



COSTRUISCI
IL TUO FUTURO
CON L'EDUCAZIONE FINANZIARIA

PRESENTAZIONE
DEL PROGETTO



introduzione

Urbrick è un progetto Assonebb -
Associazione Nazionale
Enciclopedia della Banca e della Borsa.
Un portale web rivolto a insegnanti e
studenti del triennio delle scuole superiori.

Urbrick introduce la materia economica
attraverso altre materie che sono
quotidianamente oggetto di studio.



IL PROGETTO...



Offre ai docenti un ambiente digitale per introdurre in aula una didattica delle competenze

e li supporta sull'adozione di strumenti previsti dalla legge 107/2015



Propone agli studenti uno strumento interdisciplinare che li introduca ai temi dell'economia

mettendo in collegamento Storia, Filosofia, Matematica e Fisica



Fornisce materiali per informare, suggerire collegamenti, pensare a cause e conseguenze

abituando gli studenti a una lettura storica che tenga conto di pensiero e sistema economico



Si integra con i programmi previsti dalle linee guida del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per la classi terze del liceo e

Richiede un impegno annuale da parte della classe



Alleggerisce gli insegnanti dal peso di temi che non fanno parte del loro bagaglio di esperienze e

Focalizza la didattica sui meccanismi del ragionamento, del confronto e della valutazione



Trasforma il tradizionale approccio astratto ai temi storico-filosofico-economici e

Propone attività e compiti di realtà pratici orientati allo sviluppo delle competenze



piattaforma didattica

La piattaforma didattica, sviluppata a partire dal Learning Management System *Moodle*, utilizzato come strumento di apprendimento digitale nelle più alte istituzioni scolastiche e universitarie, comprende i corsi, le attività e i materiali.

È il principale strumento di lavoro del docente e della classe.



LA CLASSE E LE SQUADRE

L'insegnante sceglie di partire dal corso proposto nella sua materia di riferimento e procede con un corso di attualizzazione economica per garantire l'esperienza minima prevista dalla piattaforma.



STEP

1

L'insegnante si iscrive alla piattaforma e sceglie il corso/ materia da proporre alla classe



STEP

2

La classe si iscrive alla piattaforma e al corso scelto dal docente.



STEP

3

L'insegnante organizza gli account degli studenti in squadre



STEP

4

L'insegnante, in accordo con la classe, nomina un **caposquadra** per ogni gruppo.

Il **caposquadra** ha il compito di rispondere a nome della squadra alle attività di gruppo, caricando i materiali prodotti.

I CORSI

La piattaforma didattica si compone dei Corsi, dei Materiali e delle Attività per gli studenti.

I corsi offerti da Urbrick si dividono in due tipologie

Corsi focalizzati sulla
materia del docente



1

Trattano argomenti relativi a una **materia di riferimento** che già si studia nelle classi del liceo.

Corsi di
attualizzazione economica



2

Trattano argomenti di **economia** che hanno lo scopo di attualizzare i concetti appresi durante i corsi materia.

I CORSI

L'esperienza minima prevista da Urbrick prevede

1
Corso focalizzato sulla
materia del docente



1
Corso di
attualizzazione economica

I corsi sono inoltre organizzati in 2 temi:

Equilibrio/Disequilibrio

Finito/Infinito

C O R S I / M A T E R I A
Corsi/materia



Storia



Fisica



Matematica



Filosofia

C O R S I D I A T T U A L I Z Z A I Z O N E



Economia



Economia

I CORSI

Indipendentemente dalla tipologia, la struttura dei corsi è la medesima.

I corsi sono composti da:

1

UNITÀ

Nelle unità didattiche gli argomenti di ogni corso vengono spiegati e articolati.

Sono il **libro di testo del portale**, strumento di studio principale per insegnanti e studenti.

2

MATERIALI E RISORSE

Ad ogni unità sono collegati materiali e risorse di **supporto** allo studio dell'unità.

