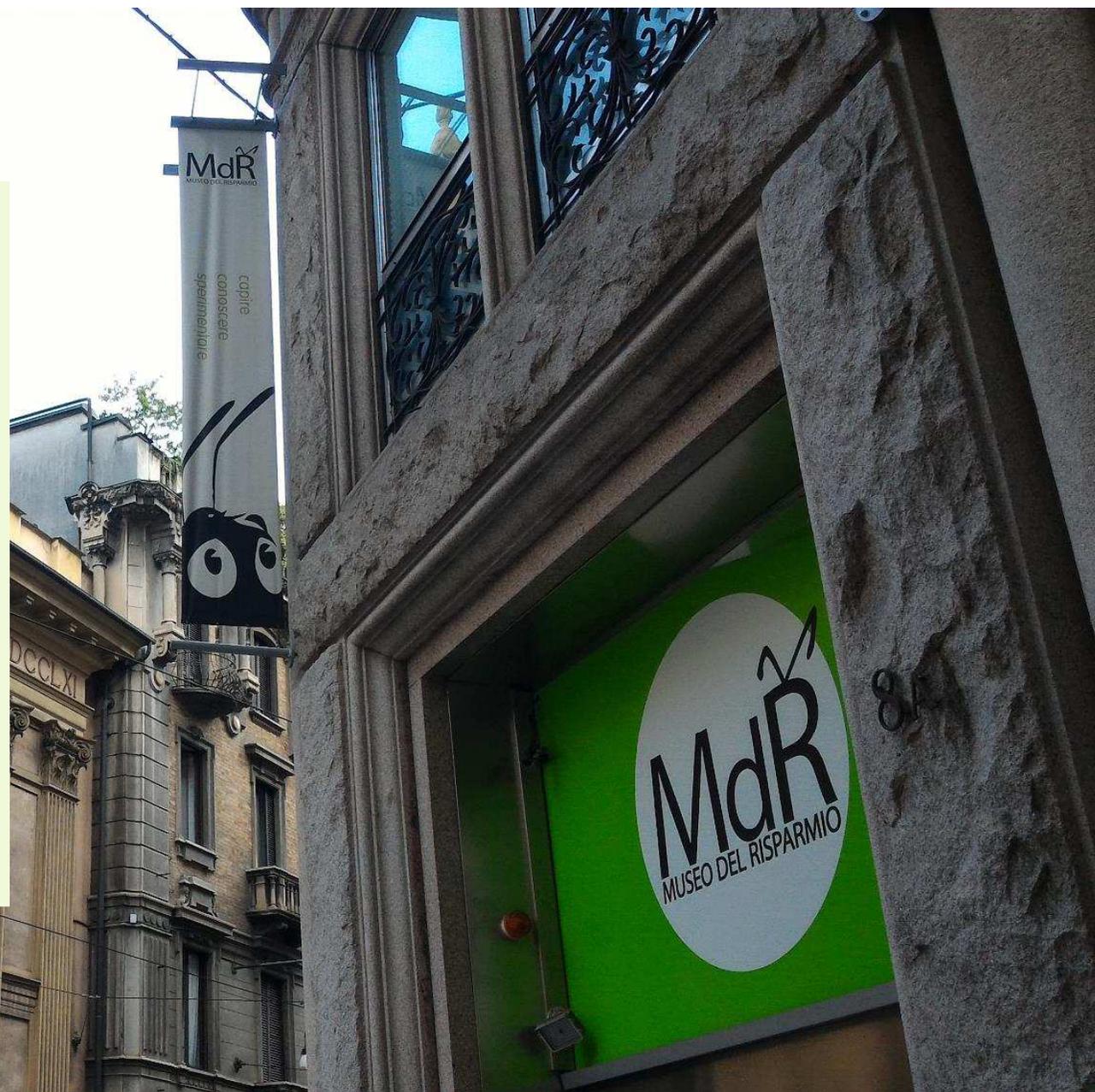


WEBINAR

Il digitale e l'educazione
finanziaria come strumenti
per lo sviluppo
dell'educazione civica nelle
scuole secondarie

18 novembre 2021



IL MUSEO DEL RISPARMIO

> Chi siamo

Il Museo del Risparmio è un laboratorio multimediale e interattivo nato nel 2012 – su iniziativa di Intesa Sanpaolo – per diffondere la cultura del risparmio e della sostenibilità attraverso l’“edutainment” e con un linguaggio chiaro e semplice.

