



UNIONCAMERE

COMPETENZE IMPRENDITIVE SECONDO IL MODELLO OLIVETTIANO

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 imprenditive secondo il modello olivettiano»

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

4. Presentazione e premiazione «Premio nazionale Adriano Olivetti»

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 (Raccomandazione del Consiglio UE sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente) | | | |
|---|---|-------------------------------|--|
| 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”*.



2. Competenze di cittadinanza e sistema scolastico - **EDUCAZIONE CIVICA**

COSTITUZIONE

Art. 41.

L'iniziativa economica privata è libera.

Non può svolgersi in contrasto con l'utilità sociale o in modo da recare danno alla sicurezza, alla libertà, alla dignità umana.

La legge determina i programmi e i controlli opportuni perché l'**attività economica pubblica e privata possa essere indirizzata e coordinata a fini sociali.**

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»

| |
|--|
| <p style="text-align: center;"><u>Competenza n. 11</u></p> <p><i>Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.</i></p> |
| <p style="text-align: center;">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p> |
| <p>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.</p> |
| <p>Utilizzare servizi digitali adeguati ai diversi contesti, collaborando in rete e partecipando attivamente e responsabilmente alla vita della comunità.</p> |
| <p>Tenere conto delle diversità culturali e generazionali che caratterizzano le persone che accedono agli ambienti virtuali, adeguando di conseguenza le strategie di comunicazione.</p> |



3. Il percorso «**Competenze imprenditive secondo il modello olivettiano**»

Il percorso investe sulle competenze imprenditoriali, focalizzandosi sulle competenze proprie del **Framework europeo "EntreComp"** e richiamando gli obiettivi **dell'Educazione civica riferititi 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 "EntreComp"** e due del **Framework europeo "DigComp"**.

il percorso si **articola in tre step 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.

Il percorso formativo principale, realizzato grazie all'importante contributo della **Fondazione Adriano Olivetti**, parte dalla storia e dalle lezioni olivettiane per arrivare ad approfondire il tema della saggezza decisionale collegandola anche alle ricadute sui processi di leadership.

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 imprenditive secondo il modello olivettiano»

EntreComp 1.5 Pensiero Etico e Sostenibile (Area "Idee e opportunità")

Valutare le conseguenze e l'impatto di idee, opportunità e azioni. Valutare le conseguenze di idee che portano valore e l'effetto dell'azione imprenditoriale sulla comunità di destinazione, il mercato, la società e l'ambiente. Riflettere su quanto sono sostenibili nel lungo periodo gli obiettivi sociali, culturali ed economici e la linea di condotta scelta. Agire in modo responsabile.

EntreComp 3.1 Prendere l'iniziativa (Area "In azione")

Essere proattivi. Avviare processi che creano valore. Raccogliere le sfide. Agire e lavorare in modo indipendente per raggiungere gli obiettivi, mantenersi fedeli alle intenzioni e svolgere i compiti previsti.

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 imprenditive secondo il modello olivettiano**»





3.1 Formazione e-learning asincrona «EntreComp»

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, articolate i due percorsi formativi volti ad approfondire lo sviluppo del competenze imprenditive secondo il modello olivettiano e a introdurre uno strumento operativo di costruzione di modello di business.

Percorso 1
**«Competenze
imprenditive secondo il
modello olivettiano»**

4 ore

Percorso 2
**«Business Model
Canvas»**

2 ore

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



UNIONCAMERE

3.1 Formazione e-learning asincrona «EntreComp»

Percorso 1 «Competenze imprenditive secondo il modello olivettiano»

«Impresa, cultura, comunità. Adriano Olivetti e le fabbriche di bene»



**Fondazione
Adriano
Olivetti**



UNIONCAMERE

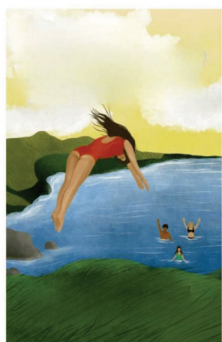
3.1 Formazione e-learning asincrona «EntreComp»

Percorso 1 «Competenze imprenditive secondo il modello olivettiano»

«Saggezza decisionale»



Fondazione
Adriano Olivetti



Fondazione
Adriano Olivetti

#PensieroSistemico
#ComfortZone
#Sviluppo
#Growth mindset
#Autoconsapevolezza
#Perdita
#ElaborazioneInformazioni
#Emozioni
#Rischio
#Prosocialità
#Lungimiranza
#Prudenza

**Fondazione
Adriano
Olivetti**



UNIONCAMERE

3.1 Formazione e-learning asincrona «EntreComp»

Percorso 1 «Competenze imprenditive secondo il modello olivettiano»

«Leadership: una questione di allenamento»



PURPOSE □ PROPOSITO

Il purpose si esprime in quelle proposte che fai a te stesso e agli altri, per cambiare qualcosa che non va o per realizzare qualcosa che ti sta a cuore.

Serve a colmare una mancanza o a realizzare un desiderio.



Leadership e Autorità

Leadership è muovere se stessi e gli altri verso uno status quo migliore.



