

"human in the loop" nel Liceo Classico digitale

Luca Basteris¹, Maria Cristina Daperno²

¹Componente EFT Piemonte e docente del Liceo Classico e Scientifico Statale "Silvio Pellico – Giuseppe Peano"
- Corso Giovanni Giolitti, 11 12100 Cuneo, Italia

²Liceo Classico e Scientifico Statale "Silvio Pellico – Giuseppe Peano" - Corso Giovanni Giolitti, 11
luca.basteris@liceocuneo.it
cristina.daperno@liceocuneo.it

Abstract

Nell'anno scolastico 2025/2026 il Liceo Classico "Pellico-Peano" di Cuneo ha attivato una sezione di Liceo Classico Digitale con due ore aggiuntive dedicate a Intelligenza Artificiale. La sperimentazione pone al centro la persona, valorizzando bisogni e capacità dello studente nel rapporto con le tecnologie. Le attività affrontano temi legati all'Intelligenza Artificiale, come il suo funzionamento, l'uso consapevole, i bias algoritmici e l'impatto etico e sociale. Non sono latino e greco a essere superati, ma spesso le metodologie didattiche. L'innovazione diventa così uno strumento per rafforzare la centralità umana nell'era dell'IA.

Keywords

Consapevolezza, humanintheloop, intelligenzartificiale

1 Introduzione

Il Liceo Classico-Scientifico "Silvio Pellico – Giuseppe Peano" di Cuneo ha attivato, nell'anno scolastico 2025/2026, una sezione di Liceo Classico Digitale che inserisce nel curriculum due ore settimanali aggiuntive dedicate all'Intelligenza Artificiale e alle competenze digitali. L'iniziativa, scelta da oltre venti studenti — pari a quasi la metà degli iscritti alla classe prima del percorso classico — ha portato alla coesistenza di due sezioni parallele: una tradizionale e una a indirizzo sperimentale digitale.

Al di là delle possibili interpretazioni legate al contesto delle iscrizioni scolastiche, l'esperienza si configura soprattutto come un'occasione di ripensamento profondo del senso stesso del liceo classico

nella contemporaneità. Il dibattito non si concentra sulla validità delle discipline classiche, che restano centrali nella formazione culturale degli studenti, bensì sulle modalità con cui esse vengono oggi insegnate e apprese.

Elemento caratterizzante del percorso è l'attenzione costante al binomio uomo–macchina, inteso come chiave interpretativa dell'intero impianto formativo. Intelligenza Artificiale, strumenti digitali e linguaggi computazionali non sono stati introdotti come semplici contenuti aggiuntivi, ma come occasioni per riflettere sul rapporto tra capacità umane e sistemi artificiali, tra pensiero critico e automazione, tra decisione umana e supporto algoritmico. In questa prospettiva, l'apprendimento diventa uno spazio di esplorazione congiunta delle potenzialità e dei limiti di tale relazione.

Le attività didattiche hanno così promosso una riflessione integrata in cui la dimensione tecnologica è sempre stata letta alla luce della centralità della persona. In coerenza con le principali indicazioni pedagogiche e normative, che ribadiscono un approccio human-centered all'Intelligenza Artificiale, il percorso pone lo studente al centro dei processi di apprendimento e di interpretazione critica del reale.

In questa cornice, il liceo classico riafferma la propria vocazione originaria: essere luogo di riflessione sull'uomo. L'incontro con le tecnologie digitali e con l'Intelligenza Artificiale non ne modifica l'identità, ma la rafforza, offrendo nuove chiavi per comprendere il presente attraverso il confronto continuo tra intelligenza umana e sistemi artificiali, tra tradizione culturale e innovazione tecnologica

2 Come è nato il curriculum del Liceo Classico Digitale

La costruzione del curriculum del nuovo Liceo Classico Digitale è stata concepita fin dall'inizio come un processo corale e interdisciplinare. È stato, infatti, costituito un gruppo di lavoro allargato che ha coinvolto non solo i docenti del Consiglio di Classe impegnato nella prima annualità della sperimentazione, ma anche insegnanti provenienti sia dall'area umanistica sia dall'area scientifica, accomunati dall'interesse per l'innovazione didattica e per l'integrazione dell'Intelligenza Artificiale nei processi formativi. Questo confronto tra prospettive disciplinari differenti ha rappresentato uno degli elementi più significativi dell'intero percorso, favorendo un dialogo continuo tra linguaggi, metodologie e approcci epistemologici diversi.

