# 

**Educazione Finanziaria per le Famiglie**

**Formazione per il Formatore**

**Modulo 6: Creare ed utilizzare strumenti digitali**

# 

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo 6: | | | |
| Scopo: | Creare ed utilizzare strumenti digitali | | |
| Ore didattiche/monte ore: | Durata lezione  3 ore | Autoapprednimento 2 ore | Note |
| Obiettivi didattici: | Dopo aver completato correttamente il modulo, gli studenti sapranno:   * Valutare I vantaggi e gli svantaggi dell’utilizzo di strumenti digitali * Utilizzare alcuni strumenti digitali | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Programma di sessione modulo 6: Creare ed utilizzare strumenti digitali | | | | |
| Durata | **Attività** | **Delivery Method** | **Resources** | **Notes** |
| 5 minuti | **Apertura del Laboratorio**  Il facilitatore darà il benvenuto agli studenti alla sessione e fonirà una breve panoramica sugli obiettivi didattici del modulo (LO).  I partecipanti saranno invitati a condividere le proprie aspettative riguardo a ciò che vogliono ottenere dalla sessione. | Postazione con attrezzature informatiche, proiettore e shermo;  Lavagna bianca e pennarelli | Slide PP 1  PP2- LOs  Slide PP3 –Mappa concettuale |  |
| 10 minuti | Attività di riscaldamento 6.1 –Disegna come ti senti Il facilitatore chiederà ai partecipanti di disegnare come si sentono su un post-it o su un foglio di carta. In alternativa, il facilitatore potrà chiedere loro di scrivere una parola che rappresenti il loro stato d’animo. Questa domanda può essere di carattere generale, ad esempio su come sta andando la giornata.  Se online l’esercizio può essere svolto sulla lavagna. | Disegnare una faccia  Se online – Usa la lavagna bianca | Slide PP4- come ti senti? |  |
| 15 minuti | Attività M 6.2Utilizzare gli strumenti digitali Il facilitatore porrà al gruppo le seguenti domande:  In che modo e in cosa gli strumenti digitali potrebbero aiutare le persone a migliorare le proprie competenze in materia di educazione finanziaria?  Il facilitatore esaminerà ulteriormente l’effetto dell’utilizzo di software, piattaforme e materiale formativo digitale nell’ambito didattico.  Egli potrà annotare le risposte sulla lavagna a fogli mobili. | F2F – usare la lavagna a fogli mobili per raccogliere idee  Se online, usare piattaforme online come <https://padlet.com/>. | Slide PP 5- domande |  |
| 15 minuti | Creare Strumenti Digitali Il facilitatore spiegherà ai partecipanti come creare il proprio strumento digitale. Egli esaminerà le seguenti possibilità:   * Un Quiz * Un Video * Un’Escape Room Digitale   Il facilitatore potrà decidere, se vorrà, di utilizzare I link alle piattaforme forniti nella Presentazione Power Point.  Quando il facilitatore dovrà spiegare come realizzare un’Escape Room Digitale, egli potrà ricorrere al seguente video da mostrare ai partecipanti:   * <https://www.youtube.com/watch?v=Fd0CZaSWPjA> | Collaborazione & Pratica. | Slide PP 6 – creare strumenti digitali- un quiz  Slide PP7 – un video |  |
| 10 minuti | Strumenti Digitali – Modelli Formativi Digitali, Acceleratore e Vantaggi Ai partecipanti verrà chiesto che tipo di strumento digitale pensano di utilizzare nelle proprie sessioni formative. Il facilitatore avvierà una piccola discussione di gruppo.  Dopodiché, il facilitatore individuerà eventuali collegamenti alle tematiche della slide PP7 e 8 incluse le esperienze di apprendimento misto, personalizzato e collaborativo ed i vantaggi del digitale | Se online, utilizzare piattaforme online | Slide PP 8 -modelli formativi  E Slide PP 9 – strumenti digitali come l’acceleratore  E Slide PP10 – Vantaggi dell’apprendimento digitale |  |
