



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

**COMPETENZE DI CITTADINANZA PER LO  
SVILUPPO SOSTENIBILE**

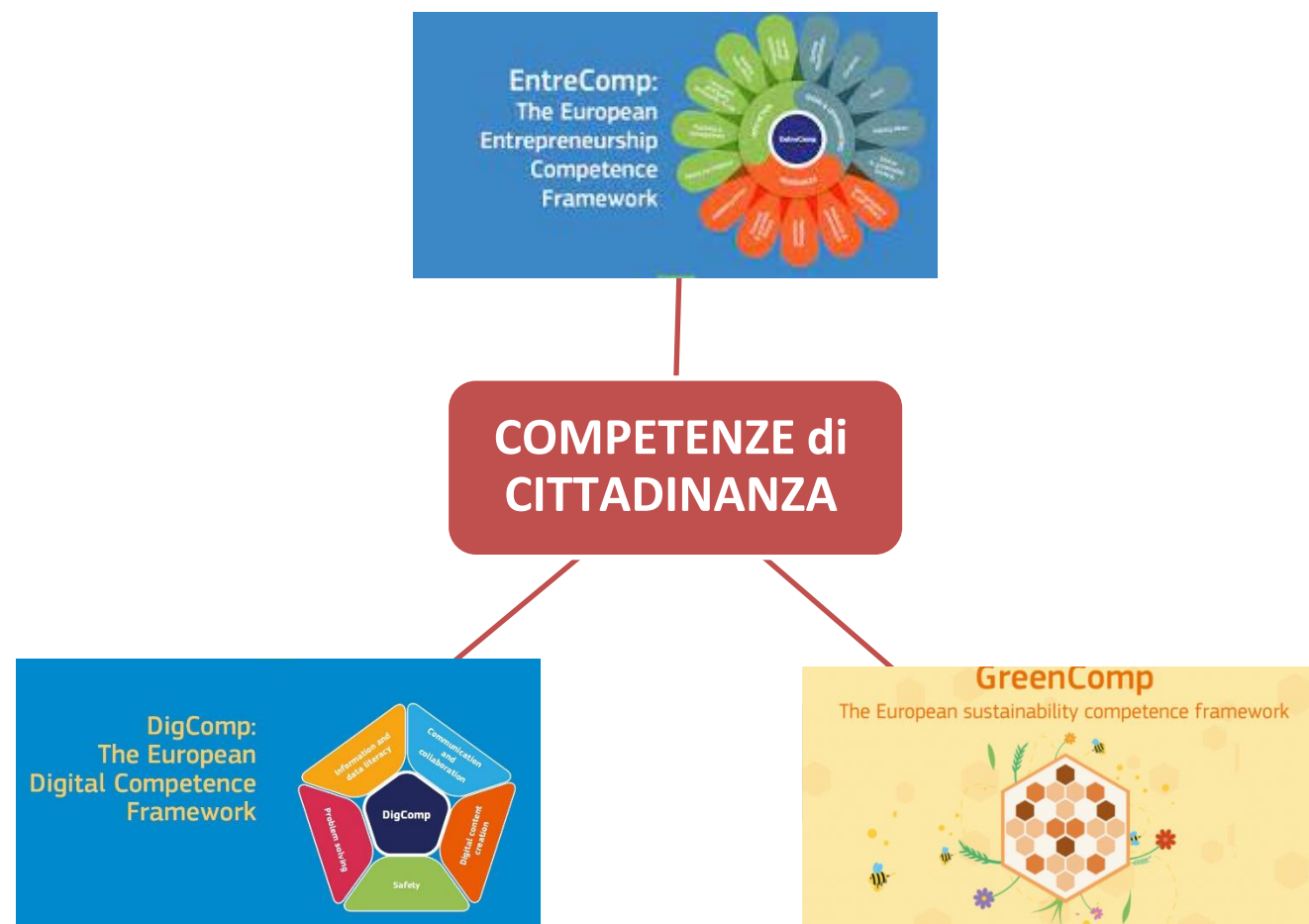
**26 giugno 2023**



# Indice

- 1 Competenze di cittadinanza e framework per le transizioni**
- 2 Il percorso «Competenze di cittadinanza per lo sviluppo sostenibile»**
  - **Formazione e-learning asincrona «GreenComp»**
  - **Formazione e-learning asincrona «DigComp»**
  - **Project work «Sviluppo sostenibile»**
  - **Certificazione delle competenze**
- 3 Promozione, attivazione e gestione del percorso**
- 4 Diffusione e valorizzazione degli elaborati creativi**
- 5 Verso «percorsi» di certificazione delle competenze di cittadinanza**

