

*The IDC-VET project has been financed within the framework of Erasmus+ programme (KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices KA202 - Strategic Partnerships for vocational education and training; Nr. 2020-1-LT01-KA202-078040)*

#### *Disclaimer*

*The European Commission's support for the production of this communication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*

## **Learning Scenarios (IO2)**

# Formazione professionale per il settore dell'ospitalità e del turismo

## Protocolli di controllo igienico-sanitario nella ristorazione nel Turismo

### Pubblico di destinazione

Studenti IFP di livello 3 e 4 EQF e personale turistico di piccole imprese nel settore della ristorazione e del turismo.

#### *Problema da risolvere - Situazione di apprendimento*

Gli standard di igiene alimentare sono condizioni essenziali per la promozione di un'impresa di qualità nel settore del Turismo e della Ristorazione, sia essa una piccola impresa o una grande impresa. Le squadre devono essere preparate per garantire la sicurezza e l'igiene alimentare negli stabilimenti di ristorazione e bevande, integrati o meno negli hotel, tenendo conto degli standard in vigore, come gli standard HACCP.

I dipendenti di molte piccole imprese del settore della ristorazione hanno solo le conoscenze minime relative all'attuazione delle norme HACCP, ricorrendo a società di consulenza esterne per l'attuazione dei requisiti della presente norma nella propria attività.

Questo scenario per gli studenti dell'IFP di livello 3 e 4 dell'EQF include una serie di attività di apprendimento per preparare gli studenti dell'IFP a pianificare ed eseguire un servizio di

ristorazione che garantisca condizioni di igiene e sicurezza secondo i principi HACCP, al fine di garantire un servizio di qualità e la soddisfazione del cliente.

### *Panoramica dello scenario*

In questo scenario di apprendimento, proponiamo una serie di attività volte ad attivare la pratica degli studenti. Verranno utilizzati metodi di insegnamento attivi, supportati da "Apprendimento basato su progetti", invitando la partecipazione e l'intervento del tirocinante. Ci saranno momenti sincroni (faccia a faccia o online) e asincroni.

Diverse attività possono essere svolte a seconda del livello dei tirocinanti - 3° e 4° livello EQF. Le attività di livello 3 sono più pratiche e di livello 4 più gestionali.



Figura 1 : Servire cibo nelle attività turistiche, come i ristoranti, richiede standard igienici specifici. [Foto di igiene alimentare](https://www.freepik.com) di zinkevych - [www.freepik.com](https://www.freepik.com)

## Competenze coperte da DigCompEdu

Aggiungi le istruzioni originali da IO1

### **Area 2: Risorse digitali**

#### 2.1 Selezione delle risorse digitali

Identificare, valutare e selezionare le risorse digitali per supportare e migliorare l'insegnamento e l'apprendimento. Prendere in considerazione l'apprendimento specifico, l'obiettivo, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti, quando si selezionano le risorse digitali e si pianifica il loro utilizzo.

#### 2.2 Creazione e modifica delle risorse digitali

Per modificare e costruire su risorse esistenti con licenza aperta e altre risorse dove ciò è consentito. Per creare o co-creare nuove risorse educative digitali. Considerare l'obiettivo di apprendimento specifico, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti, quando si progettano le risorse digitali e si pianifica il loro utilizzo.

### 2.3 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali

Organizzare i contenuti digitali e renderli disponibili a studenti, genitori e altri educatori. Per proteggere efficacemente i contenuti digitali sensibili. Rispettare e applicare correttamente le norme sulla privacy e sul diritto d'autore. Comprendere l'uso e la creazione di licenze aperte e risorse educative aperte, inclusa la loro corretta attribuzione.

## **Area 3: Insegnamento e apprendimento**

### 3.1 Insegnamento

Pianificare e implementare dispositivi e risorse digitali nel processo di insegnamento, in modo da migliorare l'efficacia degli interventi didattici. Gestire e orchestrare adeguatamente gli interventi di didattica digitale. Sperimentare e sviluppare nuovi formati e metodi pedagogici per l'istruzione.

