TECH-UP! 2026: LA SCUOLA SARDA SPERIMENTA IL FUTURO

Al via tra Olbia e Cagliari le prime attività con i docenti del programma promosso da Fondazione di Sardegna in collaborazione con Fondazione Golinelli. Nei prossimi mesi saranno coinvolti circa 1000 partecipanti tra docenti e studenti. Fino al 30 settembre è aperta una seconda finestra di candidatura per le scuole secondarie di secondo grado della Sardegna.

16 settembre 2026 – È entrato nella fase operativa **Tech-up! 2026**, il programma promosso dalla **Fondazione di Sardegna** in collaborazione con **Fondazione Golinelli** per sostenere l'innovazione didattica nelle scuole secondarie di secondo grado della Sardegna. Dopo la prima fase di candidatura e selezione, il progetto ha preso avvio a settembre con le prime attività rivolte a studenti e insegnanti, portando nelle scuole e nei territori dell'Isola metodologie attive, approcci interdisciplinari e strumenti per sviluppare competenze scientifiche, tecnologiche, digitali e trasversali.

Una particolare attenzione è dedicata in questa edizione alla **formazione di chi insegna**, considerata un passaggio fondamentale per fare in modo che l'innovazione didattica non si esaurisca nelle singole attività, ma possa tradursi nel tempo in nuove esperienze di apprendimento nelle scuole. L'obiettivo è offrire agli insegnanti strumenti, metodi e occasioni di confronto per ripensare alcune pratiche didattiche, favorire una maggiore integrazione tra le discipline e costruire attività nelle quali studentesse e studenti possano avere un ruolo più attivo. Le prime attività di Tech-up! 2026 sono state proprio le **Masterclass for STEAM**, due percorsi che si sono svolti a Olbia e Cagliari dal 1° all'11 settembre. Dopo un primo incontro online, dal 7 all'11 settembre i partecipanti hanno lavorato in presenza, rispettivamente presso gli spazi di Evos a Olbia e l'Ex Manifattura Tabacchi a Cagliari, sperimentando approcci che mettono in relazione scienza, tecnologia, creatività e altre discipline. Per la sede di Cagliari erano presenti insegnanti dell'IIS Primo Levi di Quartu Sant'Elena, dell'IIS Pischedda di Bosa, dell'IIS Marconi-Lussu di San Gavino Monreale e dell'I.C. E. Piga di Villacidro; per quella di Olbia, dell'IIS L. Da Vinci di Lanusei, dell'Istituto Tecnico Attilio Deffenu e del Liceo Scientifico Mossa di Olbia, dell'IIS Michelangelo Pira di Siniscola e dell'ITI di Tortolì. La presenza di realtà scolastiche e territori differenti ha permesso di mettere a confronto esperienze e bisogni diversi, arricchendo il lavoro comune sulla didattica STEAM.

Il lavoro è partito dalla sperimentazione diretta: attraverso attività pratiche e collaborative, i partecipanti hanno esplorato diversi modi per rendere l'apprendimento più coinvolgente e concreto, utilizzando il gioco, la costruzione di prototipi, il lavoro di gruppo e la progettazione di soluzioni a partire da problemi e situazioni reali. Spazio anche alla narrazione digitale e alla realizzazione rapida di oggetti e idee, con strumenti come LEGO, per sperimentare in prima persona attività che possono poi essere adattate alle diverse discipline e portate in classe. Non si è trattato quindi soltanto di acquisire nuovi strumenti, ma di riflettere su come cambiano il ruolo dell'insegnante e quello di chi apprende quando la lezione lascia spazio alla ricerca, alla sperimentazione e alla collaborazione.

Il percorso ha portato inoltre alla definizione condivisa di una **cornice di riferimento per l'approccio STEAM**, pensata per aiutare a progettare esperienze di apprendimento capaci di mettere in dialogo scienza, tecnologia, creatività e diverse discipline. A partire da questo lavoro sarà sviluppato nei prossimi mesi un **Manifesto STEAM**, che raccoglierà principi e orientamenti condivisi per accompagnare la sperimentazione nelle scuole. La formazione proseguirà fino a febbraio 2027 con incontri online di confronto e accompagnamento, durante i quali condividere le esperienze sviluppate nelle scuole, discutere risultati e difficoltà e sostenere il passaggio dalla formazione alla sperimentazione quotidiana in classe.

A Cagliari, il **10 settembre**, la Masterclass è stata anche l'occasione per un momento di presentazione del programma e di confronto sui suoi obiettivi, con gli interventi istituzionali di **Eugenia Ferrara,** Vicedirettrice di Fondazione Golinelli e Presidente di G-Lab S.r.l. Impresa Sociale, e **Rossella Porcheddu,** Responsabile Area Progettazione, sviluppo e innovazione della Fondazione di Sardegna.

L'avvio delle attività arriva dopo una prima fase di candidatura che ha registrato una risposta significativa da parte delle scuole: **oltre 30 richieste provenienti da più di 20 plessi scolastici**. Nel complesso, Tech-up! 2026 sono al momento previsti circa **1000 partecipanti**, attraverso attività rivolte direttamente alle classi e percorsi di formazione dedicati ai docenti. La partecipazione potrà inoltre ampliarsi grazie alla **seconda finestra di candidatura, aperta dal 7 al 30 settembre**, rivolta alle scuole secondarie di secondo grado della Sardegna.

