



**CONSIGLIO
DELL'UNIONE EUROPEA**

**Bruxelles, 31 marzo 2008 (01.04)
(OR. en)**

7755/08

**Fascicolo interistituzionale:
2008/0064 (COD)**

**CULT 32
EDUC 85
SOC 184
COMPET 111
RECH 104**

PROPOSTA

Mittente:	Signor Jordi AYET PUIGARNAU, Direttore, per conto del Segretario Generale della Commissione europea
Data:	28 marzo 2008
Oggetto:	Proposta di decisione del Parlamento europeo e del Consiglio relativa all'Anno europeo della creatività e dell'innovazione (2009)

Si trasmette in allegato, per le delegazioni, la proposta della Commissione inviata con lettera del Signor Jordi AYET PUIGARNAU, Direttore, al Signor Javier SOLANA, Segretario Generale/Alto Rappresentante.

All.: COM(2008) 159 definitivo



COMMISSIONE DELLE COMUNITÀ EUROPEE

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 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".

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).

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

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.

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.

⁵ COM(2006) 502 def.

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

⁶ GU C 163 del 9.7.2002, pag. 1.

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.

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.

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.

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.

Proposta di

DECISIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO

relativa all'Anno europeo della creatività e dell'innovazione (2009)

(Testo rilevante ai fini del SEE)

IL PARLAMENTO EUROPEO E IL CONSIGLIO DELL'UNIONE EUROPEA,
visto il trattato che istituisce la Comunità europea, in particolare gli articoli 149 e 150,
vista la proposta della Commissione¹⁰,
visto il parere del Comitato economico e sociale europeo¹¹,
visto il parere del Comitato delle regioni¹²,
deliberando secondo la procedura di cui all'articolo 251 del trattato¹³,
considerando quanto segue:

- (1) L'Europa deve rafforzare la sua capacità di creazione e di innovazione per ragioni sociali ed economiche allo scopo di dare una risposta efficace allo sviluppo della società della conoscenza: la capacità di innovazione è strettamente legata alla creatività in quanto dote personale, ma per valorizzarla appieno, deve essere largamente diffusa tra la popolazione. Per la realizzazione di tale obiettivo è necessario attuare una strategia basata sull'apprendimento permanente.
- (2) I sistemi di istruzione e formazione devono provvedere sufficientemente e a tutti i livelli pertinenti, allo sviluppo di competenze chiave a sostegno della creatività e dell'innovazione, al fine di rispondere con soluzioni originali ed innovative negli ambiti personale, professionale e sociale.
- (3) Il Consiglio europeo di Lisbona (23 e 24 marzo 2000) ha concluso che un quadro europeo di riferimento che definisca le nuove competenze di base da acquisire attraverso l'apprendimento permanente rappresenta una componente essenziale della risposta dell'Europa alla globalizzazione e alla transizione verso un'economia basata sulla conoscenza; ha sottolineato, inoltre, che le risorse umane sono il principale *atout* dell'Europa.

¹⁰ GU C [...] del [...], pag. [...].

¹¹ GU C [...] del [...], pag. [...].

¹² GU C [...] del [...], pag. [...].

¹³ GU C [...] del [...], pag. [...].

