

GROWING TOUR

Per imparare a contare, non solo a far di conto

Grazie all'alleanza tra [Fondazione Mondo Digitale](#) e [VISA](#) arriva nelle scuole d'Italia il progetto Growing Tour, laboratorio di educazione finanziaria e digitale che insegna sostenibilità, creatività, finanza e autoimprenditorialità a studentesse e studenti, avvicinandoli alle Steam.

Associando l'uso della tecnologia alla cultura dell'educazione finanziaria, le alunne e gli alunni della primaria (classe quinta) e della secondaria di primo grado hanno a disposizione 2 ore di formazione per acquisire i fondamenti dell'educazione finanziaria e autoimprenditorialità insieme ai volontari VISA, affiancati dai tutor della Fondazione Mondo Digitale. L'educazione finanziaria viene trasferita come formazione esperienziale per comprendere il valore dei beni e del denaro, fino ad apprendere concetti più complessi come la valutazione del rischio. Giochi, test, prove, esercizi, sfide, sessioni formative con strumenti digitali, diventano dinamici e appassionanti. Strumenti concreti per capire, interpretare la realtà e fare scelte consapevoli.

CONTESTO

Secondo l'Osservatorio sulle Giovani generazioni già a circa sette anni e mezzo bambine e bambini sono in grado di utilizzare un tablet per fare acquisti online. Nel 33,5% dei casi fanno anche spese in totale autonomia. Nella fascia di età compresa tra i 16 e i 18 anni, la percentuale di coloro che frequentano siti di e-commerce sale fino al 76%. Quasi la totalità delle famiglie (il 92% degli intervistati) pensa che anche i giovanissimi debbano essere formati alla gestione dei risparmi. Ecco perché è fondamentale aumentare sin da piccoli la

consapevolezza sull'uso del denaro.

OBIETTIVI

Il progetto si propone di:

- appassionare i più giovani alle discipline Steam
- rafforzare le competenze finanziarie come risorse per la cittadinanza attiva
- investire su scuola e formazione come pilastri della sostenibilità
- promuovere la consapevolezza delle scelte individuali per lo sviluppo delle comunità
- accelerare il raggiungimento delle pari opportunità nel settore scientifico e tecnologico
- fornire nuovi strumenti per la crescita inclusiva
- sperimentare nuove formule di volontariato aziendale per creare valore condiviso.

ATTORI

Il progetto rappresenta un esempio virtuoso di come valorizzare nel modo giusto il volontariato aziendale di competenza: i dipendenti VISA mettono a disposizione esperienze e competenze per contribuire al successo dei progetti, in particolare attraverso attività di formazione e testimonianze di eccellenza.

Un'esperienza formativa di qualità che segue i framework europei per le competenze digitali:

DigCom

DigCompEdu

DigCompConsumers

ATTIVITÀ

Il progetto coinvolge le scuole pilota di Roma e Milano con un programma a moduli:

- Alfabetizzazione finanziaria e inclusione
- consapevolezza e monetica, i mezzi di pagamento in evoluzione
- esercizio di Gruppo
- valutazione, proseguimento e valorizzazione del progetto