



#ORIENTAlife

Oggi l'educazione finanziaria è un aspetto nodale della formazione di ogni cittadino consapevole: riguarda tutti, da vicino e quotidianamente, in quanto utenti di servizi, risparmiatori e consumatori. L'educazione economica è da ritenersi parte integrante del bagaglio culturale indispensabile per la formazione di cittadini responsabili e consapevoli, soprattutto considerando la rilevanza che il sistema economico-finanziario riveste all'interno della società e la complessità della realtà socioeconomica in cui ci troviamo a vivere. La scuola, così come la famiglia, sono i contesti in cui deve compiersi questa educazione. La scuola, nello specifico, rappresenta il luogo ideale per avviare un percorso di alfabetizzazione di largo respiro, integrando le competenze finanziarie ed economiche all'interno dei curricula scolastici al pari delle altre educazioni, come quella ambientale o alla legalità, in grado di fornire ai giovani gli strumenti necessari per compiere scelte consapevoli. Nella società attuale, interessata da continui cambiamenti nella cultura, nella scienza e nella tecnologia, è fondamentale possedere non solo conoscenze teoriche e abilità tecniche, ma soprattutto atteggiamenti di apertura verso le novità e disponibilità all'apprendimento continuo, alla flessibilità, alla responsabilità e all'assunzione di iniziative autonome. Per questo motivo la mission della scuola di oggi è diventata lo sviluppo di competenze, intese come "combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti appropriati al contesto". La competenza è una dimensione della persona che, di fronte a situazioni e problemi, mette in gioco ciò che sa e ciò che sa fare, ciò che l'appassiona e ciò che vuole realizzare. Una corretta educazione finanziaria può aiutare i giovanissimi a distinguere i bisogni, a ragionare sulle proprie scelte, a usare consapevolmente le risorse a disposizione, a raggiungere consapevolezza decisionale in merito a scelte economiche e finanziarie nella prospettiva della cittadinanza globale e sostenibile definita dalla risoluzione adottata il 25 settembre 2015 dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite per lo Sviluppo Sostenibile: "Trasformare il nostro mondo: l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile".

Il compito di realtà, molto vicino alle nuove progettazioni richieste agli insegnanti, è definito come una situazione-problema senza soluzione incontrovertibile che si presenta nella realtà dello studente; essa richiede l'utilizzo di conoscenze precedenti e genera una prestazione realizzata tramite un prodotto concreto. La richiesta rivolta allo studente è di risolvere una situazione critica,

complessa e nuova, il più possibile vicina alla propria realtà e al proprio contesto, utilizzando conoscenze e abilità precedentemente acquisite

trasferendole verso strategie, procedure e condotte cognitive differenti da quelle rese familiari dalla pratica didattica. Le caratteristiche del compito di realtà secondo il metodo RIZA sono:

- Costruire un prodotto finale attivando tutte le strategie e le risorse che gli studenti riescono a mettere in atto;
- Prevedere momenti di confronto, monitoraggio, progettazione e lavoro di gruppo in cui ciascuno dei partecipanti apporta il proprio contributo a seguito della suddivisione del lavoro;
- Considerare momenti di valutazione e autovalutazione in itinere, non strettamente legate al prodotto finale, che possano riguardare il processo, il percorso e le competenze trasversali coinvolte;
- Offrire la possibilità di fare ricerca-azione e intersecare i saperi e le materie, in maniera interdisciplinare (stesso argomento per tutte le materie) o multidisciplinare (ogni materia aggiunge qualcosa di nuovo);
- Riflettere sui processi messi in atto;
- Realizzare un prodotto che deve essere presentato/condiviso con gli altri gruppi e gli altri compagni e che può essere commentato e analizzato sia dai pari che dagli insegnanti.

Fondamentali sono: la pianificazione di tempi e spazi d'azione degli alunni considerando momenti di lavoro e condivisione sia a scuola che in autonomia e auto-organizzazione; l'essere in grado di comunicare in maniera efficace gli scopi, le metodologie, le discipline e i vari passaggi dell'elaborazione, oltre che l'esplicitare i momenti e i contenuti oggetto di valutazione.

