



CAMERA DI COMMERCIO
TOSCANA NORD-OVEST

isi innovazione
sviluppo
imprenditoriale
FONDAZIONE DI PARTECIPAZIONE



ISTITUTO
STUDI E RICERCHE
CAMERA DI COMMERCIO TOSCANA NORD-OVEST

EDUCATIONAL

ORIENTAMENTO AL LAVORO E FORMAZIONE

A.S. 2026/2027



La riforma del D.Lgs 219/2016 ha assegnato alle Camere di Commercio nuove funzioni in ambito di orientamento al lavoro, alternanza scuola-lavoro e placement. In particolare, il sistema camerale supporta l'orientamento professionale, gestendo il registro nazionale dell'alternanza scuola-lavoro e contribuendo alla certificazione delle competenze acquisite in contesti non formali.

La **Camera di Commercio della Toscana Nord-Ovest**, offre strumenti e supporto per la realizzazione di percorsi di formazione Scuola Lavoro per i giovani, che si affacciano nel mondo del lavoro e fornisce loro strumenti pratici per comprendere le proprie attitudini personali e professionali.

Inoltre, organizza eventi di informazioni sul mondo del lavoro, professioni e autoimprenditorialità, in collaborazione con attori locali del mondo scolastico e produttivo; attraverso il Sistema informativo Excelsior, fornisce dati e strumenti utili all'orientamento.

Per la realizzazione delle iniziative e il supporto agli istituti scolastici, la Camera di Commercio, si avvale della collaborazione di Fondazione ISI.

Fondazione ISI, è la fondazione della Camera di Commercio della Toscana Nord-Ovest che da anni, lavora al fianco del sistema camerale e riveste un ruolo attivo nella diffusione della "cultura d'impresa" e nella realizzazione di iniziative di orientamento al lavoro per gli studenti toscani, al fine di alimentare la consapevolezza e un atteggiamento "imprenditivo" rispetto alle scelte professionali future.

Fondazione ISI coniuga iniziative di informazione e orientamento a favore di studenti con i temi di innovazione, green economy e creazione di impresa.

La metodologia utilizzata è assolutamente innovativa e prevede lezioni frontali, interattive e laboratoriali grazie alla creazione di un laboratorio di robotica, ISILAB che costituisce uno strumento all'avanguardia in grado di accelerare i processi di apprendimento.

L'Azienda ISR della Camera di Commercio della Toscana Nord Ovest, si occupa della realizzazione del Progetto Excelsior "Sistema informativo per l'occupazione e la formazione" che ha l'obiettivo di monitorare le prospettive domanda di lavoro e dei fabbisogni professionali, formativi e di competenze espressi dalle imprese.

Le iniziative di Formazione scuola lavoro saranno precedute da una breve presentazione dei dati sulla domanda di lavoro delle province di Pisa, Lucca e Massa Carrara (Dati Excelsior) a cura di ISR - Istituto Studi e Ricerche.

MAPPA DEGLI ARGOMENTI



ORIENTAMENTO AL LAVORO: WEBINAR BOOTCAMP FOR STUDENTS

Il Curriculum Vitae. e i nuovi strumenti per la compilazione.....	4
Come sostenere un colloquio di lavoro: regole, strategie ed errori da evitare.....	5
Diventare imprenditori: dall'idea all'impresa.....	5
Proprietà internet@tuale.....	6
AI: il superpotere digitale	6
Digital Skillset.....	7

PERCORSI TEMATICI

Scrivere il CV e certificare le competenze.....	9
Tourism for students.....	10
Social Full Immersion: come fare impresa con i social.....	11
Generazione AI: dalla teoria alla pratica.....	12

ORIENTAMENTO ALL'IMPRENDITORIALITÀ

Impresa in azione.....	14
------------------------	----

ATTIVITÀ LABORATORIALI - ISILAB

Premessa.....	16
Business e Marketing.....	17
Social Marketing e Robotica.....	17
Le Soft Skills - Fare gioco di squadra con la Robotica.....	18
Le Soft Skills - Viaggio Interstellare.....	18
IRobotic Eco-Match: Coltivare la Saggezza	19
Robotic Eco-Match 2.0: La Progettazione Sostenibile.....	19

MAPPA DEGLI ARGOMENTI



PERCORSI CON CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

Le certificazioni rilasciate dal sistema camerale.....	20
Sintesi dei percorsi.....	21

PERCORSI E-LEARNING + PROJECT WORK

Percorso per lo sviluppo di competenze di cittadinanza per lo sviluppo sostenibile.....	22
Percorso per le competenze imprenditive secondo il modello olivettiano	23
Percorso per le competenze per la doppia transizione: digitale ed ecologica.....	24
Percorso per le competenze per il Made in Italy.....	24

PERCORSI DI FILIERA — STAGE IN AZIENDA FSL

Certificazione delle competenze — Turismo.....	25
Certificazione delle competenze — Meccatronica.....	26
Certificazione delle competenze — Tessile, Abbigliamento e Moda.....	26

ORIENTAMENTO AL LAVORO

-BOOTCAMP FOR STUDENTS-



CODICE 1 IL CURRICULUM VITAE E NUOVI STRUMENTI PER LA COMPILAZIONE

FINALITÀ

Dare informazioni utili per orientare i giovani nella scelta della loro professione futura, tenendo conto delle proprie attitudini personali e delle prospettive lavorative.

