



Documentazione di supporto

MoneyFit Junior

Guida rapida
Gioco di
pianificazione

Programmazione delle
lezioni

Ulteriori
risorse
didattiche

Informazioni
per i genitori

commento
per
insegnanti



Guida rapida per insegnanti

MoneyFit Junior: Gioco di pianificazione

Login

Effettuate il login come insegnante e create il gruppo

Registrierung

Registration | Spielmodus

Benutzerdaten

Vorname

Nachname

E-Mail-Adresse *

Benutzername *

Registratevi su moneyfit.ch e create un gruppo per la vostra classe con l'opzione «Crea gruppo».

Ora tutti gli studenti della classe possono accedere con la password del gruppo.

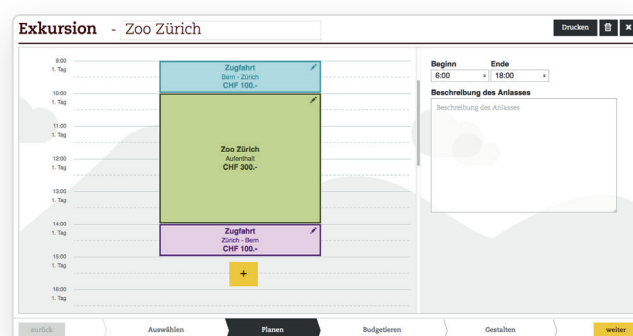
Come giocare

1. Avviare il gioco e scegliere un evento

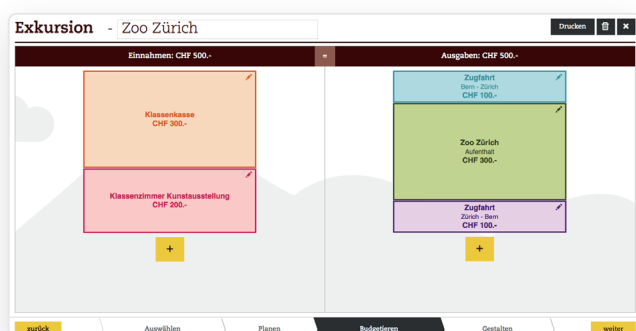
All'inizio gli allievi definiscono singole fasi di pianificazione e creano un calendario.

SUGGERIMENTO

Invitate i vostri allievi a salvare di tanto in tanto i dati inseriti. Quando si passa da una fase alla successiva o alla precedente, i dati inseriti vengono salvati automaticamente.

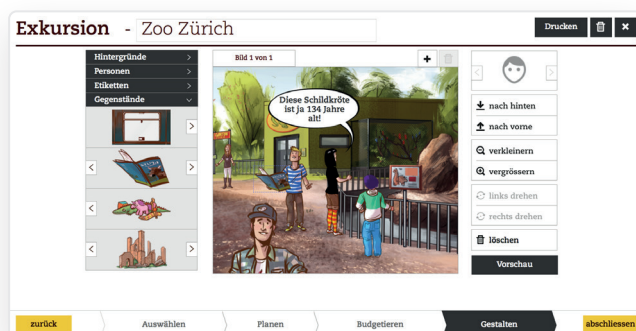


2. Creare il calendario e stilare un budget



Si valutano quindi le entrate e le uscite previste nel progetto, si stila un elenco e si confrontano le due voci del budget.

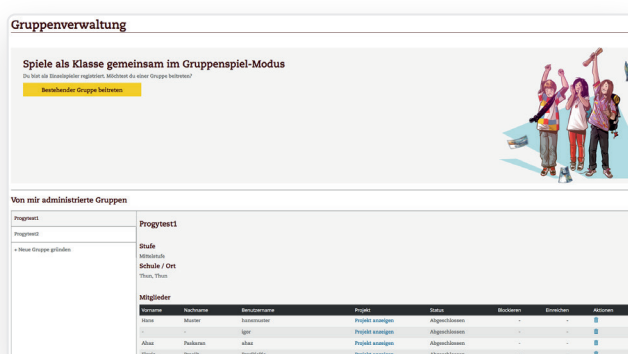
3. Visualizzare l'evento



Nel comic generator gli allievi visualizzano il loro progetto. Il tool mette a disposizione una gamma di elementi grafici e di etichette per modificare in modo creativo l'evento pianificato.

