



**CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA  
PER LE TRANSIZIONI E IL FUTURO**

**COMPETENZE DI CITTADINANZA PER LO  
SVILUPPO SOSTENIBILE**



## Indice

- 1. La certificazione delle competenze del Sistema Camerale**
- 2. Competenze di cittadinanza e framework per le transizioni**
- 3. Competenze per il futuro, PCTO ed Educazione civica**
- 4. Il percorso «Competenze di cittadinanza per lo sviluppo sostenibile»**
  - 1. Formazione e-learning asincrona «GreenComp»**
  - 2. Formazione e-learning asincrona «DigComp»**
  - 3. Project work «Sviluppo sostenibile»**
  - 4. Certificazione delle competenze**

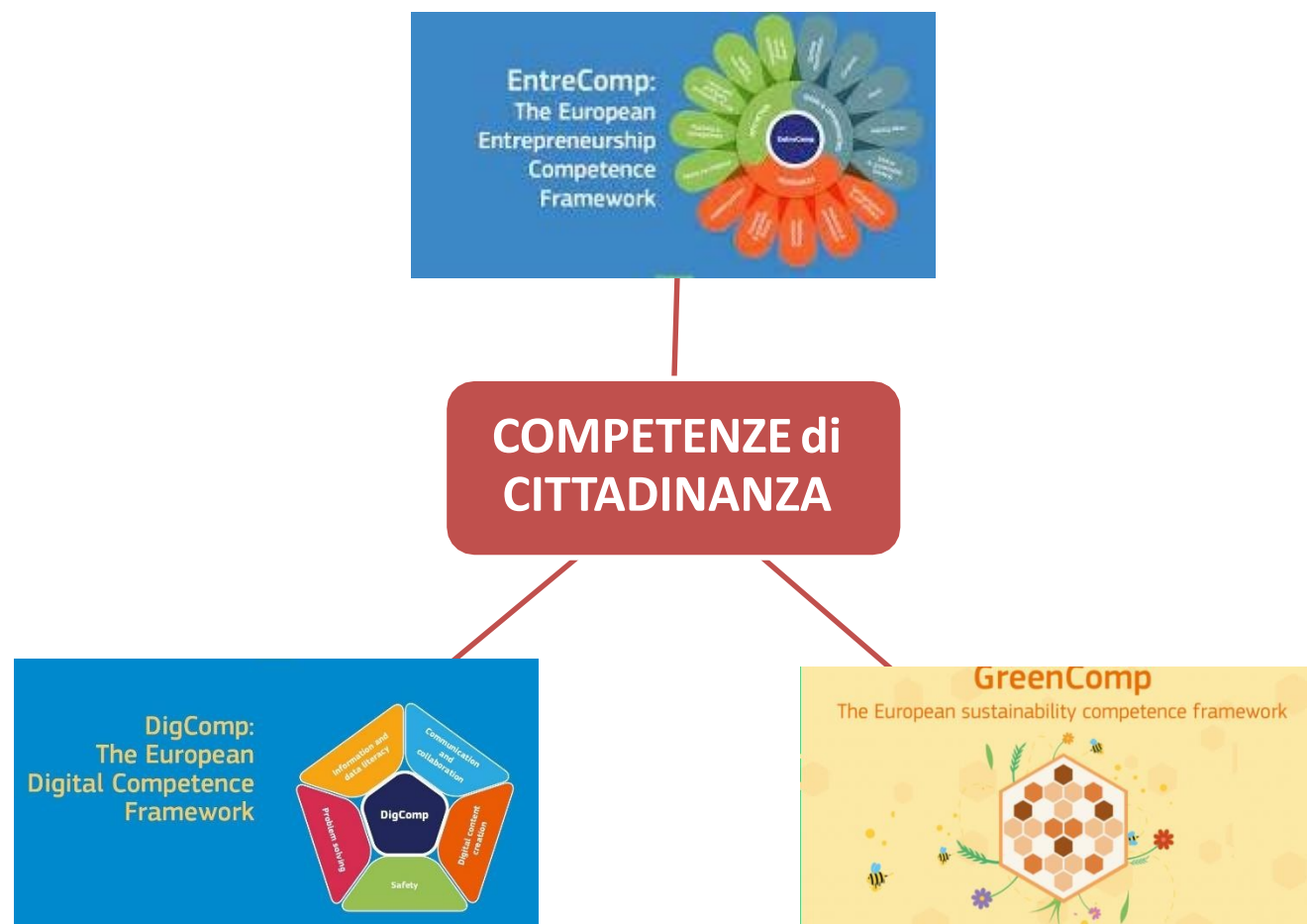
## **1. La certificazione delle competenze del Sistema Camerale**

