



COMPETENZE DI CITTADINANZA PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

**AVVIO DELLE ATTIVITÀ E
PROGRAMMAZIONE 2025/26**

20 ottobre 2025



DINTEC
CONSORZIO PER L'INNOVAZIONE
TECNOLOGICA

Indice

1. La certificazione delle competenze del Sistema Camerale

2. Competenze di cittadinanza e sistema scolastico

- 2.1. Framework Europei
- 2.2. PCTO/FSL
- 2.3. Orientamento
- 2.4 Educazione Civica

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

- 3.1. Formazione e-learning asincrona «GreenComp»
- 3.2. Formazione e-learning asincrona «DigComp»
- 3.3. Project work «Sviluppo sostenibile»
- 3.4. Certificazione delle competenze

4. Presentazione e premiazione a ECOMONDO

5. Programmazione «ideale»

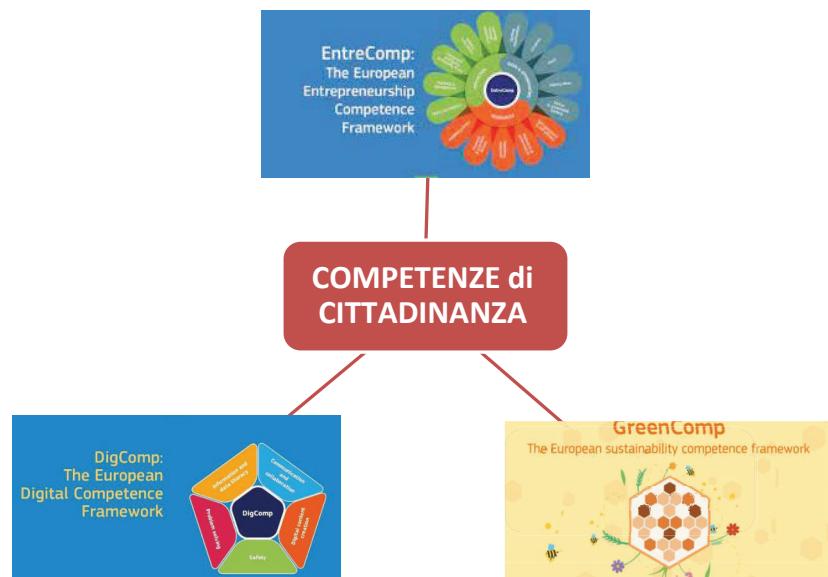
1. La certificazione delle competenze del Sistema Camerale

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 sistema scolastico



2. Competenze di cittadinanza e sistema scolastico – PCTO/FSL

MATRICE DELLE COMPETENZE TRASVERSALI <i>(Raccomandazione del Consiglio UE sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente)</i>			
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

La competenza in materia di cittadinanza 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.

La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

2. Competenze di cittadinanza e sistema scolastico – PCTO/FSL

Competenze in materia di cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Capacità di impegnarsi efficacemente con gli altri per un interesse comune o Pubblico ✓ Capacità di pensiero critico e abilità integrate nella soluzione dei problemi
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Creatività e immaginazione ✓ Capacità di pensiero strategico e risoluzione dei problemi ✓ Capacità di trasformare le idee in azioni ✓ Capacità di riflessione critica e costruttiva ✓ Capacità di assumere l'iniziativa ✓ Capacità di lavorare sia in modalità collaborativa in gruppo sia in maniera autonoma ✓ Capacità di mantenere il ritmo dell'attività ✓ Capacità di comunicare e negoziare efficacemente con gli altri ✓ Capacità di gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio ✓ Capacità di possedere spirito di iniziativa e autoconsapevolezza ✓ Capacità di essere proattivi e lungimiranti ✓ Capacità di coraggio e perseveranza nel raggiungimento degli obiettivi ✓ Capacità di motivare gli altri e valorizzare le loro idee, di provare empatia ✓ Capacità di accettare la responsabilità

