



&gt; 13 marzo 2026 alle ore 0:00

# Modello 4+2, scelte le 30 filiere (e scuole) più innovative

## Istruzione tecnica

I primi 20 premi da Fondazione scuola italiana, gli altri dieci da Indire

**Claudio Tucci**

Dopo aver raddoppiato gli iscritti, arrivano anche i primi "premi" per le filiere 4+2 (e le rispettive scuole) più innovative. Dalla meccanica al turismo. Dalla informatica e telecomunicazioni all'elettronica ed elettrotecnica. Dal turismo ai trasporti. Venti riconoscimenti sono arrivati dalla Fondazione per la scuola italiana, ente non profit che promuove il diritto allo studio coinvolgendo i privati, con un contributo economico complessivo di 600mila euro. Le altre dieci citazioni le ha aggiunte l'Indire, con risorse proprie.

La premiazione, avvenuta ieri a Firenze all'interno di **Didacta Italia**, è legata a un bando che la Fondazione ha promosso con il supporto scientifico di Indire, e che consente alle filiere di incrementare gli investimenti per l'innovazione didattica, la promozione di programmi di scambio con scuole estere e il potenziamento delle attività di orientamento dei diplomati. Tutte le attivi-

tà dovranno essere rendicontate.

«Consideriamo il percorso 4+2 (quattro anni di scuola superiore più due negli Its Academy, ndr) un'innovazione strategica per il sistema Paese - ha detto Stefano Simontacchi, presidente della Fondazione per la scuola italiana - per recuperare quel mismatch tra domanda e offerta di lavoro che danneggia studenti e imprese: il nostro impegno, a partire da questo premio, è trasformarla in uno standard d'eccellenza, accompagnandone l'evoluzione attraverso il sostegno economico e la condivisione di best practice».

Sulla stessa lunghezza d'onda, Antonella Zuccaro, ricercatrice Indire, che ha aggiunto: «Questo momento rappresenta un passo strategico nel percorso di crescita della filiera formativa tecnologico-professionale 4+2. Il bando valorizza gli elementi chiave per la crescita delle filiere, come l'innovazione organizzativa, didattica e del curriculum, l'internazionalizzazione e l'orientamento. Le premialità hanno riguardato filiere su tutto il territorio nazionale, secondo un denominatore comune, e cioè l'uso massiccio delle tecnologie abilitanti. Il 4+2, di fatto, non va pensata come una semplice riduzione temporale del percorso scolastico, ma di una rivoluzione metodologica che punta a trasformare gli istituti tecnici e professio-

nali in veri hub di innovazione».

Tra i criteri premiali infatti ci sono le ore svolte in attività laboratoriali nelle discipline Stem o direttamente presso le imprese; il numero delle Uda (unità didattiche di apprendimento) a carattere interdisciplinare, progettate e realizzate nelle scuole; la formazione dei docenti specifica per la sperimentazione; l'implementazione del sistema di monitoraggio funzionale al miglioramento del progetto; lo sviluppo di progetti di economia circolare e di internazionalizzazione.

Guardando alle scuole premiate, l'istituto Carlo Grassi di Torino è coinvolto nel progetto "In volo verso il futuro" che offre un metodo efficace per anticipare i fabbisogni occupazionali del territorio e guidare con successo la transizione degli studenti verso l'università o il lavoro. A Ferrara, l'istituto Luigi Einaudi ha invece basato la sua esperienza sull'apprendimento esperienziale e sviluppato un modello che ha favorito una frequenza regolare, con carichi di lavoro percepiti come sostenibili dagli studenti. Al Gaslini Meucci di Genova, la chiave è stata la governance condivisa.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

> 13 marzo 2026 alle ore 0:00



**Formazione e impresa.** Arrivano i primi premi per le filiere 4+2 più innovative



> 12 marzo 2026 alle ore 16:35

## Formula 4+2, la Fondazione per la scuola italiana premia venti filiere con 600mila euro



Il presidente Simontacchi: “Valorizziamo le eccellenze”. I riconoscimenti sono stati assegnati a tre istituti rispettivamente in Emilia-Romagna, Puglia e Sicilia; a due istituti sia in Veneto che in Calabria, e a una filiera in Lombardia, Friuli Venezia Giulia, Piemonte, Liguria, Umbria, Abruzzo e Lazio La Fondazione per la scuola italiana, ente non profit che promuove il diritto allo studio coinvolgendo i privati, ha premiato oggi a **Firenze**, con un contributo economico complessivo di 600mila euro, venti filiere che si sono distinte per l'innovazione nella formazione tecnico-professionale del 4+2. I riconoscimenti sono stati assegnati a tre istituti rispettivamente in Emilia-Romagna, Puglia e Sicilia; a due istituti sia in Veneto che in Calabria, e ad una filiera in ciascuna delle seguenti Regioni: Lombardia, Friuli Venezia Giulia, Piemonte, Liguria, Umbria, Abruzzo e Lazio.

Tra i criteri premiali, le ore svolte in attività laboratoriali nelle discipline STEM o presso le imprese; il numero delle UDA (unità didattiche di apprendimento) a carattere interdisciplinare, progettate e realizzate nelle scuole; la formazione dei docenti specifica per la sperimentazione; l'implementazione del sistema di monitoraggio funzionale al miglioramento del progetto; lo sviluppo di progetti di economia circolare e di internazionalizzazione.

La premiazione, avvenuta nell'ambito della fiera **Didacta**, è legata al bando che la Fondazione ha promosso con il supporto scientifico dell'Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa (Indire) e consente alle filiere di incrementare gli investimenti per l'innovazione didattica, la promozione di programmi di scambio con scuole estere e il potenziamento delle attività di orientamento dei diplomati. Tutte le attività dovranno essere rendicontate.

“Consideriamo il percorso 4+2 un'innovazione strategica per il sistema-Paese, per recuperare quel mismatch tra domanda e offerta di lavoro che danneggia studenti e imprese: il nostro impegno, a partire da questo premio, è trasformarla in uno standard d'eccellenza, accompagnandone l'evoluzione attraverso il sostegno economico e la condivisione di best practice”, dichiara Stefano Simontacchi, presidente della Fondazione per la scuola italiana.