L' UdA, pensata come esempio di progettazione di una didattica orientata a contenuti economico-finanziari, dalla quale gli insegnanti possono prendere spunto per calare tali contenuti o applicare i relativi metodi all'interno delle proprie realtà scolastiche è quella che vi presentiamo di seguito.

Importante per la progettazione e la definizione di un obiettivo finale concreto, chiaro e conciso da comunicare agli alunni in fase di presentazione del percorso che ne guidi tutta la realizzazione. Per definire la progettazione, lo schema prevede poi una sezione specifica per ciascuna delle fasi previste. Il numero di fasi è a discrezione del team di lavoro; la progettazione di ciascuna fase si articola in:

- 1) descrizione delle attività da far svolgere agli alunni,
- 2) ruolo del docente e metodologie utilizzate,
- 3) tempi di realizzazione,
- 4) discipline coinvolte,
- 5) elementi oggetto di valutazione.

A questo proposito, si ricorda l'importanza di una valutazione in itinere che tenga conto non solo del prodotto finale, ma anche del processo, delle competenze disciplinari, delle abilità e dell'apprendimento di nuove conoscenze.

Procedura

L'insegnante legge la storia in classe proiettando il testo, mentre gli studenti possono seguire la narrazione su un foglio consegnato a ciascuno. Dopo la lettura della storia, i ragazzi sono invitati a rispondere individualmente alle domande: delle tre opzioni di risposta, due possono essere considerate sfidanti e una sbagliata. Alla fine, l'insegnante chiede agli alunni di condividere con la classe le risposte date fornendo loro un feedback sui contenuti e sui temi oggetto di riflessione. A partire da queste risposte l'insegnante avvia la discussione cercando sia di valorizzare i diversi punti di vista che emergono, sia di aiutare i ragazzi a confrontarli evidenziandone i punti salienti. Infine, l'insegnante chiede agli studenti di proporre un esempio tratto dalla propria esperienza personale affine ai contenuti oggetto di discussione, allo scopo di ancorare le novità apprese alla propria realtà e rendere così il nuovo apprendimento significativo. L'obiettivo è di condurre gli studenti - attraverso un percorso didattico semplice definito insieme ai referenti scolastici delle singole scuole partecipanti - a un ragionamento aperto sulle funzionalità, caratteristiche e problematiche proprie dei sistemi economico-finanziari (e sui meccanismi sociali e istituzionali sottesi), partendo da eventi significativi tratti dalla storia, anche nell'ottica di favorire l'acquisizione di una maggiore consapevolezza con riguardo alla logica delle scelte finanziarie future di tipo individuale.

Format per la progettazione di:

Unità di Apprendimento (UdA) per competenze

con il C.A.E. (Ciclo di Apprendimento Esperienziale) + R.I.Z.A.

1. Titolo Prova	In Internet tutto ha un prezzo?
2. Destinatari	Studenti delle classi 2 ^a - 3 ^a SSI – primo biennio SSII
3. Disciplina/e coinvolta/e	Italiano - Storia - Matematica -Tecnologia - Educazione Civica (SSI)
Durata della prova	Italiano – Storia – Matematica (SSII)
Materiali necessari	La prova verrà svolta in ... incontri
	Per realizzare la prova sono necessari carta, libri, volantini pubblicitari, colori, cartellone, Lim.

