

SCHEDA PROGRAMMA – KIDSVILLE

Anno scolastico 2021-22

Sommario

DESCRIZIONE DEL PROGETTO	3
DESTINATARI	3
LA STRUTTURA DEL PROGRAMMA E I CONTENUTI	3
ASPETTI ORGANIZZATIVI	5
JUNIOR ACHIEVEMENT	7
JA ITALIA	7

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

KidsVille è un programma didattico di educazione civica che stimola i bambini dai 5 ai 7 anni ad usare e rafforzare un set di competenze chiave, sociali e della vita (life skills), che consentono di vivere e inter-agire con responsabilità e proattività con le proprie comunità locali e con il mondo digitale, nel rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente.

DESTINATARI

_Studenti delle classi I, II della scuola primaria e studenti dell'ultima classe della scuola dell'infanzia.

_Docenti: sono parte attiva del progetto, chiamati a veicolare gli incontri in autonomia, a calendarizzare le lezioni in piena libertà, interfacciandosi costantemente con gli studenti. Per la natura trasversale dei contenuti del programma, le lezioni possono essere condotte alla classe da docenti di qualsiasi disciplina.

LA STRUTTURA DEL PROGRAMMA E I CONTENUTI

KidsVille si compone di 3 moduli da 3 lezioni ciascuna (della durata circa di 45 minuti) per un totale di 9 lezioni.

Il programma sviluppa le 3 intelligenze di Goleman:

- “Il sé”: È la capacità di concentrarci sul nostro mondo interiore, comprendendo perché ci sentiamo in un certo modo e che cosa fare di queste sensazioni. Migliora l'attenzione sul compito da svolgere, ignorando le distrazioni e gestendo le emozioni “disturbanti”.
- “Gli altri”: Entrare in empatia con loro, essere in grado di comprendere la realtà di un'altra persona e relazionarsi a essa dal suo punto di vista, non dal nostro. Questo genere di empatia conduce alla cura degli altri e alla capacità di lavorare insieme, elementi fondamentali nelle relazioni efficaci e connesse.
- “Il mondo”: Come i sistemi interagiscono e creano reti di interdipendenza, in famiglia, nelle comunità, nelle organizzazioni e nel mondo in senso ampio.

Il programma affronta trasversalmente anche i macrotemi dell'educazione civica: Cittadinanza, Ambiente, Mondo digitale.

Queste caratteristiche si combinano all'interno delle 9 lezioni per sviluppare le competenze, come riportato nella seguente figura:

	Cittadinanza	Ambiente	Mondo digitale
Io	Speciale e inimitabile (1) <i>Fiducia in sé</i>	La salute è mia responsabilità (4) <i>Responsabilità</i>	Metti in pausa (7) <i>Autocontrollo</i>
Gli altri	I colori della gentilezza (2) <i>Empatia</i>	Fatto o Fake? (5) <i>Pensiero critico</i>	Orme Digitali (8) <i>Rispetto</i>
Il mondo	Il consiglio della città (3) <i>Prendere decisioni</i>	Una soluzione per ogni problema (6) <i>Risolvere problemi</i>	Collaborazione senza confini (9) <i>Co-creazione</i>

Nota: Il docente può scegliere quale modulo sviluppare con la propria classe senza alcun obbligo di completamento del percorso. Inoltre il docente può ritenere utile e opportuno semplificare i contenuti delle lezioni e selezionare le attività da proporre agli studenti.

Ciascuna lezione è proposta secondo la seguente struttura:

Condividi	Durante il circle time o con un setting creato ad hoc, i bambini condividono alcuni pensieri guidati dall'insegnante
Lasciati ispirare	I bambini guardano la video-storia che introduce, in un clima fiabesco, i contenuti della lezione
Guarda dentro di te	L'insegnante invita i bambini a riflettere su quanto emerso durante la storia, con l'aiuto di una scheda didattica
Lavoriamo insieme	I bambini mettono in pratica alcune idee, lavorando in gruppo
Chiacchierata finale	Un video finale aiuta i bambini a rileggere nella loro quotidianità quanto vissuto dai personaggi della storia, invitando a svolgere alcuni "compiti di realtà" con le proprie famiglie
Badge	Al termine di ciascuna lezione viene assegnata una coccarda



Spazi necessari:

Gli incontri si svolgono in classe.

Risorse umane coinvolte:

Docente: Il docente della classe (o un docente incaricato) si occupa dell'iscrizione al programma e può svolgere gli incontri in autonomia, progettando le attività a seconda delle esigenze scolastiche.

Ai docenti coinvolti potranno essere riconosciute 5 ore di formazione docenti (piattaforma S.O.F.I.A.), in riferimento allo studio dei contenuti in piattaforma, alla progettazione e erogazione delle attività in aula. Si invita a visitare il sito www.jaitalia.org/kidsville/ per saperne di più.

JA Staff: Lo staff di JA Italia, sia nazionale che territoriale, potrà offrire tutti i chiarimenti relativi all'implementazione del programma e supportare le scuole durante l'anno scolastico.

Costi:

La partecipazione al programma didattico, complessiva di tutte le attività connesse, dell'accesso ai materiali digitali e dell'eventuale coinvolgimento di volontari aziendali, è totalmente gratuita per le scuole e le famiglie.



JUNIOR ACHIEVEMENT

Junior Achievement (JA) è la più vasta organizzazione non profit al mondo che prepara i giovani all'imprenditorialità e al loro futuro lavorativo. Junior Achievement è un network globale che da 100 anni fornisce programmi didattici esperienziali di educazione economico-imprenditoriale, alfabetizzazione finanziaria e orientamento.

JA ITALIA

JA Italia nasce nel 2002 per rinnovare l'istruzione e diffondere nelle scuole iniziative didattiche per orientare i giovani nelle loro scelte future. Ogni anno, la nostra rete di oltre 1.000 volontari serve più di 40.000 studenti in 18 regioni.

Vogliamo essere il partner strategico di educatori, imprenditori e manager, policy maker per promuovere nuovi approcci all'istruzione e alla formazione dei giovani, contribuendo allo sviluppo socio-economico delle comunità locali.

www.jaitalia.org