BRICKS | COMPETENZE e CERTIFICAZIONI

LifeComp: il framework delle competenze personali, sociali e di imparare a imparare

a cura di:
Mara Masseroni e Pierfranco Ravotto

Competenze di cittadinanza, Competenze chiave, Soft skills, LifeComp, Competenze sociali, Competenze personali, Imparare a imparare

Le competenze in un mondo in trasformazione

Fino al 1962, in Italia, "leggere, scrivere e far di conto" erano - usando il linguaggio odierno - le "competenze chiave di cittadinanza" che la scuola elementare doveva fornire a tutti. Poi i percorsi si differenziavano: chi frequentava la scuola di "Avviamento professionale" per acquisire abilità professionali utili all'inserimento nel mondo del lavoro e chi - previo esame di ammissione - proseguiva nella scuola media per acquisire maggiori "saperi" funzionali a percorsi di studio successivi. Nel 1962, con l'istituzione della Media Unica, il bivio è stato spostato un po' più avanti: i "saperi" al liceo, le "abilità" operative negli istituti tecnici e professionali.

I "saperi" e i "saper fare" acquisiti nella scuola erano, in entrambi i casi quelli "utili" per il proprio percorso lavorativo e di vita. Per quanto riguarda il lavoro, sia colletti blu che colletti bianchi dovevano fare, prevalentemente un lavoro ripetitivo; che fosse manuale o "di concetto" dovevano eseguire procedure predefinite, rispettare le indicazioni ricevute dalla "direzione". In un mondo ancora abbastanza "lento" le conoscenze e le abilità che la scuola doveva fornire erano identificabili e formalizzabili in "programmi" ministeriali validi per alcuni decenni.

La scuola preparava i giovani per un mondo "conosciuto", sia in termini di organizzazione del lavoro, di professioni, di mansioni lavorative, sia in termini di organizzazione sociale e di problemi aperti (per i *boomers*, per esempio: due blocchi contrapposti e il pericolo di una guerra atomica),

Negli ultimi decenni del novecento e in questi primi del nuovo secolo, c'è stata una accelerazione dirompente generata dalle tecnologie informatiche, dalla globalizzazione e dai rischi di collasso ambientale. La scuola deve preparare a un mondo incerto, non può fornire soluzioni a problemi noti ma preparare ad affrontare problemi nuovi.

In particolare sul lavoro, ciò che è proceduralizzabile - formulabile come algoritmo, quindi traducibile in un programma - può essere fatto eseguire da una macchina, da un computer eventualmente dotato di sensori e attuatori. E' qualcosa che avviene non più solo per il lavoro manuale ma anche per quello intellettuale. Sempre più spesso il lavoro di donne e uomini - a tutti i livelli, non solo a quelli dirigenziali - è intervenire nell'affrontare problemi nuovi, non ancora proceduralizzati.

E' per questo che l'attenzione si deve necessariamente spostare da "conoscenze" e "abilità" specifici alle "competenze chiave".

Le 8 competenze chiave e il loro sviluppo

La "Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio" che definisce le 8 competenze chiave è del 2006[1]. Recentemente, nel 2018, c'è stata un aggiornamento della Raccomandazione[2].

La sottostante immagine mostra come siano stati parzialmente modificati i nomi delle competenze (l'unico rimasto invariato è "competenza digitale").