Attraverso esercitazioni pratiche saranno analizzati gli aspetti e le regole fondamentali per scrivere un efficace Curriculum Vitae.

DURATA: 2 ORE

PROGRAMMA

- Breve introduzione sulle opportunità di lavoro e sulle modalità e strumenti di ricerca
- Il curriculum vitae: cos'è e a cosa serve
- Come scrivere un CV efficace
- Modalità di invio: la lettera di presentazione
- Strumenti digitali e intelligenza artificiale: come creare e migliorare il CV con l'Intelligenza Artificiale



ORIENTAMENTO AL LAVORO

-BOOTCAMP FOR STUDENTS-

CODICE 2

COME SOSTENERE UN COLLOQUIO DI LAVORO: REGOLE, STRATEGIE E ERRORI DA EVITARE

FINALITÀ

Fornire indicazioni e consigli, concreti e spendibili, per gestire al meglio un colloquio di selezione.

Il comportamento durante il colloquio di lavoro rappresenta spesso il momento decisivo nella scelta di un candidato rispetto ad un altro. Occorre essere preparati e conoscere quali caratteristiche personali le aziende ricercano, l'atteggiamento da tenere, le principali domande che i selezionatori faranno e quelle che il candidato può fare, i principali errori da non commettere, come gestire il prima e il dopo colloquio.

DURATA: 2 ORE

PROGRAMMA

- Il colloquio di lavoro: singolo o di gruppo
- Come affrontarlo: regole e strategie
- Errori da evitare
- Quali aspetti dei candidati vengono valutati in un colloquio di gruppo

CODICE 3

DIVENTARE IMPRENDITORI: DALL'IDEA ALL'IMPRESA

FINALITÀ

Orientare gli studenti sulle tematiche dell'autoimpiego e illustrare il principale strumento di pianificazione d'impresa: il Business plan.

DURATA: 2 ORE

PROGRAMMA

- Impresa o lavoro autonomo?
- I passi da compiere per avviare un'impresa
- Dove reperire le informazioni utili: la Camera di Commercio
- Il Business plan: cosa è, a cosa serve, a chi serve
- La struttura de business plan: parte descrittiva, parte tecnico operativa, parte economico-finanziaria



ORIENTAMENTO AL LAVORO

-BOOTCAMP FOR STUDENTS-

CODICE 4 PROPRIETÀ INTELLETTUALE

FINALITÀ

Illustrare regole e comportamenti da tenere sul web. I giovani interagiscono sempre più con la proprietà intellettuale in ogni sua forma, in particolare quella digitale. Per questo è importante conoscerne e rispettarne i diritti associati per agire correttamente a livello personale e verso la collettività.

DURATA: 2 ORE

PROGRAMMA

Proprietà intellettuale e diritti d'autore: quando nascono, cosa sono, strumenti pratici per la tutela

IL MONDO DI INTERNET

- Come si applica il diritto d'autore alle opere che si trovano in internet
- Utilizzo dei contenuti creativi: come stabilire se si sta infrangendo la legislazione sul diritto d'autore?
- Le immagini e la loro tutela

SOCIAL NETWORK E DIRITTO D'AUTORE

- Che cosa sono i social media?
- Che relazione hanno con i diritti creativi?
- Taggare, postare e condividere: quali i rischi?

CODICE 5 AI: COME USARLA A SCUOLA IN MODO INTELLIGENTE

FINALITÀ

Fornire una panoramica generale dell'Intelligenza Artificiale, spiegando i concetti fondamentali e le sue molteplici applicazioni. Parleremo delle sfide etiche e sociali associate all'IA, mostrando qualche esempio concreto di applicazione di questa nuova tecnologia.

DURATA: 2 ORE

PROGRAMMA

- Che cos'è l'Intelligenza Artificiale
- Intelligenza Artificiale generativa: cos'è e come si divide
- Confronto tra le AI attualmente in uso (Bart, ChatGpt, Bing, Midjourney)
- Etica dell'AI



ORIENTAMENTO AL LAVORO

-BOOTCAMP FOR STUDENTS-

CODICE 6 DIGITAL SKILLSET: IL TUO PASSAPORTO PER I SOCIAL MEDIA

FINALITÀ

Una panoramica sui principali social network e sul loro utilizzo consapevole, con particolare attenzione alle opportunità che possono offrire nel percorso di studio e nel mondo del lavoro.

Durante l'incontro saranno analizzate le caratteristiche delle principali piattaforme, le basi della comunicazione digitale, del personal branding e delle strategie per costruire una presenza online efficace e professionale.

