

80° ANNIVERSARIO DEL CONSIGLIO COMUNALE DI ASCOLI PICENO

CONTEST SCUOLE SKILLUP



Liceo Classico "Stabili-Trebbiani" – Ascoli Piceno



App

ASCULUM

Giovani Cittadini per la Città

Un progetto di democrazia culturale tra passato, presente e futuro

| | |
|----------------------------|---|
| Istituto scolastico | Liceo "Stabili-Trebbiani" di Ascoli Piceno |
| Classi partecipanti | Classi I, II, III, IV e V del Liceo Classico e del Liceo Linguistico |
| Docente referente | Prof. Marco Ritrecina |
| Tipologia elaborato | Progetto innovativo – Applicazione disponibile su Google Play e Apple Store |
| Anno scolastico | 2025/2026 |
| Contatto | |

ABSTRACT

Il progetto "Asculum" nasce dalla volontà degli studenti e dei docenti del Liceo "Stabili-Trebbiani" di contribuire attivamente alla crescita della propria città attraverso la tecnologia digitale. L'App "Asculum", disponibile gratuitamente su Google Play e App Store, è una guida interattiva all'Ascoli romana che porta in tasca 15 monumenti georeferenziati sulla mappa della città, 32 audioguide originali in italiano e inglese su tre livelli di approfondimento (Esperto, Base e Bambini), 4 percorsi tematici curati, la ricostruzione tridimensionale del percorso museale di età romana del Museo Archeologico Statale di Ascoli Piceno e modelli 3D di alcuni reperti della collezione. Realizzata in sinergia con la Soprintendenza Archeologica Belle Arti e Paesaggio e il Museo Archeologico Statale di Ascoli Piceno, l'app incarna i valori fondanti del progetto SKILLUP: competenze digitali per l'integrazione, apprendimento attivo, leadership giovanile e partecipazione civica. Come il Consiglio Comunale - da 80 anni custode della vita democratica di Ascoli Piceno - questo progetto è il luogo dove i giovani restituiscono alla città la sua storia, la vivono nel presente e la aprono al futuro.

1. Il Consiglio Comunale e il Progetto Asculum

Il 2026 è un anno straordinario per Ascoli Piceno: il Consiglio Comunale celebra il proprio 80° anniversario. Ottant'anni di delibere, di dibattiti, di scelte difficili e di visioni proiettate nel futuro. Ottant'anni in cui un'istituzione ha incarnato l'idea che la democrazia non sia un evento, ma un esercizio quotidiano di partecipazione, cura e responsabilità collettiva.

Il Consiglio Comunale ha svolto un ruolo decisivo nella valorizzazione del patrimonio culturale della città: ha deliberato investimenti per il restauro dei monumenti romani, ha promosso sinergie con la Soprintendenza Archeologica, ha sostenuto i progetti scolastici che mettono i giovani al centro della vita culturale. È in questo solco che nasce il progetto Asculum.

Nel quadro del PNRR - Missione 4 "Istruzione e Ricerca", Investimento 3.2 "Scuola 4.0", il Liceo Classico "Stabili-Trebbiani" ha avviato il laboratorio "Next Generation Labs" per le professioni digitali del futuro. L'App Asculum è il prodotto più maturo e visibile di questo percorso: un oggetto digitale di pubblica utilità, sviluppato da studenti e docenti, capace di mettere in connessione il passato romano della città con i cittadini e i turisti di oggi.

"Conoscere Ascoli è amare Ascoli"

Amare Ascoli significa custodirla. Custodirla è il compito di ogni cittadino, giovane o adulto che sia. Con App Asculum i ragazzi del Liceo Stabili-Trebbiani restituiscono alla comunità la storia millenaria della loro città, rendendola accessibile, fruibile e viva per tutti.

Il collegamento con il tema del contest è diretto: come il Consiglio Comunale ha guidato la crescita della città nelle sue dimensioni istituzionali, civili e culturali, così App Asculum - un prodotto della scuola pubblica ascolana - contribuisce concretamente alla crescita di Ascoli Piceno come città smart, inclusiva, accessibile e proiettata nel futuro, in linea con i valori dell'Agenda 2030 e del progetto SKILLUP.