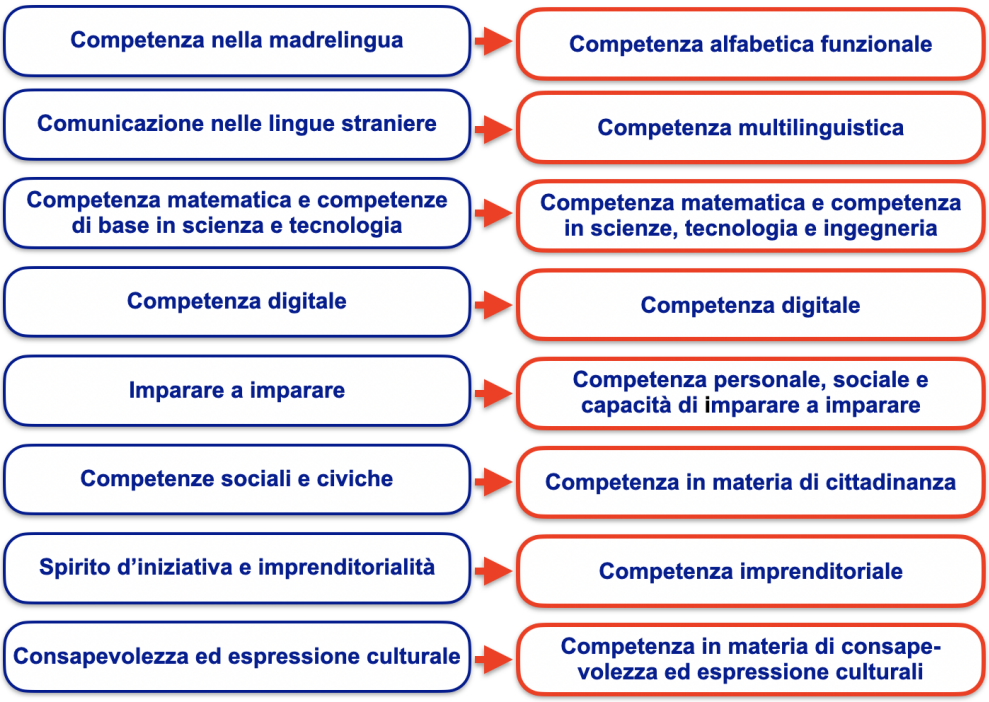

Figura 1 - Le 8 competenze chiave secondo la Raccomandazione del 2006 (a sinistra) e quella del 2018 (a destra)

Per conto della Commissione Europea, il *Joint Research Centre* (JRC Siviglia) ha approfondito alcune di tali competenze, declinandole in dettaglio e creando dei veri e propri framework di riferimento.

[1] Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (link)

[2] Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 (link)

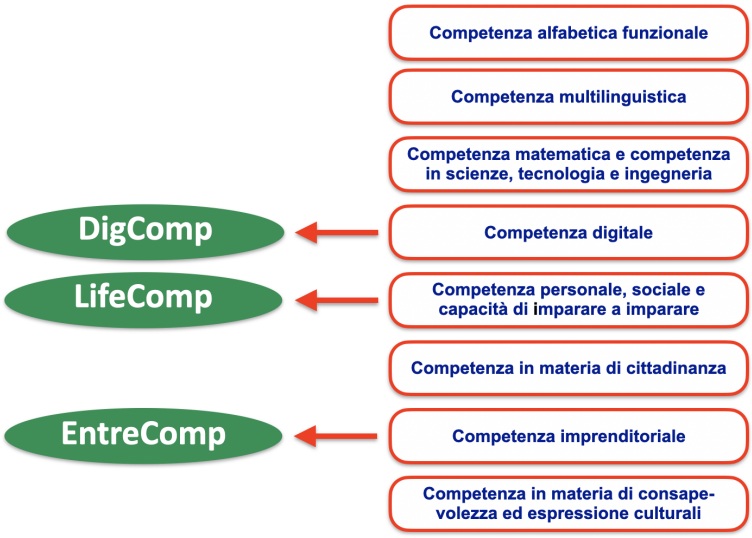

Figura 2 - Tre competenze analizzate in dettaglio

- **DigComp** - attualmente alla versione 2.1 - dettaglia la competenza digitale in 21 competenze raggruppate in 5 aree. Ne abbiamo parlato in un articolo in cui analizzavamo anche DigCompEdu, il framework delle competenza digitali dei docenti.
- **LifeComp**, oggetto del presente articolo, relativo alla competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- **EntreComp**, relativo alla competenza imprenditoriale, cui dedicheremo un prossimo articolo.

