



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<https://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 della CE (JRC), e cioè il centro di ricerca della CE, ha ulteriormente integrato la sua nuova competenza, integrandola con l'Entrepreneurs Competence Framework (EntreComp) che la articola in tre macro aree: l'area delle competenze chiave, coinvolge competenze quali riconoscere un'opportunità, avviare un'attività imprenditoriale; l'area delle risorse, intese sia come risorse finanziarie, sia come risorse interne quali l'autoconsapevolezza e l'azione, ovvero competenze che consentono di trasformare un'idea in un gruppo, superando ostacoli e imparando dai fallimenti; l'area delle competenze chiave, compito di sviluppare le sette competenze chiave, e cioè le competenze chiave, laddove competenze tradizionali come quelle linguistiche e matematiche sono ormai pienamente integrate al normale andamento della vita quotidiana, pone un problema ancora non risolto a livello sistemico. I dirigenti scolastici hanno poca familiarità con la disciplina dell'azione, all'ambito universitario, con qualche incursione nelle discipline umanistiche, 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 una campagna di marketing, svilupperanno un prototipo e una campagna di marketing, si lanceranno alla vendita dei propri prodotti, andranno

ricavi, profitti e dividendi. Il percorso è tracciato a priori, con delle pietre miliari precise, ma la pedagogia è fondamentalmente induttiva: il progetto viene proposto ai bambini come un gioco, e per ogni componente conoscitiva si parte da una domanda che consente ai bambini di elaborare risposte sulla base del loro sentimento e della loro esperienza, arrivando da soli a definizioni e scelte imprenditoriali appropriate. Alla fine del percorso, i bambini avranno una base di economia aziendale sulla quale potranno continuare a costruire una migliore comprensione delle dinamiche che governano il loro mondo, ma soprattutto avranno attivato un “entrepreneurial mindset”, quell’atteggiamento di fronte alla vita che consentirà loro di pensare a soluzioni piuttosto che a problemi, di persistere di fronte alle difficoltà, e di mettere in campo competenze diverse attraverso la collaborazione.

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino a 10 anni/Up to 10 years

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://drive.google.com/file/d/1TD2x6>

In che modo il progetto usa le tecnologie in modo innovativo/Use of technologies ...: Il progetto è un percorso di apprendimento che ha lo scopo di aiutare i bambini a sviluppare le competenze imprenditoriali. Abbiamo a disposizione una serie di strumenti che ci permettono di lavorare in modo innovativo. Il nostro team è composto da esperti di tecnologia e di pedagogia. I nostri strumenti sono basati sulle tecnologie più recenti. Quella che stiamo facendo è una collaborazione con le scuole. Il progetto è diviso in varie fasi di lavoro. In ogni fase, i bambini utilizzano il computer e i tablet. Il progetto è stato sviluppato presso la scuola di Maria Montessori. L'impresa che stiamo creando si vende al pubblico. KidsUP! I bambini lavorano con i propri genitori. Le cose fondamentali che stiamo facendo sono i risultati che stiamo ottenendo. I portatori di progetto predefinito. Un sostegno al webinar interattivo. Innovativa di materiali a disposizione. Le persone che commentano.

Indicare gli elementi di innovazione del progetto:/ What are the technological aspects of the project?: La pedagogia delle startup. Maria Montessori ha bisogno di maestri di innovazione. danno delle lezioni. leva su quella dell'imprenditoria. codificare i risorse intere. ambienti e con gruppi (italiano), ma forte accento sulle molte soft skills.

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 consentita di 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 progetto diversi livelli. metodologia i bambini, e di formate 6 per recente, nella sociali, hanno complessivi c Pensando al formare e sos parte integrar 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_st

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://gjc.it/content/kidsup-impresa-gioco>