

**Oggetto: descrizione iniziativa mese dell'educazione finanziaria**

L'U.Di.Con. ha scelto di aderire all'iniziativa #OttobreEduFin2019 elaborando una proposta in occasione della seconda edizione del **Mese dell'Educazione Finanziaria** promossa in Italia, dal *Comitato per la programmazione e il coordinamento delle attività di educazione finanziaria*.

L'iniziativa prenderà il nome di **Little consumers alla riscossa** con l'intento di accrescere la consapevolezza e allo stesso tempo testare la preparazione di studenti delle scuole superiori di primo grado, sulle nozioni base di banca e finanza con una modalità innovativa e ludica.

I ragazzi saranno infatti impegnati in una sorta di Gioco da tavolo rivisitato e costruito a grandezza umana nel quale giocheranno il ruolo delle pedine. **Little consumers alla riscossa** è stato ideato per la partecipazione di 4 classi, ognuna delle quali avrà un capogruppo che risponderà ai quesiti supportati dai membri della propria squadra. Non mancheranno gli imprevisti e, anche nel gioco, sarà fondamentale rispettare le regole e avere una "buona educazione" finanziaria.

Il progetto sarà realizzato in collaborazione con UniCredit, nell'ambito di Noi&UniCredit, il programma di collaborazione fra la Banca e 14 Associazioni dei Consumatori di rilevanza nazionale riconosciute dal Ministero dello Sviluppo Economico. **UniCredit** supporterà l'iniziativa con il contributo della "**Social Impact Banking**" mettendo a disposizione i contenuti formativi e il know how dei dipendenti della Banca. L'Educazione Finanziaria ed Imprenditoriale rappresenta uno dei pilastri della Social Impact Banking, finalizzata a favorire l'inclusione economica e la cittadinanza attiva dei giovani. A sottoporre le domande ai partecipanti e a condurre il gioco saranno due referenti, uno dell'U.Di.Con. e uno di UniCredit.

I partecipanti riceveranno dei gadget U.Di.Con. e la classe vincitrice sarà premiata con una coppa.

L'evento avrà luogo a Roma il 24 ottobre presso l'Istituto Santa Maria, in Via Manzoni n. 5.

Si prevede la distribuzione di materiale di comunicazione in formato digitale oltre agli accessori che saranno necessari per la realizzazione del gioco a grandezza umana.