> La mission

Il Museo intende contribuire a diffondere l’educazione finanziaria per aiutare le persone a prendere decisioni razionali ed informate e a mettere da parte le risorse necessarie per raggiungere i propri obiettivi di vita.



#Inclusione



#Sostenibilità



#Capitale Umano



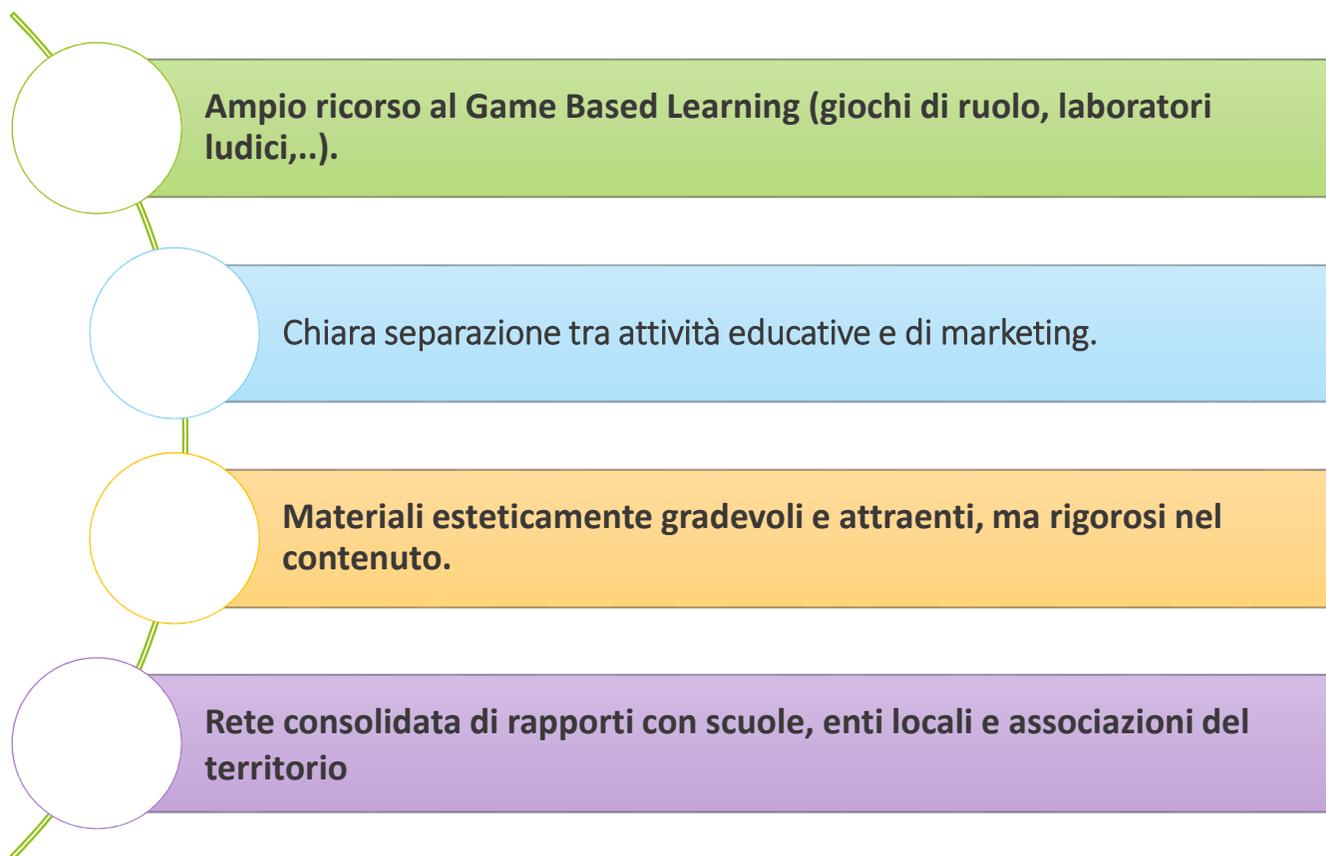
#Edutainment



#Rete



APPROCCIO EDUCATIVO



ATTIVITA' DIDATTICHE

- > Visite guidate
- > Laboratori con le scuole
- > Presentazioni di libri
- > Convegni e seminari
- > Percorso PCTO MDR



Disponibili sia in **presenza** che in
modalità **digitale**.

Offerta didattica scuole

<https://www.museodelrisparmio.it/offerta-didattica-20212022/>





EDUCAZIONE ALLA SOSTENIBILITA'

S.A.V.E. VIRTUAL TOUR

PROGETTO S.A.V.E. (Sostenibilità, Azione, Viaggio, Esperienza)

Progetto didattico che ha l'obiettivo di offrire percorsi multimediali dedicati all'educazione al risparmio e alla sostenibilità ambientale, sviluppato in collaborazione con EIB Institute.