Grazie ai finanziamenti previsti dal DM 66, è stato possibile strutturare un percorso organico articolato in due fasi principali: una prima fase di formazione dei docenti e una successiva fase di co-progettazione del curriculum, entrambe pensate come momenti strettamente interconnessi e reciprocamente orientati.

2.1 Formazione dei docenti: un dialogo tra saperi umanistici e scientifici

La fase formativa si è svolta attraverso un percorso intensivo di 12 ore, distribuite in poche settimane e condotte da docenti interni all'istituto con competenze specifiche nei diversi ambiti dell'Intelligenza Artificiale e del digitale. Un elemento qualificante di questa fase è stato il confronto

tra docenti di area umanistica e scientifica, chiamati a riflettere insieme su come le trasformazioni tecnologiche incidano tanto sui linguaggi della conoscenza quanto sulle modalità di insegnamento e apprendimento.

Gli incontri hanno affrontato tematiche fondamentali, quali il quadro normativo dell'Intelligenza Artificiale, la storia dell'informatica e dell'IA, i big data, le questioni etiche, il rapporto tra IA e linguaggio e le implicazioni nei campi dell'arte e della creatività. Ogni contenuto è stato accompagnato da proposte operative, strumenti digitali e software didattici, con l'obiettivo di costruire ponti concreti tra teoria e pratica e di favorire una riflessione condivisa sulla loro applicabilità nelle diverse discipline, dalle lingue classiche alle scienze alle lingue moderne.

2.2 Co-progettazione del curriculum: integrazione e visione condivisa

Al termine della formazione, il gruppo di lavoro ha dedicato sei ore alla co-progettazione del curriculum. Questa fase è stata preceduta da una riflessione individuale dei docenti, chiamati a individuare modalità concrete di integrazione delle tecnologie e dei contenuti legati all'Intelligenza Artificiale all'interno delle proprie discipline, mantenendo saldo il valore dei nuclei fondanti del liceo classico.

L'obiettivo non è stato quello di sostituire i contenuti tradizionali, bensì di ripensarne le modalità di trasmissione e di apprendimento attraverso strumenti innovativi, capaci di valorizzare il potenziale del digitale e dell'IA. Parallelamente, è stato previsto l'inserimento di specifici approfondimenti nell'ambito dell'Educazione Civica Digitale, con particolare attenzione all'impatto sociale e culturale delle nuove tecnologie.

La progettazione si è sviluppata attorno a tre direttrici complementari: educare sull'IA, per comprenderne i principi di funzionamento; educare con l'IA, per utilizzarla consapevolmente nei processi di apprendimento; educare per l'IA, per sviluppare una riflessione critica sul rapporto tra essere umano e tecnologia.

Il confronto tra area umanistica e scientifica si è tradotto in scelte didattiche integrate: nelle discipline classiche sono state introdotte attività con strumenti digitali, come dizionari collaborativi, flash card e analisi comparata delle traduzioni prodotte dall'IA; nelle discipline scientifiche si è dato spazio alla raccolta e all'interpretazione dei dati, estendendo tali pratiche anche ad ambiti applicativi come le scienze motorie. La programmazione in ambiente visuale è stata introdotta come linguaggio trasversale per sviluppare pensiero logico, capacità di astrazione e problem solving.

Infine, la disciplina di Intelligenza Artificiale ha fornito le basi teoriche su storia dell'informatica, big data, reti neurali e sostenibilità digitale, mentre il curriculum è stato arricchito da temi trasversali quali bias algoritmici, fake news, fact-checking, prompt engineering e produzione di contenuti digitali, fino alla realizzazione di podcast come sintesi operativa del percorso.

3 Attività didattiche in classe

3.1 Visita al Museo Tecnologic@mente e ai luoghi olivettiani di Ivrea

La classe del Liceo Classico Digitale, insieme a buona parte del suo Consiglio di Classe, ha partecipato a una visita didattica articolata presso Ivrea, con l'obiettivo di approfondire in chiave storica e critica il rapporto tra innovazione tecnologica e dimensione umana. Il percorso ha avuto come fulcro il Museo Tecnologic@mente di Ivrea, dedicato alla storia dell'impresa Olivetti e al suo ruolo nello sviluppo dell'informatica e del design industriale italiano.

