I.I.S.S. "DON MILANI PERTINI - E. MORANTE"

Sede di Grottaglie:
Istituto Tecnico Economico (Amministrazione, Finanza e Marketing - Turismo) **Istituto Tecnico Tecnologico** (Logistica e Trasporti
Istituto Professionale per i Servizi Commerciali e per i Servizi per la Sanità e l'Assistenza Sociale
Corso Istruzione Adulti (Amministrazione, Finanza e Marketing - Servizi Socio Sanitari)

Sede di Crispiano:
Istituto Professionale per i Servizi di Enogastronomia ed Ospitalità Alberghiera e Servizi Culturali e dello Spettacolo
Corso Istruzione Adulti "Servizi per l'Enogastronomia e l'Ospitalità Alberghiera"

Via XXV Luglio n. 89, 74023 Grottaglie (TA) - Tel. 0995661026 - Corso Umberto I – Crispiano (TA) Tel. 099611313
Ambito PUG0000023 Codice scuola TAIS04700T - C.F. 90287460738 - Codice IPA 7CYTCUK9 – Codice Univoco MQ7LJ5
E-mail: tais04700t@istruzione.it; Pec: tais04700t@pec.istruzione.it - Sito Web: www.donmilanipertinimorante.edu.it

Curricolo Digitale Verticale

Biennio e Triennio – Tutti gli indirizzi



Istituto Istruzione Superiore "Don Milani Pertini – E. Morante"

Codice Meccanografico: TAIS04700T

Indice

Premessa **5**
La competenza digitale ed il framework DigComp **6**
Linee Guida sull'Intelligenza Artificiale **8**
Finalità e Traguardi di Competenza in Uscita **8**
Livelli di Padronanza attesi **10**
Progettazione Curriculare **11**
AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI 11
(INFORMAZIONE E DATA LITERACY) 11
16
AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE 17
-
AREA 3 – CREAZIONE DEI CONTENUTI DIGITALI 23
23
AREA 4 SICUREZZA BENESSERE E USO RESPONSABILE 30
AREA 5 – RISOLUZIONE DEI PROBLEMI 37

Premessa

Il presente Curriculo Digitale si inserisce a pieno titolo nel solco tracciato dal Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF) dell'Istituto, costituendone elemento trasversale e qualificante.

Esso rappresenta lo strumento operativo attraverso cui la scuola declina, in modo organico e progressivo, l'acquisizione delle competenze digitali da parte di tutte le studentesse e di tutti gli studenti, in coerenza con gli indirizzi di studio e le specificità territoriali.

La complessità e la ricchezza del nostro Istituto, caratterizzato dalla presenza di due sedi in comuni diversi e da una variegata offerta formativa (dal Tecnico Economico ai Servizi Commerciali, dal Turistico al Socio Sanitario, fino ai Servizi per la Ristorazione e l'Accoglienza Turistica e all'indirizzo Arte e Spettacolo), richiede un approccio flessibile e contestualizzato. Questo curriculo, pertanto, non intende omologare i percorsi, bensì valorizzare le peculiarità di ogni settore, individuando comuni denominatori di competenza e declinando applicazioni pratiche coerenti con i futuri scenari professionali e culturali di riferimento.

Il quadro di riferimento normativo e culturale che sorregge questo documento si basa sui seguenti riferimenti:

1. **Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD).** In quanto documento di indirizzo del MIUR, il PNSD fornisce la visione strategica per un'innovazione didattica che non sia mera adozione

di strumenti tecnologici, ma leva per lo sviluppo di nuove metodologie di insegnamento e apprendimento. Questo curriculo risponde all'azione #14 del PNSD, "Un Framework Comune per le Competenze Digitali e l'Educazione ai Media degli Studenti", perseguendo l'obiettivo di un'educazione digitale sistematica e non episodica.

2. **Il Framework Europeo DigComp 3.0** È il fondamento scientifico del nostro curriculo. Le 5 Aree di Competenza del DigComp (1. Ricerca, Valutazione e Gestione delle Informazioni; 2. Comunicazione, collaborazione e cittadinanza; 3. Creazione di contenuti; 4. Sicurezza, benessere e uso responsabile; 5. Identificazione e Risoluzione dei problemi) costituiscono la griglia di lettura attraverso cui progettare, attuare e valutare le attività. Esso garantisce un linguaggio comune e condiviso a livello europeo, allineando il nostro percorso a standard internazionali.
3. **Le Linee Guida sull'Intelligenza Artificiale del MIUR (2025)** Questo documento, di recentissima introduzione, fornisce le indicazioni per un uso consapevole, critico ed etico delle tecnologie di IA generativa in ambito didattico. Il nostro curriculo integra tali linee guida, promuovendo lo sviluppo di una "AI Literacy" trasversale. Ciò implica educare gli studenti a comprendere i principi base dell'IA, a utilizzarne gli strumenti in modo produttivo e responsabile e a conoscerne i limiti, i rischi e l'impatto sulla società e sul mondo del lavoro, con particolare attenzione alle implicazioni per tutti i nostri indirizzi di studio.
4. **L'Insegnamento Trasversale dell'Educazione Civica (Legge 92/2019)** La competenza digitale è uno degli assi portanti della cittadinanza responsabile. Questo curricolo si integra in modo sinergico con il percorso di Educazione Civica, contribuendo a formare cittadini consapevoli dei propri diritti e doveri nell'ambiente digitale, in grado di agire in modo etico, critico e sicuro.

La competenza digitale ed il framework DigComp

Il curriculum si ispira al quadro europeo **DigComp 3.0**

Nel quadro europeo, la Competenza Digitale, definita come la capacità di saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione, è stata riconosciuta per la prima volta nel 2006 dalla "Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio" come una delle 8 competenze chiave per l'apprendimento permanente, competenze ritenute essenziali in una società della conoscenza.

FIGURE 1.1 THE EIGHT EUROPEAN KEY COMPETENCES (2018)



Source: European Commission (2019a)

Nel 2018 una nuova Raccomandazione del Parlamento Europeo ridefinisce alcune delle competenze chiave ad eccezione della competenza digitale che resta, pertanto, invariata.

Tuttavia, è nel 2013 che viene fornita una comprensione più approfondita e dettagliata grazie al Progetto DigComp, Digital Competence Framework for Citizens (Quadro delle competenze digitali per i cittadini). Tale progetto porta alla prima formulazione di un framework per le competenze digitali,

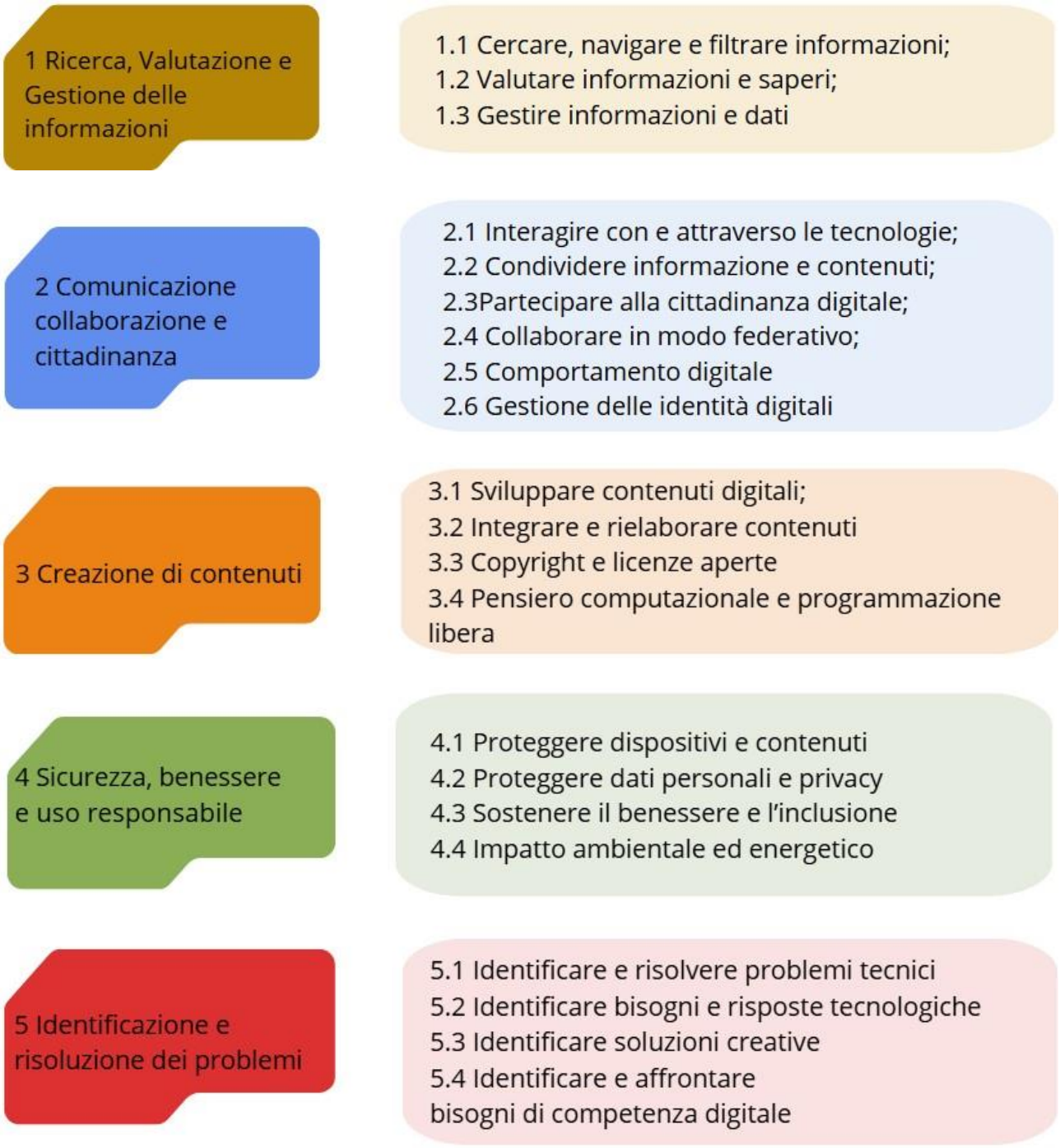
DigComp 1.0, a cui hanno fatto seguito negli anni diversi aggiornamenti:

- DigComp 2.0 (2016) - DigComp 2.1 (2017) - DigComp 2.2 (2022) DigComp3.0 (2025) tutti

accomunati da una struttura di base così organizzata:

Dimensione 1	*Aree di competenza*	*Sono state individuate 5 aree d competenza*
Dimensione 2	*Competenze*	*Sono state individuate 21 competenze suddivise tra le aree di competenza*
Dimensione 3	*Livelli di padronanza*	*Sono stati definiti tre livelli: Base (foundational), Intermedio e Avanzato*
Dimensione 4	Esempi di *conoscenze,abilità e atteggiamenti*	*knowledge, skills e attitudes*
Dimensione 5	*Esempi di applicazione in contesti vari*	*Sono stati sviluppati quelli relativi al contesto scolastico (learning) e a quello dell'accesso al lavoro (employment)*

Le dimensioni 1 e 2 definiscono le 5 aree di competenze con le 21 competenze associate che delineano cosa comporta la competenza digitale. Essa è pertanto data dal risultato dell'interazione delle competenze specifiche.



Linee Guida sull'Intelligenza Artificiale

Nel 2025 il Ministero dell'Istruzione e del Merito ha pubblicato le *Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche*, con l'obiettivo di accompagnare le scuole verso un'adozione consapevole, sicura e inclusiva delle tecnologie basate su IA.

Le linee guida si fondano su una visione educativa che intende l'Intelligenza Artificiale come uno strumento finalizzato a servizio delle persone, volto a migliorare la qualità dell'apprendimento e a favorire l'innovazione didattica. In questa prospettiva, l'IA non è concepita come una disciplina

autonoma, bensì come una competenza trasversale da integrare organicamente nei curricoli, nella pratica didattica quotidiana e nei percorsi di cittadinanza digitale.

Gli obiettivi centrali che ne derivano sono:

- promuovere una comprensione critica dell'IA tra studenti e docenti,
- sviluppare competenze digitali avanzate e consapevoli,
- favorire un uso etico, inclusivo e responsabile,
- integrarla in modo strutturale nella didattica, nella valutazione e in tutti i processi scolastici. Il

  modello educativo proposto poggia su quattro pilastri fondamentali.

- Il primo stabilisce che l'IA deve essere al servizio delle persone, rispettosa dei diritti, oltre che trasparente, equa e sostenibile nei suoi principi di riferimento.
- Il secondo impegna le scuole a garantire i requisiti di base, come infrastrutture adeguate, una formazione specifica per i docenti, e il perseguimento dell'accessibilità e dell'inclusione.
- Il terzo pilastro definisce un modello operativo che prevede l'introduzione graduale della tecnologia attraverso attività didattiche, laboratori, i Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO) e percorsi interdisciplinari.
- Il quarto e ultimo pilastro è dedicato alla tutela di studenti e personale, riservando particolare attenzione alla protezione dei dati, alla sicurezza digitale e alla prevenzione dei rischi connessi a un uso improprio dell'IA.

In relazione a questo quadro, le competenze attese per gli studenti al termine del percorso sono:

- saper riconoscere e comprendere i meccanismi di base dell'IA, come il ruolo dei dati, degli algoritmi e dei modelli;
- essere in grado di valutare l'affidabilità e i limiti intrinseci;
- saper utilizzare questi strumenti in modo creativo e produttivo;
- non da ultimo, sviluppare la capacità di riflettere criticamente sul suo impatto etico e sociale.

Finalità e Traguardi di Competenza in Uscita

Il curricolo digitale è un documento pensato per:

- Offrire ai docenti una guida operativa per la progettazione didattica
- Fornire strumenti di valutazione coerenti e rubriche condivise
- Favorire l’inserimento delle competenze digitali nel **curriculum dello studente** • Integrare le attività digitali nei percorsi di **Educazione Civica**, **STEM** e **PCTO**

Esso si propone di:

1. **Formare Cittadini Digitali Consapevoli e Critici.** Educare studenti e studentesse a vivere la dimensione digitale in modo sicuro, responsabile e propositivo, comprendendone i diritti,

i doveri, i rischi e le opportunità, con una particolare attenzione all'uso etico dei dati e dell'Intelligenza Artificiale.

