



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

Istituto d'Istruzione Superiore "GAETANO DE SANCTIS"

00189 Roma – Via Cassia, 931 – ☎ 0630360402 ☎ 0630361171

28° Distretto N.Cod.Fisc. 80410770582 – Cod.Mecc. RMIS06200B

con sezioni associate: RMPC060201P - RMPS06201T - ROMA

✉ RMIS06200B@istruzione.it 🌐 <http://www.liceodesanctisroma.gov.it>

Circ. n. 22

Roma, 18/09/2015

Agli studenti del triennio
Ai fiduciari di sede
Alle Prof.sse Bucciarelli e Pompilio
Alla FS POF prof.ssa Di Palma
Sede centrale e succursali

Oggetto: progetti LUISS

All'inizio di ottobre si avvieranno quattro Progetti promossi dalla LUISS:

1. Luiss+Rai Cinema
2. Informatica e impresa
3. APP e Start up
4. High Technology diagnostic system
5. Il mondo dei giochi

Per i progetti n° 2,3,4 possono partecipare max 4 studenti, mentre non c'è limite di partecipazione per il n° 1. Si propone di consentire la partecipazione ad uno studente per ogni sede dove si trovano classi del triennio (GALLINA, CASSIA, MALVANO, SERRA): gli interessati forniranno il nominativo al docente fiduciario di sede.

Referente per RAI CINEMA è la prof.ssa Pompilio di Via Gallina.

Referente per Informatica e impresa, APP e Start up, High Technology diagnostic system è la prof.ssa Bucciarelli di sede centrale.

Il calendario delle attività verrà inviato a breve dalla LUISS.

Negli allegati gli studenti potranno trovare ulteriori dettagli.

REQUISITI PER APP E START UP

Il requisito principale per l'ammissione al corso App e Start up è la conoscenza di un linguaggio di programmazione verificata con un test on line sulla piattaforma del progetto.

REQUISITI PER INFORMATICA E IMPRESA

Non è necessario nessun requisito nozionistico ma il livello del corso presuppone una certa predisposizione per la matematica e le materie scientifiche.

REQUISITI IN ACCESSO HIGH TECHNOLOGY DIAGNOSTIC SYSTEM

Nessun requisito specifico di competenza.

REQUISITI IN ACCESSO IL MONDO DEI GIOCHI

Nessun requisito specifico di competenza. La LUISS suggerisce di individuare studenti interessati al mondo dei giochi e ai temi politico-sociali e di diritto.

Il Dirigente scolastico
Maria Laura Morisani

Informatica Avanzata ed Economia**Corso App e Start up****Incontro di presentazione con Dirigenti Scolastici e Docenti**

Il Corso è dedicato al significativo successo economico basato sullo sviluppo di app per il mondo mobile e ad introdurre il binomio tra informatica e spirito imprenditoriale come forza trainante delle aziende ICT di successo, attraverso la costruzione del business plan per una startup basata sull'app sviluppata.

Nasce da una collaborazione tra il Dipartimento di Informatica dell' Università la Sapienza di Roma e il Dipartimento di Impresa e Management della LUISS, ed è riservato agli studenti degli ultimi anni delle scuole superiori.

Il corso si articola in 10 moduli settimanali di 2 ore, 7 di informatica e 3 di economia. Le lezioni hanno un taglio teorico-pratico e tutti i concetti vengono immediatamente provati sul computer. La prima edizione dell'iniziativa nel 2014, come la seconda di quest'anno (gennaio-marzo 2015) si sono svolte presso l'acceleratore d'impresa LUISS EnLabs. Ad entrambe le edizioni hanno partecipato circa 30 studenti e al termine del corso è stato rilasciato un attestato di partecipazione firmato da entrambi i Dipartimenti delle università promotrici.

Nello specifico, gli studenti delle scuole imparano a programmare una app per il proprio smartphone. Allo stesso tempo, viene loro insegnato come impostare un business plan per una start-up basata sulla loro applicazione. Il progetto finale del corso consiste nella realizzazione di una app con il suo business plan.

Le lezioni di economia, svolte da un pool di docenti del Dipartimento di Impresa e Management della LUISS, sono un'introduzione dei concetti alla base dell'imprenditoria. Le lezioni di informatica riguardano la progettazione e lo sviluppo di applicazioni mobili in ambiente iOS, cioè per iPhone e iPad.

