

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	<p>Lezione frontale e lezione partecipata</p> <p>ICT pedagogy</p> <p>Gamification</p>

* * * *