

## I LABORATORI DIDATTICI PER LE SCUOLE

### 1. *L'amico immaginario* - Laboratorio didattico per gli studenti delle scuole primarie e secondarie di I grado

#### **LUOGO**

L'evento si svolgerà **in presenza** presso le scuole.

#### **DESTINATARI**

Studenti e studentesse delle scuole primarie (consigliato per gli ultimi due anni) e secondarie di I grado.

#### **DESCRIZIONE**

Laboratorio educativo per le scuole primarie: bambini e bambine, divisi in piccoli gruppi, daranno vita ad un personaggio immaginario e gestiranno le sue entrate finanziarie con l'obiettivo di soddisfarne i bisogni ma anche i desideri. Il laboratorio, curato dagli esperti della Banca d'Italia, permetterà ai partecipanti di riflettere su alcuni concetti economici fondamentali: reddito, spese, budget ma anche credito e risparmio.

L'obiettivo dell'attività è quello di far comprendere agli studenti che esistono diverse categorie di spesa, che gli acquisti devono essere valutati in base ai soldi di cui si può disporre e che per soddisfare un desiderio si può risparmiare.

L'attività sarà svolta in presenza nelle classi da esperti della Banca d'Italia.

#### **MATERIALE NECESSARIO PER PARTECIPARE**

Per lo svolgimento del gioco le scuole dovranno avere:

- la disponibilità di LIM/proiettore per visualizzare una presentazione in power point;
- alcune sagome di cartone realizzate precedentemente dagli studenti e le studentesse (una sagoma ogni quattro/cinque alunni);
- penne, matite, post-it e fogli A4.

La Banca d'Italia fornirà a tutti un attestato di partecipazione.

**2. Cyber quiz: conoscere, scegliere e pagare in sicurezza - Laboratorio didattico Kahoot! per gli studenti delle scuole secondarie di I e II grado sulla cybersicurezza**

<b>LUOGO</b> L'evento si svolgerà <b>online</b> o <b>in presenza</b> presso le scuole.
<b>DESTINATARI</b> Studenti delle scuole secondarie di I e II grado (consigliato per gli ultimi due anni per entrambi i gradi scolastici).
<b>DESCRIZIONE</b> Laboratorio educativo per le scuole secondarie di primo e secondo grado, in due versioni distinte. Il laboratorio affronta le tematiche relative all'identità digitale, alla cybersicurezza e ai pagamenti digitali. Studenti e studentesse si sfideranno in un gioco a quiz: impareranno come effettuare pagamenti digitali in sicurezza, come riconoscere le truffe online, come gestire i propri dati personali e come valutare le informazioni raccolte sul web. Il laboratorio è realizzato attraverso la piattaforma <i>Kahoot!</i> e può essere svolto in presenza o online.  L'attività sarà svolta da esperti della Banca d'Italia.
<b>MATERIALE NECESSARIO PER PARTECIPARE</b> Per lo svolgimento del gioco le scuole dovranno avere:  - la disponibilità di LIM per proiettare il gioco <i>Kahoot!</i>  - ogni studente e studentessa, singolarmente o in piccoli gruppi, dovrà essere dotato di un dispositivo (cellulare, tablet o pc) connesso ad internet per poter rispondere alle domande del gioco.  La Banca d'Italia fornirà a tutti un attestato di partecipazione e un attestato ai primi tre classificati.

### 3. *Costruisci il tuo futuro!* – Laboratorio didattico *Kahoot!* per gli studenti delle scuole secondarie di I e II grado sul mondo degli strumenti di pagamento

#### **LUOGO**

L'evento si svolgerà **online** o **in presenza** presso le scuole.

#### **DESTINATARI**

Studenti delle scuole secondarie di I e II grado (consigliato per gli ultimi due anni per entrambi i gradi scolastici).

#### **DESCRIZIONE**

Laboratorio educativo per le scuole secondarie di primo e secondo grado, in due versioni distinte. Attraverso un meccanismo di domande alternate a pillole informative spiegate dagli esperti della Banca d'Italia, studenti e studentesse entreranno nel mondo degli strumenti di pagamento. Impareranno come distinguerli e utilizzarli consapevolmente, con particolare attenzione agli strumenti digitali. Guardando al futuro, si parlerà anche di risparmio e investimento. Il gioco è realizzato attraverso la piattaforma *Kahoot!* e può essere svolto in presenza o online.

L'obiettivo dell'attività è spiegare agli studenti e alle studentesse come un corretto uso degli strumenti di pagamento ed un'accurata pianificazione delle spese siano importanti per prendersi cura del proprio futuro.

L'attività sarà svolta in presenza nelle classi o in modalità online da esperti della Banca d'Italia.

#### **MATERIALE NECESSARIO PER PARTECIPARE**

Per lo svolgimento del gioco le scuole dovranno avere:

- la disponibilità di LIM per proiettare il gioco *Kahoot!*
- ogni studente e studentessa, singolarmente o in piccoli gruppi, dovrà essere dotato di un dispositivo (cellulare, tablet o pc) connesso ad internet per poter rispondere alle domande del gioco.

La Banca d'Italia fornirà a tutti un attestato di partecipazione e un attestato ai primi tre classificati.

#### 4. *Semina il tuo futuro!* - Laboratorio didattico *Kahoot!* per gli studenti delle scuole secondarie di II grado sulla finanza sostenibile

<b>LUOGO</b> L'evento si svolgerà <b>online</b> o <b>in presenza</b> presso le scuole.
<b>DESTINATARI</b> Studenti delle scuole secondarie di II grado (consigliato per gli ultimi due anni).
<b>DESCRIZIONE</b> Laboratorio educativo per le scuole secondarie di II grado. Il laboratorio affronta le tematiche relative alla sostenibilità ambientale. Studenti e studentesse si sfideranno in un gioco a quiz: impareranno quali sono le conseguenze dei cambiamenti climatici e il loro impatto economico, perché le risorse ambientali sono un bene pubblico e come difenderle. Guardando al futuro, si parlerà anche di finanza sostenibile e di sviluppo sostenibile. Il gioco è realizzato attraverso la piattaforma <i>Kahoot!</i> e può essere svolto in presenza o online.  L'obiettivo dell'attività è aiutare gli studenti a conoscere le connessioni tra le tematiche di sostenibilità ambientale e l'economia, per comprendere meglio i mutamenti del contesto economico e sociale in cui viviamo e le scelte di politica economica che incideranno sul loro futuro.  L'attività sarà svolta in presenza nelle classi o in modalità online da esperti della Banca d'Italia.
<b>MATERIALE NECESSARIO PER PARTECIPARE</b> Per lo svolgimento del gioco le scuole dovranno avere:  - la disponibilità di LIM per proiettare il gioco <i>Kahoot!</i>  - ogni studente e studentessa, singolarmente o in piccoli gruppi, dovrà essere dotato di un dispositivo (cellulare, tablet o pc) connesso ad internet per poter rispondere alle domande del gioco.  La Banca d'Italia fornirà a tutti un attestato di partecipazione e un attestato ai primi tre classificati.