Requisiti per l'ammissione al corso:

Il requisito principale per l'ammissione al corso App e Start up è la conoscenza di almeno un linguaggio di programmazione a oggetti e le edizioni passate il requisito è stato verificato mediante un Test d'accesso contenente tra l'altro due esercizi di programmazione che i candidati hanno risolto e inviato.

Informatica di base ed Economia

Informatica e Impresa

Incontro di presentazione con Dirigenti Scolastici e Docenti

Il corso **I²**, Informatica e Impresa, nasce da una collaborazione tra il Dipartimento di Informatica dell'Università la Sapienza di Roma e il Dipartimento di Impresa e Management della LUISS, ed è riservato agli studenti degli ultimi anni delle scuole superiori. Lo scopo del corso è quello di insegnare ai ragazzi le basi di informatica e di economia e le relazioni che, oggi più che mai, esistono tra le due materie.

Il corso si articola in 10 moduli settimanali di 2 ore, 7 di informatica e 3 di economia.

Le lezioni di programmazione hanno un taglio teorico-pratico e tutti i concetti vengono immediatamente provati sul computer.

Il corso inoltre introduce agli aspetti della imprenditoria high-tech quali le start up. Le lezioni di economia, svolte da un pool di docenti del Dipartimento di Impresa e Management della LUISS, sono un'introduzione dei concetti alla base dell'imprenditoria.

Le lezioni di Informatica, svolte da un pool di docenti del Dipartimento di informatica della Sapienza, sono un'introduzione all'informatica tramite il linguaggio di programmazione Python ed una serie di incontri sui temi dell'informatica contemporanea. Il corso è complementato da alcune lezioni sulla informatica come motore di prosperità economica.

Requisiti per l'ammissione al corso:

Non è necessario nessun requisito nozionistico ma il livello del corso presuppone una certa predisposizione per la matematica e le materie scientifiche.

Ingegneria ed Economia

High Technology Diagnostic Systems: from Ideas to the Market

Incontro di presentazione con Dirigenti Scolastici e Docenti

Il breve corso vuole presentare un'introduzione al mondo della sensorizzazione e della diagnostica dei sistemi industriali, un settore nel quale l'inventiva e la capacità di inserimento nel mercato sono fortemente premiate. L'obiettivo è quello di esporre in modo piano e comprensibile, ad un pubblico non specializzato, come funzionano questi sistemi, come si ideano e si sviluppano e come su questa base si possano sviluppare dei nuovi settori di mercato.

Tutti i sistemi ad elevata tecnologia oggi dispongono di una particolare capacità: quella di ascoltare e captare informazioni sul funzionamento del sistema stesso e sull'ambiente circostante. Non tutti forse sanno che, quando si vola su un aereo, un raffinato sistema di sensori "ascolta" in continuazione ogni possibile indizio di malfunzionamento dei molti componenti dei motori e di svariati altri dispositivi di bordo, per capire, molto in anticipo rispetto al verificarsi di un qualunque guasto, che qualcosa non funziona come dovuto. Le informazioni captate sono analizzate molto rapidamente dal computer di bordo per garantire in questo modo la sicurezza del nostro volo. Anche viaggiando in auto oggi è possibile monitorare con continuità numerose informazioni sulla nostra guida e sui possibili incidenti che possono occorrere al nostro veicolo. Questi dati sono spediti e analizzati in continuazione in una centrale operativa con lo scopo di migliorare la nostra sicurezza. Anche la nostra salute personale può essere tenuta sotto controllo con tecnologie simili: un braccialetto al nostro polso può inviare ad una centrale computerizzata i dati sui nostri parametri biologici fondamentali, dove un sistema automatico li analizza e se identifica una potenziale condizione di pericolo per la nostra salute produce un allarme e una richiesta di intervento.

Il corso vuole aprire una finestra su questo mondo, aiutando a capire i fondamenti di queste tecnologie, la loro utilizzazione pratica e il modo in cui, mediante un'analisi delle esigenze degli utenti, queste tecnologie tendano a rivoluzionare il mercato dell'alta tecnologia. Dunque si aprirà uno squarcio su come sia possibile passare da un'idea tecnologica alla creazione di un business.

Il corso si articola su 8 incontri di 2 ore ciascuno più 4 ore di lavoro extra incontri per un totale di 20 ore.

Requisiti in accesso

Nessun requisito specifico di competenza.