Il framework LifeComp

Negli anni 70/80 si usava, parlando di didattica, fare riferimento a "saperi", "saper fare" e "saper essere". Penso possano essere considerati sinonimi di quelli usati attualmente: "conoscenza" (*knowledge*), abilità (*skill*) e atteggiamenti (*attitude*), Così nella raccomandazione del 2018:

> *"le **competenze** sono definite come una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti, in cui:*
> - *la **conoscenza** si compone di fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti e che forniscono le basi per comprendere un certo settore o argomento;*
> - *per **abilità** si intende sapere ed essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati;*
> - *gli **atteggiamenti** descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni.*

Anzichè "atteggiamenti" in EQF si dice "capacità personali, sociali e/o metodologiche". Sono, in ogni caso, le "competenze per la vita" di cui tratta LifeComp che, come vedremo a breve individua proprio le tre aree: personale, sociale e imparare a imparare (metodologica).

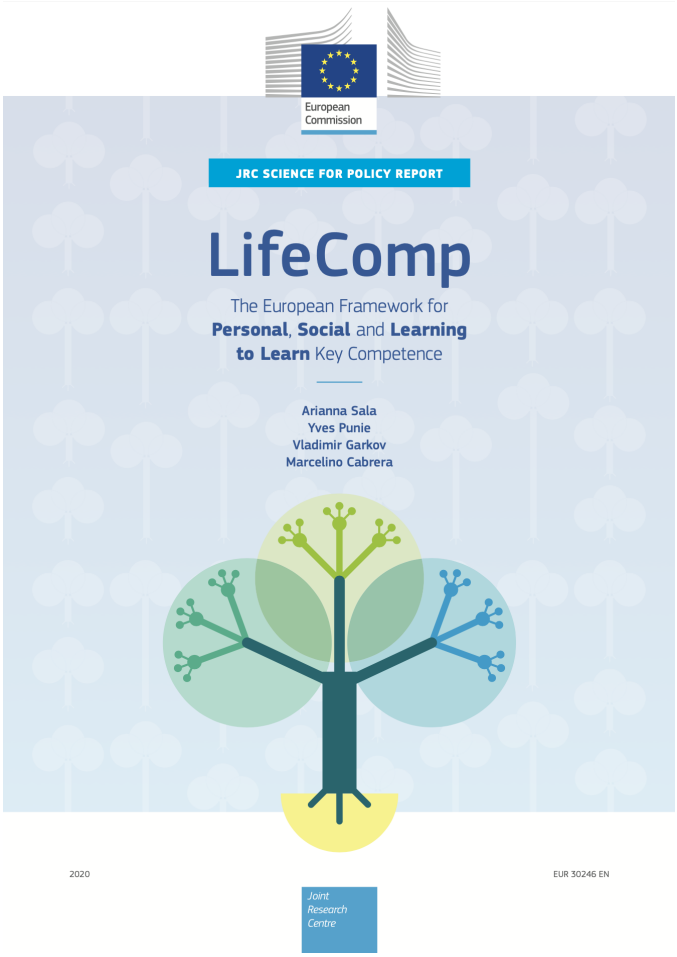

Figura 3 - Il framewok LifeComp

LifeComp è stato rilasciato nel 2020 dopo una approfondita analisi delle elaborazioni esistenti e numerose consultazioni con esperti e *stakeholder* a livello europeo.

Il framework individua tre aree di competenza interconnesse, ciascuna delle quali composta da tre competenze:

- **Personale**
  - Autoregolazione
  - Flessibilità
  - Benessere
- **Sociale**
  - Empatia
  - Comunicazione
  - Collaborazione
- **Imparare ad imparare**
  - Crescita
  - Pensiero critico
  - Gestione dell'apprendimento

Si tratta proprio di tutto ciò che ha a che fare con *"la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni"*.

La Figura 4 rappresenta in modo sintetico le tre aree e le nove competenze.