All'interno del museo, gli studenti hanno potuto osservare da vicino un'ampia collezione di macchine da scrivere, calcolatrici, sistemi meccanici ed elettronici e i primi dispositivi di elaborazione dati, comprendendo concretamente l'evoluzione che ha portato ai moderni strumenti digitali. Particolare rilevanza ha avuto il laboratorio didattico "PROGRAMMA 101: il primo PC della storia", dedicato alla celebre calcolatrice programmabile Olivetti P101, considerata uno dei primi esempi di personal computer. Attraverso attività guidate e dimostrative, gli studenti hanno potuto analizzare il funzionamento logico di uno dei dispositivi pionieristici dell'informatica, cogliendo il passaggio fondamentale dalla meccanica al calcolo programmabile.

La visita è stata arricchita dall'esplorazione delle sezioni della collezione permanente del museo, che ripercorrono le principali tappe dell'innovazione Olivetti, mettendo in evidenza non solo gli aspetti tecnologici, ma anche quelli estetici, comunicativi e culturali legati al design dei prodotti ed ai primi manifesti pubblicitari capaci di trasmettere una visione delle nuove macchine.

In continuità con il percorso museale, gli studenti hanno, inoltre, visitato in esterno i principali luoghi olivettiani della città di Ivrea, tra cui edifici industriali, spazi sociali e architetture dedicate al welfare aziendale, e il complesso del MaAM – Museo a cielo aperto dell'architettura moderna di Ivrea. Questo itinerario ha permesso di comprendere in modo diretto la visione di Adriano Olivetti, nella quale impresa, città e comunità costituivano un unico sistema integrato.

Attraverso l'intera esperienza, gli studenti hanno potuto riflettere su una concezione dell'innovazione tecnologica profondamente centrata sulla persona. La figura di Adriano Olivetti emerge come esempio di un modello in cui progresso scientifico, responsabilità sociale e cura della comunità convivono in equilibrio, offrendo un importante punto di riferimento anche per le attuali riflessioni sul rapporto tra Intelligenza Artificiale, tecnologia e umanesimo nell'era digitale.

In seguito alla visita gli alunni hanno realizzato come primo lavoro a gruppi un semplice video su un aspetto legato alla visita, assegnato prima della realizzazione dell'uscita: le macchine da scrivere, i "vecchi" computer Olivetti, la P101, l'edilizia di Olivetti, il pensiero di Olivetti. Il compito di dover realizzare un prodotto digitale ha favorito l'attenzione durante la visita per "catturare" suggerimenti e immagini da utilizzare. E' stata anche la prima occasione in cui per realizzare la consegna gli studenti erano liberi di utilizzare strumenti di qualsiasi genere, compreso un aiuto da parte dell'IA.



Figura 1: Studenti alla visita del MaAM ad Ivrea

3.2 Costruzione di una linea del tempo della storia dell'informatica e dell'Intelligenza Artificiale

Nell'ambito del percorso del Liceo Classico Digitale è stata proposta agli studenti un'attività di costruzione collaborativa di una linea del tempo, realizzata in forma sia analogica sia digitale, dedicata alla storia dell'informatica, del digitale e dell'Intelligenza Artificiale. L'esperienza ha avuto un valore formativo duplice: da un lato la ricostruzione storica dell'evoluzione tecnologica, dall'altro lo sviluppo di competenze digitali e metodologiche legate alla ricerca, alla selezione e alla rielaborazione delle informazioni.

L'attività è stata pensata non solo come esercizio di conoscenza, ma come vero e proprio percorso di consapevolezza storica: gli studenti sono stati guidati a individuare eventi, protagonisti, invenzioni e passaggi chiave che hanno segnato l'evoluzione del pensiero computazionale, dai primi strumenti di calcolo fino ai sistemi contemporanei di Intelligenza Artificiale. Per ciascun elemento inserito nella linea del tempo è stato richiesto un lavoro accurato di ricerca e verifica delle fonti, con particolare attenzione all'affidabilità delle informazioni e alla comprensione critica delle stesse.

La ricostruzione cronologica ha permesso di evidenziare come la storia dell'informatica non sia una sequenza isolata di innovazioni tecniche, ma un processo complesso, profondamente intrecciato con la storia culturale, sociale, economica e filosofica dell'umanità. In questa prospettiva, lo studio delle origini del digitale e dell'Intelligenza Artificiale diventa uno strumento privilegiato per comprendere il presente, poiché consente di riconoscere le radici delle tecnologie che oggi influenzano in modo decisivo la vita quotidiana.

