

PROPOSTA PROGETTUALE

| DENOMINAZIONE OPERATORE |
|-------------------------|
| Andreina Zene |

| TITOLO LABORATORIO |
|---|
| ESPLORATORI DIGITALI: DAL BIT AL TERRITORIO Laboratorio di cittadinanza digitale e <i>gamification</i> |

| AMBITO SELEZIONATO |
|---------------------|
| Educazione digitale |

| GRUPPO DI LAVORO PROFESSIONISTI/ESPERTI | | AMBITO ESPERIENZA |
|---|---------------|--|
| Nome e Cognome | ANDREINA ZENE | Architetto, progettista e docente esperta, in percorsi di formazione digitale e materie STEAM. |
| | SARA VIGNOLI | Designer esperta in innovazione dell'artigianato tramite la fabbricazione digitale. Formatrice e progettista di laboratori didattici innovativi sulle materie STEAM. |

| CARATTERISTICHE LABORATORIO | |
|-----------------------------|----|
| N. STUDENTI | 15 |
| N ORE | 30 |
| Professionisti coinvolti | 2 |



| STRUTTURA ORGANIZZATIVA |
|---|
| Raggruppamento di professionisti: A. Zene (50%), S. Vignoli (50%) |

| DESCRIZIONE DELLA PROPOSTA PROGETTUALE DELLE ATTIVITÀ |
|--|
| <p>Il progetto si propone di guidare gli alunni in un percorso di 30 ore suddiviso in tre macro-moduli interconnessi. L'approccio metodologico è quello del <i>Learning by Doing</i> e del <i>Creative Learning</i>, dove la tecnologia non è il fine, ma il mezzo per esplorare la realtà e comunicare valori.</p> <p>Fase 1_Missione "Cittadino Digitale": Il Kit di Sopravvivenza (4 ore)</p> <p>Il cuore pulsante di questa fase risiede in un approccio pedagogico esperienziale in cui la teoria viene sostituita dall'azione diretta. Crediamo che la consapevolezza digitale non si possa trasmettere attraverso semplici divieti o spiegazioni frontali, ma debba scaturire da una riflessione maturata "sul campo".</p> <p>L'attività cardine sarà una "Escape Room della Cittadinanza Digitale": un ambiente ludico e narrativo in cui gli studenti, divisi in squadre, dovranno collaborare per risolvere una serie di sfide logiche e tecnologiche. Questo formato ci permette di affrontare temi complessi in modo trasversale:</p> <ul style="list-style-type: none">• Privacy e Sicurezza: Gli enigmi richiederanno la gestione corretta di dati personali e password, insegnando il valore dell'identità digitale e della protezione della propria sfera privata.• Benessere Digitale (FOMO e Dipendenze): Attraverso meccaniche di gioco a tempo, i partecipanti sperimenteranno la gestione dell'urgenza e dello stress da "iperconnessione", riflettendo sull'importanza di saper "staccare la spina" (passando dalla FOMO alla consapevolezza del tempo presente).• Etica e Cyberbullismo: Alcune prove richiederanno di decodificare messaggi o situazioni ambigue, promuovendo l'empatia e la comunicazione non ostile come uniche chiavi per procedere nel gioco. <p>L'obiettivo finale è capovolgere il paradigma del bambino come fruitore passivo: attraverso il gioco, l'alunno sviluppa un "filtro critico" che gli permette di abitare lo spazio digitale con protagonismo e autonomia, imparando a riconoscere le insidie della rete non per paura, ma per competenza.</p> |



Fase 2_Esplorazione Narrativa e Storytelling (10 ore)

Una volta acquisite le basi della cittadinanza digitale, i computer diventeranno le nostre finestre sul mondo per una Caccia ai Tesori Locali. In questa fase, il digitale viene utilizzato come strumento di indagine: gli studenti condurranno una ricerca guidata per riscoprire monumenti, storie dimenticate e leggende del territorio circostante.

