



# COMPETENZE DI CITTADINANZA PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

## 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.

## BISOGNI DI COMPETENZE E FRAMEWORK EUROPEI

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 educatori e 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.

## 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**" richiama 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".

## LE COMPETENZE DI CITTADINANZA PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

Le competenze oggetto del presente percorso e quindi della certificazione finale sono:

- **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.

## 1 FORMAZIONE PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE - GREENCOMP

Attraverso la piattaforma e-learning integrata a "Certifica Competenze", è possibile accedere alla formazione specifica, funzionale a porre la base conoscitiva di riferimento, che si articola in 6 ore di e-learning asincrona, con la possibilità 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.

### ECODESIGN ED ECONOMIA CIRCOLARE

Durata 6 ore - Fruizione individuale asincrona

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.

Un ulteriore approfondimento, quindi, per capire come il design può contribuire alla sostenibilità e raccontare la complessità che sta dietro alla produzione di prodotti e servizi, per meglio identificare strategie di progettazione alternative in grado di ridurre l'impatto negativo sulle persone e sul pianeta. Il percorso aiuta inoltre a comprendere come non solo i designer ma anche i singoli cittadini possono contribuire grazie ad un approccio sostenibile e sistemico. Non solo quindi innovazione tecnologica, ma anche importanza dei progetti dal basso e delle azioni quotidiane di ognuno, al fine di migliorare il presente e agevolare il cambiamento. 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.

## 2 FORMAZIONE PER LA PARTECIPAZIONE CREATIVA DIGITALE - 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".

### DIGITAL STORYTELLING

Durata 6 ore - Fruizione individuale asincrona

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 si apre con un'analisi della tematica dello Storytelling e un inquadramento degli schermi che saranno in supporto per imparare a mantenere un livello di coerenza con l'obiettivo di racconto scelto. Inoltre, si approfondirà 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, essendo in grado di:

- ideare una storia attraverso la metodologia dello Storytelling;
- utilizzare gli schemi in supporto alla progettazione del racconto, come lo Schema Narrativo, il Canvas e lo Storyboard;
- scrivere una sceneggiatura forte ed emozionante;
- analizzare e utilizzare una strumentazione fotografica idonea al tuo bisogno;
- gestire l'organizzazione dei vari step di riprese video, partendo dalla gestione del set e di tutti i contenuti, sino alla fase effettiva di inquadrature e ripresa audio e video;
- gestire e utilizzare Openshot, software open source e free dedicato al montaggio video;
- montare ed editare un video secondo regole professionali.

La seconda parte si focalizzerà, 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. La terza parte, infine, si focalizzerà 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.

## 3 PROJECT WORK

La componente laboratoriale ed esperienziale del percorso consiste nella produzione di video narrazioni tematiche, focalizzate sui temi della sostenibilità e impostate rispetto a determinati ambiti/canali, al fine di valorizzare il contenuto creativo e di pensiero degli studenti, mantenendo la possibilità di valutare la produzione e di diffonderla a scala nazionale.

Il laboratorio/project work prevede 18 ore di attività condotte in team di massimo 4 studenti, funzionali a promuovere gli aspetti collaborativi e dialettici sia con riferimento alle tematiche di riferimento che alla produzione creativa.

Al fine di supportare e guidare i team di lavoro, il project work è guidato da un "**Mandato**" messo a disposizione come step del percorso che gli studenti dovranno seguire sia per ottenere una corretta produzione digitale, sia per una valutazione finale positiva utile alla certificazione delle competenze.

### IL "MANDATO" DEL PROJECT WORK

Durata 18 ore - Attività di gruppo

Si tratta di attività di gruppo, condotte in team di massimo 4 studenti, funzionali a promuovere gli aspetti collaborativi e dialettici sia con riferimento al tema sostenibilità che alla produzione creativa.

Obiettivo è creare un video racconto, della durata inclusa tra i 3 e i 5 minuti sulla sostenibilità oggetto della formazione e degli approfondimenti tematici dello step 1, da ricondurre a uno dei seguenti tre ambiti / canali:

- Idee e proposte di cambiamento (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 ciclo di studi);
- Testimonianze e buone pratiche (narrazioni di esperienze e buone pratiche territoriali dedicate alla sostenibilità e/o all'Economia Circolare).

## LA CERTIFICAZIONE FINALE E LA VALORIZZAZIONE COMPETENZE

La valutazione e la certificazione da parte della Camera di commercio si concretizzeranno attraverso la **verifica del percorso svolto** (formazione d'area e formazione per la partecipazione creativa digitale), delle **conoscenze acquisite**, dell'**output prodotto** attraverso il project work e della prova finale.

Grazie alla specifica articolazione del percorso che, oltre al prioritario riferimento alle competenze certificabili, include anche badge moduli formativi e-learning fruiti attraverso la piattaforma certificata e prevede uno sviluppo delle attività all'interno di percorsi PCTO, il badge rilasciato permetterà di attestare e comunicare tre importanti aspetti per il curriculum e il percorso dello studente:

- certificazione delle competenze acquisite;
- partecipazione con valutazione degli apprendimenti a due importanti percorsi formativi di 6 ore ciascuno;
- realizzazione di 30 ore di attività PCTO (esperienze di stato e per il curriculum).

Considerando la tipologia dei percorsi realizzati grazie ai project work (video narrazioni) e gli ambiti/canali prestabiliti per la loro produzione (Idee e proposte di cambiamento / Diffusione e condivisione / Testimonianze e buone pratiche), si prevedono molteplici fronti di promozione utili ad accrescere l'impatto dell'iniziativa, a valorizzare le scuole e i territori aderenti e, infine, a promuovere le certificazioni rilasciate.