4. Competenza/e e Traguado/i che la UdA si prefigge di rilevare	<ul style="list-style-type: none"> -Orientarsi nel percorso storico-sociale che ha portato all'ideazione della moneta. - Conoscere l'esistenza della moneta bancaria e di una moltitudine di valute nazionali e internazionali. -Avere un'idea approssimata, semplificata e concreta di come funziona il sistema dei pagamenti. -Sapere che per poter utilizzare gli strumenti di pagamento alternativi al contante è necessario avere disponibilità di denaro (ad es. sul conto corrente). -Conoscere l'esistenza di strumenti di pagamento alternativi al contante (per es. bancomat, carta di credito). -Sapere che bisogna tutelare i propri dati personali nelle transazioni economico-finanziarie. -Essere consapevoli del ruolo della tecnologia nei pagamenti e acquisti (ad es. nell'e-commerce). -Utilizzare le procedure di calcolo aritmetico -Individuare le strategie appropriate per la risoluzione di problemi -Analizzare dati sviluppando ragionamenti su di essi -Usare consapevolmente le potenzialità offerte dal mezzo informatico
5. Principali contenuti disciplinari coinvolti (conoscenze)	<ul style="list-style-type: none"> -La storia della moneta -Il potere della moneta -Il sistema dei pagamenti -Cosa è l'e-commerce; - Il marketplace virtuale; -Il web marketing; -La comunicazione; -Le diverse tipologie di e-commerce.
6. SITUAZIONE PROBLEMA tratta dal mondo reale da cui parte l'UdA	<p>Lavorate per un negozio al dettaglio e dovete acquistare un numero consistente di cuffiette. Progettate un piano di acquisto adeguato che prenda in considerazione la qualità e il prezzo del prodotto.</p>
7. Attività che gli allievi devono svolgere nella fase di ESPERIENZA	<p>Ricerca le offerte sui social che permettono acquisti in rete, anche in un singolo negozio o catena come Ikea o MediaWorld. Nei siti dedicati alla compravendita vi è una vasta scelta di prodotti classificati per specifiche aree merceologiche; nei marketplace è possibile individuare prodotti nuovi, o usati garantiti, di quasi ogni tipologia merceologica o servizi dedicati come Amazon, Zalando ed eBay oppure piattaforme di tutt'altra origine come ad esempio Booking,Facile.it.</p>
8. Attività che gli allievi devono svolgere nella fase di COMUNICAZIONE	<p>Fasi di un'indagine statistica.</p> <p>Tabelle e grafici statistici.</p> <p>Il relatore della coppia descrive le schede dei diversi operatori e illustra quella più conveniente, mettendo le offerte in ordine, sulla base del criterio di aggiudicazione dell'offerta economicamente più vantaggiosa.</p>

9. Attività che gli allievi e l'insegnante devono svolgere nella fase di ANALISI	<p><i>Riconoscere le informazioni necessarie per risolvere il compito.</i></p> <p><i>Analisi dei costi, della domanda e della concorrenza</i></p> <p><i>L'insegnante scrive alla lavagna, in una tabella a due colonne, le buone idee emerse e le idee discutibili. Gli allievi possono intervenire per indicare, a seguito dell'esposizione del relatore della coppia, quelle che, secondo loro, sono buone idee e quelle che, secondo loro, sono idee discutibili.</i></p>
10. Attività che gli allievi e l'insegnante devono svolgere nella fase di GENERALIZZAZIONE	<p>Strutturare un insieme di dati che supportino la tesi da dimostrare.</p> <p><i>L'insegnante compila tre cartelloni (o tre pagine LIM): uno giallo con "Le 5 cose che bisogna fare ...", uno verde con un esempio di una buona "lettura" ..., uno rosso con "Le 3 cose che non bisogna fare mai (ossia gli errori tipici che si fanno quando...). Gli allievi intervengono per fornire suggerimenti e chiedere chiarimenti.</i></p>
11. Attività che gli allievi devono svolgere nella fase di APPLICAZIONE	<p>...procedere all'acquisto.</p> <p>L'obiettivo della sfida è far acquisire agli alunni un'educazione economico-finanziaria di base, facendogli comprendere le funzioni e il valore di un bene, che viene usato quotidianamente, ma del quale ignorano i meccanismi economici che la governano. Il commercio elettronico rappresenta una realtà importante ed in costante crescita e una vetrina on-line visitabile da qualsiasi parte del mondo.</p>

12. Prestazioni attese dall'allievo al termine dell'Uda

(per ciascuna delle tre sezioni, completare solo le voci pertinenti e cancellare le voci non pertinenti)

<p>12.1</p> <p>Abilità di interpretare problemi aperti</p> <p>Strutture di INTERPRETAZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Al termine dell'Uda, ci si attende che lo studente sia in grado di (utilizzare solo i descrittori pertinenti per l'Uda in questione e specificare nelle parentesi i contenuti disciplinari su cui si richiede che gli allievi esercitino i processi cognitivi elencati): ○ Cogliere ... (<i>elementi chiave, collegamenti e relazioni, ...</i>) X Identificare ... (<i>dati e incognite, obiettivi, punti non chiari, ...</i>) X Individuare ... (<i>elementi chiave, collegamenti e relazioni, risorse necessarie, ...</i>) ○ Localizzare ... (<i>informazioni, concetti, ...</i>) ○ Riconoscere ... (<i>situazioni problematiche, informazioni date e informazioni mancanti, ...</i>) X Scegliere ... (<i>le risorse più opportune, ...</i>) X Selezionare ... (<i>le risorse più opportune, ...</i>)
--	--