Economia, Business, Scienze Politiche e Giurisprudenza

Il Mondo dei Giochi

Idee per capire, studiare e migliorare i valori economici e gli effetti sociali

Incontro di presentazione con Dirigenti Scolastici e Docenti

Il corso si rivolge a studenti liceali con una forte preparazione accademica e interessati a esplorare, sotto la guida di rappresentanti del mondo accademico di LUISS e dei maggiori esperti nazionali, il complesso mondo dei giochi e delle scommesse.

Contesto di riferimento:

Negli ultimi anni in Italia i giochi e le scommesse hanno subito una straordinaria crescita. La raccolta economica e finanziaria è più che quadruplicata con un impatto diretto sul gettito fiscale dello Stato. Questo successo è il risultato di una combinazione di fattori economici, finanziari e governativi, oltre che alla crescente diffusione di Internet e dei social media che hanno allargato l'accessibilità ai giochi e scommesse rendendoli, di conseguenza, facilmente fruibili. Tuttavia, questi stessi fattori di successo sono anche alla base di fenomeni quali frodi nazionali ed internazionali, riciclaggio da parte del crimine organizzato, e di un crescente numero di casi di ludopatia con conseguenze dirette sulle vite personali di molti giovani e di intere famiglie. La LUISS Guido Carli organizza un corso multidisciplinare destinato a studenti dell'ultimo anno di liceo interessati ad esplorare il mondo dei giochi e delle scommesse coinvolgendo la comunità accademica dei quattro Dipartimenti dell'Ateneo e rappresentanti del mondo pubblico e privato quali, per esempio, Sistema Gioco Italia, Monopoli di Stato e Guardia di Finanza. Al termine degli incontri, gli studenti avranno la possibilità di presentare ad alti rappresentanti delle istituzioni pubbliche e private le loro proposte per lo sviluppo di un mondo dei giochi e delle scommesse che coniughi divertimento consapevole ed eliminazione delle sue terribili ricadute sociali e criminali.

Al fine di favorire il coinvolgimento degli studenti ed il loro interesse, il corso prevede un approccio "active learning" con 8 moduli tematici di 4 ore ciascuno che prevedono:

- Un seminario introduttivo di docenza frontale da parte di un docente dell'Ateneo;
- Testimonianze dirette da parte di rappresentanti delle istituzioni governative o del mondo privato al fine di far "vivere" allo studente liceale l'argomento trattato.

Requisiti in accesso

Nessun requisito specifico di competenza. La LUISS suggerisce di individuare studenti interessati al mondo dei giochi e ai temi politico-sociali e di diritto.

scrittura

LUISS con Rai Cinema

Incontro di presentazione con Dirigenti Scolastici e Docenti

Rai Cinema metterà a disposizione la biblioteca dei film da loro prodotti inclusi quelli più recenti. Il team di progetto, costituito dai Docenti degli Istituti che aderiranno all'iniziativa, selezionerà 6-8 titoli di film con le seguenti caratteristiche:

- adatti ad adolescenti
- legati a un tema sociale di attualità
- tematiche su cui possono esserci diversità di opinione

I film selezionati saranno proiettati in LUISS secondo un calendario concordato. Ad ogni proiezione ogni Istituto potrà partecipare con un numero di studenti selezionato di volta in volta dal Docente. Ciascuna proiezione sarà preceduta da un intervento di Docenti LUISS sul tema caratterizzante il film e da una breve lezione sulla metodologia dello *story-telling*.

Nei giorni successivi alle singole proiezioni gli studenti potranno, se lo desiderano, presentare degli elaborati sulla tematica affrontata dal film secondo tre diverse modalità:

- articolo giornalistico
- soggetto per un nuovo film
- video di massimo 3 minuti

Le prime due tipologie sono individuali mentre la terza può essere sviluppata individualmente o in gruppo. I lavori saranno postati sul sito internet della LUISS Creative Summer School. Al termine del progetto i tre progetti più votati di ciascun Liceo saranno oggetto di una valutazione finale fatta da una giuria congiunta LUISS - Istituto che individuerà il vincitore. I vincitori, uno per ciascun Liceo, riceveranno in premio una borsa di studio, a copertura totale, per una delle LUISS Summer School.

Preselezione:

La preselezione degli studenti dell'ultimo triennio sarà di esclusiva pertinenza dei Docenti degli Istituti.

La LUISS suggerisce di individuare studenti interessati ai temi storici e sociali e con buoni risultati nello scritto di Italiano.