



Marco Ritrecina

PICENO IMMERSIVE

Progettazione di un tour virtuale multilingue del territorio

Unità di Apprendimento interdisciplinare NextGen

IIS "Mazzocchi — Umberto I"

Indirizzo Turismo · Classe 4^a

a.s. 2026/27 — 28 ore complessive (24 curricolari + 4 extracurricolari)

"Racconta il Piceno a chi non c'è mai stato."

Indice

Indice	2
A. DATI IDENTIFICATIVI	4
B. COMPITO DI REALTÀ E PRODOTTO FINALE	4
B.1 Contesto-problema autentico	4
B.2 Destinatari del prodotto (reali).....	5
B.3 Criteri di qualità del prodotto.....	5
C. COMPETENZE IN USCITA	6
C.1 Competenze chiave europee (Racc. UE 22/05/2018) — target	6
C.2 Competenze di indirizzo (PECUP Turismo).....	6
C.3 Soft skills e competenze trasversali osservabili.....	6
D. CONTENUTI DISCIPLINARI	7
E. ARTICOLAZIONE DELLE FASI (modello 5E).....	8
Fase 1 — ENGAGE: Aggancio narrativo (3h)	12
Attività dettagliate.....	12
Metodologie adottate.....	12
Strumenti e ambienti.....	12
Discipline in azione	12
Prodotto intermedio atteso	12
Fase 2 — EXPLORE: Ricerca e raccolta materiali (5h)	12
Attività dettagliate.....	12
Metodologie adottate.....	13
Strumenti e ambienti.....	13
Discipline in azione	13
Prodotto intermedio atteso	13
Fase 3 — EXPLAIN: Formalizzazione multilingue + AI (4h).....	13
Attività dettagliate.....	13
Metodologie adottate.....	13
Strumenti e ambienti.....	13
Discipline in azione	13
Prodotto intermedio atteso	13
Fase 4 — ELABORATE: Produzione del tour immersivo (8h).....	13
Attività dettagliate.....	14
Metodologie adottate.....	14

Strumenti e ambienti	14
Discipline in azione	14
Prodotto intermedio atteso	14
Fase 5 — EVALUATE: Presentazione autentica e valutazione (4h).....	14
Attività dettagliate.....	14
Metodologie adottate.....	14
Strumenti e ambienti	14
Discipline in azione	14
Prodotto intermedio atteso	14
F. INCLUSIONE, BES E PERSONALIZZAZIONE	15
F.1 Misure compensative e dispensative.....	15
F.2 Differenziazione didattica.....	15
F.3 Contrasto alla dispersione e alla povertà educativa	15
F.4 Ruolo del docente di sostegno e co-progettazione	15
G. VALUTAZIONE E RUBRICHE	16
G.1 Rubrica di valutazione del prodotto finale.....	16
G.2 Osservazione del processo.....	17
G.3 Autovalutazione e peer assessment.....	17
G.4 Pesi valutativi	17
H. MONITORAGGIO NEXTGEN (da compilare a fine Uda)	18
Checklist di qualità NextGen (15 criteri)	19
Note operative per il team docenti	20
Setup preliminare (2 settimane prima dell'avvio)	20
Rischi e mitigazioni	20
Versione "light" per sperimentazione biennio.....	20

A. DATI IDENTIFICATIVI

Titolo UdA	Piceno Immersive — Progettazione di un tour virtuale multilingue del territorio
Docente progettista	[Nome del docente capofila] + team interdisciplinare
Plesso	Mazzocchi — Via Marche 11, Ascoli Piceno
Indirizzo di studio	Indirizzo di studio: Turismo — Istituto Tecnico (DPR 15 marzo 2010, n. 88 e Decreto Interministeriale 7 ottobre 2010, n. 211 – Linee Guida IT, II biennio e 5° anno)
Classe/i	4 ^a Turismo (sezione A o B)
Ambito disciplinare NextGen	Primario: Lingue Europee · Secondari: Tecnico-Scientifico (Informatica) · Giuridico-Economico (DTA, Diritto)
Discipline coinvolte	Inglese (capofila), Spagnolo, Tedesco, Arte e Territorio, DTA, Diritto e Legislazione Turistica, Italiano, Educazione Civica (Le competenze digitali/VR sono sviluppate nell'ambito delle ore di DTA e in attività di potenziamento PTOF, in coerenza con il quadro orario DPR 88/2010 – Allegato C, Turismo)
Periodo di svolgimento	Da novembre 2026 a febbraio 2027 (~10 settimane, 2-3h/settimana)
Monte ore complessivo	24 ore curricolari + 4 ore extracurricolari per evento finale = 28 ore totali
Aula / Ambienti	Aula classe · Laboratorio multimediale · Laboratorio VR/AR · Uscite sul territorio · Spazio pubblico per evento finale
Partner esterni	Confindustria Ascoli Piceno (contatto già previsto da PTOF) · Guide turistiche locali · Comune di Ascoli Piceno — Assessorato al Turismo · CONI locale (se percorso sportivo integrato)
Anno scolastico	2026/27 (prima sperimentazione)

