



FABULA

Financial And Business Learning Activities

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Erasmus+



Il progetto

Il progetto "F.A.B.U.L.A – Financial And Business Learning Activities" intende coinvolgere, motivare e appassionare i ragazzi della Scuola Primaria all'imprenditorialità e all'alfabetizzazione finanziaria, rimuovendo l'idea di una finanza chiusa, complessa, elitaria e decontestualizzata dalla vita e dalle attività quotidiane, attraverso l'adozione di un modello di didattica integrata delle capacità imprenditoriali e dei saperi economico/finanziari, in grado di:

- fare evolvere profondamente metodi, strumenti, soluzioni e situazioni di apprendimento e favorire una didattica interdisciplinare, interattiva e integrata
- favorire lo **sviluppo della Financial Capability** dei ragazzi delle classi IV e V della scuola primaria, mediante la costruzione di obiettivi formativi che sviluppino:
 - a) alfabetizzazione al denaro e ai prezzi,
 - b) capacità di pianificare il futuro,
 - c) capacità di gestire un piccolo budget,
 - d) capacità di prevenire l'indebitamento,
 - e) capacità di gestire il consumo presente e futuro.

Il progetto "F.A.B.U.L.A – Financial And Business Learning Activities" intende, pertanto, supportare le nuove generazioni a comprendere come adottare al meglio scelte finanziarie sempre più complesse e impegnative, favorendo così un processo di conoscenza e di avvicinamento ai **temi finanziari**, che le orienti:

- al miglior utilizzo dei diversi **prodotti e servizi finanziari**
- all'acquisizione di una maggiore consapevolezza dei **rischi** e delle **opportunità del mercato**

attraverso un **modello innovativo di apprendimento**, fondato sulla logica dell'**edutainment**, ossia educare divertendo, integrando l'alfabetizzazione finanziaria in un più ampio processo formativo di **educazione all'imprenditorialità** e alla **cittadinanza attiva**.



Il progetto

I **risultati attesi** del progetto sono:

1. **adozione di un modello di didattica interdisciplinare, interattiva ed integrata** con saperi economico/finanziari, in grado di **fare evolvere metodi, strumenti, soluzioni e situazioni di apprendimento**
2. realizzazione di un'**analisi conoscitiva centrata sull'ascolto e il contatto con docenti e manager delle scuole** per individuare le modalità da adottare per integrare elementi di imprenditorialità e di alfabetizzazione finanziaria nei curricula scolastici
3. **costituzione di un network stabile** di eccellenza internazionale multiattore che favorisca l'interazione e l'integrazione di expertise di matrice tecnico finanziaria, imprenditoriale, metodologica, tecnologica, didattica, funzionali al disegno strategico di innovare e diffondere, ad un vasto bacino di utenti/stakeholder, le soluzioni adottate e i contenuti elaborati con le OER e l'Educational Financial Game
4. realizzazione dell'**Educational Financial Game "F.ED.R.O. - Financial Education Resources and Opportunities"**, quale ambiente di apprendimento interattivo, costruito con animazioni 2D/3D, tutorial (OER), test e game, con la finalità di:
 - spiegare in modo semplice e intuitivo il sistema economico finanziario, seguendo la logica dell'edutainment, ossia educare divertendo, integrando l'alfabetizzazione finanziaria nell'ambito dell'educazione all'imprenditorialità e alla cittadinanza attiva
 - favorire il raggiungimento di una precoce maturità finanziaria ed economica, unita ad una maggiore autonomia e indipendenza, promuovendo e coltivando così modi di pensare e di agire più attivi e indipendenti, per consentire ai ragazzi di oggi di essere adulti protagonisti della società di domani
5. realizzazione delle **OER - Open Educational Resources**, in cui è strutturato il prodotto multimediale "**FI.E.L.D.S. - Financial Education Learning Digital Solutions**", sviluppate con tecniche visual thinking per ridurre la complessità, uniformare linguaggio e contenuti, illustrati anche attraverso schematizzazioni grafiche, secondo la logica delle mappe mentali e con l'ausilio di cartoon 2D/3D e/o videotutorial e/o game, fruibili on line per almeno 3 anni dopo la fine del progetto, direttamente dall'apposita sezione del portale di progetto o per il tramite dell'Educational Financial Game "F.ED.R.O."
6. **creazione, attraverso spazi di socializzazione in rete, di occasioni di networking**, per aggregare idee, esperienze, competenze in un disegno comune finalizzato a:
 - offrire agli studenti nuove occasioni di apprendimento di concetti, metodi e linguaggi specifici
 - insegnare ad agire in modo autonomo e responsabile finanziariamente,
 - consentire l'acquisizione delle competenze necessarie per selezionare le numerose e talvolta contraddittorie informazioni disponibili
 - sviluppare la capacità di decidere e agire nel concreto in modo da saper pianificare la vita futura
7. **coinvolgimento di un panel di 80 alunni della Scuola Primaria**, di età tra i 9 e 11 anni, (20IT, 20ES, 20TK, 20UK) nella sperimentazione dell'Educational Financial Game "F.ED.R.O." e delle OER in cui è strutturato il prodotto multimediale "FI.E.L.D.S."
8. **realizzazione di FABULA STORY**, per raccontare:
 - i comportamenti e le regole apprese sull'uso del denaro, messe in scena dagli alunni delle scuole partner
 - i momenti salienti del progetto
 - il contributo fornito da testimonial e Stakeholders dei contesti territoriali di riferimento.