2. L'App Asculum: struttura e funzionalità

"Asculum" è l'applicazione per dispositivi mobili Android e iOS sviluppata dagli studenti e dai docenti del Liceo "Stabili-Trebbiani" di Ascoli Piceno. Il suo nome - la denominazione latina della città - è già di per sé un programma: riportare alla luce, nella dimensione digitale e interattiva, la straordinaria eredità della città romana che giace, spesso invisibile, sotto i selciati medievali e rinascimentali di Ascoli Piceno.

2.1 Scheda tecnica

| | |
|----------------------------------|---|
| Piattaforme | Android (Google Play) e iOS (App Store) |
| Lingue | Italiano e Inglese (tutte le sezioni) |
| Costo | Gratuita - nessun acquisto in-app |
| Framework di sviluppo | FlutterFlow con architettura modulare, grazie alla collaborazione con lo sviluppatore software Fabio Marcozzi |
| Cartografia | Google Maps API con georeferenziazione dei monumenti |
| Backend | Cloud database con pannello CMS per aggiornamento contenuti |
| Modalità offline | Caching intelligente per accesso senza connessione dati |
| Monumenti georeferenziati | 15 siti romani localizzati sulla mappa interattiva della città |
| Audioguide | 32 tracce originali in italiano e inglese (3 livelli per ciascuna) |
| Percorsi tematici | 4 itinerari con descrizione dei siti e accesso diretto alla mappa |
| Tecnologie avanzate | Ricostruzione 3D del percorso museale e di reperti del Museo Archeologico |
| Accessibilità | Lingua e livello selezionabili dall'utente (Esperto, Base, Bambini) |
| Privacy | Conforme al Regolamento GDPR |

2.2 Le sezioni principali

L'app è organizzata attorno a quattro macro-aree principali, visibili già dalla schermata Home:

- Ascoli Romana / La Storia / Il Sito - le sezioni dedicate ai monumenti romani georeferenziati, raggiungibili per periodi storici o per categorie tematiche
- Museo Archeologico 3D - la visita virtuale tridimensionale al Museo Archeologico Statale di Ascoli Piceno
- Vicino a Te - funzione di geolocalizzazione che mostra i monumenti nelle vicinanze dell'utente
- Eventi in Città - sezione dinamica con il calendario degli eventi culturali locali



Schermata Home - sezione monumenti e Museo 3D



Sezioni: Vicino a Te, Eventi, Asculum Info



Selezione Credits e Riferimenti Bibliografici



Scelta del periodo storico di navigazione



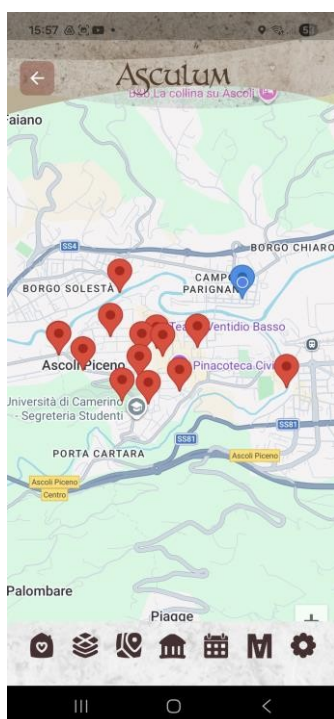
Impostazioni: lingua e livello di approfondimento

Una delle caratteristiche più apprezzabili dell'app è la personalizzazione dell'esperienza: l'utente può scegliere la lingua (italiano o inglese) e il livello di approfondimento (Esperto, Turista o Bambini) direttamente dalle impostazioni, rendendo l'app adatta a ogni tipo di pubblico, dai bambini delle scuole primarie agli studiosi del settore.

3. I Monumenti Romani di Asculum

3.1 La mappa georeferenziata

Il cuore navigabile dell'app è la mappa interattiva basata su Google Maps API, che mostra i monumenti romani di Ascoli Piceno georeferenziati sul territorio urbano. Ogni pin sulla mappa è selezionabile e apre direttamente la scheda del monumento, con fotografie, testi descrittivi e il player audio per le audioguide. La funzione "Vicino a Te" permette all'utente in movimento di vedere quali monumenti si trovano nelle sue immediate vicinanze, trasformando l'app in una guida da passeggio.



