



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

ISTITUTO COMPRENSIVO - SANLURI
Prot. 0009644 del 20/09/2023
IV-5 (Uscita)

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

"PR Sardegna FSE+ 2021-2027 al servizio della dignità" per il sostegno a titolo del Fondo sociale europeo Plus nell'ambito dell'obiettivo "Investimenti a favore dell'occupazione e della crescita". CCI 2021IT05SFPR013

Priorità 2 - Istruzione, Formazione e Competenze

Codice 145 – Campo di intervento: Sostegno allo sviluppo di competenze digitali

Codice 149 – Campo di intervento: Sostegno all'istruzione primaria e secondaria (infrastrutture escluse)

Obiettivo specifico ESO4.6. f) – Promuovere la parità di accesso e di completamento di un'istruzione e una formazione inclusive e di qualità, in particolare per i gruppi svantaggiati, dall'educazione e cura della prima infanzia, attraverso l'istruzione e la formazione generale e professionale, fino al livello terziario e all'istruzione e all'apprendimento degli adulti, anche agevolando la mobilità ai fini dell'apprendimento per tutti e l'accessibilità per le persone con disabilità

Avviso Pubblico

PROGRESSI

PROGetti per il REcupero e il Supporto agli Studenti nell'Innovazione

Anni Scolastici 2023-24/2024-25/2025-26

ALLEGATO 4 – LINEA DIGITIAMO!

PROPOSTA PROGETTUALE

Codice proposta:

CAIC83900V_DI_01

(esempio CAIC80000_DI_01 oppure CAIC80000_DI_02)



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

ALLEGATO 4 – PROPOSTA PROGETTUALE LINEA DIGITIAMO!

Cognome	FENU
Nome	CINZIA
Codice fiscale	FNECNZ74D54H974M
Indirizzo e-mail	fenucinzia@tiscali.it
Recapito telefonico	3485419425

<i>Dati identificativi relativi all'Istituzione Scolastica partecipante</i>	
Denominazione	Istituto comprensivo Sanluri
Codice fiscale	91013580922
Codice Meccanografico	CAIC83900V
Comune	SANLURI

<i>REFERENTE SIL (Nominativo da abilitare per la rendicontazione dell'intervento sul SIL Sardegna)</i>	
Nome e Cognome	ANTONELLA PILI
Codice Fiscale	PLINNLL58C48E270N

A1. TITOLO DELLA PROPOSTA PROGETTUALE
OKKIO ALLA RETE

A2. DESCRIZIONE DELLA PROPOSTA PROGETTUALE
Inserire una sintesi della proposta progettuale
L'individuazione delle 8 competenze chiave europee di cittadinanza è il frutto di un percorso lungo e di una profonda discussione sul tema delle competenze che ciascun cittadino deve acquisire per garantirsi il pieno sviluppo nella società contemporanea. Si tratta di un tema cardine, con implicazioni che investono i temi della formazione, dell'istruzione e dell'orientamento al lavoro e al benessere sociale fin dalle prime fasi della vita di ciascuno. Tra esse, particolare importanza rivestono le competenze nel campo delle tecnologie, delle scienze e in materia di socialità e capacità di imparare ad imparare. Si tratta delle competenze proprie di chi sa utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie, con finalità di istruzione, formazione e lavoro. Fanno parte di questa competenza l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online, la creazione di contenuti digitali e le capacità di organizzare le informazioni e il tempo, di gestire il proprio percorso di formazione. Fondamentale la spinta a inserire il proprio contributo nei contesti in cui si è chiamati ad intervenire, così come l'abilità di riflettere su se stessi e di autoregolarsi attraverso il possesso delle skill che consentano di agire da cittadini consapevoli e responsabili, partecipando appieno alla vita sociale e politica del proprio paese. Le competenze in tali ambiti si traducono nella capacità creativa di chi sa analizzare la realtà e trovare soluzioni per problemi complessi, utilizzando l'immaginazione, il pensiero strategico, la riflessione critica. In virtù di tali considerazioni, e visto l'uso massiccio delle nuove tecnologie in ogni ambito della vita di ciascuno e nei bambini fin dalla più tenera età, si ritiene che un percorso di educazione e costruzione di tali competenze sia importante per fornire chiavi di lettura e modalità per risolvere problemi agli alunni. Viviamo in un mondo inter e iper connesso, nel quale è indispensabile conoscere lo strumento digitale in tutte le sue sfaccettature, per poterne fruire e per proteggersi dai rischi che necessariamente comporta. Perciò, al fine di insegnare agli alunni a costruirsi un "futuro digitale", si ritiene necessario far conoscere, indirizzare e prevenire perché imparino a muoversi in modo responsabile nell'immenso mondo della rete. Questa esigenza è ancora più forte a seguito della pandemia, che ha visto un massiccio approccio alla rete e un uso spesso non del tutto controllato e corretto. I docenti, i genitori e gli educatori in genere si sono ritrovati a far lavorare i bambini con strumenti e piattaforme che prima della pandemia non si sarebbe mai pensato di far loro utilizzare. Nonostante il costante accompagnamento dell'adulto, molti alunni si sono misurati con un mondo nuovo. Molti genitori riferiscono la difficoltà che incontrano per