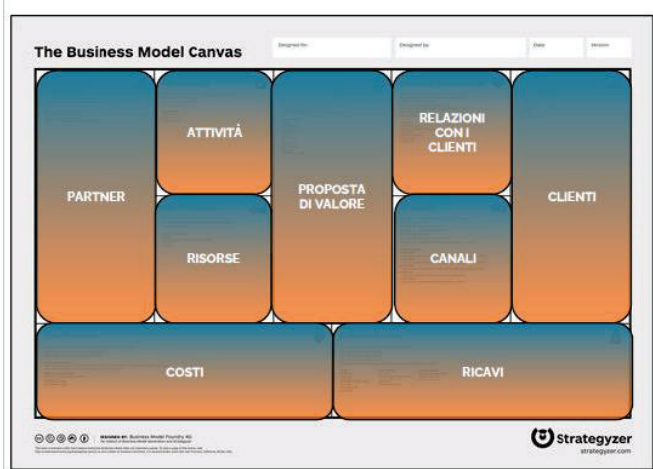
**Fondazione
Adriano
Olivetti**



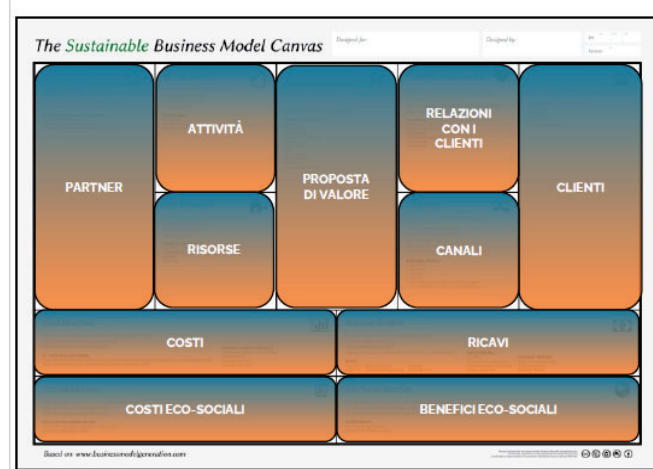
3.1 Formazione e-learning asincrona «EntreComp»

Percorso 2 «Business Model Canvas»

La struttura del BMC



La struttura del Sustainable BMC





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

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 alle lezioni olivettiane 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 «Competenze imprenditive secondo il modello olivettiano» (e-learning «EntreComp»), da ricondurre a uno dei seguenti tre ambiti / canali:

- **Diffusione e condivisione** (lezioni e approfondimenti sui temi condivisi e sulle lezioni olivettiane da indirizzare agli studenti del I e II ciclo di studi o, più in generale, alle giovani generazioni);
- **“Scelte sagge”: idee e proposte di cambiamento** (idee e proposte, anche collegate a prototipazioni puntuali, da promuovere e diffondere per nuove iniziative imprenditoriali in grado di creare innovazione cultura e sociale);
- **“Scelte sagge”: testimonianze e buone pratiche territoriali** (narrazioni di esperienze e buone pratiche territoriali dedicate territoriali connesse a scelte imprenditoriali che hanno saputo creare innovazione culturale e sociale).

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.

A decorative banner at the top of the page features a dark blue background with a diagonal split into lighter blue and white sections. The dark blue area is populated with various white line-art icons representing business, technology, and education, such as gears, charts, people, and lightbulbs.

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE IMPRENDITIVE SECONDO IL MODELLO OLIVETTIANO

LOGO CCIAA

Percorso promosso da



UNIONCAMERE

**Fondazione
Adriano
Olivetti**

Realizzato con il supporto tecnico di



DINTEC
CONSORZIO PER L'INNOVAZIONE
TECNOLOGICA



3.4 Certificazione delle competenze

| Obiettivo | Cosa | Come | Soglia minima |
|------------|--|---|---|
| Conoscenze | Verifica partecipazione ai moduli formativi proposti. | Piattaforma e-learning con vincoli di fruizione e verifica frequenza. | 100% frequenza certificata. |
| Conoscenze | Verifica 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 multimediale produzione 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 «Premio nazionale Adriano Olivetti»

**CONCORSO PER LE SCUOLE
I EDIZIONE PREMIO NAZIONALE
ADRIANO OLIVETTI
25 NOVEMBRE 2025 - ORE 14:30**

Per iscrizioni:

<https://forms.gle/AkcMF3VSv7iLo9cZA>



CONCORSO PER LE SCUOLE - I EDIZIONE
PREMIO NAZIONALE
ADRIANO OLIVETTI
25 NOVEMBRE 2025 - ORE 14:30
Per iscrizioni:
<https://forms.gle/AkcMF3VSv7iLo9cZA>

Introduzione e saluti

| | |
|------------------|--|
| KLAUS AUGIERI | Presidente Camera di Commercio Cosenza |
| CINTHIA BIANCONI | Presidente della Fondazione Adriano Olivetti |

Consegnano i premi:

| | |
|------------------------------|--|
| BENIAMINO DE' LIGUORI CARINO | Segretario Generale della Fondazione Adriano Olivetti |
| ANTONELLA IUNTI | Direttore Generale del Ministero della Pubblica Istruzione |
| GAETANO DI TONDO | Presidente Associazione Archivio Storico Olivetti e Vice Presidente di Olivetti S.p.A. |
| ANNALISA GALARDI | Consigliera Fondazione Olivetti e Docente Università Cattolica |

Presentazione progetti da parte delle scuole partecipanti

Moderata
ERMINIA GIORNO
Segretario Generale Camera di Commercio Cosenza

SALA DIOGU ARAZZI - PALAZZO PIACENTINI - SEDE NIMET
Via V. Veneto, 32 - ROMA



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