L'iniziativa, disponibile in lingua italiana ed inglese, è rivolta alle scuole del primo e del secondo ciclo, che potranno fruire delle attività proposte senza limitazioni geografiche.



> Materiale

Per ciascun ordine scolastico è presente un kit di materiali online costituito da:

- Quattro video
- Gaming app
- Materiali per laboratorio da svolgere in classe

> Modalità di fruizione

Per accedere ai contenuti del progetto, il docente deve registrarsi al seguente link:

<http://www.savetour.it/iscriviti/>

A seguito dell'iscrizione verranno inviate le credenziali per accedere all'AREA RISERVATA SAVE del Museo del Risparmio, in cui sono disponibili i contenuti di progetto, i Vademecum di supporto e webinar dedicati.



Scuole Primarie

Percorso multimediale «**La circolazione della moneta, dei beni e delle persone**»: i cambiamenti epocali che hanno caratterizzato e caratterizzeranno il trasferimento del denaro e gli spostamenti delle merci e dell'uomo.

App «**Green hero / Diventa un eroe verde**», con cui mettere alla prova l'abilità di riciclare e costruire nuovi oggetti a partire da materiali usati.

Laboratorio didattico «**Recuperino. Il riciclo a misura di bambino**», volto a sottolineare l'importanza di lottare contro gli sprechi e valorizzare il recupero degli scarti.

Scuole Secondarie I grado

Percorso multimediale «**Le crisi economiche e ambientali**»: la genesi e le modalità di propagazione delle crisi finanziarie e come queste siano spesso strettamente legate a quelle ambientali.

App «**Planet Guardian**», con cui mettersi alla prova nel fare le scelte giuste per migliorare l'ambiente.

Quiz «**L'albero della sostenibilità**», che ha l'obiettivo di stimolare la riflessione sull'importanza della vegetazione per il pianeta e per l'economia.

Scuole Secondarie II grado

Percorso multimediale «**L'inclusione economica e sociale**»: spiega come un approccio imprenditoriale innovativo, una finanza sostenibile e una gestione delle risorse naturali lungimirante favoriscano l'inclusione socio-economica.

App «**Equality Defender**», per sperimentare come superare le barriere che ostacolano l'inclusione dei gruppi più fragili.

Quiz «**Giramondo. Il risparmio a tutto tondo**», una sfida a squadre per provare a progettare il viaggio sostenibile ideale.

PROGETTO S.A.V.E.: Sostenibilità, Azione, Viaggio, Esperienza

GAMING APP

Le APP S.A.V.E. sono pensate per abituare bambini e ragazzi a prendere decisioni valutando pro e contro in termini di impatto ambientale, sociale ed economico.



Questo approccio didattico aiuta a sviluppare diverse abilità, ad esempio la capacità di guardare ai problemi in modo articolato; di suggerire soluzioni innovative; di tener conto dei bisogni delle generazioni future.

PROGETTO S.A.V.E.

LABORATORI CON TUTOR ONLINE

VIAGGIARE NEL FUTURO

Età consigliata: 8 - 10 anni

Durata: 60 minuti

> Cosa significa essere sostenibili?

Attraverso i divertenti video animati SAVE si introducono i vantaggi dell'economia circolare e della mobilità sostenibile

> Viaggiare nel futuro

I bambini suddivisi in gruppi dovranno inventare, descrivere e disegnare il mezzo di trasporto ideale per il futuro, usando tutta la loro creatività e rispettando due semplici regole: utilizzare solo fonti di energia rinnovabili e solo materiali di recupero.

> Presentazione delle idee

I gruppi racconteranno brevemente la propria idea e con l'aiuto del tutor si scoprirà quali siano le proposte più sostenibili.

LA CITTA IDEALE

Età consigliata: 11 - 13 anni

Durata: 60 minuti

> Economia circolare e tutela del Pianeta

Attraverso i video animati SAVE si introducono le caratteristiche e i vantaggi dell'economia circolare e della tutela della biodiversità.

> La Città Ideale

I ragazzi, suddivisi in 2-3 gruppi dovranno immaginare la città ideale, sostenibile sotto il profilo dei trasporti, del verde pubblico, delle fonti di energia, della gestione dell'acqua e dei rifiuti

> Presentazione delle idee

I gruppi illustreranno la loro idea e con l'aiuto del tutor si confronteranno sulle azioni concrete da intraprendere per rendere le nostre città più sostenibili.