- (4) La comunicazione della Commissione "Realizzare uno spazio europeo dell'apprendimento permanente" e la risoluzione del Consiglio del 27 giugno 2002 sull'apprendimento permanente¹⁴ adottata in seguito hanno individuato nell'offerta di "nuove competenze di base" una priorità ed hanno insistito sul fatto che l'apprendimento permanente deve iniziare nell'età prescolare e continuare oltre la pensione.
- (5) La raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente¹⁵ ha individuato, in particolare, la "competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia", la capacità di "imparare a imparare", la "competenza digitale", lo "spirito di iniziativa e l'imprenditorialità", la "consapevolezza e l'espressione culturale" e le "competenze sociali e civiche".
- (6) Nella sua riunione dei giorni 8 e 9 marzo 2007 il Consiglio europeo ha ricordato che l'istruzione e la formazione sono i presupposti di un buon funzionamento del triangolo della conoscenza (istruzione-ricerca-innovazione) e che svolgono un ruolo determinante nel dare impulso alla crescita e all'occupazione. Egli ha sollecitato che si presti particolare attenzione allo sviluppo del potenziale delle piccole e medie imprese, ivi comprese quelle dei settori culturali e creativi, dato il loro ruolo di motori della crescita, della creazione di posti di lavoro e dell'innovazione.
- (7) La proclamazione di un Anno europeo della creatività e dell'innovazione è un mezzo efficace per poter rispondere alle sfide che si pongono all'Europa, sensibilizzando l'opinione pubblica, diffondendo informazioni sulle buone pratiche, stimolando la ricerca e favorendo il dibattito sul piano politico. La creazione di un contesto atto a favorire la realizzazione simultanea di tali obiettivi su scala europea, nazionale, regionale e locale consente di conseguire sinergie e massa critica maggiori di quelle che si otterrebbero con sforzi eterogenei su piani diversi.
- (8) Dato che l'azione a favore della creatività e della capacità d'innovazione grazie all'apprendimento lungo tutto l'arco della vita rientra tra gli obiettivi dei programmi esistenti, in particolare del programma di apprendimento permanente¹⁶, le attività dell'Anno in oggetto possono essere realizzate sulla base di tale programma, nel quadro esistente, previsto per la fissazione delle priorità di finanziamento su base annuale o pluriennale; programmi e politiche attuate in altri campi, come quelle di impresa, coesione, sviluppo rurale, ricerca e società dell'informazione, contribuiscono parimenti a promuovere la creatività e la capacità di innovazione e possono sostenere l'iniziativa nel contesto dei loro rispettivi quadri giuridici.
- (9) Dal momento che gli obiettivi della presente decisione non possono essere sufficientemente realizzati dagli Stati membri e possono dunque essere realizzati meglio a livello comunitario, la Comunità può intervenire in base al principio di sussidiarietà sancito dall'articolo 5 del trattato.

¹⁴ GU C 163 del 9.7.2002, pag. 1.

¹⁵ Raccomandazione 2006/962/CE del Consiglio (GU L 394 del 30.12.2003, pag. 10).

¹⁶ Decisione n. 1720/2006/CE del Parlamento europeo e del Consiglio del 15 novembre 2006 (GU L 327 dell'24.11.2006, pag. 45).

- (10) Secondo il principio di proporzionalità, di cui al medesimo articolo, la presente decisione non va al di là di quanto è necessario per il raggiungimento di questi obiettivi.

HANNO ADOTTATO LA PRESENTE DECISIONE:

Articolo 1

Oggetto

L'anno 2009 è proclamato "Anno europeo della creatività e dell'innovazione".

Articolo 2

Obiettivi

1. L'obiettivo generale dell'Anno europeo della creatività e dell'innovazione è di sostenere gli sforzi degli Stati membri per promuovere la creatività attraverso l'apprendimento permanente in quanto motore dell'innovazione e fattore chiave dello sviluppo di competenze personali, professionali, imprenditoriali e sociali, nonché del benessere di tutti gli individui nella società.

2. L'obiettivo specifico dell'Anno europeo della creatività e dell'innovazione consiste nel mettere in evidenza, tra l'altro, i seguenti fattori che possono contribuire a stimolare la creatività e la capacità d'innovazione:

a) creare un ambiente propizio all'innovazione, alla flessibilità e all'adattabilità in un mondo in rapida evoluzione, nonché ad una gestione creativa della diversità; occorre tener conto di tutte le forme d'innovazione, compresa l'innovazione sul piano sociale e societario;

b) stimolare la sensibilità estetica, lo sviluppo emozionale, il pensiero laterale e l'intuizione e favorire la creatività in tutti i bambini fin dalla tenera età, anche nelle attività prescolastiche;

c) sensibilizzare all'importanza della creatività, dell'innovazione e dello spirito imprenditoriale sia per lo sviluppo personale che per la crescita economica e l'occupazione; favorire una mentalità imprenditoriale, in particolare fra i giovani;

d) promuovere nel campo della matematica, delle scienze e delle tecnologie l'insegnamento di competenze sia di base che avanzate favorevoli all'innovazione tecnologica;

e) sollecitare l'apertura al cambiamento, alla creatività e alla risoluzione di problemi in quanto competenze favorevoli all'innovazione e applicabili ai più disparati contesti professionali e sociali;

f) aprire ulteriormente l'accesso a varie forme di espressione creativa eliminando le disuguaglianze nell'accesso alle stesse, lungo l'intero percorso scolastico, in particolare durante gli anni più formativi per i giovani in modo da rimuovere gli ostacoli al loro sviluppo personale;