Particolare rilievo ha assunto, per gli studenti del liceo classico, la possibilità di leggere questa evoluzione in chiave umanistica: ripercorrere la storia dell'informatica significa, infatti, interrogarsi sul

ruolo dell'uomo come ideatore, costruttore e utilizzatore degli strumenti digitali. La tecnologia emerge così non come realtà autonoma, ma come espressione del pensiero umano e delle sue trasformazioni.

In questo senso, la linea del tempo non rappresenta soltanto uno strumento didattico di apprendimento storico, ma diventa un dispositivo critico attraverso cui riflettere sul rapporto tra innovazione tecnologica e condizione umana. Comprendere le origini dell'informatica e dell'Intelligenza Artificiale significa comprendere meglio il presente e, soprattutto, interrogarsi sulla direzione del cammino dell'uomo nell'epoca digitale.



Figura 2 : La linea del tempo "fisica" realizzata in classe

3.3 Contenuti di Intelligenza Artificiale e introduzione alla programmazione nel primo anno: addestramento, bias e capacità generativa

Nel primo anno del Liceo Classico Digitale, l'approccio ai contenuti di Intelligenza Artificiale è stato impostato privilegiando la comprensione critica e gli aspetti etici delle tecnologie, con particolare attenzione ai processi di addestramento, ai bias nei dati e alla capacità generativa dei sistemi. Parallelamente, è stata introdotta una prima esperienza di programmazione, pensata come strumento di esplorazione logica più che come apprendimento tecnico avanzato.

Le attività di IA hanno preso avvio dalla sperimentazione di sistemi di addestramento di reti neurali attraverso strumenti come Teachable Machine e Machine Learning for Kids, applicati rispettivamente a immagini e testi. Queste esperienze hanno permesso di comprendere concretamente il ruolo dei dataset e delle fasi di addestramento, evidenziando come la qualità dei dati influenzi direttamente i risultati dei modelli e rendendo evidente la presenza di possibili bias. Ne è scaturita una riflessione etica sul rapporto tra dati, decisioni automatizzate e responsabilità umana.

Accanto a ciò, è stata esplorata la dimensione generativa dell'Intelligenza Artificiale, attraverso attività di prompt design e utilizzo consapevole dei sistemi generativi per testi, immagini e ricerche. Gli studenti sono stati guidati a valutare criticamente le risposte prodotte dall'IA, sviluppando capacità di analisi, verifica e giudizio sulla loro attendibilità e coerenza. Sono stati inoltre introdotti riferimenti alla creatività artificiale e al test di Turing, per riflettere sul confine tra intelligenza umana e artificiale.

La programmazione è stata introdotta gradualmente, evitando un approccio eccessivamente tecnico per non generare resistenze e valorizzando, invece, la dimensione logico-espressiva. Si è iniziato con attività di coding unplugged tramite le carte CodyRoby, per poi passare alla programmazione a blocchi

con Scratch, già in parte nota ad alcuni studenti. In questo ambiente sono stati sviluppati semplici programmi sia collettivamente sia individualmente, introducendo variabili, operatori logici e matematici, strutture condizionali (“se... allora... altrimenti...”) e cicli.

Le attività hanno incluso la realizzazione di giochi, quiz e animazioni, arricchiti dall’uso della casualità, della gestione del punteggio e delle “vite” del giocatore. Tali elementi ludici hanno aumentato la motivazione e favorito l’apprendimento di concetti complessi in modo progressivo e non percepito come ostico. Scratch è stato, inoltre, utilizzato per la realizzazione di scenette e rappresentazioni legate alle discipline umanistiche, favorendo l’interdisciplinarietà.

Successivamente, gli studenti hanno sperimentato l’integrazione tra Scratch e strumenti di machine learning come Machine Learning for Kids e Teachable Machine, avvicinandosi in modo concreto al legame tra programmazione e Intelligenza Artificiale.

Nel complesso, il percorso ha mostrato come la programmazione contribuisca allo sviluppo del pensiero logico, della capacità di astrazione e del problem solving. Pur con livelli differenti di difficoltà tra gli studenti, l’esperienza ha favorito il coinvolgimento generale e ha evidenziato il valore inclusivo degli strumenti digitali, anche in contesti linguistici eterogenei.



