

Startupper Tra i banchi di Scuola

PREMESSA

La **Regione Lazio**, tramite *Lazio Innova*, lancia una nuova edizione del Programma **Startupper School Academy**, inserito nei percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO), con l'obiettivo di promuovere il talento, l'innovazione, l'imprenditorialità e la creatività nelle scuole del Lazio.

AMBITO DELLA CALL

Tra le diverse azioni, il percorso formativo gratuito **Startupper Tra i banchi di Scuola** ha l'obiettivo di far sviluppare capacità e competenze che rispondano all'esigenza sempre più sentita della digitalizzazione, per ideare, progettare e prototipare soluzioni in ottica imprenditoriale e innovativa. Ogni team partecipante sarà chiamato a rispondere alle sfide del futuro, in linea con le strategie avviate dalla Regione Lazio, per rendere l'economia del Lazio sempre più competitiva e sostenibile. Il programma verterà sui temi: smart cities, l'esperienza digitale per l'apprendimento tramite il media dei videogiochi, agrifood e sostenibilità, turismo sostenibile.

TARGET

Docenti, studenti e studentesse delle classi III, IV e V degli Istituti di Istruzione Secondaria Superiore del Lazio.

DESCRIZIONE ATTIVITA'

Il programma è orientato a promuovere lo sviluppo delle competenze trasversali legate all'imprenditorialità e, al contempo, ha il fine di preparare i giovani all'utilizzo delle nuove tecnologie e all'uso più consapevole dei tool digitali. Nel concreto, gli studenti, suddivisi in team, definiranno un "progetto imprenditoriale" in risposta a precise sfide lanciate durante l'anno scolastico, in alcuni ambiti settoriali definiti in collaborazione con partner qualificati.

Il programma Startupper tra i banchi di scuola si articola in due fasi: una **prima fase di formazione** e una **seconda fase di partecipazione alla competizione** nelle categorie:

- Presenta la tua idea – riservata a idee, soluzioni, servizi
- Prototipa la tua idea – riservata a progetti prototipabili

La prima fase del programma si dirama in due percorsi formativi in modalità ibrida e modulare, diversi per attività e ore di PCTO riconosciute:

A) Hack the School

Breve descrizione del percorso: programma di imprenditorialità ibrido declinato sui temi scelti dall'Istituto al momento della candidatura tra le sfide proposte, che prevede incontri online, hackathon (maratone di progettazione) accompagnamento alla prototipazione e messa a punto del pitch del proprio progetto/prototipo.

Riconoscimento PCTO: Il percorso prevede circa 70 ore curriculari e/o extrascolastiche. Il numero di ore varia in base alle attività a cui il team aderisce.

B) SCHOOL & BIZ

Breve descrizione percorso: breve programma di imprenditorialità ibrido con incontri online e un incontro in presenza.

Riconoscimento PCTO: Il percorso prevede circa 36 ore curricolari e/o extrascolastiche. Il numero di ore varia in base alle attività a cui il team aderisce.

Entrambi i percorsi prevedono del tempo dedicato all'**autoapprendimento**: gli studenti avranno a disposizione contenuti multimediali aggiuntivi, come presentazioni e pillole formative (breve video realizzati dai partner con consigli pratici per approcciarsi al mondo dell'innovazione e dell'imprenditorialità, nuovi scenari e trend, nuove figure professionali richieste dal mercato).