### 3.2 Guida

Utilizzare le tecnologie e i servizi digitali per migliorare l'interazione con gli studenti, individualmente e collettivamente, all'interno e all'esterno della sessione di apprendimento. Utilizzare le tecnologie digitali per offrire orientamento e assistenza tempestivi e mirati. Sperimentare e sviluppare nuove forme e formati per offrire orientamento e supporto.

### 3.3 Apprendimento collaborativo

Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere e migliorare la collaborazione degli studenti. Consentire agli studenti di utilizzare le tecnologie digitali come parte di incarichi collaborativi, come mezzo per migliorare la comunicazione, la collaborazione e la creazione collaborativa di conoscenza.

## **Area 4: Valutazione**

### 4.1 Strategie di valutazione

Utilizzare le tecnologie digitali per la valutazione formativa e sommativa. Migliorare la diversità e l'adeguatezza dei formati e degli approcci di valutazione.

### 4.2 Analisi delle prove

Generare, selezionare, analizzare criticamente e interpretare prove digitali sull'attività, le prestazioni e i progressi degli studenti, al fine di informare l'insegnamento e l'apprendimento.

## **Area 5: responsabilizzare gli studenti**

### 5.3 Coinvolgere attivamente gli studenti

Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere l'impegno attivo e creativo degli studenti in una materia. Utilizzare le tecnologie digitali all'interno di strategie pedagogiche che promuovano le competenze trasversali, il pensiero profondo e l'espressione creativa degli

studenti, per aprire l'apprendimento a nuovi contesti del mondo reale, che coinvolgono gli studenti stessi in attività pratiche, indagini scientifiche o risoluzione di problemi complessi, o in altri modi aumentano il coinvolgimento attivo degli studenti in argomenti complessi.

## **Area 6: Facilitare la competenza digitale degli studenti**

### 6.1 Informazione e alfabetizzazione mediatica

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di articolare i bisogni informativi; trovare informazioni e risorse negli ambienti digitali; organizzare, elaborare, analizzare e interpretare le informazioni; e confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità dell'informazione e delle sue fonti.

### 6.2 Comunicazione e collaborazione digitali

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di utilizzare in modo efficace e responsabile le tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica.

### 6.3 Creazione di contenuti digitali

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di esprimersi attraverso mezzi digitali e di modificare e creare contenuti digitali in diversi formati. Insegnare agli studenti come il diritto d'autore e la licenza si applicano ai contenuti digitali, come fare riferimento a fonti e attribuire licenze.

### 6.5 Risoluzione dei problemi digitali

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di identificare e risolvere problemi tecnici, o di trasferire le conoscenze tecnologiche in modo creativo a nuove situazioni.

## **Costrutto/i del curriculum**

Secondo la tassonomia rivista di Bloom (Anderson e Krathwohl, 2001), lo scenario di apprendimento si applica a 6 aree:

- **Ricordare** : recuperare, riconoscere e ricordare le conoscenze rilevanti acquisite nella parte teorica della lezione sull'igiene alimentare e gli standard nel settore del turismo.
- **Comprensione** : Comprensione dell'importanza della sicurezza alimentare e dell'attuazione degli standard igienici negli esercizi di ristorazione e di ristorazione.
- **Applicare** : applicare alla pratica le conoscenze relative alla sicurezza alimentare nel turismo acquisite attraverso la teoria
- **Analisi** : indagare le caratteristiche di un'impresa di ristorazione, le sue esigenze in termini di procedure di sicurezza alimentare
- **Valutare** : valutare tutti i passaggi necessari per implementare un piano HACCP nel business; i possibili pericoli e le relative misure di controllo

- **Creazione** : produrre un semplice piano HACCP per l'attività di ristorazione prescelta.

### *Descrizione dello scenario*

Questo scenario è rivolto agli studenti IFP che lavoreranno nei servizi di ristorazione turistica al fine di pianificare ed eseguire servizi di ristorazione che garantiscano condizioni di igiene e sicurezza secondo gli standard HACCP. Lo scenario è preparato in modo tale da essere implementato online (e-learning) o come complemento all'apprendimento faccia a faccia utilizzando app/software/piattaforme digitali, per aumentare le competenze digitali nei discenti e negli insegnanti.

