

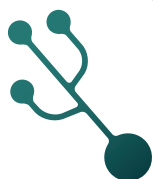
BPER:

Istruzioni per la realizzazione del **PROJECT WORK**

L'obiettivo del percorso FSL Previmenti è quello di diffondere tra i giovani la cultura finanziaria. Solo il 35% dei giovani mostrano buone competenze finanziarie, nonostante queste siano la grammatica essenziale per un futuro soddisfacente e sicuro.

La previdenza, fra le tematiche EduFin, è quella che gli adolescenti e i giovanissimi tendono a trascurare di più, perché la pensione sembra una "questione da vecchi": nulla di più sbagliato e, con il vostro project work, potrete dimostrarlo!

La sfida del project work Previmenti è proprio questa. Voi avete compreso quanto siano importanti i valori e i concetti alla base del nostro sistema di previdenza statale e di quello della previdenza complementare. Avete affrontato e approfondito adeguatamente questa tematica. Ora, dovete entrare in una macchina del tempo immaginaria e chiedervi: *"Come avrei pensato a questo argomento quando ero più giovane, quando frequentavo la scuola secondaria di I grado? Che cosa mi avrebbe incuriosito e spinto ad informarmi? Che cosa sapevo già e cosa no?"*



Il project work Previmenti sarà la sintesi delle risposte a queste domande che prende la forma di una risorsa didattica, di uno strumento ideato per formare e sensibilizzare studentesse e studenti della scuola secondaria di I grado. Niente paura, non dovete realizzarlo concretamente, ma presentarlo dettagliatamente, come si fa con i progetti di lavoro in un'azienda, sviluppando prima una buona idea, e poi trovando il modo più coinvolgente per illustrarla con una presentazione professionale.

Se volete essere produttivi e svolgere un buon lavoro, lasciatevi guidare da queste istruzioni.

FASE 1



Il Project Work di Previmenti è un **elaborato di classe**:

tutti i componenti della classe, o comunque tutti quelli della classe iscritti al percorso FSL, devono lavorare allo stesso progetto. È semplice: una classe, un progetto.

Lavorare in gruppo è stimolante e può essere divertente, ma anche dispersivo: il nostro suggerimento è quello di suddividere il lavoro, di darvi dei ruoli, e di stabilire un coordinatore (ovviamente oltre al vostro docente o tutor). Un esempio? Probabilmente fra voi c'è chi scrive meglio, chi è più bravo con la grafica o le foto, e chi se la cava bene a tenere in ordine un'agenda: perfetto, allora avete già un redattore, un grafico e un project manager. Siete a cavallo!

Quando avete stabilito i vostri ruoli e i vostri compiti potrete dedicarvi al cuore pulsante del progetto. Non vi poniamo vincoli di forma nell'ideazione della vostra risorsa di sensibilizzazione, ma vi chiediamo di essere: puntuali sugli argomenti, adeguati nei confronti del pubblico di riferimento e, soprattutto, originali e creativi.

Per aiutarvi ad accendere il motore della vostra macchina creativa, potete partire da un brainstorming, magari mettendo a fuoco le risposte a queste **domande**:

- Prima di iniziare il percorso FSL sapevate qualcosa di previdenza o previdenza complementare?
- Qual è l'aspetto della previdenza complementare che vi ha incuriosito di più?
- Quanto peso è giusto dare all'educazione finanziaria nella cultura di una persona?
- Come immaginate il vostro futuro finanziario e perché?
- Che cosa aiuterebbe a insegnare tutte queste tematiche a scuola?

FASE 2



Il sapere, come l'acqua e l'aria, per non disperdersi ha bisogno di un **contenitore**. Dipende dal contenitore se riusciamo a trasportare l'acqua o a dirigere un getto d'aria, dalla sua forma e dalle sue caratteristiche. Allo stesso modo anche le informazioni possono assumere strutture differenti e, spesso, dipende da queste se riescono a trasformarsi in competenze o se scivolano via, come farebbe l'acqua senza una bottiglia.

Ideare questa struttura sarà la seconda fase del vostro **project work**. Dovete comprendere se, per il pubblico al quale dovete parlare, sia più efficace avvicinare le tematiche che avrete selezionato attraverso un percorso didattico di sensibilizzazione, un edugame o una risorsa multimediale, ad esempio.

Questo esercizio di creatività coinvolge due aspetti importanti: il primo ha un nome inglese, ed è in realtà una professionalità, ovvero il "learning-design"; il secondo si chiama "metodologia didattica", ed è qualcosa che i vostri insegnanti conoscono bene. Questi due elementi sono come l'architettura e l'ingegneria per un palazzo, e voi dovrete occuparvi di entrambi.