B. COMPITO DI REALTÀ E PRODOTTO FINALE

B.1 Contesto-problema autentico

Ascoli Piceno si colloca al 15° posto in Italia per qualità della vita (classifica ItaliaOggi 2025) ma registra il dato peggiore per trend di arrivi turistici (104^a su 107 province secondo Il Sole 24 Ore). Il territorio ha enormi potenzialità — centro storico travertino, tradizione medievale, Parchi dei Sibillini e del Gran Sasso — ma una scarsa capacità di raccontarsi a un pubblico internazionale. L'Amministrazione comunale e Confindustria hanno annunciato importanti investimenti nel turismo.

Il compito autentico proposto agli studenti: «Siete una piccola agenzia turistica digitale che ha ricevuto l'incarico di progettare e realizzare un tour virtuale multilingue del Piceno, da destinare a turisti europei (anglofoni, ispanofoni, germanofoni) che non sono mai stati in zona. Il prodotto dovrà essere immersivo, economicamente sostenibile, conforme alle normative e presentabile a un'assemblea di stakeholder locali».

B.2 Destinatari del prodotto (reali)

- Turisti europei — utenti finali del tour VR (principalmente anglofoni, ispanofoni e germanofoni 25-55 anni).
- Comune di Ascoli Piceno — Assessorato al Turismo (stakeholder istituzionale).
- Confindustria Ascoli Piceno (partner del PTOF).
- Community scolastica — il tour sarà pubblicato sul sito istituzionale e nell'Edicola digitale dell'Istituto.

B.3 Criteri di qualità del prodotto

1. Accuratezza storico-culturale dei contenuti (fonti verificate, assenza di errori fattuali).
2. Correttezza linguistica nelle 4 lingue (IT + EN, ES, DE) — fluidità, registro turistico appropriato.
3. Qualità immersiva e usabilità del tour VR/AR (navigazione intuitiva, hot-spot funzionanti, sincronia audio).
4. Sostenibilità economica del piano (break-even realistico, target di mercato definito).
5. Conformità normativa (GDPR, licenze, accessibilità per utenti con disabilità visiva o uditiva).

C. COMPETENZE IN USCITA

C.1 Competenze chiave europee (Racc. UE 22/05/2018) — target

- **Competenza multilinguistica** — produzione di testi turistici in 3 lingue straniere con registro appropriato.
- **Competenza digitale** — uso critico di AI generativa, strumenti VR/AR, piattaforme di gestione contenuti.
- **Competenza imprenditoriale** — progettazione di un servizio turistico economicamente sostenibile.
- **Competenza in materia di cittadinanza** — valorizzazione del patrimonio culturale e rispetto normativo.
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare** — lavoro in team interdisciplinare.

C.2 Competenze di indirizzo (PECUP Turismo)

- Utilizzare il sistema delle comunicazioni e delle relazioni delle imprese turistiche.
- Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti.
- Progettare, documentare e presentare servizi o prodotti turistici.
- Individuare le caratteristiche del mercato del lavoro e collaborare a definire progetti turistici sostenibili.
- Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.
- Padroneggiare la lingua inglese e altre due lingue straniere per scopi comunicativi (livello B2 / B1).

Fonte: DPR 88/2010, Allegato B (Profilo culturale, educativo e professionale) e Decreto Interministeriale 24 aprile 2012 – Linee Guida per il secondo biennio e quinto anno, Indirizzo Turismo (MIUR).

C.3 Soft skills e competenze trasversali osservabili

Soft skill	Indicatore osservabile nell'UdA
Problem solving	Di fronte a un ostacolo tecnico o linguistico, propone almeno una soluzione alternativa prima di chiedere aiuto al docente.
Collaborazione	Assume il ruolo assegnato nel gruppo (regista, traduttore, tecnico VR, economista, giurista); documenta il proprio contributo nel diario di bordo del gruppo.
Pensiero critico	Verifica le proposte dell'AI generativa confrontandole con almeno 2 fonti autorevoli; motiva l'accettazione o il rifiuto.
Creatività	Propone almeno una soluzione narrativa originale (angolo di ripresa, collegamento inatteso, approccio emotivo) nel proprio nodo del tour.

