



CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

LA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE DEL SISTEMA CAMERALE

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.

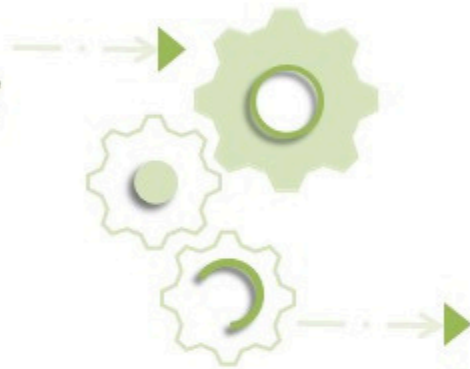


BISOGNI DI COMPETENZE E FRAMEWORK EUROPEI

I report periodici del **Sistema informativo Excelsior** sottolineano in modo sempre più rilevante la crescente domanda di **competenze legate alla green economy**, evidenziando come la **transizione verde** sia un passaggio pervasivo che sta caratterizzando le politiche pubbliche e modificando i modelli di business in tutti i settori.

COMPETENZE PER IL FUTURO, PCTO ED EDUCAZIONE CIVICA

In tale contesto, mentre le **"Linee Guida per le Competenze Trasversali e l'Orientamento"** richiamano le competenze di cittadinanza come quelle che *"consentono 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"*, le **"Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica"** promuovono lo *"Sviluppo Sostenibile"* tra le aree tematiche di riferimento



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"
- ✓ **GreenComp 3.3** - "Pensiero esplorativo"
- ✓ **DigComp 2.2** «Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali»
- ✓ **DigComp 3.1** - "Sviluppare contenuti digitali"

Attraverso la piattaforma e-learning integrata a **"Certifica Competenze"**, è possibile accedere alla **formazione specifica**, funzionale a porre la base conoscitiva di riferimento, che si articola in ore di e-learning asincrona, con la possibilità di fruire dei contenuti in tempi e modi differenti, dedicate ai seguenti temi.

1. ECODESIGN ED ECONOMIA CIRCOLARE

Durata 6 ore - Fruizione individuale asincrona

Percorso dedicato all'Eco-design e all'Economia Circolare che, grazie anche al digitale e alle tecnologie maker, permettono di 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 attraverso un approccio sostenibile e sistemico.



2. DIGITAL STORYTELLING

Durata 6 ore - Fruizione individuale asincrona

Percorso dedicato allo sviluppo e alla condivisione di un video racconto digitale, si pone come base conoscitiva e strumentale per progettare, creare, riprendere e montare un video, secondo un metodo efficace e professionale.



3. IL "MANDATO" DEL PROJECT WORK

Durata 18 ore - Attività di gruppo

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.

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.



CONTATTI

 www.fondazioneisi.org

 info@fondazioneisi.org