Abilità di **applicare strategie risolutive** a problemi aperti

- Al termine dell'Uda, ci si attende che lo studente sia in grado di (utilizzare solo i descrittori pertinenti per l'Uda in questione e specificare nelle parentesi i contenuti disciplinari su cui si richiede che gli allievi esercitino i processi cognitivi elencati):
 - X Analizzare ... (*contenuti, processi, ...*)
- Attribuire ... (*punti di vista, posizioni di autori differenti, ...*)
- Calcolare ... (*algoritmi, ...*)
- X Classificare ... (*contenuti, processi, soluzioni, ...*)
 - X Confrontare ... (*contenuti, processi, soluzioni, strategie, ...*)
 - Costruire ... (*prodotti, ...*)
 - Descrivere ... (*oggetti, processi, soluzioni, ...*)
 - Dimostrare ... (*soluzioni, ...*)
 - Eseguire ... (*procedure, ...*)
 - Formulare ... (*piani di azione, strategie, soluzioni, ...*)
 - Ideare ... (*soluzioni, strategie, ...*)
 - Ipotizzare ... (*soluzioni, strategie, ...*)
 - Organizzare ... (*contenuti, processi, eventi, ...*)
 - Pianificare ... (*sequenze di azioni, processi, strategie, ...*)
 - Produrre ... (*prodotti, ...*)
 - Progettare ... (*soluzioni, strategie, ...*)
- X Rappresentare graficamente ... (*contenuti, processi, problemi, soluzioni, strategie, ...*)
 - Realizzare ... (*prodotti, elaborati, ...*)
 - Riassumere ... (*contenuti, processi, ...*)
- X Ricavare ... (*implicazioni, conclusioni, sintesi, ...*)
 - X Riformulare ... (*problemi, soluzioni, strategie, ...*)
 - Spiegare ... (*fenomeni, processi, ...*)
 - Tradurre da un formalismo ad un altro ... (*contenuti, processi, ...*)
 - Trovare esempi di ... (*contenuti, processi, ...*)
- X Trovare similarità e differenze in ... (*contenuti, processi, ...*)

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Utilizzare un modello per ... <i>(risolvere un problema, ...)</i> ○ Utilizzare una procedura per ... <i>(risolvere un problema, ...)</i>
12.3. Abilità di riflettere sulle proprie strategie Strutture di AUTOREGOLAZIONE	<p>Al termine dell'UdA, ci si attende che lo studente sia in grado di (utilizzare solo i descrittori pertinenti per l'UdA in questione e specificare nelle parentesi i contenuti disciplinari su cui si richiede che gli allievi esercitino i processi cognitivi elencati):</p> <p>X Argomentare ... <i>(le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Chiarificare ... <i>(le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)</i> <p>X Motivare ... <i>(le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Criticare ... <i>(le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)</i> ○ Trovare errori ... <i>(nelle proprie proposte, nelle proprie soluzioni, nelle strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)</i> ○ Giustificare ... <i>(le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)</i> ○ Giudicare ... <i>(le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)</i>
	<p>X Difendere ... <i>(le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)</i></p>