I FASE: I DUE PERCORSI FORMATIVI NEL DETTAGLIO

A) HACK THE SCHOOL

Il programma prevede la partecipazione di partner qualificati, interventi formativi ed eventi di innovazione (hackathon/maratone di progettazione) declinati su ambiti settoriali (contest innovativi) di particolare interesse per la comunità del presente e del futuro:

- **Smart cities:** come saranno le città del futuro? Soluzioni tecnologiche per rendere le città più sostenibili, intelligenti, efficienti e a misura d'uomo.
- **Game Geek:** l'esperienza digitale per l'apprendimento tramite il media dei videogiochi. Soluzioni innovative nel settore fashion, architettura e design e cinema, per avvicinare il mondo del gaming a settori apparentemente lontani tra loro.
- **Agrifood & Sostenibilità in collaborazione con Carrefour:** soluzioni innovative che portano a favorire comportamenti virtuosi, best practice in ottica di sostenibilità, impatto positivo sull'inversione di tendenza relativa al riscaldamento climatico e la creazione di un approccio alimentare consapevole.
- **Sustainable Tourism in collaborazione con Zest:** soluzioni innovative per un turismo etico e sostenibile; ripensare il turismo creando progetti che valorizzino le risorse locali, riducano l'impronta ecologica e promuovano esperienze di viaggio responsabili e consapevoli.

Il percorso è articolato come segue:

1. Selezione del contest innovativo e del calendario

In fase di candidatura il docente seleziona il contest innovativo di preferenza, anche più di uno, e avrà fino da subito il calendario degli incontri, onsite e online. Sarà necessario indicare, numero di studenti, classi e indirizzo scolastico per ogni contest selezionato (una classe o un gruppo di studenti non potrà partecipare a più contest contemporaneamente). Lazio Innova si riserva di accettare e rimodulare le adesioni, sulla base della numerosità delle candidature, per contest e territorio.

2. Incontri online interattivi

I workshop online sono finalizzati allo sviluppo dell'idea imprenditoriale e ad acquisire padronanza di strumenti digitali utili a valorizzarla. I moduli sono progettati per rendere l'esperienza didattica quanto più immersiva e laboratoriale:

- **Meet the topic:** approfondimento delle varie fasi del progetto, presentazione della tematica di innovazione scelta e lancio delle sfide;
- **Idea generation:** laboratorio pratico per lo sviluppo dell'idea imprenditoriale; una volta individuata la soluzione innovativa, costruire il profilo del proprio cliente ideale, con il supporto di strumenti e laboratori.
- **Social media e AI:** acquisire padronanza delle potenzialità delle nuove tecnologie e trasmettere l'importanza di un corretto uso dei social media, nell'ottica della costruzione digitale del progetto. Creare una campagna di comunicazione e un brand, applicando i nuovi trend dell'intelligenza artificiale per la produzione di contenuti visuali etici e innovativi.
- **Graphic and digital skills:** laboratorio per l'acquisizione di competenze per il graphic design, utili nella presentazione dell'idea; i team impareranno ad utilizzare i principali tool gratuiti per il graphic design, creare visual per i social, e presentazioni efficaci propedeutiche al pitch finale.

3. Pre-candidatura alla competizione

Ogni Istituto può candidare idee e progetti proposti da team, composti da un minimo di 2 ad un massimo di 5 studenti, scegliendo tra la categoria presenta e prototipa.

4. Hackathon in presenza sul territorio

I team danno forma alle idee e ai progetti, attraverso laboratori pratici per definire l'idea, sviluppare il modello di business e il pitch. Attività nel dettaglio:

- **Startupper School Canvas:** attraverso un laboratorio pratico i team individuano gli aspetti principali del modello imprenditoriale.
- **Pitch Training:** modulo per l'apprendimento delle tecniche di presentazione e public speaking per un'esposizione sintetica e graficamente accattivante del proprio progetto/prototipo.
- **Pitch Battle:** mini-contest per la presentazione dei progetti alla giuria.

Alla fine di ogni evento di innovazione (hackathon/maratona di progettazione) la giuria di esperti seleziona 3 team vincitori.

Lazio Innova si riserva, a suo insindacabile giudizio, di selezionare un numero di progetti finalisti, proporzionato al numero di adesioni per le due azioni, per territorio e contest innovativo lanciato dal partner.

5. Mentorship

I migliori team accedono a un'esperienza immersiva e laboratoriale personalizzata per la messa a punto del pitch in vista della competizione e per l'approfondimento di temi legati al mercato e al finanziamento del progetto.

