

## 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.