



Bruxelles, 28.3.2008
COM(2008) 159 definitivo

2008/0064 (COD)

Proposta di
DECISIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO
relativa all'Anno europeo della creatività e dell'innovazione (2009)
(presentata dalla Commissione)

RELAZIONE

Anno europeo della creatività e dell'innovazione (2009)

1. INTRODUZIONE

È necessario che l'Europa rafforzi la sua capacità di creazione e innovazione per motivi sia sociali che economici. Il Consiglio europeo ha ribadito in più occasioni l'importanza dell'innovazione affinché l'Europa possa dare una valida risposta alle sfide ed alle prospettive della globalizzazione. Nel dicembre 2006, ad esempio, esso ha rilevato che "L'Europa ha bisogno di un'impostazione strategica volta a creare un ambiente favorevole all'innovazione in cui la conoscenza sia convertita in prodotti e servizi innovativi"¹. L'economia moderna, puntando sul valore aggiunto ottenuto grazie ad un impiego più adeguato delle conoscenze e su una rapida innovazione, presuppone il potenziamento delle capacità creative di base dell'intera popolazione. Sono necessarie, in particolare, capacità e competenze che consentano a chi le possiede di adeguarsi al cambiamento, ravvisando in esso un'opportunità, e di essere aperto a nuove idee che stimolino l'innovazione e la partecipazione attiva ad una società culturalmente diversificata e basata sulla conoscenza.

La capacità innovativa è vincolata alla creatività quale attributo personale basato su competenze e valori culturali ed interpersonali. Per sfruttarne l'intero potenziale, occorre renderla universalmente accessibile. Nel marzo 2007, il Consiglio europeo, nel presentare il concetto di "triangolo della conoscenza" comprendente l'istruzione, la ricerca e l'innovazione² ha riconfermato il ruolo dell'istruzione e della formazione in quanto fattori determinanti per rafforzare la creatività, migliorare le prestazioni dell'innovazione e della competitività.

Il programma di lavoro "Istruzione e formazione 2010"³ e i programmi d'azione comunitaria in materia di apprendimento permanente e di politiche a favore dei giovani e in ambiti

¹ Conclusioni della Presidenza – Consiglio europeo di Bruxelles, 14 e 15 dicembre 2006, paragrafo 28.

² Conclusioni della Presidenza – Consiglio europeo di Bruxelles, 8 e 9 marzo 2007.

³ Istruzione e formazione 2010 - L'urgenza delle Riforme per la riuscita della Strategia di Lisbona: relazione congiunta adottata dal Consiglio e dalla Commissione il 26 febbraio 2004. Cfr. anche il programma di lavoro dettagliato sul follow-up circa gli obiettivi dei sistemi di istruzione e formazione in Europa (GU C 142 del 14.6.2002, pag. 1).

correlati, ad esempio, la cultura, consentono di scambiare esperienze e buone pratiche a livello europeo e di sensibilizzare ulteriormente le parti interessate sui possibili incentivi alla creatività e sulla capacità di innovazione. In particolare, la raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente⁴ fornisce un quadro europeo di riferimento che definisce otto competenze chiave (definite come "conoscenze, abilità ed attitudini") e comprende un vasto programma in materia di istruzione e formazione in tutte le fasi della vita. Molte di queste competenze hanno attinenza con la creatività e l'innovazione negli ambiti personale, interpersonale e interculturale; tra queste la "competenza matematica e le competenze di base in scienza e tecnologia", la "competenza digitale", la capacità di "imparare a imparare", le "competenze sociali e civiche", lo "spirito di iniziativa e l'imprenditorialità" e la "consapevolezza e l'espressione culturale".

La proclamazione di un Anno europeo è un mezzo efficace per rispondere a queste sfide, consistente nel sensibilizzare l'opinione pubblica, diffondere informazioni sulle buone pratiche, stimolare la ricerca, la creatività e l'innovazione e favorire il dibattito sul piano politico e il cambiamento. Intervenendo a livello comunitario, nazionale, regionale e locale e favorendo al contempo la partecipazione delle parti interessate, è possibile che si creino sinergie tra le attività di informazione e sensibilizzazione e che ciò contribuisca, a sua volta, a incentrare il dibattito politico su un tema specifico.

L'obiettivo prefissato per il 2009 consiste nel promuovere la creatività e la capacità di innovazione quali competenze chiave per tutti. Tale obiettivo è in sintonia con la comunicazione della Commissione "*Un'ampia strategia dell'innovazione per l'UE*" in cui si afferma che "l'innovazione deve potersi fondare su un solido sistema di istruzione, che promuova il talento e la creatività fin dalla più giovane età⁵". Il programma di apprendimento permanente rappresenta pertanto un importante strumento a sostegno di tale iniziativa. Altre politiche e programmi in settori correlati, quali, ad esempio, l'impresa, la società dell'informazione, la ricerca, la coesione o lo sviluppo rurale, contribuiranno, se del caso, alla realizzazione di detto Anno europeo.