Inoltre, i team selezionati che hanno selezionato in pre-candidatura la categoria prototipa, o che abbiano scelto di realizzare un prototipo a seguito dell'hackathon, accedono al percorso di prototipazione con il Fablab del territorio di riferimento. Nei FabLab regionali i team selezionati che

hanno scelto la categoria prototipa, entrano nel mondo della fabbricazione digitale, quali la stampa 3D, Laser cutting, modellazione 2D/3D (CAD/CAM), elettronica, software di modellazione 3D e grafica vettoriale, app e gaming. Il FabLab è comunque visitabile dagli studenti durante tutto l'anno scolastico, previo appuntamento.

B) SCHOOL & BIZ

Il percorso è articolato come segue:

1. Incontro in presenza

Appuntamento della durata di 4 ore, per ideare un progetto imprenditoriale e definire il modello di business.

▪ **Idea Generation e Startupper School Canvas**

Acquisire metodologie di gestione dei progetti e sviluppare idee e progetti imprenditoriali attraverso un laboratorio pratico. I team individuano gli aspetti principali del modello imprenditoriale, per rendere economicamente sostenibile il proprio business e pianificare le attività da portare avanti in ottica di crescita. *

**Nell'ipotesi in cui questo incontro si svolga nelle sedi degli Spazi Attivi (FabLab), è possibile organizzare contestualmente un Open Day per conoscere questo spazio condiviso, dotato di attrezzature e tecnologie innovative, dove acquisire competenze per realizzare prototipi e oggetti personalizzati e auto-prodotti.*

2. Incontri online interattivi

I workshop online sono finalizzati ad acquisire le tecniche per comunicare al meglio il progetto:

- **Social media e AI:** acquisire padronanza delle potenzialità delle nuove tecnologie e trasmettere l'importanza di un corretto uso dei social media, nell'ottica della costruzione digitale del progetto. Creare una campagna di comunicazione e un brand, applicando i nuovi trend dell'intelligenza artificiale per la produzione di contenuti visuali etici e innovativi.
- **Graphic and digital skills:** Laboratorio per l'acquisizione di competenze per il graphic design, utili nella presentazione dell'idea; i team impareranno ad utilizzare i principali tool gratuiti per il graphic design, creare visual per i social, e presentazioni efficaci propedeutiche al pitch finale.

3. Pre-candidatura alla competizione

- Ogni Istituto può candidare idee e progetti proposti dai team, composti da un minimo di 2 ad un massimo di 5 studenti. Sarà il docente a pre-candidare i progetti nelle categorie presenta o prototipa, attraverso un form online dedicato.
- La giuria seleziona 10 progetti che potranno accedere alla fase successiva, secondo i criteri definiti dal presente bando

Lazio Innova si riserva, a suo insindacabile giudizio, di selezionare un numero di progetti finalisti, proporzionato al numero di adesioni per le due azioni e per territorio.

4. Mentorship

I team selezionati nello step precedente accedono al percorso di mentorship personalizzato, per prepararsi al meglio alla competizione, un percorso personalizzato per la messa a punto del pitch in vista della competizione e per l'approfondimento di temi legati al mercato e al finanziamento del progetto.

II FASE: COMPETIZIONE

Ogni Istituto può candidare idee e progetti dei team finalisti individuati al termine della FASE I, indipendentemente dal percorso scelto. I team, composti da un **minimo di 2 ad un massimo di 5 studenti**, possono così concorrere nelle Competizioni nelle categorie:

- Presenta la tua idea – riservata a idee, soluzioni, servizi
- Prototipa la tua idea* – riservata a progetti prototipabili

*Si precisa che i costi per i materiali di consumo, necessari allo sviluppo dei prototipi, sono a carico di ciascun Istituto partecipante.

I Partner prevedono l'assegnazione di premi speciali per i progetti che sviluppino soluzioni in linea con i temi specifici individuati, che potranno essere assegnati solo se i team hanno aderito al percorso specifico e risposto adeguatamente alle sfide lanciate.