La certificazione delle competenze è un sistema finalizzato alla valorizzazione e al riconoscimento delle capacità e delle conoscenze acquisite dalla persona nel corso della sua esperienza formativa, lavorativa e di vita, attraverso un percorso di ricostruzione e valutazione di tali esperienze.

L'iniziativa, promossa da Unioncamere e dalle Camere di commercio e riconosciuta da Istituti scolastici e imprese, ha l'obiettivo di implementare un sistema di certificazione di parte terza, che permetta la messa in trasparenza di competenze strategiche per il mercato del lavoro acquisite in contesti non formali.

<https://certificacompetenze.unioncamere.it/>

## 2. Competenze di cittadinanza e framework per le transizioni





## 2. Competenze di cittadinanza e framework per le transizioni

I periodici report del **Sistema informativo Excelsior**, che fornisce annualmente i dati di previsione sull'andamento del mercato del lavoro e sui fabbisogni professionali e formativi delle imprese, **sottolineano in modo sempre più rilevante la crescente domanda di competenze legate alla green economy**, sottolineando come la transizione verde sia un passaggio pervasivo che sta caratterizzando le politiche pubbliche e modificando i modelli di business in tutti i settori.

In tale contesto, la Commissione Ue a febbraio 2022 ha pubblicato "**GreenComp. The European sustainability competence framework**" per supportare gli educatori e i discenti nell'inserimento della sostenibilità ambientale all'interno dei sistemi educativi e dei curricula negli Stati membri.

Parallelamente, le stesse indagini confermano come la transizione verso modelli di economia digitale sia, ormai, un passaggio strutturale che caratterizza trasversalmente tutti i sistemi d'impresa e ne condiziona le prospettive di sviluppo.

Sul fronte delle policies europee e nazionali per la transizione digitale, oltre al "Digital Education Plan" (Piano d'azione per l'istruzione digitale), varato dalla Commissione UE a settembre 2020, si ricorda come già dal 2013 sia stato promosso "**DigComp. The Digital Competence Framework for Citizens**" che nella versione 2.2 non solo richiama la trasversalità delle competenze nei molteplici settori, ma include anche importanti approfondimenti dedicati all'Intelligenza Artificiale, al lavoro a distanza e all'accessibilità.



### 3. Competenze per il futuro, PCTO ed Educazione civica

<b>TRANSIZIONI</b>	<b>COMPETENZE</b>	<b>PCTO</b>	<b>EDUCAZIONE CIVICA</b>
<b>Al lavoro e alle professioni</b>	<b>EntreComp</b>	<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>  <b>Competenza imprenditoriale</b>	<b>1. COSTITUZIONE, diritto, legalità e solidarietà</b>
<b>Green</b>	<b>GreenComp</b>		<b>2. Sviluppo sostenibile, educaz. ambientale</b>
<b>Digitale</b>	<b>DigComp</b>		<b>3. Cittadinanza digitale</b>

### 3. Competenze per il futuro, PCTO ed Educazione civica

In tale contesto di transizioni e orientamento al futuro, è importante ricordare come le **“Linee Guida per le Competenze Trasversali e l’Orientamento”** richiamino le competenze di riferimento come quelle che “consentono al cittadino, prima ancora che allo studente, di distinguersi dagli altri, di influenzare il proprio modo **di agire e di attivare strategie per affrontare le sfide** di modelli organizzativi evoluti in contesti sempre più interconnessi e digitalizzati”.

Tra queste competenze emerge la centralità della **“competenza in materia di cittadinanza”** che si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell’evoluzione a livello globale e della sostenibilità, richiedendo agli studenti di traguardare la **“capacità di impegnarsi efficacemente con gli altri per un interesse comune o Pubblico”** e la **“capacità di pensiero critico e abilità integrate nella soluzione dei problemi”**.