3

ATTIVITÀ PROPEDUTICHE

Alla fine di ogni unità sono previste attività di due tipi: **da portare a termine individualmente o in squadra.**

Il loro superamento permette alle squadre di **accedere alle unità successive.**

I CORSI > I MATERIALI

Urbrick fornisce materiali e risorse di diversi tipi:



GLOSSARIO DEI TERMINI

Dalla A alla Z tutte le parole che possono essere utili per chiarire i concetti più complessi menzionati all'interno delle unità.



SCHEDE DI APPROFONDIMENTO

Concetti e processi vengono approfonditi con **brevi testi esplicativi**, per un'esperienza di studio più completa e stimolante!



FONTI BIBLIOGRAFICHE

Ogni citazione è contestualizzata con un preciso **rimando bibliografico**, uno strumento fondamentale per studenti e insegnanti!



GUIDE E STRUMENTI PER L'USO

Tutorial e manuali per il corretto utilizzo della piattaforma e una coscienza e conoscenza approfondita dei metodi di valutazione delle competenze.



MATERIALI PRODOTTI DALLE SQUADRE

Tutte le attività di squadra prevedono l'**elaborazione e il caricamento di materiali multimediali**, che vanno ad arricchire l'archivio dei materiali della piattaforma!

I CORSI > LE ATTIVITÀ E LE COMPETENZE

Le attività permettono agli studenti di avanzare nello studio delle unità e sono direttamente collegate allo sviluppo delle competenze.

Attività da svolgere individualmente

Tipologia di attività: Vero/falso, Testo con domande integrate, Completa gli spazi, Sposta e posiziona, Quiz con scelta multipla

Le attività del singolo studente si svolgono direttamente **online**. Sono veloci, interattive e a valutazione automatica.

Attività da svolgere in gruppo

Le attività di gruppo prevedono il lavoro in squadra e la produzione di materiali multimediali **offline**, da caricare successivamente sulla piattaforma.

COMPETENZE

La differenza tra capacità e competenza risiede nella parte emotiva che si attiva in un contesto reale.

Lo studente sviluppa le sue competenze esercitandosi in **compiti di realtà** che lo rendono più consapevole e quindi più capace di mettere in atto **azioni competenti**.

Ogni attività è collegata a una specifica competenza che aiuta a sviluppare.

I **brick** (punteggi) assegnati all'attività durante il processo di valutazione vanno ad alimentare il livello di competenza dello studente e della squadra.

QUALI COMPETENZE SONO PREVISTE DALLA PIATTAFORMA?

- 1 IMPARARE AD IMPARARE
2. PROGETTARE
3. COMUNICARE
4. COLLABORARE E PARTECIPARE
5. AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE
- 6 RISOLVERE PROBLEMI
- 7 INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI
- 8 ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE

LE ATTIVITÀ > LA VALUTAZIONE DELLE ATTIVITÀ INDIVIDUALI

La valutazione delle attività cambia
a seconda della loro tipologia: **attività individuali**