> 12 marzo 2026 alle ore 16:35

“L'evento speciale che si è svolto oggi a **Didacta** – dichiara Antonella Zuccaro, ricercatrice di Indire – rappresenta un momento strategico nel percorso di crescita della filiera Formativa Tecnologico-Professionale 4+2. Il bando valorizza gli elementi chiave per la crescita delle filiere, come l'innovazione organizzativa, didattica e del curriculum, l'internazionalizzazione e l'orientamento. Le premialità hanno riguardato filiere su tutto il territorio nazionale, secondo un denominatore comune, e cioè l'uso massiccio delle tecnologie abilitanti. Il 4+2, di fatto, non va pensata come una semplice riduzione temporale del percorso scolastico, ma di una rivoluzione metodologica che punta a trasformare gli istituti tecnici e professionali in veri “hub di innovazione”.

Da quando il bando è stato aperto, sono arrivate oltre cento candidature: un numero importante, considerando che era una prima edizione, che testimonia la grande necessità per gli istituti di reperire risorse in un Paese in cui la media dei contributi privati nella scuola rappresenta solo lo 0,5% dell'investimento complessivo nel settore, rispetto alla media OCSE del 2%.

Alla luce dei progetti presentati, INDIRE ha deciso di premiare con propri fondi dieci ulteriori filiere le cui esperienze sono state giudicate particolarmente significative.

A beneficiare del progetto non saranno solo le filiere vincitrici, che potranno ora ricevere il contributo economico. La Fondazione intende infatti fare tesoro delle migliori esperienze e diffonderle come buone pratiche così da renderle replicabile e contribuire al successo del percorso a livello nazionale.

L'ITTS Carlo Grassi di Torino, per esempio, è coinvolto nel progetto “In volo verso il futuro” che è strutturato in modo tale da rendere tracciabili evidenze e progressi, offrendo un metodo efficace per anticipare i fabbisogni occupazionali del territorio e guidare con successo la transizione degli studenti verso l'università o il lavoro. A Ferrara, l'IIS Luigi Einaudi ha invece basato la sua esperienza sull'apprendimento esperienziale e sviluppato un modello che ha favorito una frequenza regolare, con carichi di lavoro percepiti come sostenibili dagli studenti. Al Gaslini di Genova, la chiave è stata invece la governance condivisa.



> 13 marzo 2026 alle ore 0:00

Come cambiano i mestieri in provincia

## Lavoro e stipendio, ingegneri al top Mancano sanitari e camerieri Il futuro? E' degli esperti di IA

Conte alle pagine 2 e 3

# Ingegneri, lavoro e stipendio sicuri Il futuro è degli esperti di IA Ma ci sono 64mila posti da coprire

Ricerca di Unifi su facoltà e professioni: anche il settore economico garantisce ancora stabilità  
Resta il problema di reperire figure specializzate in tanti settori, dalla sanità a turismo e artigianato

di **Rossella Conte**

**FIRENZE**

A cinque anni dalla laurea, i giovani usciti dall'Università di Firenze trovano lavoro con percentuali molto alte, soprattutto nelle discipline tecniche e scientifiche. I dati dell'indagine presentati a Didacta mostrano che il tasso medio di occupazione dei laureati magistrali è del 92%, con il 45% che ha già un contratto a tempo indeterminato e una retribuzione media mensile netta di 1.776 euro. Tra i percorsi che garantiscono le migliori prospettive c'è ingegneria industriale e dell'informazione, dove lavora il 98,1% dei laureati a cinque anni dal titolo, con l'81,2% assunto a tempo indeterminato e uno stipendio medio di 2.233 euro.

Ottimi risultati anche per l'area economica, con il 93,5% di occupati, il 69,6% a tempo indeterminato e una retribuzione media di 2.012 euro. In architettura e ingegneria civile lavora il 93,5% dei laureati, anche se solo il 30,2% ha un contratto stabile, con uno stipendio medio di

1.889 euro. I laureati in psicologia hanno un tasso di occupazione del 96,4% ma con contratti stabili nel 21,6% dei casi e una retribuzione media di 1.494 euro. Nelle scienze motorie e sportive lavora invece il 92% dei laureati con uno stipendio medio di 1.603 euro, mentre nel settore letterario-umanistico l'occupazione è dell'81,1% con una retribuzione di 1.544 euro. Nell'area educazione e formazione lavora il 95,1% dei laureati con il 75,2% a tempo indeterminato e uno stipendio medio di 1.456 euro. Infine arte e design registra l'82,6% di occupati con una retribuzione media di 1.407 euro.

Guardando al mercato del lavoro nel suo complesso, saranno oltre 64mila i posti da coprire nell'area fiorentina nei prossimi tre anni secondo le stime della Camera di commercio di Firenze, in gran parte per sostituire lavoratori che andranno in pensione. A queste posizioni che sicu-



> 13 marzo 2026 alle ore 0:00

ramente ad oggi dovranno essere coperte per soddisfare il fabbisogno del mercato, si aggiungeranno nuovi posti legati alla possibile crescita economica: nello scenario più prudente il fabbisogno potrebbe salire a 69.361 unità, mentre in caso di andamento più favorevole potrebbe arrivare fino a 78.715 assunzioni.

«Una parte importante riguarda il turismo e i servizi avanzati», spiega Giuseppe Salvini, segretario generale della Camera di commercio di Firenze che ha presentato la ricerca a Didacta. Basti pensare che la Toscana ha chiuso il 2025 con una stima di 50 milioni di presenze e con una crescita significativa della componente straniera.

**Nonostante** la richiesta resti sostenuta, pesa però il problema del mismatch tra domanda e offerta. Si attesta al 49% nella media del 2025 e arriva a superare il 50% nei primi mesi del 2026 soprattutto con riferimento alla figure più specialistiche come quelle legate al digitale e alla green economy per le quali si arriva a una difficoltà di reperimento che raggiunge l'80%. Molto complicato anche trovare i camerieri e gli artigiani, ad esempio i fornai, per dare continuità ai mestieri più tradizionali. «Tra le professioni con le maggiori prospettive nei prossimi anni ci sono gli esperti in intelligenza artificiale, i data scientist che trasformano i dati in infor-

mazioni utili per le imprese, gli specialisti in cybersecurity che proteggono reti e dati sensibili, gli ingegneri robotici impegnati nello sviluppo di sistemi automatizzati e i professionisti del settore sanitario», ha aggiunto Salvini.

