

Progetto "Didattica immersiva per l'Alberghiero: realtà virtuale, visori e innovazione professionale docente" (ESO4.5.A2.B-FSEPN-CA-2026-510) - Modulo: "Competenze digitali: creazione di ambienti di apprendimento virtuali"**Descrizione del modulo**

Il modulo "Competenze digitali: creazione di ambienti di apprendimento virtuali" è finalizzato a sviluppare nei docenti e nel personale educativo competenze operative, metodologiche e progettuali per la costruzione, la gestione e l'utilizzo didattico di ambienti di apprendimento virtuali, intesi come spazi digitali interattivi, collaborativi, accessibili, inclusivi e coerenti con gli obiettivi formativi del curriculum.

Il percorso si colloca nell'ambito del progetto "Didattica immersiva per l'Alberghiero: realtà virtuale, visori e innovazione professionale docente" e intende accompagnare i docenti nella progettazione di ambienti digitali capaci di integrare risorse multimediali, contenuti interattivi, attività collaborative, strumenti di feedback, dispositivi di valutazione formativa e modalità di documentazione delle evidenze di apprendimento.

L'ambiente virtuale viene proposto non come semplice contenitore di materiali, ma come spazio intenzionalmente progettato per favorire esplorazione, partecipazione, collaborazione, produzione, riflessione e personalizzazione dei percorsi. In tale prospettiva, i docenti corsisti saranno guidati nella creazione di ambienti capaci di sostenere la didattica in presenza, la didattica blended, la didattica laboratoriale, le attività simulate e la costruzione di percorsi interdisciplinari.

Il modulo assume particolare rilevanza per un Istituto professionale alberghiero, nel quale gli ambienti virtuali possono supportare simulazioni di contesti professionali, percorsi di accoglienza turistica, laboratori digitali, attività linguistiche contestualizzate, presentazioni multimediali di prodotti e servizi, repository di procedure operative, percorsi di orientamento, attività collegate ai laboratori di cucina, sala e vendita, accoglienza turistica e discipline comuni.

Il percorso intende, inoltre, promuovere una cultura dell'innovazione didattica fondata sull'uso consapevole, critico e responsabile delle tecnologie digitali, affinché gli ambienti virtuali siano progettati in modo coerente con i bisogni formativi degli studenti, con le priorità del Piano Triennale dell'Offerta Formativa, con le metodologie attive e con l'esigenza di favorire inclusione, motivazione, autonomia e apprendimento significativo.

L'attività formativa dovrà essere realizzata in coerenza con gli obiettivi del progetto autorizzato, con il calendario concordato con l'Istituzione scolastica e con le esigenze organizzative dell'Istituto, ferma restando l'autonomia tecnico-professionale dell'esperto nella scelta degli strumenti, delle piattaforme, degli esempi operativi, delle

Allegato 4

esercitazioni e delle soluzioni metodologiche ritenute più efficaci per il raggiungimento degli obiettivi formativi.

Obiettivi formativi e operativi

Il modulo persegue i seguenti obiettivi:

- sviluppare nei docenti conoscenze e competenze operative relative alla progettazione di ambienti di apprendimento virtuali;
- promuovere la capacità di distinguere un semplice spazio di archiviazione digitale da un ambiente di apprendimento strutturato, interattivo e intenzionalmente progettato;
- far acquisire criteri per progettare ambienti virtuali chiari, accessibili, inclusivi, ordinati, navigabili e coerenti con gli obiettivi didattici;
- guidare i docenti nella scelta di piattaforme, strumenti digitali, risorse multimediali, applicazioni collaborative e soluzioni operative funzionali alla didattica;
- sviluppare competenze nella costruzione di spazi digitali per la condivisione di materiali, la collaborazione tra studenti, la produzione di elaborati e la documentazione dei processi;
- favorire l'integrazione di ambienti virtuali nei percorsi disciplinari, interdisciplinari e laboratoriali dell'Istituto;
- promuovere l'utilizzo di ambienti digitali per attività simulate, compiti autentici, percorsi gamificati, laboratori virtuali, repository didattici e attività di feedback;
- rafforzare l'attenzione all'accessibilità, all'inclusione, alla personalizzazione e alla fruibilità degli ambienti digitali da parte di studenti con differenti stili cognitivi, bisogni educativi e livelli di competenza digitale;
- sviluppare la capacità di progettare ambienti virtuali rispettosi della sicurezza digitale, della protezione dei dati personali e dell'uso responsabile delle risorse online;
- favorire la produzione di un prototipo di ambiente virtuale concretamente utilizzabile nella pratica didattica ordinaria.