Rispetto alla riflessione sulle transizioni, connesse ai Framework europei e richiamate dalle linee guida PCTO, si inserisce infine il parallelo sviluppo dell’**Educazione Civica** che, come definito dalla legge di riferimento, **“contribuisce a formare cittadini responsabili e attivi e a promuovere la partecipazione piena e consapevole** alla vita civica, culturale e sociale delle comunità, nel rispetto delle regole, dei diritti e dei doveri”.

Con tale obiettivo di fondo le “Linee guida per l’insegnamento dell’educazione civica” si articolano in tre nuclei concettuali di cui due si confermano essere al centro dei suddetti bisogni e quindi della presente proposta, ossia lo **“Sviluppo Sostenibile”** e la **“Cittadinanza Digitale”**.

## 4. Il percorso «**Competenze di cittadinanza per lo sviluppo sostenibile**»

Il percorso investe sulla transizione green, focalizzandosi sulle competenze proprie del **Framework europeo "GreenComp"** e richiamando gli obiettivi propri **dell'Educazione civica riferiti allo "sviluppo sostenibile e all'educazione ambientale"**.

Attraverso la specifica formazione e la successiva attività di rielaborazione e produzione all'interno del project work, si investe su due **specifiche competenze del Framework "GreenComp"** e due del **Framework europeo "DigComp"**.

il percorso si **articola in tre moduli di cui i primi due di formazione e-learning dedicati ai due Framework richiamati e l'ultimo di carattere laboratoriale focalizzato sul project work** di rielaborazione e produzione digitale sui temi di riferimento.

I moduli formativi prevedono la **frequenza individuale obbligatoria con il contestuale superamento dei test previsti per i diversi step**, da superare con il 70% delle risposte corrette. I test potranno essere ripetuti, sino al superamento degli stessi in modo tale da poter proseguire.

Il **project work**, guidato da un mandato specifico, consentirà di **produrre un elaborato finale** da consegnare ai fini della valutazione da parte della commissione e della successiva certificazione.



## 4. Il percorso «Competenze di cittadinanza per lo sviluppo sostenibile»

### **GreenComp 3.1 «Senso del futuro»**

*Immaginare futuri sostenibili alternativi, prospettando e sviluppando scenari alternativi e individuando i passi necessari per realizzare un futuro sostenibile preferito.*

### **GreenComp 3.3 «Pensiero esplorativo»**

*Adottare un modo di pensare relazionale, esplorando e collegando diverse discipline, utilizzando la creatività e la sperimentazione con idee o metodi nuovi.*

### **DigComp 2.2 «Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali»**

*Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate per la citazione delle fonti e attribuzione di titolarità.*

### **DigComp 3.1 «Sviluppare contenuti digitali»**

*Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.*

## 4. Il percorso «Competenze di cittadinanza per lo sviluppo sostenibile»



## 4.1 Formazione e-learning asincrona «GreenComp»

Attraverso la piattaforma e-learning integrata a “Certifica Competenze”, è possibile accedere alla formazione specifica, funzionale a porre la basi conoscitive di riferimento, che si articola in **6 ore di e-learning asincrona**, con la possibilità quindi di fruire dei contenuti in tempi e modi differenti, dedicate al tema “**Ecodesign ed Economia Circolare**”.

Grazie all’introduzione dell’approccio proprio dell’ecodesign, **si investe sulla creatività e sulla partecipazione attiva a favore di un cambiamento sostenibile, approfondendo e sperimentando la possibilità di utilizzare le tecnologie maker per un’azione dal basso che coinvolge i singoli cittadini e dà loro la possibilità di essere attori del cambiamento.**

Il design, le competenze digitali e le tecnologie maker possono, infatti, contribuire alla sostenibilità per meglio identificare strategie di progettazione alternative in grado di ridurre l’impatto negativo sulle persone e sul pianeta, suggerendo ai singoli cittadini la possibilità di contribuire grazie a un approccio sostenibile e sistemico.

Da non dimenticare, inoltre, che in un contesto dedicato alle competenze, al lavoro e alla transizione dalla scuola all’impresa, l’approccio dedicato alla logiche di progettazione, in particolare all’**Ecodesign**, si coniuga con la valorizzazione del “**Made in Italy**” necessariamente collegato alla sostenibilità dei prodotti e dei processi.

## 4.1 Formazione e-learning asincrona «GreenComp»



\* ECODESIGN e Made in Italy

6 ore di formazione e-learning asincrona individuale con relativi test di valutazione degli apprendimenti.