I dati raccolti saranno poi rielaborati attraverso la scrittura creativa digitale. Utilizzando software per mappe mentali e videoscrittura, gli studenti inizieranno a dare forma alla trama del gioco, inventando personaggi e sfide legate al territorio. In questo contesto, il "divario digitale" viene superato naturalmente grazie al peer-tutoring: più esperti supporteranno i compagni con meno dimestichezza, trasformando le differenze individuali in una risorsa per il gruppo e garantendo che nessuno resti escluso dal processo creativo.

Fase 3_La Fabbrica del Gioco: la realizzazione del Board Game (16 ore)

L'ultima fase rappresenta il cuore pulsante del laboratorio, dove le idee prendono forma fisica e digitale. Qui gli studenti progetteranno e realizzeranno materialmente il loro board game, costruendo il tabellone e le carte da gioco. La vera magia avverrà però con l'integrazione tecnologica: il gioco fisico verrà "aumentato" grazie all'uso dei PC. Creeranno contenuti multimediali personalizzati — come audio-guide, video-indovinelli e quiz interattivi — che i giocatori potranno attivare scansionando dei QR code posizionati sul tabellone. Il progetto si concluderà con una sessione di Beta-Testing: verrà organizzata una sessione di gioco per testarne il funzionamento. Questo momento finale non è solo un test tecnico, ma un esercizio di educazione civica applicata in cui impareranno a scambiarsi feedback in modo costruttivo, rispettoso e gentile, proprio come in una vera community di creatori digitali.

OBIETTIVI, PUNTI DI FORZA E RISULTATI

Obiettivi formativi

- Consapevolezza Critica: Distinguere tra uso passivo (scrolling infinito) e uso creativo/attivo della tecnologia.
- Contrasto al Cyberbullismo: Promuovere la collaborazione e il rispetto attraverso le dinamiche del gioco di squadra e del testing tra pari.
- Competenze Territoriali: Conoscere e valorizzare il contesto locale attraverso la ricerca e la narrazione.

Punti di forza

- Approccio Olistico: Non si insegna solo a "usare il PC", ma a vivere nel mondo digitale con etica e spirito critico.



- Inclusività: Il lavoro di gruppo e la varietà dei ruoli permettono di abbattere il divario digitale, valorizzando le inclinazioni di ogni bambino indipendentemente dal background socio-economico.
- Tangibilità: Il passaggio dal digitale al prodotto fisico (board game) aiuta a mantenere il contatto con la realtà materica, mitigando la dipendenza da schermo.

Risultati attesi

- Realizzazione di un prototipo di gioco da tavolo sul territorio (fruibile dalla scuola).
- Aumento della capacità di analisi critica dei contenuti digitali.
- Miglioramento delle dinamiche relazionali all'interno del gruppo classe.

STRUMENTAZIONE DA UTILIZZARE

Il laboratorio è progettato per essere flessibile e adattabile alle dotazioni tecnologiche già presenti nell'Istituto. L'attività richiede:

- Computer/Tablet (Forniti dalla scuola): Strumenti primari per la ricerca, la scrittura e la progettazione grafica.
- Software e Web-App Open Source: Si privilegeranno strumenti gratuiti e basati su browser (che non richiedono installazioni complesse), adatti alla fascia d'età della scuola primaria e focalizzati sulla creatività (es. editor di presentazioni interattive, tool di grafica semplificata, piattaforme di coding visuale).
- Materiale di consumo e di riciclo: Per la parte "analogica" del board game (cartoncini, forbici, colori), per ribadire l'importanza dell'integrazione tra mondo fisico e digitale.
- Connessione Internet: Necessaria per la ricerca guidata e l'accesso alle piattaforme creative.

Qualora l'Istituto disponga di spazi attrezzati per la fabbricazione digitale, il progetto potrà essere potenziato attraverso l'uso di tecnologie che permettano di "materializzare" il lavoro svolto al computer (Stampanti 3D, plotter da taglio, laser cutter ...).