Soft skill	Indicatore osservabile nell'UdA
Autonomia	Rispetta le milestone settimanali del gruppo senza sollecito esterno; aggiorna l'E-Portfolio individualmente.
Comunicazione pubblica	Nella presentazione finale parla per almeno 3 minuti in una lingua straniera, rispondendo anche a 1 domanda imprevista.

D. CONTENUTI DISCIPLINARI

Disciplina	Nuclei fondanti / Contenuti	Prerequisiti
Inglese (capofila)	Registro turistico, descrizione di itinerari, storytelling del luogo, hospitality vocabulary, grammatical structures per testi descrittivi e pubblicitari.	Livello B1+ consolidato — produzione testi descrittivi
Spagnolo	Lessico del turismo (hospedaje, rutas, patrimonio), verbi all'imperativo per le istruzioni, sintassi del testo promozionale.	Livello A2+ / B1 — lettura testi turistici autentici
Tedesco	Reisewortschatz, Sehenswürdigkeiten beschreiben, dativo/accusativo nei contesti descrittivi, struttura di testi informativi.	Livello A2 — comprensione testi turistici
Arte e Territorio	Urbanistica medievale di Ascoli, architettura del travertino, Piazza del Popolo e Piazza Arringo, Battistero di San Giovanni, Quintana, iconografia religiosa.	Conoscenze di base storia dell'arte medievale e rinascimentale
DTA	Costruzione di un pacchetto turistico, break-even analysis, pricing strategy, segmentazione di mercato, marketing digitale, SWOT analysis.	Nozioni di base di economia aziendale e marketing
Diritto e Legisl. Turistica	GDPR (uso di immagini, dati personali), Codice dei Beni Culturali, licenze Creative Commons, diritti di autore, normativa accessibilità (legge Stanca).	Struttura del diritto privato e diritto pubblico
Informatica	Uso di piattaforme di creazione VR/AR (CoSpaces, ThingLink), storage cloud, compressione media, pubblicazione web, prompt engineering.	Uso base del pacchetto Office e browser avanzato

E. ARTICOLAZIONE DELLE FASI (modello 5E)

L'Uda segue il modello 5E (Engage · Explore · Explain · Elaborate · Evaluate) per garantire una progressione pedagogicamente coerente. Monte ore complessivo: 24 ore curricolari + 4 ore extracurricolari per evento finale = 28 ore totali.

#	Fase	Ore	Attività principali	Metodologia	Prodotto
1	ENGAGE Aggancio narrativo	3	Visione di un video professionale di promozione turistica del Piceno + analisi comparativa con un video amatoriale di TripAdvisor. Brainstorming: "Cosa racconteremmo noi di Ascoli a un turista tedesco, inglese o spagnolo che non è mai venuto?". Sopralluogo urbano di 90 min in gruppi (Piazza del Popolo, Piazza Arringo, Museo Archeologico, Ponte Cecco, Fortezza Pia): ogni gruppo fotografa, registra audio ambientale, annota domande che un turista potrebbe fare (1).	Inquiry-based learning · Brainstorming · Osservazione sul campo	Mappa collettiva delle "storie" del territorio + elenco di 20 domande autentiche (in 3 lingue) che un turista potrebbe porre
2	EXPLORE Ricerca e raccolta materiali	5	Divisione in 5 gruppi interdisciplinari (5-6 studenti), ciascuno responsabile di un "nodo" del tour (es. Ascoli	Cooperative learning (Jigsaw) · Inquiry · Ricerca sul campo	Un dossier digitale per ogni nodo (10-15 pagine) con fonti citate, immagini, audio, trascrizioni interviste