## 4.1 Formazione e-learning asincrona «GreenComp»

**La prima parte del corso è dedicata all'Ecodesign** e si focalizza sulle strategie progettuali per sviluppare soluzioni sostenibili, affrontando l'evoluzione e le caratteristiche della progettazione ecosostenibile, dalle prime esplorazioni riguardanti il green design, fino agli approcci sistemici contemporanei.

In particolare, sono descritti: il green design, la biomimesi, il cradle-to-cradle design, l'emotionally durable design, il behavioural design e, naturalmente, l'eco design.

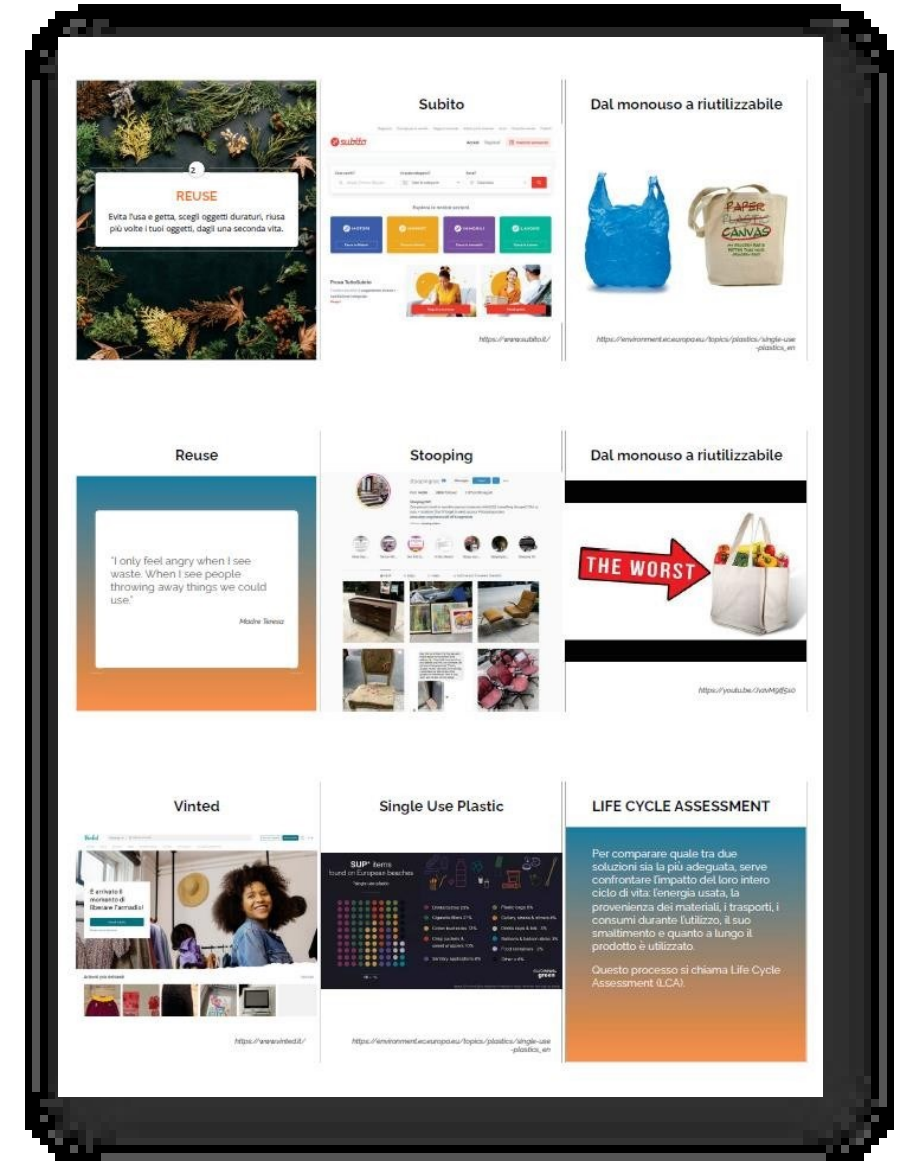
Di quest'ultimo vengono approfondite le diverse strategie e sotto strategie con casi studio e linee guida.