CONTINUITA' CON ESPERIENZE LABORATORIALI EXTRAC. PRECEDENTI

ANDREINA ZENE:

- Docenza nell'ambito del percorso "Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023)". I.C. 3° Circolo - Olbia - 10 ore – ITI Angioy – Sassari 12 ore (2025).
- Docenza nell'ambito dei percorsi formativi D.M. 65/2023 presso scuole dell'infanzia, primaria e secondaria: I.C. Loiri Porto san Paolo, infanzia Loiri e Padru – 44 ore (in collaborazione con Astec);



I.C. Tempio, infanzia Episcopio, Tempio Pausania - 30 ore; I.C. 3° circolo, primaria Santa Maria e Isticadeddu, Olbia - 130 ore; I.C. Ines Giagheddu, primaria e secondaria di primo grado Luras - 30 ore; I.C. Brigata Sassari, infanzia via Marras e primaria via De Carolis, Sassari - 80 ore; I.C. Brunelleschi, secondaria di secondo grado, Porto Torres - 20 ore; I.C. Li Punti, infanzia, primaria e secondaria di primo grado, Sassari - 160 ore; (2024/2025).

- Progettazione e docenza laboratori PON: I.C. comprensivo A. Gramsci, scuola primaria, Siniscola; I.C. Brunelleschi, scuola secondaria di primo grado, Porto Torres; I.C. Gisellu, scuola primaria e secondaria di primo grado, Dorgali; I.C. Borotzu, scuola primaria e secondaria di primo grado, Nuoro; I.C. Salvatore Farina, primaria San Giuseppe, Sassari; (2022/2023).

- Progettazione e docenza per laboratori didattici "Tutti a Iscol@ - Linea B1", Sardegna Ricerche, I.C. Pasquale Tola, scuola primaria di via Rockefeller Sassari (2017).

- Progettazione e docenza per laboratori didattici "Tutti a Iscol@ - Linea B2", Regione Autonoma della Sardegna, Scuola secondaria di primo grado Aggius (2016).

SARA VIGNOLI

- Docenza nell'ambito del percorso "Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023)". I.C. Satta Spano De Amicis - Manno, Cagliari - 10 ore (tramite Apply consulting Srl) (2025).

- Docenza nell'ambito dei percorsi formativi D.M. 65/2023 presso scuole dell'infanzia, primaria e secondaria: I.C. Tempio, infanzia M. Mastino, Tempio Pausania - 30 ore; I.C. 3° circolo, Santa Maria e Isticadeddu, Olbia - 130 ore; I.C. Satta Spano De Amicis - Manno, Cagliari - 20 ore (tramite Apply consulting Srl), (2025).

- Progettazione e docenza per laboratori didattici "Tutti a Iscol@ - Linea B2" in collaborazione con gli arch. Giulia Uras e Antonio Maria Ledda Sardegna Ricerche (2018).

- Progettazione e docenza per laboratori didattici "Tutti a Iscol@ - Linea B1" in collaborazione con Società Cooperativa Exploralghero, Regione Autonoma della Sardegna (2018).

- Docenza e collaborazione per progettazione di laboratori didattici innovativi "Tutti a Iscol@ - Linea B2" Alessio Tola & Partners S.r.l. e Società Cooperativa Exploralghero_ Sassari - Ittiri Sardegna Ricerche (2017).

- Docenza e collaborazione per progettazione di laboratori didattici "Tutti a Iscol@ - Linea B1" Società Cooperativa Exploralghero Regione Autonoma della Sardegna (2017).

- Docenza e collaborazione per progettazione di laboratori didattici innovativi "Tutti a Iscol@ - Linea B" Alessio Tola & Partners S.r.l Sardegna Ricerche (2016).

LUOGO E DATA

SASSARI, 12/03/2026



Il Legale Rappresentante

(Firmato digitalmente)