2. **Sviluppare Competenze per l'Apprendimento Permanente.** Fornire gli strumenti metodologici e digitali per gestire in autonomia il proprio percorso di apprendimento, saper ricercare, selezionare e rielaborare informazioni in modo critico, anche attraverso l'uso consapevole degli strumenti di IA.
3. **Favorire l'Inclusione e la Personalizzazione.** Utilizzare le tecnologie come leva per superare barriere cognitive, socio-economiche e fisiche, promuovendo una didattica inclusiva e personalizzata che valorizzi i diversi stili di apprendimento.

Orientare e Preparare al Futuro Accademico e Professionale. Fornire competenze digitali avanzate, specifiche e spendibili in ogni indirizzo di studio, preparando gli studenti alle richieste del mondo del lavoro e dell'Università, in un'ottica di continua innovazione.

Livelli di Padronanza attesi

Base	Lo studente, con guida strutturata, porta a termine compiti semplici in contesti noti. Mostra una prima consapevolezza digitale e applica procedure di base (ad esempio ricerca semplice, consegna compiti, uso essenziale delle piattaforme) con supporto frequente.
Avanzato	Lo studente opera in autonomia in contesti digitali noti e semi-complessi, scegliendo in modo consapevole gli strumenti più efficaci. È in grado di organizzare attività, risolvere problemi digitali, collaborare online in modo responsabile e pianificare strategie operative per piccoli progetti digitali. Comincia a curare la propria identità digitale e a riflettere su sicurezza, privacy e affidabilità delle fonti.
Intermedio	Lo studente, con guida occasionale, applica procedure note e inizia a mostrare iniziativa personale. Lavora in autonomia su compiti a complessità moderata, selezionando strumenti digitali adeguati allo scopo e rispettando le norme digitali fondamentali (comportamenti online, prime regole di sicurezza).
Altamente Avanzato	Lo studente pianifica, gestisce e valuta progetti digitali complessi, scegliendo strumenti e strategie in completa autonomia. Dimostra un alto livello di consapevolezza etica (privacy, sicurezza, bias dell'IA, uso responsabile delle piattaforme). È in grado di innovare, rielaborare criticamente dati e informazioni, produrre contenuti digitali avanzati e curare con maturità la propria identità professionale e digitale.

Progettazione Curriculare

<table>
<tr><th colspan="3">AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI
(INFORMAZIONE E DATA LITERACY)</th></tr>
<tr><th>Competenze specifiche</th><th>Obiettivi</th><th>Livello di padronanza</th></tr>
<tr><td>1.1 Navigazione, ricerca e filtraggio delle informazioni
1.2 Valutazione delle informazioni
1.3 Gestione delle informazioni</td><td>- Articolare i fabbisogni informativi. (1.1)
- Ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. (1.1)
- Creare e aggiornare strategie di ricerca personali. (1.1)
- Analizzare, confrontare e valutare in modo critico la credibilità e l’affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. (1.2)
- Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. (1.3)
- capacità di distinguere se i contenuti sono stati generati da esseri umani o da sistemi di IA (1.1)</td><td>- Primo biennio Base
- Secondo biennio Intermedio
- Quinto anno Avanzato</td></tr>
<tr><th>Indirizzo</th><th colspan="2">Indicazioni esemplificative per l’attuazione curricolare</th></tr>
<tr><td rowspan="4">AREA 1

AFM

RIM

SERVIZI COMMERCIALI</td><td colspan="2">Primo biennio</td></tr>
<tr><td colspan="2">- Ricerche online su temi di economia, diritto ed elementi di amministrazione, utilizzando strumenti di filtraggio sicuro.
- Individuazione di fonti attendibili (istituzionali, statistiche, amministrative) per elaborati e attività di studio.
- Creazione di dossier digitali (cartelle strutturate) per organizzare materiali di studio.
- Elaborazione di documenti, presentazioni e mappe concettuali per organizzare e presentare le informazioni raccolte.
- Avvio all’uso critico dei motori di ricerca per il riconoscimento di contenuti non affidabili o potenzialmente fuorvianti.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Secondo biennio</td></tr>
<tr><td colspan="2">- Ricerca e consultazione di schede tecniche, normative (fiscali, civilistiche, privacy) e documenti amministrativi provenienti da fonti istituzionali (Agenzia delle Entrate, ISTAT, MEF, INPS, Camere di Commercio).
- Analisi comparativa di dati economici e statistici (mercato del lavoro, andamento dei settori, indicatori macroeconomici) reperiti tramite database pubblici affidabili.
- Uso di motori di ricerca specializzati, archivi digitali e banche dati online per approfondimenti di economia aziendale, marketing, normativa e contabilità. - Organizzazione digitale delle informazioni raccolte tramite strumenti cloud condivisi (Drive, OneDrive, Classroom, ecc.).</td></tr>
</table>

	Quinto anno
	- Consultazione e utilizzo di database economici, finanziari e industriali (Eurostat, ISTAT, Infocamere, banche dati dell'UE, portali OCSE). - Analisi, confronto e sintesi di articoli specialistici digitali in lingua italiana e inglese, relativi a economia, finanza, marketing e innovazione digitale anche supportata da strumenti di IA con verifica delle fonti. - Uso autonomo di risorse digitali per la ricerca e la documentazione tecnico-professionale, anche in funzione dell'elaborazione dell'elaborato multidisciplinare dell'Esame di Stato. - Produzione di report digitali avanzati su temi economici con dati strutturati e riferimenti a fonti certificate e valutazione critica di quelli generati da IA.
Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare**
AREA 1 **TURISMO E ACCOGLIENZA TURISTICA**	**Primo biennio**
	- Utilizzare motori di ricerca per reperire informazioni di base su destinazioni, attrazioni e servizi turistici. - Applicare filtri semplici (per data, immagini, notizie) nelle ricerche online - Riconoscere fonti attendibili e istituzionali (es. siti degli enti del turismo. - -Salvare e catalogare file digitali (documenti, immagini, mappe) in cartelle e sottocartelle. - Compilare semplici tabelle digitali con dati turistici raccolti online (orari, costi, mete). - Gestire file in cartelle cloud condivise in modo guidato. - Creare presentazioni digitali o mappe concettuali per sintetizzare informazioni su una destinazione. - Utilizzare strumenti base per visualizzare percorsi su mappe online. - Realizzare grafici semplici a partire da piccoli set di dati (presenze, costi, distanze). - Comprendere nozioni essenziali di copyright e uso corretto di immagini e contenuti digitali. - Condividere file in modo sicuro e consapevole. - Adottare comportamenti di navigazione sicura e riconoscere fonti certificate
	Secondo biennio
	- Utilizzare banche dati turistiche, portali istituzionali e open data territoriali - Applicare strategie di ricerca avanzata (operatori booleani, filtri specifici). Valutare criticamente attendibilità, aggiornamento e qualità delle fonti. - Organizzare raccolte complesse di documenti, immagini e mappe in archivi digitali strutturati. - Utilizzare fogli di calcolo per ordinare, filtrare e confrontare dati relativi a flussi turistici, costi o itinerari. - Gestire cartelle cloud per lavori di gruppo e progetti interdisciplinari. - Produrre brochure digitali, presentazioni multimediali o brevi report turistici basati su dati raccolti. - Utilizzare applicazioni di mapping e routing per creare itinerari e percorsi turistici. - Creare e interpretare grafici e tabelle più complessi a supporto di analisi territoriali o di mercato. - Applicare correttamente licenze Creative Commons, open data e diritti d'autore. - Gestire in modo responsabile la condivisione di materiali digitali in cloud.

	- Riconoscere contenuti non attendibili, pratiche scorrette o rischi legati alla disinformazione
	Quinto anno
	- -Effettuare ricerche autonome e mirate su fonti specialistiche, database professionali e documenti statistici. - -Analizzare e confrontare set di dati complessi (trend turistici, presenze, flussi internazionali).

	- Valutare criticamente la validità delle informazioni ai fini della progettazione turistica. - Gestire archivi digitali complessi relativi a progetti turistici e report professionali. - -Utilizzare fogli di calcolo con funzioni avanzate (filtri complessi, formule, grafici dinamici) per analisi più approfondite. - Integrare dati provenienti da più fonti in documenti strutturati e presentabili. - Elaborare presentazioni professionali, report turistici e materiali multimediali per la promozione del territorio. - Utilizzare strumenti avanzati per mappe, itinerari e simulazioni di viaggio. - Creare visualizzazioni strutturate e interpretare dati statistici in chiave decisionale. - Applicare criteri di sicurezza e privacy nella gestione di dati sensibili o professionali. - Utilizzare in modo consapevole materiali protetti, open data e licenze, rispettando pienamente il copyright. - Mettere in atto pratiche di verifica delle fonti e contrasto della disinformazione in ambito turistico.
Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare**
	Primo biennio
	- Ricercare e Navigare in ambienti digitali noti e, in modo guidato, utilizzare *chatbot* o strumenti IA per reperire definizioni base o chiarimenti sulla terminologia logistica - Identificare la necessità di verifica delle informazioni fornite dagli strumenti di IA, confrontandole con fonti primarie e ufficiali. - Distinguere l'informazione originale prodotta da un esperto dal contenuto generato dall'IA (es. *summary* di un concetto) basandosi sulla citazione della fonte. - Organizzare e archiviare i documenti didattici in cartelle *cloud* personali con struttura semplice.
	Secondo biennio

AREA 1 **TRASPORTI E LOGISTICA**	- Creare e aggiornare strategie di ricerca personali complesse, sfruttando l'IA per riassumere o filtrare report tecnici complessi della supply chain, mantenendo un focus sui dati essenziali. - Analizzare e confrontare criticamente l'accuratezza dell'output di IA in merito a simulazioni o scenari logistici (es. analisi di un percorso ottimale), verificando la coerenza dei risultati con le variabili operative. - Riconoscere potenziali bias o informazioni distorte all'interno dei contenuti generati dall'IA che potrebbero influenzare le decisioni operative (es. preferenza algoritmica per un fornitore). - Organizzare e archiviare dati operativi complessi (es. tracking dei lotti, manifest di carico) in sistemi di metadati strutturati su piattaforme cloud condivise.
	Quinto anno
	- Sviluppare e implementare strategie di ricerca avanzate per l'estrazione mirata di dati logistici, utilizzando sistemi di IA come supporto al *data mining* e al monitoraggio in tempo reale (es. *alert* automatici su *delay* o *stock out*). - Valutare in modo critico la validità metodologica e l'impatto strategico dei *report* e delle predizioni generate da sistemi di IA (es. algoritmi di previsione della domanda o ottimizzazione dei percorsi), comprendendone i limiti e le implicazioni decisionali. - Riconoscere e analizzare criticamente la manipolazione dei dati e la diffusione di disinformazione (es. dati falsificati sulla sicurezza o sull'impatto ambientale) che può essere veicolata o amplificata da strumenti digitali avanzati/IA.
	- Progettare e mantenere sistemi di archiviazione complessi per i dati *storici* operativi (*big data* logistici), applicando tecniche di gestione e protezione in ottica di governance dei dati (es. conformità normativa, *auditability*).

Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare**
	Primo biennio
AREA 1	- Ricerche online guidate su temi di igiene, alimentazione e benessere psicofisico, utilizzando parole chiave pertinenti e motori di ricerca generalisti con filtri di sicurezza. - Individuazione e selezione di fonti affidabili (siti di Ministeri, ASL, Associazioni di volontariato riconosciute) distinguendole da blog personali o siti puramente commerciali/pubblicitari (es. differenziare un sito medico da uno che vende integratori). - Creazione di un archivio digitale personale (cartelle su PC o cloud scolastico) per organizzare materiali di studio relativi a Scienze Umane e Metodologie Operative, suddivisi per tematica (es. "Infanzia", "Disabilità", "Alimentazione"). - Realizzazione di semplici mappe concettuali digitali e presentazioni multimediali per esporre ricerche su figure professionali socio-sanitarie o sulle fasi dello sviluppo evolutivo. - Avvio all'educazione sulla privacy: ricerca base sulle regole di comportamento online e sulla riservatezza dei dati personali (netiquette).

	Secondo biennio
SERVIZI PER LA SANITÀ E L'ASSISTENZA SOCIALE	- Ricerca e consultazione di normativa socio-sanitaria (es. Legge 104/92, riforma del Terzo Settore, norme sulla sicurezza 81/08) attraverso portali istituzionali (Gazzetta Ufficiale, Normattiva, Ministero del Lavoro). - Analisi di dati statistici e demografici (ISTAT, rapporti CENSIS) relativi a fenomeni sociali (invecchiamento della popolazione, natalità, immigrazione) per comprendere i bisogni del territorio. - Uso di archivi digitali e portali tematici (es. Epicentro dell'ISS, portali delle Regioni) per approfondimenti su patologie, protocolli di igiene e prevenzione. - Organizzazione e gestione condivisa di dati e materiali per le UDA (Unità di Apprendimento) tramite piattaforme cloud (Drive/Teams), simulando il lavoro di équipe tipico dei servizi sociali. - Valutazione critica delle "Fake News" in ambito sanitario: attività di debunking su notizie false relative a salute e cure, imparando a verificare la fonte scientifica. -
	Quinto anno
	- **Consultazione autonoma di database e report internazionali** (OMS/WHO, Eurostat, ECDC) per l'analisi di scenari sanitari globali e politiche di welfare europee. - **Analisi, confronto e sintesi di documentazione scientifica e divulgativa** (articoli, case study) in italiano e inglese, riguardanti l'innovazione nei servizi di cura (es. telemedicina, domotica assistenziale) e l'inclusione sociale. - **Utilizzo avanzato di risorse digitali** per la stesura dell'elaborato multidisciplinare dell'Esame di Stato, integrando aspetti psicologici, giuridici e igienico-sanitari con bibliografia verificata.

