



Fondazione di Sardegna

in collaborazione con Fondazione Golinelli

Bando Tech-up!

Prima edizione - 2026





Premessa

La Fondazione di Sardegna persegue fini di utilità sociale e di promozione dello sviluppo economico del territorio e, tenuto conto delle risorse disponibili, realizza la propria attività istituzionale nei settori di intervento individuati (art. 4 dello Statuto).

Per l'anno 2026 la Fondazione di Sardegna ha indicato tra i propri settori di intervento quello dell'Educazione, istruzione e formazione, come previsto nel Documento Programmatico Annuale, approvato il 23 ottobre 2025 e disponibile sul sito istituzionale della Fondazione www.fondazioneedisardegna.it.

In linea con l'Agenda 2030 delle Nazioni Unite, che individua un'istruzione di qualità, inclusiva ed equa come quarto obiettivo di sviluppo sostenibile, la Fondazione di Sardegna intende concorrere alla promozione di eguali opportunità di apprendimento per tutte e tutti, a contrasto del fenomeno di dispersione scolastica e di esclusione sociale.

Parallelamente al Bando Tech Education, la Fondazione di Sardegna lancia un nuovo bando con Fondazione Golinelli, holding filantropica impegnata nel campo dell'innovazione educativa, consolidando una proficua collaborazione pluriennale.

Fondazione Golinelli opera nella progettazione e realizzazione di iniziative che integrano cultura scientifica, competenze tecnologiche e sviluppo del capitale umano, promuovendo percorsi educativi rivolti alle giovani generazioni e collaborando stabilmente con istituzioni, università e imprese a livello nazionale.

Coerentemente con la propria missione istituzionale, la Fondazione di Sardegna conferma il proprio impegno a favore del mondo della scuola, proseguendo nel programma di interventi già avviati in accordo con l'Ufficio Scolastico Regionale e coinvolgendo le scuole dell'obbligo della Regione, con riferimento, in particolare, alla Scuola secondaria di secondo grado.

Obiettivi strategici

Il Bando Tech-up! persegue i seguenti obiettivi specifici:

- promuovere l'innovazione didattica nelle scuole secondarie di secondo grado attraverso l'adozione di metodologie attive, interdisciplinari e orientate al problem solving;
- rafforzare le competenze scientifiche, tecnologiche e digitali delle studentesse e degli studenti, con particolare attenzione alle discipline STEAM;
- sostenere lo sviluppo di competenze imprenditoriali, creative e di cittadinanza attiva;
- favorire una comprensione critica, etica e consapevole dell'Intelligenza



Artificiale e delle tecnologie emergenti;

- valorizzare il ruolo dei docenti come attori chiave dei processi di innovazione educativa, anche attraverso percorsi strutturati di formazione;
- contribuire alla riduzione dei divari territoriali e delle disuguaglianze educative, ampliando l'accesso a opportunità formative di qualità sull'intero territorio regionale.

Destinatari

Il presente Bando è riservato alle istituzioni scolastiche secondarie di secondo grado con sede in Sardegna.

La modalità di partecipazione prevede l'adesione diretta delle scuole alle attività formative e didattiche proposte dal Bando attraverso tre linee progettuali.

Il Bando Tech-up! non consente la presentazione di un progetto autonomo. Le scuole che intendono presentare un proprio progetto possono fare riferimento al Bando Tech Education 2026, aperto parallelamente.

Non possono partecipare reti di scuole, enti pubblici o soggetti del Terzo settore.

Modalità di partecipazione

Ogni scuola può presentare fino a tre candidature, scegliendo per ogni candidatura una delle tre linee progettuali descritte di seguito. È necessario che ognuna delle suddette candidature preveda la partecipazione di classi differenti.

Gli istituti composti da più plessi possono presentare fino a tre candidature per singolo plesso.

Ognuna delle tre linee progettuali prevede la possibilità di integrare l'attività con la relativa formazione dei docenti interessati.

Le attività saranno realizzate secondo format, contenuti, metodologie e standard qualitativi definiti da Fondazione Golinelli in accordo con Fondazione di Sardegna, come specificato di seguito.

Linee progettuali:

Linea 1 – Hack the School!

Maratona di innovazione educativa pensata per sviluppare competenze imprenditoriali, creative e di cittadinanza attiva attraverso un'esperienza intensiva di progettazione collaborativa. Il format si fonda sull'integrazione del design thinking



come metodologia di lavoro e sull'utilizzo consapevole dell'intelligenza artificiale come strumento di supporto ai processi di ricerca, analisi e prototipazione. Le studentesse e gli studenti lavorano in team multidisciplinari per affrontare una challenge legata alla scuola, al territorio o a temi di rilevanza sociale, sperimentando un approccio progettuale orientato alla comprensione dei bisogni e alla costruzione di soluzioni concrete.