2. CONTESTO

La creatività è una dote umana che si palesa in molti ambiti e contesti, ad esempio nell'arte, nel design e nell'artigianato, nelle scoperte scientifiche e nell'imprenditorialità, anche sul piano sociale. Il carattere sfaccettato della creatività implica che la conoscenza in una vasta gamma di settori - sia tecnologici che non tecnologici - possa essere alla base della creatività e dell'innovazione. L'innovazione è la riuscita realizzazione di nuove idee; la creatività è la condizione *sine qua non* dell'innovazione. Nuovi prodotti, servizi e processi, o nuove strategie e organizzazioni presuppongono nuove idee e associazioni tra queste. Possedere competenze quali il pensiero creativo o la capacità proattiva di risolvere problemi è pertanto un prerequisito tanto nel campo socioeconomico quanto in quello artistico.

Gli ambienti creativi e innovativi - le arti, da un lato, e la tecnologia e l'impresa, dall'altro - sono spesso alquanto distanziati. L'Anno europeo contribuirà in larga misura a collegare questi due mondi, dimostrando con esempi concreti l'importanza di equiparare i concetti di creatività e di innovazione anche in contesti diversi, quali la scuola, l'università, le organizzazioni pubbliche e private.

⁴ Raccomandazione 2006/962/CE (GU L 394 del 30.12.2006, pag. 10).

⁵ COM(2006) 502 def.

Una fonte di innovazione importante - spesso inutilizzata - esula da ogni contesto: l'utilizzatore. Le esigenze di quest'ultimo possono infatti costituire lo spunto per lo sviluppo, il miglioramento e/o la progettazione di prodotti e servizi nuovi o più competitivi. Se dotati delle competenze adeguate, gli utilizzatori, in quanto consumatori, possono non solo costituire un contesto commerciale favorevole all'innovazione, ma anche risolvere problemi imprevisti e partecipare in prima persona allo sviluppo di prodotti e servizi. L'effetto positivo del coinvolgimento dei consumatori spiega perché i produttori di nuove tecnologie che collaborano strettamente con gli utilizzatori presentino un bilancio positivo nel campo dell'innovazione.

La relazione tra competenze e innovazione è di natura dinamica: le attitudini, nonché le capacità e competenze personali contribuiscono ad orientare l'innovazione e questa, a sua volta, contribuisce a modificare la domanda di qualifiche, a livello sia sociale che societario. Non vi è una combinazione unica di abilità atta ad assicurare, in tutte le circostanze, l'efficacia dell'innovazione. I processi di innovazione sono sempre più intercorrelati, pluridisciplinari e mirati; essi generano una domanda sempre più forte di competenze generiche, come la capacità di apprendere e di interagire efficacemente con altri. Da qui l'importanza di riconoscere le competenze come un insieme di "conoscenze, abilità e attitudini", come prevede la raccomandazione sulle competenze chiave. Un atteggiamento favorevole al cambiamento può essere altrettanto importante delle qualifiche di carattere più formale.

Le qualità fondamentali, pilastri della capacità creativa e innovativa, sono la motivazione e lo spirito di iniziativa. I fondamenti di tali qualità si acquisiscono nelle prime fasi dello sviluppo personale. La creatività occupa una parte importante dei programmi di studio dei primi anni di scuola, che decresce, tuttavia, drasticamente con l'avanzare del percorso educativo. Riuscire a mantenere vivo l'interesse dei bambini e dei giovani per la creatività rappresenta pertanto una delle principali sfide per i sistemi educativi. Possibili soluzioni sono, ad esempio, una maggiore enfasi nelle discipline creative, lo sviluppo di nuovi metodi di apprendimento e l'incentivo a diverse attività extracurricolari.

Allo stesso tempo, le competenze interculturali ed interpersonali sono essenziali affinché i cittadini dispongano degli strumenti necessari per partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e professionale, in particolare nel contesto di società sempre più diversificate. Le competenze civiche li prepara a partecipare pienamente alla vita civica, grazie alla conoscenza di strutture e concetti sociali e politici e all'impegno per una partecipazione attiva e democratica. Tali competenze e conoscenze sono dunque importanti anche per stimolare la creatività e la capacità di innovazione.