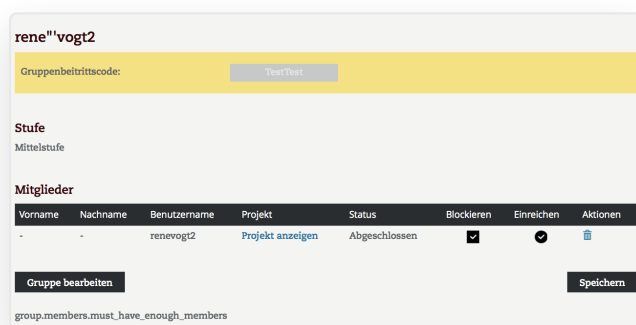
4. Concludere il progetto e inviarlo al concorso

Al termine valutate i progetti insieme alla classe e sceglietene insieme uno da presentare al concorso. Potete inviare un progetto per ogni fase del gioco cliccando sul pulsante «Partecipa al concorso» nella gestione del gruppo.

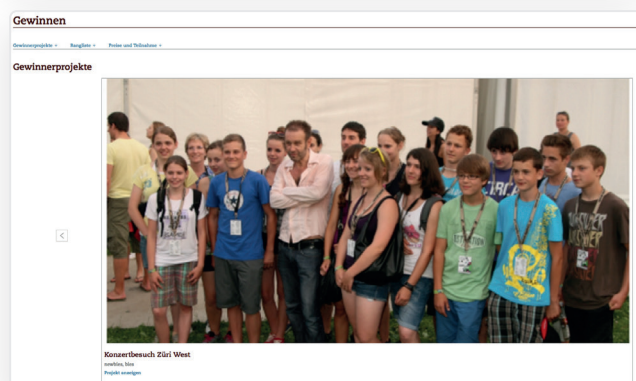


Come vincere

Vincere il concorso con il progetto



Due volte l'anno, cinque fortunate classi vincono un premio di 500 franchi per realizzare il loro evento. Al sorteggio prendono parte tutti i progetti completi presentati.



I nomi dei vincitori vengono pubblicati sulla piattaforma online. Se nella gestione del gruppo caricate una foto dell'evento svolto, il progetto compare anche nella galleria.

Programmazione delle lezioni

MoneyFit Junior



Insieme ai vostri allievi e allieve elaborate le nozioni fondamentali sulla gestione del denaro nel **sussidio didattico MoneyFit Junior**. A seconda del tempo disponibile e del fulcro della lezione, potete elaborare l'intero sussidio didattico o soltanto singole parti.

Al termine le allieve e gli allievi mettono in pratica le proprie competenze nel **gioco di pianificazione** organizzando una gita scolastica o un altro evento. Con un po' di fortuna la vostra classe può **vincere** 500 franchi per realizzare il suo progetto.

Sussidio didattico	Contenuti	Procedura	Infrastruttura/materiale	Durata
Dal baratto al denaro (pag. 4–9)	Commercio basato sul baratto, mezzi di scambio, invenzione del denaro, significato della condivisione, proverbi sul denaro	1. Accesso al sussidio didattico e conoscenza della famiglia Fischer	- Sussidio didattico (cartaceo o e-book) - Sussidio per l'insegnante MoneyFit Junior	3–4 lezioni
		2. Lavoro sul sussidio didattico	Event. laptop / computer / tablet / smartphone con collegamento a internet per le ricerche (min. un dispositivo ogni due allievi)	
		3. Opzionale: può anche essere elaborato più tardi durante il gioco di pianificazione. Gli allievi testano le proprie conoscenze nel quiz del gioco di pianificazione «Il significato del denaro»	- Istruzioni del gioco MoneyFit Junior - Laptop / computer / tablet con collegamento a internet (min. un dispositivo ogni due allievi) - Quiz del gioco di pianificazione «Il significato del denaro»: moneyfit.ch	1 lezione
Guadagnarsi i primi soldi (pag. 10–13)	Salario, lavoro minorile, servizi, produzione, commercio, business plan	1. Lavoro sul sussidio didattico	- Sussidio didattico (cartaceo o e-book) - Sussidio per l'insegnante MoneyFit Junior	3–4 lezioni
		2. Opzionale: può anche essere elaborato più tardi durante il gioco di pianificazione. Gli allievi testano le proprie conoscenze nel quiz del gioco di pianificazione «Lavoro e salario»	- Istruzioni del gioco MoneyFit Junior - Laptop / computer / tablet con collegamento a internet (min. un dispositivo ogni due allievi) - Gioco di pianificazione «Lavoro e salario»: moneyfit.ch	1 lezione