	- **Simulazione di reportistica professionale:** produzione di documenti digitali strutturati (es. bozze di Piani Assistenziali Individualizzati - PAI o progetti di intervento) con integrazione di dati reali e riferimenti normativi. - **Uso critico dell'Intelligenza Artificiale:** utilizzo di strumenti IA per il supporto alla ricerca bibliografica o per la generazione di spunti per attività ludico-ricreative, con rigorosa verifica umana della correttezza dei dati medici e sociali forniti dall'algoritmo.
Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare**
	Primo biennio

AREA 1 **ENOGASTRONOMIA**	- Inserimento di immagini, testi e icone in presentazioni o schede di progetto dedicate a piatti, preparazioni, servizi di sala o attività di accoglienza. - Valutazione dell'affidabilità di siti web e blog in ambito enogastronomico: distinguere tra ricette amatoriali e fonti professionali/certificate (es. associazioni di categoria, enti di certificazione, chef riconosciuti). - Composizione di moodboard digitali con immagini, colori e texture legate al food design, mise en place, ambienti di sala o temi di ospitalità. - Rielaborazione di fotografie di piatti, allestimenti o ambienti scolastici con strumenti semplici o IA base (ritaglio, miglioramento automatico). - Verifica delle Informazioni Tecniche: Confronto tra le informazioni nutrizionali o sui processi di trasformazione (es. lievitazione, fermentazione) trovate online con i contenuti appresi a lezione, identificando eventuali errori o imprecisioni (ad es. tempi e temperature errate nelle ricette). - Creazione di una raccolta digitale ordinata di schede tecniche, ricette o procedure di servizio (mise en place, sbarazzo) utilizzando cartelle e tag su Google Drive o strumenti simili. - Salvataggio e organizzazione di articoli, video o tutorial di tecniche di cucina o sala (es. taglio verdure, flambé, decantazione del vino) in cartelle tematiche per un rapido accesso e riutilizzo. Uso guidato dell'IA per ricerche introduttive su ingredienti, ricette, normative di base, tecniche di accoglienza e turismo, verificandone l'attendibilità. - Organizzazione di materiali digitali in cartelle (ricette, menu, foto preparazioni, documenti scolastici).
	Secondo biennio
	- Rielaborazione grafica di fotografie di piatti, eventi scolastici, ambienti o materiali promozionali tramite software di fotoritocco e IA di editing. - Creazione di piccole campagne visive digitali per promuovere eventi scolastici (cene a tema, open day, degustazioni, giornate dell'ospitalità) - Combinazione di testi, grafici, immagini e fotografie in presentazioni di progetto (menu tematici, percorsi turistici, allestimenti, eventi). - Utilizzo dell'IA per generare bozze di testi promozionali o descrittivi (menu narrativi, presentazioni di piatti),ricercare e confrontare informazioni su prodotti tipici, territori e normative, sintetizzare documenti complessi (regole HACCP,dossier turistici). - Valutazione critica della qualità delle informazioni reperite online e di quelle generate dall'IA (attendibilità, aggiornamento, fonti ufficiali). -Creazione di tabelle digitali e grafici semplici per organizzare costi, ricette, grammature, prenotazioni, flussi di ospiti.

	- Valutazione critica di menu digitali, siti web di ristoranti o profili social (Instagram/TikTok) aziendali, analizzando l'efficacia della comunicazione e la veridicità delle promesse di prodotto/servizio. - Analisi di cataloghi digitali e schede prodotto di potenziali fornitori (es. vini, carni, attrezzature), confrontando prezzi, certificazioni e recensioni professionali per supportare decisioni di acquisto simulate. - Utilizzo di documenti online condivisi (fogli di calcolo) per la gestione dell'inventario di cantina o per la rendicontazione dei costi dei piatti (food cost) nelle esercitazioni pratiche.

	Quinto anno
	- Fotoritocco professionale di immagini di piatti, buffet, mise en place, eventi o ambienti scolastici tramite software avanzati o IA generative controllate. - Integrazione di contenuti multimediali (video ricette, clip di sala, presentazioni di percorso turistico, immagini generate) in siti scolastici, portfolio o elaborati d'esame. Creazione di storytelling digitali per valorizzare un piatto, un menu, un evento o un servizio di ospitalità, integrando elementi narrativi e visivi. - Uso avanzato dell'IA per analizzare dati relativi a costi, preferenze degli ospiti, analisi e stratergie di mercato turistico o enogastronomico. Attività di ricerca digitale autonoma e professionale su normative, trend enogastronomici, sostenibilità, prodotti territoriali e servizi ricettivi. Applicazione rigorosa delle norme etiche, del copyright e della privacy nell'uso dell'IA, soprattutto in contesti professionali (recensioni, immagini di clienti, dati sensibili). - Produzione e gestione autonoma di archivi digitali professionali (menu, shooting fotografici, documentazione di eventi, materiali per portfolio) utilizzando strumenti avanzati di editing e layout (foto, video, grafici di sostenibilità/costi).
Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare**
AREA 1 **ARTE E SPETTACOLO**	**Primo biennio**
	- Utilizzare le piattaforme (registro, *Classroom*) per la comunicazione didattica e la condivisione di materiali creativi (es. invio di bozzetti, *moodboard* visivi per un *concept*, *screenshot* di prove tecniche) - Simulare messaggi formali via *email* o chat per comunicazioni essenziali del laboratorio artistico (es. richiesta di utilizzo di attrezzature specifiche, chiarimenti su tecniche di pittura/montaggio, richieste di proroga per una consegna). - Condividere documentazione del *work in progress* (es. foto di opere in *allestimento*, *time-lapse* di un disegno, brevi tracce audio/video) tramite documenti e cartelle online. - Utilizzare strumenti di IA per formulare descrizioni *self-standing* delle proprie opere o intenzioni artistiche (*artist statement*), assicurando che il testo sia chiaro, corretto e adeguato al contesto espositivo o scolastico. - Partecipare a discussioni online su temi artistici (es. forum su software, gruppi di *critica d'arte*) in modo rispettoso ed efficace, applicando la *netiquette*.
	Secondo biennio
	- Collaborare alla stesura e revisione simultanea di documenti tecnici e di progetto (es. *storyboard* per un cortometraggio, *shooting plan* dettagliato, schede tecniche di scenografia o illuminazione) usando strumenti digitali condivisi.
	- Simulare comunicazioni professionali tipiche dell'ambito dello spettacolo (es. *email* di *pitch* a un'agenzia, richieste formali di *casting*, comunicazioni per la gestione dei diritti musicali). - Effettuare la revisione tra pari di elaborati complessi (es. *rough cut* di un video, bozze di un *logo design*, analisi critica di una *performance*) in piattaforma, fornendo feedback strutturato specifico per l'ambito creativo.

	- Utilizzare l'IA per migliorare la chiarezza di testi professionali (es. sinossi di un progetto, *press kit* per un evento, descrizione di un *workshop*), mantenendo un ruolo attivo di revisione e validazione del contenuto generato. - Partecipare a lavori di gruppo online che simulano contesti professionali di produzione (es. riunioni per l'organizzazione di un set, *brainstorming* creativo con ruoli assegnati).
	Quinto anno
	- Comunicare in contesti professionali simulati del settore (es. videoconferenza con una galleria per l'esposizione, presentazione virtuale del *portfolio* a un potenziale datore di lavoro, *briefing* tecnico in *videocall* con una *crew*). - Realizzare presentazioni digitali di progetti finali (es. *concept* di design completo, *performance* coreografica documentata) rivolte a commissioni o partner esterni, utilizzando strumenti avanzati di *visual storytelling*. - Avviare e gestire collaborazioni digitali simulate con enti o aziende del settore (es. scambio di materiali con un teatro, incontri online per la presentazione di uno *stage* presso una *casa di produzione*). - Utilizzare in autonomia strumenti di IA per preparare comunicazioni professionali complesse (es. stesura di una *grant proposal*, creazione di testi informativi per un catalogo d'arte, analisi preliminare di un target per un progetto mediatico), curando coerenza e correttezza. - Gestire in modo autonomo le interazioni digitali professionali, rispettando in ogni fase il diritto d'autore, la privacy e la *netiquette* richieste dalle comunicazioni di lavoro nel settore Arte e Spettacolo.

AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Competenze specifiche	**Obiettivi**	**Livello di padronanza**
2.1 Interazione attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condivisione di contenuti digitali 2.3 Cittadinanza digitale attiva 2.4 Collaborazione online 2.5 Comportamento digitale consapevole	- 2.1 Interagire attraverso email, piattaforma scolastica, software dedicati 2.2 Condividere documenti o informazioni e contenuti digitali con email e piattaforme (Workspace) 2.3 Ricercare informazioni online, distinguendo le fonti, anche istruendo l'AI e rintracciando le fake news - 2.4 Collaborare alla realizzazione di documenti o file condivisi - 2.5 Utilizzare e conoscere le regole (non scritte) di comportamento online - 2.6 Difendere le proprie informazioni online - 2.7 capacità di sviluppare e perfezionare domande o comandi (prompts) per assistenti virtuali e sistemi di IA.	- Primo biennio Base - Secondo biennio Intermedio (- Quinto anno Avanzato

2.6 Gestione dell'identità digitale		

Indirizzo	Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare
	Primo biennio
	- Utilizzo corretto della posta elettronica scolastica e delle piattaforme didattiche per interagire con docenti e segreteria, rispettando il registro formale e le regole della netiquette (oggetto chiaro, firma, saluti). - Caricamento e organizzazione di appunti e compiti su spazi cloud (Google Drive/OneDrive), imparando a distinguere tra file privati e file condivisi con i compagni per lavori di gruppo semplici. - Riflessione guidata sulla propria impronta digitale (digital footprint), analizzando come le interazioni sui social network possano influenzare la percezione esterna e la futura reputazione professionale. - Partecipazione alla stesura di brevi testi o presentazioni di gruppo su argomenti di Diritto ed Economia, utilizzando editor di testo online in modalità sincrona.
	Secondo biennio
AREA 2 **AFM** **RIM** **SERVIZI COMMERCIALI**	- Utilizzo di software gestionali o fogli di calcolo condivisi per simulare la gestione amministrativa (es. emissione fatture, prima nota). - Redazione e invio simulato di comunicazioni ufficiali (PEC, lettere commerciali, anche in lingua straniera, a Enti Pubblici o banche, adottando il lessico specifico del settore economico-giuridico e le corrette impostazioni di sicurezza. - Realizzazione collaborativa del Business Plan o del Bilancio Sociale di un'impresa simulata. - Ricerca e verifica delle fonti su notizie economiche e finanziarie, imparando a riconoscere truffe online (phishing bancario) e fake news che influenzano i mercati. - Lavoro in team per la creazione di campagne pubblicitarie digitali, dove si condividono e modificano in tempo reale file grafici, testi e piani editoriali. - Analisi di recensioni online e commenti social, imparando a gestire le critiche pubbliche (Web Reputation) senza alimentare conflitti (flame).
	Quinto anno
	- Interazione in lingua inglese su scenari commerciali internazionali (es. import/export), utilizzando piattaforme di videoconferenza e strumenti di collaborazione per negoziazioni simulate. - Applicazione delle normative sulla protezione dei dati personali (GDPR) nella gestione di database clienti e fornitori, configurando adeguatamente i permessi di accesso ai file aziendali sensibili. - Elaborazione condivisa e multidisciplinare di materiali per il colloquio d'esame, integrando analisi finanziarie, grafici e normative aggiornate reperite da banche dati ufficiali (es. ISTAT, Banca d'Italia). - Creazione e cura del proprio profilo professionale (es. LinkedIn o Portfolio digitale) e dell'identità digitale dell'azienda simulata, coerentemente con la mission aziendale.

	- Gestione completa del ciclo di vita di un progetto commerciale (dall'ideazione alla vendita) utilizzando suite collaborative per assegnare task, monitorare scadenze e archiviare la documentazione fiscale. - Utilizzo critico dell'IA Generativa per creare bozze di newsletter, post social o risposte a clienti esteri, revisionando sempre il contenuto per garantirne l'empatia e la correttezza formale.
Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare**
TURISMO E ACCOGLIENZA TURISTICA	**Primo biennio**
	- Utilizzo consapevole della posta elettronica istituzionale e delle piattaforme scolastiche per interagire con docenti e gruppo classe, imparando a modulare il registro (formale/informale) e rispettando le regole di comportamento online (saluti, oggetto chiaro, educazione). - Condivisione di materiali digitali di base (foto del territorio, appunti) su spazi Cloud (es. Workspace), organizzando cartelle e file per permettere ai compagni di accedere alle risorse comuni. - Ricerca guidata di informazioni turistiche e geografiche online, iniziando a distinguere le fonti istituzionali (siti ufficiali) da quelle non verificate, per evitare la diffusione di dati errati. - Collaborazione semplice alla stesura di testi descrittivi o presentazioni di gruppo su attrattive locali, operando su file condivisi in modalità sincrona. - Prima riflessione sulla propria identità digitale, comprendendo che condividere informazioni personali sui social può lasciare una traccia permanente e influenzare la propria immagine pubblica.
	Secondo biennio
	- Interazione professionale simulata tramite software dedicati (es. gestionali alberghieri o fogli di calcolo condivisi) per scambiare informazioni su prenotazioni e servizi, utilizzando le corrette impostazioni di condivisione. - Applicazione della Netiquette nella redazione di email commerciali e risposte ai clienti (anche in lingua straniera), gestendo con cortesia eventuali reclami e rispettando le "regole non scritte" della comunicazione business. - Collaborazione attiva alla realizzazione di prodotti complessi (es. itinerari di viaggio, brochure digitali) lavorando in team su documenti condivisi, coordinando gli interventi. - Ricerca avanzata di notizie su trend turistici e normative, imparando a rintracciare le fake news (es. recensioni false, truffe sui viaggi) e iniziando a interrogare l'AI per ottenere sintesi o traduzioni, verificandone sempre l'output. - Gestione consapevole dell'identità digitale e della Web Reputation di una struttura simulata, imparando a difendere le informazioni aziendali e a rispondere pubblicamente in modo appropriato.

	Quinto anno
	- Condivisione sicura di documenti riservati (es. database clienti, contratti), applicando rigorosamente le normative sulla privacy (GDPR) e difendendo i dati sensibili propri e dell'azienda.

