per i propri alunni, possono e devono avere la caratteristica di preparare i bambini alla vita. Ciò può avvenire solamente attraverso una modalità di apprendimento attivo, partecipe e responsabile. Si tratta di un apprendimento consapevole dei contenuti disciplinari trattati e delle abilità e attitudini interdisciplinari richieste.

L'ambizione della presente trattazione è quindi quella di inscriversi nel progetto dell'OMS, dandone una dimensione sicuramente riduttiva, ma allo stesso tempo fortemente applicativa, pronta per essere collaudata in classe nella scuola primaria. Di seguito, l'elenco delle 10 life skills identificate e descritte dall'OMS (1994) in tre diverse aree.

AREA COGNITIVA
1. *Decision making:* è la capacità di prendere decisioni attraverso la valutazione delle opzioni a disposizione e delle conseguenze collegate alle possibili scelte nelle diverse situazioni e in differenti contesti di vita. La capacità di elaborazione del processo decisionale può avere quindi implicazioni positive sulla salute.

2 *Problem solving:* è la capacità di affrontare e risolvere problemi in modo costruttivo che altrimenti, se non risolti, potrebbero causare stress mentale e fisico.
3. *Creatività:* abilità strettamente connessa alle due precedenti, è la capacità di affrontare in modo flessibile ogni genere di situazione trovando soluzioni e idee originali. Essa permette di rispondere in maniera adattiva e flessibile alle situazioni quotidiane.
4. *Senso critico:* è l'abilità di analizzare informazioni ed esperienze in modo oggettivo, per giungere a una decisione consapevole attraverso la valutazione di vantaggi e svantaggi. «Il senso critico può contribuire alla promozione della salute permettendoci di riconoscere e valutare i diversi fattori che influenzano gli atteggiamenti e il comportamento, quali ad esempio le pressioni dei coetanei e l'influenza dei mass media» (Marmocchi, Dall'Aglio e Zannini, 2004, p. 18).

AREA RELAZIONALE

5. *Comunicazione efficace:* è la capacità di esprimersi in ogni situazione particolare sia a livello verbale sia non verbale in modo efficace e con modalità adeguate alla propria cultura. Ciò significa saper manifestare opinioni e desideri, bisogni e sentimenti, ascoltando con attenzione gli altri per capirli, e in caso di necessità, saper chiedere aiuto.
6. *Empatia:* è la capacità di comprendere e ascoltare gli altri, immedesimandosi in loro anche in situazioni con le quali non si ha familiarità, con accettazione e comprensione per poter migliorare così le relazioni sociali, soprattutto nei confronti di diversità etniche e culturali.
7. *Capacità di relazioni interpersonali:* è la capacità di interagire e relazionarsi con gli altri in modo positivo e costruttivo, saper creare e mantenere relazioni significative che possono avere un'importante ricaduta sul benessere mentale e sociale.

AREA EMOTIVA

8. *Autoconsapevolezza:* è la capacità di conoscere se stessi, il proprio carattere, i propri bisogni e desideri, i propri punti deboli e i propri punti forti. È la condizione indispensabile per la gestione dello stress, la comunicazione efficace, le relazioni interpersonali positive e l'empatia.
9. *Gestione delle emozioni:* è la capacità di riconoscere le proprie emozioni e quelle degli altri, è l'essere consapevoli di come le emozioni influenzano il comportamento in modo da riuscire a gestirle in modo appropriato e a regolarle opportunamente.
10. *Gestione dello stress:* è la capacità di governare le tensioni, di saper conoscere e controllare le fonti di stress sia tramite cambiamenti nell'ambiente o nello stile di vita, sia tramite la capacità di rilassarsi.

Esistono percorsi specifici per coltivare e sviluppare le life skills. All'interno del volume si possono trovare, suddivise per classe, proposte pratiche, attività e percorsi d'aula che cercano di coniugare il perseguimento dei traguardi di competenza previsti dalle Indicazioni nazionali (MIUR, 2012), definite nel quadro delle competenze chiave europee, con una visione a più ampio raggio, pur nella didattica quotidiana.