Mappa georeferenziata con i monumenti



Lista monumenti: Anfiteatro, Palazzo Capitani, Ponti...



Lista monumenti: Teatro, Acropoli, Porta Gemina...

L'app è corredata da più di 110 immagini provenienti dall'archivio iconografico del Comune di Ascoli Piceno, dalle pubblicazioni scientifiche (di cui è data ampia bibliografia), dalle foto realizzate dagli alunni del Liceo Classico nell'ambito del progetto Agora.



Lista monumenti: Le Domus, Le Mura, San Gregorio, San Venanzo...



Scheda monumento: Il Ponte di Cecco - player audio e testo

3.2 I monumenti romani documentati

L'app documenta i seguenti siti romani della città, tutti georeferenziati sulla mappa interattiva:

| | |
|--|---|
| <p>01. Porta Romana (Gemina) e mura di cinta <i>Architettura difensiva</i></p> | <p>02. Teatro Romano <i>Edificio per lo spettacolo</i></p> |
| <p>03. Anfiteatro (San Tommaso) <i>Edificio per i giochi</i></p> | <p>04. La Porta Gemina <i>Viabilità romana</i></p> |
| <p>05. Ponte Romano Solestà <i>Ingegneria idraulica</i></p> | <p>06. San Venanzio (Tempio ionico) <i>Architettura sacra</i></p> |
| <p>07. Acropoli dell'Annunziata con sostruzioni ("Grotte") <i>Architettura pubblica</i></p> | <p>08. Sant'Angelo Magno e muro di terrazzamento <i>Architettura sacra e difensiva</i></p> |
| <p>09. Area Archeologica Romana (Palazzo dei Capitani) <i>Scavi urbani</i></p> | <p>10. Tempio San Gregorio <i>Architettura sacra</i></p> |
| <p>11. L'enigma del Foro romano <i>Vita sociale</i></p> | <p>12. Il sistema viario e il basolato di Corso Mazzini <i>Viabilità antica</i></p> |
| <p>13. La scelta del luogo. Il sito</p> | <p>14. Ponte detto "di Cecco" <i>Ingegneria idraulica</i></p> |
| <p>15. Le Mura <i>Difese romane</i></p> | <p>16. La storia di Asculum</p> |

3.3 Le 32 audioguide originali

Il cuore esperienziale dell'app è il sistema di 32 audioguide originali, disponibili in italiano e in inglese. Ogni audioguida è strutturata su tre livelli di approfondimento, pensati per rispondere alle esigenze di pubblici diversi:

| | |
|----------------|---|
| ESPERTO | Analisi storico-archeologica approfondita, con riferimenti alle fonti classiche, dati cronologici, confronti stilistici. Destinata a studiosi, docenti, turisti culturalmente motivati. Durata media: 4-6 minuti. |
| TURISTA | Narrazione accessibile ma precisa della storia del monumento, con aneddoti e curiosità documentate. Per turisti, cittadini, studenti delle superiori. Durata media: 2-3 minuti. |
| BAMBINI | Racconto semplice e coinvolgente con paragoni alla vita quotidiana moderna. Per scolaresche, famiglie, under 12. Durata media: 1-2 minuti. |

Gli audio presenti nell'app sono stati realizzati in massima parte agli **studenti del Liceo Classico e del Liceo Linguistico "Stabili-Trebbiani"**, all'interno del nuovo studio di registrazione della scuola sia in lingua italiana sia in lingua inglese.

3.4 La newsletter del Comune di Ascoli Piceno

L'app è inoltre dotata di un schermata collegata al sistema informativo del Comune di Ascoli Piceno in grado di informare in tempo reale cittadini e turisti degli eventi in corso o futuri in programma in città.

4. I Percorsi Tematici

L'app organizza i monumenti in 4 percorsi tematici, ciascuno dei quali racconta Asculum attraverso una lente specifica. I percorsi sono accessibili dalla sezione "Ascoli Romana" e offrono per ogni itinerario una descrizione introduttiva, un accesso diretto alla mappa e la lista dei monumenti appartenenti al tema.



