



## 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 le capacità di ideare, progettare e prototipare proposte di soluzioni che rispondano, in un'ottica imprenditoriale, alle sfide del futuro: **Ambiente e Energia, Digitale, Cultura e Turismo, Salute, Benessere e Inclusione Sociale**, in linea con le strategie avviate dalla Regione Lazio per rendere l'economia del Lazio sempre più competitiva e sostenibile.

### TARGET

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

### DESCRIZIONE ATTIVITA'

#### I Fase a: DALLA GENERAZIONE DI IDEE AL BUSINESS MODEL

Un percorso **PCTO modulare e flessibile** che prevede lezioni erogate in modalità sincrona, in presenza (negli istituti e/o in una delle sedi Spazio Attivo e Fablab territoriali) e online (*su una piattaforma da concordare*). Inoltre, ha disposizione un'area di lavoro dedicata moodle (piattaforma e-learning di Lazio Innova) grazie alla quale consultare materiali di studio, presentazioni illustrate in aula, contenuti audio e video di approfondimento, per lavorare in gruppo.

Il percorso potrà essere erogato pianificando le lezioni con cadenza settimanale o bisettimanale o sotto forma di bootcamp intensivi, ovvero minipercorsi di accelerazione.

#### Moduli didattici:

- Modulo 1 – Imprenditorialità (2h): LEZIONE IN PRESENZA

Il modulo mira a orientare gli studenti fra le varie fasi del progetto e sui diversi tipi di percorso: *presenta* e *prototipa*; capire i trend, gli scenari di mercato e i temi delle azioni; acquisire metodologie di gestione dei progetti e consapevolezza



sull'importanza delle principali soft skills per portare avanti la propria idea imprenditoriale e lavorare in team in maniera efficace. \*

\*Nel caso questo incontro si svolga nelle sedi degli Spazi Attivi, si può organizzare un Open Day al FabLab per conoscere questo spazio condiviso, dotato di attrezzature e tecnologie innovative, dove acquisire competenze per realizzare prototipi e oggetti personalizzati" e auto-prodotti.

▪ Modulo 2 – Idea Generation (4h) LEZIONE IN PRESENZA

Gli studenti sperimentano come analizzare un problema individuato e, dopo aver ideato una soluzione innovativa, costruire il profilo del proprio cliente ideale, con il supporto di strumenti e laboratori.

▪ Modulo 3 – Startupper School Canvas | Il prodotto/servizio e il suo valore (4h) LEZIONE ONLINE O IN PRESENZA

Attraverso un laboratorio pratico basato su tecniche di lavoro di gruppo, vengono sviluppati idee e progetti imprenditoriali, con particolare attenzione all'analisi del prodotto/servizio e del suo funzionamento. I team individuano gli aspetti principali del modello imprenditoriale, rendere economicamente sostenibile il proprio business e pianificare le attività da portare avanti per farlo crescere.

▪ Modulo 4 – FabLab (4h) LEZIONE IN PRESENZA

Nei FabLab regionali vengono acquisite le competenze di base sui temi 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. Da concordare la tipologia di intervento sulla base del progetto.

▪ Modulo 5 – Pitch Training (2h) ONLINE

Modulo per l'apprendimento delle tecniche di presentazione e public speaking (online e offline) per un'esposizione efficace, sintetica e graficamente accattivante del proprio progetto/prototipo. Panoramica sui tool che si possono utilizzare per la grafica, immagini e icone e impostazione di una presentazione su strumento di grafica.

▪ Modulo 6 – Pitch Training 2h ONLINE o 4h IN PRESENZA

Conclusione e revisione del pitch in mini contest e pitch battle. Creazione di un abstract di progetto.



### **Pillole formative:**

Gli studenti avranno a disposizione contenuti multimediali aggiuntivi da approfondire in modalità autoapprendimento.

- Videopillole e podcast (ONLINE)

Brevi video realizzati dai partner con consigli pratici per approcciarsi al mondo dell'innovazione e dell'imprenditorialità, individuare nuovi scenari e trend, nuove figure professionali richieste dal mercato.

- Playlist di contenuti multimediali (ONLINE)

Liste di contenuti multimediali come video, film, serie tv a tema imprenditorialità.

- E-book (ONLINE)

Libri e brevi guide digitali sintetici, con elementi interattivi come quiz o link esterni.

### **I Fase b: CONTEST INNOVATIVI**

Particolare attenzione sarà dedicata ai progetti rientranti in alcuni ambiti settoriali definiti in collaborazione con Partner qualificati, che lanceranno sfide nel corso dell'anno e proporranno contenuti di approfondimento mirati come workshop, jam di co-creazione o altro.

### **II FASE: COMPETIZIONE REGIONALE**

Al termine della prima fase, ogni Istituto può candidare idee e progetti proposti dai team, composti da un **minimo di 2 ad un massimo di 5 studenti**, per concorrere nella Competizione regionale nella categoria:

- 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.

Alcune delle iniziative realizzate con i Partner prevederanno l'assegnazione di premi speciali per i progetti che sviluppino soluzioni in linea con i temi specifici individuati.

Le giurie valuteranno i progetti e selezioneranno un numero di progetti finalisti, proporzionato al numero di adesioni per territorio. I progetti risultati finalisti accederanno alla fase finale.

### **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:

- Banchi di Scuola (BdS) 30h
- BdS + Competizione regionale\_Presenta 42h
- BdS + Competizione regionale\_Prototipa 54 h
- BdS + Contest innovativi + Competizione regionale (numero ore da quantificare sulla base delle attività scelte)

### **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/>

### **PREMI**

Lazio Innova assegnerà le seguenti premialità:

#### ***Presenta la tua idea***

Un premio di 1.000 euro all'Istituto del team primo classificato.

Un premio di 700 euro all'Istituto del team secondo classificato.

Un premio di 500 euro all'Istituto del team terzo classificato.

#### ***Prototipa la tua idea***

Un premio di 1.000 euro all'Istituto del team primo classificato.

Un premio di 700 euro all'Istituto del team secondo classificato.

Un premio di 500 euro all'Istituto del team terzo classificato.

#### ***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 (Competizione territoriale/ regionale), 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.

**Per maggiori info**

Mail: [ssa@lazioinnova.it](mailto:ssa@lazioinnova.it)

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

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