



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

STUDI E DOCUMENTI

Dicembre 2022

n.36

Le competenze civiche e sociali nelle NGC

Elena Balestrazzi, Marialucia Manzi, Manuela Valenti

Definizione

Da settembre 2020 l'Educazione civica è una disciplina trasversale che interessa tutti i gradi scolastici, a partire dalla scuola dell'infanzia fino alla scuola secondaria di II grado. L'insegnamento ruota intorno a tre nuclei tematici principali: (1) Costituzione, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà; (2) Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio e Cittadinanza digitale¹.

Nelle *Linee Guida per l'insegnamento dell'educazione civica*² è affermata "la necessità che le istituzioni scolastiche rafforzino la collaborazione con le famiglie al fine di promuovere comportamenti improntati a una *cittadinanza consapevole, non solo dei diritti, dei doveri e delle regole di convivenza, ma anche delle sfide del presente e dell'immediato futuro*. La norma richiama il principio della trasversalità del nuovo insegnamento, anche in ragione della pluralità degli obiettivi di apprendimento e delle competenze attese, non ascrivibili a una singola disciplina e neppure esclusivamente disciplinari. La trasversalità dell'insegnamento offre un paradigma di riferimento diverso da quello delle discipline. L'educazione civica, pertanto, supera i canoni di una tradizionale disciplina, assumendo più propriamente la valenza di *matrice valoriale trasversale* che va coniugata con le discipline di studio, per evitare superficiali e improduttive aggregazioni di

¹ Vedi il sito ministeriale *L'Educazione Civica. Un percorso per formare cittadini responsabili*, <https://bit.ly/3h1tZsx>.

² *Linee Guida per l'insegnamento dell'educazione civica*, allegato A, in applicazione alla legge 92 del 20.08.2019, <https://bit.ly/3F5qCLO>.

contenuti teorici e per sviluppare processi di interconnessione tra saperi disciplinari ed extradisciplinari” (corsi nostri).

Il raggiungimento di questo ambizioso traguardo richiede ai sistemi educativi di assumere un ruolo fondamentale nello sviluppo delle competenze sociali e civiche in materia di cittadinanza.

Il Piano Scuola 4.0 prosegue e amplifica l'importanza da attribuire allo sviluppo delle competenze civiche e sociali, richiamando le *Raccomandazioni del Consiglio del 22 maggio 2018 relative alle competenze chiave per l'apprendimento permanente*³. Fra le otto competenze per l'apprendimento permanente (vedi Figura 1), la competenza *personale, sociale e capacità di imparare a imparare*, così come la competenza in *materia di cittadinanza* rappresentano elementi fondamentali per la formazione del cittadino di oggi e di domani.

Figura 1 - Le otto competenze chiave



La figura, tratta dal documento *Key competences for lifelong learning* pubblicato dall'European Commission, è ripresa da C. Braccesi (2019), "Sviluppo delle competenze chiave, a Bruxelles la conferenza della Commissione europea", Indireinforma, <https://bit.ly/3gX6Ozx>.

Descrizione

Nell'ambito dello sviluppo delle competenze di cittadinanza attiva, le NGC rappresentano un'opportunità di innovazione metodologica vera per la scuola

³ *Raccomandazioni del Consiglio del 22 maggio 2018 relative alle competenze chiave per l'apprendimento permanente*, <https://bit.ly/3Txkqzw>.

italiana in quanto, come evidenziato alle pagine 26 e 27 del Piano Scuola 4.0⁴, “favoriscono l'apprendimento attivo di studentesse e studenti con una pluralità di percorsi e approcci, *l'apprendimento collaborativo, l'interazione sociale fra studenti e docenti*, la motivazione ad apprendere e il *benessere emotivo*, il peer learning, il problem solving, la co-progettazione, l'inclusione e la personalizzazione della didattica, il prendersi cura dello spazio della propria classe. Contribuiscono a consolidare le abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare e autoregolazione), le *abilità sociali ed emotive (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione)*, le abilità pratiche e fisiche (uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale). È necessario che la progettazione didattica, disciplinare e interdisciplinare, adotti il cambiamento progressivo del processo di insegnamento e declini la pluralità delle pedagogie innovative (ad esempio, apprendimento ibrido, pensiero computazionale, apprendimento esperienziale, insegnamento delle multiliteracies e debate, gamification, etc.), lungo tutto il corso dell'anno scolastico, trasformando la classe in un *ecosistema di interazione, condivisione, cooperazione*, capace di integrare l'utilizzo proattivo delle tecnologie per il miglioramento dell'efficacia didattica e dei risultati di apprendimento” (corsi nostri).