DURATA: 2 ORE

PROGRAMMA

- Social network: caratteristiche e differenze
- Uso consapevole e identità digitale
- Personal branding e reputazione online
- I social per il mondo del lavoro (LinkedIn, Instagram, TikTok, YouTube e Facebook)
- Strategie di comunicazione e contenuti efficaci
- Domande e confronto finale





PERCORSI FSL TEMATICI



SCRIVERE IL CURRICULUM VITAE E CERTIFICARE LE COMPETENZE



COS'È

Compilare il proprio curriculum è una tappa importante in ogni ricerca d'impiego o formazione e costituisce spesso il primo contatto con un futuro datore di lavoro.

E' altresì importante certificare, con appositi strumenti, le competenze dichiarate nel curriculum e a tal fine il percorso prevede l'elaborazione del CV e un approfondimento sulla normativa e gli strumenti relativi alla certificazione delle competenze: hard e soft skills.



DESTINATARI:

1 gruppo classe (preferibilmente classi 4° o 5°)



METODOLOGIA UTILIZZATA:

Formazione e laboratorio in modalità digitale



DURATA:

8 ore

(la durata potrà variare in base alle esigenze dell'istituto scolastico)



PROGRAMMA:

Come scrivere un curriculum vitae

- Cosa è un CV
- Quali sono i vari modelli
- Le regole base
- Lettera di presentazione
- Laboratorio pratico

Come presentarsi in azienda

- Le regole per una buona impressione
- Come affrontare un colloquio di lavoro
- Cosa da fare e da non fare
- Laboratorio pratico

Certificazione delle competenze

- Cosa sono le soft skills
- Normativa nazionale e regionale di riferimento
- Strumenti per la certificazione: la nuova piattaforma
- Laboratorio pratico



TOURISM FOR STUDENTS



COS'È

Un percorso per le competenze trasversali e l'orientamento mirata a formare gli studenti in tema di **comunicazione digitale**.

Dopo una specifica formazione, i ragazzi saranno chiamati a curare la comunicazione social di un'azienda.



DESTINATARI:

1 gruppo classe (classi 3°, 4°, 5°)



METODOLOGIA UTILIZZATA:

Le attività si svolgono in aula con un approccio pratico e interattivo.



DURATA:

8 ore

(la durata potrà variare in base alle esigenze dell'istituto scolastico)



FASI DI SVOLGIMENTO:

Sessioni formative sui temi della comunicazione digitale, svolte da docenti esperti.

Al termine del percorso formativo, gli studenti sono chiamati a realizzare delle campagne di comunicazione social.





SOCIAL FULL IMMERSION

come fare impresa con i social

*for
students*



COS'È

E' un percorso intensivo per comprendere le maggiori differenze tra i principali social networks; educare all'uso consapevole; sfruttarli al meglio per inserirsi nel mondo del lavoro.

Gli studenti impareranno il significato dell'uso consapevole dei social, le caratteristiche di una strategia vincente, e delle campagne pubblicitarie, e come coinvolgere il pubblico sui principali canali social come Facebook, Instagram, LinkedIn e TikTok.



DESTINATARI:

1 gruppo classe (classi 4° o 5°)



METODOLOGIA UTILIZZATA:

Formazione e laboratorio in modalità digitale



DURATA:

8 ore

(la durata potrà variare in base alle esigenze dell'istituto scolastico)



PROGRAMMA:

Quattro incontri con un formatore qualificato, nei quali verranno approfonditi i principali social network:

- Introduzione al social media marketing: importanza e strategie per il business online
- **LinkedIn**: creazione di un profilo efficace e networking professionale
- conoscere **X-Twitter** e iniziare ad utilizzarlo per informarsi, partecipando a qualsiasi conversazione che sta avvenendo nel mondo o avviandone una, con un semplice Tweet
- **TikTok**: creazione di contenuti e strategie di marketing video.
- **YouTube**: gestione di un canale, ottimizzazione video e applicazioni.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

CAPIRE, SPERIMENTARE, SCEGLIERE



COS'È

Il percorso propone un'introduzione all'Intelligenza Artificiale che combina comprensione dei concetti, sperimentazione diretta e riflessione critica. Il linguaggio, gli esempi e il livello di approfondimento saranno calibrati specificamente per gli studenti evitando tecnicismi non necessari ma senza rinunciare alla comprensione dei meccanismi fondamentali.

Ogni blocco teorico sarà accompagnato da domande, dimostrazioni, brevi esercitazioni, analisi di casi e attività in piccoli gruppi. L'obiettivo non è soltanto mostrare che cosa può fare l'AI, ma aiutare gli studenti a capire quando usarla, come interrogarla, quanto fidarsi e che cosa verificare..



