

Studenti a lezione di moneta elettronica

di **Redazione**

01 Febbraio 2018 - 11:48



Genova. Sensibilizzare i giovani a un uso consapevole del denaro che, grazie alla tecnologia e ai nuovi dispositivi può oggi essere scambiato online in tempo reale e allo stesso tempo controllato per verificare in ogni momento come è stato speso: con questo obiettivo si apre il percorso per le scuole secondarie di secondo grado “Economiascuola”.

Organizzata dalla FEduF e da Banca Carige, l’iniziativa accoglierà, presso l’Auditorium di Carige, circa 380 ragazzi di cinque istituti di Genova (Istituto Majorana - Giorgi, Liceo Marconi Delpino, IIS Carlo Rosselli, Liceo Artistico Klee Barabino e Istituto Professionale Marsano), in quattro date: 1°, 15 e 22 febbraio e 1° marzo.

“Questa iniziativa offre ai nostri ragazzi un’opportunità unica di sviluppo delle proprie competenze e fornisce loro gli strumenti per usare il denaro in modo consapevole - ha commentato Gianluca Guaitani, CCO di Banca Carige e presidente della Commissione regionale ABI della Liguria - Le nuove tecnologie, infatti, portano con se grandi vantaggi ma necessitano di un’adeguata conoscenza per essere al meglio gestite. Banca Carige guarda con attenzione al mondo dei giovani e all’innovazione e la proposta formativa che portiamo avanti con FEduf pone le basi di una relazione serena tra la banca e quelli che saranno i clienti di domani”.

“Pay 2.0. Il denaro del futuro” conduce infatti gli studenti alla scoperta delle nuove forme di moneta e pagamenti elettronici, dalle carte di credito fino alle nuove frontiere digitali

come le app che permettono di scambiare il denaro attraverso gli smartphone. Spesso i ragazzi, legati all'approccio tradizionale delle famiglie italiane, considerano il contante più sicuro e gestibile rispetto alla moneta elettronica, che vedono come qualcosa di incontrollabile e pericoloso perché non ne conoscono le caratteristiche di sicurezza, sostenibilità, tracciabilità e legalità.

Da un recente instant poll condotto da FEduF, in collaborazione con IPR Marketing, sul tema dei pagamenti digitali, su circa 200 ragazzi di età compresa tra 14 e 17 anni è infatti emerso come gli stessi si fidino della tecnologia, ritengano comodo e sicuro l'uso di pagamenti digitali, ma non ne conoscano i meccanismi di tutela e sicurezza.

Il sondaggio rivela, inoltre, che nella quasi totalità dei casi, non c'è propensione a stabilire un budget preventivo di spesa quando si affronta un'esperienza di acquisto online. Ma quanto sono disposti a spendere i nostri ragazzi (14-17 anni) quando comprano online? A questa domanda gli intervistati hanno risposto solo nel 9% dei casi indicando un limite di 100 euro, mentre per la quasi totalità non c'è un tetto di spesa predefinito prima di compiere un acquisto. Per il 61%, infatti, dipende da quello che si cerca, per il 16% qualunque cifra se si trova quello che si vuole e un altro 8% non si pone limiti. Rispetto ai metodi di pagamento i preferiti dai ragazzi per gli acquisti online sono la carta prepagata (35%) e Paypal (30%); seguono carta di credito (15%), contanti alla consegna (10%), wallet su smartphone (3%) e, infine, bitcoin e criptovalute (2%).

“Questi dati ci indicano come investire sulla cultura finanziaria dei giovani significhi aiutarli a pianificare il loro futuro. Per questa ragione l'industria bancaria italiana promuove da circa un decennio l'educazione finanziaria all'interno delle scuole, - spiega Giovanna Boggio Robutti - Direttore Generale della FEduF - tenendo ben presente che l'istruzione e la formazione, specie per i giovani, non si devono limitare a impartire conoscenze, ma devono sviluppare competenze e trasmettere i valori fondamentali necessari per indurre comportamenti corretti e responsabili.”

Accanto al tema dei pagamenti digitali il percorso “Economiascuola” prevede una lezione sul mondo della finanza che illustra ai ragazzi i meccanismi della pianificazione finanziaria; l'importanza del risparmio per il benessere individuale e sociale; il ruolo delle banche per il funzionamento dei mercati.