



*Ministero dell'Istruzione,
dell'Università e della Ricerca*

Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio

Direzione Generale

Ufficio IV

***eTwinning: le Competenze
chiave per le scuole del Lazio***

Contesto Europeo di Riferimento

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 affinché gli stati membri sviluppino l'offerta di **“Competenze chiave per l'apprendimento”**.



Realizzazione personale, cittadinanza attiva, coesione sociale, occupabilità



Competenze chiave

- ✓ Comunicazione nella madrelingua
- Comunicazione nelle lingue straniere
- Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia
- Competenza digitale
- Imparare ad imparare*
- Competenze sociali e civiche*
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità*
- Consapevolezza ed espressione culturale*

5. Imparare ad imparare: consapevolezza del proprio processo di apprendimento; usare e applicare conoscenze e abilità in contesti diversi; motivazione e fiducia per perseverare nell'apprendimento lungo tutto l'arco della vita.

6. Competenze sociali e civiche: Capacità di comunicare in modo costruttivo in ambienti diversi, esprimere e comprendere diversi punti di vista. Capacità di impegnarsi nella sfera pubblica. Interesse a risolvere problemi di carattere locale o allargato.

7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità: tradurre le idee in azione, la creatività, l'innovazione, l'assunzione di rischi, capacità progettuali, capacità di identificare le opportunità

8. Consapevolezza culturale e capacità di esprimersi: Conoscenza e comprensione della propria cultura; atteggiamento aperto verso la diversità; poter esprimere le proprie idee ed emozioni in maniera creativa e in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione

Conclusioni del Consiglio e dei rappresentanti dei governi degli Stati membri, riuniti in sede di Consiglio, del **22 maggio 2008**, sulla promozione della creatività e dell'innovazione attraverso l'istruzione e la formazione

Gazzetta ufficiale n. C 141 del 07/06/2008 pag. 0017 - 0020

CONSIDERANO QUANTO SEGUE:

La **creatività** è la **prima fonte di innovazione**, a sua volta riconosciuta come il principale motore della crescita e della creazione di ricchezza, in quanto elemento chiave per apportare miglioramenti in campo sociale e **strumento essenziale** per far fronte alle **sfide mondiali** quali i cambiamenti climatici, l'assistenza sanitaria e lo sviluppo sostenibile.

.....i **sistemi di istruzione** e di formazione possono svolgere un **ruolo fondamentale** nello **sviluppo di capacità creative e innovative** in quanto fattori essenziali per il potenziamento della **competitività economica** futura e la **promozione della coesione sociale** e del **benessere** di ogni persona.

b. Sin dalla scuola, i sistemi di istruzione devono **combinare** lo sviluppo di **conoscenze** e di **competenze specifiche** e quello di **capacità generali** connesse alla creatività, quali la **curiosità**, l'**intuizione**, il **pensiero critico** e **laterale**, la capacità di **risolvere i problemi**, la sperimentazione, l'**assunzione di rischi**, la capacità di trarre insegnamenti dagli insuccessi, l'**immaginazione** e il **ragionamento ipotetico** e lo **spirito imprenditoriale**.

INVITANO GLI STATI MEMBRI A:

1. Prendere in esame **come promuovere** una maggiore **sinergia** tra **conoscenze** e **competenze**, da un lato, e **creatività**, dall'altro, nonché come meglio incentivare, monitorare e valutare la creatività e la capacità innovativa, a tutti i livelli di istruzione e di formazione.
2. Incoraggiare i docenti ad ampliare il loro ruolo professionale quali **mediatori** di **apprendimento** e **promotori** di **creatività** e aiutare gli istituti di formazione per insegnanti a rispondere alle nuove domande della professione di insegnante, promuovendo, ad esempio, approcci collaborativi e imperniati sul discente, ambienti di apprendimento innovativi e il ricorso a risorse educative aperte.



Il pensiero creativo: farsi domande e adottare nuove prospettive nell'affrontare i problemi, con l'obiettivo di trovare soluzioni innovative ed efficaci qualsiasi sia l'ambito di applicazione. Raccogliere, selezionare e riconfigurare le informazioni necessarie tra tutte quelle disponibili individuando **connessioni utili a generare conclusioni nuove.**

BISOGNO: Accrescere la consapevolezza dell'importanza della creatività e dell'innovazione in quanto competenze chiave per lo sviluppo personale, sociale ed economico

Tutti sono creativi ma la creatività va supportata, incoraggiata e coltivata altrimenti corre il rischio di essere soffocata

Stimolare la creatività nel processo educativo, specie se nei primi anni di età, può contribuire ad accrescere sia la motivazione degli allievi sia la loro autostima aiutandoli in tal modo a raggiungere il pieno sviluppo del loro potenziale



FORTE impulso motivazionale e ri-motivazionale
*in una Scuola attraversata da profondi processi di
cambiamento*



eTwinning

Rende l'apprendimento più attraente
(Obiettivo Specifico n° 7 – Lisbona 2001)



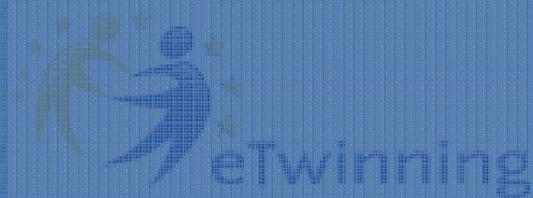
una strategia per lo sviluppo di creatività e innovazione nella scuola

Comporta per la scuola una **Pedagogia del Progetto** (*valorizz. autonomia della scuola, apertura a Reti sul territorio, riconoscimento valore “culture altre”, dimensione interculturale degli apprendimenti*)

➤ Incide sulle Competenze Chiave, ma in particolare sulle **competenze trasversali** tra le 8 competenze chiave:
Apprendere ad apprendere
Competenze relazionali, personali interpersonali e interculturali, competenze di cittadinanza
Spirito di iniziativa, l'intraprendenza, la capacità di rischiare, la creatività, la flessibilità, la capacità critica

Stimola **forme espressive**, verbali (multilingue), e non verbali (grafiche e iconografiche, multimediali, artistiche, musicali, teatrali, ecc.) affrontando in modo “**creativo**” e “**inusuale**” problematiche anche difficili da trattare

Patrizia Corasaniti
Referente Istituzionale



Ufficio scolastico Regionale per il Lazio

patriziagisella.corasaniti@istruzione.it

0677392295