La pressione crescente a favore dello sviluppo di capacità creative, innovative e critiche presuppone l'inadeguatezza dei metodi didattici tradizionali basati sull'insegnamento frontale. Essi vengono sostituiti da modelli più consoni alle esigenze del discente e basati sulla partecipazione attiva di quest'ultimo al processo di riflessione e di interpretazione. L'apprendimento è un processo comune in una dinamica di cambiamento delle pratiche e abitudini sociali sul piano della creatività. Una cultura organizzativa favorevole all'apertura e alla creatività è la premessa indispensabile della riuscita dell'apprendimento e dell'innovazione.

3. CONSULTAZIONE DELLE PARTI INTERESSATE E ANALISI D'IMPATTO

3.1. Consultazione delle parti interessate

Con i membri del Parlamento europeo e con gli Stati membri si sono tenuti dibattiti informali in merito all'organizzazione di un Anno europeo della creatività e dell'innovazione, sulla base dei programmi esistenti. L'iniziativa nella sostanza è stata accolta con ampio favore e le richieste sempre più numerose di ulteriori informazioni da parte dei soggetti interessati più disparati dimostrano la forte domanda in merito.

3.2. Impatto previsto

I risultati del programma di lavoro Istruzione e formazione 2010 sono molteplici; tra questi vi sono le relazioni biennali sulla cooperazione che affrontano un'ampia gamma di problemi riguardanti l'istruzione e la formazione, raccomandazioni o altri principi o strumenti non vincolanti che trattano argomenti specifici quali il riconoscimento degli esiti dell'apprendimento di tipo non formale e informale o l'orientamento in materia di formazione permanente. Tuttavia, molte delle sue attività e dei suoi risultati sono destinati principalmente ai professionisti ed ai responsabili della politica, e non sono sufficientemente visibili per un pubblico più ampio.

Un anno europeo incentrato prevalentemente sullo sviluppo della creatività e della capacità di innovazione offrirà l'opportunità di far conoscere al grande pubblico alcuni di quei risultati in forma accessibile e capace di catturarne l'immaginazione, sulla base delle analisi e delle raccomandazioni politiche già adottate a livello europeo. Inoltre, la partecipazione ad un progetto di portata europea offrirà alle parti interessate, comprese le istituzioni e le organizzazioni della società civile attive a livello europeo, nazionale, regionale o locale, l'opportunità di avere un maggior impatto e di vedere maggiormente riconosciuti i loro sforzi. L'Anno europeo contribuirà pertanto a rafforzare l'impatto dei processi esistenti nel quadro del programma Istruzione e formazione 2010 e a generare una massa critica di attività finalizzate allo sviluppo di competenze legate alla creatività e all'innovazione. Esso si baserà inoltre sui risultati dell'Anno europeo del dialogo interculturale (2008) insistendo sull'importanza delle capacità interpersonali e interculturali per dare impulso alla creatività e alla capacità di innovazione in un ambiente culturalmente diversificato.

In tal modo, si prevede che il suo impatto sarà pari a quello di iniziative precedenti dello stesso tipo nel campo dell'istruzione, come l'Anno europeo dell'istruzione e della formazione lungo tutto l'arco della vita (1996) e l'Anno europeo dell'educazione attraverso lo sport (2004). L'interesse focalizzato sulla competitività, sulla conoscenza e sulle capacità nel contesto della strategia di Lisbona potrebbe servire a creare un ambiente nel quale le parti interessate siano ancora più recettive ai risultati dell'Anno 2009.

Le attività in ambiti politici pertinenti, diversi dall'istruzione, ad esempio, l'impresa, i media, la coesione, lo sviluppo rurale e la ricerca, contribuiscono già, direttamente o indirettamente, alla promozione della creatività e della capacità di innovazione. La Commissione farà ricorso a tali attività per amplificare l'impatto di tale iniziativa.

4. ELEMENTI GIURIDICI DELLA PROPOSTA

4.1. Sintesi degli obiettivi dell'azione e misure proposte

L'obiettivo generale dell'Anno europeo consiste nel promuovere la creatività per tutti in quanto motore dell'innovazione e fattore chiave dello sviluppo di competenze personali, professionali, imprenditoriali e sociali grazie all'apprendimento permanente.

Conformemente a tale concetto sancito dalla risoluzione del Consiglio del 27 giugno 2002 sull'apprendimento permanente⁶, l'azione a favore della creatività e della capacità d'innovazione sarà commisurata a tutte le fasi dell'apprendimento lungo l'intero arco della vita, nell'educazione prescolare, durante la scolarità obbligatoria, l'istruzione secondaria e la formazione professionale, nonché lungo l'intera vita attiva fino alla fase successiva alla pensione. Essa sarà applicata agli ambienti dell'apprendimento formale, non formale e informale.

