

SCHEDA ATTIVITA'

Scuole di formazione professionale

SOGGETTO PROPONENTE	Fondazione per l'Educazione Finanziaria e al Risparmio - FEduF
Titolo e sintesi del progetto/proposta	<p>Gestione consapevole del denaro, risparmio e pianificazione</p> <p>La proposta offre importanti contenuti per la formazione di una cittadinanza economica attiva e consapevole e per la conoscenza dei principi di base delle principali nozioni economiche necessarie per assumere in futuro scelte consapevoli in campo economico e finanziario. Tali nozioni sono infatti ormai parte integrante del bagaglio culturale soprattutto considerando la rilevanza che il sistema economico-finanziario riveste all'interno della società.</p> <p>Contenuti tematici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso responsabile del denaro • Risparmio e pianificazione • Strumenti per gestire il denaro • Denaro dematerializzato
Finalità della proposta e suo valore formativo	<p>L'obiettivo principale dell'educazione finanziaria è quello di attivare un processo virtuoso al fine di avere cittadini informati, attivi, responsabili e consapevoli al momento delle scelte. Ciò può essere realizzato attraverso la costruzione di competenze utili a sviluppare un corretto rapporto con il denaro e il suo valore unitamente a un'adeguata conoscenza degli strumenti di gestione.</p> <p>Specifici obiettivi didattici: i) introdurre gli studenti alle tematiche economiche e finanziarie; ii) far acquisire informazioni circa le diverse forme di pagamento esistenti e gli utilizzi che se ne possono fare.</p>
Competenze di cittadinanza attiva	<p>Competenze sociali e civiche per agire in modo autonomo e responsabile</p> <p>Acquisire ed interpretare l'informazione</p> <p>Competenza in materia di cittadinanza</p>
Materiali	<p>Programma TEENS sul sito www.economiascuola.it</p> <p>Sfida online individuale o a squadre attraverso computer e smartphone con quiz sul tema dei pagamenti elettronici. La competizione verrà organizzata dalla FEduF e non richiede particolari piattaforme per partecipare.</p>
Risorse umane esterne	<p>Previsti due incontri con esperto esterno per lo svolgimento dei temi. Durata ciascun incontro 1 ora.</p> <p>Gli incontri possono essere svolti in presenza oppure in DaD.</p>

Metodologia	Lezione frontale e lezione partecipata ICT pedagogy Gamification
-------------	------------------------------------------------------------------------

* * * *

SOGGETTO PROPONENTE	Fondazione per l'Educazione Finanziaria e al Risparmio - FEduF
Titolo e sintesi del progetto/proposta	<p>Pay Like a Ninja</p> <p>La proposta offre un intervento formativo che illustra i processi di dematerializzazione del denaro e le frontiere digitali del suo uso affinché i giovani ne siano consapevoli. La proposta offre inoltre un richiamo alla legalità economica attraverso un approfondimento sul gioco d'azzardo online per evidenziarne le dinamiche rischiose e perdenti.</p> <p>Contenuti tematici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evoluzione dei pagamenti • Strumenti di pagamento dematerializzati • Valute virtuali • Sicurezza online • Gioco d'azzardo, gaming e gambling
Finalità della proposta e suo valore formativo	<p>Tra le modalità di gestione del denaro che i "nativi digitali" affronteranno con sempre maggiore frequenza vi sono quelle elettroniche e dematerializzate. La proposta conduce gli studenti alla scoperta delle nuove forme di moneta e pagamenti elettronici, dalle carte alle app alle valute virtuali.</p> <p>Obiettivo della proposta è diffondere un approccio culturale che contribuisca non solo alla crescita della cittadinanza economica, ma anche della cultura digitale e della legalità. I giovani cittadini del domani saranno sempre più connessi alla tecnologia anche per gestire il denaro ed è importante orientarli verso un uso responsabile e renderli consapevoli delle opportunità e dei rischi del denaro dematerializzato.</p>
Competenze di cittadinanza attiva	<p>Competenze sociali e civiche per agire in modo autonomo e responsabile</p> <p>Competenze digitali</p> <p>Acquisire ed interpretare l'informazione</p>
Materiali	<p>Programma Pay Like a Ninja su sito www.economiascuola.it</p> <p>Ricerca multimediale online (facoltativa)</p> <p>Gli studenti, singolarmente o suddivisi in gruppi, dovranno accedere all'applicativo che consentirà loro di svolgere una ricerca multimediale alimentando i seguenti campi: ➤ sintetizzare l'argomento di loro interesse tra quelli affrontati negli incontri in 140 caratteri, ➤ realizzare un video e/o immagini fotografiche originali, ➤ elaborare un approfondimento in 300 parole ed evidenziare almeno tre informazioni curiose sull'argomento, ➤ scrivere una bibliografia riportando le fonti utilizzate per lo sviluppo della ricerca.</p>

