

I LABORATORI DIDATTICI PER LE SCUOLE

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

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. 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.

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 <i>Kahoot!</i> 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 <i>Kahoot!</i> - 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.