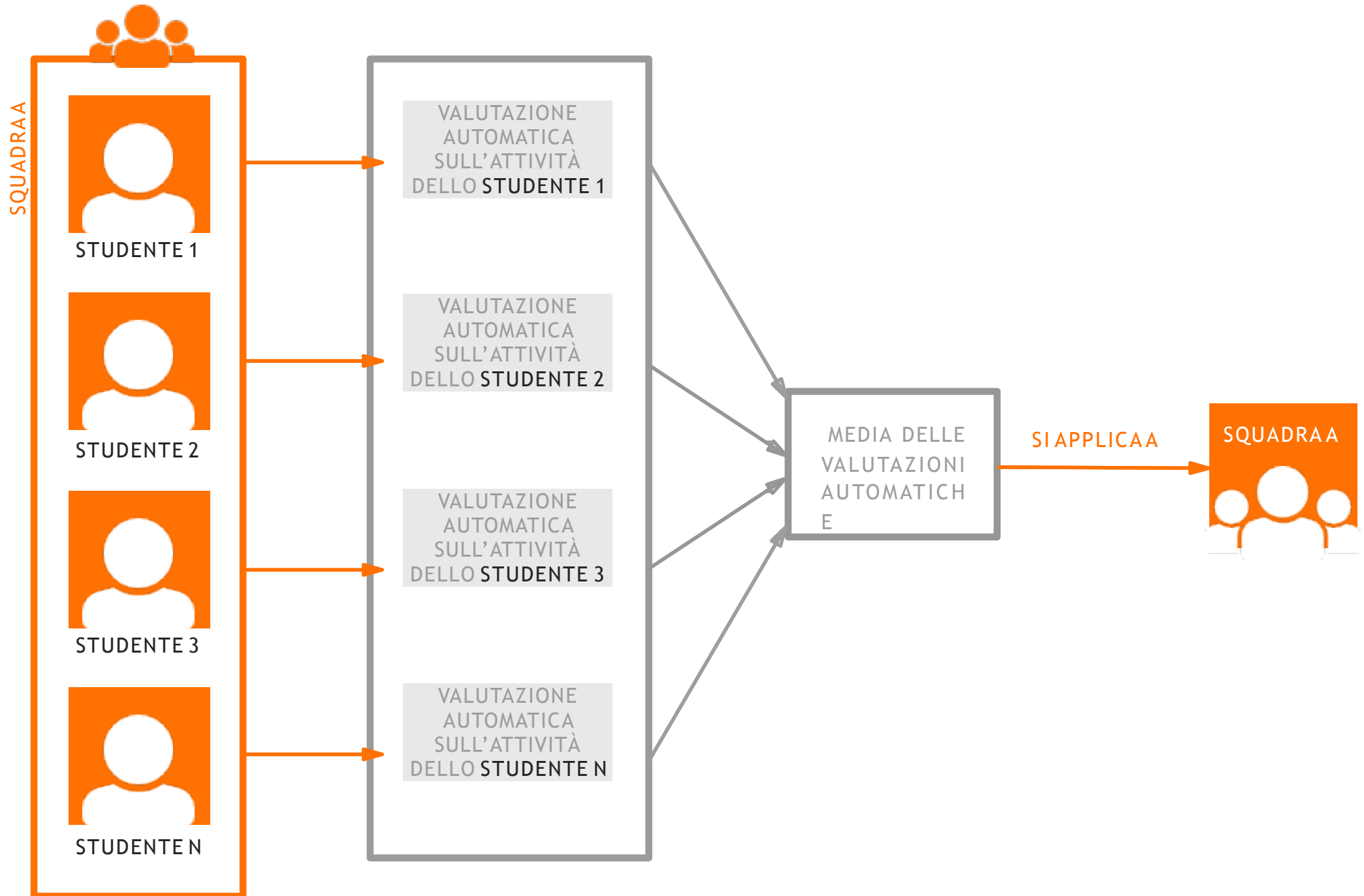
Attività da svolgere
individualmente

Le attività interattive da svolgere individualmente sono **valutate automaticamente dalla piattaforma**.

A seconda dell'intervallo in cui si posiziona il risultato raggiunto (0-25%, 26-50%, 51-75%, 76-100%) allo studente viene assegnato un punteggio da **0 a 3 brick** nella competenza collegata all'attività.

La squadra riceve, nella competenza collegata all'attività, la media del punteggio dei suoi singoli componenti.

IL PROCESSO DI VALUTAZIONE PER LE ATTIVITÀ INDIVIDUALI > SCHEMA



LE ATTIVITÀ > LA VALUTAZIONE DELLE ATTIVITÀ DI SQUADRA

La valutazione delle attività cambia
a seconda della loro tipologia: **attività di squadra**



