



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia  
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'Istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca

**Istituto d'Istruzione Superiore "Confalonieri - De Chirico"**

Istituto Professionale di Stato per i Servizi Commerciali - Istituto Tecnico Tecnologico Grafica e Comunicazione  
Liceo Artistico

Via B. M. de Mattias, 5 - 00183 Roma - Tel. 06121122085/86 - CF 80200610584

E-mail: [rmis09700a@istruzione.it](mailto:rmis09700a@istruzione.it) - Pec: [rmis09700a@pec.istruzione.it](mailto:rmis09700a@pec.istruzione.it)

Circolare n. 95 del 10/12/2019

A TUTTI I DOCENTI  
AGLI STUDENTI DELLE CLASSI TERZE, QUARTE  
ISTITUTO PROFESSIONALE, ISTITUTO TECNICO, LICEO ARTISTICO  
e per loro tramite alle famiglie

AL PERSONALE ATA

**OGGETTO: percorsi PCTO e alfabetizzazione digitale con LAZIO INNOVA, fab lab della Regione Lazio**

Si porta a conoscenza che è stata istituita una convenzione con il fablab della Regione Lazio, sia per i percorsi PCTO, rivolti alle classi terze dell'Istituto, che per attività rivolte alle classi seconde.

In particolare, progetto STARTUPPER TRA I BANCHI DI SCUOLA è aperto alle classi terze e quarte dei trienni di tutti i percorsi presenti nell'Istituto (LA, IT E IP), che possono iscrivere 1 o 2 classi per indirizzo.

I pacchetti previsti dal programma si articolano in un numero variabile tra 3 e 7 giornate di 4 ore a cui può partecipare una classe intera alla volta e si svolge con un paio di giornate al fablab e le altre presso la scuola:

- Incontro iniziale e workshop tecnologico (al fablab) su una delle tecnologie selezionate nel prodotto startup (esempio stampa 3D, microelettronica Arduino, laser cutting, grafica con plotter a cutter)
- Definizione business plan tramite canvass (al fablab o a scuola)
- Preparazione presentazione e pitch (a scuola in aula con almeno un proiettore e 2-3 pc per lavorare in gruppo su programma di presentazione tipo power point)

Le migliori squadre qualificate potranno accedere ad altre fasi del progetto con gare tra scuole e premi.

Le classi interessate al progetto il progetto STARTUPPER TRA I BANCHI DI SCUOLA, proposto da LAZIO INNOVA, potranno trovare maggiori dettagli al seguente link

<http://www.lazioinnova.it/startupper-school-academy/startupper-banchi-scuola/> e sottoporre la propria candidatura al seguente indirizzo

<http://callspazioattivo.lazioinnova.it/default.aspx?acrS=BS2020>

Poiché i tempi sono ristretti, per disponibilità di posti, si sollecita l'iscrizione in tempi brevi.

Il Team Digitale

I referenti percorsi PCTO

f.to Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Nadia PETRUCCI

Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 del D. Lgs. n. 39/1993

## Allegato

### Sintesi progetto Startupper tra i banchi di scuola

**Startupper tra i banchi di scuola** ha come obiettivo la promozione dell'imprenditorialità tra i giovani studenti del Lazio. Si tratta di un **percorso formativo di orientamento imprenditoriale** strutturato in più fasi, che si propone di far acquisire agli studenti una mentalità imprenditoriale intesa come capacità di trasformare le idee in azioni attraverso la creatività, l'innovazione, la valutazione e l'assunzione del rischio, la capacità di pianificare e gestire progetti imprenditoriali.

#### A CHI

**Studenti e Team di Studenti** degli ultimi tre anni degli **Istituti di Istruzione Secondaria Superiore del Lazio**.

#### ATTIVITA'

Il percorso è strutturato in 3 fasi differenti, con la possibilità di partecipare alle Competizioni Territoriali e Regionali nelle categorie: **“Presenta la Tua Idea** e **“Prototipa la Tua Idea”**.

Particolare attenzione sarà dedicata ai progetti che rientrano in settori specifici, quali ad esempio bioeconomia, disegno grafico/fumetto e realtà aumentata, innovazione sociale, sviluppo sostenibile, economia del mare, scienza della vita, digital manufacturing, food, fashion, benessere e sport.

Per quanto riguarda il settore della **bioeconomia** si rinnova la collaborazione con il progetto Europeo [Biovoices](#), con [Novamont](#) e la rete di progetti [European Bioeconomy Network](#).

Rispetto il tema **innovazione sociale** insieme con [MindSharing.tech](#) e [Logica Informatica](#) intendiamo valorizzare quei progetti che soddisfano un bisogno collettivo e generano un incremento del benessere sociale e nella qualità della vita.