**La seconda parte, composta da 4 moduli integrati, vuole fornire una serie di conoscenze teoriche e pratiche sull'economia circolare e il concetto delle 4R con un approccio maker.** Il design e la manifattura 4.0 possono oggi giocare un ruolo fondamentale per andare verso un futuro sostenibile: non possiamo più progettare senza pensare all'impatto che il nostro prodotto o servizio avrà sull'ambiente e, di conseguenza, sulla nostra società.

Oltre ad un'introduzione teorica sulle 4R (gerarchia dei rifiuti, evoluzione del concetto delle 4R nel tempo, direttive europee) e sulle basi di Circular Economy (passaggio dall'economia lineare all'economia circolare), si procede con l'illustrazione di esempi concreti, fornendo strumenti e consigli pratici per progettare, prototipare, testare e attivarsi in prima persona per lo sviluppo di azioni e iniziative sostenibili.

I moduli di approfondimento saranno quindi dedicati alle singole "R" dell'Economia circolare: "REPAIR" ossia sulle modalità di far durare più a lungo le cose, prendersene cura, trasformarle creativamente e non buttarle via; "REDUCE & REUSE" ossia evita l'usa e getta, scegli oggetti duraturi, riusa più volte i tuoi oggetti e dargli una seconda vita; "RECOVER" ossia riusare ciò che è ancora usabile di un oggetto rotto; "RECYCLE" ossia come riciclare i materiali alla fine della vita utile di un oggetto.

## 4.1 Formazione e-learning asincrona «GreenComp»



## 4.2 Formazione e-learning asincrona «DigComp»

Attraverso la piattaforma e-learning integrata a “Certifica Competenze”, Unioncamere mette a disposizione un percorso e-learning asincrono della durata di 6 ore, dedicato al “**digital storytelling**” che investe sulle competenze digitali, valorizzandole anche nella logica della “Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare” propria dei percorsi PCTO.

Il percorso, dedicato allo **sviluppo e alla condivisione di un video racconto digitale**, si pone come **base conoscitiva e strumentale per la successiva attività di produzione prevista dal “project work”**.

## 4.2 Formazione e-learning asincrona «DigComp»



**Digital Storytelling**



**Come produrre un video in camera**



**Come produrre un video in screencast o in slideshow**

**6 ore di formazione e-learning asincrona individuale con relativi test di valutazione degli apprendimenti.**



## 4.2 Formazione e-learning asincrona «DigComp»

La **prima parte** del corso affronta la metodologia del **Digital Storytelling** per imparare a costruire video racconti empatici ed emozionanti, in grado di coinvolgere il pubblico selezionato.

Il corso inizierà con un'analisi della tematica dello Storytelling e un inquadramento degli schemi utili a imparare a mantenere un livello di coerenza con l'obiettivo di racconto scelto. Inoltre, si approfondiscono la strumentazione fotografica idonea ai rispettivi bisogni e le varie applicazioni per progettare, creare, riprendere e montare un video, secondo un metodo efficace e professionale.

Al termine della prima parte si avranno le nozioni necessarie per gestire tutti gli step di ideazione e progettazione di un racconto, di ripresa e montaggio del video.

La **seconda parte** si focalizza, invece, su “**come produrre un video in camera**”, concentrandosi sulla possibilità di realizzare un video utilizzando una o più videocamere ed esplorando tutte le fasi di questo lavoro, partendo dalla progettazione, passando per la produzione vera e propria, sino all'editing finale proprio della post produzione.

La **terza parte**, infine, si focalizza su “**come produrre un video in screencast o in slideshow**”, da realizzare avvalendosi solamente di software disponibili su qualsiasi computer. Come ultimo approfondimento, sarà possibile esplorare alcuni tra gli strumenti più utilizzati nel settore attraverso un caso pratico predisposto ad hoc.