#	Fase	Ore	Attività principali	Metodologia	Prodotto
			Romana, Ascoli Medievale, Ascoli Moderna, Sibillini & Natura, Cucina & Tradizioni). Ricerca su fonti digitali e cartacee (biblioteca scolastica, Archivio di Stato, siti ufficiali Comune AP, UNESCO, Lonely Planet). Interviste brevi a guide turistiche locali (2 guide vengono in classe o in videochiamata). Raccolta di materiale visivo (foto 360°, video droni free-license, archivi storici).		
3	EXPLAIN Formalizzazione multilingue + AI	4	Stesura dei testi del tour in italiano, poi traduzione in inglese, spagnolo e tedesco (ogni gruppo copre le 3 lingue distribuendo i ruoli). Uso dell'AI generativa (ChatGPT, DeepL, Claude) come "assistente linguistico": gli studenti imparano a verificare criticamente le proposte dell'AI (NON a copiarle). Mini-lezione del	Flipped classroom · CLIL · AI-assisted writing · Peer teaching	Testi del tour in 4 lingue (IT + 3 lingue straniere) verificati · Business plan del tour · Checklist di conformità legale

#	Fase	Ore	Attività principali	Metodologia	Prodotto
			docente su prompt engineering per uso didattico. Stesura del piano economico del tour: costi, ricavi, break-even, target di mercato (DTA). Analisi normativa: GDPR per uso foto/video, accessibilità, licenze Creative Commons (Diritto) (2).		
4	ELABORATE Produzione del tour immersivo	8	Utilizzo del laboratorio di visori VR già disponibile in Istituto (cfr. PTOF e dotazione NextGen) per costruire il tour immersivo con CoSpaces Edu (o ThingLink 360). Ogni nodo del tour diventa una scena navigabile con hot-spot audio, testuali e video nelle 4 lingue. Inserimento di mini-quiz gamificati (Kahoot embedded o H5P) per verificare l'engagement del visitatore. Progettazione della locandina e del pieghevole stampato di accompagnamento	Project-Based Learning · STEAM · Gamification · Apprendimento immersivo	Tour immersivo navigabile in 4 lingue + locandina/pieghevole + audio-guide registrate + mini-quiz gamificati

#	Fase	Ore	Attività principali	Metodologia	Prodotto
			con Canva. Registrazione audio-guida in inglese, spagnolo e tedesco (gli studenti sono speaker). Riprese con smartphone stabilizzato per clip di raccordo.		
5	EVALUATE Presentazione autentica e valutazione	4 ore curricolari + 4 ore extracurricolari	Evento pubblico "Piceno Immersive Day" nei locali dell'Istituto o in una sala messa a disposizione dal Comune di Ascoli Piceno / Confindustria. Ogni gruppo presenta in 15 min il proprio nodo, fa provare il tour VR a 2 ospiti esterni (docenti di altre classi, guide turistiche, rappresentanti di Confindustria) e raccoglie feedback tramite modulo Google. Compilazione dell'E-Portfolio individuale con: autovalutazione, evidenze prodotte, riflessione (200 parole). Peer review incrociata tra gruppi su rubrica semplificata. Consegna finale	Presentazione autentica · Peer assessment · Autovalutazione · Public exhibition	Presentazione pubblica + feedback stakeholder esterni + E-Portfolio individuale + tour pubblicato online

#	Fase	Ore	Attività principali	Metodologia	Prodotto
			del tour alla scuola, che lo pubblica sul sito web e nella sezione materiali didattici.		

(1). Adempimenti preliminari obbligatori: autorizzazione scritta dei genitori/tutori, comunicazione al Dirigente Scolastico con almeno 5 giorni di anticipo, verifica copertura assicurativa per attività fuori sede, designazione docente accompagnatore referente ai sensi della C.M. 14 ottobre 1992 e successive disposizioni istituzionali).

(2). Adempimento GDPR obbligatorio: prima dell'avvio dell'UDA, il Titolare del trattamento – IIS Mazzocchi – deve: 1) verificare che gli strumenti AI scelti siano compatibili con il trattamento di dati di minori (ChatGPT/OpenAI: età minima 13 anni con supervisione docente); 2) predisporre o acquisire informativa privacy specifica per gli studenti e le famiglie; 3) valutare la necessità di DPIA ai sensi dell'art. 35 GDPR per il trattamento sistematico di dati tramite servizi cloud extra-UE. In alternativa, privilegiare strumenti con sede UE o configurazioni on-premise).

Fase 1 — ENGAGE: Aggancio narrativo (3h)

Attività dettagliate

Visione di un video professionale di promozione turistica del Piceno + analisi comparativa con un video amatoriale di TripAdvisor. Brainstorming: "Cosa racconteremmo noi di Ascoli a un turista tedesco, inglese o spagnolo che non è mai venuto?". Sopralluogo urbano di 90 min in gruppi (Piazza del Popolo, Piazza Arringo, Museo Archeologico, Ponte Cecco, Fortezza Pia): ogni gruppo fotografa, registra audio ambientale, annota domande che un turista potrebbe fare.

