LICEO SCIENTIFICO STATALE " G.B. Quadri" Via Carducci, 17 - 36100 Vicenza - Tel. 0039 0444928877 - www.liceoquadri.edu.it – vips05000n@istruzione.it – vips05000n@pec.istruzione.it - C. F. 80014650248

LICEO QUADRI

Circolare nr. *vedasi segnatura*
Vicenza, 23 settembre 2026

Agli studenti delle classi terze, quarte e quinte
p.c. ai Sigg. Docenti
al Personale ATA
Sede

Oggetto: **Progetto FSL - Campus delle Intelligenze Future**

Si informa che il nostro Liceo partecipa, come partner, al progetto "Campus delle Intelligenze Future", riconosciuto come FSL. Il percorso di formazione e sperimentazione, nato dalla collaborazione tra ITS Academy Meccatronico Veneto, scuole, enti, associazioni e realtà del territorio, offre agli studenti la possibilità di ampliare le proprie competenze attraverso esperienze concrete, laboratori pratici, attività tecnologiche e creative, sport, cultura, sostenibilità e percorsi dedicati alle relazioni e alla crescita personale. Le attività sono organizzate intorno a cinque intelligenze: digitale, naturale, emotiva, culturale e psico-motoria.

Il "Campus delle Intelligenze Future" **inizierà il 23 ottobre 2026** e seguirà il seguente calendario:

Mese	Giorno	Orario
OTTOBRE 2026	venerdì 23,30	15:00 – 18:00
NOVEMBRE 2026	venerdì 6, 13, 20, 27	15:00 – 18:00
DICEMBRE 2026	venerdì 4, 11, 18	15:00 – 18:00
GENNAIO 2027	venerdì 15	15:00 – 18:00

Il campus, rivolto agli studenti di terza, quarta e quinta, porta **al riconoscimento di 40 ore di Formazione Scuola Lavoro: 30 ore di formazione presso ITS Academy Meccatronico Veneto in via Borgo Casale, 49, Vicenza e 10 ore di esperienze e workshop in esterno**.

Gli studenti interessati potranno iscriversi, entro **mercoledì 7 ottobre 2026**, compilando il seguente modulo.

https://forms.gle/6EaFwrmzVupxdSYMA

Saranno accolte al massimo **30 adesioni, secondo l'ordine cronologico di iscrizione.**

Si allegano: locandina del progetto e panoramica delle diverse attività.

Cordiali saluti.

DOCENTE REFERENTE
Prof.ssa Laura Pasetti

IL DIRIGENTE
Dott.ssa Isabella Bartolone
Documento firmato digitalmente ai sensi del Codice dell'Amministrazione digitale e norme ad esso connesse

Documento informatico firmato digitalmente da ISABELLA BARTOLONE ai sensi del D.Lgs 82/2005 s.m.i. e norme collegate

LICEO QUADRI

Allegato 1 – Locandina del progetto

LICEO QUADRI

CAMPUS DELLE INTELLIGENZE FUTURE

COOP ECOTOPIA

Natura, biodiversità e ambiente

Uccelli, api e impollinatori per scoprire le connessioni tra ecosistemi, biodiversità e cambiamenti ambientali. Osservazione di reperti, conoscenza dell'alveare e possibili attività sul campo: monitoraggio ornitologico e visita a un apiario didattico.

COOP AGAPE

Diversità, emozioni e intelligenze in connessione

Giochi di ruolo, simulazioni e confronto per valorizzare le differenze, superare pregiudizi e riconoscere le emozioni. Un percorso per conoscere se stessi, cambiare prospettiva e vivere le relazioni come opportunità di crescita.

ENGIM

Intelligenza artificiale e Internet of Things

Dal sensore al significato, dal comando all'iniziativa: scopriamo come l'IA interpreta dati, prende decisioni e si adatta agli imprevisti. Esempi e attività di gruppo per progettare sistemi IoT, riflettendo su opportunità, limiti e controllo umano.

ATLETICA PEDEMONTANA VENETA

Lo sport per le intelligenze future

Atletica, scienza e tecnologia per allenare corpo e mente, integrando le dimensioni digitale, naturale, emotiva, culturale e psico-motoria. Attività pratiche per sviluppare resilienza, concentrazione, problem solving, collaborazione e fair play.

COOP LA CASETTA

Intelligenza emotiva, motivazione e orientamento

Laboratori per riconoscere e gestire le emozioni, sviluppare empatia e costruire relazioni positive. Interessi, talenti e risorse personali diventano strumenti per definire obiettivi e orientarsi, con percorsi dedicati al biennio e al triennio delle superiori.

