



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Ufficio Scolastico Regionale per il LAZIO

LICEO SCIENTIFICO STATALE "LOUIS PASTEUR"

Via G. Borelli, 130 - 00135 ROMA ☎ 06121123440-063386628 📠 0630602920

Distretto 27 – Ambito 8 - Cod. Fisc. 80218970582 – Cod. Mecc. RMPS26000V

rmps26000v@istruzione.it pec: rmps26000v@pec.istruzione.it

web: www.liceopasteur.edu.it

CIRCOLARE n.160

del 28/11/2022

AI DOCENTI

Sede

AGLI STUDENTI

Sede

AI GENITORI

ALLA DSGA

Sede

OGGETTO: Progetto PCTO - Start-upper tra i banchi di scuola a cura di Lazio Innova

Startupper tra i banchi di Scuola è un percorso della **Startupper School Academy** condotto da Startupper School Academy condotto da Lazio Innova, che si pone l'obiettivo di introdurre i giovani studenti delle scuole secondarie, nel mondo dell'imprenditoria.

Tra le diverse azioni, il percorso formativo Startupper Tra i banchi di Scuola ha l'obiettivo di far sviluppare le capacità di ideare, presentare e prototipare proposte di soluzioni che rispondano, in un'ottica imprenditoriale, alle sfide del futuro, in termini di transizione digitale, ecologica e sociale, in linea con il Piano di Ripresa e Resilienza e con le strategie avviate dalla **Regione Lazio** per rendere l'economia del Lazio sempre più competitiva e sostenibile.

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

I Fase a: DALLA GENERAZIONE DI IDEE AL BUSINESS MODEL

Un percorso PCTO modulare e flessibile che prevede lezioni erogate in modalità sincrona, sia in presenza (negli istituti e/o in una delle sedi Spazio Attivo e Fablab territoriali) sia online (su una piattaforma da concordare), oltre ad un accesso dedicato alla piattaforma moodle e-lab di Lazio Innova, grazie alla quale consultare materiali di studio, presentazioni illustrate in aula, contenuti audio e video di approfondimento, nonché lavorare in gruppo.

Moduli didattici:

Modulo 1 – Imprenditorialità (4h): 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; comprendere il mondo della startup e della figura dell'imprenditore, con particolare riferimento all'importanza, in ogni settore, di sviluppare competenze trasversali.

Modulo 2 – Problema & cliente. (2h) LEZIONE ONLINE

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 (2h) LEZIONE ONLINE

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.

Modulo 4 – Startupper School Canvas | Il Mercato e il modello di business (4h) LEZIONE IN PRESENZA

In questo modulo gli studenti approfondiscono le tecniche e metodologie per lo studio del mercato di riferimento, del cliente e della concorrenza, più un'introduzione alla valutazione dei ricavi di un progetto imprenditoriale.

Modulo 5 – 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.

Modulo 6 – Pitch Training (2h) ONLINE

Modulo conclusivo per l'apprendimento o delle tecniche di presentazione e public speaking (online e offline) per un'esposizione efficace del proprio progetto/prototipo.

I Fase b: CONTEST INNOVATIVI

Particolare attenzione sarà dedicata ai progetti rientranti in alcuni ambiti settoriali, con sfide lanciate nel corso dell'anno, in collaborazione con Partner qualificati, per alcuni dei quali saranno assegnati dei premi speciali.

II FASE: COMPETIZIONE REGIONALE

Al termine della prima fase, vengono candidate idee e progetti proposti dai teams, composti da un minimo di 3 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
- STEAM – riservato ai progetti/prototipi provenienti da team composti prevalentemente da studentesse
- Contest Innovativi – riservata a progetti/prototipi su sfide lanciate dai partner

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

PREMI

Lazio Innova assegna le seguenti premialità:

Presenta la tua idea

Un premio di 1.500 euro, al netto delle imposte previste all'Istituto del team primo classificato.

Prototipa la tua idea

Un premio di 1.500 euro, al netto delle imposte previste all'Istituto del team primo classificato.

Premio STEAM

Un premio di 1.500 euro, al netto delle imposte previste all'Istituto del team primo classificato.

Ulteriori premi speciali verranno presentati durante il corso dell'anno scolastico. Tutti gli istituti che avranno aderito al presente programma riceveranno informazione della loro pubblicazione e i dettagli sulla partecipazione.

Per maggiori info Sito Lazio Innova: <https://www.lazioinnova.it/spazioattivo/startupper-school-academy/>

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 Lazio Innova, al fine di rispondere al meglio alle esigenze di ciascuno.

Per il riconoscimento delle ore di PCTO, a seconda delle attività scelte si potranno ottenere fino a 40h la cui valutazione ricadrà sulle discipline: Disegno e Storia dell'Arte, Educazione Civica e Lingua e Letteratura Italiana/Lingua e cultura Inglese

L'adesione al progetto è limitata alla partecipazione di un massimo di 20 alunni ed inizierà a gennaio 2023. I docenti e le classi interessate possono contattare il tutor interno del progetto, la prof.ssa Beatrice Bocci (beatrice.bocci@liceopasteur.edu.it).

La referente di progetto
Beatrice Bocci

Il Dirigente Scolastico
Prof. Francesco Gasbarri

Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi e per gli effetti dell'art. 3, c. 2 D.Lgs n. 39/93