

SCHEDA ATTIVITA' PRIMO CICLO – scuole secondarie di I grado

Numero adesioni accoglibili: da definire

SOGGETTO PROPONENTE	Fondazione per l'Educazione Finanziaria e al Risparmio - FEduF
Titolo e sintesi del progetto/proposta	Educazione finanziaria: gestione consapevole del denaro e transazioni elettroniche 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. La proposta offre inoltre un focus specifico sul tema della gestione del denaro attraverso le modalità elettroniche con un focus anche sui rischi del gioco d'azzardo online La proposta è rivolta alle classi II e III delle scuole secondarie di I grado Contenuti tematici: <ul style="list-style-type: none">• Risparmio e pianificazione• Strumenti per gestire il denaro• Pagamenti elettronici e sicurezza
Finalità della proposta e suo valore formativo	VALORE FORMATIVO 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; iii) avvicinare i ragazzi al mondo della gestione dematerializzata del denaro evidenziandone opportunità e rischi SPENDIBILITÀ SOCIALE 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.
Competenze di cittadinanza attiva	Competenze sociali e civiche per agire in modo autonomo e responsabile Acquisire ed interpretare l'informazione Competenza in materia di cittadinanza

Materiali	<p>Programma JUNIOR sul sito www.economiascuola.it</p> <p>Programma Pay 2.0 capitoli 1,3,4, 5 su sito www.economiascuola.it</p> <p>ATTIVITA'</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Competizione 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. 2) Attività facoltativa: realizzazione di ricerca multimediale online attraverso le piattaforme didattiche Pay 2.0 e Risparmiamo il pianeta. 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. 3) Partecipazione ad un evento plenario che vedrà lo svolgimento di una conferenza/spettacolo teatrale sui temi della proposta. Si prevede pertanto un'uscita delle classi interessate. <p>Il costo dei pullman verrà rimborsato fino a un massimo di 10 pullman per provincia.</p> <p>N.b. l'evento plenario si svolgerà solo se le condizioni sanitarie dell'emergenza Covid 19 lo permetteranno</p>
Risorse umane esterne	<p>Previsti due incontri in classe con esperto esterno per lo svolgimento dei temi. Durata ciascun incontro 3 ore.</p> <p>In alternativa è possibile svolgere gli incontri in modalità di didattica a distanza. In tal caso verranno concordati con i docenti gli appuntamenti, mantenendo comunque il monte ore complessivo di 6.</p> <p>Successivamente laboratorio gestito da esperto esterno per la realizzazione delle ricerche multimediali. Per tale attività è possibile stimare un monte di 3 ore.</p> <p>Il laboratorio può essere svolto anche in modalità di didattica a distanza.</p> <p>Prevista uscita didattica nel caso di svolgimento dell'evento plenario</p> <p>Durata complessiva del percorso 12 ore a classe (6 ore incontri in aula+ 3 ore laboratorio+ 3 ore evento plenario)</p>
Metodologia	<p>Didattica frontale ICT pedagogy Teatralizzazione Gamification</p> <p>Alla fine del percorso verrà rilasciata certificazione delle competenze economico-finanziarie acquisite</p>