PROGETTO S.A.V.E. LABORATORI ONLINE

AIUTA IL SINDACO

Età consigliata: 15 - 18 anni

10 ore rendicontabili

- **Lezione SAVE online multiclasse (1h)**
- **Help the Mayor (1h)**
Partita collettiva al video-gioco "Help the Mayor" condotta dal tutor e spiegazione dell'attività da svolgere a gruppi.
- **Attività in remoto a gruppi (6h)**
Suddivisi in gruppi, gli studenti dovranno preparare una mappatura delle problematiche irrisolte della loro città tenendo d'occhio gli aspetti dell'"inclusione" e della "qualità ambientale" e delle potenziali soluzioni. Per farlo possono avvalersi di interviste, ricerca sul campo,...
- **Presentazione delle idee (1h)**
I gruppi illustreranno gli esiti della mappatura e, con l'aiuto del tutor, si confronteranno sulle azioni concrete da intraprendere per rendere le nostre città più sostenibili.

SPECIALE LEZIONE SAVE online

- 1) Introduzione alle differenze fra modello di produzione lineare e circolare
- 2) Proiezione di un video SAVE
- 3) Quiz «GIRAMONDO»



EDUCAZIONE ALLA CYBERSECURITY

DRIZZA LE ANTENNE

La ricerca «Digitalizzazione e consapevolezza finanziaria»

Da dove siamo partiti...

Un uso molto diffuso di Internet...

L'Italia risulta un Paese maturo per quanto riguarda l'uso di internet e dei social. Gli utilizzatori di internet sono pari all'82% della popolazione, gli utenti tra i 16 e i 64 anni passano in media 6 ore al giorno sul web.

...ma competenze digitali inadeguate

Solo il 44% degli individui tra i 16 e i 74 anni possiede competenze digitali di base (57% nell'UE). Inoltre, in Italia, solo l'1% dei laureati ha una laurea in ambito ICT.

Risultati interessanti

- Tendenza a **sopravvalutare le proprie competenze digitali**.
- Grande diffusione di **home banking e app bancarie**.
- Percezione di **timori** legati alla crescente digitalizzazione finanziaria: **uso improprio dei dati personali**; disparità sociali legate al **digital divide**; rischio di **overspending**.
- Si sta diffondendo l'abitudine di usare **strumenti digitali per gestire il budget personale e familiare**.

Centennials e millennials

- Non basta essere nativo digitale per essere un competente digitale!
- **Ottimismo e aspettative positive** sull'uso del digitale (APP, robot advisor,..) per gestire spese quotidiane, accantonare e investire.
- Slancio limitato dallo **scarso livello di indipendenza economica** dei giovani italiani.

PROGETTO DRIZZA LE ANTENNE

Obiettivi

I Laboratori DRIZZA LE ANTENNE, sviluppati dal Museo del Risparmio in collaborazione con la Divisione Cybersecurity di Intesa Sanpaolo, si prefiggono di sensibilizzare i giovani sulla cultura della sicurezza informatica e sulla protezione dei propri dati nell'uso del web e dei dispositivi digitali.

Un tutor attraverso dei video ed alcune sfide divertenti permetterà di acquisire alcune nozioni base di cittadinanza digitale.



> Laboratori

Scuole primarie

IO NO CHE NON CI CASCO

Scuole Secondarie I grado

FATTI FURBO/A

Scuole Secondarie II grado

DIGITAL SMART

> Materiali didattici

Video-pillole «Le parole della Cybersecurity»

I nostri esperti di Cybersecurity spiegano in modo semplice e immediato anche per i bambini il significato di termini quali online, virus, account,...

Schede di supporto per docenti e famiglie

- Come navigare in Internet in sicurezza
- Password sicura
- Mondo reale e mondo virtuale
- I malware più diffusi

<https://www.museodelrisparmio.it/drizza-le-antenne-progetto-didattico-sulla-cybersecurity/>

Laboratorio didattico IO NO CHE NON CI CASCO

Obiettivi

Introdurre in modo leggero e giocoso le basi della cybersecurity: navigazione su Internet in sicurezza, gestione delle password, protezione dei profili social, funzionamento degli antivirus, primi acquisti digitali.