DESTINATARI:

1 gruppo classe (preferibilmente classi 4° o 5°)



METODOLOGIA UTILIZZATA:

Formazione e laboratorio



DURATA:

8 ore

PROGRAMMA:

- L'AI è già intorno a noi
- Che cos'è davvero l'Intelligenza Artificiale?
- Imparare a dialogare con l'AI
- L'AI come strumento per studiare e creare
- L'AI può sbagliare
- Focus: EPISTEMIA - quando «sembra vero» prende il posto di «è vero»
- Bias, privacy, copyright e responsabilità
- AI, studio e futuro
- AI CHALLENGE: Gli studenti, divisi in piccoli gruppi, affrontano un'attività scolastica concreta utilizzando strumenti di AI: comprendere un argomento, raccogliere informazioni, costruire una sintesi e preparare una breve presentazione



**ORIENTAMENTO
ALL'IMPRENDITORIALITÀ**



COS'È

“Impresa in azione” è il programma di educazione imprenditoriale di Junior Achievement Italia e coordinato a livello regionale da Fondazione ISI. Riconosciuto come forma di Alternanza Scuola-Lavoro dal MIUR, offre un’esperienza professionalizzante a stretto contatto con le aziende e il mondo esterno alla scuola.

Le classi partecipanti costituiscono delle mini-imprese a scopo formativo e ne curano la gestione, dal concept di un’idea al suo lancio sul mercato.

La metodologia di apprendimento, che segue logiche di learning- by- doing, è in grado di appassionare e coinvolgere attivamente tutti i partecipanti che sviluppano un set di competenze tecniche e trasversali – tipiche dell’autoimprenditorialità - fondamentali per la loro carriera lavorativa futura. Per le sue peculiarità, “Impresa in azione” può essere adottato da tutte le tipologie di Istituti Superiori, Licei, Tecnici e professionali, e personalizzato nella durata e nei contenuti dai docenti coordinatori.



DESTINATARI:

Classi 3, 4 e 5



METODOLOGIA UTILIZZATA:

Le attività si svolgono prevalentemente in classe e con incontri con imprenditori a distanza. Durata del percorso indicativamente 80 ore.



COMPETENZE:

Comunicazione, creatività, innovazione, gestione dell'incertezza, lavoro di gruppo, problem solving, alfabetizzazione finanziaria, gestione del conflitto, pianificazione ecc



FORMAZIONE DOCENTI:

Riconosciuta anche su piattaforma S.O.F.I.A.



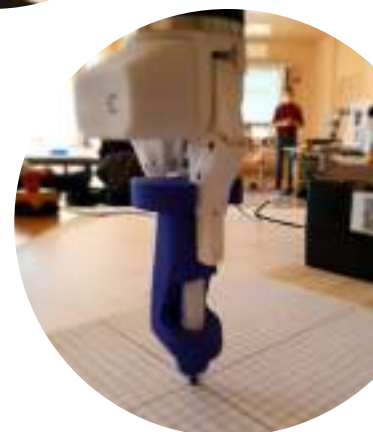
**ATTIVITÀ LABORATORIALI
ISILAB**

PREMESSA

ISILAB, il **Learning Center di Fondazione ISI**, destinato agli studenti delle scuole secondarie di II grado, introduce una modalità di apprendimento innovativa e coinvolgente, incentrata sulle **materie STEM**.

All'interno dell'aula, i supporti tecnologici facilitano un approccio didattico nuovo, che non solo rinforza le competenze tecniche (hard skills), ma anche le competenze trasversali (soft skills) degli studenti.

Le attività si concentrano sul miglioramento della capacità di lavorare in gruppo e del problem-solving, e gli studenti si trovano ad affrontare compiti pratici e simulazioni di esperienze lavorative. Utilizzando robot e altre tecnologie, gli studenti collaborano per risolvere problemi concreti proposti dai facilitatori di Fondazione ISI, certificati Comau, applicando e rivedendo gli argomenti scolastici mentre sviluppano competenze di lavoro di gruppo.



I 5 ROBOT EDUCATIVI e.DO

ISILAB è organizzato in cinque isole didattiche, ognuna equipaggiata con un robot educativo e.DO e un tablet.

Gli studenti vengono divisi in gruppi di 3-4 ragazzi per ciascun tavolo.

Durante le sessioni formative, ogni membro del gruppo è coinvolto in attività che richiedono collaborazione e strategia, promuovendo il lavoro di squadra e la risoluzione dei problemi.

La struttura innovativa delle isole didattiche e l'uso di tecnologie avanzate aiutano gli studenti a sviluppare competenze trasversali come la **gestione del tempo e la suddivisione dei ruoli**, offrendo un'esperienza formativa che difficilmente si raggiungerebbe con metodi didattici più tradizionali.



I PERCORSI DI ISILAB

- 1 gruppo classe (classi 3°, 4°, 5°), 3-4 studenti per ogni isola didattica
- Suddivisione in 4/5 isole, ciascuna con un robot e.DO.
- Sessioni formative da 4 ore
- Erogazione in presenza presso ISI LAB.
- Durata e contenuti adattabili alle esigenze dell'istituto scolastico; possibilità di opzionare una singola sessione.