Competenze attese

Al termine del modulo, i docenti corsisti dovranno essere orientati a:

- riconoscere le caratteristiche fondamentali di un ambiente di apprendimento virtuale efficace;

- progettare ambienti digitali coerenti con obiettivi formativi, destinatari, contenuti, attività, metodologie e strumenti di valutazione;
- organizzare materiali, risorse, consegne, attività e strumenti di feedback all'interno di uno spazio virtuale ordinato e facilmente fruibile;
- utilizzare piattaforme e strumenti digitali per creare spazi interattivi, collaborativi e accessibili;
- integrare risorse multimediali, learning object, video, immagini, link, documenti, esercitazioni, bacheche digitali e strumenti di comunicazione;
- predisporre attività collaborative e compiti autentici all'interno di ambienti virtuali;
- progettare percorsi personalizzati e inclusivi, prevedendo modalità alternative di accesso, fruizione, partecipazione e restituzione;
- utilizzare ambienti virtuali per supportare attività laboratoriali, simulazioni professionali, percorsi interdisciplinari e compiti collegati al profilo dell'Istituto alberghiero;
- documentare le evidenze di apprendimento prodotte dagli studenti attraverso strumenti digitali e repository organizzati;
- utilizzare strumenti di monitoraggio, feedback, autovalutazione e valutazione formativa all'interno dell'ambiente virtuale;
- valutare criticamente l'efficacia dell'ambiente progettato rispetto a chiarezza, accessibilità, coerenza didattica, sostenibilità organizzativa e trasferibilità;
- realizzare un prototipo di ambiente virtuale completo, documentabile e utilizzabile nella pratica didattica.

Contenuti essenziali del percorso

Nel rispetto dell'autonomia tecnico-professionale dell'esperto, il modulo potrà sviluppare, in forma laboratoriale e progressiva, i seguenti nuclei tematici e operativi:

- significato di ambiente di apprendimento virtuale;
- differenza tra repository digitale, classe virtuale, ambiente collaborativo, laboratorio simulato e spazio interattivo;
- caratteristiche di un ambiente virtuale efficace: chiarezza, accessibilità, coerenza, navigabilità, interazione, collaborazione, documentazione;
- analisi dei bisogni formativi dei docenti e degli studenti;
- scelta degli strumenti e delle piattaforme in relazione agli obiettivi didattici;

- organizzazione dello spazio virtuale: sezioni, materiali, consegne, attività, risorse, feedback, valutazione;
- utilizzo di bacheche digitali, classi virtuali, spazi collaborativi, repository, strumenti per la produzione condivisa e ambienti simulati;
- inserimento di risorse multimediali: testi, immagini, video, audio, link, presentazioni, mappe, schede, esercitazioni e materiali interattivi;
- progettazione di attività collaborative e compiti autentici in ambiente virtuale;
- costruzione di percorsi gamificati, attività simulate, laboratori virtuali e scenari digitali;
- ambienti virtuali e didattica laboratoriale nel contesto dell'Istituto alberghiero;
- esempi di ambienti virtuali per accoglienza turistica, sala e vendita, enogastronomia, lingue straniere, educazione civica, orientamento e discipline comuni;
- inclusione, accessibilità e personalizzazione negli ambienti digitali;
- strategie per studenti con differenti stili di apprendimento, bisogni educativi speciali e diversi livelli di competenza digitale;
- sicurezza digitale, cittadinanza digitale, uso consapevole delle risorse online e protezione dei dati personali;
- strumenti di feedback, monitoraggio, autovalutazione e valutazione formativa;
- documentazione delle evidenze di apprendimento e conservazione ordinata dei prodotti;
- revisione e miglioramento dell'ambiente virtuale progettato;
- criteri per valutare efficacia, sostenibilità e trasferibilità dell'ambiente digitale nella didattica ordinaria.

L'articolazione dei contenuti ha valore orientativo e potrà essere adattata dall'esperto in raccordo con l'Istituzione scolastica e con il tutor del modulo, tenendo conto dei livelli di partenza dei docenti corsisti, delle discipline coinvolte, degli indirizzi e delle articolazioni dell'Istituto, delle priorità del PTOF e degli obiettivi del progetto.

Metodologie

Il modulo sarà realizzato privilegiando metodologie attive, laboratoriali, collaborative e orientate alla produzione. L'esperto dovrà favorire il coinvolgimento diretto dei docenti corsisti nella progettazione e costruzione di ambienti virtuali, evitando una formazione esclusivamente teorica e promuovendo, invece, la sperimentazione guidata di strumenti e soluzioni immediatamente utilizzabili. Potranno essere utilizzate, a titolo esemplificativo:

Allegato 4

- lezione dialogata e interattiva;
- dimostrazione guidata degli strumenti digitali;
- analisi di esempi di ambienti virtuali;
- studio di casi;
- progettazione assistita;
- laboratorio digitale;
- lavoro in piccoli gruppi;
- cooperative learning;
- peer review;
- simulazione di utilizzo dell'ambiente virtuale;
- costruzione progressiva di un prototipo;
- confronto tra pari;
- revisione guidata dei prodotti;
- feedback strutturato;
- autovalutazione guidata;
- documentazione e restituzione finale.

