



**SCHEMA PRESENTAZIONE PROGETTO PTOF E
PROGETTI DI AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA DI
POTENZIAMENTO CLASSE DI CONCORSO A017
A.S. 2023/2024**

orario curricolare

orario extracurricolare

Denominazione progetto

“INVENTIAMO UNA BANCONOTA” PREMIO PER LA SCUOLA 2023/24
PARTECIPAZIONE AL CONCORSO INDETTO DALLA BANCA D' ITALIA

Referente responsabile del progetto

Prof.ssa D'Amico Costanza

FIGURE COINVOLTE:

indicare i nominativi docenti interni, esperti esterni, altre scuole, eventuali Enti, Associazioni (specificare)

Docenti interni: *prof.ssa D'Amico Costanza - prof. Forestieri Luigi*

Esperti esterni: *Giuria di esperti*

Altre figure coinvolte: *Banca d'Italia di Roma e Filiale regionale della Banca d'Italia*

Analisi del fabbisogno

Con lo scopo di accrescere il livello di cultura finanziaria nel Paese, la Banca d'Italia da diversi anni è ormai tradizionalmente impegnata a coinvolgere studenti e insegnamenti in specifiche iniziative didattiche. E' nell'ambito ormai di un consolidato rapporto di collaborazione con il Ministero dell'Istruzione e del Merito che la Banca d'Italia, ogni anno, propone un concorso sull'ideazione di una banconota immaginaria da realizzare sulla base di una specifica tematica e a tal scopo, la stessa, invita le scuole di ogni ordine e grado a partecipare nei termini indicati dal bando.

Destinatari

Una classe dell'Istituto Professionale – Una classe dell'Istituto Tecnico

Descrizione sintetica del progetto (Abstract)

(da inserire nel PTOF)

Gli studenti dovranno realizzare una **banconota "immaginaria", un bozzetto con tecnica digitale** dal tema proposto alle scuole dalla Banca d'Italia che aprirà il concorso a fine dicembre per l'undicesima edizione 2023/24.

“Il bozzetto sarà corredato da una relazione accompagnatoria che illustri il percorso seguito dai ragazzi nel progetto e dovrà essere ispirato a un argomento da scegliere tra quelli proposti, rappresentato nelle differenti aree della banconota in una composizione armonica.

Il tema che verrà suggerito ha lo scopo d' incentivare e raccogliere l'interesse già manifestato sull'argomento dalle nuove generazioni, invitando gli alunni a riflettere su un argomento dal forte valore sociale e di educazione finanziaria e raccogliere così le loro emozioni e i loro pensieri sotto forma di bozzetto di banconota immaginaria.

L'occasione sarà quella di discutere in classe, sotto la guida dei docenti, dei valori di educazione finanziaria del nostro Paese e di trasporre le idee, le proposte e i sentimenti in un disegno di banconota immaginaria.”

Obiettivi formativi prioritari in conformità e coerenza con il PTOF- (SECONDA SEZIONE PTOF 22-25)

Gli obiettivi di processo sono finalizzati a:

- Implementare l'uso delle Tecnologie per l'Informazione e la Comunicazione nei setting educativi-didattici.

Nello specifico, la finalità di tale progetto è volta all'educazione finanziaria con l'obiettivo non soltanto di stimolare la partecipazione degli alunni al concorso, portandoli a riflettere sull'argomento che spesso è di forte impatto sociale ma anche a saper lavorare in gruppo e, a sollecitare la loro fantasia e la progettualità su tematiche d'interesse extrascolastiche, così da favorire il confronto, la collaborazione e la competitività, sviluppando, inoltre, nuove abilità digitali attraverso l'uso di strumenti software per la grafica.

FASI PROGETTUALI

Indicare le fasi o incontri del gruppo di progetto (Progettazione e sviluppo, monitoraggio del progetto), le date, i partecipanti a ciascuna fase, i documenti elaborati incluso il verbale dell'incontro.

Al progetto per la realizzazione del “bozzetto della banconota” parteciperanno due classi degli indirizzi descritti, secondo il calendario, le modalità e le fasi dettate dal concorso.

Poiché non sono stati ancora pubblicati i criteri per il corrente anno scolastico 2023/24, ci si atterrà, per il momento, alle modalità del precedente anno scolastico di seguito riportate:

- **CALENDARIO:**

- termine per l'invio della domanda d'iscrizione: **entro il 3 febbraio 2024;**
- termine ultimo per la presentazione dei bozzetti: **entro il 3 marzo 2024;**
- selezione interregionale: **entro il 31 marzo 2024;**
- selezione intermedia: **entro il 14 aprile 2024;**
- selezione finale e cerimonia di premiazione dei vincitori: **maggio 2024.**

- **MODALITÀ D'ISCRIZIONE:**

Gli Istituti scolastici dovranno inviare via e-mail la scheda di iscrizione (allegato 3 del Bando), firmata digitalmente dal rappresentante dell'Istituto (o, in alternativa, recante il timbro e la firma), all'indirizzo **premioperlascuola@bancaditalia.it entro e non oltre il 3 febbraio 2024.**

- **MODALITÀ DI TRASMISSIONE DEGLI ELABORATI:**

I bozzetti e la relazione accompagnatoria (senza segni di riconoscimento) andranno inviati tramite un'applicazione informatica accessibile attraverso un link che verrà comunicato all'indirizzo e-mail

dell'Istituto scolastico partecipante. **La trasmissione degli elaborati via web dovrà avvenire entro le ore 18 del 3 marzo 2024** (oltre tale termine l'applicazione informatica sarà disattivata).