2. Competenze di cittadinanza e sistema scolastico - ORIENTAMENTO

5. Orientamento nei percorsi di istruzione secondaria

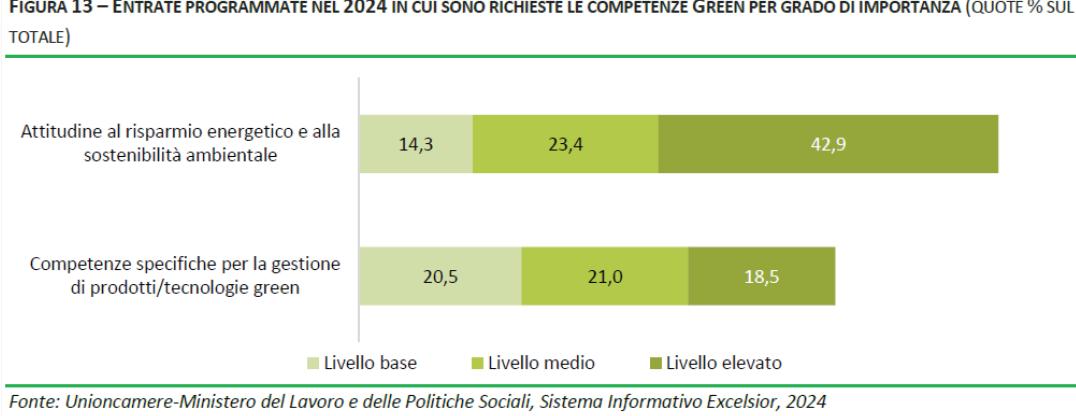
5.1 Nei percorsi di istruzione secondaria l'orientamento efficace, secondo le indicazioni condivise a livello europeo, esige “*un più forte accento sullo sviluppo delle competenze di base e di quelle trasversali (responsabilità, spirito di iniziativa, motivazione e creatività, fondamentali anche per promuovere l'imprenditorialità giovanile); l'apprendimento delle lingue straniere; (...) l'innalzamento dei livelli di apprendimento in ambito lavorativo e la costituzione di sistemi di istruzione e formazione professionale di eccellenza; la permeabilità delle qualifiche e il riconoscimento delle competenze acquisite al di fuori dei percorsi dell'istruzione e formazione professionale; un crescente utilizzo delle tecnologie digitali, per facilitare l'apprendimento attraverso risorse educative aperte e collaborative; la presenza di docenti formati e motivati; (...) una più stretta integrazione fra l'istruzione, la formazione professionale, l'istruzione superiore, l'università e le imprese*”³².

2. Competenze di cittadinanza e sistema scolastico - ORIENTAMENTO

2.3 La richiesta di competenze green

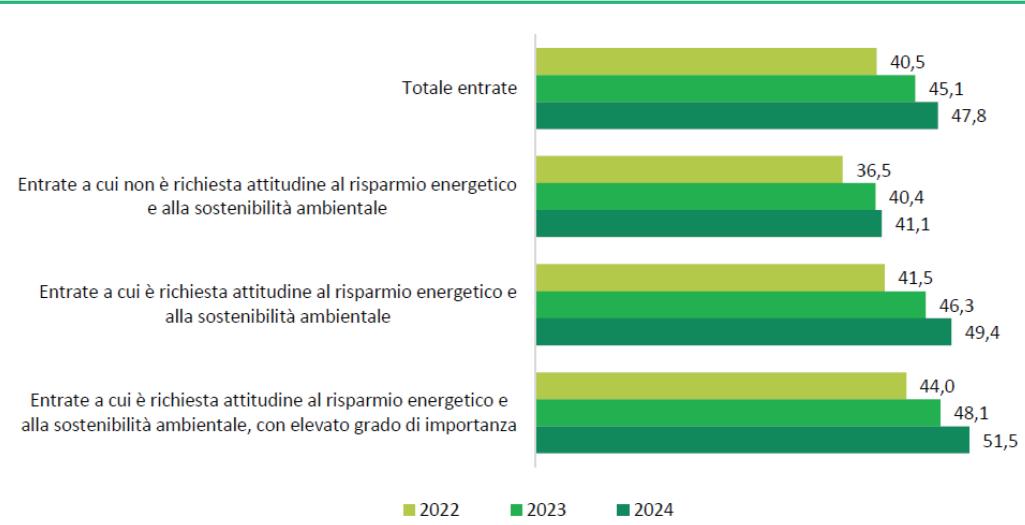
Nel 2024 le entrate programmate a cui è richiesta come competenza green l'attitudine al risparmio energetico e alla sostenibilità ambientale sono 4.447.370 unità, ossia 72.650 in più rispetto al 2023, con un'incidenza sul totale delle entrate programmate dell'80,6%, in aumento rispetto al 79,4% della precedente rilevazione. Le entrate programmate a cui sono richieste competenze specifiche per la gestione di prodotti e tecnologie green, skill rilevata per la prima volta con le indagini 2024, sono, invece, 3.310.820 unità, corrispondenti al 60,0% del totale.