	- Utilizzo critico dell'Intelligenza Artificiale, "istruendo" l'algoritmo (prompt engineering) per creare bozze di contenuti marketing o analisi di mercato, distinguendo le fonti affidabili dai bias (pregiudizi) o errori generati dalla macchina. - Costruzione strategica del proprio profilo professionale (Personal Branding su LinkedIn o Portfolio digitale), curando l'identità digitale in vista dell'ingresso nel mondo del lavoro o dell'università. - Gestione matura delle dinamiche di gruppo online e dei conflitti digitali, dimostrando leadership nella moderazione di discussioni o recensioni su piattaforme pubbliche**.**

Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare**
AREA 2 **TRASPORTI E LOGISTICA**	**Primo biennio**
	- Utilizzo formale della posta elettronica per simulare comunicazioni con fornitori o reparti interni, e ricezione ordini, rispettando la netiquette aziendale. - Condivisione di documenti semplici su piattaforme cloud, organizzando l'archivio digitale secondo criteri logici (es. per data, per cliente) per facilitare la gestione delle informazioni. - Ricerca di informazioni su normative doganali o caratteristiche tecniche dei mezzi di trasporto, imparando a verificare l'attendibilità dei portali di settore e a incrociare i dati. - Gestione dei profili utente sui PC di laboratorio, comprendendo l'importanza di non lasciare accessi aperti a sistemi gestionali simulati (protezione dell'identità aziendale).
	Secondo biennio
	- Simulazione di operatività su software gestionali (ERP/WMS) o fogli di calcolo condivisi per la simulazione della gestione del magazzino in tempo reale, coordinandosi con il team per evitare errori di inventario (collaborazione sincrona). - Scambio dati tramite standard digitali: comprendere come condividere informazioni logistiche (es. file CSV o XML per l'importazione ordini) tra diversi sistemi, gestendo i permessi di visualizzazione e modifica. - Utilizzo dell'IA per supportare la comunicazione in lingua straniera (inglese tecnico logistico): traduzione assistita di reclami o istruzioni di spedizione, con revisione critica per evitare fraintendimenti su termini tecnici (es. Incoterms). - Gestione della reputazione online dell'azienda di trasporti: analisi di come le recensioni sui tempi di consegna o l'impatto ambientale influenzino l'immagine aziendale (Brand Identity).
	Quinto anno

	- Coordinamento di attività complesse: utilizzo di piattaforme collaborative avanzate per gestire un progetto di import/export, assegnando compiti e monitorando l'avanzamento del team. - "Istruire" l'IA per l'analisi dei mercati: utilizzare prompt avanzati per ottenere sintesi su rischi geopolitici che potrebbero influenzare le rotte commerciali, validando le fonti. - Networking professionale: creazione di un profilo LinkedIn, evidenziando le proprie competenze su software specifici e certificazioni, imparando ad interagire in gruppi di settore con professionalità.

Indirizzo	Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare
AREA 2 SERVIZI PER LA SANITÀ E L'ASSISTENZA SOCIALE	**Primo biennio**
	- Utilizzo delle piattaforme scolastiche per comunicare con docenti e compagni in modo corretto e rispettoso. Simulazioni di messaggi formali via email o chat didattiche per richieste, chiarimenti, consegne di attività e comunicazioni scolastiche. - Condivisione di brevi relazioni sulle attività di laboratorio (educativi, animativi, socio-assistenziali) tramite documenti online. - Uso guidato della netiquette: riconoscere il tono adeguato nei diversi contesti (formale, amichevole, scolastico). - Partecipazione a discussioni online riguardanti temi sociali o attività di classe, rispettando regole di interazione positiva.
	Secondo biennio
	- Stesura collaborativa di relazioni tecniche e report (osservazioni educative, schede progettuali, analisi di casi) tramite strumenti digitali condivisi. Simulazioni di comunicazioni professionali tipiche dell'ambito socio-educativo (email ai servizi, richieste di informazioni,compilazione di moduli digitali). - Revisione tra pari di relazioni, progetti o riflessioni tramite piattaforme scolastiche, fornendo feedback chiari e rispettosi. - Partecipazione a lavori di gruppo online su progetti educativi, di animazione o prevenzione, utilizzando strumenti di collaborazione digitale. - Utilizzo controllato dell'IA per migliorare la chiarezza dei testi di comunicazione professionale o per riformulare messaggi complessi, sempre con supervisione critica dell'alunno.
	Quinto anno
	- Comunicazione professionale in contesti simulati del settore (colloqui online con enti, presentazioni di progetto, briefing socio-educativi in videoconferenza). - Presentazioni digitali avanzate di progetti, percorsi educativi, laboratori o analisi di casi, utilizzando strumenti multimediali. - Collaborazioni digitali con enti, servizi territoriali, associazioni o professionisti del settore (incontri online, scambio materiali, presentazioni di stage). - Utilizzo consapevole dell'IA per strutturare, revisionare o adattare testi professionali complessi (relazioni finali, report di tirocinio, presentazioni), mantenendo accuratezza e responsabilità etica.

	- Applicazione rigorosa di norme di privacy, riservatezza e sicurezza digitale nelle comunicazioni riguardanti utenti o servizi socio-assistenziali.

Indirizzo	Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare
AREA 2 ENOGASTRONOMIA	**Primo biennio**
	- Utilizzo delle piattaforme scolastiche (registro elettronico, classroom, piattaforme comunicative) per comunicare in modo corretto con docenti e compagni. - Simulazioni di messaggi formali via email o chat didattiche per comunicazioni di servizio (richiesta di turni, chiarimenti su ricette, consegne). - Condivisione di brevi relazioni o schede di laboratorio (ricette, descrizioni di preparazioni, attività di sala) tramite documenti online.
	- Utilizzo guidato di strumenti digitali e IA per formulare messaggi chiari, corretti e adeguati al contesto comunicativo. Partecipazione a discussioni online in modo rispettoso ed efficace, seguendo netiquette e regole di comportamento digitale.
	Secondo biennio
	- Stesura collaborativa di relazioni tecniche e documenti di progetto (menu, eventi, analisi sensoriali, itinerari turistici) tramite strumenti digitali condivisi. - Simulazioni di comunicazioni professionali con clienti o colleghi (email, chat interne, modulistica online) tipiche dell'ambito alberghiero e turistico. Revisione tra pari di report pratici (descrizioni di servizio, analisi di degustazioni, relazioni di stage) in piattaforma, con commenti costruttivi e feedback strutturato. - Utilizzo dell'IA per migliorare la chiarezza di testi professionali (email, descrizioni di piatti, briefing di sala), mantenendo un ruolo attivo nella revisione critica. - Partecipazione a lavori di gruppo online simulando contesti professionali (riunioni, organizzazione di eventi, pianificazione di turni).
	Quinto anno
	- Comunicazione professionale in contesti simulati del settore (ricevimento virtuale, accoglienza turistica online, briefing di cucina/sala in videoconferenza). - Presentazioni digitali di progetti, menù, eventi o percorsi turistici rivolti a docenti, commissioni o partner esterni, anche con strumenti avanzati. - Collaborazioni digitali con enti, aziende, strutture ricettive o realtà territoriali (es. incontri online, scambi di materiali, presentazioni di stage). - Utilizzo di strumenti di IA per preparare comunicazioni professionali complesse (descrizioni di evento, testi informativi per clienti, presentazioni), curando coerenza e correttezza del contenuto Gestione professionale delle interazioni digitali rispettando privacy, sicurezza, norme del settore e la netiquette delle comunicazioni di lavoro.
Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare**

AREA 2 ARTE E SPETTACOLO	**Primo biennio**
	Utilizzo delle piattaforme scolastiche per comunicare in modo corretto con docenti e compagni (bacheca, registro elettronico, classroom), anche in relazione a progetti artistici, prove, laboratori o attività performative. Simulazioni di comunicazioni formali via email per richiedere informazioni su materiali scenici, inviare compiti o consegne multimediali (foto, brevi video di prove, elaborati creativi), con attenzione a oggetto, struttura e registro linguistico. Condivisione online di brevi relazioni o presentazioni legate ad attività di laboratorio (ad es. schede personaggio, brevi commenti su performance, tabelle di analisi di testi teatrali, mini-report di osservazioni sul linguaggio audiovisivo). Introduzione alla netiquette con particolare attenzione al linguaggio nei contesti artistici, scolastici e collaborativi, distinguendo tra comunicazione creativa e comunicazione formale. Partecipazione guidata a forum o discussioni digitali su temi culturali di base (ruolo dell'arte nella società, consumo culturale, fruizione responsabile dei media), rispettando le regole di interazione
	positiva.Prime forme di collaborazione online per semplice progettazione di attività creative condivise (es. moodboard, mappe concettuali, ideazione di una mini-performance).
	Secondo biennio
	Produzione collaborativa di documenti e materiali creativi tramite strumenti digitali condivisi: dossier di spettacolo, piani di prova, schede tecniche di luci/audio, programmi di sala, piccole ricerche su estetica e linguaggi artistici. Simulazioni di comunicazioni professionali tipiche del settore culturale e dello spettacolo: email a teatri, musei, associazioni culturali; richieste di autorizzazioni o disponibilità spazi; comunicazioni interne a un gruppo di produzione; compilazione digitale di moduli per eventi (schede tecniche, piani sicurezza, richieste materiali). Revisione tra pari di relazioni, presentazioni o materiali artistici attraverso piattaforme didattiche, fornendo feedback rispettosi e pertinenti (es. commenti su storyboard, scalette, bozzetti scenografici). Partecipazione a lavori di gruppo online relativi a progettazione di eventi culturali scolastici, ideazione di performance, mostre o prodotti audiovisivi, analisi di casi reali del settore (campagne culturali, promozione eventi).Utilizzo di strumenti digitali di collaborazione (drive, lavagne digitali, piattaforme di project management). Uso controllato dell'IA per migliorare la chiarezza di comunicazioni amministrative o organizzative legate agli eventi; riformulare testi per differenti pubblici (spettatori, partner culturali, enti patrocinanti); supportare la stesura di presentazioni artistiche, sempre con supervisione critica e nel rispetto della proprietà intellettuale.
	Quinto anno

	Comunicazione professionale in contesti culturali simulati: videoconferenze con “enti culturali”, compagnie teatrali, musei, partner di progetto; presentazioni online di concept creativi o proposte di spettacolo; colloqui a distanza per stage o collaborazioni nel settore. Produzione e presentazione avanzata di progetti culturali: concept di spettacoli, piani di produzione, dossier artistici;progetti di valorizzazione del patrimonio culturale; analisi di contesti culturali o piani di comunicazione per eventi, con strumenti digitali e multimediali. Collaborazioni digitali con teatri, associazioni, fondazioni culturali, studi di produzione audiovisiva, enti dello stage o reti territoriali. Attività: incontri online, scambio documenti, revisione di materiali, presentazione di report conclusivi. Utilizzo maturo e consapevole delle tecnologie digitali per lavorare in team artistici, documentare processi creativi, promuovere progetti culturali nel rispetto della cittadinanza digitale e del copyright.

AREA 3 – CREAZIONE DEI CONTENUTI DIGITALI

Competenze specifiche	Obiettivi	**Livello di padronanza**
3.1 Sviluppo di contenuti digitali 3.2 Integrazione e rielaborazione 3.3 Copyright e licenze 3.4 Pensiero computazionale e programmazione	3.1 Creare contenuti digitali semplici e funzionali (come presentazioni, documenti di testo formattati, fogli di calcolo basilari) utilizzando software e apposite. 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali esistenti per la creazione di nuovi prodotti, impiegando in modo critico e consapevole gli strumenti di Intelligenza Artificiale (IA) generativa per testo, immagini o media. 3.3 Copyright e licenze: Applicare le nozioni fondamentali relative a Copyright, licenze d'uso e pubblico dominio (es. Creative Commons). Comprensione delle implicazioni etiche e legali dell'IA in relazione alla paternità delle opere e all'uso dei dati di addestramento dei modelli. 3.4 Utilizzare i concetti base della Programmazione (es. logica a blocchi o pseudocodice) e saper sfruttare gli strumenti di Intelligenza Artificiale per ottenere la generazione di script o programmi semplici e funzionali per l'automazione di compiti o la risoluzione di problemi. 3.5 comprensione di cosa sia l'IA, come la si sviluppa e come il machine learning funziona.	- Primo biennio Base - Secondo biennio Intermedio - Quinto anno Avanzato
Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l’attuazione curricolare**	

AREA 3 **AFM** **RIM** **SERVIZI COMMERCIALI**	**Primo biennio**
	- Realizzazione di testi digitali ben formattati (lettere commerciali, brevi relazioni) utilizzando stili, indici automatici e formattazione paragrafo, essenziali per la comunicazione d'ufficio. - Sviluppo di tabelle per la raccolta dati (es. spese mensili) con utilizzo di formule aritmetiche semplici e creazione di grafici basilari (torta, istogramma) per visualizzare le informazioni. - Inserimento di immagini nelle presentazioni selezionandole da banche dati "Royalty Free" o con licenze Creative Commons, citando correttamente la fonte. - Creazione di volantini, locandine o biglietti da visita utilizzando software di impaginazione (o piattaforme come Canva), combinando testo e immagini in modo funzionale e gradevole. - Modifica basilare di immagini (ritaglio, correzione luminosità, ridimensionamento) per adattarle a documenti di testo o presentazioni scolastiche. - Sequenze logiche: Utilizzo di ambienti di programmazione a blocchi (es. Scratch) per creare semplici animazioni o storie interattive che simulino un dialogo di vendita.
	Secondo biennio
	- Integrazione AI per la sintesi: Utilizzo dell'IA Generativa testuale per riassumere lunghe normative o articoli di economia, rielaborando il testo ottenuto per inserirlo in una presentazione aziendale, verificandone la coerenza.