- **FASI PROGETTUALI:**

PRIMA FASE – SELEZIONE A LIVELLO DI AGGREGATI REGIONALI

La classe dovrà elaborare, secondo le indicazioni contenute nella sezione Tematiche da sviluppare e caratteristiche tecniche:

- il **bozzetto** di una banconota immaginaria (**esclusivamente la parte frontale**);
- una **breve relazione** accompagnatoria contenente la presentazione del percorso seguito, le scelte alla base del lavoro presentato, i collegamenti con gli obiettivi e gli argomenti affrontati nel corso dell'anno scolastico, le metodologie adottate.

Sia il bozzetto sia la relazione accompagnatoria non dovranno contenere riferimenti all'Istituto e alla classe partecipante.

È prevista una prima fase di selezione a livello di aggregati regionali.

I nove Istituti selezionati per ciascun aggregato territoriale **riceveranno un premio di duemila euro** per il supporto e lo sviluppo delle attività didattiche.

In ciascuna delle Filiali della Banca d'Italia capofila sarà costituita una Giuria che esaminerà tutti i bozzetti presentati dalle scuole che risiedono nell'aggregato regionale e selezionerà le classi ammesse alla fase successiva: tre per ogni livello d'istruzione (scuola primaria, scuola secondaria di primo grado, scuola secondaria di secondo grado).

La selezione verrà effettuata sulla base dei seguenti criteri:

- rispondenza alle caratteristiche tecniche richieste;
- caratteristiche artistiche del bozzetto (valore estetico, originalità, grado di complessità);
- percorso e metodo di lavoro scelti nonché integrazione e collegamenti con gli argomenti di studio.

SECONDA FASE – SELEZIONE INTERMEDIA

I bozzetti selezionati a livello interregionale verranno trasmessi alla Giuria di esperti del Servizio Seguendo i criteri di selezione sopra indicati, la Giuria di esperti selezionerà **3 bozzetti finalisti per ciascun livello di istruzione**, per un **totale di 9 bozzetti**.

TERZA FASE – SELEZIONE FINALE

Se consentito, una rappresentanza degli studenti accompagnata da un docente di ciascuna delle 9 classi selezionate dalla Giuria della seconda fase, sarà chiamata presso la Banca d'Italia in Roma per presentare il proprio lavoro a una Giuria finale.

La presentazione costituirà elemento di valutazione; le scuole secondarie dovranno utilizzare strumenti multimediali mentre la scuola primaria potrà utilizzare anche modalità di presentazione alternative. Alla selezione finale potranno assistere tutte le rappresentanze delle classi selezionate.

In alternativa, la presentazione dal vivo del proprio lavoro potrà essere sostituita da una presentazione alla giuria in modalità a distanza.

La Giuria valuterà a suo insindacabile giudizio e in via definitiva, oltre ai profili delle fasi precedenti, anche la presentazione del lavoro e la qualità dell'esposizione, designando così le tre classi vincitrici (una per ogni livello d'istruzione).

CERIMONIA DI PREMIAZIONE

La cerimonia di premiazione delle **tre classi vincitrici** potrà svolgersi direttamente al termine della fase finale o, se necessario, anche a distanza.

Gli Istituti cui appartengono le tre classi vincitrici e le sei classi finaliste non vincitrici riceveranno

dalla Banca d'Italia una targa ricordo e un contributo in denaro, pari rispettivamente a diecimila e a duemilacinquecento euro, per il supporto e lo sviluppo delle attività didattiche.

Alle classi che presenteranno di persona i bozzetti disegnati alla giuria finale o che parteciperanno alla cerimonia di premiazione - se svolta in presenza in altra data - sarà riconosciuto un contributo forfettario per la copertura delle spese di viaggio dai luoghi di provenienza a Roma.

Infine, **saranno assegnati due ulteriori premi dal valore di duemilacinquecento euro** ciascuno per il supporto e lo sviluppo delle attività didattiche:

- 1) - **premio al bozzetto di banconota immaginaria più votato sui canali "social"** della Banca d'Italia, scelto tra i nove migliori bozzetti non finalisti (tre per ogni grado di istruzione).
- 2) - **premio per il miglior bozzetto tra quelli presentati tra le scuole italiane all'estero**, assegnato dalla giuria di esperti del Servizio Banconote.