**All'inizio** del 2026 le figure più richieste dalle imprese sono gli esercenti e addetti nelle attività di ristorazione, ad esempio i camerieri, (11,1%), il personale non qualificato nei servizi di pulizia (7,8%), gli addetti alle vendite (6%), il personale addetto allo spostamento e alla consegna delle merci (6%) e gli addetti alla segreteria e agli affari generali (5,4%). Le professioni più difficili da trovare sono invece i professionisti del settore sanitario, con una difficoltà di reperimento del 91,2%, seguiti dagli operai specializzati nelle rifiniture delle costruzioni (80,5%), dagli operai addetti ai macchinari del tessile (77,8%), dai meccanici artigianali, montatori e riparatori (77,5%) e dagli operai specializzati nelle costruzioni e nella manutenzione delle strutture edili (74,6%).

© RIPRODUZIONE RISERVATA

#### LA SITUAZIONE ATTUALE

**Oggi servono soprattutto camerieri, operai esperti e professionisti socio-sanitari**



> 13 marzo 2026 alle ore 0:00

## 'La rondine' a Firenze

### La cittadella della pace e quei trenta ragazzi che superano i conflitti Butali: vince il dialogo

«I ragazzi parlano dei conflitti che hanno vissuto. Ma soprattutto parlano delle loro storie. E l'incontro con l'altro avviene nel momento in cui vedi che, dove pensavi ci fosse un nemico, c'è una persona che ha sofferto come te, non per le stesse cose, ma con le stesse dinamiche». Lo dice Paola Butali (foto), vicepresidente di Rondine Cittadella della Pace, realtà di Arezzo che si impegna per la riduzione dei conflitti nel mondo. Ieri, alla Fiera **Didacta**, Rondine ha organizzato con la Regione Toscana il convegno *Generare habitat di pace*.

#### Quanti ragazzi da zone di conflitto ospitate al momento?

«Una trentina. Abbiamo ucraini, russi, palestinesi e israeliani, ma anche ragazze e ragazzi da Mali, Colombia e Caucaso, perché oltre ai conflitti più grandi, ne esistono tanti altri di cui si parla meno».

#### Come convivono il dialogo con i loro 'nemici'?

«Sanno di venire a vivere insieme, nella stessa stanza. Sono motivati, ma è comunque

difficile. C'è una metafora che racconta come, trenta anni fa, all'inizio del percorso di Rondine, russi e ceceni non riuscissero a lavare i panni nella stessa lavatrice. Venne spiegato loro che se non siamo disponibili a queste condivisioni non siamo motivati alla pace. Da lì sono nate le regole di Rondine».

#### Ragazze e ragazzi parlano fra loro delle guerre?

«Sì, ma più altro parlano delle loro storie. E su questo si incontrano, diventano amici, a volte fratelli. Tornano a casa consapevoli di poter cambiare le cose».

Lisa Ciardi





## CampusLab Abruzzo a **Didacta**, progetto presentato a **Firenze**



Oltre oltre 500mila euro per la fase di fattibilità del campus post diploma di Avezzano Il progetto CampusLab Abruzzo di Avezzano (L'Aquila) è stato presentato a **Didacta**, la fiera dell'innovazione scolastica in corso alla **Fortezza da Basso** di **Firenze**, nell'area espositiva della Regione Abruzzo.

A illustrarlo sono stati l'assessore regionale all'Istruzione Roberto Santangelo e la dirigente scolastica dell'istituto Majorana di Avezzano, Valentina Cannizzaro, scuola di riferimento per la realizzazione del campus.

L'iniziativa, finanziata dal ministero dell'Istruzione e del Merito e coordinata dalla Regione Abruzzo, punta a rinnovare orientamento e formazione, anche attraverso un modello residenziale ispirato ai campus del Nord Europa e con il coinvolgimento di aziende e Its per l'alta formazione.

"La straordinarietà del progetto - ha detto Santangelo - sta nella capacità di mettere insieme gli attori principali della scuola, della formazione e delle imprese per un prodotto unico nel suo genere". Il finanziamento ministeriale, oltre 500mila euro, riguarda in questa fase la fattibilità. Il progetto prevede un campus residenziale e tecnologico post-diploma con alloggi, laboratori, biblioteca digitale, aule coworking, spazi sportivi e artistici, mensa, centro culturale, esercizi commerciali e parcheggio sotterraneo. Coinvolti, tra gli altri, Regione, Ufficio scolastico regionale, Majorana, Its Academy, università, Comune di Avezzano e Provincia dell'Aquila.



> 13 marzo 2026 alle ore 0:00

Il fronte turismo

## Imprese-scuola Patto per formare nuovi addetti

FIRENZE

**Un tavolo** scuola-imprese per rafforzare la filiera dell'istruzione turistica. È stato presentato ieri a Didacta, dopo essere stato istituito a Firenze nell'ambito del progetto nazionale promosso dai Giovani Albergatori di Federalberghi e Fipe, insieme a Renaia, Unioncamere e agli Its Academy. «L'obiettivo è ricostruire una filiera dell'istruzione turistica – ha detto Pasquale Iervolino, presidente del Comitato Giovani Albergatori della Toscana e responsabile del progetto scuola –. Senza un collegamento stabile tra formazione e imprese diventa difficile garantire qualità dell'accoglienza e prospettive di carriera». Dopo Genova e **Firenze**, sono previsti altri tavoli territoriali in diverse regioni italiane. «Nel turismo si parla spesso di numeri e destinazioni – ha dichiarato Franco Marinoni, segretario generale Fipe Confcommercio Toscana – ma il vero motore sono le persone. Per questo la formazione è una vera infrastruttura del turismo». Secondo i dati Unioncamere-Excelsior,

nel 2025 il disallineamento occupazionale ha raggiunto il 48,2% delle assunzioni previste. «In questo scenario – ha sottolineato Mario Del Secco, segretario Unioncamere Toscana – diventa centrale la certificazione delle competenze». «Coinvolgere le aziende nell'orientamento e nella progettazione didattica – ha sottolineato Daniele Barbetti, presidente Federalberghi Toscana (Confcommercio) – significa ridurre il divario tra ciò che si impara e ciò che viene richiesto dal mercato».





