Percorso promosso da

UNIONCAMERE

Realizzato con il supporto tecnico di

DINTEC
CONSORZIO PER L'INNOVAZIONE TECNOLOGICA

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'insegnamento 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***" richiamino le competenze di riferimento come quelle che "***consentano 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 basi conoscitive 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 a cittadini e consumatori come non solo designer ma anche come 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.

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 schemi 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 avalendosi 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 (azione e approfondimenti sui temi della sostenibilità e dell'Economia Circolare da intercorrere 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).

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 specifici 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 (esperienza per l'esame di stato e per il curriculum).

Considerando la tipologia dei prodotti 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.

CONTATTI

certificacompetenze.unioncamere.it
+39 06 4704415