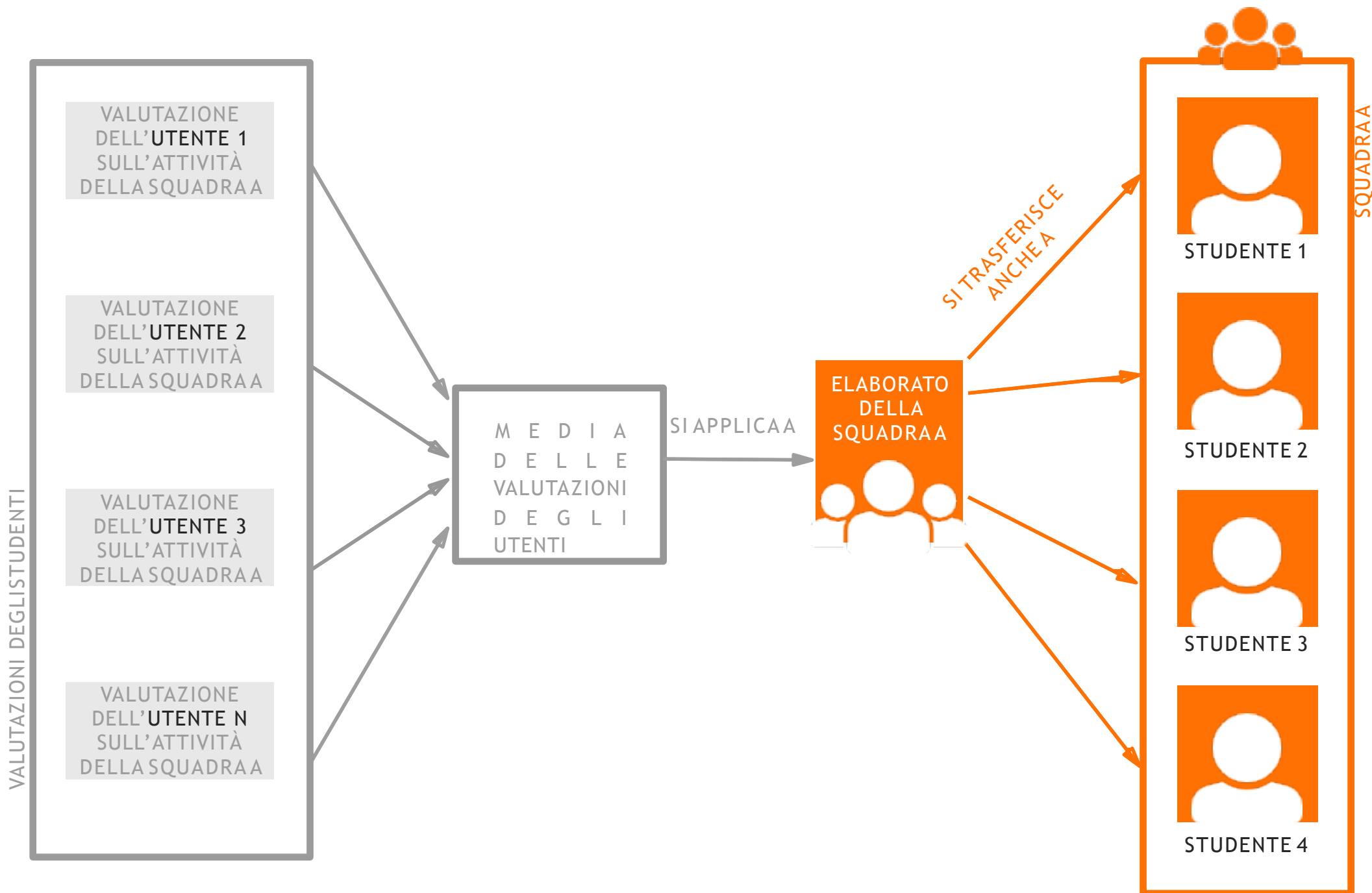
Attività da svolgere
in gruppo

Le attività da svolgere in squadra sono soggette a una **valutazione tra pari**: basandosi sulle guide offerte dalla piattaforma, tutti gli studenti della classe valutano gli elaborati caricati dalla propria e dalle altre squadre in una scala **da 0 a 3 brick**. L'autovalutazione è uno strumento prezioso per stimolare un protagonismo dello studente nello sviluppo delle competenze.

Ogni squadra riceve la media dei brick assegnati da tutti componenti della classe.