I principali prodotti

FIELDS - Educazione all'Imprenditorialità

L'OER (Open Educational Resource) dedicata all'**Educazione all'Imprenditorialità**, disponibile in tutte le lingue del partenariato, ha l'obiettivo di far acquisire le principali competenze per la creazione d'impresa, attraverso animazioni, giochi e test.

In particolare è strutturata in tre Unità Didattiche, organizzate come segue:

Unità 1: Le competenze imprenditoriali

- Cos'è l'imprenditorialità?
- Competenze e Comportamenti
- Sviluppare le competenze imprenditoriali
- Competenze e comportamenti: quando, dove e perché?
- Sviluppare competenze imprenditoriali in diversi contesti

Unità 2: Le qualità personali per fare impresa

- Le qualità personali del business
- Analizzare i punti di forza, di debolezza e gli aspetti divertenti
- Livelli di competenza e conoscenza
- Migliorare i livelli di conoscenza e competenza

Unità 3: La gestione del proprio business

- Sviluppare idee per il business
- Valutare rischi e benefici nel business
- Affrontare rischi e opportunità

L'OER "**FIELDS – Educazione all'Imprenditorialità**" è disponibile in una versione demo al seguente indirizzo: <http://fabula.conform.it/it/fedro/educazione-imprenditorialita/>. Per poter accedere all'intera OER è necessario essere in possesso delle credenziali di accesso alla piattaforma educare.conform.it. Tali credenziali saranno fornite dal personale scolastico di riferimento del progetto F.A.BU.L.A a docenti e studenti.

Nell'ambito dell'Educazione all'Imprenditorialità, sono stati sviluppati i seguenti due output:

- il **Teachers' Entrepreneurship Handbook**, contenente una serie di attività che i bambini svolgeranno in aula durante la fase di sperimentazione, ha come obiettivo quello di fornire gli strumenti metodologici e operativi per guidare i docenti nella strutturazione di azioni formative in aula volte a facilitare la discussione, il lavoro individuale e di gruppo, per mettere il bambino in condizione di contestualizzare l'apprendimento delle nozioni ricevute mediante la fruizione dell'OER FIELDS – Educazione all'Imprenditorialità
- lo **Student Business Plan Sheet**, un business plan semplificato, appositamente studiato e strutturato dal partenariato, per consentire ai bambini di avvicinarsi al mondo imprenditoriale partendo dalla definizione di un'idea di business fino alla compilazione del piano d'impresa.



I principali prodotti

FIELDS - Educazione finanziaria

L'OER (Open Educational Resource) dedicata all'**Educazione Finanziaria**, disponibile in tutte le lingue del partenariato, ha l'obiettivo di rafforzare le tematiche finanziarie e la conoscenza dei principali servizi e prodotti bancari mediante l'utilizzo di animazioni, game, test e pdf di approfondimento.