Le giurie valuteranno i progetti e selezioneranno un numero di progetti finalisti, proporzionato al numero di adesioni per territorio.

RICONOSCIMENTO ORE PCTO

La pianificazione degli interventi (lezioni in presenza, on line, lavori di gruppo e autoapprendimento in piattaforma e gli ulteriori approfondimenti con i contest innovativi) sono oggetto di personalizzazione con il Tutor Referente Startupper School Academy di ciascun Spazio Attivo, al fine di rispondere al meglio alle esigenze di ciascun Istituto.

Per il riconoscimento del PCTO, l'istituto può far riferimento indicativamente al seguente schema:

A) HACK TO SCHOOL

- Online: 10h
- Online + hackathon: 34h
- BdS I FASE a: Online + hackathon + mentorship/Fablab = 50h
- BdS I FASE a + Competizione_Presenta: 66h
- BdS I FASE a + Competizione_Prototipa: 70 h

B) SCHOOL & BIZ

- BdS I FASE b: Online + incontro in presenza = 15h
- BdS I FASE b + mentorship/Fablab: 30h
- BdS I FASE b + Competizione_Presenta: 32h
- BdS I FASE a + Competizione_Prototipa: 36 h

Per i team che partecipano alle attività aggiuntive il numero delle ore è da quantificare sulla base delle attività scelte e in accordo con il Tutor Lazio Innova di riferimento.

PREMI

Lazio Innova assegnerà le seguenti premialità:

Presenta la tua idea

Un premio di 500 euro, all'Istituto del team primo classificato, per ciascuna azione e contest innovativo.

Prototipa la tua idea

Un premio di 500 euro, all'Istituto del team primo classificato, per ciascuna azione e contest innovativo.

PREMI SPECIALI

Ulteriori premi verranno presentati durante il corso dell'anno scolastico e assegnati dai partner di progetto.

I CRITERI DI VALUTAZIONE

Per partecipare alla Fase II – Competizioni le idee dovranno essere presentate nelle modalità previste dalle linee guida e secondo i requisiti tecnici richiesti, che verranno trasferiti nel corso degli interventi della Fase I.

I progetti elaborati dagli studenti saranno valutati in base ai seguenti criteri comuni per le categorie “Presenta la tua idea” e “Prototipa la tua idea”:

- **Innovazione e creatività:** (max 20 punti): quanto il progetto, tramite il prodotto e/o il servizio, ha sviluppato uno o più elementi di innovazione? Quanto valore/impatto del prodotto/servizio porterà al cliente?
- **Fattibilità:** (max 30 punti) quanto il progetto descrive l'analisi del mercato e della concorrenza? Quanto il progetto descrive in modo completo e chiaro il modello di business?
- **Funzionalità:** (max 20 punti) quanto il prodotto e/o il servizio risponde alle sfide lanciate dai contest innovativi? Se si tratta di un prototipo, è già funzionante?
- **Presentazione:** (max 30 punti) è soddisfacente in termini di contenuti e di grafica? Quanto il team dimostra di saper esporre il proprio progetto in un pitch?

I progetti saranno valutati a insindacabile giudizio delle Giurie sulla base dei criteri citati. Per gli eventuali premi speciali i criteri saranno esplicitati dal Partner tecnico.

DOMANDA E TERMINI DI PARTECIPAZIONE

Ai fini dell'adesione al programma, gli Istituti interessati, possono consultare la seguente pagina istituzionale e seguire le indicazioni necessarie per procedere all'iscrizione:

<https://www.lazioinnova.it/spazioattivo/startupper-school-academy/>

Per maggiori info

Mail: ssa@lazioinnova.it

Sito <https://www.lazioinnova.it/spazioattivo/startupper-school-academy/>

Social <https://www.facebook.com/StartupperScuole>

Roma, 1° ottobre 2024

In collaborazione con

Carrefour market
Il meglio per me



UNiDATA

zest
Future. Faster.