Guida alla costruzione di situazioni-problema

Attività:	Esercitabili su:
Analizzate ... con la griglia di criteri fornita	Animazione
Calcolate il costo di ...	computerizzata
Cercate in Rete informazioni attendibili su ... motivando le vostre scelte	Articolo di quotidiano
Classificate nelle categorie date i seguenti ...	Canzone/filastrocca
Collegate ... alle vostre esperienze di vita quotidiana	Cartone animato
Confrontate ... e ... sulla base dei criteri forniti	Descrizione di un caso
Costruite un ... che rispetti i requisiti forniti	Discorso a tema in pubblico
Descrivete ... utilizzando lo schema proposto	Discussione di gruppo
Descrivete come si è sentito, secondo voi, il protagonista di ... spiegando anche il perché	Disegno/murales
Descrivete con parole vostre ...	Esposizione/museo
Descrivete cosa avete imparato nel realizzare ...	Evento pubblico
Descrivete cosa avete imparato nel vedere ...	Fiera/festival
Descrivete cosa fareste diversamente se doveste realizzare una seconda volta ...	Fotografia
Descrivete cosa fareste se doveste realizzare ...	Fumetto
Descrivete i problemi che avete dovuto affrontare nel realizzare ...	Gioco a quiz
Descrivete le esperienze simili che avete vissuto personalmente che vi sono venute in mente nel vedere ...	Gioco computerizzato
Descrivete le scelte che avete fatto nel realizzare ... e giustificatele	Gioco da tavolo
Dite chi è il probabile autore di ... motivando la vostra ipotesi	Gioco di movimento
Dite quali sono gli elementi comuni in ... e ...	Gioco di ruolo
Elencate gli elementi che già conoscevat e che avete trovato in ...	Inchiesta o sondaggio
Elencate i termini non chiari che avete trovato in ...	Intervista
	Narrazione
	Performance di teatro/mimo/danza

Formulate suggerimenti per realizzare ...	Personaggio
Giustificate le scelte fatte dall'autore di ...	Problema matematico
Identificate cosa serve per realizzare ...	Prodotto di arte/artigianato
Identificate gli elementi che caratterizzano ... mettendolo in relazione con un altro simile	Prodotto mediale
Identificate i concetti-chiave in ...	Progetto
Identificate le parti componenti in ...	Programma radio/tv
Identificate le parti più importanti in ...	Puzzle
Inventate delle risposte a tutte le possibili domande che si potrebbero fare su ...	Saggio
Inventate tutte le possibili domande che si potrebbero fare su ...	Schema o mappa concettuale
Inventate una soluzione per ...	Sito web
Ipotizzate i problemi che potrebbero sorgere nell'organizzazione di ...	Sketch o scenetta
Mettete in atto un ... che rispetti i requisiti forniti	Software di simulazione
Mettetevi nei panni di un personaggio di ... e raccontate la vicenda dal vostro punto di vista	Spettacolo di burattini
Progettate un ... che rispetti i requisiti forniti	Termine/concetto
Rappresentate graficamente il seguente ... sulla base dei criteri dati	Viaggio o escursione
Realizzate ... che rispetti i requisiti forniti	Video clip
Riassumete sinteticamente ... in uno spazio (es. 30 righe) o in un tempo (es. 20 minuti) limitato	
Riscrivete ... in una forma espressiva differente	
Spiegate come si può realizzare un ...	
Spiegate come vi siete sentiti quando avete visto ...	
Spiegate cosa è successo in ... ricostruendo la sequenza temporale degli eventi	
Spiegate perché è successo quell'evento in ...	
Spiegate quale cosa è più facile/difficile tra ... e ...	
Trasformate ... in ...	
Trovate le similarità/differenze tra ... e ...	
Trovate tutte le "buone ragioni" per mettere in atto ...	
Trovate tutti gli errori e incongruenze in ...	
Trovate tutti gli esempi di ... che hanno le caratteristiche date	
Trovate tutti i collegamenti possibili tra la vita quotidiana e ...	

<p>Trovate tutti i collegamenti possibili tra quanto avete appreso a scuola e ..</p> <p>Trovate tutti i possibili esempi di ...</p> <p>Trovate tutti i punti di debolezza di ...</p> <p>Trovate tutti i punti di forza di ...</p> <p>Valutate ... assegnando un giudizio sulla base dei criteri forniti</p>	
---	--

Attività kahoot per alunni

<https://create.kahoot.it/share/educazione-finanziaria/31c040bf-6e02-4e0d-af1c-1fcceb0e165d>

Attività Nearpod per alunni

https://np1.nearpod.com/sharePresentation.php?code=918a55fc5088362d020edc33f7241bae-1&oc=user-created&utm_source=link

Attività Prezi per alunni

<https://prezi.com/view/LoouQZnkNCXHtcCpR2g0/>