

SOGGETTO PROPONENTE	<b>Fondazione per l’Educazione Finanziaria e al Risparmio - FEduF</b>
Titolo e sintesi del progetto/proposta	<p><b>Pay Like a Ninja</b></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"> <li>• Evoluzione dei pagamenti</li> <li>• Strumenti di pagamento dematerializzati</li> <li>• Valute virtuali</li> <li>• Sicurezza online</li> <li>• Gioco d’azzardo, gaming e gambling</li> </ul>
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 <a href="http://www.economiascuola.it">www.economiascuola.it</a></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: &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>

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>

\* \* \* \* \*