È infatti emerso a più riprese e con forza sempre maggiore la necessità, sia negli stati membri sia a livello comunitario,[1] di rimodulare le competenze quadro, orientate ora in modo fortemente scolastico, verso una dimensione più esistenziale e di complessiva sostenibilità, sotto il profilo civile, economico ed ecologico. È una direzione verso la quale si è mossa anche l'Italia, con l'inserimento dell'edu-

[1] Per un maggior approfondimento sul tema si veda la Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente al sito https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01) (ultimo accesso: 31 marzo 2021).

2

Struttura del volume

Il volume, suddiviso per classi, dalla prima alla quinta della scuola primaria, si articola in tre sezioni che si ripetono uguali:

1. schede operative per ognuna delle life skills
2. attività didattiche disciplinari relative alle competenze chiave
3. compito di realtà interdisciplinare.

Le schede, le attività quotidiane e quelle di ampio respiro sono improntate al raggiungimento di obiettivi che «pescano» abbondantemente nel campo delle competenze chiave europee, delle competenze di cittadinanza e delle life skills identificate dall'OMS. Analizziamo ogni parte nel dettaglio.

Schede sulle life skills

La prima sezione offre, per ogni classe, una batteria di schede centrate su ciascuna delle life skills, declinate in relazione all'età e alle competenze scolastiche previste.

Le schede sono materiali operativi che gli alunni possono utilizzare autonomamente e individualmente. Ma non sarà l'esecuzione di un compito grafico a generare negli studenti un cambiamento o una crescita personale. Le schede presentate possono tuttavia diventare il pretesto, il momento per avviare un tale processo. Esse, infatti, vanno interpretate anche come occasioni per riflettere a scuola, con l'insegnante, sui comportamenti, le scelte, gli atteggiamenti intorno ai quali ogni proposta operativa richiama l'attenzione. Spesso è presente anche un invito a raccontare e a confrontarsi.

L'insegnante può presentare agli alunni il tema e coinvolgerli in una discussione sia prima sia dopo lo svolgimento del compito, allacciandosi anche alle esperienze vissute e agli episodi accaduti nella classe stessa. In questo senso, anche l'apparato di schede può contribuire a mettere in campo buone pratiche che sollecitino a riflettere in senso metacognitivo. A partire dai materiali forniti si possono creare dei cartelloni belli e significativi da appendere alle pareti dell'aula.

Le schede (ma anche tutte le successive proposte didattiche), con il loro rimando puntuale alle competenze per la vita, costituiscono inoltre un terreno fertile per coltivare, insieme ai bambini, i saperi e i significati che il curricolo di educazione civica di ciascuna scuola prevede.

Le attività presenti nel volume funzionano anche da esempio e da prototipo per altre proposte analoghe che l'insegnante vorrà mettere in campo per ciascuna life skill.

Competenze di ogni giorno attraverso le attività disciplinari

La seconda sezione presenta esempi didattici per il lavoro quotidiano nei diversi ambiti disciplinari. Le indicazioni fornite valgono come suggestioni di carattere metodologico che il lettore può fare proprie. Allo stesso tempo, le attività illustrate nella sezione possono essere utilizzate, con i dovuti adattamenti, nella propria classe, anche se diversa da quella prevista nel volume.

La forma «sublime» della didattica per competenze si realizza nei compiti di realtà.

Talvolta si usa distinguere i «compiti di realtà», ancorati in modo concreto all'esperienza quotidiana e riconducibili a situazioni e aspetti funzionali dell'agire, dai «compiti autentici», che possono anche avvalersi di simulazioni e problemi o casi verosimili. Ciò che dovrebbe comunque caratterizzare entrambe le opzioni è la significatività del compito, cioè la presenza di un senso vero e pieno in ciò che si è chiamati a svolgere, avvertibile sia dagli alunni, sia dai docenti. Un compito significativo si appoggia sempre sull'impiego consapevole e sempre più competente delle conoscenze e delle abilità acquisite fino a quel momento. Nel presente volume si fa più spesso riferimento a «compiti di realtà» perché termine più ampiamente diffuso, ma ci si riferisce sempre e comunque all'intera gamma di compiti significativi.