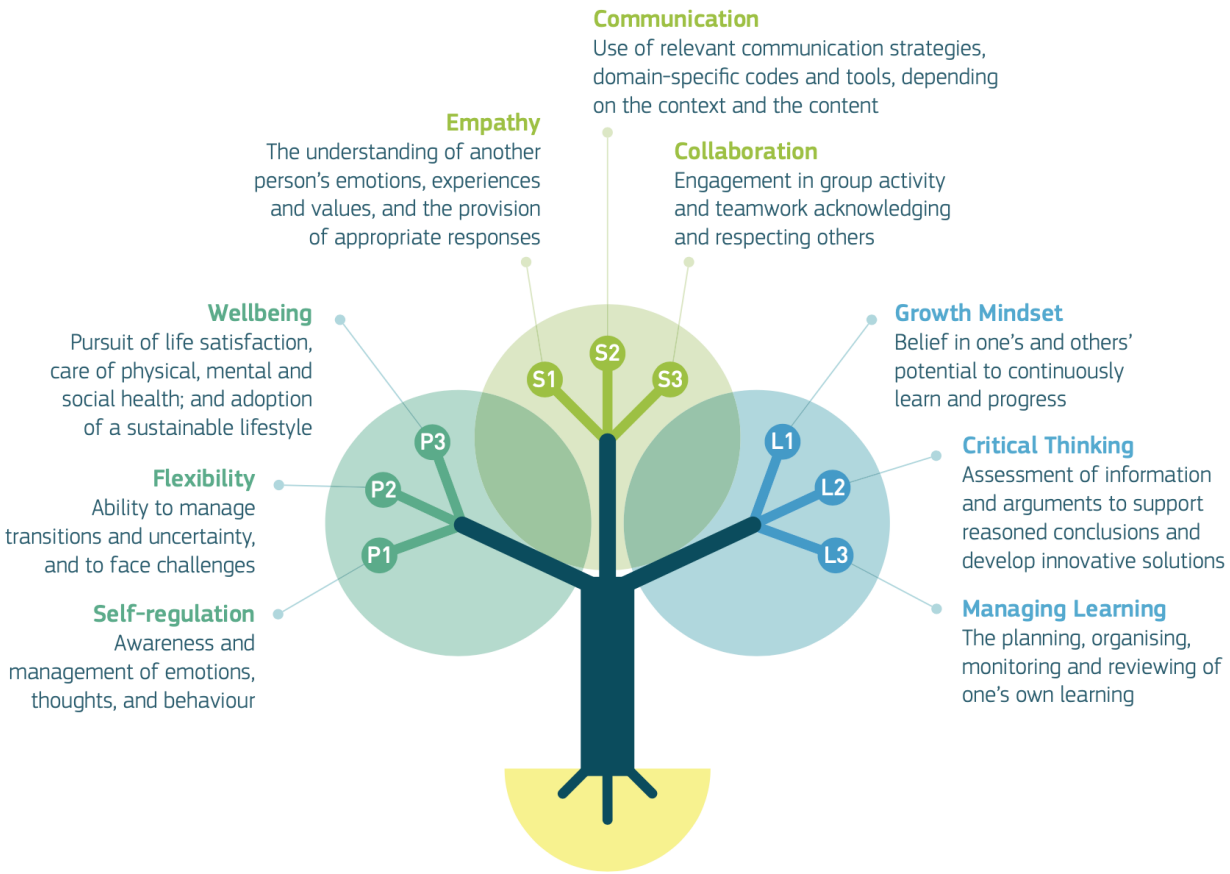

Figura 4 - LifeComp in un'immagine sintetica

Ogni competenza ha, a sua volta, tre descrittori che generalmente corrispondono al modello "consapevolezza, comprensione, azione".

La sottostante tabella riporta - con una nostra traduzione, dal momento che non ne esiste ancora una ufficiale - le aree, le competenze e i relativi descrittori.