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

regolamentare l'utilizzo di smartphone, tablet, pc e quindi il presente progetto può supportare l'intervento genitoriale insegnando un utilizzo sano della rete e mettendo in guardia gli alunni dai pericoli della stessa.

Il progetto ha l'obiettivo di fornire progressivamente una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili, per formare gli studenti ai concetti di base dell'informatica e attivare la prevenzione in relazione a situazioni a rischio (abilità di riconoscere comportamenti a rischio e cercare di risolverli in maniera intelligente e responsabile) e alla sicurezza informatica (proteggere i propri dati, rilevare le minacce informatiche e adottare le corrette pratiche per la protezione dei dati personali)

Per la strutturazione dell'attività ci si avvarrà di un piano di lavoro strutturato in relazione all'età degli alunni con l'utilizzo di materiali multimediali e interattivi che forniranno l'input per esercitare le competenze, che una volta apprese, prevedono la creazione, da parte degli studenti, di un prodotto multimediale (video, gioco interattivo o app) che possa essere condivisibile e fruibile, la cui tematica sarà adattata all'argomentazione scelta dalla classe.

A3. GRADO DI SCUOLA

Indicare se la proposta progettuale è destinata alla scuola Primaria, alla scuola Secondaria di I grado o alla scuola Secondaria di II grado

La proposta progettuale è destinata alle classi quinte della scuola Primaria e alle classi della scuola Secondaria di I Grado

A4. FIGURE PREVISTE

Indicare le figure previste, la distribuzione oraria e il cronoprogramma per ciascuna di esse in relazione con il totale orario annuo massimo previsto di 250 ore

DOCENTE/ESPERTO: ORE TOTALI 250 - DA OTTOBRE 2023 A GIUGNO 2024.

A5. NUMERO MEDIO DEGLI STUDENTI SU CUI SARÀ EFFETTUATO L'INTERVENTO NEL SINGOLO ANNO SCOLASTICO DEL TRIENNIO

Inserire il numero complessivo dei destinatari

110

A6. IMPORTO DELLA SOVVENZIONE RICHIESTA

Inserire l'importo richiesto (massimo euro 20.000,00)

14.000,00

A7. ANNUALITÀ

Indicare le annualità per le quali è presentata la proposta progettuale. La prima annualità deve sempre essere quella dell'a.s. 2023-24

Annualità 2023-2024: ore previste 250 (massimo 500 ore)

Annualità 2024-2025: ore previste 250 (massimo 500 ore)

Annualità 2025-2026: ore previste 250 (massimo 500 ore)