### *Obiettivi dello scenario*

- Conoscere l'importanza dell'igiene e della sicurezza alimentare;
- Identificare la metodologia sistematica per l'implementazione del sistema HACCP;
- Calcolare il rischio in base alla gravità e alla probabilità del pericolo, sulla base di un diagramma di flusso di produzione.
- Per creare un piano HACCP (passaggi principali).

Gli argomenti trattati sono:

- Introduzione alla sicurezza alimentare
- Sistema HACCP
  - Metodologia
  - 7 Principi HACCP e 12 fasi applicative HACCP

### *Requisiti*

Per quanto riguarda i prerequisiti (e discenti) del tutor, suggeriamo di implementare le attività suggerite in questo scenario di apprendimento da coloro che hanno già padroneggiato le competenze digitali intermedie in DigCompEdu, come accennato in precedenza.

È quindi fondamentale che il tutor si impegni, preventivamente, nello strumento di autovalutazione IDC-VET, per garantire la coerenza con tale esigenza.

### **APPARECCHIATURE DIGITALI:**

- Computer
- accesso ad Internet
- Telecamera e microfono (se le sessioni sono online e sincrone)
- LMS (come Moodle) e account per tutor e studenti
- Conto Lino per il tutor

- Account Google (se si utilizza Google Drive) – tutor e studenti
- Conto Miro per gli studenti
- Macchina fotografica (se l'attività utilizzata per il lavoro sul campo è reale)

*Schema di piano*

Attività 1	Introduzione alla sicurezza alimentare nel turismo
Tempi	2 ore
Metodi	Lezione, presentazione, domande-risposte. Apprendimento attivo.
Cosa sta facendo il tutor	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il tutor presenta i principali concetti e teorie sul tema della sicurezza alimentare nelle imprese turistiche. Il tutor dovrebbe utilizzare presentazioni, video e fornire collegamenti per rendere la sessione più dinamica e motivare l'apprendimento.</li> <li>- Se la parte teorica è erogata online (e non in presenza), il tutor dovrà mettere a disposizione degli studenti tutto il materiale (presentazioni, video, link, link alla sessione sincrona, ecc.) attraverso una piattaforma LMS, dove dovrà /lei dovrebbe anche creare un account per ogni studente/tirocinante.</li> <li>- Il tutor organizza la presentazione delle attività descrivendole sul SLM: descrizione del compito, obiettivi, tempistica e gestione del feedback.</li> <li>- Sul software Lino, il tutor crea una bacheca virtuale per sticky notes digitali in cui gli studenti sono invitati a contribuire. Per questo, il tutor deve avere un account su Lino. Il consiglio di Lino dovrebbe includere 3 argomenti e ogni studente dovrebbe contribuire a ciascuno di questi argomenti in colonne con esempi/applicazioni: a) esempi di aziende in cui viene applicato l'HACCP; b) perché la salute e la sicurezza alimentare sono importanti (esempi); c) link a notizie/articoli/libri o foto sull'argomento. Dopo aver creato la bacheca, il tutor la</li> </ul>

	<p>condividerà con gli studenti affinché inizino a contribuire.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sull'LMS (come Moodle), l'insegnante dovrebbe creare un test a quiz affinché gli studenti rispondano nella parte finale dell'attività, per valutare se gli obiettivi dell'argomento sono stati raggiunti dagli studenti. Il quiz dovrebbe includere risultati e feedback contrassegnati automaticamente e potrebbe essere creato sull'LMS stesso o in un software diverso (come Quizziz o altro) – in questo caso, il collegamento al quiz esterno dovrebbe essere fornito nell'LMS a tutti gli studenti per accesso.</li> </ul>
<p>Cosa stanno facendo gli studenti</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti imparano gli argomenti presentati dall'insegnante. Possono accedere a tutto il materiale fornito attraverso la piattaforma LMS con gli account personali forniti dal tutor.</li> </ul> <p>Dopo la parte teorica della lezione (faccia a faccia o online/sincrona), lo studente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accedere alla bacheca di Lino creata e condivisa dal tutor</li> <li>- Contribuisci ad ogni argomento fornito dal tutor con esempi (e includi il nome dello studente): includi testo, immagini, link, video. Per questo, lo studente deve utilizzare i motori di ricerca per trovare materiale adatto per partecipare alla bacheca di Lino.</li> <li>- Accedi al quiz fornito dal tutor, e rispondi a tutte le domande, ricevendo un riscontro immediato dalla piattaforma utilizzata.</li> <li>- rispondere al quiz online creato dal tutor per valutare le conoscenze.</li> </ul>
<p>Attrezzatura e supporto</p>	<p>Computer con internet, software di presentazione, piattaforma LMS, Lino (account per il tutor e link per lo studente, motori di ricerca.</p>
<p>Riferimento a DigCompEdu</p>	<p>02 Risorse digitali - 2.1 Selezione delle risorse digitali (B2) 02 Risorse digitali - 2.2 Creazione e modifica delle risorse digitali (C1) 02 Risorse digitali - 2.3 Gestire, proteggere e condividere le</p>