BUSINESS & MARKETING

Gli studenti lavoreranno in team simulando le dinamiche di una Startup attiva nel settore della robotica. Attraverso sfide e attività pratiche focalizzate sulla produzione di bracci robotici, i partecipanti svilupperanno ed eserciteranno le principali soft skills richieste dal mercato del lavoro

METODOLOGIA:

Utilizzo di logica, creatività, soft skills per affrontare dinamiche di business e marketing.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO:

- Comprendere cos'è una startup e i concetti di business e marketing.
- Introduzione alla robotica e programmazione.
- Conoscere le procedure per l'avvio di una startup.
- La gestione del rischio imprenditoriale
- Crowdfunding: come reperire risorse economiche
- Fornitori e processo produttivo



**BUSINESS
E
MARKETING**

SOCIAL MARKETING:

Gli studenti simuleranno il lavoro di un'agenzia di marketing digitale, ideando una campagna pubblicitaria su misura per un cliente. Attraverso task pratici e scadenze da rispettare, alleneranno sul campo le principali soft skills richieste dal mercato del lavoro.

METODOLOGIA:

Utilizzo di logica, creatività, soft skills per affrontare dinamiche di marketing.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO:

- Comprendere i concetti fondamentali legati al social marketing e al digital marketing
- Introduzione alla robotica e programmazione.
- Approfondire l'importanza del target, le principali piattaforme di comunicazione, alcuni suggerimenti per creare contenuti rilevanti, le principali tecniche di engagement e di storytelling
- Identificare i componenti di un robot



**SOCIAL
MARKETING**



ISILAB

LE SOFT SKILLS - VIAGGIO INTERSTELLARE:

Missione alla scoperta del pianeta Marte.



METODOLOGIA:

Utilizzo di logica, creatività, soft skills e pensiero strategico per sopravvivere sul terreno marziano.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO:

- Introduzione alla robotica e alla programmazione
- Individuare i principali componenti di un robot
- Comprendere la differenza tra movimenti in giunti e movimenti cartesiani di un robot
- Comprendere l'importanza del lavoro di gruppo
- Comprendere i concetti di team building, soft e hard skills.

LE SOFT SKILLS - FARE GIOCO DI SQUADRA CON LA ROBOTICA:

Una partita di basket tra l'uomo e il robot



LE SOFT SKILLS
*fare gioco di squadra
con la robotica*

METODOLOGIA:

Utilizzo di logica, creatività, soft skills e pensiero strategico per affrontare la partita.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO:

- Introduzione alla robotica e alla programmazione
- Individuare i principali componenti di un robot
- Comprendere la differenza tra movimenti in giunti e movimenti cartesiani di un robot
- Comprendere l'importanza del lavoro di gruppo
- Programmare un robot e ottimizzare progetti.
- Comprendere i concetti di team building, soft e hard skills.



I PCTO DI ISI LAB

ROBOTIC ECO-MATCH: INNOVAZIONE E TUTELA AMBIENTALE

Un ecosistema fragile da bonificare e l'utilizzo di un braccio robotico per l'analisi del terreno, la rimozione sicura di materiali inquinanti e la semina di nuove risorse.

METODOLOGIA:

Utilizzo del pensiero computazionale e logico-spaziale, unendo le capacità di problem solving e la collaborazione del team alla precisione del sistema robotico per risolvere sfide pratiche di sostenibilità ambientale.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO:

- Introduzione alla robotica educativa, familiarità con la movimentazione manuale e le basi della programmazione "punto-punto".
- Comprensione dell'ottimizzazione dei processi: ridurre i movimenti robotici per minimizzare lo spreco energetico.
- Sviluppo di competenze trasversali (soft skills) quali lavoro in team, comunicazione e pensiero critico.

ROBOTIC ECO-MATCH 2.0: LA PROGETTAZIONE SOSTENIBILE

La progettazione di un ecosistema autonomo, programmando un robot per l'irrigazione intelligente e il trasporto automatizzato di risorse nel rispetto degli ostacoli naturali preesistenti.

METODOLOGIA:

Utilizzo della logica algoritmica avanzata e della programmazione visuale per creare sistemi automatizzati, dimostrando come il pensiero computazionale umano possa rendere l'innovazione tecnologica efficiente ed ecologica.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO:

- Progettazione e sviluppo di algoritmi tramite linguaggi di programmazione visuale a blocchi.
- Gestione avanzata del piano cartesiano per il calcolo di traiettorie complesse e l'aggiramento di ostacoli.
- Creazione di cicli automatizzati
- Potenziamento del problem solving applicato all'automazione industriale responsabile.



PERCORSI CON CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

Le certificazioni rilasciate dal sistema camerale

Il sistema camerale offre agli studenti l'opportunità di ottenere una certificazione di parte terza, rilasciata a seguito della valutazione di una Commissione indipendente, che attesta le competenze acquisite durante i percorsi di orientamento e formazione.

Questo sistema di certificazione si basa su micro-credenziali digitali e si articola su due livelli di riconoscimento:

- **Open Badge di modulo:** sono certificazioni intermedie che documentano le specifiche aree di competenza maturate dallo studente nei singoli moduli online. Vengono rilasciate al superamento del test finale con una soglia minima di idoneità del 70%.
- **Competence Badge:** rappresenta la certificazione finale e complessiva rilasciata al termine dell'intero percorso formativo.