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

A8. VALUTAZIONE QUALITATIVA PROGETTUALE (Riferimento alla SCHEDA D – CRITERI DI VALUTAZIONE)		
Qualità e coerenza progettuale	EV4 - Chiarezza espositiva e correttezza delle informazioni contenute nell'analisi di contesto e nell'individuazione del fabbisogno della popolazione scolastica interessata	<i>Descrivere la logica d'intervento della proposta progettuale con particolare riferimento all'analisi del contesto (ambiente scolastico, rispondenza del progetto ai fabbisogni del territorio)</i> Il progetto risponde pienamente alle esigenze degli alunni e del territorio e si inserisce in un contesto nel quale da diversi anni si lavora per la prevenzione degli usi e degli abusi della rete. La scuola ha partecipato negli anni scolastici 2019-2021, in rete con l'IC di Guasila, al progetto "A caccia di Like", finanziato dall'associazione onlus in ricordo di Carolina Picchio, ha beneficiato dell'apporto di professionisti nel settore con diversi interventi del dottor Simone Gargiulo che ha realizzato vari seminari per tutti gli alunni dell'istituto in prevenzione del cyber bullismo e dei rischi che un uso poco accorto della rete comporta.
	EV5 - Coerenza interna dell'articolato rispetto agli obiettivi e alle finalità del progetto	<i>Evidenziare specificamente gli obiettivi generali e specifici e i risultati attesi rispetto alla situazione iniziale</i> Il progetto, in relazione all'area scelta per fascia d'età, mira a sviluppare i seguenti obiettivi specifici: • imparare che le informazioni che mettono in Internet lasciano sempre delle orme digitali; • capire quali dati è opportuno condividere in rete; • comprendere la natura delle diverse orme digitali, seguendo le tracce lasciate da due personaggi immaginari. • capire che alcune azioni online possono fare male ed essere considerate cyberbullismo; • spiegare come affrontare una situazione di cyberbullismo; • riconoscere l'importanza di coinvolgere un adulto fidato quando si verificano azioni di cyberbullismo. • scoprire che Internet permette loro di imparare cose nuove e visitare posti anche molto lontani; • capire che la sicurezza online richiede tanta attenzione quanto la sicurezza nel mondo fisico; • applicare le regole per navigare in Internet in modo sicuro. • entrare in empatia con coloro che hanno ricevuto messaggi violenti o volgari; • capire cosa significa oltrepassare il limite del rispetto nella comunicazione online; • ideare soluzioni per affrontare situazioni di cyberbullismo; • comprendere le proprie responsabilità sia verso la propria comunità del mondo fisico che verso quella in Internet; • riflettere sulle caratteristiche importanti per diventare un cittadino modello; • fornire soluzioni a dilemmi digitali;



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

		• conoscere i vantaggi della condivisione delle informazioni su Internet, ma anche i rischi legati alla diffusione di alcuni tipi di dati; • individuare quali tipi di dati possono metterli a rischio di furto di identità o altre truffe; • distinguere tra i dati personali da non comunicare mai in rete ed altri dati che è meno rischioso condividere online
	EV6 - Modalità di selezione dei destinatari	<i>Descrivere la modalità di selezione degli studenti destinatari, in coerenza con l'articolazione degli interventi, e del gruppo di studenti aventi le stesse caratteristiche di quelli selezionati da NON coinvolgere nel progetto ma i cui risultati scolastici saranno utilizzati per programma di valutazione dell'efficacia del progetto</i> La modalità di selezione degli studenti destinatari sarà svolta in coerenza con l'articolazione degli interventi. Si lavorerà coinvolgendo attivamente gli alunni. I lavori in itinere e i prodotti finali saranno utilizzati per stilare un programma di valutazione per verificare l'efficacia del progetto attraverso attività pratiche, manipolative, digitali e creative.
Innovazione, Efficacia, Sostenibilità, Trasferibilità	EV7 - Elementi innovativi con riferimento alle metodologie proposte	<i>Descrivere gli elementi di innovazione proposti in coerenza con le metodologie didattiche da attuare</i> Gli elementi di innovazione proposti in coerenza con le metodologie didattiche saranno attuati attraverso una didattica dove i fruitori diventano il centro dell'apprendimento, attivamente coinvolti nel proprio percorso di formazione in un modo personalmente significativo. Nello specifico: Facilitatori esperti in materia e docenti supporteranno l'attività al fine di renderla inclusiva, fruibile e trasmissibile; Le nozioni saranno apprese anche attraverso modalità di autoapprendimento, in quanto le competenze cognitive di base (ascoltare e memorizzare) possono essere attivate in autonomia; L'applicazione guidata permetterà l'attivazione di competenze cognitive che diverranno fase per fase sempre più elevate (comprendere, valutare e creare) e che verranno adoperate per applicare quanto appreso e risolvere problemi pratici. Inoltre, l'iniziativa mirerà ad un apprendimento attivo di tipo "learning by doing" per l'acquisizione di competenze più pratica e riflessiva, favorendo l'attivazione della partecipazione dei futuri cittadini del domani in ambito di co-design, validazione e monitoraggio dei servizi digitali. Utilizzando l'approccio dell'apprendimento capovolto, i bambini saranno invitati ad incrementare l'apprendimento avvalendosi in maniera autonoma dei contenuti proposti e i docenti svolgeranno il ruolo anche di facilitatori massimizzando