Di seguito un elenco delle principali tematiche trattate:

- bancomat
- contactless
- carte prepagate
- home banking
- phone banking
- bonifico
- carte di credito
- moneta
- assegno e conto corrente
- risparmio
- investimenti
- banca

Una volta selezionato l'argomento di interesse, il bambino potrà visionare una breve animazione in 2D finalizzata a fornire nozioni di base, ulteriormente poi approfondite con il documento in pdf scaricabile al termine dell'animazione e da leggere insieme al docente in aula o a casa con i genitori.

L'OER "**FIELDS – Educazione finanziaria**" è disponibile al seguente indirizzo: <http://fabula.conform.it/it/fedro/educazione-finanziaria/>.

Per accedere al prodotto, non sono richieste credenziali di accesso, mentre sarà necessario essere in possesso di queste ultime per poter scaricare i materiali pdf al termine di ogni animazione. Le credenziali di accesso alla piattaforma e-learning educare.conform.it saranno fornite dal personale scolastico di riferimento del progetto F.A.BU.L.A a docenti e studenti.

Nell'ambito dell'Educazione Finanziaria, sono stati sviluppati i seguenti ulteriori output:

- il **Teachers' Financial Handbook**, contenente una serie di attività che i bambini svolgeranno in aula durante la fase di sperimentazione, ha come obiettivo quello di fornire gli strumenti metodologici e operativi per guidare i docenti nella strutturazione di azioni formative in aula volte a facilitare la discussione, il lavoro individuale e di gruppo, per mettere il bambino in condizione di contestualizzare l'apprendimento e comprendere l'efficace utilizzo dei prodotti/servizi finanziari
- **materiali di approfondimento** disponibili all'indirizzo <http://fabula.conform.it/it/fedro/> nella sezione "Ulteriori Approfondimenti", inerenti, fra le principali tematiche: bancomat, carte di credito/debito, home banking e phone banking, ecc.



I principali prodotti

The Fabula Game

L'Educational Financial Game "**The FABULA Game**", disponibile in tutte le lingue del partenariato sia in versione online che in versione stampabile, ha come obiettivo quello di consentire ai bambini di familiarizzare con i temi della finanza, dell'economia e dell'imprenditorialità.

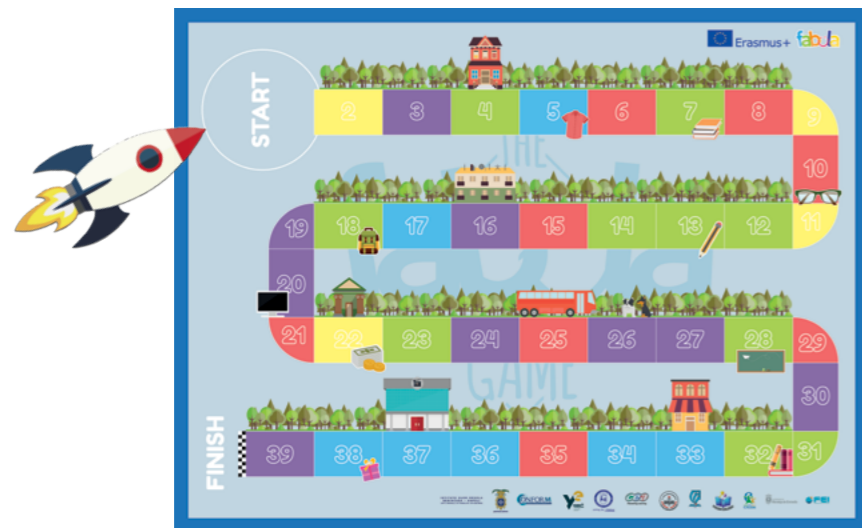
Per accedere al gioco online e alla versione stampabile dello stesso, disponibile al seguente indirizzo <http://fabula.conform.it/it/fedro/fabula-game/>, non è necessario essere in possesso di credenziali di accesso.

Lo scopo del gioco

Il gioco si snoda lungo un percorso di caselle che corrispondono ai luoghi della città come il centro commerciale, la banca, il parco, la scuola.

Lo scopo del gioco è correre veloce lungo il tabellone, rispondere correttamente alle domande e ai quesiti proposti, per verificare l'apprendimento dei concetti di educazione all'imprenditorialità e di educazione finanziaria. Ogni risposta corretta permette di ricavare del denaro. La risposta sbagliata comporta la sottrazione di denaro da quello di cui il giocatore dispone.