	<p>risorse digitali (B2)</p> <p>03 Insegnare e apprendere - 3.1 Insegnare (B2)</p> <p>03 Insegnamento e apprendimento - 3.2 Orientamento (B2)</p> <p>03 Insegnamento e apprendimento - 3.3 Apprendimento collaborativo (C1)</p> <p>04 Valutazione - 4.1 Strategie di valutazione (B2)</p> <p>04 Valutazione - 4.2 Analisi delle evidenze (B2)</p> <p>05 Potenziare gli studenti - 5.3 Coinvolgere attivamente gli studenti (B2)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.1 Informazione e alfabetizzazione mediatica (C1)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.2 Comunicazione e collaborazione digitali (B2)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.3 Creazione di contenuti digitali (B2)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.5 Risoluzione dei problemi digitali (B2)</p>
Valutazione di/per l'apprendimento	<p>Valutazione dell'apprendimento - valutazione formativa e sommativa:</p> <p>Bacheca virtuale (Lino) per i contributi degli studenti digitali.</p> <p>Test a quiz per gli studenti.</p> <p>Discussione di classe.</p>
Risorse/collegamenti/contenuti rilevanti/esempi	<p><a href="https://en.linoit.com">https://en.linoit.com</a></p> <p>Come citare un sito Web in stile APA   Formato ed esempi:</p> <p><a href="https://www.scribbr.com/apa-examples/website/">https://www.scribbr.com/apa-examples/website/</a></p>