I 4 percorsi tematici disponibili



Scheda percorso: Difese Romane



Lista monumenti del percorso Difese Romane

| | |
|----------------------------|--|
| DIFESE ROMANE | Il sistema difensivo di Asculum: dalle possenti Mura che proteggevano la città alla misteriosa Porta Gemina, fino al Teatro Romano e al Ponte di Solestà. Un percorso che racconta come i Romani fortificavano e collegavano i loro territori. |
| SPETTACOLI E POTERE | I luoghi dove Asculum si mostrava in tutta la sua magnificenza: dal Teatro Romano all'Anfiteatro, dall'Area Archeologica di Palazzo dei Capitani all'enigma del Foro Romano. Il potere che si fa architettura. |
| TEMPLI E ACROPOLI | La dimensione spirituale di Asculum attraverso i templi romani celati sotto le chiese medievali: San Venanzio, Sant'Angelo Magno, San Gregorio e le sostruzioni dell'Acropoli dell'Annunziata. |
| VITA QUOTIDIANA | Cammina letteralmente sulle strade originali di Asculum: le Domus con i loro pavimenti musivi, il basolato della Via Salaria, i ponti sul Tronto e sul Castellano che servivano ogni giorno la comunità. |

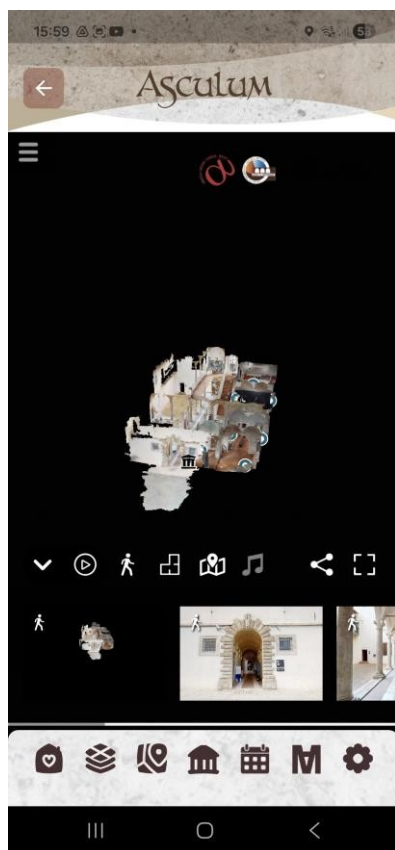
5. Il Museo Archeologico Statale: Visita Virtuale 3D

Una delle funzionalità più innovative e tecnologicamente avanzate di App Asculum è la ricostruzione tridimensionale del percorso museale di età romana del Museo Archeologico Statale di Ascoli Piceno. Questa sezione permette a chiunque, da qualsiasi parte del mondo, di "entrare" virtualmente nel museo e navigare tra le sue sale.

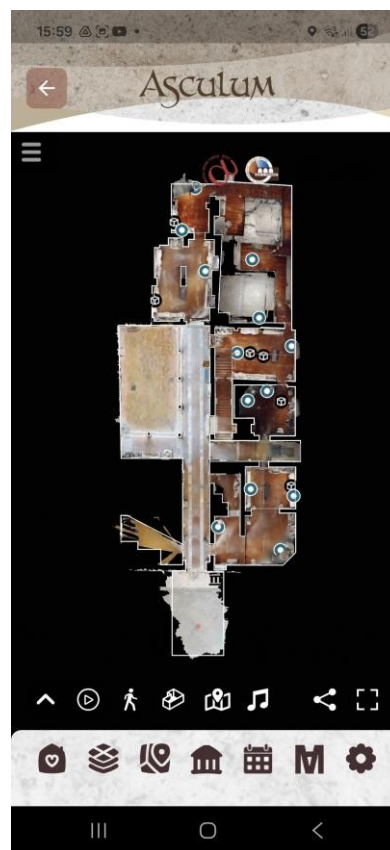
5.1 La visita virtuale al Museo

La sezione museo dell'app funziona come un "trailer" interattivo della visita fisica: un percorso virtuale che attraversa le sale della sezione romana, mostrando le vetrine, i reperti principali e le ricostruzioni storiche che arricchiscono l'allestimento. Non è una sostituzione della visita fisica — anzi, è esplicitamente progettata per invogliarla — ma è uno strumento potente per chi non può raggiungere il museo, per chi vuole prepararsi prima della visita, o per chi vuole ricordare e approfondire dopo.