I compiti di realtà richiedono però tempi lunghi, risorse di ore e energie che non sempre gli insegnanti possono o desiderano impiegare. Per questo motivo se ne riescono a realizzare in numero ridotto durante l'anno. Quelli portati a compimento fungono da prototipo di una diversa modalità di lavoro e di pensiero sia per i bambini sia per i docenti. Entrambi, infatti, immersi in un compito significativo, si percepiscono come soggetti attivi, motivati e portatori di idee. Sono felici a scuola.

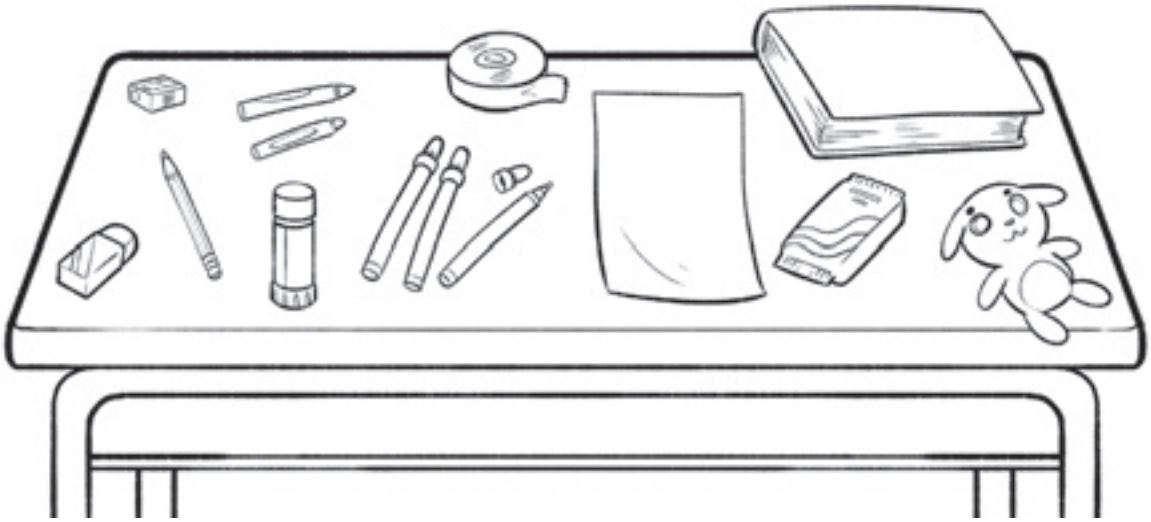
Anche se non viene offerto tutti i giorni un compito di realtà (che comunque può prevedere anche fasi più «tradizionali» di apprendimento di conoscenze e abilità), quando esso viene svolto rappresenta sempre un'occasione utile e speciale per contestualizzare i precedenti apprendimenti e per costruirne di nuovi.

Tuttavia non si può relegare la didattica per competenze solamente ai momenti di ampio respiro, alla straordinarietà. Si può e si deve, al contrario, operare tutti i giorni in tale ottica, durante il lavoro «ordinario» della classe. Per raggiungere tale obiettivo, l'insegnante deve saper intervenire consapevolmente sui processi di pensiero che attiva attraverso le proprie proposte e consegne. Persino quelle che hanno come base comune i testi adozionali o, addirittura, delle semplici fotocopie.

