

PROPOSTA PROGETTUALE

DENOMINAZIONE OPERATORE
Andreina Zene

TITOLO LABORATORIO
Botteghe tra i banchi

AMBITO SELEZIONATO
Ambito 3: Arte e creatività

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 nasce dall'esigenza di tramandare i saperi artigianali alle nuove generazioni, utilizzando il metodo più naturale ed istintivo: il gioco.</p> <p>I giovani di oggi spesso non hanno occasione di entrare in contatto con il mondo delle botteghe degli antichi mestieri; quale strumento migliore del gioco allora può fare in modo che questo patrimonio non venga dimenticato?</p> <p>Il laboratorio è improntato sulla metodologia didattica dell'imparare facendo, in modo da rendere gli allievi partecipi del percorso di apprendimento, che avrà come risultato finale un gioco da tavolo da loro progettato e costruito. Le attività sono pensate per essere modulate in modo flessibile a seconda della strumentazione a disposizione dell'istituzione scolastica.</p> <p>All'approccio didattico ludico, è possibile affiancare quello della fabbricazione digitale, grazie alla quale gli studenti riscoprono il fascino della manualità mediante quella tecnologia che, in quanto nativi digitali, è a loro familiare.</p> <ol style="list-style-type: none">1. La prima fase del lavoro è dedicata alla trasmissione delle nozioni base dei saperi artigianali della Sardegna, tramite un processo interattivo in cui gli studenti disegnano e si cimentano in quiz e giochi didattici.2. La seconda fase è dedicata alla progettazione del gioco, secondo le idee e i disegni degli studenti, e alla realizzazione di un primo prototipo fatto a mano.3. Il terzo passo consiste nell'insegnare agli alunni le basi della grafica 2d e della modellazione tridimensionale, tramite l'utilizzo di software open source come Design Space e Tinkercad. Ognuno sarà così in grado di realizzare i propri modelli, che diventano le varie componenti del gioco.4. La quarta fase è quella dedicata alla stampa 3d dei modelli disegnati o al taglio degli elementi che compongono il tabellone e le tessere del gioco.5. A conclusione del percorso, saranno gli studenti stessi a testare il funzionamento del gioco da loro ideato e realizzato, come strumento utile all'apprendimento, alla scoperta e alla sperimentazione diretta di quei saperi artigiani che sono alla base della tradizione della nostra terra.



Durante le fasi di progettazione e costruzione del gioco, e durante le varie sessioni una volta completato, gli studenti hanno modo di imparare con quali materiali, strumenti e tecniche vengono realizzati i manufatti artigianali tradizionali.

OBIETTIVI, PUNTI DI FORZA E RISULTATI

Gli obiettivi che si intendono perseguire durante il laboratorio sono i seguenti:

- Tramandare i saperi artigianali alle nuove generazioni;
- Potenziare creatività e manualità, finalizzando l'idea alla realizzazione di un prodotto concreto;
- Utilizzare gli strumenti digitali per riscoprire le tecniche della lavorazione artigianale;
- Sensibilizzare le famiglie e gli istituti formativi sull'importanza di tramandare e innovare gli antichi saperi;
- Sviluppare una metodologia di trasferimento dei saperi artigianali a misura di bambino;
- Stimolare la creatività e incoraggiare l'apprendimento tramite il gioco e la sperimentazione.

I punti di forza e i risultati attesi sono:

- Rinnovato interesse dei bambini, delle istituzioni scolastiche e delle famiglie per i saperi artigianali;
- Applicazione della tecnologia della fabbricazione digitale alla realizzazione di un gioco didattico per la trasmissione dei saperi tradizionali;
- Riscoperta, tramite gli strumenti digitali, delle tecniche di realizzazione dei manufatti della tradizione sarda;
- Trasmissione all'interno delle istituzioni scolastiche e durante i primi anni di formazione, di quelle competenze tradizionali spesso tramandate solo all'interno delle botteghe tra componenti delle famiglie artigiane;
- Utilizzo del gioco, anche dopo la conclusione del laboratorio, per continuare a formare e sensibilizzare le famiglie e i bambini sull'importanza di conoscere e apprendere le lavorazioni tradizionali della nostra isola;
- Formazione delle nuove generazioni sulle potenzialità degli strumenti digitali per tramandare ed innovare le tecniche di produzione manuale.

STRUMENTAZIONE DA UTILIZZARE

- Materiale di cancelleria
- PC o tablet con connessione Internet
- Software Open Source di modellazione 2D (es. Design Space) e/o 3D (es. Tinkercad)



L'eventuale utilizzo degli strumenti digitali dipenderà dalla dotazione a disposizione dell'istituzione scolastica:

- Plotter da taglio e/o stampante 3D e materiali per taglio e stampa (PLA)

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 Rockfeller 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)