Ogni reperto esposto è collegato a una scheda digitale con: fotografie ad alta risoluzione, dati di provenienza, datazione, materiale, tecnica di lavorazione e approfondimento storico-artistico. Le schede sono disponibili, anche qui, su tre livelli di complessità.



Visita virtuale 3D al Museo Archeologico Statale - vista tridimensionale interattiva



Planimetria 3D del Museo - navigazione per sale

5.2 I reperti in 3D: fuori dalla teca

Grazie alla collaborazione con il Laboratorio Dhekalos dell'Università Politecnica delle Marche, alcuni dei reperti più significativi della collezione romana del Museo sono stati acquisiti in tre dimensioni e resi esplorabili nell'app. L'utente può letteralmente "prendere in mano" un'anfora del I

secolo d.C., girare tra le dita una moneta romana, osservare da vicino il profilo di una testa scultorea, ruotare una fibula bronzea per vedere il meccanismo di chiusura.

La tecnica della fotogrammetria — che ricostruisce il modello 3D a partire da centinaia di fotografie scattate da diverse angolazioni — garantisce una fedeltà straordinaria ai dettagli originali: la texture della terracotta, le imperfezioni del bronzo fuso, le tracce di lavorazione sulle superfici lapidee. Un livello di fruizione che nemmeno la visita fisica consente: per ragioni di conservazione, i reperti originali non possono mai essere toccati.

Perchè il 3D cambia tutto

Negli spazi museali fisici, i reperti sono protetti da vetrine e non possono essere toccati. Le ricostruzioni 3D di App Asculum consentono invece di esplorare ogni oggetto da ogni angolazione, ingrandire i dettagli nascosti, confrontare la superficie attuale con la possibile ricostruzione dell'aspetto originario. È un'esperienza impossibile nella visita tradizionale.

6. Asculum e i Valori del Progetto SKILLUP

Il progetto SKILLUP (SKills for Integration, Learning and Leadership through Understanding and Participation) mira a sviluppare nei giovani competenze di pensiero critico, partecipazione democratica e consapevolezza sui temi dell'Agenda 2030. App Asculum è la materializzazione concreta di questi valori nel contesto specifico di Ascoli Piceno.

| | |
|-----------------------------------|---|
| Competenze digitali | Gli studenti hanno contribuito a progettare, sviluppare e testare un'app mobile professionale, acquisendo competenze soprattutto nell'analisi della bibliografia scientifica, nella produzione di testi e audio per materiali multimediali. |
| Partecipazione civica | L'app è un atto di restituzione alla comunità: un prodotto gratuito, accessibile a tutti i cittadini e ai turisti, che valorizza il patrimonio collettivo della città. |
| Integrazione e inclusione | Tre livelli di approfondimento e due lingue rendono l'app accessibile a pubblici di età, cultura e nazionalità diverse, promuovendo l'inclusione culturale. |
| Pensiero critico | La ricerca storica e bibliografica alla base delle audioguide ha allenato gli studenti alla verifica delle fonti, all'argomentazione e all'uso delle metodologie delle scienze umanistiche (all'interno del progetto Agorà del Liceo Classico "Stabili-Trebbiani"). |
| Connessione locale-globale | Il patrimonio romano di Ascoli Piceno è inserito nel più ampio contesto della civiltà romana e della storia mediterranea, valorizzando l'identità locale in prospettiva globale. |
| Agenda 2030 | Il progetto contribuisce direttamente all'SDG 4 (Istruzione di qualità), SDG 11 (Città sostenibili) e SDG 17 (Partnership per gli obiettivi), attraverso la collaborazione tra scuola, istituzioni culturali e Comune. |



Sezione Eventi in Città: il Museo Archeologico, il Teatro Ventidio Basso e la Sala Cola d'Amatrice tra gli spazi monitorati dall'app

*Come il Consiglio Comunale da 80 anni,
App Asculum porta avanti il compito più bello:
custodire e condividere la storia di una grande città.*

7. Enti Coinvolti e Accordi Istituzionali

Il progetto Asculum si avvale della collaborazione istituzionale con:

