

Circ. n. 202 / docenti
n. 192 / allievi

Cuneo, 8 gennaio 2018

Ai **docenti**

Agli **allievi** del secondo biennio e dell'ultimo anno

Liceo scientifico e classico

Oggetto: "1° Hackaton Liceo" - The Startup Contest Simulation Game (22 gennaio 2018, ore 14-18,30)

22 GENNAIO ORE 14 -18,30

IN COLLABORAZIONE CON



"1° HACKATHON LICEO"

THE STARTUP CONTEST SIMULATION GAME

Un gioco, o meglio un hackathon , per gli studenti del triennio del LICEO "G. PEANO - S. PELLICO" Cuneo per scoprire il potenziale dell'innovazione

IL CONTESTO

L'innovazione, il digitale, il fare business partendo dall'innovazione è una delle chiavi di lettura del futuro delle nuove generazioni

– I nativi digitali sono spesso però "naif" digitali, non si può dare per assunto che i nostri teen-agers siano in grado di interpretare il digitale in termini di opportunità (anzi)

- Stimolare questi aspetti è quindi fondamentale per la competitività dei singoli e della società in senso lato; gli stimoli sono un forte acceleratore per chi ha attitudine

– molti paesi li applicano già molto prima del momento di formazione universitaria, anche prima della consapevolezza da parte degli studenti stessi

- Inserire questi stimoli nel triennio delle superiori, in parallelo alla formazione scolastica, consente di solleticare l'immaginazione di alcuni verso un percorso imprenditoriale che per altri paesi è già una risorsa a tutto tondo

– Non stiamo parlando di ragazzi prodigio, ma di ragazzi stimolati a maturare in sincronia con il cambiamento dello scenario lavorativo e sociale a livello globale

LE PAROLE CHIAVE

• Gli stimoli più importanti da applicare ai nostri teen-agers ruotano intorno ad un insieme di parole chiave e di concetti che spesso non si riescono a enfatizzare nel percorso di formazione tradizionale:

- Innovazione
- Eccellenza
- Digitale
- Business
- Competizione
- Lavoro di squadra
- Comunicazione

• Tutti questi concetti stanno alla base del percorso delle cosiddette "startup", ed è per questo che si usa la startup come ambiente di gioco

IL GIOCO

• Lo startup contest è un format molto applicato nel mondo delle startup digitali. E' una gara in cui team di ragazzi presentano idee innovative di fronte a un panel di potenziali investitori, da cui poi emerge un'idea vincente che si trasforma in un'azienda vera e propria (la startup)

– È molto applicato perché fa emergere rapidamente i pro e contro delle idee e della loro realizzabilità in termini di contenuti e di remuneratività

• Lo Startup Contest Simulation Game è un'attività ludico-formativa in cui si simula uno startup contest vero, ripercorrendo in un pomeriggio tutte le tappe che portano a formulare un'idea innovativa e a presentarla a una giuria

• Nel fare la simulazione i ragazzi sono portati a comportarsi in modo da vedere l'innovazione digitale come un'opportunità per il proprio futuro, da attori e non da spettatori

IL FORMAT

• Durata: 1 pomeriggio (ore 14-18.30)

• Partecipanti:

- 25 studenti del triennio divisi in 5 squadre
- 5 insegnanti (1 squadra)
- 2 docenti (giuria)
- 1 facilitatore (Superpartes)

• Agenda del pomeriggio:

- 14.00 -14.45 Introduzione al mondo delle startup dell'innovazione digitale
- 14.45 -15.00 Spiegazione delle regole del gioco e della traccia
- 15.00 -16,30 Sviluppo delle idee, secondo la traccia data
- 16.30 -17.00 Intervallo
- 17.00 - 18.00 Sviluppo della presentazione delle idee in PPT (pitch)
- 18.00 - 18.30 Presentazioni (5-8 min ognuna, in inglese)
- 18.30 - 18.45 Valutazioni
- 18.45 -Proclamazione della squadra vincente e premiazione

SELEZIONE PARTECIPANTI:

Possono partecipare al **gioco 25 studenti del triennio di qualsiasi indirizzo**. Le domande dovranno essere presentate entro **venerdì 11 gennaio c.a.** compilando il form che sarà attivo sul sito a partire da **martedì 9 gennaio**.

Il dirigente avvalendosi della collaborazione del team digitale (prof.ssa Cristina Daperno, prof.ssa Gabriella Rosso, prof. Luca Basteris e prof. Aldo Ribero) selezioneranno i 25 partecipanti tenendo conto:

-parità di genere (50% maschi e 50% femmine)

-equa ripartizione dei partecipanti tra i diversi indirizzi (Liceo Classico, Liceo Scientifico a Indirizzo Sportivo, Ordinamentale e Scienze Applicate

- equa ripartizione dei partecipanti in merito al livello di successo scolastico (le squadre dovranno essere formate il più possibile da studenti con medie scolastiche curriculari riferite all'anno precedente disomogenee)

L'esito della selezione sarà comunicato agli interessati e pubblicato sul sito giovedì 18 gennaio. La composizione delle squadre sarà resa pubblica nella fase iniziale del gioco lunedì 22 gennaio.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott. Alessandro Parola

documento firmato digitalmente ai sensi del CAD e normativa connessa