Metodologie

Con una buona lezione lo studente dovrebbe imparare tre cose:

- qualcosa sull'argomento materia che sta studiando;
- qualcosa del mondo;
- qualcosa di se stesso.

Lo sostiene Nik Peachey⁵: al termine di una lezione ben fatta, gli studenti dovrebbero aver appreso qualcosa sull'argomento che stanno studiando, perché rimangono essenziali le conoscenze disciplinari; qualcosa del mondo attraverso il tentativo di attualizzare le tematiche curriculari al fine di renderli protagonisti del mondo che li circonda; qualcosa su se stessi che significa creare l'opportunità per lo studente di riflettere su se stesso, lavorare con gli altri in maniera costruttiva, sviluppare l'empatia, la resilienza e le *soft skills* in generale.

Occorre superare il paradigma della didattica tradizionale per adottare metodologie attive, costruttive ed interattive in cui gli studenti siano al centro del processo di apprendimento. Lo sviluppo delle competenze civiche e sociali deve integrarsi nella progettazione didattica quotidiana di ciascun docente.

Strutturare la progettazione didattica in modo da creare collegamenti con il mondo che li circonda, significa dare un contributo alla formazione di cittadini

⁴ Piano Scuola 4.0, <https://bit.ly/3VHkGxO>.

⁵ Pubblicista. Si presenta e propone alcuni suoi lavori al sito <https://peacheypublications.com/>.

informati e consapevoli. A questo proposito, gli obiettivi dell'Agenda 2030 offrono molti spunti di collegamento e riflessione sugli aspetti sociali, economici, giuridici e politici a livello globale e in termini di sostenibilità. In questo modo ogni docente può dare un contributo allo sviluppo delle competenze di cittadinanza.

Come progettare, quindi, un percorso di apprendimento efficace?

La strategia per realizzarlo, nella NGC, è agire su tre fronti (Figura 2): adottare pedagogie innovative, realizzare spazi di apprendimento flessibili con l'utilizzo di strumenti digitali.

Figura 2 - Strategie di progettazione

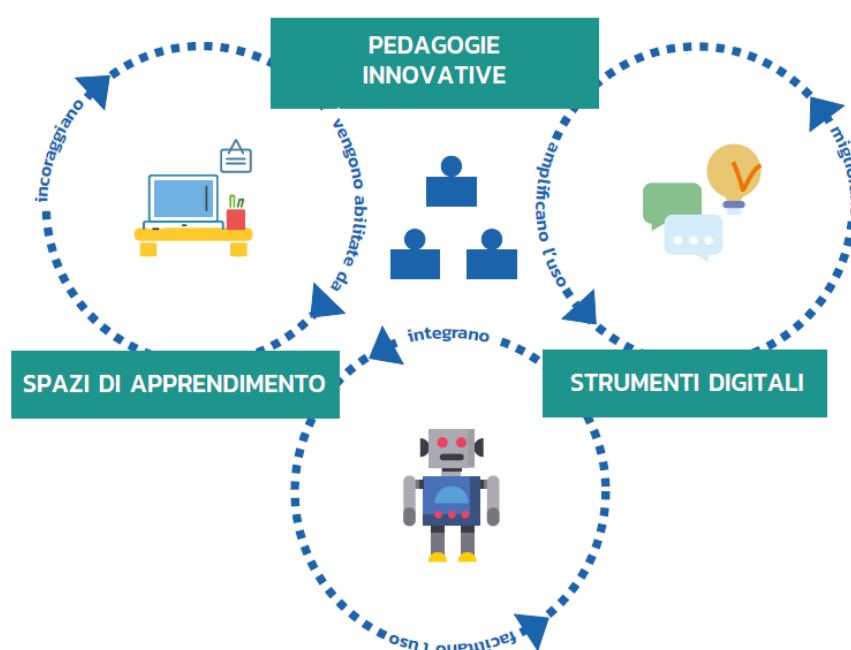


Figura tratta da Piano Scuola 4.0, p. 25.