Nel corso dell'hackathon, l'uso dell'intelligenza artificiale accompagna:

- ✓ la fase di ricerca, attraverso la simulazione di interviste con utenti virtuali, la costruzione di profili di stakeholder e il supporto a ricerche qualitative e quantitative;
- ✓ la fase di ideazione e prototipazione, favorendo la creazione rapida di prototipi digitali, mockup, concept progettuali e materiali di presentazione.

Al termine di ciascun hackathon vengono individuate due idee particolarmente significative, che proseguono il percorso confrontandosi in un evento finale di restituzione e condivisione, pensato come momento di valorizzazione del lavoro svolto e di scambio tra scuole. Ciascun hackathon si svolge all'interno di una singola scuola nell'arco di due giornate ed è rivolto a un numero massimo di 50 studenti.

Il percorso coinvolge una o più classi della scuola selezionata e si svolge in collaborazione con i docenti dell'istituto, che partecipano come accompagnatori e facilitatori del lavoro degli studenti. Fondazione Golinelli fornisce tutor esperti, materiali e supporto metodologico.

Linea 2 – BiotechLAB

Percorso STEAM che avvicina studenti e docenti al mondo delle biotecnologie, della genetica e delle scienze applicate attraverso un approccio fortemente esperienziale.

Il percorso è rivolto a singoli gruppi classe e integra attività didattiche online per studentesse e studenti, laboratori scientifici in presenza e virtuali, utilizzo di strumenti tecnologici avanzati, per esempio visori di realtà virtuale. In particolare sono previsti due incontri online da 4 ore rivolti alle classi (di preparazione e contestualizzazione scientifica) e delle attività di laboratorio in presenza di 4 ore realizzate presso l'istituto scolastico.

Le studentesse e gli studenti sperimentano direttamente metodiche di laboratorio, come l'analisi di campioni biologici e il DNA fingerprinting, apprendendo non solo contenuti scientifici ma anche il metodo della ricerca: osservazione, formulazione di ipotesi, verifica sperimentale e interpretazione dei risultati.

Grazie all'utilizzo di Golinelli LiVE (Live Virtual Experience), la piattaforma educativa basata sulla realtà virtuale (VR), gli studenti, indossando un visore VR, vengono "teletrasportati" in una ricostruzione digitale dei laboratori dell'Opificio Golinelli dove



poter svolgere esperimenti reali e manipolare campioni e reagenti in totale sicurezza.

Non è richiesto che la scuola disponga di un laboratorio scientifico avanzato: la strumentazione e i materiali necessari vengono forniti presso la sede scolastica. I docenti di area scientifica partecipano come referenti didattici, collaborano alla definizione del calendario e accompagnano le classi nelle attività.

Linea 3 – Attività formative su Intelligenza Artificiale

Percorso integrato rivolto a studenti e docenti, finalizzato a promuovere una comprensione critica e consapevole dell'Intelligenza Artificiale, considerata non solo come strumento tecnologico, ma come fenomeno culturale che incide sui processi di apprendimento, sulle modalità di produzione delle informazioni e sulle pratiche decisionali.

Il percorso è rivolto a singoli gruppi classe e si articola in incontri laboratoriali a carattere partecipativo e gamificato, in cui l'Intelligenza Artificiale viene utilizzata in forma guidata come interlocutore didattico e oggetto di analisi. Attraverso attività cooperative e momenti di discussione collettiva, le studentesse e gli studenti sono accompagnati a interrogarsi sull'affidabilità dei contenuti generati dall'IA, sui suoi criteri di funzionamento e sui possibili limiti legati a errori, semplificazioni e bias.

In modo coerente e complementare, il progetto prevede un percorso di formazione per i docenti, concepito come spazio di riflessione, sperimentazione e progettazione didattica. Il corso mira a supportare i docenti nello sviluppo di strategie per interagire in modo consapevole con l'IA, valutarne criticamente i contributi e integrarla nella didattica senza rinunciare alla propria funzione di guida e mediazione educativa.

Sulla base di quanto sopra descritto, si specifica che, in termini di impegno, per le classi sono previsti 3–5 incontri in presenza da 2 ore, concordati con la scuola, mentre per i docenti è prevista una formazione online di 10 ore complessive, articolata in appuntamenti da 2-3 ore concordati con la scuola.

Attività integrativa – Formazione docenti – Metodologie innovative e competenze per la scuola del futuro

Masterclass for STEAM, percorso di alta formazione rivolto a insegnanti delle scuole secondarie, pensato per rafforzare in modo strutturale l'approccio STEAM nella progettazione didattica e nell'organizzazione scolastica. Propone una visione dell'educazione fondata sull'integrazione tra discipline scientifiche e umanistiche, sulla centralità degli studenti, sulla personalizzazione degli apprendimenti e sull'uso del digitale come ambiente relazionale e generativo. Un elemento centrale è la costruzione e il consolidamento di una comunità di pratica di docenti, in grado di condividere esperienze, metodologie e progettualità e di agire come moltiplicatori dell'approccio STEAM sul territorio.