| 10 minuti | Attività 6.3Problematiche legate all’utilizzo degli strumenti digitali Il facilitatore chiederà ai partecipanti di individuare le problematiche che potrebbero ostacolare l’utilizzo degli strumenti digitali e dei metodi di apprendimento non tradizionale.  Il facilitatore potrà chiedere ai partecipanti in ordine sparso una problematica che hanno riscontrato o che potrebbero riscontrare nell’utilizzo di strumenti digitali all’interno del contesto formativo. I partecipanti saranno invitati a concentrarsi sull’utilizzo degli strumenti digitali sia in ambito online che offline.  Il facilitatore proporrà delle prove legate all’ Adattamento Digitale della Slide PP 13. |  | Slide PP 11 -introdurre le problematiche  Slide PP  12 – Domanda- Quali sono le problematiche?  PP 13- Suggested responses |  |
| 10 minuti | Attività M6.4Tipi di Strumenti di Apprendimento Digitale – Presentazione dell’ Escape Room I partecipanti dovranno nominare uno strumento di apprendimento digitale che potrebbe essere utilizzato per insegnare educazione finanziaria; annotare le risposte sulla lavagna a fogli mobili.  Il facilitatore mostrerà successivamente al Gruppo l’Escape Room Digitale *Money Matters* e lo esorterà a lavorare con una di esse.  Raccogli impressioni da parte dei partecipanti riguardo all’Escape Room, al suo contenuto ecc. In che modo potrebbe risultare utile nel lavoro con le famiglie. |  | Slide PP 14 – domanda  e collegamento con un’Escape room |  |
| 10 minuti | Pausa |  | Slide PP 15 |  |
| 30 min | M6.5 Creare la propria ecape room digitale Chiedi ai partecipanti di lavorare a piccoli gruppi al fine di creare un’ escape room, con tre prove all’interno.  La slide PP16 presenta collegamenti alle lineeguida sull’utilizzo dei Moduli Google per la creazione di un’escape room.  Nella slide PP17 puoi trovare istruzioni per il gruppo. |  | Slide PP16- Creare un’escape room usando I Moduli Google- link Youtube per le lineeguida  Slide PP 17- Istruzioni per l’attività | Ciascun Gruppo avrà bisogno di un computer per creare la propria escape room. |
| 30 min | M6.6 Esaminiamo l’App Money Matters Il facilitatore mostrerà e spiegherà le funzioni dell’App *Money Matters*.  Si tratta di uno strumento digitale tramite il quale è possibile accedere alla terminologia finanziaria, ai programmi di risparmio e ai piani budget  Scarica l’app sul tuo cellulare. |  | Slide PP 18 |  |
| 20 minuti | Una panoramica degli Strumenti Digitali Money Matters Il facilitatore fornirà al Gruppo una panoramica del materiale formativo digitale relativo al progetto Money Matters chiedendo ai partecipanti in che modo essi possono integrare i propri strumenti con quelli del progetto Money Matters nel contesto formativo familiare |  | Slide PP 19 |  |
| 10 minuti | Considerazioni I partecipanti dovranno discutere in che modo impiegare gli strumenti digitali nelle proprie sessioni formative. Questa sessione di scambio di idee può essere utile per offrire spunti di collaborazione tra i partecipanti. |  | Slide PP20 |  |
| 5 minuti | **Riassunto:**  **Compiti per l’autoapprendimento:**  - Creare il proprio strumento di apprendimento digitale – un quiz online, un cruciverba o un’ escape room.  - Cerca online la sezione relativa all’Archivio del Programma Formativo Money Matters in Materia Finanziaria per completare il Badge Digitale del Modulo6.  - Ti verrà inviato un test di verifica finale da completare.  **Grazie** | *Questionario di valutazione da inviare per mail ai partecipanti.* | Slide PP 21  PP22 |  |
| Durata totale | 180 minuti | | | |
|  | Letture e attività aggiuntive | | | |