Obiettivi di apprendimento

L'obiettivo del progetto è che gli studenti facciano esperienza di concreta laboratorialità volta alla cooperazione ed al lavoro di gruppo.

Gli alunni, nei giorni in presenza a scuola con i suddetti docenti di potenziamento, lavoreranno a piccoli gruppi o per gruppo classe, nell'aula di arte. Compito del gruppo sarà collaborare, pianificare, gestire il tempo, sviluppare capacità e nuove abilità digitali attraverso l'uso di software per la grafica. Questo permetterà di sostenere lo sviluppo di competenze trasversali e di relazioni e, contemporaneamente, di creare condizioni e situazioni di effettiva inclusione e di dialogo, intorno a un progetto condiviso.

Contenuti

I contenuti del progetto verteranno principalmente su:

- Riflessioni degli studenti sul tema scelto e proposto dal concorso, guidati dai docenti coinvolti nel progetto;
- Apprendimento cooperativo;
- Laboratorio pratico in orario scolastico, con l'utilizzo di software per la produzione di elaborati progettuali, secondo una metodologia esperenziale ed attiva.

Metodologie

Potenziare ed ampliare l'offerta formativa, durante le ore di sostituzione in orario curricolare, coinvolgendo gli alunni della classe ad essere produttivi in un ambiente laboratoriale attivo che ne valorizzi la loro capacità e abilità e ne rafforzi l'autostima.

Le metodologie adottate saranno di project work e si svilupperanno su tre piani:

- La definizione degli obiettivi (formulazione del problema);
- Lo sviluppo dell'azione (risoluzione del problema);
- Il processo comunicativo (estroversione e valutazione dei risultati).

Modalità di monitoraggio, verifica, valutazione

- Osservazioni sulla partecipazione degli alunni durante lo svolgimento delle attività;
- Osservazioni prodotte durante le conversazioni, i colloqui, le ricerche, le domande, l'impegno e il comportamento;
- La valutazione del manufatto realizzato, concepito e articolato nelle diverse fasi progettuali, sarà fondata sulle reali capacità di ognuno e dell'intero gruppo classe.

Traguardi attesi al termine del percorso

- Arricchire le proprie conoscenze sulla tematica della moneta in generale;

- Sviluppare uno spirito d'iniziativa traducendo le idee in azioni, in creatività e la capacità di pianificare e gestire il progetto per raggiungere un obiettivo;
- Acquisire capacità di lavoro di gruppo, facilitando la collaborazione con gli altri e favorendo le capacità relazionali;
- Sviluppare la capacità di rispettare tempi e regole;
- Acquisire e apprendere competenze digitali: capacità di saper utilizzare con spirito critico le tecnologie per il lavoro, la comunicazione;
- Saper utilizzare tecnologie digitali per l'elaborazione di informazioni e la creazione di contenuti, per la comunicazione e la collaborazione;
- Acquisire consapevolezza delle proprie capacità espressive dando spazio alla creatività di idee, di esperienze ed emozioni.

Indicatori di efficacia e efficienza

(es. gradimento risultante da questionari di soddisfazione; specificare indicatori e riportare dati ottenuti nella relazione finale)

- Motivazione
- Frequenza
- Partecipazione
- Conoscenze e abilità acquisite
- Rapporto con i compagni
- Modalità organizzative
- Competenze raggiunte
- Altro.....

Risorse umane

Mezzi e strumenti

Rapporti programmati con le famiglie e il territorio

Risorse finanziarie necessarie

Aspetti organizzativi e finanziari del progetto

1. Risorse umane

a) Personale interno

n.	Docente/ Non Docente	Ore utilizzate per		
		Attività di Docenza	Assistenza tecnica	Attività di programmazione
1				
2				
3				
4				

b) Collaboratori esterni

n.	Nome e cognome	Ore utilizzate per		
		Attività di Docenza	Assistenza tecnica	Attività di programmazione
1				
2				
3				
4				

2. Beni e servizi (indicare il materiale che si prevede di utilizzare, eventuali uscite, ecc.)

n.	Tipologia
1	Personal Computer PC necessaria per l'elaborazione grafica in digitale e per la produzione di documenti descrittivi.
2	Materiale vario di cancelleria: matite, gomme, colori, fogli per il disegno e per prendere appunti, etc.
3	LIM per la presentazione al gruppo classe delle modalità di lavoro, sui contenuti e metodologie da seguire; per una ricerca condivisa e per la presentazione finale del progetto alle classi.
4	Fotocopiatrice e stampante

	Scheda finanziaria	n. ore	Importo orario	totale	note
1	Ore docenza personale interno				
2	Ore docenza esperti esterni*				
3	Attività di programmazione e verifica				
4	Beni di consumo**				
5	Servizi				
	Totale				

* allegare eventuali preventivi e scheda personale

** allegare eventuale richiesta di materiale

DIAMANTE, 10/10/2023

DOCENTE RESPONSABILE DEL PROGETTO

Prof.ssa Costanza D'Amico