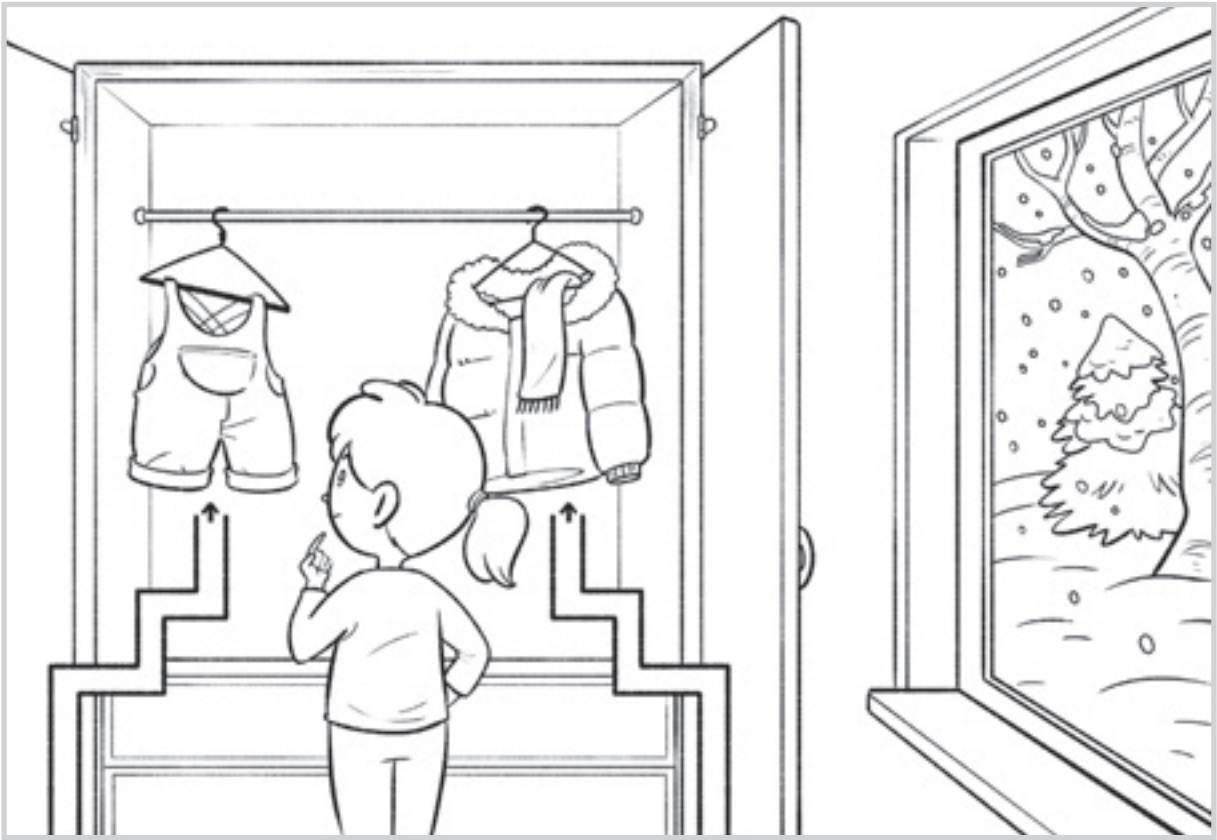
Anche nel lavoro di tutti i giorni si può procedere per competenze. Si può cioè adottare una didattica che permetta ai bambini di fare appello alle proprie risorse di conoscenza e di abilità. Si genera in questo modo una situazione di apprendimento, simile ad altre precedenti ma nuova nella consegna, che comporta l'utilizzo delle risorse individuali e collettive. Si compie così quel passo avanti che consente di arricchire il bagaglio personale con nuovo sapere e saper fare. Inoltre, se tale approccio viene proposto a più riprese e in diversi campi disciplinari, si coltiveranno in modo più continuativo le competenze e gli alunni dimostreranno di possederle in maniera sempre più costante.

SCEGLI BENE...

CERCHIA QUELLO CHE TI SERVE PER FARE UN DISEGNO.



AIUTA GIOVANNA A VESTIRSI. TRACCIA IL PERCORSO.



© 2021, R. Morgese, *Life skills e competenze*, Trento, Erickson

CHE PROBLEMA!

TROVA LA SOLUZIONE AI PROBLEMI. COLLEGA CON UNA FRECCIA.

AMBITO LINGUISTICO

IL LIBRO MATTO DELLE SILLABE

Qualunque sia il metodo di approccio alla letto-scrittura, arriva il momento in cui il bambino legge, riconosce e analizza segmenti di parole: le sillabe. Permettergli di giocare con esse è uno *stimolo motivazionale* in più per l'apprendimento.

