

Startupper School Academy 2022-2023: ecco i vincitori



Premiate le scuole e i futuri talenti dell'imprenditoria del Lazio al termine di una competizione tra studenti e team provenienti da tutta la regione.

ROMA – Si è tenuta a Roma, presso il Museo MAXXI, la finale dell'ottava edizione di Startupper School Academy, il programma della Regione Lazio che promuove l'imprenditorialità e la creatività negli istituti di istruzione secondaria superiore del Lazio, realizzato ogni anno da Lazio Innova, in collaborazione con numerosi partner.

All'edizione 2022-23 hanno partecipato 105 istituti scolastici, 5.659 studenti e 210 docenti, per un totale di 175 progetti di impresa e 25 prototipi realizzati su tutto il territorio regionale.

Quest'anno le scuole e gli studenti si sono candidati a partecipare a due azioni differenti:

Startupper tra i Banchi di Scuola, con il quale gli studenti delle scuole superiori del Lazio hanno ideato e prototipato progetti imprenditoriali, partecipando a moduli formativi e laboratori (in presenza e a distanza) e rispondendo ai contest innovativi "Space@School" lanciati da Lazio Innova insieme con MindSharing.tech e "Intelligenza Artificiale: Anticipiamo il futuro" con Codemotion srl;

Startupper School Food, un percorso formativo rivolto agli istituti alberghieri del Lazio, avviato in collaborazione con il programma “Food Innovation Hub” (realizzato da Lazio Innova e dagli Spazi Attivi di Bracciano e Latina insieme con Agro Camera e altri importanti partner istituzionali, imprenditoriali e del mondo della ricerca, tra i quali Carrefour Italia ed ENEA) con l’obiettivo di valorizzare il paniere regionale delle produzioni tipiche e tradizionali e per promuovere il tema dell’innovazione in ambito agroalimentare.

Questi i migliori team e gli istituti vincitori:

Per Startupper tra i Banchi di Scuola – categoria “Presenta la tua idea”: liceo scientifico statale di Ceccano (FR) vince il premio pari a 1.500 euro messo in palio da Lazio Innova con il progetto GROWMATE, un sensore progettato in 3 modalità diverse per il monitoraggio dei terreni, soprattutto agricoli.

Menzione speciale a I.I.S.S. Vincenzo Cardarelli di Tarquinia (VT) che potrà usufruire di un workshop specialistico di ingegnerizzazione del progetto nel FabLab dello Spazio Attivo di Viterbo.

Per Startupper tra i Banchi di Scuola – categoria “Prototipa la tua idea”: IPSASR Luigi Di Savoia di Rieti vince il premio di 1.500 euro con il progetto P10K PROJECT, un pollaio intelligente per l’allevamento delle galline ovaiole e la produzione di uova ad uso familiare e condominiale, realizzato in collaborazione con IIS Rosatelli di Rieti.

Menzione speciale per il liceo scientifico L.Pasteur con il progetto Q-POT, un vaso di forma cubica componibile, con un sistema di auto-irrigazione intelligente integrato.

Per Startupper tra i Banchi di Scuola – categoria “STEAM”: IIS Marconi di Civitavecchia vince il premio di 1.500 euro con il progetto SLAG, una culla intelligente che previene il soffocamento del neonato ed allerta i genitori.

Nella sezione “Contest Innovativi” “Intelligenza Artificiale: Anticipiamo il Futuro” realizzato con Codemotion le scuole premiate sono state:

- ITIS Giancarlo Vallauri di Velletri con il progetto MY DRIPPY WARDROBE, una app che utilizza l’Intelligenza Artificiale per suggerire l’outfit adeguato e mostri virtualmente (3D) come appaiono gli indumenti sulla persona;
- Liceo scientifico G.B. Grassi di Latina con il progetto VEDIMONDO, lo smartwatch che utilizza l’Intelligenza Artificiale per proteggere e rendere più autonomi ipovedenti e non vedenti negli spostamenti in città;
- ITCG Toscanelli di Ostia (RM) con il progetto FIGHT ILLITERACY TEAM, una piattaforma per combattere l’analfabetismo e i problemi di apprendimento, anche attraverso attività supportate da Intelligenza Artificiale.

I vincitori riceveranno un percorso di mentoring, erogato dal team di Ricerca & Sviluppo EdTech di Codemotion, che consiste in un laboratorio online per approfondire ed arricchire il progetto realizzato.

Menzione speciale a tutti gli studenti e le studentesse che hanno candidato la propria idea o prototipo, che potranno partecipare ad un webinar sul tema dell’Intelligenza Artificiale.

Mindsharing.tech con il Contest “Space@School” ha assegnato un premio nella categoria “AstroHeroes” a:

- Liceo scientifico Louis Pasteur di Roma, con il progetto Q-POT, un vaso di forma cubica componibile, con un sistema integrato di auto-irrigazione intelligente.

Per la categoria “AstroGirls”, vince:

- I.I.S.S. Vincenzo Cardarelli di Tarquinia (VT) con il progetto HYDRA, che prevede l'utilizzo dei dati satellitari per individuare isole di plastica. Il materiale inquinante verrà recuperato e riciclato dando vita a progetti di economia circolare di cui beneficerà la comunità locale.

Ai due vincitori, un percorso di mentoring di otto ore per la partecipazione all'hackathon NASA International Space Apps Challenge 2023, e altre otto ore di affiancamento insieme allo Spazio Attivo Roma Tecnopolo di Lazio Innova, per la comprensione dei requisiti richiesti per diventare una startup innovativa nei settori dell'Economia dello Spazio. Parteciperanno, inoltre, in veste di Ambassador agli eventi organizzati da MindSharing.tech.

Menzione speciale al liceo scientifico Marconi di Colleferro (RM) con i progetti ECO CHANGE, con combustibile che genera energia limitando l'inquinamento atmosferico, e SPACE CLEANER, una app-videogioco con il quale “sparare” ai detriti vaganti dei vecchi satelliti, facendo accumulare punti ai giocatori che serviranno poi per costruirne di nuovi.

Come premio, la società D-Orbit si è resa disponibile ad accogliere i ragazzi per una visita guidata presso i propri stabilimenti.

Per Startupper School Food si aggiudicano un premio di 1.500 euro ciascuno per l'acquisto di attrezzatura o forniture per la cucina, i team di:

- IPSSEOA Celletti di Formia
- IIS Baffi Fiumicino

Agli studenti anche una cena gourmet presso il ristorante stellato "La Pergola" dello chef Heinz Beck accompagnati dai propri docenti.