Valore tecnologico e spendibilità

Il sistema di certificazione camerale è costruito per garantire il massimo riconoscimento sia nel mondo scolastico che in quello del lavoro:

Sicurezza e tracciabilità: Tutti i badge digitali sono notarizzati in blockchain, garantendo l'autenticità e l'inalterabilità del titolo conseguito.

Standard internazionali: Le certificazioni sono rilasciate secondo lo standard internazionale 1EdTech Open Badge, una garanzia di verificabilità indipendente e di totale interoperabilità a livello europeo.

Portabilità nel Curriculum: Al termine del percorso, lo studente dispone di un portafoglio digitale flessibile e moderno. I badge ottenuti sono infatti direttamente integrabili nel CV dello studente, nell'E-Portfolio della piattaforma ministeriale Unica, nel CV digitale personale e sulle piattaforme professionali come LinkedIn.

Sintesi dei percorsi che prevedono la certificazione

<i>Percorsi e-learning + project work</i>			
Percorso	Ore	Edizione	Indirizzi
Competenze di cittadinanza per lo sviluppo sostenibile	30	IV	Tutti
Competenze imprenditive secondo il modello olivettiano	30	III	Tutti
Competenze per la doppia transizione: digitale ed ecologica	50	II	Tutti
Competenze per il Made in Italy	40	I — NEW	Tutti

<i>Percorsi di filiera — stage in azienda FSL</i>			
Percorso	Ore	Edizione	Indirizzi
Certificazione delle competenze - Turismo	160	A regime	IPSEOA
Certificazione delle competenze - Meccatronica	200	A regime	Istituti tecnici e professionali
Certificazione delle competenze - Tessile, Abbigliamento e Moda	220	A regime	ITT Sistema Moda + IAMI

Questa sezione del catalogo è dedicata ad una serie di iniziative progettate dal Sistema Camerale, Unioncamere, con un approccio didattico innovativo e fortemente operativo, pensate per integrarsi facilmente nella programmazione scolastica.

La caratteristica fondamentale che accomuna tutti i percorsi qui proposti è la **metodologia didattica mista**: ogni iniziativa prevede infatti una combinazione di moduli in **e-learning** e ore dedicate al **project work** in classe.

Questo modello è stato studiato per massimizzare l'apprendimento: gli studenti avranno l'opportunità di acquisire prima le conoscenze di base attraverso una formazione online flessibile e asincrona. Successivamente, potranno mettere in pratica quanto appreso lavorando in team a progetti concreti e reali direttamente in aula, guidati dai loro docenti.

È una formula ideale per stimolare la creatività, la collaborazione e il pensiero critico, avvicinando i ragazzi alle dinamiche del mondo del lavoro.

Vi invitiamo a scoprire di seguito le diverse tematiche disponibili – dall'economia circolare al Made in Italy, fino alla doppia transizione digitale ed ecologica – per individuare il percorso più in linea con gli interessi e l'indirizzo di studi delle vostre classi



Percorsi e-learning + project work

Competenze di cittadinanza per lo sviluppo sostenibile

30 ore - GreenComp + DigComp 3.0 - Tutti gli indirizzi

Alfabetizzazione alla sostenibilità che attraversa licei, tecnici e professionali. Costruito sul framework europeo GreenComp, accompagna gli studenti dalla cornice di economia circolare ed ecodesign fino alla produzione di un video di team su un'idea di innovazione sostenibile applicata al territorio. Il percorso più maturo del catalogo, alla quarta edizione.

A chi è rivolto

Studenti del secondo ciclo di tutti gli indirizzi. Particolarmente coerente con le attività di Educazione civica e di Orientamento, si presta a essere declinato dalle scienze al diritto, dall'economia alla tecnologia, dall'arte alla comunicazione.

Come è organizzato

Due moduli e-learning asincroni (Economia Circolare ed Ecodesign - Digital e Video Storytelling) per un totale di 12 ore, ciascuno con test finale e Open Badge, seguiti da 18 ore di project work in classe in team di max 4 studenti. Valutazione finale di Commissione terza sul video prodotto.

Articolazione 12 ore e-learning (2 moduli) - 18 ore di project work

Output finale Video 3-5 minuti - team di max 4 studenti

Riconoscimento 1 Competence Badge + 2 Open Badge di modulo

Partner Ecomondo - Distretto Green Jobs & Skills

Competenze imprenditive secondo il modello olivettiano

30 ore · EntreComp + DigComp 3.0 · Tutti gli indirizzi

Il pensiero di Adriano Olivetti come strumento di analisi del presente. Gli studenti imparano a leggere un'impresa del proprio territorio o a sviluppare direttamente una loro proposta attraverso quattro principi olivettiani (responsabilità sociale, dignità del lavoro, innovazione e cultura, radicamento nella comunità) e costruiscono un video di team che restituisce questa lettura. Una palestra di pensiero etico ancorata a EntreComp.