## Giani a **Didacta**: “Collodi è parte fondamentale dell'identità toscana”

(AGENPARL) – Thu 12 March 2026 \*\*Giani a **Didacta**: “Collodi è parte fondamentale dell'identità toscana”\*\*

/Scritto da Redazione, giovedì 12 marzo 2026 alle 18:25/

“Trovo molto azzeccata la scelta di dedicare la tredicesima edizione di **Didacta** a Collodi. La trovo azzeccata per il valore della figura di Carlo Lorenzini e per l'importanza di Pinocchio, il suo libro per eccellenza, uno dei best seller di tutti i tempi, tradotto in oltre trecento lingue”.

Così il presidente della regione Toscana Eugenio Giani ha aperto il suo incontro con gli studenti del Liceo Coreutico del Convitto Nazionale Vittorio Emanuele II di Arezzo. L'incontro, organizzato a **Didacta** nello stand dell'ufficio scolastico regionale, ha avuto al centro proprio la figura di Pinocchio e del suo autore visti in relazione alla terra dove affondano le loro radici. “Collodi è profondamente toscano: nasce a **Firenze** esattamente 200 anni fa e qui morirà 64 anni dopo. La sua figura rappresenta benissimo la nostra ‘identità” ha detto Giani.

Il presidente ha poi evidenziato il valore dell'evento in corso alla **Fortezza da Basso**: “**Didacta** – ha detto – mette al centro il sistema pedagogico ed è una collocazione che condividiamo: in Toscana la scuola è l'elemento fondamentale nella vita di una comunità, è un segno fondamentale di civiltà.

Ne siamo convinti al punto che qui il cammino educativo comincia subito e

Save my name, email, and website in this browser for the next time I comment.



Δ

Questo sito utilizza Akismet per ridurre lo spam. Scopri come vengono elaborati i dati derivati dai commenti



## Didacta Italia, Rondine e Regione Toscana: a Firenze la scuola si conferma laboratorio di pace, relazione e trasformazione dei conflitti



All'incontro "Generare habitat di pace. Abitare il conflitto con le relazioni", promosso da Rondine Cittadella della Pace con la Regione Toscana nell'ambito di Didacta Italia, risultati, metodi e prospettive di un'educazione capace di trasformare il conflitto in occasione di crescita Arezzo, 12 marzo 2026 – Si è svolto questa mattina, alla Fortezza da Basso di Firenze, nell'ambito di Didacta Italia 2026, l'incontro "Generare habitat di pace. Abitare il conflitto con le relazioni", promosso da Rondine Cittadella della Pace con il sostegno della Regione Toscana, per approfondire il valore educativo della trasformazione dei conflitti dentro e fuori la scuola.

«Un luogo che rischiava lo spopolamento – spiega la vicepresidente della Regione Toscana Mia Diop – è diventato negli anni una vera cittadella dedicata alla pace. Un progetto che la Regione Toscana sostiene anche attraverso le risorse del Fondo Sociale Europeo + 2021–2027 e che dimostra concretamente come giovani provenienti da Paesi segnati dai conflitti possano incontrarsi, studiare e vivere insieme, trasformando la distanza e la diffidenza in dialogo e responsabilità. In un momento storico in cui la guerra torna a colpire intere generazioni, esperienze come questa ci ricordano che un'altra strada è possibile».

«Nei prossimi mesi – continua Diop – avvieremo anche il percorso degli Stati Generali della Pace, che abbiamo scelto di costruire come uno spazio aperto e partecipato. Crediamo che la pace debba nascere dal confronto, dalle relazioni, dalla cultura e dall'impegno delle comunità. Sarà un lavoro diffuso su tutto il territorio toscano, insieme alle istituzioni, alle associazioni, alle scuole, alle università e soprattutto alle giovani e ai giovani». L'appuntamento ha riunito rappresentanti istituzionali, mondo educativo, studenti e studentesse, offrendo una riflessione condivisa su un tema sempre più centrale nel presente: costruire comunità scolastiche capaci non di rimuovere il conflitto, ma di attraversarlo senza distruggere la relazione.



coordinato dalle Rondinelle d'Oro Anna Iacchi e Giacomo Parini: un passaggio concreto che ha mostrato come i contenuti dell'incontro possano tradursi immediatamente in pratica educativa.

L'incontro di **Didacta** ha così restituito un'immagine netta: la pace, nella scuola, non è un tema ornamentale né una parentesi celebrativa. È un metodo, una postura educativa, una competenza da allenare con continuità. In un presente che sembra spesso organizzato attorno alla semplificazione dello scontro, la proposta emersa da **Firenze** indica una direzione diversa: fare della relazione il primo spazio di costruzione del futuro.



## Generare habitat di pace: l'incontro di Rondine a Didacta



Protagonisti dell'evento anche i racconti e le testimonianze di ex studentesse e studenti del quarto anno **Firenze**, 12 marzo 2026 - La parole pace declinata in tante lingue diverse. E ancora i racconti di chi ha dedicato alcuni anni della propria vita e un pezzo della propria formazione a capire come trasformare il conflitto in dialogo. Si è svolto questa mattina, alla **Fortezza da Basso di Firenze**, nell'ambito di **Didacta** Italia 2026, l'incontro "Generare habitat di pace. Abitare il conflitto con le relazioni", promosso da Rondine Cittadella della Pace con il sostegno della Regione Toscana, per approfondire il valore educativo della trasformazione dei conflitti dentro e fuori la scuola.

«Un luogo che rischiava lo spopolamento – ha detto la vicepresidente della Toscana, Mia Diop – è diventato negli anni una vera cittadella dedicata alla pace. Un progetto che la Regione sostiene anche attraverso le risorse del Fondo Sociale Europeo + 2021–2027 e che dimostra concretamente come giovani provenienti da Paesi segnati dai conflitti possano incontrarsi, studiare e vivere insieme, trasformando la distanza e la diffidenza in dialogo e responsabilità. In un momento storico in cui la guerra torna a colpire intere generazioni, esperienze come questa ci ricordano che un'altra strada è possibile». «L'esperienza di Rondine rappresenta oggi uno dei modelli più autorevoli e concreti di educazione alla pace - ha ribadito Paola Butali, vicepresidente di Rondine Cittadella della Pace -. Il suo insegnamento è profondo: il conflitto, se attraversato con strumenti adeguati, può trasformarsi da frattura in occasione di crescita, riconoscimento e bene comune».