ARDEA ETS

TÉCHNE – Arte e Tecnologia

Dalle opere di Bellini, Kandinskij e Matisse a nuove creazioni digitali: esploriamo forme, simboli e linguaggi visivi. Strumenti multimediali, paesaggi sonori e visori Oculus per sperimentare esperienze artistiche accessibili e immersive.

ITS ACADEMY MECCATRONICO VENETO

Robotica in medicina – L'evoluzione del gesto e della cura

Robotica, stampa 3D e visori VR per esplorare l'innovazione nella cura. Conosciamo strumenti medici e sistemi robotici, sperimentiamo programmazione e robotica collaborativa e progettiamo soluzioni di stampa 3D applicate al settore medico.

A completamento del programma:

Professionisti, esperti e realtà del territorio arricchiranno il Campus con incontri, testimonianze e laboratori su arte e performance, tecnologia, ricerca scientifica e ambiente, creando connessioni tra conoscenza, sperimentazione e mondo del lavoro.

Un programma in evoluzione, aperto a nuove idee, competenze e intelligenze.

LICEO QUADRI

Allegato 2 – Panoramica dei laboratori proposti

ITS ACADEMY MECCATRONICO VENETO – Robotica, medicina e innovazione

Un percorso pratico dedicato alla robotica collaborativa, alla stampa 3D e alla realtà virtuale, con applicazioni nel campo della medicina e della cura.
Obiettivo pedagogico: avvicinare i ragazzi alle tecnologie del futuro attraverso la sperimentazione diretta, sviluppando competenze tecniche, capacità progettuali, collaborazione e problem solving.

ARDEA ETS – Arte e tecnologia

Un laboratorio che unisce arte, creatività e tecnologie digitali, dalla lettura delle opere alla loro reinterpretazione attraverso strumenti multimediali e immersivi.
Obiettivo pedagogico: stimolare creatività, pensiero critico e capacità di utilizzare linguaggi diversi, scoprendo nuove forme di espressione e le proprie attitudini.

ENGIM – Intelligenza artificiale e Internet of Things

I ragazzi scoprono come sensori, dati, Internet of Things e intelligenza artificiale possano trasformare le informazioni in decisioni e azioni, progettando semplici sistemi intelligenti.
Obiettivo pedagogico: sviluppare competenze digitali, logica, problem solving e capacità di comprendere opportunità e limiti dell'intelligenza artificiale.

COOPERATIVA SOCIALE AGAPE – Diversità, emozioni e relazioni

Attraverso giochi di ruolo, simulazioni e attività di gruppo, i ragazzi lavorano su diversità, emozioni, pregiudizi, relazioni e consapevolezza di sé.
Obiettivo pedagogico: sviluppare intelligenza emotiva, empatia, capacità di ascolto e di relazione, imparando a valorizzare le differenze.

ATLETICA PEDEMONTANA VENETA – Sport, corpo e competenze

Il movimento diventa uno strumento per sperimentare il rapporto tra corpo, mente, scienza e tecnologia, sviluppando anche competenze trasversali.
Obiettivo pedagogico: rafforzare autodisciplina, concentrazione, resilienza, collaborazione e capacità decisionale attraverso l'esperienza concreta dello sport.

COOPERATIVA SOCIALE LA CASETTA – Intelligenza emotiva, motivazione e orientamento

Un percorso pratico per aiutare i ragazzi a conoscere se stessi, riconoscere emozioni e capacità, comprendere i propri interessi e orientarsi nelle scelte future.
Obiettivo pedagogico: aumentare consapevolezza e autoefficacia, aiutando ciascuno a riconoscere i propri talenti e a costruire il proprio percorso con maggiore consapevolezza.

COOPERATIVA ECOTOPIA – Natura, biodiversità e ambiente

Attraverso l'esplorazione di animali autoctoni e alloctoni come uccelli, api e impollinatori, i ragazzi osservano gli ecosistemi e le loro trasformazioni, anche attraverso attività pratiche e di monitoraggio.
Obiettivo pedagogico: sviluppare curiosità scientifica, capacità di osservazione e consapevolezza del rapporto tra uomo, natura e biodiversità.

ESPERTI E REALTÀ DEL TERRITORIO – Incontri e contaminazioni

Il Campus si arricchisce inoltre del contributo di professionisti, artisti, ricercatori, esperti di tecnologia, ambiente e innovazione, attraverso incontri, testimonianze e laboratori.
Obiettivo pedagogico: mettere i ragazzi in contatto con competenze, professioni e percorsi diversi, favorendo l'orientamento e la scoperta di nuove possibilità per il proprio futuro.