



Città di Lissone



Città di Desio



Città di Seregno



Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca
Liceo Statale "Giuseppe Parini"
ense umane - Economico sociale - Linguistico
via Gramsci 17 - 20831 Seregno (MB)



meroni
lissone



**OGGI
crESCO**

COMUNICATO STAMPA

«Oggi crESCO»: nelle scuole si “gioca” con l’educazione finanziaria e si diventa protagonisti della “Peer education”

Un pub virtuale sommerso di debiti, gruppi di ragazzi delle scuole superiori coinvolti in una game che li vede impegnati nel salvarlo. Giocando si “impara” l’educazione finanziaria e si apprendono le basi di una corretta gestione economica di una impresa, base fondamentale di un equilibrio personale da applicare anche nella quotidianità.

È entrata nel vivo la nuova fase di «Oggi crESCO – Riprogettiamo con i giovani l’educazione finanziaria», un progetto di grande interesse realizzato nell’ambito delle Politiche Giovanili, presentato dal Comune di Lissone in veste di capofila con la partnership del Comune di Desio e del Comune di Seregno, finanziato da Regione Lombardia con il Bando “La Lombardia è dei giovani” 2019 per un importo complessivo di oltre 46.000 euro. La IEE (Interactive Educational Experience) “Ghost pub” ha infatti preso il via nelle scuole coinvolte da un progetto che oltre ai 3 Comuni vede in veste di partner gli Istituti scolastici superiori Meroni di Lissone e Parini di Seregno, la Civica

In collaborazione con



Con il contributo di





Città di Lissone



Città di Desio



Città di Seregno



Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca
Liceo Statale "Giuseppe Parini"
ense umane - Economico sociale - Linguistico
via Gramsci 17 - 20831 Seregno (MB)



meroni
lissone



Scuola di Musica e Danza – Polo delle Arti di Desio e Associazione Live di Lissone.

Presso la Scuola Meroni di Lissone, 7 classi, che hanno già concluso la parte formativa, sono ora coinvolte nella parte ludica “Ghost pub”. Agli studenti il compito di risanare i debiti, trovare correttivi fra lo sbilanciamento di entrate ed uscite, prospettare utili e ricavi, preventivare spese.

Presso la Scuola Parini, nel corso della settimana di Didattica Alternativa di metà febbraio sono stati coinvolti nel progetto circa 120 ragazzi (sia della sede di Seregno che di Lissone), dapprima nella sessione di formazione con a tema l’educazione finanziaria e successivamente nel gioco del Ghost Pub. Proprio l’istituto Parini nel mese di marzo avvierà la promozione dell’attività di “Peer education”, attività che coinvolgerà alcuni degli studenti che hanno già partecipato alle fasi precedenti.

La proposta educativa è basata sul particolare metodo di “trasmissione di conoscenze ed esperienze tra membri di un gruppo di pari”. Nello specifico, alcuni studenti (peer educators) verranno formati nel ruolo di educatori nei confronti degli altri membri del gruppo. Lo scambio reciproco di idee sarà vissuto come un’esperienza di arricchimento (un’occasione per incrementare le proprie capacità comunicative e relazionali), “un laboratorio sociale” che vedrà protagonisti del sistema educativo direttamente gli studenti.

In particolare, il percorso di peer education vivrà una prima fase di conoscenza interna del gruppo per rafforzare le competenze di team working e team building, cui farà seguito la progettazione di una campagna di comunicazione sull’educazione finanziaria adatta al target adolescenziale-

In collaborazione con



Con il contributo di





Città di Lissone



Città di Desio



Città di Seregno



Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca
Liceo Statale "Giuseppe Parini"
ense umano - Economico sociale - Linguistico
via Gramsci 17 - 20831 Seregno (MB)



meroni
lissone



giovanile. I giovani partecipanti contribuiranno a veicolare informazioni, indicazioni e proposte per i “pari-età”.

La partecipazione alla IEE sarà successivamente estesa anche a ragazzi e ragazze del territorio, programmando apposite sezioni di gioco in ambito extra-scolastico.

IL GHOST PUB

I ragazzi coinvolti dal progetto saranno chiamati a gestire correttamente un Pub fittizio, che potranno visualizzare in un ambiente tridimensionale ricostruito su un sito dedicato.

Gli enigmi verteranno su differenti aspetti dell'educazione finanziaria: nello specifico si tratteranno concetti quali mutui e investimenti per ampliare l'offerta e il locale stesso, fondamentali di marketing nell'organizzazione di eventi e nella pubblicità, suddivisione delle spese nei differenti centri di costo, gestione del portafoglio. I team saranno seguiti per tutta la durata dell'esperienza da un Game Master, una figura in videoconferenza con i partecipanti che avrà il compito di aiutare i giocatori a risolvere gli enigmi attraverso indizi che verranno pagati con la moneta di gioco.

Il tempo massimo per la realizzazione dell'obiettivo è di 45 minuti, durante i quali i partecipanti dovranno raggiungere l'obiettivo di risollevarle le sorti economiche del Pub.

Lissone, 25 febbraio 2021

In collaborazione con



Con il contributo di

