

MACRO STRUTTURA

elis Allineamento Ideazione 2020 + Tavoli di lavoro ACEA + ELIS+ SCUOLE @ELIS I g

acea

FASE 1
Definizione
Challenge

Individuazione **esigenze reali del territorio** su uno o più
Driver di riferimento (acqua, energia, ambiente)
DEFINIZIONE CHALLENGE



MDM ACEA + PARTNER LOCALI (se presenti) + SCUOLE (Studenti Classe 5 che lo scorso anno ha partecipato ad IdeAzione) (2h)

GEN

FEB

acea elis

FASE 2
Generation
Idea

Step 1. LANCIO CHALLENGE E AVVIO «OPEN CONTEST» rivolto a tutte le CLASSI 4 della SCUOLA (min 8 – max 10 gruppi di lavoro da max 8 pax)

- 1.1. Gli studenti pubblicano in piattaforma le proprie idee di risposta alla challenge
- 1.2. gli altri studenti possono decidere di «seguire» quell'idea ed essere dunque ammessi al team (ad ogni idea potranno essere associati un massimo 8 studenti (i gruppi vengono chiusi in automatico al raggiungimento dei posti disponibili)



STEP 2. La Scuola
raccoglie tutte le idee ed
individua le n. 5 idee
da presentare ad ACEA



STEP 3. Il MdM ACEA incontra
i n. 5 team scelti dalla Scuola per
verificare la fattibilità dell'Idea e
apportare integrazioni/modifiche al
Concept che sarà quindi sviluppato

acea 2h/team

STEP 4. Gli studenti realizzano
offline (guidati dal materiale digital):

- CANVAS
- PROTOTIPO
- VIDEO Promo 30"

elis | acea SAL 2h

STEP 5. ELIS e i Mdm Acea (dove disponibili)
chiudono e verificano i lavori con gli studenti:

- SCHEDA PROGETTO
- PITCH
- VIDEO

elis | acea 4h

APR

FASE 3
EVENTI

elis

**EVENTI
TERRITORIALI**
0,5g
Presso la Scuola

Format:

- Inspirational talks
- Pitch in plenaria delle idee vincitrici
- Votazione e Premiazione IDEA
VINCITRICE (n1 idea vincitrice a
scuola)

OUTPUT
Individuazione di
n. 1 idea vincitrice
per ogni Scuola

Giuria composta dagli
esperti Acea + Partner
Locali

13
idee

acea

**AGORA'
DIGITALE**

(i team vengono valutati offline) per
la premiazione della n. 1 idea
vincitrice

+

**FINANZIAMENTO DI 6000€ ALLA
SCUOLA VINCITRICE**

Per concretizzare la realizzazione
dell'idea vincitrice.

MAG

LUG

elis

FASE 4
Summer Camp

SUMMER CAMP @ELIS
ACCELERATION PROGRAM (22 PAX)
(Team Vincitore + 1/2 migliori studenti delle altre
scuole partecipanti)

LANCIO CHALLENGE E AVVIO «OPEN CONTEST»

Il Contest sarà da intendersi rivolto a tutte le CLASSI 4 della SCUOLA (min 8 – max 10 gruppi di lavoro da max 8 pax)

STEP 1
GENERAZIONE DELLE
IDEE E FORMAZIONE
DEI TEAM

Gli studenti pubblicano in piattaforma le proprie idee di risposta alla challenge → gli altri studenti possono decidere di «seguire» quell'idea ed essere dunque ammessi al team (ad ogni idea potranno essere associati un massimo 8 studenti (i gruppi vengono chiusi in automatico al raggiungimento dei posti disponibili)

STEP 2
PRESELEZIONE



La Scuola raccoglie tutte le idee ed individua le n. 5 idee e relativi team da presentare ad ACEA

STEP 3
INCONTRO DEI TEAM CON IL
MDM ACEA

acea

2h/Team

I Mdm Acea incontrano i n.5 team vincitori delle pre - selezioni e condivide con loro eventuali integrazioni, modifiche da apportare all'idea ed introduce gli strumenti di Canvas e Prototipo. Ogni gruppo avrà a disposizione n. 4 ore di incontro.

STEP 4
REALIZZAZIONE DEL LEAN BUSINESS MODEL
CANVAS, PROTOTIPO E VIDEO SPOT

velis | acea 2h/Team

Gli studenti realizzano offline (guidati dal materiale digital):

- **Lean Business Model Canvas** : Declinazione delle idee all'interno di un modello di business predefinito.
- **PROTOTIPO**: Realizzazione di un prototipo con materiali snelli e tecniche semplificate (es. cartoncini, spago, lego, carta stagnola, stampanti 3D, software etc.)
- **Video Spot**: per presentare la propria soluzione in **30 secondi**

STEP 5
CHIUSURA LAVORI & PITCH

velis | acea 4h/Team

CHIUSURA LAVORI

- SCHEDA PROGETTO
- PITCH
- VIDEO



- **TAVOLI DI LAVORO** docenti Scolastici + Maestri di Mestiere Acea
- **Coinvolgimento dei Partner Locali** e degli **studenti di classe 5** per l'individuazione e la **definizione** della **Challenge** che possa stimolare idee utili per rispondere concretamente alle esigenze del territorio.
- **OPEN CONTEST** : Ogni scuola potrà coinvolgere tutti gli studenti di classe 4 che lavoreranno in risposta alla Challenge con l'obiettivo di superare la prima fase di selezione e accedere all' Evento territoriale per la premiazione finale
- PRESELEZIONI
- CHIUSURA LAVORI
- **EVENTI TERRITORIALI con Premiazione IDEE**
- **AGORA' DIGITALE**
- **SUMMER CAMP @ELIS**