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

1. Modulo (4 ore) Approfondire le problematiche e le sfide di un settore;
2. Modulo (4 ore) Riflettere sulle capacità e attitudini richieste ad un imprenditore, con particolare riferimento all'importanza, in ogni settore, di sviluppare competenze trasversali;
3. Modulo (4 ore) Validare l'idea e elaborare il business model;
4. Modulo (4 ore) Apprendere le tecniche di presentazione efficace del proprio progetto/prototipo;
5. Modulo (4 ore) Conoscere gli elementi chiave di una strategia di marketing, anche in sinergia con tecnologie digitali e sperimentando diversi canali di comunicazione;
6. Modulo (4+4 ore) Acquisire competenze sui temi della fabbricazione digitale: stampa 3D, Laser cutting, modellazione 2D/3D (CAD/CAM), elettronica, software di modellazione 3D e grafica vettoriale.

Gli **Istituti** possono attivare, **per ogni indirizzo scolastico**, un percorso modulare (da 4 ore fino ad un massimo di 28 ore) per una classe o un gruppo interdisciplinare (massimo 30 studenti).

La pianificazione degli interventi dovrà essere concordato con gli Spazi Attivi. Le idee che prevedono lo sviluppo di un prototipo accederanno, se necessario e previa candidatura, alla Fase II (Dal Modello di Business al Prototipo).

#### II Fase: DAL MODELLO DI BUSINESS AL PROTOTIPO

Full immersion di design, prototipazione e ingegnerizzazione di prodotti e processi, nei FabLab della Regione Lazio e negli Spazi Attivi di Bracciano, Ferentino, Latina, Rieti, Roma, Viterbo e Zagarolo, per un massimo di 8 ore per ogni progetto ammesso.

#### III Fase: COMPETIZIONI

Le **Competizioni Territoriali**, si svolgeranno nelle sedi degli Spazi Attivi. Al termine i migliori progetti parteciperanno alla finale regionale nella categoria “Presenta la Tua idea” e/o “Prototipa la Tua Idea” e ad eventuali premi speciali.

Nel corso della **Competizione Regionale** verrà premiata la migliore business idea “Presenta la Tua Idea”, il miglior prototipo “Prototipa la tua Idea” e verranno assegnati i Premi speciali messi in palio dai partner.

#### I PREMI

##### “Presenta la tua idea”

Un premio di 1.500 euro, al netto delle imposte previste, verrà corrisposto all'Istituto del team primo classificato. Al team vincitore sarà consegnato un buono acquisto per un valore totale di 1.200 euro, al netto delle imposte previste.

##### “Prototipa la tua idea”

Un premio di 1.500 euro, al netto delle imposte previste, verrà corrisposto all'Istituto del team primo classificato. Al team vincitore sarà consegnato un buono acquisto per un valore totale di 1.200, al netto delle imposte previste.

### **Premio speciale “Bioeconomia 2019-2020”**

I partner metteranno a disposizione i seguenti premi:

- l’Istituto vincitore riceverà un premio di 1.500 euro, al netto delle imposte previste, messo a disposizione da Novamont;
- i 3 Team finalisti: verranno ospitati durante l’open day Scuola@Novamont; riceveranno 3 kit Vivichem; verranno ospitati presso lo spazio espositivo del progetto europeo Biovoices durante la notte dei ricercatori 2020 a Frascati e alla Maker Faire 2020 a Roma.

### **Premio Speciale “Innovazione sociale”**

Un premio speciale messo a disposizione da Mindsharing.tech:

- 10 ore di mentoring finalizzato allo studio di fattibilità tecnica del prodotto presso l’azienda Logica Informatica.

### **PER PARTECIPARE**

**L’Istituto interessato, dovrà iscriversi utilizzando il Form presente al seguente [LINK](#)**

Le adesioni per ogni fase, ad eccezione delle Competizioni, saranno prese in considerazione seguendo il criterio cronologico di arrivo della candidatura fino al raggiungimento degli interventi disponibili per ciascun Spazio Attivo.

Per la **partecipazione alla Fase 1 (Dalla Generazione di idee al Business Model)** l’Istituto dovrà presentare la propria candidatura **dal 10 settembre 2019** fino al raggiungimento degli interventi disponibili per ciascun Spazio Attivo.

Per la **partecipazione alle Fasi 2 (Dal Modello di Business al Prototipo) e 3 (Competizioni)**, l’Istituto dovrà perfezionare l’iscrizione **dal 10 al 14 febbraio 2020**, candidando le idee e/o prototipi e relativi team.

Gli Istituti ammessi riceveranno comunicazione formale di conferma via e-mail.