La Masterclass for STEAM prevede una fase iniziale di kick-off online, dedicata all'introduzione del percorso e alla costruzione del gruppo, una formazione residenziale di 5 giorni, una fase di follow-up della durata di circa 6 mesi, durante la quale i docenti sperimentano nelle proprie scuole quanto appreso, condividendo pratiche, strumenti e risultati attraverso incontri periodici online.

Riepilogo linee di intervento e attività integrativa

Linea	Obiettivo e attività principali	Chi coinvolge	Impegno e requisiti per la scuola
1. Hack the School!	Hackathon in presenza con design thinking + AI: ricerca, ideazione e prototipazione rapida. Selezione idee migliori per confronto in evento finale	Fino a 50 studenti per scuola + docenti facilitatori	2 giornate a scuola + evento finale Spazi per lavoro a gruppi; non servono laboratori. Docenti come facilitatori
2. BiotechLAB	Percorso STEAM su biotecnologie/genetica: metodo scientifico, attività su DNA (es. fingerprinting), laboratori in presenza + esperienza in VR	Una o più classi/gruppi + docenti di area scientifica	2 incontri online preparatori + laboratori in presenza a scuola con laboratorio VR. Non serve laboratorio: strumentazione e materiali sono forniti
3. Attività formative su AI	Percorso per sviluppare uso critico ed etico dell'AI: affidabilità, bias, cittadinanza digitale. Laboratori per studenti + formazione docenti con attività trasferibili in classe	Studenti (una o più classi/gruppi) + docenti di tutte le discipline	Studenti: 3-5 incontri laboratoriali in presenza Docenti: percorso online 10 ore
Attività integrativa: Formazione docenti (Masterclass for STEAM)	Alta formazione su metodologie attive e STEAM, progettazione interdisciplinare e digitale come ambiente di apprendimento. Comunità di pratica e sperimentazione a scuola	Docenti selezionati	Kick-off online + formazione residenziale 5 giorni + follow-up ~6 mesi con sperimentazione e incontri online

Percorso di selezione

Le candidature saranno valutate dalla Fondazione di Sardegna, in accordo con Fondazione Golinelli, sulla base dei seguenti criteri:

- ordine cronologico di presentazione delle domande, a parità di requisiti;
- coerenza tra percorso scelto e percorso formativo dell'istituto;
- equilibrio territoriale e distribuzione geografica delle scuole coinvolte;



- priorità alle scuole secondarie di secondo grado che non presentino una propria proposta progettuale nell'ambito del contestuale Bando Tech Education 2026.

Modalità di presentazione

Le candidature dovranno essere presentate esclusivamente tramite la procedura online resa disponibile sul sito istituzionale della Fondazione di Sardegna www.fondazioneedisardegna.it **a partire dalle ore 9 del 16 febbraio 2026 e** fino al raggiungimento del numero necessario al completamento della dimensione operativa utile alle finalità del bando, e comunque **non oltre le ore 15 del 13 marzo 2026**.

Nella sezione Contributi selezionare dal menu a tendina "Bandi Settore Educazione" per visionare il "Tech-up! Prima edizione - 2026".

Nella sezione Contributi è necessario selezionare dal menu a tendina "Bandi – ROL" per accedere all'area richieste online.

A compilazione completata, il sistema produrrà un documento che dovrà essere stampato, sottoscritto, scansionato e caricato tramite upload. La richiesta risulterà completata esclusivamente dopo l'upload del suddetto documento.

Il completamento dell'operazione verrà confermato esclusivamente da apposita e-mail della Fondazione.

La Fondazione, in quanto soggetto privato, non è tenuta all'osservanza di procedure di evidenza pubblica e ha la facoltà di non assegnare in tutto o in parte il budget previsto.

Il sistema non consentirà la validazione delle domande prive della necessaria documentazione.

Verranno prese in considerazione e sottoposte a istruttoria solo le richieste che risultino complete sotto il profilo formale e che siano state presentate nei termini, secondo le modalità contenute nel presente Bando.

L'accoglimento delle richieste pervenute sarà comunicato entro il termine indicativo di 45 giorni dalla chiusura del Bando attraverso la pubblicazione sul sito istituzionale. Le scuole beneficiarie saranno successivamente contattate per l'avvio della fase operativa.



Informazioni e assistenza

Tutta la documentazione informativa generale è resa disponibile nel sito web www.fondazioneedisardegna.it.

Eventuali ulteriori informazioni sul presente Bando potranno essere richieste via mail a scuola@fondazioneedisardegna.it o telefonicamente allo 079.2067800, dal lunedì al giovedì dalle 10 alle 13 nel periodo valido per la presentazione delle domande.

Per esigenze di natura tecnica relative alla modulistica informatica (ROL) è possibile rivolgersi via mail al seguente indirizzo: assistentzarol22@strutturainformatica.com.

 **Fondazione
di Sardegna**
Il Presidente
