



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *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 e la resilienza; l'area dell'azione, ovvero competenze che consentono di tradurre in pratica le idee, attraverso un gruppo, superando ostacoli e imparando dai fallimenti. Il progetto KidsUP! ha il compito di sviluppare le sette competenze chiave, e di integrarle con le competenze tradizionali, e laddove competenze tradizionali come quelle linguistiche, che sono ormai pienamente integrate al normale andamento del curriculum. 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 attività di ricerca, attraverso progetti quali Junior Achievement. La metodologia KidsUP! 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 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 Avan 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](#)

URL di origine: <https://www.gjc.it/content/kidsup-impresa-gioco>