

## SCHEDE ATTIVITA' SECONDARIE DI II GRADO

**Numero adesioni accoglibili per ciascuna attività: da definire**

SOGGETTO PROPONENTE	Fondazione per l'Educazione Finanziaria e al Risparmio - FEduF
Titolo e sintesi del progetto/proposta	<p><b>EconomiAscuola – Pay 2.0 Il denaro del futuro</b></p> <p>La proposta offre un intervento formativo in aula 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>La proposta prevede inoltre la partecipazione alla conferenza Neuromagia, in cui il dialogo tra due personaggi, un mago e uno psicologo, introducono al tema del denaro, coinvolgendo gli studenti attraverso alcune routine di neuromagia <a href="https://www.iulm.it/wps/wcm/connect/iulmit/iulm-it/news-e-eventi/notizie/neuromagia">https://www.iulm.it/wps/wcm/connect/iulmit/iulm-it/news-e-eventi/notizie/neuromagia</a></p> <p>La proposta è rivolta alle classi dalla I alla V delle scuole secondarie di II grado</p> <p>Contenuti tematici:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evoluzione dei pagamenti</li> <li>• Strumenti di pagamento dematerializzati</li> <li>• Valute virtuali</li> <li>• Sicurezza online</li> <li>• Gioco d'azzardo online</li> </ul>
Finalità della proposta e suo valore formativo	<p><b>VALORE FORMATIVO</b></p> <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><b>SPENDIBILITÀ SOCIALE</b></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> <p>Spirito di iniziativa</p>

<p>Materiali</p>	<p>Programma Pay 2.0 capitoli 1,3,4, 5 su sito <a href="http://www.economiascuola.it">www.economiascuola.it</a></p> <p>ATTIVITA'</p> <p>1) 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: &gt; sintetizzare l'argomento di loro interesse tra quelli affrontati negli incontri in 140 caratteri, &gt; realizzare un video e/o immagini fotografiche originali, &gt; elaborare un approfondimento in 300 parole ed evidenziare almeno tre informazioni curiose sull'argomento, &gt; scrivere una bibliografia riportando le fonti utilizzate per lo sviluppo della ricerca.</p> <p>2) Organizzazione di una conferenza spettacolo (sede da individuare, primavera 2021) aperta alla partecipazione di tutte le classi che hanno svolto il percorso.</p> <p>N.b. l'evento plenario si svolgerà solo se le condizioni sanitarie dell'emergenza Covid 19 lo permetteranno, in alternativa verrà organizzato un evento in modalità digitali</p>
<p>Risorse umane esterne</p>	<p>Previsto un incontro in classe con esperto esterno per lo svolgimento dei temi. Durata 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 3.</p> <p>Successivamente il docente dovrà 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 anche in modalità di didattica a distanza.</p> <p>Nel caso di evento dal vivo si prevede un'uscita delle classi interessate. In alternativa la conferenza spettacolo può essere svolta in modalità digitale.</p> <p>Il costo dei pullman verrà rimborsato</p> <p>Durata complessiva del percorso 10 ore (3 ore incontro+ 4 ore ricerca multimediale+ 3 ore conferenza neuromagia)</p>
<p>Metodologia</p>	<p>Lezione frontale e lezione partecipata Video e materiali multimediali Realizzazione di un prodotto multimediale</p> <p>Alla fine del percorso verrà rilasciata certificazione delle competenze economico-finanziarie acquisite</p>