Area	Competenze	Descrittori
Personale	**P1. Auto-regolazione** Consapevolezza e gestione di emozioni, pensieri e comportamenti	**P1.1** Consapevolezza ed espressione di emozioni, pensieri, valori e comportamenti personali
		P1.2 Comprendere e saper regolare le emozioni, i pensieri e i comportamenti personali, comprese le risposte allo stress
		P1.3 Coltivare ottimismo, speranza, resilienza, auto-efficacia e mantenere la consapevolezza dello scopo per supportare l'apprendimento e l'azione
	P2. Flessibilità Capacità di gestire le transizioni e l'incertezza e di affrontare le sfide	**P2.1** Prontezza a rivedere opinioni e linee d'azione di fronte a nuove prove
		P2.2 Comprendere e adottare nuove idee, approcci, strumenti e azioni in risposta a contesti mutevoli
		P2.3 Gestire le transizioni nella vita personale, nella partecipazione sociale, nel lavoro e nei percorsi di apprendimento, facendo scelte consapevoli e fissando obiettivi
	P3. Benessere Ricerca della soddisfazione nella vita, cura della salute fisica, mentale e sociale e adozione di uno stile di vita sostenibile	**P3.1** Consapevolezza che il comportamento individuale, le caratteristiche personali e i fattori sociali e ambientali influenzano la salute e il benessere
		P3.2 Comprendere i potenziali rischi per il benessere e utilizzare informazioni e servizi affidabili per la salute e la protezione sociale
		P3.3 Adozione di uno stile di vita sostenibile che rispetti l'ambiente e il benessere fisico e mentale di sé e degli altri, ricercando e offrendo sostegno sociale
Sociale	**S1. Empatia** Comprensione delle emozioni, delle esperienze e dei valori di un'altra persona e saper dare risposte appropriate	**S1.1** Consapevolezza delle emozioni, delle esperienze e dei valori di un'altra persona
		S1.2 Comprendere le emozioni e le esperienze di un'altra persona e capacità di assumere in modo proattivo il suo punto di vista
		S1.3 Reattività alle emozioni e alle esperienze di un'altra persona, essendo consapevoli che l'appartenenza al gruppo influenza il proprio atteggiamento
	S2. Comunicazione Utilizzo di strategie di comunicazione	**S2.1** Consapevolezza della necessità di una varietà di strategie di comunicazione, registri linguistici e strumenti che si adattino al contesto e ai contenuti

Area	Competenze	Descrittori
	pertinenti, di codici e strumenti specifici a seconda del contesto e del contenuto	**S2.2** Comprendere e gestire interazioni e conversazioni in diversi contesti socio-culturali e situazioni specifiche
		S2.3 Ascoltare gli altri e impegnarsi in conversazioni con fiducia, assertività, chiarezza e reciprocità, sia in contesti personali che sociali
	S3. Collaborazione Impegno in attività di gruppo e lavoro di squadra in cui si riconoscono e rispettano gli altri	**S3.1** Intenzione di contribuire al bene comune e consapevolezza che gli altri possono avere affiliazioni culturali, background, credenze, valori, opinioni o circostanze personali differenti
		S3.2 Comprendere l'importanza della fiducia, del rispetto per la dignità umana e per l'uguaglianza, affrontare i conflitti e negoziare i disaccordi per costruire e sostenere relazioni eque e rispettose
		S3.3 Equa condivisione di compiti, risorse e responsabilità all'interno di un gruppo tenendo conto del suo scopo specifico; sollecitando l'espressione di punti di vista diversi e adottando un approccio sistemico
Imparare a imparare	**L1. Mentalità di crescita** Credere nel potenziale proprio e degli altri di imparare e progredire continuamente	**L1.1** Consapevolezza e fiducia nelle capacità proprie e altrui di apprendere, migliorare e raggiungere lo scopo con il lavoro e la dedizione
		L1.2 Comprendere che l'apprendimento è un processo che dura tutta la vita e che richiede apertura, curiosità e determinazione
		L1.3 Riflettere sui feedback degli altri così come sulle esperienze di successo e insuccesso per continuare a sviluppare il proprio potenziale
	L2. Pensiero critico Capacità di valutare informazioni e argomenti per sostenere conclusioni motivate e sviluppare soluzioni innovative	**L2.1** Consapevolezza di potenziali pregiudizi rispetto ai dati e ai propri limiti personali, mentre si raccolgono informazioni e idee valide e affidabili da fonti varie e affidabili
		L2.2 Confrontare, analizzare, valutare e sintetizzare dati, informazioni, idee e messaggi dei media per trarre conclusioni logiche
		L2.3 Sviluppare idee creative, sintetizzare e abbinare concetti e informazioni da diverse fonti in vista della risoluzione dei problemi