Età consigliata: 7-10 anni

Durata: 60 minuti

Disponibile online o in presenza



Descrizione attività

• Risolvi le sfide e scopri il personaggio misterioso

Divisi in cinque squadre (FACEBOOK, INSTAGRAM, SNAPCHAT, TIKTOK e TWITTER), i bambini saranno chiamati a risolvere quattro sfide:

1. Quale allegato aprire?
2. Inventare una password sicura
3. Scegliere i dati per creare un profilo social
4. Utilizzare un antivirus.

Per ogni sfida risolta correttamente saranno premiati con le tessere di un puzzle.

• Scopriamo insieme la cybersecurity

Il tutor del Museo del Risparmio, con l'ausilio di brevi-video interviste a cura degli esperti di Cybersecurity di Intesa Sanpaolo, illustrerà i comportamenti corretti da adottare per navigare in sicurezza e le parole chiave da conoscere per orientarsi nel mondo della sicurezza informatica.

Percorso DIGITAL SMART

Obiettivi

- Comprendere il contesto: che cos'è e quali sono le più recenti innovazioni in ambito ICT
- Conoscere l'ecosistema dei pagamenti digitali
- Essere consapevoli dei fenomeni di truffe e comportamenti illeciti legati ai pagamenti digitali
- Imparare le basi della cybersecurity e metterle in pratica

- Lezione online di approfondimento con esperti di Cybersecurity.
- Lavoro di ricerca a gruppi su Rischi e Opportunità delle ICT applicate ai pagamenti digitali, con la guida dei tutor del MDR.
- Presentazione in plenaria dei risultati delle ricerche e Eduquiz conclusivo.

Età consigliata: 14-18 anni
Durata: 10h rendicontabili
PCTO



DRIZZA LE ANTENNE

Eventi digitali di approfondimento per le scuole Secondarie di II grado

<https://www.youtube.com/watch?v=ytAAZBZCL5U>

<https://www.youtube.com/watch?v=67d7TCy6WHg&t=34s>



Webinar TUTTOSCUOLA

PROSSIMI EVENTI PER DOCENTI E STUDENTI

SAVE THE DATE

IL MIO POSTO NEL MONDO

SIATE RIBELLI. NON "ZITTI E BUONI"

2-3 dicembre 2021 - TORINO

MUSEO DEL RISPARMIO

MdR MUSEO DEL RISPARMIO

The poster features a vibrant orange and red background with a young woman smiling. It includes icons of a lightning bolt, a rocket, and a play button.

Per ricevere tutti gli aggiornamenti relativi alle nostre iniziative è possibile iscriversi alla newsletter tramite il link

<https://www.museodelrisparmio.it/newsletter/>

MdR
MUSEO DEL RISPARMIO

STUDENTI DISTRATTI?

CATTURA LA LORO ATTENZIONE CON UN GIOCO!

Partecipa al webinar **Neuroscienze, gioco e apprendimento** con gli esperti della Scuola IMT Alti Studi Lucca e del Neuroscience Lab di Intesa Sanpaolo Innovation Center.

23 NOVEMBRE ORE 16:00

INTERVENGONO

- Giovanna Paladina
Direttore e Curatore Museo del Risparmio
- Sonia D'Arcangelo
Head of Neuroscience Lab
Intesa Sanpaolo Innovation Center
- Emiliano Ricciardi
Professore di Neuroscienze
Scuola IMT Alti Studi Lucca
- Matteo Bisanti
Research Collaborator - Scuola IMT Alti Studi Lucca
Membro del Game Science Research Center

ISCRIVITI SU:
www.bit.ly/webinar-neuroscienze

The poster has a dark blue background with a girl reading a book and a colorful brain graphic.

L'economia in realtà è una materia esaltante... impariamola attraverso favole e miti, di ieri e di oggi

Evento online & in presenza

1 dicembre 2021, ore 18

LUCIANO CANOVA
presenta il libro
FAVOLOSA ECONOMIA

MdR
MUSEO DEL RISPARMIO

The poster features a stylized illustration of a queen holding a basket of vegetables and a crown.

Webinar TUTTOSCUOLA

Modalità di fruizione

- Il Museo del Risparmio è a disposizione per concordare eventi formativi speciali (in presenza o online) per approfondire temi specifici di educazione finanziaria.
- Per ulteriori informazioni sui contenuti proposti e sulle modalità di svolgimento delle attività contattare INFO@museodelrisparmio.it
- Per prenotazione delle attività: prenotazionimdr@civita.art



MdR
MUSEO DEL RISPARMIO



Contatti

800.167.619

info@museodelrisparmio.it

www.museodelrisparmio.it

 [@museodelrisparmio](#)

 [@mdr_torino](#)

 [@MdR_Torino](#)