Attività 2	Sistema HACCP - Metodologia e analisi dei rischi
Tempi	5 ore
Metodi	<p>Lezione, presentazione, domande-risposte. Apprendimento attivo.</p> <p>Discussione di gruppo e riflessione di gruppo</p>
Cosa sta facendo il tutor	<p>- Presentazione dei principali temi riguardanti la metodologia HACCP, i suoi 7 principi e 12 step. Il tutor utilizza una presentazione powerpoint (o software simile) e video/esempi, ecc.</p>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dopo, la classe viene divisa in piccoli gruppi per il lavoro pratico (con l'insegnante che guida il processo). Il tutor presenterà i criteri di valutazione agli studenti.</li> <li>- <b>Esercizio:</b> Applicare le 6 fasi e il 1° Principio del sistema HACCP (vedi "cosa stanno facendo gli studenti"). Il tutor ha preparato materiale ad uso dei discenti: checklist HACCP e schede tecniche create dal docente o ricercate online e validate secondo copyright/licenze e validazione tecnica, e una cartella cloud/online (come google drive) da condividere con i discenti, dove dovrebbero pubblicare i risultati della loro attività. Questi documenti dovrebbero essere forniti agli studenti attraverso l'LMS e gli studenti dovrebbero utilizzare la cartella online cloud per collaborare tra loro durante l'attività e per presentare i rapporti finali.</li> <li>- Il tutor fornirà feedback durante l'esercizio e dopo gli invii finali.</li> <li>- Se l'attività di ristorazione su cui lavoreranno i discenti è esistente/reale, il tutor deve creare un accordo di riservatezza per ogni discente, in modo che firmandolo comprenda che non possono diffondere le informazioni acquisite nell'attività per lo sviluppo delle attività, tranne che in classe.</li> </ul>
<p>Cosa stanno facendo gli studenti</p>	<p>Gli studenti apprendono il sistema HACCP attraverso la presentazione in presenza del tutor e/o accedendo al materiale online fornito nel LMS di classe.</p> <p><b>Esercizio:</b> In <b>piccoli gruppi</b>, ogni gruppo di studenti dovrebbe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- selezionare e definire una piccola attività di ristorazione/ristorazione (preferibilmente esistente o fittizia se non possibile) per il lavoro sul campo;</li> <li>- se l'attività è esistente, i discenti firmeranno un accordo di riservatezza.</li> <li>- i gruppi devono analizzare il business selezionato in termini di prodotti e quindi applicare le 6 fasi e il 1° Principio del sistema HACCP. Nel cloud drive fornito dal docente, i gruppi dovranno creare:</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>o un documento con la costituzione del team HACCP nell'attività di ristorazione prescelta</li> <li>o un documento con la descrizione dei pericoli e della sua gravità (descrivere i prodotti, i loro ingredienti e le modalità di lavorazione predisponendo schede tecniche, in cui deve essere menzionata la modalità di distribuzione). Dovrebbe includere foto.</li> <li>o Identificazione della destinazione d'uso dei prodotti</li> <li>o Costruzione del diagramma di flusso - utilizzando il software Miro, ogni gruppo di studenti può creare un diagramma di flusso, un diagramma chiaro e semplice dei passaggi coinvolti nel processo. Dopo, se possibile, ogni squadra dovrebbe effettuare un controllo in loco per assicurarsi che il diagramma di flusso sia corretto.</li> <li>o Ciascun gruppo creerà una tabella nella cartella condivisa del cloud con l'analisi dei pericoli e la descrizione delle cause e le rispettive misure preventive in ogni fase (ogni membro del gruppo deve collaborare alla creazione e al completamento di questo documento). Analisi del rischio.</li> </ul> <p>Tutti i documenti, le relazioni dei gruppi saranno resi disponibili nel cloud drive al tutor, per la valutazione. Dopo aver inviato queste relazioni, tutti gli studenti avranno una discussione di gruppo con l'insegnante per discutere come sono state realizzate le attività, quali difficoltà hanno riscontrato e impareranno gli uni dagli altri (riflessione di gruppo).</p>
Attrezzatura e supporto	Computer con internet, software di presentazione, piattaforma LMS, cloud drive, account Miro, motori di ricerca, fotocamera (per fotografare l'attività sul campo).
Riferimento a DigCompEdu	02 Risorse digitali - 2.1 Selezione delle risorse digitali (B2) 02 Risorse digitali - 2.2 Creazione e modifica delle risorse

	<p>digitali (C1)</p> <p>02 Risorse digitali - 2.3 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali (B2)</p> <p>03 Insegnare e apprendere - 3.1 Insegnare (B2)</p> <p>03 Insegnamento e apprendimento - 3.2 Orientamento (B2)</p> <p>03 Insegnamento e apprendimento - 3.3 Apprendimento collaborativo (C1)</p> <p>04 Valutazione - 4.1 Strategie di valutazione (C1)</p> <p>04 Valutazione - 4.2 Analisi delle evidenze (B2)</p> <p>05 Potenziare gli studenti - 5.3 Coinvolgere attivamente gli studenti (B2)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.1 Informazione e alfabetizzazione mediatica (B2)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.2 Comunicazione e collaborazione digitali (C1)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.3 Creazione di contenuti digitali (B2)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.5 Risoluzione dei problemi digitali (B2)</p>
Valutazione di/per l'apprendimento	<p>Valutazione dell'apprendimento - valutazione formativa: Discussione di gruppo e riflessione di gruppo;</p> <p>Analisi delle attività di gruppo: documenti/relazioni/diagrammi di flusso/tabelle condivise create dagli studenti.</p>
Risorse/collegamenti/contenuti rilevanti/esempi	<p><a href="https://miro.com">https://miro.com</a></p> <p><a href="https://drive.google.com">https://drive.google.com</a></p> <p><a href="https://safetyculture.com/checklists/haccp/">https://safetyculture.com/checklists/haccp/</a> (alcuni modelli HACCP)</p>

Attività 3	Piano HACCP
Tempi	3 ore
Metodi	<p>Lezione, presentazione, domande-risposte. Apprendimento attivo.</p> <p>Discussione di gruppo e riflessione di gruppo.</p>