Per quanto riguarda le *pedagogie innovative*, al docente è richiesto un cambio di paradigma nel quale deve porre al centro della propria azione il processo di apprendimento anziché quello di insegnamento. Il docente si trasforma in un progettista, un architetto del *learning design* che predispone ambienti e percorsi di apprendimento ispirandosi alle tante metodologie attive già ampiamente studiate e consolidate a livello internazionale (PBL, *flipped classroom*, TEAL, EAS, *Debate*, *inquiry based learning*, aule-laboratori disciplinari, spazio flessibile, *spaced learning*, ecc.) come ci suggerisce la ricerca di Indire *Avanguardie Educative*⁶.

⁶ Vedi il sito di *Avanguardie Educative*, <https://bit.ly/3sVxbbs>.

Molte di queste metodologie propongono un modello di didattica collaborativa. Attraverso il lavoro di squadra, il docente può far sviluppare e, in seguito osservare e valutare, le abilità sociali ed emotive (empatia, autoefficacia, responsabilità) degli studenti.

Gli studenti di oggi saranno i lavoratori di domani e la scuola dovrebbe offrire loro l'opportunità di allenarsi a tecniche e strategie per lavorare in gruppo con spirito collaborativo.

Lo spazio di apprendimento, sia fisico che digitale, rappresenta una scelta strategica fondamentale. Il setting d'aula deve avere un carattere di flessibilità per potersi adattare alle varie fasi del processo di apprendimento: dalla ricerca alla condivisione, dall'interazione alla creazione, fino alla presentazione di un prodotto finale. La NGC si trasforma, quindi, in una "palestra" per esercitare la cittadinanza attiva (vedi Figura 3).

Figura 3 - Setting dell'aula



Figura tratta dal documento *Future Classroom Lab learning zones* - *Future Classroom Lab*, p. 2, <https://bit.ly/3fsXDGI>.

Gli *strumenti digitali*, assodato che sono un mezzo e non un fine, offrono l'opportunità di facilitare e snellire i processi di creazione, condivisione, gestione delle informazioni e tracciabilità del processo di apprendimento. La tecnologia consente agli studenti di divenire creatori di contenuti realizzando prodotti finali che, all'interno di un compito di realtà o PBL, consente loro di esprimere la propria personalità, i propri talenti e le proprie opinioni. L'uso consapevole e responsabile del web è indispensabile per la condizione, ormai ineludibile, di cittadini digitali in cui gli studenti dovrebbero assumere il ruolo di *prosumer*, ovvero non solo di consumatori, ma anche di produttori responsabili e consapevoli dei contenuti del web.

Destinatari

I destinatari sono tutti gli ordini di scuola a partire dalla scuola dell'infanzia.

Competenze disciplinari

Tutte le discipline possono strutturare i propri percorsi di apprendimento sviluppando contestualmente le competenze civiche e sociali attraverso metodologie attive.

Competenze trasversali

Le metodologie attive sviluppano contemporaneamente molteplici competenze trasversali che si sovrappongono e intersecano. In base alla tematica affrontata, si potranno implementare maggiormente le une o le altre competenze.