«La scuola ha un ruolo fondamentale nell'accompagnare le giovani generazioni in una realtà che cambia rapidamente, offrendo strumenti per comprenderla e affrontarla con consapevolezza. Rafforzare la qualità e la capacità di innovare dei percorsi educativi significa ampliare le opportunità di apprendimento e contribuire a ridurre il rischio di esclusione e dispersione scolastica. Con Tech-up! consolidiamo il rapporto con Fondazione Golinelli, holding filantropica impegnata nel campo dell'innovazione educativa e attiva nella progettazione di percorsi che integrano cultura scientifica, competenze

tecnologiche e sviluppo del capitale umano. Il progetto offre alle scuole sarde nuove occasioni di sperimentazione, valorizzando le competenze già presenti e favorendo l'adozione di metodologie e strumenti capaci di arricchire la didattica.

Una delle novità del programma è il coinvolgimento dei docenti in percorsi di formazione, per rafforzarne il ruolo nei processi di innovazione educativa e favorire l'integrazione di nuovi strumenti e metodologie nella pratica quotidiana della scuola», ha dichiarato **Giacomo Spissu, Presidente della Fondazione di Sardegna**.

«Siamo molto soddisfatti dell'avvio di Tech-up! e della grande adesione registrata già nella prima fase, che conferma l'interesse delle scuole verso nuove modalità di fare didattica e di sviluppare competenze scientifiche, digitali e trasversali», ha affermato **Eugenia Ferrara, Vicedirettrice di Fondazione Golinelli e Presidente di G-Lab S.r.l. Impresa Sociale**. «Per Fondazione Golinelli questo risultato rappresenta anche una conferma del valore della collaborazione con Fondazione di Sardegna, che da tempo ci vede impegnati insieme in numerose iniziative dedicate all'educazione e alla formazione. L'approccio STEAM permette di superare la separazione tra discipline e costruire esperienze nelle quali scienza, tecnologia, creatività e competenze sociali possano dialogare. Le Masterclass di Olbia e Cagliari hanno rappresentato un primo passo concreto: gli insegnanti hanno sperimentato metodologie attive e lavorato alla costruzione di un framework e di un Manifesto STEAM. Ora vogliamo accompagnarli nel trasferimento di queste esperienze nelle scuole, sostenendo la sperimentazione e il confronto. Allo stesso modo, nei percorsi rivolti alle classi, Intelligenza Artificiale e tecnologie emergenti saranno affrontate come strumenti per ricercare, progettare e leggere criticamente la realtà. È questa la prospettiva con cui, insieme alla Fondazione di Sardegna, vogliamo contribuire a una scuola capace di innovare senza perdere di vista la propria funzione educativa».

Il programma propone tre principali linee di attività rivolte alle classi. **Hack the School!** è una maratona di innovazione educativa nella quale team multidisciplinari di studenti lavorano su una sfida legata alla scuola, al territorio o a temi di rilevanza sociale, utilizzando strumenti di design thinking e un approccio consapevole all'Intelligenza Artificiale per ricercare, analizzare, ideare e prototipare soluzioni. Il percorso si svolge direttamente nelle scuole e prevede il coinvolgimento di tutor e materiali messi a disposizione da Fondazione Golinelli; le idee più promettenti proseguono il lavoro in vista dell'evento finale.

Con **BiotechLAB**, gli studenti si avvicinano invece alle biotecnologie, alla genetica e alle scienze applicate attraverso un percorso che combina preparazione online, attività laboratoriale in presenza e strumenti di realtà virtuale. Il lavoro su campioni biologici, DNA fingerprinting e metodo scientifico consente di sperimentare concretamente le diverse fasi della ricerca. A integrare l'esperienza c'è **Golinelli LiVE – Live Virtual Experience**, la piattaforma di Fondazione Golinelli sviluppata da G-Lab S.r.l. Impresa Sociale, che attraverso la realtà virtuale ricostruisce gli ambienti e i laboratori dell'Opificio Golinelli, permettendo di esplorarli e sperimentare anche a distanza, senza richiedere alla scuola la disponibilità di laboratori scientifici avanzati.

La terza linea è dedicata all'**Intelligenza Artificiale**, con attività rivolte sia agli studenti sia agli insegnanti. L'obiettivo è sviluppare un approccio critico, etico e consapevole all'uso dell'IA, imparando a valutarne l'affidabilità, riconoscerne errori, semplificazioni e possibili distorsioni e comprenderne il ruolo nella società. Per gli studenti sono previste attività laboratoriali in presenza, mentre i docenti possono accedere a un percorso formativo online di 10 ore. L'IA viene così affrontata non soltanto come tecnologia, ma anche come fenomeno culturale e sociale con cui confrontarsi in modo responsabile.

Tech-up! si inserisce nel più ampio investimento della **Fondazione di Sardegna per l'innovazione e l'educazione**: per il programma **Tech Education 2026** e per **Tech-up! 2026** sono stati complessivamente destinati **1,71 milioni di euro**, con il coinvolgimento di 144 istituzioni scolastiche secondarie di secondo grado dell'Isola.

Per informazioni sul **Bando Tech-up! 2026** e per presentare la propria candidatura è possibile consultare sul sito della Fondazione di Sardegna:
https://www.fondazionedisardegna.it/news/fondazione/1727/bando-tech-up-al-via-la-seconda-finestra-di-candidatura-per-le-scuole-secondarie-di-secondo-grado

Cartella stampa con foto: https://bit.ly/techupfoto

Contatti Uffici Stampa
Fondazione Golinelli | Francesco Castellana| ufficiostampa@fondazionegolinelli.it | 346 3135529 - 051 0923213
Fondazione di Sardegna | comunicazione@fondazionedisardegna.it | 070756071