Al centro dell'incontro, coordinato da Elena Calistri, autorità di gestione FSEse Regione Toscana, i primi risultati del progetto "Educazione alla Pace e alla Trasformazione dei Conflitti", sostenuto dal Pr Fse+ 2021-2027 della Regione Toscana e avviato nelle scuole per promuovere la gestione delle tensioni nei contesti educativi. A fare il punto anche Paolo Caldesi, Fse Regione Toscana. Un ulteriore contributo è arrivato da Alessandro Zecchin, presidente di Assodidattica, che ha posto l'accento sul rapporto tra ambienti di apprendimento e qualità della relazione educativa.

L'incontro ha guardato poi al futuro, con il focus su YouTopic Fest 2026, il Festival internazionale sul conflitto promosso da Rondine che si svolgerà dal 4 al 7 giugno, preceduto dalla Marcia per la Pace. In questo quadro si è inserito l'intervento di Spinella dell'Avanzato, ufficio Scuola Rondine



.Particolarmente significative le testimonianze delle Rondinelle d'Oro, Anna Iacci, Giacomo Parini e Francesca Gerardo, ex studenti e studentesse del Quarto Anno Rondine, insieme alla proiezione dei video del meglio di YouTopic 2025 e delle voci di pace della World House, che hanno dato corpo e voce a un'esperienza in cui la pace non viene raccontata in astratto, ma vissuta nelle relazioni e nelle differenze.



## La Regione Friuli Venezia Giulia a Didacta 2026



Dall'11 al 13 marzo 2026 la Regione Friuli Venezia Giulia è presente a Didacta Italia a Firenze, la principale fiera nazionale dedicata all'innovazione nella scuola, con un desk informativo del Servizio Istruzione, Orientamento e Diritto allo Studio e del Servizio Formazione. Lo stand, ospitato nell'area "La scuola delle Regioni", l'evento fieristico nazionale più importante dedicato all'innovazione del mondo della scuola, rivolto a dirigenti scolastici, docenti e operatori del settore.

La partecipazione regionale illustra le opportunità, i progetti e i principali servizi offerti dalla Regione alle scuole, agli studenti e alle famiglie. In particolare, vengono presentati i percorsi della filiera formativa tecnologico-professionale "4+2", proposti da scuole ed enti di formazione, insieme ai benefici del sistema del diritto allo studio, ai servizi di orientamento, all'offerta formativa terziaria degli ITS Academy e al sistema scientifico del Friuli Venezia Giulia (SiS FVG).

La Regione ha inoltre presentato materiali informativi e contenuti multimediali realizzati in collaborazione con PromoturismoFVG; tra questi, la guida "Turismo scolastico", pensata per agevolare l'organizzazione delle visite didattiche e valorizzare le ricchezze culturali e naturali del Friuli Venezia Giulia.

Didacta Italia è organizzata da **Firenze Fiera**, con la partnership scientifica di INDIRE e la collaborazione di Didacta International; il comitato organizzatore vede il coinvolgimento del Ministero



dell'Istruzione e del Merito, del Ministero dell'Università e della Ricerca, della Conferenza dei Rettori e di istituzioni locali e nazionali.

L'edizione 2026 è dedicata ai 200 anni dalla nascita di Carlo Collodi, autore de Le avventure di Pinocchio: un omaggio a un'opera che sottolinea il valore dell'educazione come percorso di crescita, responsabilità e consapevolezza civile.

Consulta il programma di Didacta Vai al sito dell'evento

**IL PROGETTO DELL'ABRUZZO****CampusLab, formazione negli istituti**

Il progetto CampusLab Abruzzo è arrivato a Didacta, fiera dell'innovazione scolastica in svolgimento alla Fortezza da Basso a Firenze. L'intervento finanziato dal ministero dell'Istruzione e del Merito e coordinato dalla Regione Abruzzo è stato presentato nell'area espositiva dell'Abruzzo dall'assessore all'Istruzione Roberto Santangelo e dalla preside dell'istituto Majorana di Avezzano, Valentina Cannizzaro, che è l'istituto di riferimento per la realizzazione del campus. «CampusLab», dice Santangelo, «è

un progetto innovativo destinato a modificare i tradizionali canoni dell'orientamento e della formazione, a partire dalla possibilità da parte dei ragazzi di vivere insieme in un contesto di campus tipico delle scuole del Nord Europa fino alla possibilità di contatti con le aziende e gli Iis per l'Alta formazione. L'obiettivo della Regione», conclude l'assessore, «è di creare le condizioni economiche, e non solo, affinché le progettualità dei diversi territori possano emergere e diventare progetti».



## Il Giordano presenta a “Didacta” Firenze il braccialetto intelligente per la gentilezza

**VENAFRO.** “Il braccialetto intelligente per la gentilezza”: il prototipo del “Giordano” di Venafro tra robotica e intelligenza artificiale conquista la platea della manifestazione “Didacta Firenze 2026”, l’evento che promuove l’innovazione del mondo della scuola. Il “Giordano”, con i docenti referenti Michele Fiore e Romana Lucarelli, ha rappresentato l’intero Molise nella tre giorni dall’11 al 13 marzo. «La nostra scuola è stata selezionata dal Ministero dell’Istruzione e del Merito – spiega il preside Marcellino D’Ambrosa – per partecipare alla prestigiosa manifestazione Fiera Didacta Italia 2026, il più importante appuntamento nazionale dedicato alla formazione e all’innovazione del mondo della scuola. L’evento si è svolto dall’11 al 13 marzo presso la Fortezza da Basso, trasformando la città in un grande laboratorio di idee, sperimentazioni e buone pratiche educative provenienti da tutta Italia. All’interno di questo prestigioso contesto, i docenti Michele Fiore e Romana Eugenia Lucarelli sono stati relatori del seminario dal titolo “Ro-



botica educativa e IA per la gentilezza: il braccialetto del Giordano”, presentando davanti a una numerosa e attenta platea un progetto didattico innovativo che coniuga tecnologia, educazione civica e consapevolezza linguistica».