	- Utilizzo avanzato delle funzioni logiche (SE, CERCA.VERT) assimilabili alla programmazione base, per automatizzare calcoli complessi (es. calcolo imposte o buste paga simulate). - Studio delle licenze software (Open Source vs Proprietario) e delle normative sul diritto d'autore applicate ai beni immateriali aziendali. -
	Quinto anno
	- Creazione del Business Plan digitale o del Bilancio Sociale integrando testo, grafici dinamici e collegamenti ipertestuali, pronto per la pubblicazione web o la distribuzione agli stakeholder. - Analisi critica delle implicazioni legali dell'uso di immagini o testi generati dall'IA in ambito marketing: di chi è la proprietà intellettuale? Come impatta il diritto d'autore sui dati usati per addestrare i modelli? - Web Publishing: Pubblicazione di contenuti su piattaforme web (es. sito vetrina dell'impresa simulata), curando l'accessibilità e la struttura logica delle informazioni. - Caricamento e gestione dei prodotti su una piattaforma e-commerce simulata, scrivendo descrizioni SEO-oriented (ottimizzate per i motori di ricerca) anche con il supporto dell'IA. - Riflessione critica sul "Deepfake" e sulla manipolazione delle immagini nell'advertising: limiti etici del fotoritocco e della generazione artificiale di volti umani nelle pubblicità.
Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare**

AREA 3 **TURISMO E ACCOGLIENZA TURISTICA**	**Primo biennio**
	- Creazione di semplici brochure o dépliant turistici digitali, combinando testi descrittivi e fotografie del territorio, curando l'impaginazione. - Miglioramento di foto scattate durante uscite didattiche (correzione orizzonte, saturazione) per creare un archivio digitale delle risorse locali. - Sensibilizzazione sul divieto di riprodurre immagini di opere d'arte o luoghi privati senza autorizzazione a fini commerciali (diritto di panorama e beni culturali). - Utilizzo di strumenti digitali per sequenziare le tappe di un viaggio in ordine logico e temporale (pensiero algoritmico applicato).
	Secondo biennio
	- Realizzazione di presentazioni interattive o video-guide che raccontino un territorio, integrando mappe, audio-guide registrate dagli studenti e testi in lingua straniera. - Utilizzo dell'IA Generativa per creare bozze di itinerari tematici (es. "Crea un itinerario di 3 giorni in Toscana per amanti del vino"), verificando poi manualmente la fattibilità logistica e i costi. - Aggregazione di informazioni da diverse guide turistiche online per creare un contenuto originale ("Remix"), citando correttamente le fonti ispiratrici. - Comprensione della struttura di base di una pagina web turistica (HTML base) o di un blog di viaggi, per poter aggiornare contenuti testuali e immagini.
	Quinto anno
	- Creazione di un pacchetto turistico multimediale (sito web dedicato o app simulata) che includa prenotazioni, mappe interattive e guide virtuali.

	- Utilizzo dell'IA per analizzare dataset turistici (es. recensioni) e generare report automatici sui trend, oppure per creare script di risposta automatica per le email di prenotazione in diverse lingue. - Gestione delle problematiche di copyright quando si promuovono pacchetti all'estero o si utilizzano materiali promozionali di partner internazionali. - Sperimentazione (se possibile con i mezzi della scuola) o progettazione teorica di contenuti in Realtà Aumentata (QR code che rimandano a video storici) per arricchire l'esperienza del visitatore.
Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare**
	Primo biennio

	- Creazione di modulistica ad hoc per la gestione del magazzino e della documentazione tipica della logistica (schede carico/scarico, etichette collo) utilizzando software di videoscrittura e fogli di calcolo, curando il layout per renderli chiari e funzionali agli operatori. - Rispetto del copyright nella creazione di presentazioni - Nella realizzazione di attività laboratoriali, imparare a disegnare diagrammi di flusso che descrivano il percorso di una merce dall'accettazione allo stoccaggio.
AREA 3	**Secondo biennio**
TRASPORTI E LOGISTICA	- Sviluppo di fogli di calcolo avanzati utilizzando funzioni logiche (SE, CERCA.VERT) e grafici. - Nella realizzazione delle attività laboratoriali, imparare a generazione codici identificativi per la gestione del magazzino. - Automazione base: registrare macro semplici in Excel per automatizzare la formattazione di liste ripetitive.
	Quinto anno
	- Elaborazione di documenti con l'integrazione di dati forniti o calcolati. - Analisi dei dati: utilizzare l'IA per generare script utili a pulire grandi database o calcolare distanze chilometriche tramite mappe. - Diritto digitale nei contratti: comprendere la proprietà dei dati generati dai sistemi IoT e le licenze d'uso dei software gestionali.

Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare**
	Primo biennio
AREA 3	- Creazione di materiali informativi semplici per la promozione della salute e del benessere (es. volantini sulla piramide alimentare o sull'igiene delle mani), utilizzando software di videoscrittura e curando la leggibilità per diverse tipologie di utenza (bambini, anziani). - Realizzazione di tabelle e grafici basilari per il monitoraggio di parametri semplici (es. rilevazione temperature, diario alimentare simulato) utilizzando fogli di calcolo e applicando formule elementari. - Rielaborazione di testi tecnici o articoli di divulgazione scientifica per creare schede di sintesi comprensibili, sperimentando l'uso dell'IA Generativa per semplificare il lessico (es. "spiegami questo concetto medico come se avessi 6 anni"). - Ricerca e selezione di immagini e icogrammi per supportare la comunicazione visiva, imparando a distinguere tra immagini coperte da copyright e immagini con licenza aperta (Creative Commons), fondamentali per creare materiali didattici o ludici.
SERVIZI PER LA SANITÀ E L'ASSISTENZA SOCIALE	

	- Introduzione al pensiero computazionale attraverso la creazione di diagrammi di flusso (flowchart) che descrivano sequenze operative standard (es. procedura di sanificazione ambienti o passaggi del primo soccorso), sviluppando la logica procedurale senza scrittura di codice.
	Secondo biennio

	- Progettazione di attività di animazione o educative (per asili nido o RSA) creando supporti multimediali (slide con audio, storie interattive). Utilizzo dell'IA Generativa per il *brainstorming* di idee creative per laboratori occupazionali adatti a specifiche patologie. - Adattamento di contenuti per l'inclusione: rielaborare testi o storie esistenti trasformandoli in materiali per la Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA) o in audiolibri, verificando che l'IA rispetti la coerenza narrativa e il tono emotivo adeguato. - Gestione digitale della documentazione socio-sanitaria simulata: creazione di modelli per il PAI (Piano Assistenziale Individualizzato) o diari di bordo digitali. - Approfondimento su Copyright e Privacy nel contesto sanitario: comprendere i limiti legali nella pubblicazione di foto di attività con minori o pazienti (diritto all'immagine) e l'uso corretto di brani musicali per attività di musicoterapia (licenze d'uso). - Utilizzo dell'IA per generare semplici checklist o protocolli operativi automatizzati per la risoluzione di problemi organizzativi.
	Quinto anno
	- Elaborazione professionale del *Project Work* o del percorso d'esame, integrando dati statistici sui servizi sociali (es. invecchiamento demografico), casi studio e normative, con impaginazione formale e citazione rigorosa delle fonti. - Automazione amministrativa e gestionale: istruire l'IA (prompt engineering) per generare formule complesse o script per fogli di calcolo utili a gestire magazzini farmaceutici, anagrafiche utenti o statistiche di rilevazione dei bisogni, riducendo l'errore umano. - Analisi critica ed etica dell'IA in sanità: riflessione sui rischi di bias (pregiudizi) negli algoritmi diagnostici o sociali e sulla proprietà intellettuale dei dati sanitari utilizzati per l'addestramento dei modelli (GDPR e bioetica). - Produzione di reportistica tecnica per i Servizi Sociali o Sanitari (es. studio di un caso, relazioni di dimissione, richieste di sussidi), utilizzando l'IA per abbozzare la struttura formale del documento, ma esercitando una revisione critica approfondita sui contenuti sensibili ed empatici. - Sviluppo di soluzioni logiche per l'emergenza: simulare la programmazione logica di un piano di evacuazione o di gestione di un'epidemia locale, utilizzando strumenti digitali per mappare le risorse e i flussi di intervento.

Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare**
	Primo biennio
AREA 3 **ENOGASTRONOMIA**	Utilizzo delle piattaforme scolastiche (bacheca, registro elettronico, classroom) per comunicare in modo corretto con docenti e compagni riguardo a lezioni teoriche, esercitazioni di laboratorio, turnazioni, consegne e materiali digitali. - Simulazioni di comunicazioni formali via email per: richieste di chiarimento su ricette o tecniche di base, invio di relazioni di laboratorio, segnalazioni organizzative, comunicazioni scolastiche; attenzione a oggetto, struttura e tono del messaggio.

-Condivisione online di brevi relazioni legate a esercitazioni di cucina, sala o accoglienza: tabelle ingredienti, mini-report sulle tecniche utilizzate, prime schede di degustazione, semplici analisi dei costi.
-Introduzione alla netiquette, con attenzione all'uso appropriato del linguaggio nei diversi contesti: formale scolastico, collaborativo tra pari, informale nel lavoro di gruppo.
-Partecipazione a forum o discussioni digitali su temi legati al settore:consumo responsabile, sostenibilità alimentare, educazione al gusto, spreco alimentare.
-Prime attività di sviluppo di contenuti digitali semplici:brevi presentazioni di ricette, foto documentative di lavorazioni, mappe concettuali sulle tecniche di cucina, schede digitali di sicurezza alimentare.
- Introduzione al copyright: uso corretto di immagini, musica e contenuti gastronomici reperiti online; distinzione tra fonti originali e materiali concessi con licenza.
-Approccio iniziale al pensiero computazionale con attività di sequenziamento e logica applicate a ricette, procedure di servizio, organizzazione del lavoro, e primi esercizi di coding visuale per schemi operativi.

Secondo biennio

-Produzione collaborativa di documenti tecnici tramite strumenti digitali condivisi:ìricettari digitali, schede tecniche avanzate, dossier di eventi gastronomici, analisi dei costi, menu tematici o stagionali.
-Simulazioni di comunicazioni professionali tipiche del settore enogastronomico:email a fornitori di materie prime;richieste di preventivi per attrezzature o mise en place;comunicazioni interne tra cucina, sala e reception;compilazione di moduli e schede digitali (ordini, report di servizio, schede HACCP).
-Revisione tra pari di ricettari digitali, presentazioni, materiali multimediali (foto di impiattamenti, brevi video di tecniche), fornendo feedback strutturati e rispettosi. -Partecipazione a lavori di gruppo online per progetti:creazione di menu tematici, progettazione di eventi scolastici (aperitivi, buffet, colazioni), campagne di valorizzazione del territorio, attività di accoglienza.

Sviluppo di contenuti digitali complessi:video brevi di lavorazioni, tutorial, presentazioni multimediali su tecniche o prodotti DOP/IGP, infografiche su costi e food cost, storytelling gastronomico.
-Integrazione e rielaborazione di contenuti digitali (testi, foto, video), con rispetto delle norme su copyright e licenze, citazione delle fonti e uso legale di ricette e materiali.
Uso controllato dell'IA per migliorare la chiarezza di comunicazioni professionali; riformulare testi rivolti a pubblici diversi (clienti, partner, enti);creare bozze di descrizioni di menu o presentazioni di eventi, sempre con supervisione critica e attenzione all'originalità dei contenuti gastronomici.

Applicazione del pensiero computazionale e della programmazione a: organizzazione del lavoro in brigata, workflow digitali di servizio; fogli di calcolo per costi e scorte; uso di software gestionali o simulatori digitali per la ristorazione.

Quinto anno

	Comunicazione professionale in contesti aziendali simulati: videoconferenze con ristoratori, produttori, hotel, aziende del territorio; presentazioni online di menu o progetti gastronomici; briefing organizzativi; colloqui per stage o collaborazioni. -Produzione digitale avanzata di progetti enogastronomici:creazione di menu degustazione con abbinamenti, progettazione di eventi tematici, sviluppo di business plan per piccole attività

	ristorative, analisi di casi di successo, realizzazione di presentazioni multimediali con strumenti avanzati. -Integrazione e rielaborazione finale di contenuti multimediali (foto professionali, video, infografiche, presentazioni), con rigoroso rispetto di copyright, licenze e diritti delle immagini dei prodotti. -Collaborazioni digitali con ristoranti, aziende agricole, hotel, enti del territorio, realtà dello stage: incontri online, scambio di documenti tecnici, progettazione condivisa di eventi o menu, revisione di report e documentazione finale. - Applicazione avanzata del pensiero computazionale alla gestione della ristorazione: uso di software professionali (gestionali, prenotazioni, food cost), progettazione di workflow complessi, automazione di processi, basi di programmazione per l'ottimizzazione delle risorse e dei tempi di lavoro
Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare**
AREA 3 **ARTE E SPETTACOLO**	**Primo biennio** Utilizzo delle piattaforme scolastiche per comunicare correttamente con docenti e compagni in relazione ad attività laboratoriali, prove, consegne artistiche o materiali multimediali (bacheca, registro elettronico, classroom). - Simulazioni di comunicazioni formali via email riguardanti richieste di chiarimenti su attività teatrali, audiovisive o culturali, invio di compiti creativi, segnalazioni organizzative, con particolare attenzione a oggetto, struttura, registro e tono. - Condivisione in cloud di brevi relazioni o prodotti digitali collegati alle attività del settore (schede tecniche di base, mini-report sulle prove, tabelle per catalogare elementi scenici, foto o brevi clip di documentazione). - Introduzione alla netiquette, con distinzione tra linguaggio formale scolastico, linguaggio creativo e comunicazione collaborativa tipica dei gruppi di produzione. - Prime attività di sviluppo di contenuti digitali semplici:creazione di storyboard elementari, montaggi fotografici, brevi audio/voce fuori campo, testi per presentazioni di progetto. - Familiarizzazione con le regole di copyright, licenze base (ad es. Creative Commons), uso legale di musica, immagini e video per prodotti scolastici. - Partecipazione a forum o discussioni digitali su temi culturali (ruolo del teatro, etica dell'immagine, media e società), rispettando le regole di interazione positiva. - Introduzione ai concetti fondamentali di pensiero computazionale, applicati a piccole attività di sequencing e organizzazione logica (es. scalette di spettacolo, workflow semplificati) **Secondo biennio**