Le metodologie didattiche sono tante: ragionate su quale strada prendere e perché vi sembra quella giusta. Potreste voler radicare il progetto della vostra risorsa didattica sull'investigazione, sulla cooperazione, sull'esperienza oppure sulla risoluzione strategica di uno o più problemi.

Per quanto riguarda invece gli aspetti di learning design, vi occuperete di capire se lo strumento didattico che progettate dev'essere un'esperienza di edutainment, un quiz, un gioco di percorso, un gioco di ruolo, uno slideshow interattivo, e chissà cos'altro!



FASE 3



Okay! Ci siamo.

Avete tutto chiaro? Avete fatto pagine di schemini, schizzi, mappe-mentali, tabelle e siete pronti a finalizzare l'elaborato? Perfetto. Seguite questa **checklist**:

- Avete un titolo? Un nome? Un logo?
- Avete una scaletta dettagliata del funzionamento della vostra risorsa?
- Avete realizzato tutti i contenuti testuali?
- Avete creato delle grafiche di riferimento (ad esempio i personaggi di un gioco)?
- Vi siete esercitati nel prevedere un ipotetico budget di realizzazione?

Se la vostra **checklist** è completa potete passare su Canva e pensare a come sviluppare la vostra presentazione. Canva vi offre l'opportunità di creare elaborati di qualità anche senza essere dei designer provetti ma, attenzione, non perdetevi la sostanza. Quello che non potrà mancare dalla vostra presentazione è:

- Un nome o titolo della risorsa
- Breve abstract di introduzione
- Logotipo
- Spiegazione della metodologia didattica
- Spiegazione della scelta di learning design
- Funzionamento tecnico della risorsa/strumento (specie se interattivo o edugame)
- Contenuti completi (ovvero i testi presenti nella risorsa, nella loro versione integrale e corretta)
- Illustrazioni grafiche che rappresentano l'interfaccia o il mood o i personaggi (o tutte le 3)
- Stima indicativa del budget economico, se necessario suddiviso nelle diverse voci di produzione
- Cronoprogramma di produzione della vostra idea
- Nota al valutatore (perché il vostro progetto spacca?)

FASE 4



La revisione, cioè il controllo, è una parte fondamentale di qualsiasi processo di creazione. Oltre al costante controllo sul proprio lavoro fino a quel momento (check errori e/o refusi o verifica delle informazioni inserite), sarebbe bene sottoporre le nostre produzioni a occhi esterni, spesso capaci di darci un punto di vista diverso sulle cose.

In questa fase, come nelle precedenti, potreste ricorrere all'aiuto delle piattaforme che integrano sistemi di intelligenza artificiale, come spiegato anche nella lezione dedicata del percorso FSL Previmenti.

Una volta sicuri e soddisfatti dell'elaborato, caricatelo nell'apposita sezione di upload seguendo le istruzioni riportate in piattaforma.

Diritti Proprietà Intellettuale

BPER:

BPER Banca riconosce in capo a ciascuno studente il diritto morale, ossia la paternità, relativa ai Project Work sviluppati nell'ambito del Progetto e attribuisce loro la facoltà di utilizzo degli stessi al solo scopo di ricerca. È esclusa la facoltà dello studente di rendere pubblici i risultati delle ricerche senza il preventivo consenso di BPER Banca.

Fermo restando il riconoscimento dei diritti morali e di quanto previsto al punto sopra, la Banca sarà l'unico soggetto titolare dei diritti di proprietà intellettuale derivanti dai Project Work sviluppati nell'ambito del Progetto, intendendosi per tali tutti i diritti di proprietà intellettuale, ivi inclusi, senza che da ciò possa derivare limitazione alcuna, il diritto d'autore e i diritti connessi, i diritti di brevetto per invenzione industriale, il know-how, i diritti sul disegno industriale ed ogni altro diritto esclusivo che possa essere invocato in relazione ai Project Work e ad ogni materiale utilizzato per tali fini.

Le Parti si danno atto che BPER Banca sarà il titolare del diritto, esclusivo, di sfruttamento, anche economico, dei Project Work. BPER Banca con tale documento si impegna a comunicare chiaramente agli studenti le condizioni relative ai diritti di proprietà intellettuale dei Project Work che saranno realizzati.

BPER Banca, i partners e/o l'Università non saranno responsabili nel caso in cui i Project Work realizzati non siano opera originale e determinino la violazione di diritti IP di terzi.