L’iniziativa si inserisce nel solco delle metodologie didattiche più avanzate, proponendo un approccio interdisciplinare capace di integrare informatica, robotica educativa, educazione linguistica e cittadinanza digitale. Il progetto nasce dall’idea di utilizzare le tecnologie emergenti non solo come strumenti tecnici, ma come dispositivi educativi capaci di promuovere valori fondamentali nella comunità scolastica, primo fra tutti quello della gentilezza nel linguaggio e nelle relazioni. In questa cornice è nato il “braccialetto del Giordano”: tecnologia al servizio delle relazioni. In un contesto che ha riunito centinaia di esperti, docenti e istituzioni impegnati a immaginare la scuola del futuro, il progetto presentato ha mostrato come robotica educativa e intelligenza artificiale possano diventare strumenti per educare alla gentilezza, alla responsabilità e alla cittadinanza digitale. «Durante il seminario – spiegano i docenti referenti Fiore e



Lucarelli – è stato presentato il prototipo del “braccialetto intelligente”, un dispositivo elettronico realizzato dagli studenti durante le attività di approfondimento di informatica. Il braccialetto è dotato di un sensore audio e di un sistema di riconoscimento linguistico basato su modelli di intelligenza artificiale, in grado di rilevare parole scortesie o espressioni discriminatorie e di segnalarle attraverso un feedback immediato, mediante luce led o micro-vibrazione. L'obiettivo non è quello di controllare o censurare il linguaggio, ma piuttosto stimolare la consapevolezza dell'impatto delle parole, favorendo comportamenti comunicativi più rispettosi e inclusivi. Attraverso questo dispositivo gli studenti diventano protagonisti di un percorso di educazione alla responsabilità linguistica, imparando come il linguaggio possa influenzare il clima relazionale all'interno della scuola. Il progetto è stato illustrato anche come esempio concreto di Service Learning, una metodologia di-



dattica che unisce apprendimento e servizio alla comunità. Gli studenti non si limitano a studiare concetti teorici di robotica e intelligenza artificiale, ma li applicano per affrontare problematiche reali, come il contrasto al linguaggio ostile, al bullismo e agli stereotipi di genere».

La realizzazione del dispositivo ha richiesto competenze trasversali, nello specifico programmazione e logica computazionale, elettronica e robotica educativa, riflessione linguistica e sociologica sul valore delle parole, lavoro collaborativo e problem solving. Questo approccio interdisciplinare dimostra come le tecnologie digitali possano diventare strumenti di educazione etica e sociale, contribuendo alla costruzione di ambienti scolastici più consapevoli e inclusivi. Ad aprire i lavori a Firenze Marco Di Paolo, in rappresentanza dell'Ufficio Scolastico Regionale del Molise, che ha sottolineato il valore delle esperienze didattiche innovative capaci di integrare competenze digitali, educazione civica e sviluppo delle soft skills.

La presenza delle istituzioni ha confermato l'importanza di promuovere progetti che favoriscano una scuola capace di dialogare con le sfide del presente,



> 13 marzo 2026 alle ore 0:00

valorizzando al contempo la dimensione umana e relazionale dell'apprendimento.

**Marco Fusco**





> 13 marzo 2026 alle ore 0:00

# San Marco in videogame

## Il Beato Angelico guida gli studenti tra arte e storia

Presentato a Didacta dalla Fondazione Franchi, sarà disponibile da giugno  
Il vicepresidente Luzzi: «È un'esperienza multilingue e immersiva»

**FIRENZE**

Un videogame per immergersi nella storia dell'arte, nei costumi e nella quotidianità del passato, in modo da imparare divertendosi. Si chiama «Ars et Anima» ed è stato presentato ieri, a Didacta, la grande fiera dedicata alla formazione in corso alla **Fortezza da Basso** di Firenze. Il progetto è curato dalla Fondazione Franchi, realtà toscana impegnata nel mondo dell'innovazione e della scuola, che ha coinvolto gli studenti dell'Istituto comprensivo Galluzzo, con il supporto tecnico di Giampiero Turchi, docente di Italia 3D Academy.

**Nel videogioco**, il Beato Angelico, in veste di guida, mostra i suoi dipinti e fa domande in latino muovendosi negli spazi del Museo di San Marco di **Firenze**. Rispondendo ai quesiti, ideati dagli stessi studenti dopo un lavoro di ricerca e approfondimento, il giocatore ottiene un colore, fino al completamento della «tavolozza» che permetterà, da un lato, al Beato Angelico, di realizzare una sua opera e dall'altro, al giocatore, di aggiudicarsi la vittoria.

Il videogame sarà disponibile

da giugno gratuitamente su Play Store ed App Store e potrà essere utilizzato da utenti di ogni età, essendo stato valutato idoneo per ogni tipo di pubblico, dai tre anni in poi.

«In questa avventura tecnologica – ha spiegato Giulio Luzzi, vicepresidente della Fondazione Franchi – a condurre i giocatori tra le celle del convento è lo stesso Beato Angelico. L'artista-frate, simbolo del Rinascimento fiorentino, si spoglia della sua veste storica per diventare un avatar interattivo, capace di svelare gli elementi artistici dei suoi affreschi. Gli studenti del comprensivo del Galluzzo hanno fatto un lavoro di ricerca enorme, per creare domande e risposte non corrette e in linea con le abitudini e i costumi del tempo».

**E ancora:** «Loro stessi hanno imparato molto, ma soprattutto il gioco permette agli utenti di fare altrettanto. Il progetto non è solo un esercizio di programmazione, ma un'esperienza multilingue e immersiva – aggiunge Luzzi –. Seguendo il solco tracciato da precedenti iniziative co-

me Umbricii Ludus, videogame in latino realizzato dagli studenti dei Licei Poliziani della provincia di Siena, in «Ars et anima» la storia si impara impugnando un controller. In un mondo sempre più connesso, l'uso dell'inglese permette al gioco di «parlare» ai visitatori internazionali del museo, mentre il latino restituisce l'atmosfera sacrale e intellettuale del convento domenicano».