I singoli componenti della squadra ereditano direttamente il voto medio assegnato alla squadra.

IL PROCESSO DI VALUTAZIONE PER LE ATTIVITÀ DI GRUPPO > SCHEMA



I BRICK E LA CITTÀ

I *brick* sono i punteggi di Urbrick.

Perché è importante accumularne il più possibile?

1

Sviluppo delle
competenze

Accumulare un gran numero di *brick* significa **aver svolto le attività in modo eccellente**, aver progredito nel percorso previsto dalla piattaforma e aver **sviluppato le competenze collegate alle attività**.

2

Più possibilità
di gioco

I brick diventano fondamentali nella fase finale del percorso, nella piattaforma di gioco.

Più la squadra dispone di *brick* in una determinata competenza più potrà spenderne per **migliorare la sua città in un specifico sistema**.

IL GIOCO > LA METAFORA

Le competenze sono il risultato di un processo di sviluppo individuale a cui contribuiscono tutti i soggetti e i contesti con si entra in contatto.

PERCHÉ LA CITTÀ?

La **metafora della città** sostiene la piattaforma di gioco, tenendo insieme le linee che collegano discipline, tempi e geografie diverse e offre un senso di concretezza e orientamento al risultato.

La città ha l'obiettivo di **migliorare la qualità della vita dei cittadini** attraverso un'**integrazione efficace e armonica tra diversi sistemi**, così come le competenze dei ragazzi si devono sviluppare in maniera sistemica e coerente.

Le attività previste dalla piattaforma sono direttamente collegate allo sviluppo di determinate competenze e, metaforicamente, di sistemi come quello educativo, sanitario, sociale, produttivo nell'ambiente cittadino.

IL GIOCO > LE COMPETENZE E I SISTEMI CITTADINI

Il punteggio accumulato nella piattaforma didattica per ogni competenza, nella piattaforma di gioco si trasforma in **punteggio in un determinato sistema cittadino**.

IMPARARE
AD IMPARARE



SISTEMA
EDUCATIVO

PROGETTARE



SISTEMA
SANITARIO

COMUNICARE



SISTEMA
SOCIALE

COLLABORARE
E PARTECIPARE



SISTEMA
CULTURALE E DI ENTERTAINMENT

AGIRE IN MODO
AUTONOMO E RESPONSABILE



SISTEMA DELLA CULTURA DELLA
SOSTENIBILITÀ

RISOLVERE PROBLEMI



SISTEMA
PRODUTTIVO

INDIVIDUARE COLLEGAMENTI
E RELAZIONI



SISTEMA DELLA
MOBILITÀ

ACQUISIRE ED INTERPRETARE
L'INFORMAZIONE



SISTEMI DI
ABITAZIONE E SICUREZZA



piattaforma di gioco

La piattaforma di gioco comunica direttamente con la piattaforma didattica e recepisce i dati e i punteggi in *brick* delle squadre.

A conclusione dell'esperienza minima, le squadre possono accedere alla piattaforma di gioco per “spendere” i *brick* e applicare i concetti imparati durante il percorso.



IL GIOCO > LE REGOLE

Lo scopo del gioco è quello di migliorare le condizioni di sostenibilità di una città, espandendone le risorse tramite l'acquisto di **item** (icone) o migliorando le condizioni secondo alcuni **indicatori**.

FASE

1

Il caposquadra, in rappresentanza del gruppo, ha il compito di **spendere** i *brick* guadagnati dalla squadra in ognuna delle competenze e dunque in **ognuno dei sistemi cittadini** corrispondenti.

Indicatori e Item

Modificando gli **indicatori** e acquistando nuovi **item**, la squadra “spende” il totale dei *brick* nel sistema di riferimento.

INDICATORE 1



ITEM 1

Gli indicatori sono una lista ristretta di parametri di sostenibilità/ servizi per la qualità della vita che è possibile incrementare “spendendo” **brick**.