Come per la celebrazione di altri Anni europei, le misure comprenderanno campagne d'informazione e di promozione, eventi e iniziative su scala europea, nazionale, regionale e locale finalizzati a trasmettere messaggi chiave e diffondere informazioni su esempi di buone pratiche. Le azioni previste dall'Anno saranno attuate nel quadro di programmi comunitari esistenti, in particolare il programma di apprendimento permanente 2007-2013⁷ e il programma Cultura 2007-2013⁸, nonché di altri programmi e iniziative che affrontano le priorità stabilite per ogni strumento per il periodo fino al 2009 compreso⁹. Tali priorità comprendono obiettivi a finalità settoriali quali: stimolare e rafforzare la creatività e l'innovazione o sviluppare metodi pedagogici innovativi che utilizzino le attività artistiche e le scienze nelle scuole; promuovere il "triangolo della conoscenza" istituendo regioni di apprendimento centrate su università per stimolare lo sviluppo regionale; sostenere lo sviluppo e il trasferimento di pratiche innovatrici attraverso la formazione professionale; incentivare l'autorealizzazione degli adulti approfondendo la loro consapevolezza culturale, nonché la loro capacità di espressione creativa e di innovazione nel quadro della formazione continua; e realizzare, per tutti gli anelli della catena dell'apprendimento permanente, attività di comunicazione ed eventi per diffonderne e applicarne i risultati.

Per garantire che le attività organizzate nel corso dell'Anno siano adeguate alle esigenze ed al contesto specifico di ciascun Stato membro e che sia ottimizzato l'impatto delle esperienze acquisite a livello europeo, gli Stati membri sono invitati a nominare un coordinatore nazionale incaricato di organizzare la loro partecipazione all'Anno europeo della creatività e dell'innovazione laddove il coordinatore nazionale della strategia di Lisbona non sia in grado di farsi carico utilmente di tale funzione. Un gruppo direttivo europeo, composto da rappresentanti dei coordinatori nazionali, coordinerà le attività a livello europeo.

4.2. Base giuridica

La presente iniziativa si basa sugli articoli 149 e 150 del trattato CE. In genere ci si rifà ad entrambi gli articoli, in linea con la strategia di apprendimento permanente, il che risulta consacrato da numerosi testi comunitari da oltre un decennio, compresi quelli citati nei considerando.

⁶ GU C 163 del 9.7.2002, pag. 1.

⁷ Decisione n. 1720/2006/CE del Parlamento europeo e del Consiglio del 15 novembre 2006 (GU L 327 del 24.11.2006, pag. 45). http://ec.europa.eu/education/programmes/llp/index_en.html.

⁸ Decisione n. 1855/2006/CE del Parlamento europeo e del Consiglio del 27 dicembre 2006 (GU L 372 dell'27.12.2006, pag. 22).

⁹ http://ec.europa.eu/education/programmes/llp/call08/prior_en.pdf.

4.3. Principio di sussidiarietà

La presente proposta è conforme al principio di sussidiarietà, al pari del programma di apprendimento permanente, che costituirà un motore importante per la realizzazione di tale Anno. Come per tale programma, la sola azione degli Stati membri non è sufficiente per conseguire gli obiettivi della proposta, in quanto un'azione condotta esclusivamente su scala nazionale non trarrebbe beneficio dalla dimensione europea di scambi di esperienze e di buone pratiche tra gli Stati membri finalizzati a promuovere competenze chiave nei campi specifici della creatività e dell'innovazione.

Gli obiettivi della proposta possono essere raggiunti al meglio mediante l'azione comunitaria dato che gli anni europei sono concepiti in genere per rispondere alle sfide comuni che si pongono all'Europa creando una massa critica attraverso la combinazione di misure destinate a sensibilizzare l'opinione pubblica e a stimolare il dibattito politico.

4.4. Principio di proporzionalità

La linea d'azione proposta è semplice: essa si basa su programmi esistenti e rifocalizza le attività di comunicazione sulle tematiche dell'Anno, senza imporre alcun vincolo di gestione eccessivo alle amministrazioni responsabili.

4.5. Scelta dello strumento

Lo strumento più adatto per garantire la piena partecipazione dell'autorità legislativa alla programmazione dell'Anno è una decisione del Parlamento europeo e del Consiglio.

5. INCIDENZA DI BILANCIO

L'organizzazione dell'Anno non necessita di alcun finanziamento supplementare. La flessibilità che consente di definire le priorità su base annuale o pluriennale sia per il programma di apprendimento permanente che altri programmi pertinenti offre un sufficiente margine di manovra finanziario per sostenere una campagna di sensibilizzazione di portata simile a quelle organizzate per precedenti anni europei. Per organizzare l'Anno è possibile attingere anche ai bilanci amministrativi esistenti.