A chi è rivolto

Studenti del secondo ciclo di tutti gli indirizzi. Per la sua natura riflessiva e narrativa è particolarmente adatto ai licei (classici, scientifici, scienze umane, artistici), ma è stato attivato con successo anche in molti istituti tecnici e professionali.

Come è organizzato

Due moduli e-learning asincroni (Competenze imprenditive · Digital e Video Storytelling) per un totale di 12 ore, ciascuno con test finale e Open Badge, seguiti da 18 ore di project work che culminano in una video produzione.

Articolazione	12 ore e-learning (2 moduli) · 18 ore di project work
Output finale	Video 3-5 minuti · team di max 4 studenti
Riconoscimento	1 Competence Badge + 2 Open Badge di modulo
Partner	Fondazione Adriano Olivetti · Premio nazionale "Adriano Olivetti"



Competenze per la doppia transizione: digitale ed ecologica

50 ore · EntreComp + GreenComp + DigComp 3.0 · Tutti gli indirizzi

Il percorso sul tema oggi più strategico per il sistema produttivo italiano. Modello formativo unico: il project work integra un lavoro di gruppo (sviluppo di un project work + video) con un approfondimento individuale sulla PID Academy, che si conclude con un ulteriore Open Badge dedicato. Sei badge complessivi per studente.

A chi è rivolto

Studenti del secondo ciclo della scuola secondaria di secondo grado di tutti gli indirizzi. Il percorso si presta in modo particolare agli indirizzi tecnici e professionali a vocazione tecnologica, industriale, economica, grafico-comunicativa — in particolare ITIS, istituti professionali del settore industriale, istituti tecnici economici, istituti per la grafica e la comunicazione.

Come è organizzato

Quattro moduli e-learning asincroni (Fabbricazione Digitale - IA - Economia Circolare ed Ecodesign - Modelli di business) per 20 ore complessive, ciascuno con test finale e Open Badge, seguiti da 30 ore di project work duplice: pitch e video di gruppo (max. 5 studenti) + approfondimento individuale sulla PID Academy con badge dedicato.

Articolazione	20 ore e-learning (4 moduli) · 30 ore di project work
Output finale	Pitch e video di gruppo (max. 5 studenti) + approfondimento individuale PID Academy
Riconoscimento	1 Competence Badge + 4 Open Badge di modulo + 1 Open Badge PID Academy
Partner	Sistema PID · Premio "Top of the PID — School Edition"



Competenze per il Made in Italy

40 ore · Atlante INAPP + EntreComp + DigComp 3.0

Tutti gli indirizzi

Il percorso più recente del sistema camerale. Gli studenti non inventano: scoprono, analizzano e raccontano un'impresa reale del Made in Italy del proprio territorio — la sua storia, il prodotto, le scelte di valore. Un'esperienza di alfabetizzazione economica concreta, ancorata sia ai framework europei sia all'Atlante INAPP. Sei competenze trasversali certificate.

A chi è rivolto

Studenti del secondo ciclo di tutti gli indirizzi. Percorso strutturalmente trasversale: l'oggetto di lavoro (un'impresa del Made in Italy) è leggibile da qualunque indirizzo, perché conta la capacità di osservare, organizzare, interpretare e comunicare.

Come è organizzato

Tre blocchi e-learning (Leggere · Analizzare · Raccontare il Made in Italy) per 10 ore complessive, ciascuno con test finale e Open Badge progressivo, seguiti da 30 ore di project work in sei fasi strutturate con strumenti dedicati (schede, canvas, template).

Articolazione	10 ore e-learning (3 blocchi) · 30 ore di project work
Output finale	Presentazione + dossier scritto + video sull'impresa partner
Riconoscimento	1 Competence Badge + 3 Open Badge
Partner	Quadro istituzionale Legge 206/2023 · Giornata Nazionale Made in Italy

I percorsi di filiera: l'esperienza diretta nel mondo del lavoro

In questa sezione sono presentati i percorsi formativi dedicati specificamente alle filiere strategiche del nostro territorio. Qui l'elemento centrale che accomuna questi percorsi è **l'esperienza diretta sul campo**: tutti prevedono infatti un periodo di **stage in azienda**.

Questa modalità, strutturata attraverso un'attenta co-progettazione tra la scuola, imprese del settore, associazioni di categoria e sistema camerale, permette agli studenti di immergersi completamente nella realtà lavorativa. Attraverso tirocini di durata variabile (dalle 160 alle 220 ore, a seconda dell'indirizzo), i ragazzi hanno l'opportunità di mettere in pratica le conoscenze apprese sui banchi di scuola, sviluppando competenze tecniche e trasversali specifiche per il loro settore di studio.

Dall'enogastronomia e ospitalità alberghiera, passando per la mecatronica, fino ad arrivare al sistema moda: vi invitiamo a scoprire le diverse proposte pensate per avvicinare sempre di più il mondo della scuola a quello delle professioni, offrendo ai vostri studenti un'opportunità concreta di crescita e orientamento



Percorsi di filiera — stage in azienda FSL

Certificazione delle competenze — Turismo

160 ore di stage · Atlante INAPP · livello 3-4 QNQ/EQF · IPSEOA

Certificazione delle competenze professionali maturate in FSL degli studenti dell'indirizzo Enogastronomia e ospitalità alberghiera. Tre percorsi — Cucina, Sala bar e vendita, Accoglienza. Dispositivo articolato in tre fasi e tre step di certificazione (esame documentale · test online · valutazione di Commissione terza).