Cosa sta facendo il tutor	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentazione dei principali temi relativi all'HACCP (dal 2 ° al 6 ° principio) e al piano HACCP. Il tutor utilizza una presentazione powerpoint (o software simile) e video/esempi, ecc.</li> <li>- Il tutor fornirà un modello del piano HACCP nell'LMS della classe e gli studenti dovrebbero utilizzare la cartella online del cloud per collaborare tra loro durante l'attività e presentare i rapporti finali.</li> <li>- Il tutor fornirà feedback durante l'esercizio e dopo gli invii finali.</li> </ul>
Cosa stanno facendo gli studenti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- In gruppo, gli studenti creeranno una tabella condivisa (ogni gruppo) nella cartella cloud/online con il piano HACCP per l'attività di ristorazione già considerato nell'attività 2. Il Piano HACCP deve includere l'identificazione dei Punti Critici di Controllo (CCP ) per le fasi precedenti e l'analisi dei rischi già realizzata nell'attività 2, i limiti critici, il sistema di monitoraggio di ciascuna CCP, le azioni correttive,</li> <li>- Possono utilizzare una struttura tabellare fornita dal tutor sull'LMS di classe, e considerare l' albero decisionale del Codex Alimentarius.</li> </ul> <p>Tutti i documenti, le relazioni dei gruppi saranno resi disponibili nel cloud drive al tutor, per la valutazione. Dopo aver inviato queste relazioni, tutti gli studenti avranno una discussione di gruppo con l'insegnante per discutere come sono state realizzate le attività, quali difficoltà hanno riscontrato e impareranno gli uni dagli altri (riflessione di gruppo).</p>
Attrezzatura e supporto	Computer con internet, software di presentazione, piattaforma LMS, cloud drive, motori di ricerca.
Riferimento a DigCompEdu	<p>02 Risorse digitali - 2.1 Selezione delle risorse digitali (B2)</p> <p>02 Risorse digitali - 2.2 Creazione e modifica delle risorse digitali (C1)</p> <p>02 Risorse digitali - 2.3 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali (B2)</p> <p>03 Insegnare e apprendere - 3.1 Insegnare (B2)</p> <p>03 Insegnamento e apprendimento - 3.2 Orientamento (B2)</p> <p>03 Insegnamento e apprendimento - 3.3 Apprendimento</p>

	<p>collaborativo (C1)</p> <p>04 Valutazione - 4.1 Strategie di valutazione (B2)</p> <p>04 Valutazione - 4.2 Analisi delle evidenze (B2)</p> <p>05 Potenziare gli studenti - 5.3 Coinvolgere attivamente gli studenti (B2)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.1 Informazione e alfabetizzazione mediatica (B2)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.2 Comunicazione e collaborazione digitali (B2)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.3 Creazione di contenuti digitali (B2)</p> <p>06 Facilitare la competenza digitale degli studenti - 6.5 Risoluzione dei problemi digitali (B2)</p>
Valutazione di/per l'apprendimento	<p>Valutazione dell'apprendimento - valutazione formativa: Discussione di gruppo e riflessione di gruppo;</p> <p>Analisi delle attività di gruppo: documenti/report/tabelle condivise create dagli studenti in seguito al lavoro sul campo.</p>
Risorse/collegamenti/contenuti rilevanti/esempi	<p><a href="https://www.fao.org/3/Y1390E/y1390e0g.htm">https://www.fao.org/3/Y1390E/y1390e0g.htm</a> (albero decisionale nel Codex Alimentarius)</p>

### *I nostri appunti dalla pratica*

Questo scenario di apprendimento include una varietà di attività pratiche per promuovere l'apprendimento tra gli studenti, anche mescolando attività individuali e di gruppo, tutte interconnesse. Ciò garantisce che possano essere sviluppate più competenze, comprese le competenze digitali e il lavoro di squadra.

Riteniamo che la maggior parte delle attività debba essere sviluppata in gruppi (piccoli o più grandi) e non individualmente, poiché l'argomento HACCP è complesso. Lavorando in gruppo, gli studenti possono delegare compiti tra i membri del gruppo e imparare gli uni dagli altri. Casi di studio e commenti di altri educatori VET.