



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

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



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»



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

MENU digital storytelling 4h copia per salvavita RESOURCES

CORNICI

CORNICI

MENU digital storytelling 4h copia per salvavita RESOURCES

Software

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. 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».



Per informazioni

Ufficio Orientamento al lavoro e alle professioni

0543.713280

occupazione@romagna.camcom.it