Metodologie adottate

Inquiry-based learning · Brainstorming · Osservazione sul campo

Strumenti e ambienti

Padlet per mappa delle idee · Smartphone · Google Maps · YouTube

Discipline in azione

Italiano · Geografia turistica · Lingue straniere

Prodotto intermedio atteso

Mappa collettiva delle "storie" del territorio + elenco di 20 domande autentiche (in 3 lingue) che un turista potrebbe porre

Fase 2 — EXPLORE: Ricerca e raccolta materiali (5h)

Attività dettagliate

Divisione in 5 gruppi interdisciplinari (5-6 studenti), ciascuno responsabile di un "nodo" del tour (es. Ascoli Romana, Ascoli Medievale, Ascoli Moderna, Sibillini & Natura, Cucina & Tradizioni). Ricerca su fonti digitali e cartacee (biblioteca scolastica, Archivio di Stato, siti ufficiali Comune AP, UNESCO, Lonely Planet). Interviste brevi a guide turistiche locali (2 guide vengono in classe o in videochiamata). Raccolta di materiale visivo (foto 360°, video droni free-license, archivi storici).

Metodologie adottate

Cooperative learning (Jigsaw) · Inquiry · Ricerca sul campo

Strumenti e ambienti

Google Scholar · Wikimedia Commons · Street View 360° · Canva (moodboard) · Dossier Drive condiviso

Discipline in azione

Arte e Territorio · Storia · DTA · Lingue · Informatica

Prodotto intermedio atteso

Un dossier digitale per ogni nodo (10-15 pagine) con fonti citate, immagini, audio, trascrizioni interviste

Fase 3 — EXPLAIN: Formalizzazione multilingue + AI (4h)

Attività dettagliate

Stesura dei testi del tour in italiano, poi traduzione in inglese, spagnolo e tedesco (ogni gruppo copre le 3 lingue distribuendo i ruoli). Uso dell'AI generativa (ChatGPT, DeepL, Claude) come "assistente linguistico": gli studenti imparano a verificare criticamente le proposte dell'AI (NON a copiarle). Mini-lezione del docente su prompt engineering per uso didattico. Stesura del piano economico del tour: costi, ricavi, break-even, target di mercato (DTA). Analisi normativa: GDPR per uso foto/video, accessibilità, licenze Creative Commons (Diritto).

Metodologie adottate

Flipped classroom · CLIL · AI-assisted writing · Peer teaching

Strumenti e ambienti

ChatGPT/Claude · DeepL · Notion/Word · Excel · fonti normative (GDPR, Codice dei Beni Culturali)

Discipline in azione

Lingue (Inglese/Spagnolo/Tedesco) · DTA · Diritto e Legislazione Turistica · Italiano

Prodotto intermedio atteso

Testi del tour in 4 lingue (IT + 3 lingue straniere) verificati · Business plan del tour · Checklist di conformità legale

Fase 4 — ELABORATE: Produzione del tour immersivo (8h)

Attività dettagliate

Utilizzo del laboratorio di visori VR già disponibile in Istituto (cfr. PTOF e dotazione NextGen) per costruire il tour immersivo con CoSpaces Edu (o ThingLink 360). Ogni nodo del tour diventa una scena navigabile con hot-spot audio, testuali e video nelle 4 lingue. Inserimento di mini-quiz gamificati (Kahoot embedded o H5P) per verificare l'engagement del visitatore. Progettazione della locandina e del pieghevole stampato di accompagnamento con Canva. Registrazione audio-guida in inglese, spagnolo e tedesco (gli studenti sono speaker). Riprese con smartphone stabilizzato per clip di raccordo.

Metodologie adottate

Project-Based Learning · STEAM · Gamification · Apprendimento immersivo

Strumenti e ambienti

CoSpaces Edu · ThingLink · Canva · Audacity · Kahoot/H5P · Visori VR Istituto · AI per sintesi vocale (ElevenLabs, opzionale - subordinato all'acquisizione del consenso esplicito degli studenti/genitori per l'utilizzo della voce ai sensi del GDPR, art. 9, in quanto dato biometrico).