A chi è rivolto

Studenti dell'indirizzo Enogastronomia e ospitalità alberghiera degli Istituti Professionali per i Servizi (IPSEOA), in particolare nel triennio. Tre percorsi: cucina, sala bar e vendita, accoglienza.

Come è organizzato

Tre fasi: (1) co-progettazione scuola-impresa secondo gli standard nazionali Re.Na.I.A./FIPE/Federalberghi; (2) stage in azienda (almeno 160 ore) con osservazione delle evidenze; (3) certificazione di parte terza con esame documentale, test online, Commissione terza CCIAA.

Aree professionali	Cucina · Sala bar e vendita · Accoglienza turistica
Indirizzi	IPSEOA — triennio
Riconoscimento	1 Competence Badge relativo al percorso completato
Partner	Re.Na.I.A. · FIPE · Federalberghi · ITS Academy turistici

Percorsi di filiera — stage in azienda FSL

Certificazione delle competenze — Meccatronica

200 ore di stage · Atlante INAPP · livello 3-4 QNQ/EQF · ITIS + Prof. industriali

Certificazione delle competenze tecniche maturate in FSL degli studenti di istituti tecnici e professionali del settore industriale. Quattro percorsi che coprono il ciclo produttivo del comparto: Progettazione, Produzione/Assemblaggio, Manutenzione/Assistenza, Gestione Produzione/Dati. Commissione terza con Associazioni industriali territoriali, mondo scolastico e CCIAA.

A chi è rivolto

Studenti del secondo ciclo di Istituti Tecnici — indirizzo Meccanica, Meccatronica ed Energia — e di Istituti Professionali del settore industria e artigianato (indirizzi tecnologici, meccanici, manutenzione e assistenza tecnica). Particolarmente adatto alle classi del triennio.

Come è organizzato

Tre fasi: (1) co-progettazione scuola-impresa secondo gli standard nazionali Rete IM2A/Federmecanica; (2) stage in azienda (almeno 200 ore) con scheda evidenze differenziata per i 4 percorsi; (3) certificazione di parte terza con esame documentale, test online e Commissione composta da rappresentanti delle Associazioni industriali, scuola, CCIAA.

Aree professionali	Progettazione · Produzione/Assemblaggio · Manutenzione/Assistenza · Gestione Dati
Indirizzi	Istituti tecnici (Meccanica, Meccatronica ed Energia) + Istituti Professionali industriali
Riconoscimento	1 Competence Badge per ciascun percorso
Partner	Rete IM2A · Federmecanica · ITS Academy meccatronica/Industria 4.0



Certificazione delle competenze — Tessile, Abbigliamento e Moda

220 ore di stage · Atlante INAPP · livelli 3-4 QNQ/EQF · ITT Moda + IAMI

Certificazione delle competenze tecniche e creative maturate in FSL del Sistema Moda. Modello differenziato per i due ordinamenti del comparto: Istituti Tecnici Tecnologici (ITT Sistema Moda) e Istituti Professionali (IAM). Copertura dell'intera catena del valore: dall'ideazione stilistica al campionario, dalla progettazione dei materiali al marketing.

A chi è rivolto

Per i Tecnici: studenti degli Istituti Tecnici, indirizzo Sistema Moda. Per i Professionali: studenti degli Istituti Professionali, indirizzo Industria e Artigianato per il Made in Italy (IAM), settore moda.

Come è organizzato

Tre fasi: (1) co-progettazione scuola-impresa secondo gli standard nazionali Rete TAM/Confindustria Moda e Confindustria Accessori Moda, differenziati per i due ordinamenti; (2) stage in azienda (almeno 220 ore) con scheda evidenze specifica per indirizzo; (3) certificazione di parte terza con esame documentale, test online e Commissione terza CCIAA.

Indirizzi	ITT Sistema Moda · Istituti Professionali IAM
Articolazione	3 fasi: co-progettazione · stage in azienda · certificazione
Riconoscimento	1 Competence Badge per ciascun percorso
Partner	Rete TAM · Confindustria Moda e Confindustria Accessori Moda · ITS Academy Made in Italy/moda/design

PER INFO E CONTATTI



CAMERA DI COMMERCIO
TOSCANA NORD-OVEST

Ufficio Orientamento al lavoro



www.tno.camcom.it



0585 764 432 - 0583 976 692



sviluppo.imprenditoriale@tno.camcom.it

isi innovazione
sviluppo
imprenditoriale
FONDAZIONE DI PARTECIPAZIONE



www.fondazioneisi.org



050 503275



info@fondazioneisi.org



via Turati, 43/45 - 56125 Pisa



isi innovazione
sviluppo
imprenditoriale
FONDAZIONE DI PARTECIPAZIONE