

Titolo: Dalla ideazione alla gestione di una startup innovativa per la tutela e la valorizzazione del territorio.

Competenza	Spirito di iniziativa e di imprenditorialità	
Area di base		
Disciplina ITALIANO/STORIA	Competenze Individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento	
Attività		Abilità
Tipologie compositive per il web. (Es. sintesi) Il blog e i testi strutturati Analizzare i rischi e le opportunità nella IV rivoluzione industriale		Redige testi informativi e argomentativi funzionali all'ambito di studio. Raccoglie, seleziona e utilizza informazioni utili nell'attività di studio e di ricerca. Individua l'evoluzione sociale, culturale ed ambientale del territorio
Disciplina SCIENZE MOTORIE	Competenze Contribuire a promuovere stili di vita rispettosi delle norme igieniche, della corretta alimentazione e della sicurezza, a tutela del diritto alla salute e del benessere delle persone	
Attività La sicurezza nei luoghi di lavoro		Abilità Riconosce e osserva le regole di base per la prevenzione degli infortuni adottando comportamenti adeguati nei luoghi di lavoro.

Area di Indirizzo		
Disciplina INGLESE/TEDESCO/ CINESE	Competenze Individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento	
Attività		Abilità
Creazione del portale della start up in lingua inglese/spagnolo. Video in lingua inglese/spagnolo		Identifica e utilizza le strutture linguistiche ricorrenti nelle principali tipologie testuali, anche a carattere professionale scritte, orali e multimediali.
Disciplina DISCIPLINE TURISTICHE E AZIENDALI	Competenze Riconoscere e interpretare le tendenze dei mercati anche per cogliere i cambiamenti storici, geopolitici e socio economici e le ripercussioni nel contesto turistico Contribuire a realizzare Piani di Marketing con riferimento a specifiche tipologie di imprese o prodotti turistici	
Attività		Abilità
Ecosistema a sostegno della nascita di un'impresa innovativa; il sistema del venture capital; il sistema del crowdfunding; i fondi pubblici a sostegno della creazione di un'Impresa. Modelli di start up innovative in Italia. Business plan. Gestione dell'impresa. Realizzazioni di marketing e pubblicità di prodotti turistici		Sceglie tra diverse forme di finanziamento. Utilizza strategie di marketing per la promozione del prodotto e dell'immagine turistica del territorio in Italia e all' Estero.
Disciplina DIRITTO	Competenze Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare del settore turistico anche attraverso l'uso di strumenti informatici e telematici	

<p>Attività E-commerce. Tutela dei dati personali e dell'identità digitale. I diritti di proprietà intellettuale</p>	<p>Abilità Individua i soggetti che operano nel settore turistico; applica la normativa relativa ai beni culturali ed ambientali. applica la normativa relativa al commercio elettronico</p>
<p>Disciplina MATEMATICA</p>	<p>Competenze Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative.</p>
<p>Attività Rappresentazione funzioni economiche. Diagramma di redditività. Costo marginale.</p>	<p>Abilità Utilizza e valuta criticamente informazioni statistiche di diversa origine con particolare riferimento agli esperimenti e ai sondaggi</p>
<p>Disciplina GEOGRAFIA</p>	<p>Competenze Riconoscere e interpretare le tendenze dei mercati anche per cogliere i cambiamenti storici, geopolitici e socio- economici e le ripercussioni nel contesto turistico. Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti. .</p>
<p>Attività L'innovazione dell'offerta turistica a partire dal dinamismo del concetto di "attrattiva". Eventi che lasciano il segno (turismo della memoria): un viaggio nella memoria del proprio territorio. Le diverse categorie dell'ecoturismo: un viaggio alla scoperta delle "meraviglie della natura" del proprio territorio.</p>	<p>Abilità Riconosce il ruolo dei processi globali (geopolitici, geoeconomici ...) nelle dinamiche di sviluppo turistico. Progetta itinerari turistici, personalizzati, di interesse culturale e ambientale. . .</p>
<p>Disciplina ARTE E TERRITORIO</p>	<p>Competenze</p>

	Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici ed ambientali anche ai fini della tutela e della valorizzazione	
<p>Attività</p> <p>Lettura identificativa, descrittiva e interpretativa di un'opera (comporre la scheda di un'opera d'arte)</p> <p>La funzione dei beni culturali la loro conservazione e valorizzazione</p>	<p>Abilità</p> <p>Legge attraverso le testimonianze storico-artistiche l'evoluzione storica del territorio e del paesaggio.</p> <p>Raccoglie, organizza e scambia informazioni relative a particolari emergenze storico-artistiche presenti sul territorio ai fini di un lavoro professionale (presentazioni, itinerari, proposte di valorizzazione, ecc.).</p>	

Attività docenti interni		
disciplina	Monte ore destinato	attività
Lingua e letteratura italiana	10 h (Quinta)	Presentazione dell'idea
1^ Lingua	10 h (Quinta)	Presentazione dell'idea
2^ Lingua	10 h (Quinta)	Presentazione dell'idea
3^ Lingua	10 h (Quinta)	Presentazione dell'idea
Matematica	10 h (Quinta)	Le risorse finanziarie
Discipline turistiche e aziendali	12 h (Quinta)	Comprensione generale del mondo dell'impresa Le fasi principali della vita di un'impresa. Passaggio dall'idea al mercato Scelta delle risorse finanziarie
Diritto e legislazione turistica	10 h (Quinta)	Comprensione generale del mondo dell'impresa Le fasi principali della vita di un'impresa
Geografia turistica	5 h (Quinta)	Comprensione generale del mondo dell'impresa Passare dall'idea al mercato
Arte e territorio	10 h (Quinta)	Presentazione dell'idea
Storia	3 h (Quinta)	Comprensione generale del mondo dell'impresa
Totale	90 h (Quinta)	
Attività esterne		
Attività in azienda	10 h (Quinta)	
Moduli aggiuntivi *	20 h + 10 h (quinta)	

(*) Attività di formazione per sviluppare le competenze necessarie alla progettazione e realizzazione di presentazioni efficaci

ANNO	CLASSE	ORE ATTIVITA' CONSIGLIO CLASSE	ORE ATTIVITA' AZIENDA	ORE MODULI AGGIUNTIVI	TOTALE
2016/17	III	70	30		100
2017/18	IV	100+50 **	20		170
2018/19	V	90	10	20 + 10	130
ORE TOTALI TRIENNIO					400

(**) ATTIVITA' DI SIMULAZIONE