FIGURA 13 – ENTRATE PROGRAMMATE NEL 2024 IN CUI SONO RICHIESTE LE COMPETENZE GREEN PER GRADO DI IMPORTANZA (QUOTE % SUL TOTALE)



2. Competenze di cittadinanza e sistema scolastico - ORIENTAMENTO

FIGURA 16 – DIFFICOLTÀ DI REPERIMENTO DELLE ENTRATE NEL COMPLESSO E DI QUELLE PER CUI VIENE RICHIESTA ATTITUDINE AL RISPARMIO ENERGETICO E ALLA SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE (% SUL TOTALE)



Fonte: Unioncamere-Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali, Sistema Informativo Excelsior, 2024

2. Competenze di cittadinanza e sistema scolastico - EDUCAZIONE CIVICA

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ

COMPETENZA N. 5

Intendere l'importanza della crescita economica. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, degli ecosistemi e delle risorse naturali per uno sviluppo economico rispettoso dell'ambiente.

COMPETENZA N. 6

Acquisire la consapevolezza delle situazioni di rischio del proprio territorio, delle potenzialità e dei limiti dello sviluppo e degli effetti delle attività umane sull'ambiente. Adottare comportamenti responsabili verso l'ambiente.

2. Competenze di cittadinanza e sistema scolastico - EDUCAZIONE CIVICA

CITTADINANZA DIGITALE

«DigComp»

<u>Competenza n. 11</u> <i>Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.</i>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Conoscere e applicare criticamente le norme comportamentali e le regole di corretto utilizzo degli strumenti e l'interazione con gli ambienti digitali, comprendendone le potenzialità per una comunicazione costruttiva ed efficace.
Utilizzare servizi digitali adeguati ai diversi contesti, collaborando in rete e partecipando attivamente e responsabilmente alla vita della comunità.
Tenere conto delle diversità culturali e generazionali che caratterizzano le persone che accedono agli ambienti virtuali, adeguando di conseguenza le strategie di comunicazione.

3. 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 economico e sostenibilità"**.

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.

3. 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.

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



3.1 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 sistematico.

Da non dimenticare, inoltre, che in un contesto dedicato alle competenze, al lavoro e alla transizione dalla scuola all'impresa, l'approccio connesso 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.

3.1 Formazione e-learning asincrona «GreenComp»



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

3.2 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”**.

3.2 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.

3.3 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.



CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

LOGO CCIAA

Percorso promosso da



Realizzato con il supporto tecnico di



3.4 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 produzione multimediale con caratteristiche e vincoli indicati.	Analisi della produzione e degli allegati richiesti, caricati e indicizzati in Certifica Competenze Raccolta, da parte del docente tutor in stretta sinergia con il tutor esterno se presente, della scheda di valutazione dell'apporto generato nella produzione.	Griglia di valutazione attribuita alle Camere con tutti i parametri positivi.

4. Presentazione e premiazione a ECOMONDO 2025



Venerdì 7 novembre – **Premio Green Jobs & Skills (Streaming per le scuole)**

EVENTO

Talenti per la sostenibilità – Premio GREEN JOBS & SKILLS per il miglior video per la comunicazione delle competenze 2025

Innovation Arena - Hall Sud

Aziende con cui collaborare

<https://www.ecomondo.com/it/catalogo/espositori>

5. Programmazione «ideale»

- **Attivazione percorso con la Camera di commercio di afferenza
ottobre / novembre**
- **Fruizione e-learning da parte degli studenti con possibile focus in classe
novembre / gennaio**
- **Realizzazione project work da parte dei gruppi di studenti (affiancati da Tutor, Imprese e Camere di commercio)
gennaio / giugno**
- **Certificazione delle competenze da parte delle Camere di commercio
giugno / luglio**