	Produzione collaborativa di documenti di progetto culturale o artistico tramite strumenti digitali condivisi (drive, editor online):dossier di spettacolo, bozze di sceneggiatura, scalette di prova, schede personaggio, schede tecniche audio-luci. Simulazioni di comunicazioni professionali tipiche del settore culturale e dello spettacolo:email a teatri, musei, compagnie, enti partner;richieste di preventivi per materiali tecnici;comunicazioni interne a una produzione artistica;compilazione digitale di moduli per eventi, richieste spazi o permessi.
	- Revisione tra pari di relazioni, presentazioni, testi scenici o materiali multimediali, fornendo feedback strutturati, rispettosi e tecnicamente pertinenti. - Partecipazione a lavori di gruppo online legati a progetti artistici o culturali:progettazione di eventi scolastici, ideazione di prodotti audiovisivi, creazione di materiali promozionali, con utilizzo di lavagne digitali e piattaforme di project management. - Sviluppo di contenuti digitali più complessi: brevi video, podcast, teaser, presentazioni multimediali, integrazione di elementi visivi e sonori secondo i principi dell'estetica dello spettacolo. -Rielaborazione e integrazione di materiali digitali (testi, audio, immagini, video) nel rispetto del copyright, delle licenze d'uso e delle norme sulla citazione. - Uso controllato e consapevole dell'IA per migliorare la chiarezza di comunicazioni e documenti artistici o organizzativi; generare bozze di testi descrittivi (sinossi, note di regia, descrizioni di progetto); riformulare contenuti per pubblici differenti (spettatori, partner, enti patrocinanti), il tutto con supervisione critica e rispetto della proprietà intellettuale. - Applicazione del pensiero computazionale e della logica di programmazione alla gestione di processi produttivi:timeline digitali, workflow di progetto, automazioni semplici, uso di software per il montaggio o la gestione luci di base.
	Quinto anno

	Comunicazione professionale in contesti culturali simulati:videoconferenze con istituzioni culturali, registi, responsabili di produzione o partner di progetto; presentazioni online di concept artistici; briefing organizzativi; colloqui per stage nel settore culturale e dello spettacolo. Produzione digitale avanzata di progetti artistici e culturali:dossier completi di spettacolo, proposte di eventi, piani di produzione, progetti di valorizzazione del patrimonio, con l'uso di strumenti multimediali complessi (montaggio avanzato, grafica, presentazioni dinamiche). - Integrazione, rielaborazione e finalizzazione di contenuti digitali multimediali nel rispetto rigoroso della normativa su copyright, licenze e diritti d'autore. -Collaborazioni digitali con enti del settore: teatri, compagnie, studi audiovisivi, musei, festival, fondazioni culturali - Attività: incontri online, revisione congiunta di materiali, scambio documenti, co-progettazione di eventi. -Applicazione matura del pensiero computazionale per la gestione di progetti complessi: organizzazione di workflow strutturati; utilizzo di software tecnici (montaggio, audio, illuminotecnica); basi di programmazione applicate a tecnologie per lo spettacolo (cue list, automazioni, mapping luci).

AREA 4 SICUREZZA BENESSERE E USO RESPONSABILE

	Obiettivi	**Livello di padronanza**

4.1 Protezione dei dispositivi 4.2 Protezione dei dati personali e della privacy 4.3 Benessere digitale 4.4 Impatto ambientale delle tecnologie digitali	4.1 Protegge i dispositivi digitali da accessi non autorizzati o malware (es. utilizzo di password complesse, aggiornamento software, uso di antivirus/antimalware). 4.2 Protegge i dati personali e la privacy online (es. gestione delle impostazioni privacy, riconoscimento delle frodi/phishing). 4.2 (Integrazione IA)Riconosce il potenziale uso malevolo dell'IA (es. *deepfake*, *chatbot* di phishing, disinformazione generata automaticamente) e sa adottare misure cautelative. 4.3 Promuove la salute e il benessere (es. gestisce il tempo trascorso sullo schermo, riconosce i rischi di dipendenza digitale e di *cyberbullismo*). 4.4 Adotta pratiche digitali sostenibili per proteggere l'ambiente (es. uso efficiente dell'energia, smaltimento corretto dei dispositivi, gestione dei dati in cloud). 4.5 Riconoscere che l'IA può essere utilizzata sia per gli attacchi informatici (cyberattacks) sia per la cybersecurity e che i sistemi di IA e i data center hanno un grande impatto sull'ambiente	- Primo biennio Base - Secondo biennio Intermedio - Quinto anno Avanzato

Indirizzo	Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare
	Primo biennio
AREA 4 **AFM** **RIM** **SERVIZI COMMERCIALI**	- Creazione di passphrase complesse e differenziate per i servizi scolastici. Comprendere perché non bisogna mai salvare le password nel browser su PC condivisi (laboratorio). - Riconoscimento dei segnali di infezione da malware (rallentamenti, pop-up) e procedura corretta per l'uso di memorie esterne (scansione USB prima dell'apertura dei file). - Applicazione delle norme sulla sicurezza (D.Lgs 81/08) relative ai videoterminali: corretta postura, distanza dallo schermo e gestione delle pause per prevenire disturbi visivi. - Comportamenti virtuosi per il risparmio energetico in ufficio/scuola (modalità sospensione, spegnimento monitor, stampa solo se strettamente necessario). - Distinzione tra profilo personale (privato) e profilo pubblico. Gestione delle impostazioni privacy sui social network per evitare l'esposizione eccessiva (oversharing) che potrebbe danneggiare la futura reputazione lavorativa. - Riconoscimento delle dinamiche di aggressione online e del linguaggio d'odio (hate speech). Ruolo attivo nel segnalare contenuti inappropriati alle piattaforme. - Impostazione di blocchi schermo sicuri (biometria, PIN) e gestione dei permessi delle App (es. negare l'accesso alla rubrica a un'app di torcia).

	- Conoscenza delle procedure corrette per smaltire vecchi smartphone, tablet e computer (Rifiuti di Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche), evitando l'inquinamento ambientale.
	Secondo biennio
	- Analisi di email di Phishing e Smishing (SMS) che simulano comunicazioni bancarie o dell'Agenzia delle Entrate. Imparare a leggere l'header delle email e verificare gli URL prima di cliccare. - Differenza tra dati personali, sensibili e giudiziari. Esercitazione sulla pseudonimizzazione di un foglio di calcolo contenente dati di clienti simulati. - Lezione sul riconoscimento di testi generati da AI usati per truffe (es. email di richiesta fondi grammaticalmente perfette ma con logica sospetta). Capire come i chatbot malevoli possano cercare di estorcere informazioni aziendali. - Riconoscimento di siti di vendita fraudolenti (es. prezzi troppo bassi, assenza di Partita IVA nel footer). Utilizzo sicuro dei metodi di pagamento digitale (PayPal, carte prepagate). - Riconoscimento delle tecniche di manipolazione psicologica usate dagli hacker (es. finti premi, urgenza, falsi fornitori) per ottenere accessi ai sistemi aziendali. - Analisi di immagini pubblicitarie o recensioni generate dall'IA. Imparare a distinguere una recensione reale da una falsa generata da bot per gonfiare o affossare un prodotto. - Monitoraggio del "tempo di utilizzo" (Screen Time) sui dispositivi mobili. Strategie per bilanciare la vita online e offline (Digital Detox).
	Quinto anno
	- Simulazione: come verificare l'identità di un interlocutore che chiede un bonifico urgente tramite canali alternativi (verifica a due fattori umana). - Elaborazione di procedure aziendali per la protezione dei segreti industriali e dei dati finanziari. - Analisi dell'impronta di carbonio (Carbon Footprint) dei servizi cloud e dei data center. Inserimento di criteri di sostenibilità digitale nel Bilancio Sociale o nelle scelte di approvvigionamento hardware (Green Procurement). - Gestione avanzata dei consensi marketing nel rispetto del GDPR e gestione sicura dei database CRM (Customer Relationship Management) per evitare data breach (fughe di dati). - Simulazione di gestione di una crisi social aziendale: come rispondere se l'account aziendale viene violato (hackerato) o se circolano Deepfake diffamatori contro il brand. Procedure di recupero account (Meta/Google Business Profile). - Protezione Dati Marketing: Gestione sicura delle mailing list e dei dati dei clienti acquisiti tramite e-commerce. Rispetto del diritto all'oblio e procedure per la cancellazione sicura dei dati personali su richiesta del cliente.
Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare**
AREA 4	**Primo biennio**

TURISMO E ACCOGLIENZA TURISTICA	- Comprensione dei rischi legati all'uso dei dispositivi mobili (smartphone/tablet) in viaggio. Impostazione di blocchi schermo biometrici e attivazione delle funzioni "Trova il mio dispositivo" in caso di smarrimento o furto durante escursioni o viaggi d'istruzione.

	- Riflessione sui rischi della condivisione in tempo reale della propria posizione sui social media (rischio furti in casa, stalking). Imparare a postare in differita ("latergram") come buona pratica di sicurezza personale. - Comportamento corretto nelle chat di gruppo durante le uscite didattiche. Rispetto della privacy altrui prima di pubblicare foto di compagni o insegnanti in contesti extra-scolastici. - Riconoscimento dei sintomi da uso eccessivo dello smartphone (es. "text neck", disturbi del sonno). Importanza di vivere l'esperienza turistica reale senza la mediazione costante dello schermo.
	Secondo biennio
	- Analisi dei rischi connessi all'uso di Wi-Fi pubblici (aeroporti, hotel, caffè). Istruzioni su come non effettuare mai transazioni bancarie o accessi a dati riservati su reti aperte senza una VPN. - Analisi di email fraudolente specifiche del settore (es. "La tua prenotazione Booking è stata cancellata, clicca qui", falsi rimborsi aerei). Imparare a verificare l'autenticità delle comunicazioni dei Tour Operator. - Laboratorio sul riconoscimento di recensioni false su portali come TripAdvisor o Google Maps generate da bot o AI. Distinguere un feedback autentico da un attacco alla reputazione di una struttura ricettiva. - Promozione di pratiche "Paperless" (biglietti digitali, QR code) per ridurre l'impatto ambientale, comprendendo però anche il consumo energetico dei server necessari a mantenere questi servizi.
	Quinto anno
	- Applicazione rigorosa della normativa sulla privacy nella gestione dei dati dei clienti (scansioni passaporti, carte di credito, dati sanitari/allergie). Procedure sicure per l'invio delle schedine alloggiati alla Questura. - Riconoscimento di truffe complesse basate sull'IA, come finti siti di case vacanze con foto generate artificialmente (che non esistono nella realtà) o tentativi di estorsione tramite manipolazione vocale. - Gestione sicura delle transazioni online (gateway di pagamento, PSD2). Come comportarsi in caso di Data Breach (distruzione, perdita, modifica, divulgazione non autorizzata o accesso a dati personali) dei sistemi di prenotazione dell'hotel o dell'agenzia. - Progettazione di pacchetti turistici incentrati sul "benessere digitale" (hotel tech-free), riconoscendo il mercato crescente di clienti che cercano una pausa dall'iperconnessione. - Analisi critica dell'impronta di carbonio generata dallo streaming video 4K per la promozione turistica o dall'uso massiccio di dati in roaming.

Indirizzo	Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare
AREA 4 TRASPORTI E LOGISTICA	**Primo biennio**
	- Protezione dei dispositivi personali e di laboratorio: importanza del logout dalle postazioni condivise e della scelta di password complesse per non compromettere i simulatori scolastici. - Ergonomia e sicurezza: corretto posizionamento alla postazione video-terminale e gestione delle pause, in linea con le normative sulla sicurezza sul lavoro (D.Lgs 81/08). - Sostenibilità digitale: spegnimento corretto delle apparecchiature e riduzione delle stampe (dematerializzazione) a favore della consultazione digitale.
	Secondo biennio
	- Privacy e GDPR nel settore logistico - Riconoscere i rischi di attacchi informatici ai sistemi aziendali che potrebbero bloccare le spedizioni (Ransomware) e l'importanza degli aggiornamenti software. - Riconoscimento delle frodi: identificare tentativi di phishing mirati (es. false fatture di corrieri, richieste di cambio coordinate bancarie) e comprendere come l'IA possa essere usata per creare email fraudolente molto realistiche.
	Quinto anno
	- Cybersecurity nell'IoT e Industria 4.0: comprendere i rischi legati all'automazione.