Discipline in azione

Informatica · Arte e Territorio · Lingue · DTA · Educazione Civica

Prodotto intermedio atteso

Tour immersivo navigabile in 4 lingue + locandina/pieghevole + audio-guide registrate + mini-quiz gamificati

Fase 5 — EVALUATE: Presentazione autentica e valutazione (4h)

Attività dettagliate

Evento pubblico "Piceno Immersive Day" nei locali dell'Istituto o in una sala messa a disposizione dal Comune di Ascoli Piceno / Confindustria. Ogni gruppo presenta in 15 min il proprio nodo, fa provare il tour VR a 2 ospiti esterni (docenti di altre classi, guide turistiche, rappresentanti di Confindustria) e raccoglie feedback tramite modulo Google. Compilazione dell'E-Portfolio individuale con: autovalutazione, evidenze prodotte, riflessione (200 parole). Peer review incrociata tra gruppi su rubrica semplificata. Consegna finale del tour alla scuola, che lo pubblica sul sito web e nella sezione materiali didattici.

Metodologie adottate

Presentazione autentica · Peer assessment · Autovalutazione · Public exhibition

Strumenti e ambienti

Visori VR · Google Form · Rubrica di valutazione · E-Portfolio (Google Sites o Mahara)

Discipline in azione

Trasversale — tutte le discipline coinvolte

Prodotto intermedio atteso

Presentazione pubblica + feedback stakeholder esterni + E-Portfolio individuale + tour pubblicato online

F. INCLUSIONE, BES E PERSONALIZZAZIONE

F.1 Misure compensative e dispensative

- Studenti DSA: uso di mappe concettuali, sintesi vocali per i testi multilingue, tempi aggiuntivi per la produzione scritta, possibilità di registrare oralmente parte dei contenuti invece che scriverli.
- Studenti con disabilità uditiva: sottotitoli integrati su tutti i video, hot-spot testuali oltre a quelli audio nel tour.
- Studenti con disabilità visiva: audio-guide ben curate; il tour è utilizzabile prevalentemente in modalità audio; descrizioni dettagliate delle scene.
- Studenti con svantaggio socio-culturale/povertà educativa: accesso garantito agli strumenti ICT (comodato d'uso previsto da NextGen); sopralluoghi condotti durante orario scolastico senza costi a carico delle famiglie; materiali digitali scaricabili anche offline.

F.2 Differenziazione didattica

- **Ruoli assegnati in base alle inclinazioni: uno studente con forte competenza tecnica può coordinare la parte VR; uno studente con forte competenza linguistica può guidare la traduzione; uno studente più riservato può assumere il ruolo di regista/editor invece che di speaker.**
- Livelli di produzione differenziati: al minimo, ogni studente contribuisce con 1 testo scritto + 1 traduzione + 1 parte orale; al massimo, supervisiona l'intero nodo.
- Tempi flessibili: le ore extracurricolari (evento finale) sono opzionali; chi non può partecipare viene valutato comunque sul prodotto finito.

F.3 Contrasto alla dispersione e alla povertà educativa

- L'UdA lavora esplicitamente sulla motivazione: prodotto autentico, visibilità pubblica, riconoscimento da stakeholder esterni.
- Il tour diventa patrimonio dell'alunno — può essere incluso nel portfolio per il colloquio d'Esame di Stato e per i colloqui di lavoro futuri.
- Coinvolgimento delle famiglie: invito all'evento finale, condivisione del prodotto per eventuale diffusione tra contatti familiari anche fuori dalla scuola.

*(PCTO: Le attività svolte con partner esterni reali — Comune di Ascoli Piceno, Confindustria, guide turistiche — possono essere riconosciute come ore PCTO, previa delibera del Consiglio di Classe e sottoscrizione di apposita convenzione con i soggetti ospitanti ai sensi del D.Lgs. 77/2005 e della Guida operativa MIUR 2015. Si stima un riconoscimento di 8-12 ore PCTO sulle attività delle Fasi 2, 3 e dell'evento finale).

F.4 Ruolo del docente di sostegno e co-progettazione

Il docente di sostegno partecipa alla progettazione fin dall'inizio (fase 1). È co-titolare nella definizione dei ruoli all'interno dei gruppi e nell'assegnazione dei compiti differenziati. Conduce in prima persona la fase di osservazione del processo per gli studenti BES assegnati. Gestisce la compilazione dell'E-Portfolio per gli studenti che necessitano di supporto.

G. VALUTAZIONE E RUBRICHE

La valutazione è multidimensionale: prodotto, processo, competenze trasversali, autovalutazione. Peso complessivo sull'andamento finale: Contribuisce alle medie di almeno 5 discipline: Inglese, Seconda Lingua Comunitaria, DTA, Arte e Territorio, ****Educazione Civica**** (per le attività di Fase 3 su GDPR, Codice dei Beni Culturali, licenze CC, accessibilità – minimo 1 ora di Educazione Civica riconoscibile ai sensi della L. 92/2019 e della C.M. 22/2020) con una valutazione ciascuna.

