I LABORATORI DIDATTICI PER LE SCUOLE

1. *L'amico immaginario* - Laboratorio didattico per gli studenti delle scuole primarie e secondarie di I grado

LUOGO L'evento si svolgerà **in presenza** presso le scuole.
DESTINATARI Studenti e studentesse delle scuole primarie (consigliato per gli ultimi due anni) e secondarie di I grado.
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 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 agli studenti 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 da 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 cartone realizzate precedentemente dagli studenti e le studentesse (una sagoma ogni quattro/cinque alunni); - penne, matite, post-it e fogli A4. La Banca d'Italia fornirà a tutti un attestato di partecipazione.

GRIC81100Q - A517B07 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0014251 - 02/10/2026 - I.8 - E

2. *Cyber quiz: conoscere, scegliere e pagare in sicurezza* - Laboratorio didattico *Kahoot!* per gli studenti delle scuole secondarie di II grado sulla cybersicurezza

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

DESTINATARI
Studenti delle scuole secondarie di II grado.

DESCRIZIONE
Laboratorio educativo per le scuole secondarie di II grado. Il laboratorio affronta le tematiche relative all'identità digitale, alla cybersicurezza e ai pagamenti digitali. Studenti e studentesse si sfideranno in un gioco a quiz: impareranno come effettuare pagamenti digitali in sicurezza, come riconoscere le truffe online, come gestire i propri dati personali e come valutare le informazioni raccolte sul web.

L'obiettivo didattico dell'attività è di rendere consapevoli gli studenti del funzionamento degli strumenti di pagamento elettronici, delle loro potenzialità e dei rischi nel loro utilizzo, soprattutto in relazione alle truffe online.

Il laboratorio è realizzato attraverso la piattaforma *Kahoot!* e può essere svolto in presenza o online.

L'attività sarà svolta da 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, singolarmente o in piccoli gruppi, dovrà essere dotato di un dispositivo 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.

GRIC81100Q - A517B07 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0014251 - 02/10/2026 - I.8 - E

3. *Costruisci il tuo futuro!* – Laboratorio didattico *Kahoot!* per gli studenti delle scuole secondarie di I e II grado sul mondo degli strumenti di pagamento

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

DESTINATARI
Studenti delle scuole secondarie di I e II grado (consigliato per gli ultimi due anni per entrambi i gradi scolastici)**.**

DESCRIZIONE
Laboratorio educativo per le scuole secondarie di I e II grado, in due versioni distinte. 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.

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.

Il laboratorio è realizzato attraverso la piattaforma *Kahoot!* e può essere svolto in presenza o online.

L'attività sarà svolta da 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, singolarmente o in piccoli gruppi, dovrà essere dotato di un dispositivo 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.

GRIC81100Q - A517B07 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0014251 - 02/10/2026 - I.8 - E

4. *Semina il tuo futuro!* - Laboratorio didattico *Kahoot!* per gli studenti delle scuole secondarie di II grado sulla finanza sostenibile

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

DESTINATARI
Studenti delle scuole secondarie di II grado (consigliato per gli ultimi due anni)**.**

DESCRIZIONE
Laboratorio educativo per le scuole secondarie di II 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.

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.

Il laboratorio è realizzato attraverso la piattaforma *Kahoot!* e può essere svolto in presenza o online.

L'attività sarà svolta da 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, singolarmente o in piccoli gruppi, dovrà essere dotato di un dispositivo 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.

GRIC81100Q - A517B07 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0014251 - 02/10/2026 - I.8 - E