Figura 3 – Esempi di immagini della Terra generati con prompt di livello mediocre

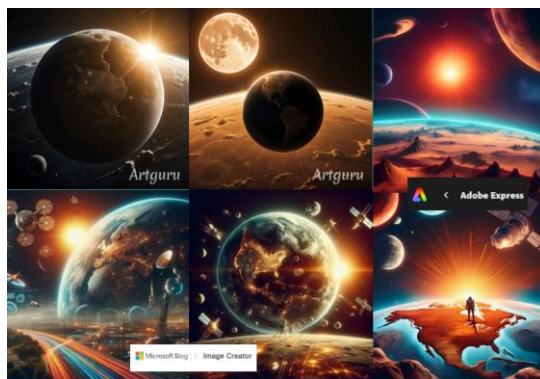


Figura 4 – Esempi di immagini della Terra generati con prompt di livello dettagliato

3.4 Liceo Classico digitale e materie umanistiche

Nel Liceo Classico Digitale l'integrazione dei contenuti nelle discipline umanistiche è stata sviluppata in una prospettiva autenticamente interdisciplinare, in cui l'Intelligenza Artificiale ha rappresentato non solo un tema di studio, ma anche uno strumento di esplorazione critica dei linguaggi e dei testi. In inglese, ad esempio, sono state proposte attività a partire da fonti autentiche come la BBC e The Guardian, affrontando temi quali i chatbot e il linguaggio dell'IA, il Turing Test e il confronto tra testi poetici umani (Lord Byron) e poesie generate dall'Intelligenza Artificiale. Particolare attenzione è stata dedicata alla figura di Ada Byron e allo sviluppo delle competenze di prompting, con attività cooperative di confronto tra italiano e inglese nell'interazione con sistemi come ChatGPT e Gemini. A ciò si sono affiancati approfondimenti su temi culturali e sociali, come la visione urbana di Olivetti, le Blue Plaques londinesi e la cultura materiale britannica, anche attraverso attività di ascolto e comprensione.

Nel greco, l'utilizzo di LLM ha permesso di confrontare diverse tipologie di traduzione, evidenziandone potenzialità e limiti, soprattutto rispetto alla complessità del latino, favorendo una riflessione critica sul ruolo dell'interpretazione umana nei processi linguistici. In latino, invece, è stato sviluppato un percorso sulle fake news nel mondo antico, con un interessante parallelismo con la disinformazione contemporanea, utile a rafforzare la consapevolezza critica degli studenti.

Nell'insegnamento della religione si è approfondita l'etica dell'Intelligenza Artificiale, distinguendo tra etica dei valori ed etica delle conseguenze, e interrogandosi sul ruolo del "male minore" nelle scelte morali contemporanee. A queste attività si sono aggiunti lavori cooperativi su articoli di attualità relativi all'IA, presentazioni di gruppo su storia della lingua inglese e competenze trasversali, oltre a momenti di condivisione di letture personali, con l'obiettivo di sviluppare capacità argomentative, collaborative e riflessive.

3.5 Attività "Parole di podcast"

Nel Liceo Classico Digitale è stato realizzato un laboratorio di podcast dal titolo "Parole di podcast", concepito come esperienza formativa finalizzata allo sviluppo delle competenze comunicative, digitali e collaborative degli studenti. Le registrazioni sono state effettuate presso l'Istituto Comprensivo Tommaseo di Torino, in un contesto laboratoriale che ha permesso agli studenti di confrontarsi direttamente con le tecniche di scrittura, narrazione e produzione audio, sperimentando tutte le fasi del processo creativo, dalla progettazione dei contenuti alla registrazione finale.

La giornata di lavoro è stata arricchita da un'importante dimensione esperienziale e culturale grazie alla visita al Museo della RAI dedicato alla storia della radio e della televisione e agli studi del TGR Piemonte, dove gli studenti hanno potuto osservare da vicino i processi di produzione e diffusione dell'informazione audiovisiva. Questa immersione nel mondo della comunicazione professionale ha permesso di collegare in modo concreto la dimensione scolastica con quella dei media contemporanei, offrendo un punto di vista privilegiato sul rapporto tra linguaggio, tecnologia e società.

L'attività ha, inoltre, avuto un importante riconoscimento esterno, consentendo la partecipazione degli studenti al concorso Premio Podcast a Scuola 2026, con la successiva pubblicazione dei lavori realizzati. L'esperienza ha rappresentato un'occasione significativa di valorizzazione delle competenze espressive e digitali degli studenti, rafforzando la loro capacità di lavorare in gruppo, di comunicare in modo efficace e di utilizzare consapevolmente i linguaggi dell'audio nell'era digitale.