Vince il giocatore che riesce a risparmiare di più e che riesce a gestire al meglio i suoi risparmi per poter alla fine del percorso: organizzare la propria festa di compleanno e acquistare la cancelleria per l'anno scolastico.



I principali prodotti

Fabula Story

Il Digital Book **Fabula Story** è un prodotto nato per raccontare:

- i comportamenti e le regole apprese sull'uso del denaro, messe in scena dagli alunni delle scuole partner
- i momenti salienti del progetto
- il contributo fornito da testimonial e Stakeholders dei contesti territoriali di riferimento.

Fabula Story, disponibile all'indirizzo <http://fabula.conform.it/it/fabula-story/>, si configura come un contenitore trans-mediale, realizzato in formato di libro digitale, che, riprendendo i temi di fabula, consente di capire:

- cosa il progetto F.A.BU.L.A. – Financial And Business Learning Activities ha prodotto
- l'approccio metodologico e pedagogico adottato nella realizzazione delle OER e dell'ambiente di apprendimento
- le soluzioni didattiche utilizzate per sperimentare le linee guida elaborate per i docenti e gli alunni, per integrare il curricula scolastico con i diversi prodotti formativi realizzati, off e on line
- i risultati delle sperimentazioni svolte
- l'eventuale coinvolgimento dei genitori nel processo di apprendimento
- l'utilità del gioco da tavolo e on line per verificare l'avvenuto apprendimento delle nozioni di finanza e imprenditorialità contenute nelle OER e nell'ambiente di apprendimento
- i criteri e l'approccio seguito per coinvolgere gli alunni nella preparazione e realizzazione delle scene delle rappresentazioni teatrali realizzate durante le ultime fasi del progetto.

Nello specifico, all'interno di Fabula Story, è possibile consultare le seguenti sezioni:

- Il progetto
- L'approccio metodologico e pedagogico adottato
- I prodotti
- Le soluzioni didattiche utilizzate per sperimentare le linee guida
- I risultati delle sperimentazioni
- I criteri e l'approccio seguito nella preparazione delle rappresentazioni teatrali



La partnership

Istituto Suor Orsola Benincasa

L'Istituto Suor Orsola Benincasa è erede di una tradizione pedagogica secolare. Le Scuole dell'Istituto garantiscono un percorso formativo unitario che copre l'intero ciclo di studi e predispongono un piano di lavoro basato non solo su una visione orizzontale della crescita degli alunni, ma anche e soprattutto su una dimensione verticale che consente, attraverso la ricerca e gli scambi di esperienze e conoscenze, di pianificare e realizzare la sperimentazione didattica di metodologie di insegnamento-apprendimento aggiornate e attente alle continue trasformazioni dei processi cognitivi e di apprendimento.



Provincia di Salerno



È l'Ente Locale preposto alla funzione di programmazione, indirizzo e controllo dei piani educativi e formativi espressi dal sistema locale, con responsabilità consultive e propulsive, in quanto, a titolo indicativo:

- integra la sua azione con quella dei comuni e della regione e cura i rapporti con questi enti, per l'offerta formativa integrata, l'educazione degli adulti, nonché l'istruzione e formazione tecnica superiore e i rapporti scuola-lavoro;
- vigila sulle scuole, ivi compreso le non statali paritarie e non paritarie, nonché sulle scuole straniere;
- verifica e vigila al fine di rilevare l'efficienza dell'attività delle istituzioni scolastiche e di valutare il grado di realizzazione del piano per l'offerta formativa.

Conform

CONFORM - Consulenza, Formazione e Management S.c.a.r.l. opera dal 1995 a livello nazionale e internazionale, promuovendo e sviluppando importanti progetti di ricerca, piani di formazione, con format e soluzioni innovative, in presenza, esperienziali e in modalità e-learning, attività di consulenza e assistenza tecnica alle imprese e alla pubblica amministrazione, con il supporto di personale esperto e di un team consolidato di formatori, consulenti, professionisti, manager e imprenditori, portatori di esperienze di successo.



La partnership

Young Enterprise Northern Ireland Ltd

Young Enterprise è un'organizzazione benefica che si occupa dello sviluppo delle competenze e delle aspirazioni imprenditoriali nei giovani dai 4 ai 25 anni per prepararli alla nuova economia. L'organizzazione sviluppa le competenze dei giovani per garantire che questi lascino la scuola sufficientemente preparati per il mondo del lavoro.



