

1. Laboratorio didattico *L'amico immaginario* per gli studenti delle scuole primarie



LUOGO

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

DESTINATARI

Studenti e studentesse delle scuole primarie (consigliato per l'ultimo biennio).

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 ai bambini e alle bambine 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 (un laboratorio per singola classe) da due 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 persone realizzate precedentemente dagli studenti e le studentesse (una sagoma per quattro/cinque alunni),
- una penna e una matita per ciascuno studente.

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

2. Laboratorio didattico Kahoot! *Costruisci il tuo futuro!* per gli studenti delle scuole secondarie di primo grado



LUOGO

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

DESTINATARI

Studenti delle scuole secondarie di primo grado (consigliato per gli ultimi due anni).

DESCRIZIONE

Laboratorio educativo per le scuole secondarie di primo grado. 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 due 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 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. Laboratorio didattico Kahoot! *Costruisci il tuo futuro!* per gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado



LUOGO

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

DESTINATARI

Studenti delle scuole secondarie di secondo grado (consigliato per gli ultimi due anni).

DESCRIZIONE

Laboratorio educativo per le scuole secondarie di secondo grado. 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 e si introdurranno alcuni concetti di finanza sostenibile. 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 due 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 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. Laboratorio didattico Kahoot! *Semina il tuo futuro!* per gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado sulla finanza sostenibile



LUOGO

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

DESTINATARI

Studenti delle scuole secondarie di secondo grado (consigliato per gli ultimi due anni).

DESCRIZIONE

Laboratorio educativo per le scuole secondarie di secondo grado. Il laboratorio affronta le tematiche relative alla sostenibilità ambientale, spiegate dagli esperti della Banca d'Italia. 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 Kahoot! 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 due 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 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.