Le metodologie dovranno essere adattate ai bisogni formativi del gruppo, con particolare attenzione ai diversi livelli di competenza digitale dei docenti corsisti, alla necessità di rendere gli ambienti virtuali concretamente fruibili dagli studenti e alla coerenza con il contesto professionale, laboratoriale e didattico dell'Istituto.

Prodotto finale

Il percorso dovrà condurre alla realizzazione di un prodotto finale da parte dei docenti corsisti. Il prodotto finale dovrà consistere, preferibilmente, in un prototipo di ambiente di apprendimento virtuale completo, coerente, accessibile, documentabile e trasferibile nella pratica didattica ordinaria. Il prodotto finale potrà comprendere:

- titolo dell'ambiente virtuale;
- destinatari;
- contesto didattico e bisogni formativi;
- competenze attese;
- obiettivi di apprendimento;
- discipline coinvolte;
- raccordi interdisciplinari;
- struttura dell'ambiente virtuale;
- sezioni o aree di lavoro;
- materiali e risorse digitali;
- attività proposte agli studenti;
- consegne operative;
- strumenti di interazione e collaborazione;
- modalità di accesso e fruizione;
- strategie di inclusione e personalizzazione;
- eventuali attività simulate o gamificate;
- prodotti attesi dagli studenti;

Allegato 4

- evidenze osservabili;
- strumenti di feedback;
- criteri di valutazione;
- strumenti di autovalutazione;
- modalità di documentazione;
- possibili sviluppi o adattamenti.

Il prodotto finale dovrà essere coerente con gli obiettivi del modulo, sostenibile dal punto di vista organizzativo, rispettoso dei principi di inclusione e accessibilità, utilizzabile nella pratica didattica e adattabile a successivi percorsi disciplinari, interdisciplinari o laboratoriali dell'Istituto.

Verifica e documentazione

La verifica avrà carattere formativo, operativo e documentale e sarà orientata a rilevare la partecipazione, il progresso dei docenti corsisti, la qualità dell'ambiente virtuale progettato, la coerenza tra obiettivi, attività, strumenti e valutazione, nonché la trasferibilità del prodotto nella pratica didattica. La documentazione potrà comprendere:

- registro delle presenze;
- calendario delle attività;
- materiali didattici predisposti dall'esperto;
- schede operative;
- esempi di ambienti virtuali analizzati;
- prodotti intermedi;
- prototipi di ambienti virtuali realizzati dai corsisti;
- materiali digitali prodotti o selezionati;
- strumenti di feedback e valutazione;
- griglie di osservazione;
- eventuali rubriche valutative;
- strumenti di autovalutazione;
- documentazione fotografica o digitale delle attività, ove consentita;
- relazione finale dell'esperto;
- eventuale restituzione conclusiva dei prodotti realizzati.

La documentazione dovrà essere predisposta in modo ordinato, chiaro e coerente con le indicazioni dell'Istituzione scolastica e con le esigenze di monitoraggio, rendicontazione, conservazione degli atti e disseminazione del progetto.

Autonomia dell'esperto e raccordo con l'Istituzione scolastica

L'esperto incaricato svolgerà l'attività senza vincolo di subordinazione, nel rispetto dell'autonomia tecnico-professionale propria dell'incarico. Resta fermo l'obbligo di garantire la coerenza delle attività con il progetto autorizzato, con gli obiettivi del modulo, con il calendario concordato, con le disposizioni organizzative dell'Istituzione

scolastica, con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa, con le priorità didattiche dell'Istituto e con gli obblighi di documentazione, monitoraggio e rendicontazione previsti dal Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027.

L'esperto opererà in raccordo funzionale con l'Istituzione scolastica, con il Dirigente scolastico, con il tutor del modulo, con il Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi e con gli uffici amministrativi per gli aspetti organizzativi, documentali e gestionali connessi alla realizzazione del modulo.

Aversa 26/06/2026

**Il Dirigente Scolastico
(Prof. Nicola Buonocore)**

Documento informatico sottoscritto con firma elettronica ai sensi del D.lgs. 82/2005 così come modificato D.L. 18 ottobre 2012, n. 179 convertito con L. 17 dicembre 2012, n. 221