**Alla presentazione**, anche il direttore del Museo di San Marco, Marco Mozzo, realtà che ha supportato i ragazzi con informazioni e materiali poi diventati oggetto e scenario del videogioco.

**Lisa Ciardi**

RIPRODUZIONE RISERVATA

**COME MUOVERSI**

**Il giocatore ottiene un colore fino al completamento della 'tavolozza' che permette di ottenere la vittoria**



**RIVOLTO A TUTTI**

**«L'inglese permette  
al gioco di 'parlare'  
ai visitatori  
internazionali, mentre  
il latino restituisce  
l'atmosfera sacrale»**





## Presentati i primi risultati del progetto pilota all'Educandato SS. Annunziata di Firenze

(AGENPARL) – Thu 12 March 2026 **Didacta**, via al progetto “Educational”, Manetti: “Valorizziamo patrimonio storico istituti toscani”

Presentati i primi risultati del progetto pilota all'Educandato SS.

Annunziata di **Firenze**

Parte dall'Educandato Statale SS. Annunziata di **Firenze** il progetto pilota

“Educational”, un'iniziativa promossa da Regione Toscana in

collaborazione con l'Ufficio scolastico regionale per la Toscana e

l'istituto fiorentino per valorizzare il patrimonio storico-scientifico,

artistico e tecnologico custodito nelle scuole della regione.

I primi risultati dell'esperienza sono stati presentati oggi a **Didacta**

Italia, il principale evento nazionale dedicato alla formazione e

all'innovazione didattica in corso alla **Fortezza da Basso di Firenze**.

Il progetto ha coinvolto direttamente studenti e docenti in un percorso di

studio, ricerca e catalogazione delle collezioni scientifiche

dell'istituto, affiancato da attività di digitalizzazione e dalla

realizzazione di contenuti narrativi e video rivolti ai coetanei. Tutti i

materiali confluiranno nella sezione dedicata alla scienza del portale

regionale “Cultura Toscana”, l'ecosistema digitale della Regione per la

valorizzazione del patrimonio culturale.

“Con il progetto Educational valorizziamo il patrimonio culturale custodito

nelle nostre scuole e allo stesso tempo rendiamo gli studenti protagonisti

della sua scoperta e della sua divulgazione», ha dichiarato l'assessora



alla cultura Cristina Manetti, intervenuta questa mattina a **Didacta**. «Il portale Cultura Toscana rappresenta uno strumento fondamentale: mette in rete conoscenze, collezioni e competenze e consente ai ragazzi di raccontare questo patrimonio con linguaggi nuovi, digitali e vicini alle giovani generazioni».

Nel progetto pilota sono stati coinvolti 25 studenti dell'Educandato, impegnati nello studio e nella catalogazione degli oggetti scientifici conservati nelle teche dell'istituto, molti dei quali poco conosciuti. Il percorso ha permesso ai ragazzi di acquisire competenze legate alla catalogazione, alla ricerca storico-scientifica e alla comunicazione digitale.

Il lavoro realizzato costituirà anche la base per future attività di apertura al pubblico e visite guidate dedicate al patrimonio scientifico della scuola.

“Educational” nasce come format replicabile: l'obiettivo della Regione Toscana è estendere progressivamente il progetto ad altri istituti scolastici del territorio, creando una rete di esperienze che unisca valorizzazione del patrimonio, innovazione didattica e partecipazione attiva degli studenti.

Il portale Cultura Toscana, finanziato con il FSC 2014-2020 e il PR FESR migliaia di documenti, immagini, ricostruzioni 3D e video provenienti da istituzioni e luoghi culturali della regione, organizzati in sei grandi tematismi: Etruschi, Via Francigena, Rinascimento e ville medicee, Scienza, Arte contemporanea e Casa museo Rodolfo Siviero, oltre al catalogo bibliografico Bibliotoscana.



Con il progetto Educational il portale si arricchisce ora di una nuova sezione dedicata ai progetti sperimentali nelle scuole, rafforzando il suo ruolo come strumento di studio, ricerca e orientamento per gli studenti di ogni ordine e grado.

Save my name, email, and website in this browser for the next time I comment.

Δ

Questo sito utilizza Akismet per ridurre lo spam. Scopri come vengono elaborati i dati derivati dai commenti



## Comunicato Stampa – Acli Terra alla Fiera **Didacta** di **Firenze**

(AGENPARL) – Thu 12 March 2026 Scuola, Agricoltura e Ambiente: Nicola Tavoletta (Acli Terra) alla Fiera

**Didacta** di **Firenze**. “La terra è il più grande strumento pedagogico per le nuove generazioni”

In occasione della partecipazione alla FIERA **DIDACTA**, il più importante appuntamento dedicato all'innovazione nel mondo dell'istruzione, NICOLA TAVOLETTA, presidente nazionale di ACLI TERRA interviene per sottolineare il legame indissolubile tra il mondo rurale, paesaggi ambientali e il percorso educativo degli studenti italiani. L'intervento ufficiale è previsto per VENERDÌ 13 MARZO presso lo STAND N04 PADIGLIONE NORD OVEST\*per promuovere il Convegno e il Concorso su GIACOMO LEOPARDI E I PAESAGGI previsto il 9-10 maggio presso il TEATRO ANNIBAL CARO DI CIVITANOVA MARCHE in occasione del FESTIVAL “EDUNOVA” organizzato dall'ISTITUTO COMPRENSIVO S. AGOSTINO CIVITANOVA MARCHE MONTECOSARO.

Il tema centrale portato dall'organizzazione è la capacità dei settori primari — ambiente, agricoltura, pesca, zootecnia — di farsi “cornice” di un nuovo modello educativo, capace di coniugare la tutela dell'ambiente con la crescita civile dei giovani.

“L'agricoltura, la pesca, la zootecnia e l'ambiente non sono solo comparti economici – ha dichiarato Nicola Tavoletta – ma un insieme di elementi che formano una vera e propria pedagogia. Partecipiamo alla fiera della scuola proprio per far emergere questo strumento pedagogico complesso e articolato, già presente nelle aule italiane, che favorisce



la crescita dei ragazzi mettendoli in relazione anche con i grandi autori della nostra letteratura, i quali hanno sempre trovato nell'ambiente un'ispirazione fondamentale.