Risorse umane esterne	<p>Previsti due incontri in classe con esperto esterno per lo svolgimento dei temi. Durata incontro 1 ora cad.</p> <p>Gli incontri possono essere svolti in presenza oppure in DaD.</p> <p>Successivamente il docente potrà seguire lo svolgimento della ricerca multimediale inserendo l'attività nella programmazione scolastica. Per tale attività è possibile stimare un monte di 4 ore.</p> <p>La ricerca multimediale può essere svolta online sulla piattaforma messa a disposizione da FEduF.</p>
Metodologia	<p>Lezione frontale e lezione partecipata Piattaforma online</p>

* * * * *

SOGGETTO PROPONENTE	Fondazione per l'Educazione Finanziaria e al Risparmio - FEduF
Titolo e sintesi del progetto/proposta	<p>Budget personale > progetto sperimentale</p> <p>Il primo passo per gestire la finanza in modo consapevole è quello di saper gestire il proprio budget personale. La proposta offre un intervento didattico su tale tematica e a seguire il coinvolgimento degli studenti in una rilevazione tramite questionario online. Si richiede il coinvolgimento minimo di due classi per scuola.</p> <p>Contenuti tematici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Budget personale • Risparmio
Finalità della proposta e suo valore formativo	La proposta offre un approfondimento sulla gestione del budget personale facendo esercitare gli studenti nell'equilibrio tra entrate e uscite. Obiettivo della proposta è far interiorizzare agli studenti il valore della pianificazione e dell'equilibrio tra entrate e uscite nella quotidianità della gestione delle risorse economiche.
Competenze di cittadinanza attiva	<p>Competenze sociali e civiche per agire in modo autonomo e responsabile</p> <p>Comprensione del contesto della socializzazione finanziaria, collegandola ai cicli della vita e prefigurando idonei comportamenti finanziari ed economici</p> <p>Acquisire ed interpretare l'informazione</p>
Materiali	<p>Modulo didattico sul budget personale su sito www.economiascuola.it</p> <p>Questionario di rilevazione</p>
Risorse umane esterne	<p>Sono previsti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - due incontri (uno per classe) con esperto esterno che svolgerà il modulo sul budget personale - somministrazione dei questionari pre e post in tutte le classi coinvolte <p>Durata complessiva per classe 2,5 ore</p> <p>Gli incontri possono essere svolti in presenza oppure in DaD.</p>
Metodologia	<p>Lezione frontale e lezione partecipata</p> <p>Ricerca sociale</p>

* * * * *

SOGGETTO PROPONENTE	Fondazione per l'Educazione Finanziaria e al Risparmio - FEduF
Titolo e sintesi del progetto/proposta	<p>Economia sostenibile</p> <p>Il tema dell'educazione alle competenze economiche assume un ruolo sempre più rilevante per la formazione e l'educazione degli studenti italiani. Tali competenze infatti si possono considerare a tutti gli effetti competenze di cittadinanza attiva e consapevole. Tuttavia se consideriamo la crisi dei modelli economici dominanti a cui stiamo assistendo, appare chiaro che esse debbano correlarsi a specifici valori e modelli comportamentali, connessi ai principi di sviluppo sostenibile come quelli richiamati nell'Agenda 2030.</p> <p>Contenuti tematici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo sostenibile • Economia civile • Finanza etica • Voto con il portafoglio
Finalità della proposta e suo valore formativo	<p>La proposta ha l'obiettivo di avvicinare gli studenti a paradigmi economici alternativi e complementari a quelli dominanti e di diffondere comportamenti in linea con modelli di sviluppo sostenibile.</p> <p>La proposta mira a rendere consapevoli gli studenti del potere di cui essi dispongono attraverso le loro scelte di consumo e risparmio per orientare i sistemi economici. Ciò risulta particolarmente rilevante anche ai fini della costruzione di un valido progetto di vita e di carriera professionale ispirati all'Agenda 2030.</p>
Competenze di cittadinanza attiva	<p>Competenze sociali e civiche per agire in modo autonomo e responsabile</p> <p>Comprensione della natura dell'economia come scienza in grado di incidere profondamente sullo sviluppo e sulla qualità della vita a livello globale</p> <p>Valutazione della necessità di scelte sostenibili con gli equilibri ambientali e la tutela delle risorse</p> <p>Acquisire ed interpretare l'informazione</p>
Materiali	Modulo Economia civile su sito www.economiascuola.it
Risorse Umane esterne	<p>Previsti due incontri in classe con esperto esterno per lo svolgimento dei temi. Durata incontro 1 ora cad.</p> <p>Gli incontri possono essere svolti in presenza oppure in DaD.</p>
Metodologia	Lezione frontale e lezione partecipata Video e materiali multimediali