## 4.2 Formazione e-learning asincrona «DigComp»

MENU digital storytelling 4h copia per salvavita RESOURCES

schema narrativo

### SCHEMA NARRATIVO

mantenere un livello di coerenza



- PUNTO DI VISTA**  
situazione
- PROBLEMA**  
tensione
- SOLUZIONE**  
azione risolutiva
- RISULTATO FINALE**  
morale

MENU digital storytelling 4h copia per salvavita RESOURCES

canvas schema decisivo

### CANVAS

schema decisivo, per riflettere su un piano complessivo del racconto

PROGETTO		DATA		RESPONSABILE	
<b>PUBBLICO</b> A chi è rivolto?	<b>PERCHÉ</b> hai deciso di raccontarti?	<b>TEMI</b> Cosa racconti? come lo racconti?	<b>LINGUAGGI</b> Come ti rappresenti visivamente?	<b>STRUMENTI</b> Quale esperienza mediatica vuoi dare al pubblico? Social media, tv, youtube, giornali.	
<b>AUTORE</b> Chi sei? Qual è il tuo obiettivo di comunicazione?	<b>EMOZIONI</b> Cosa vuoi trasmettere?	<b>ARCHETIPI</b> Cosa rappresenti e come per gli altri?	<b>TONO DI VOCE</b> che melodia avrà il tuo narrare? come ti devono ricordare?	<b>RISORSE</b> Quali mezzi metti a supporto? Strumenti di ripresa, software, competenze, persone.	
	<b>MESSAGGI</b> Qual è il tuo grande annuncio?	<b>TENSIONI</b> C'è sofferenza? analizza la situazione cosa si risolve?	<b>MORALE</b> Che messaggio lasci alla fine?		
<b>TEMPI</b>		<b>TEMPI</b>		<b>TEMPI</b>	

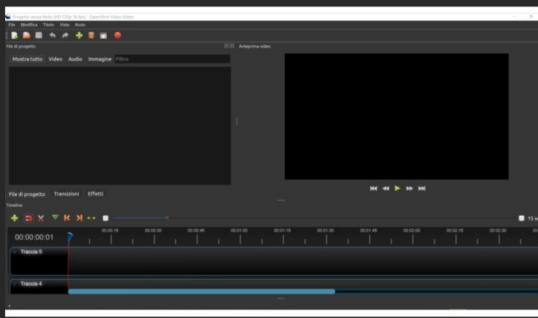
MENU digital storytelling 4h copia per salvavita RESOURCES

CORNICI



MENU digital storytelling 4h copia per salvavita RESOURCES

Software



## 4.3 Project work «Sviluppo sostenibile»

### ORGANIZZAZIONE DEL PROJECT WORK

Le attività di produzione possono essere condotte in team di massimo 4 studenti, in modo tale da promuovere gli aspetti collaborativi e dialettici sia con riferimento al tema sostenibilità che alla produzione creativa.

### IL MANDATO

Creare un video racconto, della durata inclusa tra i 3 e i 5 minuti sui temi d'area oggetto della formazione e degli approfondimenti proposti all'interno del modulo «Ecodesign ed Economia Circolare» (e-learning «GreenComp»), da ricondurre a uno dei seguenti tre ambiti / canali:

- **Idee e proposte di cambiamento** (idee e proposte, anche collegate a prototipazioni puntuali, da promuovere e diffondere per un futuro sostenibile e Circolare);
- **Diffusione e condivisione** (lezioni e approfondimenti sui temi della sostenibilità e dell'Economia Circolare da indirizzare agli studenti del I ciclo di studi);
- **Testimonianze e buone pratiche** (narrazioni di esperienze e buone pratiche territoriali dedicate alla sostenibilità e/o all'Economia Circolare).

**18 ore di project work.**

**In piattaforma tutte le indicazioni sul mandato, sull'organizzazione dei team, sugli aspetti tecnici di produzione e trasmissione dei video racconti e sulla gestione privacy/copyright.**

## 4.4 Certificazione delle competenze

Obiettivo	Cosa	Come	Soglia minima
Conoscenze	Verifica della partecipazione ai moduli formativi proposti.	Piattaforma e-learning con vincoli di fruizione e verifica frequenza.	100% frequenza certificata.
Conoscenze	Verifica degli apprendimenti per ciascun modulo formativo.	Piattaforma e-learning con somministrazione test di valutazione degli apprendimenti a rotazione.	Superamento di tutti i test previsti (uno per modulo formativo) con soglia 70%.
Abilità	Verifica multimediale produzione con caratteristiche e vincoli indicati.	<p>Analisi della produzione e degli allegati richiesti, caricati e indicizzati in Certifica Competenze</p> <p>Raccolta, da parte del docente tutor in stretta sinergia con il tutor esterno se presente, della scheda di valutazione dell'apporto generato nella produzione.</p>	Griglia di valutazione attribuita alle Camere con tutti i parametri positivi.