Come Acli Terra, sosteniamo con forza la pedagogia ambientale, rurale e del lavoro attraverso le scuole, segni tangibili di crescita per i giovani. Siamo al fianco degli istituti con il patrimonio culturale di chi lavora la terra, alleva gli animali e accudisce il mare. In questo contesto, la nostra campagna 'Colture e Culture' resta il punto di riferimento imprescindibile per trasmettere questi valori."

La partecipazione a **Didacta** 2026 conferma l'impegno dell'organizzazione nel promuovere un'educazione che non sia solo nozionistica, ma radicata nell'esperienza del lavoro e del rispetto degli ecosistemi. Attraverso il dialogo tra mondo del lavoro e istruzione, l'obiettivo è fornire alle nuove generazioni gli strumenti per interpretare le sfide della sostenibilità con consapevolezza e radici solide.

ACLI TERRA

Save my name, email, and website in this browser for the next time I comment.

Δ

Questo sito utilizza Akismet per ridurre lo spam. Scopri come vengono elaborati i dati derivati dai commenti



&gt; 12 marzo 2026 alle ore 16:55

## Beato Angelico diventa un avatar: gli studenti trasformano il Museo di San Marco in videoggioco



A **Didacta** Italia 2026 è stato presentato 'Ars et Anima', il gioco didattico realizzato dagli studenti dell'Istituto comprensivo Galluzzo con Fondazione Franchi, Museo di San Marco e Italia 3d Academy **Firenze**, 12 marzo 2026 – "In questa avventura e sfida tecnologica guidiamo gli studenti tra i chiostri e le celle affrescate dal Beato Angelico al Museo di San Marco". Così Giulio Luzzi, vicepresidente della Fondazione Franchi, racconta l'idea alla base di Ars et Anima, il videogioco educativo presentato oggi, giovedì 12 marzo, a **Didacta** Italia, alla **Fortezza da Basso** di **Firenze**.

Il progetto è stato realizzato dagli studenti dell'Istituto comprensivo Galluzzo, con la Fondazione Franchi, il Museo di San Marco e Italia 3d Academy. Un lavoro corale che ha coinvolto 128 ragazzi, trasformati per l'occasione in game designer, sceneggiatori e creatori di personaggi.

Il videogame è un serious game, cioè un gioco progettato per insegnare. "Lo scopo è veicolare contenuti educativi attraverso le dinamiche tipiche del videogioco", spiega la dirigente dell'Istituto Comprensivo Galluzzo Maria Teresa Frassetti

Un museo raccontato attraverso il gaming

"L'obiettivo è rendere il museo fruibile ai ragazzi attraverso il linguaggio del gaming", spiega Luzzi. L'idea nasce quindi da un'esigenza concreta: trovare nuovi modi per avvicinare i giovani al museo. Lo sottolinea infatti anche Marco Mozzo, direttore del Museo di San Marco: "È un modo per vedere le opere con occhi nuovi e allargare sempre di più la partecipazione dei giovani".

Il videogioco è ambientato nel convento di San Marco in pieno Quattrocento, proprio negli anni in cui Beato Angelico lavorava alla celebre Pala di San Marco. Il giocatore esplora gli ambienti del monastero e incontra sei frati, ognuno specializzato in una disciplina: musica, arte, astronomia, matematica, botanica e alimentazione. Per proseguire nel gioco bisogna rispondere alle loro domande, che hanno le voci dei ragazzi e sono sia in inglese che in italiano, mentre le risposte sono in latino.



## Beato Angelico, un avatar interattivo

Nel gioco il protagonista è proprio Beato Angelico, trasformato in un avatar interattivo, che cammina tra le sale del convento di San Marco, si avvicina alle sue opere e dialoga con i giocatori. "Un personaggio estremamente moderno – come ha sottolineato Marco Mozzo – capace di dialogare con i giovani, come si è visto dalla grande partecipazione di ragazzi alla mostra di quest'anno". Nel gioco l'artista non è soltanto un personaggio che deve porre domande e superare sfide, ma una vera e propria guida che accompagna alla scoperta dell'arte e della storia del Quattrocento.

"Siamo riusciti a creare un connubio tra passato, presente e futuro – spiega la dirigente dell'Istituto Comprensivo Galluzzo Maria Teresa Frassetto – I ragazzi hanno scoperto l'arte del Quattrocento, si sono avvicinati al latino e allo stesso tempo hanno imparato come nasce un videogioco".

## Dal disegno alla realtà virtuale

Gli studenti hanno ideato la trama, progettato i personaggi, scritto i dialoghi e realizzato gli storyboard delle scene. Hanno inoltre visitato il Museo di San Marco per studiarne gli spazi e immaginare l'ambientazione del gioco. "Abbiamo prima disegnato i personaggi su carta – racconta Matteo, uno degli studenti coinvolti – Poi abbiamo chiesto all'intelligenza artificiale di aiutarci a creare le immagini partendo dalle nostre indicazioni". Anche la colonna sonora è stata realizzata con l'intelligenza artificiale, prendendo ispirazione dai canti gregoriani dei frati.

Dalle idee dei ragazzi si è quindi passati alla realizzazione tecnica grazie alla collaborazione di Italia 3d Academy, con Giampiero Turchi, Jeevan Badagliacca, Lorenzo Pavia e Paolo Benvenuti. Gli ambienti del convento sono stati ricostruiti digitalmente utilizzando la tecnologia Bim, con una modellazione in scala reale degli spazi.

Per i movimenti dei personaggi è stata poi utilizzata la motion capture: "I movimenti di una persona vengono registrati tramite sensori e trasferiti al personaggio 3d", spiega Giampiero Turchi di Italia 3d Academy.

## Un gioco per tutti

Il videogioco – ancora in fase di lavorazione – sarà disponibile gratuitamente tra maggio e giugno e potrà essere scaricato sia da Play Store sia da Apple Store, oltre che dai siti del museo, della scuola e della Fondazione Franchi. Il gioco sarà bilingue, italiano e inglese, mentre le risposte compariranno in latino.