



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://www.gjc.it>)

[Home](#) > KidsUP! Impresa per gioco

KidsUP! Impresa per gioco

Nome dell'ente che lo ha realizzato /ORGANIZATION/INSTITUTE PRESENTING THE PROJECT: *: Silvia Carnini

Regione/Region: Lazio

Paese/ Country: Italia

Città/ City: Roma

Descrizione del progetto/Describe the project : La Commissione europea (CE), in collaborazione con il Centro di Ricerca per le Competenze Chiave (JRC), e cioè il centro di ricerca della CE, ha ulteriormente arricchito la sua offerta di competenze, integrandola con l'Entrepreneurs' Competence Framework (EntreComp) che la articola in tre macro aree: l'area delle competenze imprenditoriali, che coinvolge competenze quali riconoscere un'opportunità, avviare un'attività imprenditoriale; l'area delle risorse, intese sia come risorse esterne quali finanziarie, sia come risorse interne quali l'autoconsapevolezza, la resilienza, l'azione, ovvero competenze che consentono di trasformare un'idea in un progetto, superando ostacoli e imparando dai fallimenti; l'area delle competenze chiave, il compito di sviluppare le sette competenze chiave, e di integrarle con le competenze tradizionali come quelle linguistiche, matematiche, scientifiche, ormai pienamente integrate al normale andamento del sistema educativo. Il progetto pone un problema ancora non risolto a livello sistemico: i docenti e i dirigenti scolastici hanno poca familiarità con la disciplina dell'imprenditoria, all'ambito universitario, con qualche incursione nelle imprese, si è mosso attraverso progetti quali Junior Achievement. La metodologia è agile, facilmente adottabile da scuole e docenti, e mira a sfruttare appieno la leva ludica. Il percorso KidsUP!, rivolto alle classi IV e V elementari, consiste in 5 incontri a scadenza settimanale, durante i quali essi creeranno una baby impresa, sceglieranno un prodotto, definiranno un prodotto e una proposta valoriale, faranno un pitch al mercato, svilupperanno un prototipo e una campagna di marketing, e infine si lanceranno alla vendita dei propri prodotti, andranno

bambini avranno acquisito nozioni di economia aziendale, ma soprattutto avranno avuto modo di pensare al futuro e di capire che possono acquisire le competenze necessarie a creare le proprie strade. Il progetto può essere articolato su più livelli: Beginner, Intermediate e Avanzato. Il livello Beginners, come indica il nome, è introduttivo; i bambini percorrono tutti i passaggi e acquisiscono le nozioni di base. L'esperienza ci indica che il momento migliore per iniziare è in quarta elementare (9 anni), età in cui la creatività e la ludicità sono ancora molto alti, ma il bambino è già in fase di transizione e inizia a riflettere sul suo rapporto con il mondo esterno. Il livello Intermediate è indirizzato alla quinta elementare; i bambini già conoscono il progetto e affrontano i vari passaggi agilmente, lasciando molto più tempo libero per approfondimenti e riflessioni; in questa fase, sempre prendendo spunto dalle loro domande, si parla di concetti più avanzati, quali la curva della domanda e dell'offerta, il sistema bancario, l'impatto della concorrenza sui prezzi, e si arriva a impartire anche le prime nozioni contabili parlando di conto economico, stato patrimoniale e partita doppia. Il livello Avanzato, per i bambini che abbiano fatto i primi due livelli, offre loro la possibilità di agire come assistenti dell'insegnante che eroga KidsUP!; è una prima esperienza di leadership in cui loro possono fare da guida ai propri pari.

Quali sono gli aspetti tecnologici del progetto?/What are the technological aspects of the project?: Nella versione consentito digitale (Fab WeVideo). L'approccio a tecnologica, braccetto co

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Finora il prog diversi livelli. metodologia i bambini, e di formate 6 per recente, nella sociali, hanno complessivi c Pensando al formare e sos parte integran imprenditoria stato realizza indicato la vo

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: KidsUP! h canale Yo gioco-2/ - https://ww kidsup_sta

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Sì, in svariati contesti, extracurricolare, con u come attività extracurri Beginners, in modalità Mondo Digitale: 6 ediz bambini - Livello Avanz mentors” a una delle e con tre classi di bambi

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: L'obiettivo è quello di raggiungere svolgendo diverse attività: - Reclutamento progetto - Formazione di risorse, sviluppo di materiali sulla piattaforma Insegnare per l'Italia, affinché nella metodologia come uno strumento

Durata progetto/project duration:

10 ore svolte in 5 incontri a cadenza settimanale

Tipologia dell'ente/Kind of organization:

privato cittadino

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 - Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

Source URL: <https://www.gjc.it/en/content/kidsup-impresa-gioco>