Glenwood School



La Scuola Primaria di Glenwood è un grande istituto situato in un'area della città contraddistinta da un alto livello di degrado. Attualmente, accoglie 510 studenti e sta concentrando i propri sforzi in un processo di rinnovamento dell'accREDITAMENTO delle persone ed è in lizza per il premio IQM "Inclusion Quality Mark"

CCEA-Northern Ireland council for the Curriculum Examinations and Assessment

Il CCEA mette al primo posto gli studenti e tutti coloro che si preoccupano del proprio sviluppo formativo e personale. La missione del CCEA è: "Consentire che si raggiunga e si riconosca il pieno potenziale di tutti gli studenti". È un ente formativo unico nel suo genere nel Regno Unito, dal momento che unisce tre aree: curricula, esaminazione e valutazione.

- **Offre Consulenza al governo** - su ciò che dovrebbe essere insegnato nelle scuole e nelle università dell'Irlanda del Nord.
- **Monitora gli Standard** - garantisce che i titoli e gli esami offerti da enti di certificazione in Irlanda del Nord siano di una qualità idonea e di standard adeguato.
- **Conferisce Qualifiche** - come principale ente di accreditamento dell'Irlanda del Nord, offre una vasta gamma di qualifiche, come il GCSE, comprese le nuove specifiche del diploma GCSE Double Award in materie professionali, livelli GCE A e AS, Qualifiche per Entry Level, e Graded Objectives in Lingue Moderne.



La partnership

Aydin Efeler Ilce Milli Egitim Mudurlugu

La Direzione Generale per la Formazione, con sede nel distretto di Efeler della provincia di Aydin, è un'organizzazione che monitora, fornisce consulenza e valuta tutti gli istituti di formazione pubblici e privati dell'area. L'organizzazione è responsabile dell'amministrazione di tutti gli aspetti connessi alla formazione (formale e informale) e dei relativi servizi erogati nel distretto di Efeler.



Association of Aydin Young Businessman

L'Associazione Aydin Young Businessman "AYGIAD" è stata fondata nel 1993 con l'obiettivo di riunire tutti i giovani imprenditori e lavorare con loro sugli aspetti vocazionali, educativi, sociali e culturali. Attualmente l'organizzazione conta 52 giovani imprenditori nella regione di Aydin, desiderosi di collaborare fra loro e con altre istituzioni della zona.

DR. Fevzi Mürüvet Uğuroğlu Secondary school

La Scuola Secondaria Superiore "DR. Fevzi Mürüvet Uğuroğlu" ha iniziato la propria attività nel 1997 ed è situata nel quartiere di Mimar Sinan. Nel 2008 si è unita alla Scuola Primaria "Vali Özgödek", fondata nel 1992.



La partnership

Colegio Caude

La Scuola Caude sostiene un progetto formativo caratterizzato dalla forte innovatività avvalendosi una valida metodologia, adeguata a colmare specifiche difficoltà di apprendimento, fra le quali dislessia, discalculia, disturbi dell'attenzione ed altri deficit, in modo da aiutare gli studenti svantaggiati a crescere evitando di lasciare o ritardare gli studi.

La metodologia di basa su una partecipazione attiva degli stessi studenti nel proprio percorso di apprendimento.



Ayuntamiento de Majadahonda

Majadahonda è una città residenziale, moderna e dinamica, che si trova a nord-ovest di Madrid, a soli 15 chilometri dalla capitale della Spagna. Il Comune di Majadahonda è al servizio dei cittadini per offrire loro una buona qualità di vita e un modello di città basato sull'eccellenza, la trasparenza, l'innovazione, la sostenibilità e la partecipazione. L'Area Istruzione promuove progetti e servizi al fine di sostenere le famiglie e le scuole.



Formación y Education Integral (FEI)

L'azienda per la Formazione ed Educazione Integrale (FEI) è stata fondata il 10 ottobre 1997 riunendo un team di tecnici ed esperti in amministrazione e formazione provenienti dal mondo accademico e da centri di formazione, sia pubblici che privati, della Comunidad de Madrid. La mission aziendale è la progettazione, pianificazione e realizzazione di attività in ambito formativo e di diffusione tecnologia e la partecipazione a progetti rivolti sia alla sfera personale che aziendale.