Traccia per l'insegnante

1. Presentare al bambino la scheda 1.11 su cui operare, fornendo le seguenti istruzioni: colorare i quattro animali; ritagliare separando i quattro animali (mantenendo il bordo grigio a sinistra dell'immagine); tagliare orizzontalmente sulle linee tratteggiate (quindi non fino in fondo). Questa fase non è di sicura riuscita in una prima classe, conviene quindi avere un po' di fotocopie di riserva.
2. Assemblare le quattro figure nell'ordine preferito dall'alunno incollando il bordo grigio. Il prodotto finale è un piccolo libro attraverso il quale si possa giocare a combinare le sillabe. Oltre a favorire il lavoro linguistico, l'attività avvicina con piacere i bambini all'oggetto libro e alla pratica della lettura. Girando solo la metà superiore o inferiore della pagina si ottengono combinazioni di sillabe/animali diversi e fantastici.
3. Infine consegnare agli alunni una scheda organizzata in modo analogo dal punto di vista grafico e dei ritagli, ma vuota, li si invita ad aggiungere uno o più animali al proprio libretto. Vanno scelte figure e nomi divisibili in due parti.

Riconoscere la regola interna, esplicitarla, seguirla per utilizzarla in modo originale e creativo rappresentano aspetti di competenza che è possibile sollecitare molto presto. Dando all'alunno la possibilità di costruire da sé una parte del gioco, creiamo uno spazio in cui ciascuno inizia a esprimere, in misura sicuramente individuale, il proprio spirito d'iniziativa, una delle competenze riconosciute a livello europeo: una competenza utile a lunga scadenza.

COMPITO DI REALTÀ

COSTRUZIONE DI UN GIOCATTOLO

Descrizione

Le esperienze presentate sono state caratterizzate a più riprese dalla necessità di progettare qualcosa (la scheda delle sillabe, l'allestimento del mercato), di condividere oggetti e spazi di lavoro, di utilizzare con parsimonia e cura materiali a disposizione, di svolgere un'attività nei tempi assegnati, di apportare un proprio contributo creativo, verificandone la reale fattibilità.

A questo punto è allora possibile coinvolgere gli alunni nella produzione di un giocattolo, che rimane in dotazione alla classe.

La costruzione di una casa delle bambole o di uno castello (di un garage, di una roulotte, ecc.) è l'occupazione alla quale si possono dedicare gli alunni sia in momenti a ciò riservati nell'orario «di lezione», sia durante gli intervalli lunghi.

Il lavoro per competenze, infatti, come si sarà capito, non ha un proprio confine entro la pagina di quaderno, ma si allarga all'intera vita scolastica. L'adesione all'attività può, in questo caso, anche avvenire spontaneamente e a libera scelta da parte degli alunni interessati. Se quindi essa viene proposta nelle ore curricolari, rappresenta una possibilità di gestione autonoma del «tempo libero», capacità che implica notevole fatica per molti bambini.

La presenza del docente, in questo caso, deve essere «laterale». Egli deve infatti limitarsi a intervenire quando è richiesto il suo aiuto in operazioni difficilmente realizzabili da parte dei bambini (tagliare cartoni spessi, procurare materiali di difficile reperimento).

L'entusiasmo con cui i bambini partecipano alla costruzione dei propri giocattoli, che rimangono spesso in continua trasformazione e sono soggetti a ulteriori arricchimenti e abbellimenti, parla da solo.

Gli alunni, infatti, collaborano, ma allo stesso tempo si confrontano e discutono per far diventare il prodotto individuale un unico prodotto. Il gusto con cui poi vi giocano, orgogliosi del proprio manufatto, testimonia un grande senso di appagamento e di efficacia. A ciò va aggiunto che l'impiego e il riutilizzo di materiali di riciclo pone l'attività anche nell'ottica dell'educazione civica, nell'area della sostenibilità.

Seguire le fasi di un progetto di ampio respiro, dall'ideazione alla realizzazione fino al collaudo, è ciò che viene qui proposto loro. Un prototipo reale e significativo di ciò che normalmente si richiede nella vita di tutti i giorni.

Competenze chiave di cittadinanza

- Competenza alfabetico-funzionale
- Competenza imprenditoriale
- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Competenze chiave europee coinvolte maggiormente

- Comunicazione nella madrelingua
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- Competenze sociali e civiche

Traguardi di competenza

ITALIANO

L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.

ARTE E IMMAGINE

L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

TECNOLOGIA

L'alunno conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

EDUCAZIONE CIVICA

L'alunno comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.

Metodologie e strategie

- Prove ed errori
- Lavoro di gruppo
- Discussione