g) sensibilizzare il pubblico sull'importanza della creatività, della conoscenza e della flessibilità ai fini di un'esistenza prospera ed appagante in un'epoca segnata da rapidi progressi tecnologici e da una sostenuta integrazione globale; offrire alle persone i mezzi per migliorare le loro prospettive di carriera in tutti i settori in cui la creatività e la capacità di innovazione svolgono un ruolo importante;

h) rinsaldare i legami tra le arti, le imprese, le scuole e le università;

i) sviluppare la creatività e la capacità di innovazione tramite attività non formali ed informali destinate ai giovani;

j) incoraggiare coloro che non sono presenti sul mercato del lavoro a sviluppare il loro potenziale creativo ai fini della loro autorealizzazione e coloro che sono alla ricerca di un impiego a migliorare la loro attrattiva sul mercato del lavoro;

k) promuovere il design quale attività creativa che contribuisce significativamente all'innovazione, nonché le capacità di gestione dell'innovazione e della progettazione, ivi comprese nozioni di base in materia di protezione della proprietà intellettuale;

l) mettere l'accento sull'apertura alla diversità culturale in quanto mezzo per stimolare la comunicazione interculturale e l'arricchimento reciproco in campo artistico, nonché

m) sviluppare la creatività e la capacità di innovazione nelle organizzazioni private e pubbliche attraverso la formazione, e incoraggiare tali organizzazioni a utilizzare al meglio le capacità creative degli individui, siano essi lavoratori, clienti o utilizzatori.

Articolo 3

Contenuto delle misure

Le misure da adottare per conseguire gli obiettivi di cui all'articolo 2 comprendono le seguenti attività a livello europeo, nazionale, regionale o locale in relazione agli obiettivi e alle tematiche dell'Anno europeo della creatività e dell'innovazione:

a) conferenze, eventi ed iniziative volti a promuovere il dibattito e a sensibilizzare all'importanza della creatività e della capacità di innovazione;

b) campagne d'informazione e di promozione per diffondere i messaggi chiave;

c) definizione di esempi di buone pratiche e diffusione di informazioni sull'azione a favore della creatività e della capacità di innovazione;

d) realizzazione di indagini e studi su scala comunitaria o nazionale.

Oltre alle attività cofinanziate dalla Comunità conformemente all'articolo 6, la Commissione o gli Stati membri possono definire altre attività utili a conseguire gli obiettivi prefissati per l'Anno in oggetto e autorizzare l'utilizzo della sua denominazione per promuovere tali attività nella misura in cui queste concorrono alla realizzazione degli obiettivi di cui all'articolo 2.

Articolo 4

Cooperazione con gli Stati membri

Ogni Stato membro nomina un coordinatore nazionale incaricato di organizzare la partecipazione del paese all'Anno europeo della creatività e dell'innovazione, qualora il coordinatore nazionale per la strategia di Lisbona non possa utilmente farsi carico di tale funzione. Il coordinatore garantisce il coordinamento a livello nazionale delle attività legate all'Anno europeo della creatività e dell'innovazione.

Articolo 5

Coordinamento a livello europeo

La Commissione convoca le riunioni dei coordinatori nazionali al fine di coordinare la realizzazione a livello europeo delle attività nel quadro dell'Anno europeo della creatività e dell'innovazione, nonché scambiare informazioni sull'attuazione delle stesse a livello nazionale.

Articolo 6

Finanziamento

Fatto salvo il sostegno che l'Anno può ricevere nel quadro di programmi e politiche relativi ad altri ambiti, quali l'impresa, la coesione, la ricerca e la società dell'informazione, il cofinanziamento a livello europeo delle attività contemplate da tale iniziativa è conforme alle priorità ed alle norme applicabili ai programmi esistenti nel campo dell'istruzione e della formazione, in particolare al programma di apprendimento permanente.

Articolo 7

Entrata in vigore

La presente decisione entra in vigore il giorno successivo alla pubblicazione nella Gazzetta ufficiale dell'Unione europea.

Articolo 8

Gli Stati membri sono destinatari della presente decisione.

Fatto a Bruxelles, il [...]

Per il Parlamento europeo
Il Presidente
[...]

Per il Consiglio
Il Presidente
[...]