G.1 Rubrica di valutazione del prodotto finale

Criterio	Insufficiente (E) — ≤5**	Base (D) — 6	Intermedio (C) — 7	Avanzato (B) — 8-9	Eccellente (A) — 10
Accuratezza storico-culturale	Contenuti parziali o scorretti;	Contenuti essenziali corretti; fonti generiche.	Contenuti corretti e ben organizzati; almeno 3 fonti autorevoli.	Contenuti ricchi e approfonditi; fonti primarie e secondarie citate correttamente.	Contenuti di valore autoriale; apporti originali e collegamenti insoliti verificati.
Correttezza linguistica multilingue	Testi non corretti e poco comprensibili	Testi comprensibili ma con errori diffusi; registro incerto.	Testi corretti nella maggior parte; registro turistico adeguato.	Testi corretti e fluidi; registro consapevole; varietà lessicale.	Testi di qualità professionale; registro calibrato per target.
Qualità immersiva VR/AR	Tour non funzionante	Tour navigabile ma con problemi tecnici minori.	Tour funzionante con hot-spot coerenti.	Tour immersivo con audio sincrono e design curato.	Tour di qualità pubblicabile; esperienza coinvolgente e originale.
Sostenibilità economica	Piano economico assente	Piano presente ma schematico.	Piano con costi, ricavi e break-even realistici.	Piano con analisi SWOT e segmentazione di mercato.	Piano con scenari alternativi e sensitivity analysis.
Conformità normativa	Mancato riconoscimenti dei principali obblighi.	Riconoscimento dei principali obblighi.	Checklist GDPR e licenze compilata.	Valutazione critica della conformità e adattamento del prodotto.	Documento legale completo allegato al prodotto.
Comunicazione pubblica (evento finale)	Esposizione non svolta	Esposizione letta; risposte essenziali.	Esposizione chiara; risposte pertinenti.	Esposizione fluida anche in lingua straniera; gestione domande imprevedibili.	Presenza scenica e padronanza comunicativa; convince gli stakeholder.

G.2 Osservazione del processo

- Diario di bordo del docente: 3 osservazioni strutturate (fine fase 2, fase 4, evento finale) su partecipazione, collaborazione, autonomia.
- Check-list di collaborazione: compilata dagli studenti alla fine di ogni fase su interdipendenza positiva, ruolo assunto, contributo al gruppo.
- Rubrica soft skills (cfr. C.3) applicata in 2 momenti (a metà e a fine UdA) per valutare la progressione.

G.3 Autovalutazione e peer assessment

- Questionario di autovalutazione finale: 7 item su una scala 1-4 (competenze acquisite, difficoltà superate, trasferibilità).
- Peer review dei nodi del tour: ogni gruppo valuta 2 altri gruppi con una rubrica semplificata (3 criteri: chiarezza, creatività, tecnica).
- Riflessione scritta (150-200 parole) nell'E-Portfolio: "Cosa ho imparato su me stesso in questa UdA?".

G.4 Pesi valutativi

Dimensione	Peso	Chi valuta
Prodotto finale (rubrica G.1)	50%	Team docenti
Processo e collaborazione (G.2)	20%	Docenti
Soft skills (rubrica C.3)	15%	Docenti
Peer review tra gruppi	10%	Docenti *
Autovalutazione + E-Portfolio	5%	Studente

Conversione in voto disciplinare: il punteggio complessivo ponderato (su 100) viene convertito in voto su scala 1-10 secondo la seguente tavola: 0-44 → 4; 45-54 → 5; 55-64 → 6; 65-74 → 7; 75-84 → 8; 85-92 → 9; 93-100 → 10. Ciascun docente coinvolto registra il voto nell'apposita voce di valutazione nel registro elettronico, con causale "UDA Piceno Immersive". Il Consiglio di Classe delibera in sede di scrutinio la confluenza nelle medie disciplinari di: Inglese, Seconda Lingua Comunitaria (Spagnolo/Tedesco), DTA, Arte e Territorio.