Figura 5 – Foto di gruppo negli studi del TG3 Regionale (Piemonte)

4 Conclusioni

Il Liceo Classico-Scientifico “Silvio Pellico – Giuseppe Peano” di Cuneo ha avviato nell’anno scolastico 2025/2026 una sezione di Liceo Classico Digitale, caratterizzata dall’introduzione di due ore settimanali dedicate all’Intelligenza Artificiale e alle competenze digitali. L’iniziativa, scelta da una parte significativa degli studenti, ha dato origine alla coesistenza di un percorso tradizionale e di uno sperimentale, ponendo fin da subito l’esigenza di ripensare il senso contemporaneo del liceo classico.

Il progetto si fonda su una visione centrata sul binomio uomo–macchina, in cui le tecnologie digitali e l’Intelligenza Artificiale non sono meri contenuti aggiuntivi, ma strumenti per riflettere criticamente sul rapporto tra pensiero umano e sistemi artificiali. In questa prospettiva, il curriculum è stato costruito attraverso un lavoro corale che ha coinvolto docenti dell’area umanistica e scientifica, favorendo un dialogo interdisciplinare costante.

Il percorso di formazione e co-progettazione ha permesso di integrare l’IA nella didattica secondo tre direttrici: comprendere il funzionamento delle tecnologie, utilizzarle consapevolmente e sviluppare una riflessione critica sul loro impatto.

Le discipline umanistiche hanno valorizzato strumenti digitali per l’analisi dei testi, il confronto linguistico e la riflessione culturale; le discipline scientifiche hanno introdotto attività di analisi dei dati e di problem solving; la programmazione è stata proposta come linguaggio trasversale per sviluppare pensiero logico e capacità di astrazione.

Le attività didattiche hanno incluso esperienze significative sul territorio, come la visita al Museo Tecnologic@mente di Ivrea e ai luoghi olivettiani, la costruzione di una linea del tempo della storia dell'informatica e dell'IA, l'introduzione graduale alla programmazione con Scratch e il coding unplugged, fino a laboratori avanzati sull'Intelligenza Artificiale, focalizzati su addestramento, bias e capacità generativa. Parallelamente, nelle discipline umanistiche l'IA è stata utilizzata come strumento di analisi critica dei linguaggi, mentre il laboratorio di podcast "Parole di podcast" ha permesso di sviluppare competenze comunicative e digitali in contesti reali e professionali.

In conclusione, l'esperienza evidenzia come gli studenti abbiano aderito con forte motivazione alla sperimentazione, talvolta chiedendo un coinvolgimento ancora maggiore dell'IA nelle attività didattiche. Si è, inoltre, osservata una crescente consapevolezza critica rispetto ai rischi e alle implicazioni etiche delle tecnologie, spesso superiore a quella riscontrabile nel mondo adulto.

Dal punto di vista didattico emerge la necessità di un equilibrio tra uso dell'IA, dimensione teorica, riflessione etica e strumenti tecnici, poiché solo la comprensione dell'architettura sottostante consente un utilizzo consapevole delle tecnologie. In questo senso, anche la programmazione, seppur a livello introduttivo, rappresenta un elemento fondamentale per comprendere la complessità dei sistemi digitali.

Infine, l'esperienza conferma una correlazione significativa tra competenze logiche, linguistiche e matematiche: le difficoltà e le eccellenze tendono spesso a coincidere nei diversi ambiti, evidenziando come lo sviluppo del pensiero analitico e astratto costituisca un fattore trasversale determinante nell'apprendimento.

References

Premio Podcast a Scuola 2026 (<https://www.assipod.org/premi-e-concorsi/podcastascuola2026/>)
Lavori realizzati con il podcast (<https://liceocuneo.it/podcast-creato-e-registrato-dalla-classe-1β-pubblicato-sulle-piattaforme/>).
Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche – Allegato al DM n. 166 del 09/08/2025 <https://www.mim.gov.it/-/pubblicate-le-linee-guida-per-l-introduzione-dell-intelligenza-artificiale-nelle-istituzioni-scolastiche-allegato-al-dm-n-166-del-09-08-2025>
Liceo Classico e Digital Humanities: un'integrazione in fase di avvio <https://infouma.hypotheses.org/3643>
Indicazioni nazionali per i Licei <https://www.mim.gov.it/-/pubblicato-il-testo-delle-nuove-indicazioni-nazionali-per-i-licei->