

TITOLO	Diventare Cittadini Finanziariamente Consapevoli
INSEGNANTE/I AUTORE/I	Docente: Maria Di Benedetto Consulenza tecnica: Antonio Brancaccio
POLO/ ISTITUZIONE SCOLASTICA / RETE DI SCUOLE	Liceo scientifico Tito Lucrezio Caro - Napoli
REGIONE	Campania
IMMAGINE	 Immagine generata con Imagen4 di Google (no copyright)
	Un gruppo di studenti analizza insieme dati finanziari, collaborando per comprendere il valore del risparmio e dell'investimento.
ABSTRACT	L'attività propone un percorso di Inquiry Based Learning (IBL) sull'educazione finanziaria, finalizzato a sviluppare competenze digitali, imprenditoriali e di cittadinanza. Gli studenti saranno coinvolti in un'indagine su come gestire il denaro in modo consapevole, lavorando in gruppi per realizzare un prodotto digitale che risponda a una sfida reale.
ORDINE DI SCUOLA	scuola secondaria di 2° grado
ETÀ DESTINATARI	16-18 anni
DISCIPLINE	Economia, Matematica, Educazione civica

TAG	EducazioneFinanziaria	RisparmioInvestimento	IBL	
DIGCOMP 2.2 (Rif. Quadro EU delle Competenze Digitali dei Cittadini)	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 3.1 Sviluppare contenuti digitali			
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (Rif. RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EU del 22 maggio 2018)	Selezionare quali sono le competenze chiave che si possono acquisire svolgendo l'attività. . ☒ Competenza alfabetica funzionale ☐ Competenza multilinguistica ☒ Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie ☒ Competenza digitale ☒ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ☒ Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza ☒ Competenza imprenditoriale ☐ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE (Rif. DM 183 del 07/09/2024)	<u>SECONDO CICLO</u> ☒ Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. ☒ Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo. ☐ Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.			
DURATA	8 ore			
METODOLOGIE	Inquiry Based Learning (IBL), Cooperative Learning, Didattica laboratoriale			
DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ STEP BY STEP	Titolo dello step	Descrizione	Risorse e materiali	Setting D'AULA
	Coinvolgimento degli studenti	Avvio con una presentazione interattiva su conoscenze e pregiudizi comuni riguardo al denaro, risparmio e investimento. Discussione guidata su esperienze personali di gestione del denaro.	• Applicazioni per l'interazione • Digital board	☐ Frontale ☒ Partecipato ☐ Riflessivo ☐ Cooperativo
	Esplorazione del tema	Visione di brevi video esplicativi e lettura di articoli digitali su risparmio, budget, investimenti e rischi finanziari. Brainstorming	Sito della Banca d'Italia: • https://economy	☒ Frontale ☒ Partecipato ☐ Riflessivo ☐ Cooperativo

		collettivo sulle fonti affidabili.	iapertutti.bancaditalia.it/pianificare/pianificazione/index.html • https://economiapertutti.bancaditalia.it/risparmiare/ • https://economiapertutti.bancaditalia.it/investire/	
	Condivisione delle informazioni e lancio della domanda sfidante	Discussione plenaria su quanto emerso. L'insegnante lancia la domanda sfidante: <i>"Progettate una campagna digitale per spiegare ai vostri coetanei come gestire il denaro in modo consapevole"</i>	• Digital board • Bacheca digitale per raccolta idee	☒ Frontale ☒ Partecipato ☐ Riflessivo ☐ Cooperativo
	Formazione dei gruppi di lavoro	Formazione di gruppi eterogenei nella composizione interna ma omogenei nella classe (4-5 studenti) con ruoli assegnati (es. ricercatore, designer, relatore, revisore, coordinatore)	Schede di definizione dei ruoli (<i>chi fa cosa</i>)	☐ Frontale ☐ Partecipato ☐ Riflessivo ☒ Cooperativo
	Elaborazione del prodotto finale digitale	In relazione al livello di autonomia della classe e alle competenze digitali, il docente può decidere con gli studenti la tipologia di prodotto finale e l'ambiente digitale di implementazione o lasciare liberi i gruppi di progettare e realizzare un prodotto digitale a loro scelta (video, podcast, infografica, presentazione, fumetto) per la campagna di educazione finanziaria	• Checklist di processo • Ambienti digitali per l'elaborazione •	☐ Frontale ☐ Partecipato ☐ Riflessivo ☒ Cooperativo
	Presentazione dei lavori e valutazione di prodotto e di processo	Ogni gruppo presenta il proprio prodotto alla classe.	• Rubriche di valutazione • Digital board	☒ Frontale ☒ Partecipato ☐ Riflessivo ☐ Cooperativo

		La valutazione avviene tramite rubriche condivise (processo e prodotto) e feedback costruttivo.		
	Riflessione metacognitiva e autovalutazione	Compilazione individuale di una scheda di autovalutazione. Discussione plenaria sulle difficoltà incontrate, sulle strategie efficaci e sulle competenze acquisite.	Scheda metacognitiva	☐ Frontale ☐ Partecipato ☒ Riflessivo ☐ Cooperativo
PERSONALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA (Suggerimenti per l'inclusione e l'accessibilità)	Alcuni suggerimenti per l'inclusione sono sintetizzabili in: • Predisposizione di materiali accessibili (font ad alta leggibilità, sottotitoli nei video) • Possibilità di scegliere il formato del prodotto finale secondo le competenze degli studenti più fragili • Garanzia di un supporto per studenti con BES/DSA (tutoraggio tra pari, mappe concettuali digitali)			
STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE E LA RIFLESSIONE FORMATIVA	Selezionare gli strumenti usati per la valutazione sommativa e per la riflessione formativa in itinere. ☒ Rubrica di valutazione del processo ☒ Rubrica di valutazione del prodotto ☒ Griglia di osservazione ☐ Diario di bordo individuale ☐ Diario di bordo di gruppo ☐ Scheda metacognitiva peer-review ☐ Smart feedback ☒ Autovalutazione metacognitiva ☐ Check list			
LICENZA	Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0 DEED)			