SISTEMA EDUCATIVO

BRICK PER SISTEMA **150**

INDICATORI

INDICATORE 1 ○

INDICATORE 2

INDICATORE 3

INDICATORE 4



EFFETTO 1

EFFETTO 2

EFFETTO 3

EFFETTO 4

0 brick

5 brick

10 brick

20 brick

Investendo i *brick* in un indicatore è possibile visualizzare effetti grafici o la registrazione delle variazioni come agenti di miglioramento della sostenibilità cittadina sulla mappa della città.

IL GIOCO > LE REGOLE > GLI ITEM

La libreria degli item mette a disposizione della squadra una serie di **icone** tematiche.


Ogni icona rappresentante una **tipologia di struttura**, con un proprio prezzo espresso in *brick*, che è possibile acquistare e trasferire nella libreria degli item acquistati per poi popolare la città.

SISTEMA EDUCATIVO

BRICK PER SISTEMA 150

ITEMS

LIBRERIA



Nome Item

Descrizione *

Prezzo 5 brick


Quantità

1

↑

↓

Acquista



Nome Item

Descrizione *

Prezzo 7 brick


Quantità

1

↑

↓

Acquista



Nome Item

Descrizione *

Prezzo 3 brick

Quantità


1

↑


↓

Acquista


ACQUISTATI




†




†



†



†



†

FASE 2

La squadra valuta gli interventi da effettuare alla luce dei concetti di natura economica appresi durante il percorso della piattaforma didattica.

Il caposquadra sceglie gli indicatori sui quali agire e/o attinge alla libreria degli item e inizia a posizionarli, con un meccanismo di *drag&drop*, all'interno del canvas della città.

Una volta completate le operazioni, il caposquadra valida la configurazione e **attiva la sezione di commento ai sistemi**.



FASE

3

Il caposquadra inserisce e invia alla piattaforma **un commento per ogni sistema** in cui spiega, a nome della squadra, la ragione delle scelte degli investimenti dei *brick* per ogni sistema.

Il commento alle scelte è molto importante, perché viene poi valutato da tutti gli studenti, i cui voti decretano la squadra vincitrice tra quelle in gara.

COMMENTI E VALUTAZIONE

COMMENTI DELLA SQUADRA

1 2 3 4 5 6 7 8

Inserisci un commento agli interventi della tua squadra per questo sistema.

Aggiungi commento per il Sistema

IL GIOCO > LA VALUTAZIONE

Come avviene per le attività durante lo svolgimento dei corsi, anche gli interventi della squadra sulla città, per ogni sistema, **vengono valutati da tutti gli studenti.**

Tutti gli studenti hanno la possibilità di inserire commenti a corredo dei propri voti, mentre l'insegnante ha la facoltà di moderarli.

La media dei voti nei sistemi decreta il punteggio finale assegnato alla città della squadra.
La città che riporta il punteggio medio più alto vince la competizione.

VALUTAZIONE

Aggiungi la valutazione per il Sistema Educativo della Squadra A

○ ○ ○ ○ ○ ●

COMMENTI DEGLI UTENTI

Aggiungi un commento generale alla configurazione della Squadra A
Ricorda! Non puoi inserire un commento se non hai valutato tutti i sistemi

Utente Nome utente 1

Inserisci un commento alle tue valutazioni

Aggiungi commento

Tutti i commenti


NOME COGNOME UTENTE A

Grandi scelte! Mi è piaciuto come avete saputo equilibrare i vostri interventi pur non avendo molti sistemi brick e disposizione... bravi!

Le valutazioni di Nome utente A


NOME COGNOME UTENTE B

Potevate fare meglio... soprattutto per il sistema delle mosche!

Le valutazioni di Nome utente B


NOME COGNOME UTENTE C

I miei voti parlano da soli... in ogni caso... bravi!

Le valutazioni di Nome utente C

Sistema 1	● ● ● ● ○	Sistema 5	● ● ● ○ ○
Sistema 2	● ● ● ○ ○	Sistema 6	● ● ○ ○ ○
Sistema 3	● ● ● ○ ○	Sistema 7	● ○ ○ ○ ○
Sistema 4	● ● ● ● ○	Sistema 8	● ● ● ● ●