Strumenti necessari

Setting di base

- Arredi
 - Setting d'aula flessibile (postazioni mobili e modulabili).
- Connettività
 - L'ambiente fisico deve essere connesso. Ottimale a nostro avviso una connettività wi-fi generalizzata ed auspicabili un paio di connessioni cablate, per lo schermo interattivo e per un altro device.
- Hardware e Software
 - Schermo interattivo
 - *Devices* ad uso generico (laptop, chromebook, tablet) non necessariamente in rapporto 1:1, non necessariamente della stessa tipologia. Possono essere forniti dalla scuola, ma anche portati dagli studenti (modalità BYOD).
 - *Devices* ad uso specifico, come computer ad alta prestazione dotati di adeguate memorie di massa per poter elaborare e salvare video ed altri contenuti informaticamente "pesanti", presenti come pezzi/postazioni uniche da usare a turno.
 - Strumenti hardware specifici per lavorare in modo creativo con risorse audio-video, soprattutto in "produzioni", come *green screen*, *webcam* e microfoni dedicati e ad alte prestazioni, *action cam* (o anche cam 360°), *document camera*.
 - Piattaforme *on line* per la didattica (piattaforme per la didattica adottate a livello di istituto). I loro strumenti di condivisione sono a nostro avviso

sufficientemente flessibili per creare efficaci *rubrics* e per valutare ricorrendo anche a pratiche digitali, ma possono essere eventualmente affiancati da software specifici.

- Strumenti software specifici per le funzionalità non presenti in modo adeguato tra gli strumenti della piattaforma, quali software per *editing video*, i *podcasting*, la produzione di infografiche e il lavoro con ambienti VR e AR.

Valutazione

Il cambio di paradigma metodologico comporta per i docenti anche un nuovo modo di valutare. Oltre ai prodotti intermedi e finali realizzati dagli studenti, il docente valuta gli atteggiamenti e i comportamenti messi in atto in tutte le fasi di lavoro. È chiamato, quindi, a considerare il processo nel suo complesso realizzando una valutazione sempre più autentica. Gli strumenti utili e adatti risultano essere le rubriche nelle quali il docente è chiamato a scegliere gli indicatori adatti alla situazione e ad elaborare descrittori utili per scattare un'istantanea della situazione. La valutazione delle competenze, infatti, comporta per il docente un'intensa attività di osservazione e registrazione di quanto osservato. Altrettanto fondamentale, vista la centralità dello studente, è che siano gli stessi studenti a valutare i propri atteggiamenti compiendo opera di riflessione metacognitiva. Anche la valutazione tra pari riveste un ruolo importante e aiuta gli studenti ad osservarsi reciprocamente per crescere insieme. Tutto questo porta a sviluppare una sempre maggior consapevolezza dei propri punti deboli e punti di forza consentendo di lavorare anche sull'autostima. In tal modo si potrà interpretare la valutazione come attribuzione e riconoscimento del valore dell'apprendimento entro una cornice di senso, in funzione di uno scopo di miglioramento, di crescita, di sviluppo della persona.

Alcuni esempi



"Progettazione TG Acqua" della scuola secondaria di I grado, Istituto Comprensivo "Italo Calvino" di Fabbrico e Rolo di Fabbrico (RE), a cura di Arata Caterina, Di Gianvito Erika, Gardini Valentina (<https://bit.ly/3z0Pqjw>).



"PBL: Raccontiamo la pianura", Classi 4B e 4C della scuola primaria "Einaudi", Istituto Comprensivo "Arturo Toscanini" di Parma, a cura di Manuela Valenti e Francesca Piedi (<https://bit.ly/3scddJB>).



"Project Work Flipped Classroom: Alla scoperta dei meccanismi della moltiplicazione", Classe 3A della scuola primaria "Einaudi", Istituto Comprensivo "Arturo Toscanini" di Parma, a cura di Manuela Valenti (<https://bit.ly/3Dgwv73>).

Spunti ulteriori

Lo sviluppo di competenze civiche e sociali diventa particolarmente significativo se inserito all'interno del *Service Learning* (<https://bit.ly/3VOwpeb>). Questo approccio propone un'idea di scuola finalizzata a soddisfare un bisogno vero e sentito in un territorio, lavorando "con" e "per" la comunità. Gli studenti sono protagonisti dalla fase iniziale di pianificazione fino alla valutazione conclusiva e il progetto realizzato risulta collegato in modo intenzionale con i contenuti di apprendimento, includendo contenuti curricolari, riflessioni, sviluppo di competenze per la cittadinanza e il lavoro.