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

		l'efficacia delle interazioni faccia a faccia e utilizzando le risorse disponibili online e verificando la comprensione e l'acquisizione delle competenze, avvenuta anche in modo autonomo.
	EV8 - Dimostrazione del potenziale conseguimento degli obiettivi progettuali	<i>Evidenziare gli elementi logici che possono portare al conseguimento degli obiettivi</i> La trasversalità degli obiettivi proposti consentirà di sviluppare le competenze attese, poiché ci si avvarrà di materiali diversificati di natura digitale, inclusiva e socializzante studiati in relazione al contesto individuale e generale in cui si troverà ad operare.
	EV9 - Dimostrazione della potenziale continuità del progetto	<i>Sottolineare i fattori che possono garantire la continuità del progetto nel corso del triennio</i> I numerosi spunti emersi in fase di progettazione possono far ipotizzare una continuità del progetto nel corso del triennio, poiché il percorso si prefigge di sviluppare le competenze specifiche relative a: ● Informazione e data literacy ; ● Comunicazione e collaborazione ; ● Creazione contenuti digitali ; ● Sicurezza ; ● Problem solving Il progetto trova collocazione, in questa prospettiva evolutiva, sposandosi con le abilità previste dal curriculum verticale dei diversi gradi scolastici coinvolti e mirerà allo sviluppo contestuale di tutte le competenze chiave europee : - Competenza alfabetica funzionale. - Competenza multilinguistica. - Competenza matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria. - Competenza digitale. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza in materia di cittadinanza. - Competenza imprenditoriale.
Coerenza con le finalità del PR	EV10 - Coerenza del progetto col campo d'intervento 149	<i>Evidenziare i punti di coerenza con il campo d'intervento 149: Sostegno all'istruzione primaria e secondaria (infrastrutture escluse)</i> Il progetto coerentemente con le finalità del PNRR incrementerà le digital skill e un uso avanzato del computer e un utilizzo intelligente e consapevole di Internet.



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

		Il ruolo del facilitatore digitale del docente inteso come attività di supporto e accompagnamento al singolo futuro - cittadino permetterà a quest'ultimo di rispondere a suoi bisogni specifici relativi all'uso delle tecnologie digitali. Tali attività didattiche hanno pertanto la duplice finalità di rispondere ad un bisogno dell'utente di agevolare l'apprendimento delle competenze digitali e contribuire ad aumentarne la sua autonomia, attraverso un processo di apprendimento continuo.
Risorse Umane, strumentali e Logistiche	EV11 - Adeguatezza delle Risorse Umane, Adeguatezza delle Risorse logistiche e strumentali	<i>Descrivere la struttura organizzativa in termini di risorse umane, logistiche e strumentali</i> <i>Saranno scelte delle fasce professionali e degli incaricati delle attività formative, individuati rispetto al percorso formativo, che coadiuveranno il lavoro dei docenti di classe e quello degli studenti, garantendo un livello qualitativamente adeguato agli standard prefissi, che possano comportare stimoli orientativi futuri anche nel campo professionale.</i> <i>Le strutture logistiche disponibili per la realizzazione del percorso formativo si avvarranno delle aule organizzate appositamente con materiali digitali, aule informatica e si favorirà la disponibilità di spazi per l'attività pratica e laboratoriale.</i> <i>Le risorse strumentali disponibili per la realizzazione del percorso formativo saranno la strumentazione informatica (Pc, Lim, Tablet) materiale didattico, strumenti a supporto dei destinatari in situazione di disabilità o con diagnosi di DSA, per lo svolgimento delle attività formative.</i>

I dati contenuti nel presente formulario sono dichiarati con la consapevolezza delle sanzioni penali in caso di dichiarazioni mendaci e formazione o uso di atti falsi ai sensi dell'art. 76 D.P.R. 445/2000, nonché della decadenza dagli eventuali benefici acquisiti in caso di non veridicità del contenuto della dichiarazione ai sensi dell'art. 75 D.P.R. 445/2000.

Data 20/09/2023

Firma digitale del Dirigente Scolastico
Il dichiarante

(

(firmato digitalmente)

Documento firmato digitalmente in conformità alle disposizioni di cui al d.lgs. 7 marzo 2005 n.82, codice dell'amministrazione digitale I documenti sottoscritti mediante firma digitale costituiscono copia originale ad ogni effetto di legge ai sensi del D.Lgs. 82/2005 e ss.mm.ii. Ai sensi del 1° comma dell'art. 45 del D.Lgs. 82/2005. I documenti trasmessi ad una pubblica amministrazione con qualsiasi mezzo telematico o informatico idoneo ad accertarne la fonte di provenienza, soddisfano il requisito della forma scritta e la loro trasmissione non deve essere seguita da quella del documento originale.