- Liceo Classico "Stabili-Trebbiani" di Ascoli Piceno - istituto capofila, nell'ambito del progetto PNRR "Next Generation Labs"
- Soprintendenza Archeologica Belle Arti e Paesaggio per le province di Ascoli Piceno, Fermo e Macerata (SABAP AP-FM-MC) - Supervisione scientifica dei contenuti. Validazione storico-archeologica di tutti i testi. Accesso alla documentazione d'archivio. Autorizzazione alle riprese fotografiche nei siti tutelati.
- Museo Archeologico Statale di Ascoli Piceno - Accesso al patrimonio fotografico del museo. Collaborazione alla realizzazione della visita virtuale. Contributo scientifico per le schede dei reperti. Autorizzazione alla digitalizzazione 3D.
- Lab. Dhekalos Univ. Politecnica delle Marche – consulenza per la realizzazione tecnica delle ricostruzioni 3D. Acquisizione fotogrammetrica dei reperti e di alcuni monumenti. Consulenza sulla qualità della modellazione digitale.
- Comune di Ascoli Piceno - **accordi in corso di definizione per la promozione e diffusione dell'app sul territorio**

Il database dell'app è ospitato in uno spazio cloud dedicato, accessibile agli enti partner per aggiornare o integrare i contenuti in modo autonomo, senza necessità di ricorrere alla software house sviluppatrice. Questo garantisce la sostenibilità del progetto nel lungo periodo e la piena sovranità degli enti istituzionali sui contenuti di pubblico interesse.

7.1 Gli studenti: ricercatori, speaker

- Liceo Classico — ricerca e contenuti: ricerche storico-archeologiche sui monumenti, redazione bozze dei testi su tre livelli, verifica scientifica con la Soprintendenza, realizzazione fotografie.
- Liceo Linguistico — traduzione integrale di tutti i contenuti in inglese, adattamento del registro per i tre livelli, revisione da parte di madrelingua.
- Tutti gli indirizzi — produzione audio: registrazione in studio, dizione 32 tracce audioguida in italiano e inglese.
- Tutti gli indirizzi — fotografia: centinaia di scatti originali dei monumenti.
- Collaborazione esterna — sviluppo app: la progettazione dell'interfaccia e lo sviluppo tecnico su FlutterFlow hanno visto il coinvolgimento di figure specializzate, come Fabio Marcozzi (sviluppo software) e Cristiano Sparvieri (grafica).

8. Il Futuro: la città in tutte le sue epoche

Il progetto Asculum è stato progettato fin dall'inizio come un'opera aperta. L'architettura modulare dell'app consente di aggiungere nuovi contenuti senza riscrivere la struttura di base: ogni nuovo modulo si integra nella mappa, nei percorsi e nel sistema di audioguide esistenti.

Il Modulo 1 — dedicato all'Età Romana — è già disponibile sugli store. I moduli futuri documenteranno, con lo stesso rigore scientifico e la stessa qualità multimediale, tutte le epoche storiche della città:

| Elemento | Dettaglio |
|------------------------|---|
| Modulo 1 (2025) | Età Romana — già disponibile su Google Play e App Store |
| Modulo 2 | Età medievale — palazzi nobiliari, torri, chiese romaniche e gotiche |
| Modulo 3 | Rinascimento — Ascoli tra i gioielli del Quattrocento e Cinquecento marchigiani |
| Modulo 4 | Età moderna e barocca — la città tra il XVII e il XIX secolo |
| Modulo 5 | Età contemporanea — Ascoli tra le due guerre |

Ogni modulo sarà realizzato da nuove classi di studenti, che si sentiranno parte di un progetto collettivo più grande di loro. Un progetto che continua nel tempo, come continua la storia.

Link per scaricare all'app:

Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=it.edu.liceostabilitrebbiani.asculum>

App Store: <https://apps.apple.com/it/app/asculum/id6757844812>

QR code per scaricare l'app:



The advertisement is set against an orange background. In the top left corner is the Asculum logo, which depicts a cityscape with a dome and the word 'Asculum' below it. To the right of the logo, the text 'Scarica la nostra APP Asculum' is written in a bold, black, sans-serif font. Below the logo and text are two QR codes. The left QR code is framed by a black border with the Google Play logo and the text 'Scarica l'App su Google Play' at the top and bottom. The right QR code is framed by a black border with the Apple logo and the text 'Available on the App Store' at the top.

Info: Prof. Marco Ritrecina — _____