Area	Competenze	Descrittori
	L3. Gestione dell'apprendimento Pianificazione, organizzazione, monitoraggio e revisione del proprio apprendimento	**L3.1** Consapevolezza dei propri interessi di apprendimento, processi e strategie preferite, compresi i bisogni di apprendimento e il supporto richiesto
		L3.2 Pianificare e implementare obiettivi, strategie, risorse e processi di apprendimento
		L3.3 Riflettere e valutare finalità, processi e risultati dell'apprendimento e della costruzione della conoscenza, stabilendo relazioni tra i vari ambitii

LifeComp: una guida per docenti e studenti

La scelta di declinare in dettaglio le competenze chiave fornisce un importante stimolo e un efficace strumento per il mondo della scuola.

DigComp individuando 21 specifiche competenze digitali, con diversi possibili livelli di acquisizione, offre una sicura guida didattica, permette ai Consigli di classe una suddivisione di obiettivi per anno e per docente, favorisce una valutazione analitica e da agli studenti stessi la possibilità di autovalutarsi.

Analogamente per LifeComp. Le 3 aree, le 9 competenze e i 27 decrittori costituiscono una guida utile ai docenti nella loro attività di programmazione didattica, nella gestione quotidiana della classe e in fase di valutazione. E costituisce una guida per gli studenti stessi quanto più indica che la scuola non ha solo la funzione di trasmettere nozioni quanto quella di aiutare a sviluppare consapevolezza, spirito critico, capacità di comunicare e collaborare, capacità di gestire le transizioni e l'incertezza e di affrontare le sfide, capacità di conseguire il proprio benessere.

Per la competenza alfabetica funzionale, per la competenza multilinguistica, per quella matematica o digitale si potrebbe - erroneamente - ancora pensare ad un'attività trasmissiva del docente, ad un ruolo della valutazione come strumento coercitivo, all'istruzione come a un riempire vasi/cervelli.

Ma gli obiettivi di LifeComp non possono certo essere perseguiti in quel modo. Rimandano piuttosto alla fiaccola da accendere[3].

Non sono perseguibili se non rendendo gli studenti consapevoli e attivi e quindi in grado di fronteggiare esperienze personali e professionali in un continuo divenire e di vivere consapevoli che il benessere psicologico, fisico e morale è condizione imprescindibile al raggiungimento di un vero progredire.

[3] Plutarco

Mara Masseroni

masseroni.mara@gmail.com

Laureata in Lingue e Letterature Straniere Moderne ha insegnato Lingua e Letteratura Inglese nel Liceo Classico e Linguistico all'ITSOS "Marie Curie " di Cernusco sul Naviglio.
Si è occupata di progetti di mobilità all'estero e di eLearning in vari progetti nazionali ed europei. Ha collaborato alla creazione di corsi online per varie istituzioni ed è formatrice per AICA, Zanichelli. E' attualmente impegnata come formatrice in vari corsi online organizzati da diversi istituti scolastici. Fa parte del Comitato di Redazione di Bricks.

Pierfranco Ravotto

pierfranco.ravotto@gmail.com

Laureato in Ingegneria elettronica si è dedicato all'insegnamento iniziando con corsi di formazione per apprendisti e con le 150 ore per proseguire poi, per oltre trent'anni, in scuole secondarie superiori, in particolare all'ITSOS Marie Curie di Cernusco sul Naviglio, quale docente di Elettrotecnica, Elettronica, Automazione e Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC). Si è occupato di Orientamento, Alternanza scuola-lavoro, Corsi post-diploma, Scambi con alternanza all'estero e Progetti europei di ricerca sull'eLearning.
È stato Project manager del progetto Ensemble per l'Università di Firenze.
E' consulente AICA per la formazione sulla didattica digitale e per i progetti europei.
E' membro del Direttivo della sezione Lombardia di AICA e del Direttivo SIe-L.
E' direttore della rivista Bricks.