* I docenti prendono in considerazione le griglie di peer review compilate dagli studenti come elemento informativo, ma la valutazione sommativa finale rimane in capo al team docenti ai sensi dell'art. 1 DPR 122/2009)*

H. MONITORAGGIO NEXTGEN (da compilare a fine UdA)

H.1 Punti di forza rilevati *[Da compilare al termine della sperimentazione. Esempi attesi: motivazione degli alunni, riduzione assenze, qualità del prodotto, apprezzamento stakeholder esterni, crescita linguistica misurabile...]*

H.2 Criticità e aggiustamenti necessari *[Es. difficoltà nell'uso del laboratorio VR, gestione tempi delle lingue straniere, coordinamento docenti, disponibilità stakeholder esterni...]*

H.3 Evidenze di apprendimento *[Riportare: risultati rubrica prodotto, % studenti a livello B o A, confronto competenze linguistiche pre/post UdA con test standardizzato, livelli di competenza raggiunti rispetto alle attese, dati su BES inclusi...]*

H.4 Ricadute sul PTOF e trasferibilità *[L'UdA è replicabile? Su altre classi Turismo? Adattabile ad altri indirizzi (RIM, AFM)? L'esperienza entra nel repertorio di Istituto? Sono previste pubblicazioni, convegni, diffusione a Didacta?]*

Checklist di qualità NextGen (15 criteri)

Verifica preventiva della qualità dell'UdA prima della sperimentazione. Target: almeno 12 "Sì" su 15.

#	Criterio	Esito
1	Parte da un compito di realtà autentico e motivante.	Sì
2	Ha almeno 2 discipline coinvolte in modo reale (non giustapposto).	Sì (7 discipline)
3	Adotta almeno 2 metodologie attive esplicitate.	Sì (5: PBL, CLIL, Cooperative, Inquiry, Gamification)
4	Integra strumenti digitali / AI / VR-AR coerenti con il contenuto.	Sì
5	Prevede una fase laboratoriale (fisica o virtuale).	Sì (fase 4, 8 ore)
6	Include misure di inclusione per BES e personalizzazione.	Sì (sezione F)
7	Definisce competenze chiave e soft skills target con indicatori osservabili	Sì (3 competenze chiave prioritarie, 6 soft skills con indicatori; la molteplicità è funzionale alla valutazione multidimensionale del profilo in uscita)
8	Ha una rubrica di valutazione del prodotto con 4 livelli.	Sì
9	Prevede osservazione del processo (diario, check-list).	Sì
10	Include autovalutazione e peer assessment dello studente.	Sì
11	Riduce la lezione frontale a meno del 30% del monte ore.	Sì (frontale ~15%)
12	È trasferibile a classi parallele e documentata in modo riusabile.	Sì
13	Prevede un prodotto condivisibile (sito, repository, evento).	Sì (evento + sito)
14	Contribuisce ad almeno 1 priorità del Piano di Miglioramento.	Sì (competenze linguistiche + variabilità)
15	Alimenta il repertorio UdA NextGen per il nuovo PTOF.	Sì

ESITO COMPLESSIVO: 15/15 — UdA validata per la sperimentazione.

Note operative per il team docenti

Setup preliminare (2 settimane prima dell'avvio)

- Riunione del team interdisciplinare (5 docenti): distribuzione dei ruoli, calendario condiviso, assegnazione dei 5 gruppi alle sezioni tematiche.
- Prenotazione del laboratorio VR/AR per le 8 ore della fase 4.
- Contatti con guide turistiche locali e referenti Comune/Confindustria.
- Apertura della cartella Drive condivisa con sottocartelle per ciascun gruppo.
- Preparazione degli account CoSpaces/ThingLink per la classe.

Rischi e mitigazioni

Rischio	Probabilità	Mitigazione
Disponibilità laboratorio VR insufficiente	Media	Alternativa: ThingLink 360° su browser — non richiede visore
Mancata disponibilità stakeholder esterno all'evento	Media	Apertura evento ad altre classi della scuola + docenti Collegio
Uso acritico di AI (copia-incolla)	Alta se non presidiato	Obbligo di documentare ogni prompt e la verifica della risposta nel diario di gruppo
Gruppo con studente poco collaborativo	Media	Ruoli definiti fin dall'inizio + check-in settimanale docente-gruppo
Sforamento tempi	Alta	Milestone settimanali rigide; fase 5 riducibile a 3h in caso di necessità

Versione "light" per sperimentazione biennio

L'UdA può essere adattata per una classe 2^a Turismo riducendo: (a) il monte ore a 16h, (b) le lingue da 3 a 2 (inglese + una a scelta), (c) eliminando il business plan e concentrandosi su storytelling e prodotto VR. Conservare sempre l'evento finale pubblico come elemento motivazionale chiave.