Indirizzo	Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare
AREA 4	**Primo biennio**
	- Apprendimento delle procedure base di sicurezza informatica: impostazione di password robuste per l'accesso ai PC scolastici o ai tablet di reparto simulati e l'importanza di bloccare lo schermo quando ci si allontana dalla postazione. - Introduzione alla privacy e alla riservatezza: comprendere la differenza tra dati personali comuni e dati sensibili/sanitari. Riconoscere i tentativi di *phishing* base (es. email che richiedono dati di accesso) per non compromettere la rete scolastica. - Educazione alla salute digitale e all'ergonomia: adottare posture corrette durante l'uso del computer per le relazioni tecniche e riflettere sui rischi del cyberbullismo, fenomeno spesso riscontrabile negli utenti adolescenti dei servizi sociali. - Sensibilizzazione all'impatto ambientale del digitale: spegnimento corretto dei dispositivi a fine lezione e limitazione delle stampe inutili a favore della consultazione a video (risparmio carta).
	Secondo biennio

SERVIZI PER LA SANITÀ E L'ASSISTENZA SOCIALE	- Applicazione delle normative sulla protezione dei dati (GDPR) nella gestione di cartelle cliniche simulate o PAI (Piani Assistenziali Individualizzati). Riconoscere e proteggersi da truffe avanzate, incluse quelle generate dall'IA (es. *smishing* o messaggi fraudolenti rivolti ad anziani). - Analisi dei rischi legati alla disinformazione medica generata dall'IA: imparare a verificare le fonti sanitarie per contrastare le *fake news* su cure o patologie che potrebbero disorientare i pazienti o gli utenti dei servizi. - Gestione del benessere digitale proprio e dell'utenza: identificare segnali di dipendenza da internet o isolamento sociale (Hikikomori) nei casi studio proposti e conoscere i rischi dell'esposizione eccessiva agli schermi per lo sviluppo cognitivo dei bambini. - Protezione dei dispositivi mobili usati in mobilità (es. per l'assistenza domiciliare): utilizzo di sistemi di autenticazione biometrica e crittografia per proteggere i dati degli utenti in caso di smarrimento del dispositivo. - Gestione sostenibile dei rifiuti tecnologici (RAEE): conoscere le procedure corrette per lo smaltimento di dispositivi elettromedicali o informatici obsoleti utilizzati nelle strutture socio-sanitarie.
	Quinto anno

	- Gestione avanzata della privacy e sicurezza dei dati nel Fascicolo Sanitario Elettronico. Sviluppare consapevolezza sulle minacce tipo Ransomware che colpiscono spesso ospedali e RSA, e sulle procedure di Data Breach (notifica della violazione dei dati). - Riconoscimento proattivo dei Deepfake (video o audio manipolati) che potrebbero essere usati per frodi contro utenti vulnerabili (es. finte telefonate di nipoti in difficoltà verso anziani) o per diffondere allarmismi sanitari. - Progettazione di interventi educativi per l'uso consapevole dei social media rivolti a gruppi di adolescenti o famiglie. - Valutazione dell'impatto ambientale delle tecnologie in ambito sanitario (Green IT): promuovere la dematerializzazione documentale (meno carta, più cloud sicuro) e l'uso di server o servizi cloud a basso impatto energetico per l'archiviazione dei dati clinici.
Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare**
	Primo biennio

AREA 4 **ENOGASTRONOMIA**	Utilizzo delle piattaforme scolastiche (registro elettronico, classroom, bacheca, messaggistica) in modo sicuro, con attenzione alla protezione dei dispositivi: password robuste, aggiornamenti, uso corretto dei device durante le esercitazioni di laboratorio. - Simulazioni di email formali che includano l'attenzione alla tutela dei dati personali: non condividere recapiti, informazioni sensibili o materiali che riguardino compagni, clienti simulati, attività interne al laboratorio enogastronomico. -Condivisione online di brevi relazioni (tabelle ingredienti, mini-report sulle prove, schede di igiene e sicurezza) applicando regole base di privacy, evitando di diffondere immagini o dati riferibili a persone. -Introduzione alla netiquette anche nell'ottica del benessere digitale: uso equilibrato dei dispositivi, posture corrette nelle ore di laboratorio informatizzato, comunicazione rispettosa e non invasiva. Partecipazione a forum su temi legati all'enogastronomia sostenibile (spreco alimentare, etichettatura, acquisti consapevoli) con attenzione all'impatto ambientale delle tecnologie utilizzate. -Prime riflessioni sull'impatto ambientale del digitale nel settore: consumo energetico dei device, riduzione delle stampe superflue, uso di piattaforme condivise per evitare sprechi di carta.
	Secondo biennio
	-Produzione collaborativa di documenti tecnici del settore (ricettari digitali, schede HACCP, dossier eventi) garantendo la sicurezza dei dati attraverso archiviazione protetta, backup e autorizzazioni d'accesso appropriate. - Simulazioni di comunicazioni professionali con fornitori, clienti, enti partner, rispettando la protezione dei dati: gestione corretta di ordini, preventivi, informazioni commerciali e di contatto. -Compilazione di moduli digitali (ordini materie prime, report di servizio, schede cliente) nel rispetto delle norme sulla privacy, evitando la diffusione non autorizzata di dati sensibili. -Revisione tra pari di materiali (foto di impiattamenti, video di lavorazioni, presentazioni) garantendo che immagini e nomi siano condivisi solo se autorizzati.

	-Attività di gruppo online per la progettazione di menu, eventi, prodotti locali, integrando pratiche di benessere digitale: gestione del tempo online, equilibrio tra uso dei dispositivi e lavoro pratico in laboratorio. -Introduzione alla valutazione dell'impatto ambientale delle tecnologie nel settore ristorativo: riduzione sprechi tramite software, monitoraggio digitale delle scorte, uso efficiente delle attrezzature. -Uso controllato dell'IA per elaborazioni testuali mantenendo la tutela della privacy, evitando l'inserimento di dati personali reali e promuovendo un uso etico e consapevole degli strumenti.
	Quinto anno

	-Comunicazione professionale in videoconferenza con ristoratori, aziende agroalimentari, hotel e enti del territorio, applicando misure avanzate di protezione dei dispositivi e delle credenziali di accesso. -Presentazioni digitali di progetti enogastronomici, analisi di food cost o proposte di eventi, integrate con riflessioni sulla sicurezza dei dati e sulla gestione responsabile dei materiali multimediali. -Collaborazioni online con aziende partner (aziende agricole, ristoranti, hotel, consorzi), assicurando il rispetto delle norme su privacy e trattamento dei dati: contratti, schede clienti, documenti di servizio. -Applicazione matura del benessere digitale: gestione consapevole dei tempi di connessione, ergonomia durante il lavoro al computer, prevenzione del sovraccarico cognitivo. -Approfondimenti sull'impatto ambientale delle tecnologie nel settore: uso di software per ridurre sprechi alimentari, monitoraggio dei consumi energetici delle attrezzature, scelta di pratiche digitali a basso impatto (archiviazione cloud, dematerializzazione dei documenti). -Valutazione critica del ciclo di vita delle tecnologie utilizzate in cucina, sala e accoglienza: dalla produzione allo smaltimento, con attenzione alla sostenibilità e alla responsabilità ecologica del settore.
Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare**
	Primo biennio
AREA 4 **ARTE E SPETTACOLO**	Utilizzo delle piattaforme scolastiche (bacheca, messaggistica, registro elettronico, classroom) in modo corretto e sicuro, adottando pratiche base di protezione dei dispositivi: password robuste, blocco schermo, aggiornamenti, uso responsabile dei device durante laboratori audiovisivi e attività creative. -Simulazioni di comunicazioni formali via email per richieste di chiarimento, invio di elaborati creativi e comunicazioni scolastiche, includendo attenzione alla tutela dei dati personali e della privacy (non diffondere immagini o nomi senza autorizzazione). -Condivisione online di brevi relazioni o materiali digitali legati ad attività artistiche (mini-report sulle prove, tabelle per la catalogazione del materiale scenico, schede di osservazione), applicando regole base di privacy e gestione sicura dei file. -Introduzione alla netiquette, anche con attenzione al benessere digitale: uso equilibrato dei dispositivi durante la progettazione creativa, postura corretta al computer, gestione non invasiva delle comunicazioni in gruppo.

	-Partecipazione a forum o discussioni digitali su temi culturali (ruolo dell'arte, fruizione responsabile dei media, educazione all'immagine), rispettando le regole di interazione positiva. -Prime riflessioni sull'impatto ambientale del digitale nell'ambito culturale: riduzione dell'uso di carta tramite documenti digitali, uso sostenibile di device in laboratorio audiovisivo, attenzione al riciclo dei materiali tecnologici.

	Secondo biennio
	-Produzione collaborativa di documenti tecnici (bozze di sceneggiatura, schede personaggio, scalette di produzione, dossier eventi) tramite piattaforme digitali condivise, garantendo la sicurezza dei dispositivi e l'archiviazione protetta dei materiali. -Simulazioni di comunicazioni professionali del settore culturale e dello spettacolo: email a teatri, musei, compagnie artistiche, fornitori di materiale tecnico; richieste preventivi; comunicazioni interne tra gruppi di produzione; compilazione digitale di moduli (schede tecniche audio-luci, richieste spazi, permessi).(Tutte svolte nel rispetto della privacy e della gestione sicura dei dati) -Revisione tra pari di elaborati artistici, presentazioni, foto o video di prove tramite piattaforme didattiche, nel rispetto della tutela dei dati personali e dell'uso autorizzato delle immagini. -Partecipazione a lavori di gruppo online per progetti artistici e culturali (eventi, mostre, performance, video), con attenzione al benessere digitale: gestione equilibrata dei tempi online, organizzazione del lavoro, prevenzione del sovraccarico cognitivo. _Introduzione a comportamenti sostenibili relativi all'uso delle tecnologie nei laboratori di spettacolo: spegnimento delle attrezzature non in uso, uso consapevole delle luci e delle apparecchiature audiovisive, riduzione delle stampe. -Uso controllato dell'IA per migliorare comunicazioni, descrizioni di progetto o materiali artistici senza inserire dati personali, mantenendo consapevolezza delle implicazioni etiche e della proprietà intellettuale.
	Quinto anno
	-Comunicazione professionale in contesti culturali simulati:videoconferenze con enti, teatri, festival, partner di progetto; briefing organizzativi; colloqui online per stage o collaborazioni artistiche, tutelando dispositivi e credenziali. -Produzione e presentazione digitale avanzata di progetti culturali (dossier di spettacolo, concept artistici, piani di produzione, analisi di contesti culturali), integrando pratiche sicure di gestione dei dati e materiali multimediali. -Collaborazioni digitali con teatri, studi audiovisivi, associazioni culturali, fondazioni e realtà dello stage (incontri online, scambio documenti, condivisione di report), con particolare attenzione al rispetto delle norme su privacy e diritti delle immagini. -Applicazione matura del benessere digitale: gestione del carico di lavoro online, strategie per limitare stress e eccesso di esposizione agli schermi, organizzazione efficiente delle attività digitali. -Approfondimento dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali nel settore dello spettacolo: sostenibilità delle produzioni audiovisive; riduzione delle stampe tramite sceneggiature e schede
	digitali; uso efficiente delle apparecchiature di illuminazione e audio; riflessioni sul ciclo di vita delle tecnologie impiegate nelle produzioni.

AREA 5 – RISOLUZIONE DEI PROBLEMI		
5.1 Risoluzione di problemi tecnici 5.2 Risposte tecnologiche a bisogni digitali 5.3 Soluzioni creative e innovative 5.4 Sviluppo delle competenze digitali	**Obiettivi**	**Livello di padronanza**
	5.1 Risolve problemi tecnici semplici (es. connettività, malfunzionamenti software di base) applicando strategie di troubleshooting. 5.2 Identifica bisogni specifici e seleziona le risposte tecnologiche più adatte (strumenti, app, piattaforme) per soddisfarli. 5.3 Utilizza le tecnologie digitali in modo creativo e innovativo per affrontare sfide o migliorare processi. 5.3 (Integrazione IA) Comprende come l'IA può essere utilizzata per risolvere problemi complessi (es. analisi dati, predizioni, automazione decisionale) e ne valuta l'efficacia come strumento di problem solving. 5.4 Individua i divari nelle proprie competenze digitali e nelle competenze altrui, e sa identificare le risorse per il miglioramento e l'apprendimento continuo.). 5.5 riconoscimento della presenza di sistemi di IA negli strumenti di assistenza digitale e considerazioni etiche sui sistemi di IA in relazione alla creatività e alla risoluzione dei problemi	- Primo biennio Base - Secondo biennio Intermedio - Quinto anno Avanzato

Indirizzo	Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare
	Primo biennio
AREA 5 **AFM** **RIM** **SERVIZI COMMERCIALI**	- Risoluzione autonoma di problemi quotidiani comuni: stampante che non stampa (controllo carta/toner/coda di stampa), assenza di rete (verifica cavo/Wi-Fi), file non leggibile (problemi di estensione). - Capacità di scegliere l'applicazione giusta per il compito assegnato: "Devo fare una tabella di calcolo, uso Excel e non Word"; "Devo inviare un file pesante, uso un link Cloud e non un allegato email". - Apprendimento autonomo (Help Online): Di fronte a una funzione sconosciuta del software (es. come impostare i margini), lo studente sa cercare la soluzione nella guida in linea o tramite tutorial affidabili sul web, invece di bloccarsi. - Gestione autonoma dei problemi tecnici durante le videochiamate o le presentazioni in classe (es. attivare il microfono corretto, condividere lo schermo giusto, collegare il proiettore).

	- Gestione autonoma dei problemi tecnici durante le videochiamate o le presentazioni in classe (es. attivare il microfono corretto, condividere lo schermo giusto, collegare il proiettore).

	- Utilizzo creativo di strumenti semplici per risolvere problemi di comunicazione (es. creare un'infografica veloce per spiegare un orario di apertura complesso invece di scrivere un lungo testo).
	Secondo biennio
	- Simulazione di un preventivo per l'informatizzazione di un ufficio: scelta delle specifiche dei PC e dei software gestionali in base al budget e alle necessità reali dell'azienda. - Analisi del target di un prodotto e scelta del canale più adatto (TikTok per i giovani, LinkedIn per il B2B), motivando la scelta tecnica e comunicativa. - Auto-valutazione competenze: Identificazione delle proprie lacune nell'uso di software grafici o gestionali e ricerca attiva di video-tutorial o corsi gratuiti (MOOC) per imparare la funzione mancante.
	Quinto anno
	- Progettazione logica di un Chatbot: definire l'albero delle decisioni per automatizzare le risposte alle domande frequenti (FAQ), migliorando l'efficienza del servizio clienti. - Proposta di soluzioni digitali per migliorare la Customer Experience (es. implementare un sistema di prenotazione appuntamenti online per evitare le code in negozio/ufficio). - Monitoraggio dei nuovi trend digitali nel marketing (es. il passaggio da Universal Analytics a GA4) e capacità di adattare le proprie strategie operative alle nuove interfacce e metriche. - Utilizzo di strumenti di IA per analizzare serie storiche di dati finanziari e ipotizzare scenari futuri (es. predizione del flusso di cassa), valutando criticamente l'affidabilità della previsione. - Configurazione avanzata dei software gestionali (ERP) o creazione di dashboard personalizzate per monitorare i KPI aziendali, risolvendo il problema della dispersione dei dati.

Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare**
AREA 5 **TURISMO E ACCOGLIENZA TURISTICA**	**Primo biennio**
	- Risoluzione di problemi di connessione in mobilità: gestione del roaming dati, utilizzo di hotspot portatili, connessione sicura a reti alberghiere con portali di accesso. - Individuazione e utilizzo di app che risolvono problemi pratici per turisti con bisogni specifici (es. mappe per disabili motori, traduttori vocali istantanei per barriere linguistiche). - Risolvere problemi di compatibilità (es. video che non si apre su un dispositivo, foto troppo pesante per il web) effettuando conversioni di formato corrette.
	Secondo biennio

	- Utilizzo di strumenti digitali per risolvere conflitti di orario o problemi logistici in un itinerario complesso (es. calcolo realistico dei tempi di spostamento con Google Maps includendo il traffico). - Analisi comparativa di diverse piattaforme di prenotazione (Channel Manager) per individuare quella più adatta alle esigenze di una specifica struttura ricettiva (costi vs funzionalità). - Utilizzo innovativo dei QR Code o della Realtà Aumentata (base) per risolvere il problema della mancanza di guide fisiche in un sito turistico minore.
	Quinto anno
	- Comprensione di come gli algoritmi di IA possono risolvere il problema della definizione del "prezzo giusto" (Dynamic Pricing), analizzando la domanda in tempo reale e adeguando le tariffe. - Utilizzo delle tecnologie per mediare conflitti culturali o incomprensioni con turisti stranieri (uso avanzato di traduttori contestuali e guide culturali digitali). - Capacità di assistere turisti poco digitalizzati (es. anziani) nell'uso delle tecnologie necessarie al viaggio (check-in online, app per i trasporti), colmando il divario di competenze.

Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare**
	Primo biennio
	- Risoluzione di problemi hardware/software comuni: stampante non allineata, file non leggibile, ripristino della connessione internet in laboratorio. - Scelta dello strumento: decidere se utilizzare una comunicazione sincrona (chat/telefono) o asincrona (email) in base all'urgenza di una problematica simulata (es. merce danneggiata all'arrivo). - Autovalutazione: identificare le proprie lacune nell'uso della tastiera (dattilografia) o dei software base e attivarsi per migliorare la velocità di inserimento dati.
AREA 5	
TRASPORTI E LOGISTICA	- Individuazione risorse per l'ottimizzazione: selezionare l'app o il software più adatto per calcolare dati, confrontando diverse soluzioni digitali. - Analisi delle discrepanze nei dati ottenuti. - Ottimizzazione dei percorsi: utilizzare strumenti di mappatura e IA per risolvere il "problema del commesso viaggiatore" (trovare il percorso più breve per più consegne), valutando il risparmio di tempo e costi.
	Quinto anno
	- Problem Solving strategico: affrontare scenari di crisi complessi utilizzando dati in tempo reale e simulazioni digitali per trovare rotte o modalità di trasporto alternative (intermodalità).

	- Gap Analysis aziendale: simulare l'analisi delle competenze digitali di un reparto aziendale e proporre un piano di formazione per l'introduzione di una nuova tecnologia (es. passaggio alla documentazione su blockchain).

Indirizzo	Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare
AREA 5 SERVIZI PER LA SANITÀ E L'ASSISTENZA SOCIALE	**Primo biennio**
	- Risoluzione di problemi tecnici quotidiani in ambiente scolastico o di laboratorio (es. stampante inceppata, audio non funzionante durante una lezione multimediale, problemi di accesso al Wi-Fi). - Selezione degli strumenti digitali di base più idonei per compiti scolastici o simulati: scegliere se utilizzare un documento di testo, una presentazione o un foglio di calcolo per creare un diario alimentare o un volantino sanitario. - Uso creativo delle tecnologie per l'animazione sociale: realizzazione di semplici prodotti multimediali (es. collage digitali, playlist musicali tematiche) da utilizzare in contesti ricreativi per bambini o anziani autosufficienti. - Autovalutazione delle proprie abilità informatiche: riconoscere le proprie lacune nell'uso di un software (es. Excel per la statistica) e imparare a cercare tutorial o risorse online per colmare il divario in autonomia.
	Secondo biennio
	- Individuazione di soluzioni tecnologiche assistive (Assistive Technology): scegliere e configurare le opzioni di accessibilità su tablet o smartphone (es. lettori di schermo, ingranditori, comandi vocali) per utenti con disabilità visive, uditive o motorie simulate. - Assistenza tecnica di primo livello all'utenza: aiutare un utente simulato (anziano o fragile) a risolvere problemi con lo smartphone o l'accesso a servizi online essenziali (es. prenotazione CUP, SPID), riducendo il disagio tecnologico. - Problem solving assistito dall'IA per la progettazione di attività: utilizzare l'IA Generativa per ideare un piano settimanale di attività ludico-motorie diversificate per un centro diurno, chiedendo all'algoritmo di adattare le proposte a specifiche limitazioni fisiche degli utenti - Analisi del *Digital Divide* nell'utenza: mappatura delle competenze digitali di un gruppo target (es. anziani di una RSA) per progettare piccoli interventi di alfabetizzazione digitale o supporto.
	Quinto anno
	- Innovazione nei processi formativi e sociali: ideare progetti complessi (es. per il "Capolavoro" dell'Esame di Stato) che integrino tecnologie immersive (Realtà Virtuale/Aumentata) per simulare ambienti di apprendimento o riabilitazione psicologica. - Utilizzo dell'IA per l'analisi predittiva e decisionale: simulare l'uso di software gestionali avanzati che, analizzando i dati storici dei ricoveri o delle richieste di assistenza, suggeriscono l'ottimizzazione dei turni del personale o prevedono picchi di necessità (es. piano caldo/freddo)

	- Valutazione critica delle app per la salute (mHealth): analizzare diverse applicazioni per il monitoraggio sanitario disponibili sul mercato, valutandone affidabilità, facilità d'uso per l'utente finale e rispetto della privacy, per consigliarne l'uso appropriato. - Gestione delle criticità sistemiche: simulare procedure di emergenza in caso di *down* dei sistemi informatici sanitari (es. impossibilità di accedere alle cartelle cliniche elettroniche), attivando protocolli cartacei di backup e ripristino dei dati. - Pianificazione dell'aggiornamento professionale continuo (ECM): identificare le nuove tecnologie emergenti nel settore socio-sanitario (es. telemedicina, robotica assistiva) e pianificare il proprio percorso di formazione per rimanere competitivi nel mercato del lavoro

Indirizzo	Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare
AREA 5 ENOGASTRONOMIA	**Primo biennio** -Utilizzo delle piattaforme scolastiche (bacheca, registro elettronico, classroom) in modo sicuro, applicando le prime regole per la protezione dei dispositivi personali e scolastici utilizzati anche nei laboratori di enogastronomia (tablet, PC, dispositivi per ricettari digitali). -Simulazioni di email formali per comunicare con docenti e compagni, imparando a risolvere piccoli problemi tecnici legati all'invio di file, alla scelta dei formati (foto di esercitazioni, tabelle di lavoro), alla compressione di immagini o documenti. -Condivisione di brevi relazioni su semplici esercitazioni di laboratorio, tabelle nutrizionali, mini-report di cucina o sala, tramite documenti online, scegliendo la piattaforma digitale più adatta allo scopo. -Introduzione alla netiquette nei contesti scolastici e professionali, con attenzione all'uso corretto dei dispositivi digitali anche in ambiente laboratoriale. -Partecipazione a forum o discussioni online su temi legati all'alimentazione, alla sostenibilità, alla gestione responsabile delle risorse, imparando a utilizzare gli strumenti digitali in modo collaborativo. -Prime attività di soluzioni creative digitali (es. presentazioni multimediali di ricette, schede piatti, semplici video dimostrativi).Avvio allo sviluppo delle competenze digitali di base: organizzazione dei file (foto, schemi, ricette), prime operazioni di editing semplice, uso dei dispositivi in sicurezza durante le attività pratiche. **Secondo biennio**

	Produzione collaborativa di documenti tecnici (ricettari digitali, menù, analisi dei costi, schede tecniche di cucina e sala) tramite software di lavoro condiviso, con attenzione alla protezione delle attrezzature digitali utilizzate nei laboratori. -Gestione e risoluzione di problemi tecnici tipici dell'ambito enogastronomico:errori nel caricamento di video dimostrativi, problemi con file di pesatura o tabelle nutrizionali, difficoltà nella configurazione di dispositivi digitali presenti nei laboratori (tablet per comande, strumenti per la gestione di magazzino). -Risposte tecnologiche adeguate ai bisogni del settore: utilizzo di app per la gestione delle scorte, software per la progettazione dei menù, strumenti digitali per simulare la gestione di una piccola attività ristorativa. -Revisione tra pari di ricettari, presentazioni e dossier tecnici tramite piattaforme didattiche, fornendo feedback costruttivi. -Partecipazione a lavori di gruppo online legati alla progettazione di eventi enogastronomici, alla definizione di menù, alla gestione digitale del servizio di sala, utilizzando strumenti di collaborazione (drive, lavagne digitali, applicazioni per la pianificazione). -Uso controllato dell'IA per:migliorare la chiarezza di ricette e schede tecniche, riformulare descrizioni di piatti, generare idee per menù tematici,sempre mantenendo spirito critico e rispettando l'originalità del lavoro. -Rafforzamento delle competenze digitali professionali: primi utilizzi di software dedicati
	all'enogastronomia, gestione organizzata dei file, capacità di scegliere strumenti digitali adeguati a contesti reali.
	Quinto anno
	Comunicazione professionale in contesti simulati: videoconferenze con aziende agroalimentari, fornitori, ristoratori, enti di promozione turistica; briefing organizzativi e colloqui online per stage o collaborazioni. -Gestione autonoma di problemi tecnici complessi durante attività digitali avanzate:editing di video di preparazioni culinarie;organizzazione di archivi digitali (foto dei piatti, listini, menù);uso di piattaforme per prenotazioni e gestione clienti. -Produzione e presentazione digitale di progetti professionali:menù complessi,progetti di ristorazione, analisi dei costi, promozione di eventi enogastronomici,tramite software multimediali e strumenti grafici. -Collaborazioni digitali con aziende, ristoranti, enti del settore e realtà dello stage (riunioni online, scambi di documenti professionali, condivisione di report). -Piena maturazione delle competenze digitali innovative: capacità di individuare soluzioni creative attraverso il digitale, utilizzo autonomo di strumenti tecnologici per migliorare organizzazione, presentazione e promozione delle attività enogastronomiche,approfondimento dell'uso critico delle tecnologie in contesti reali del settore.
Indirizzo	**Indicazioni esemplificative per l'attuazione curricolare**
	Primo biennio

AREA 5 **ARTE E SPETTACOLO**	Utilizzo delle piattaforme scolastiche (bacheca, messaggistica, registro elettronico, classroom) in modo sicuro, con prime pratiche di protezione dei dispositivi usati per attività audiovisive e multimediali (aggiornamenti, password protette, gestione sicura dei file). -Simulazioni di email formali per l'invio di elaborati creativi o richieste di informazioni, con eventuale risoluzione di problemi tecnici di base legati agli allegati, ai formati dei file, alla compressione di immagini o video. -Condivisione di brevi relazioni e materiali digitali (bozze artistiche, descrizioni di performance, schede tecniche semplificate), imparando a scegliere gli strumenti più adatti alle esigenze digitali della classe e dei laboratori. -.Introduzione alla netiquette e all'uso appropriato degli strumenti digitali durante progetti di classe o attività creative online. * Partecipazione a forum o discussioni su temi culturali e artistici (uso responsabile dell'immagine, linguaggi dei media, audiovisivo), imparando a risolvere piccoli problemi tecnici relativi a piattaforme di discussione. -Prime attività che stimolano soluzioni creative e innovative con strumenti digitali semplici (presentazioni multimediali, brevi clip, moodboard digitali). -Avvio allo sviluppo delle competenze digitali di base: gestione dei file, organizzazione del materiale digitale per laboratori di teatro, audiovisivo, danza, musica e scenotecnica.

	Secondo biennio
	Produzione collaborativa di documenti tecnici artistici (scalette, storyboard, bozzetti scenografici digitali, schede luci/audio, dossier spettacolo) utilizzando strumenti condivisi e applicando pratiche di protezione dei dispositivi durante le attività di laboratorio (uso di attrezzature audiovisive, computer dedicati, software scolastici). -Risoluzione di problemi tecnici più articolati: gestione di formati video e audio; salvataggio e conversione file;configurazione preliminare di microfoni, telecamere, software di editing; piccoli interventi di troubleshooting digitale durante attività di scena o prove audiovisive. -Risposte tecnologiche a bisogni specifici del settore culturale: uso di strumenti digitali per organizzare eventi, gestire spazi scenici, creare grafiche promozionali, coordinare gruppi di lavoro -Revisione tra pari di materiali artistici tramite piattaforme didattiche (presentazioni, riprese di prove, bozze di progetto), imparando a fornire feedback finalizzati al miglioramento tecnico e creativo. -Lavori di gruppo online legati a progetti di spettacolo (produzioni teatrali, performance, laboratori video), utilizzando strumenti di collaborazione digitale (drive, lavagne digitali, software per project management culturale). -Utilizzo controllato dell'IA per supportare la progettazione creativa: generare idee o varianti su testi di scena, migliorare descrizioni artistiche, riformulare comunicazioni (tutto con supervisione critica e senza sostituire la componente creativa originale. -Consolidamento delle competenze digitali: uso di software di base per editing grafico o audio-video, strumenti per la gestione di file multimediali, organizzazione di progetti complessi.

	Quinto anno
	- Comunicazione professionale in contesti culturali simulati: videoconferenze con teatri, festival, enti culturali, briefing di produzione, incontri online di coordinamento tecnico-artistico. Durante queste attività si applicano tecniche di protezione dei dispositivi e gestione avanzata degli strumenti digitali. -Gestione autonoma della risoluzione di problemi tecnici durante allestimenti digitali; prove con attrezzature audio-luci; editing di materiali video; caricamento di contenuti su piattaforme professionali. -Produzione e presentazione digitale avanzata di progetti culturali (dossier di spettacolo, concept artistici, piani di produzione, video promozionali), con integrazione di soluzioni creative e innovative tramite software multimediali. -Collaborazioni digitali con compagnie teatrali, associazioni culturali, enti territoriali e realtà dello stage (riunioni online, scambio documenti, condivisione di materiali digitali), applicando soluzioni tecnologiche adeguate alle esigenze produttive. -Sviluppo pieno delle competenze digitali professionalizzanti: uso autonomo di strumenti digitali per la creazione artistica; gestione di file complessi e archivi multimediali;capacità di individuare
	strumenti innovativi per migliorare processi creativi, organizzativi e comunicativi nel settore dello spettacolo.