SOGGETTO PROPONENTE	FEduF in collaborazione con redooc.com
Titolo e sintesi del progetto/proposta	<p>Mi creo il mio lavoro: dall'idea alla start up</p> <p>La proposta rientra nel novero dei percorsi per lo sviluppo delle competenze di educazione civica (sostenibilità) ed educazione finanziaria (start up). Si articola nelle seguenti fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipazione della classe a un primo incontro con il tutor; - Apprendimento autonomo degli studenti sulla piattaforma redooc.com (elearning) - opzionale; - Partecipazione della classe a un incontro con il tutor di approfondimento contenuti. <p>Contenuti tematici:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Analisi dei grandi temi legati alla sostenibilità. ● Comprensione dei meccanismi operativi delle start up. ● Definizione dell'idea di business (legato a un goal dell'Agenda 2030) e valutazione di fattibilità. ● Stesura del business plan e del piano di lavoro operativo. ● Predisposizione del pitch (presentazione).
Finalità della proposta e suo valore formativo	<p>VALORE FORMATIVO</p> <p>La proposta permette di sviluppare le competenze legate all'educazione civica e finanziaria su temi di grande attualità.</p> <p>SPENDIBILITÀ SOCIALE</p> <p>La proposta permette di apprendere una metodologia di lavoro attraverso la descrizione di un progetto di impresa (start up).</p>
Competenze di cittadinanza attiva	<p>Competenze sociali e civiche per agire in modo autonomo e responsabile;</p> <p>Creatività, visione e spirito di iniziativa;</p> <p>Identificazione di azioni concrete per il raggiungimento dei Goal dell'Agenda 2030;</p> <p>Comprensione del ruolo delle Start up e del funzionamento del sistema economico, finanziario e imprenditoriale;</p> <p>Capacità di problem solving;</p> <p>Capacità di organizzare il proprio lavoro e di gestire il tempo.</p>

Materiali	<p>Piattaforma “redooc.com” a cui accedono gli studenti previa registrazione del docente e creazione della Classe Virtuale, in compliance con le Linee Guida Privacy per la Scuola. La registrazione e l’accesso alla piattaforma sono gratuiti.</p> <p>Nella piattaforma sono disponibili 3 percorsi strutturati su Sostenibilità, Start up e Business Plan, con video lezioni ed esercizi interattivi spiegati:</p> <p>https://redooc.com/it/laboratori/sostenibilita</p> <p>https://redooc.com/it/educazione-finanziaria/economia-impresa/idea-business-startup</p> <p>https://redooc.com/it/educazione-finanziaria/economia-impresa/business-plan</p>
Risorse umane esterne	<p>Il docente deve registrarsi alla piattaforma “redooc.com” e chiedere l’attivazione di una Classe Virtuale; gli studenti verranno registrati in compliance con le Linee Guida Privacy per la Scuola e potranno così accedere per fruire i percorsi in elearning.</p> <p>I due incontri con tutor esterno servono per approfondire le tematiche di sostenibilità e start up e illustrare le modalità per sviluppare un progetto imprenditoriale. Tali incontri possono essere svolti anche in modalità online.</p> <p>Durata minima del percorso 4 ore per ciascuno studente, con la seguente articolazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 4 ore complessive per due lezioni in plenaria. ● Opzionale: percorsi online in elearning.
Metodologia	<p>Didattica Digitale Integrata</p> <p>Apprendimento collaborativo</p> <p>Lavoro individuale e di team</p> <p>Alla fine del percorso verrà rilasciata su richiesta del Docente/Scuola una Attestazione di partecipazione.</p>