# 1. Competenze di cittadinanza e framework per le transizioni





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

<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>

## 2. 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.*

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



## 2.1 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.

## 2.2 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>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>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>STRUMENTI</b> Quale esperienza mediatica vuoi dare al pubblico? Social media, tv, youtube, giornali.
		<b>RISORSE</b> Quali mezzi metti a supporto? Strumenti da ripresa, software, competenze, persone.
<b>TEMPI</b>	<b>TEMPI</b>	<b>TEMPI</b>

MENU digital storytelling 4h copia per salvavita RESOURCES

CORNICI

MENU Software digital storytelling 4h copia per salvavita RESOURCES

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



## 2.3 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.**

## 2.4 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 75%.
Abilità	Verifica produzione multimediale con caratteristiche e vincoli indicati.	Analisi della produzione e degli allegati richiesti, caricati e indicizzati in Certifica Competenze .	Griglia di valutazione attribuita alle Camere con tutti i parametri positivi.
Abilità	Verifica finale per la certificazione delle competenze.	Prova finale per la certificazione delle competenze.	Griglia di valutazione attribuita alle Camere con tutti i parametri positivi

### 3. Promozione, attivazione e gestione del percorso

1. Coinvolgimento delle scuole, **utilizzando il kit di promozione e attivazione** proposto a livello nazionale.
2. Raccolta delle adesioni e attivazione dei percorsi, mediante convenzione e progetto formativo stipulati dalla Camera di commercio con la/e scuola/e con **format predefinito**, salvo individuazione di un soggetto «accreditato» che possa agire in sostituzione creando valore aggiunto nelle relazione.
3. Gestione / monitoraggio delle attività (finalizzazione formazione «GreenComp», finalizzazione formazione «DigComp», finalizzazione project work con consegna elaborato).
4. (**eventuale**) Attivazione di supporti integrativi per agevolare le attività di produzione previste all'interno del project work (coinvolgimento della rete locale, coinvolgimento/attivazione di esperti, coinvolgimento delle imprese attraverso voucher).
5. Gestione del processo di certificazione finale e rilascio dei badge.
6. Promozione delle certificazioni rilasciate.

## 4. Diffusione e valorizzazione degli elaborati creativi

Grazie all'adesione al percorso e all'accesso alla piattaforma con i relativi contenuti, **ciascun gruppo di studenti aderenti genererà un video racconto dedicato allo «Sviluppo Sostenibile»** secondo uno degli ambiti / canali proposti.

Tutti i video prodotti territorialmente diventeranno patrimonio della **Camera di commercio che potrà diffonderli e valorizzarli a scala territoriale** e di **Unioncamere per una promozione a livello nazionale** in grado di aggregare le proposte e le «visioni dei giovani per il cambiamento» per un confronto/dialogo a distanza.

Tutti i video-racconti **parteciperanno di diritto a una categoria speciale** (Economia Circolare e Sostenibilità) del premio **«Storie di Alternanza - Edizione 2024»**, con l'importante successiva **opportunità di presenziare a una manifestazione / premiazione nazionale dedicata.**

## 4. Verso «percorsi» di certificazione delle competenze di cittadinanza

### 1. Competenze di cittadinanza per lo sviluppo sostenibile

*GreenComp 3.1 «Senso del futuro» e 3.3 «Pensiero esplorativo».*

*DigComp 2.2 «Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali» e 3.1 «Sviluppare contenuti digitali».*

### 2. Competenze di cittadinanza digitale consapevole

*DigCompConsumers 1.1 «Navigare, cercare e filtrare informazioni su beni e servizi» e 2.5 «Gestire privacy e dati personali»*

*DigComp 2.2 «Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali» e 3.1 «Sviluppare contenuti digitali».*

### 3. Competenze di cittadinanza economica e finanziaria

*EntreComp 2.3 «Mobilitare le risorse» e 2.4 «Conoscenze economico finanziarie»*

*DigComp 2.2 «Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali» e 3.1 «Sviluppare contenuti digitali».*