Sussidio didattico	Contenuti	Procedura	Infrastruttura/materiale	Durata
Pianificare le spese (pag. 14–19)	Budget, creare il budget per le vacanze, desiderio e necessità, obiettivi di risparmio, piano di risparmio	1. Lavoro sul sussidio didattico	- Sussidio didattico (cartaceo o e-book) - Sussidio per l'insegnante MoneyFit Junior	3–4 lezioni
Pianificare le spese (pag. 14–19)		2. Opzionale: può anche essere elaborato più tardi durante il gioco di pianificazione. Gli allievi testano le proprie conoscenze nel quiz del gioco di pianificazione «Realizzare i propri desideri in modo mirato con un budget»	- Laptop / computer / tablet con collegamento a internet (min. un dispositivo ogni due allievi) - Quiz del gioco di pianificazione «Realizzare i propri desideri in modo mirato con un budget»: moneyfit.ch	1 lezione
Soddisfare i bisogni ed esaudire i desideri (pag. 20–27)	Desideri di acquisto, pubblicità, marchi, decisioni di acquisto, contratto di vendita, gestione della paghetta	1. Lavoro sul sussidio didattico	- Sussidio didattico (cartaceo o e-book) - Sussidio per l'insegnante MoneyFit Junior	3–4 lezioni
		2. Opzionale: è anche possibile rielaborare i concetti durante il gioco di pianificazione. Gli allievi mettono alla prova le proprie competenze nel quiz del gioco di pianificazione «Acquistare e spendere denaro»	- Istruzioni del gioco MoneyFit Junior - Laptop / computer / tablet con collegamento a internet (min. un dispositivo ogni due allievi) - Gioco di pianificazione «Acquistare e spendere denaro»: moneyfit.ch	1 lezione
Gioco di pianificazione		1. In classe raccogliere i desideri per un progetto di classe comune (gita, evento, festa ecc.). 2. Gli allievi, a coppie, pianificano un evento con l'ausilio del gioco di pianificazione 3. Esaminare insieme i progetti ideati 4. Selezionare un progetto per ogni classe e inoltrarlo per il concorso	- Laptop / computer / tablet con collegamento a internet (min. un dispositivo ogni due allievi) - Gioco di pianificazione: moneyfit.ch - Istruzioni del gioco MoneyFit Junior	2–4 lezioni

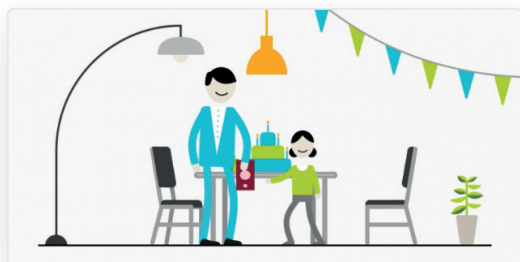
Avete poco tempo durante la lezione? Potete utilizzare il **gioco di pianificazione** anche indipendentemente dal sussidio didattico: dopo una breve introduzione ai fondamentali dell'allestimento di un budget, le allieve e gli allievi pianificano un proprio evento. Con un po' di fortuna la vostra classe può vincere **500 franchi per realizzare il suo progetto**.

Argomento e durata	Procedura	Infrastruttura/materiale
Introduzione 5 min	Visionare in classe il filmato didattico «Piccoli e grandi desideri» In sintesi: il denaro si può spendere in tanti modi diversi.	• Beamer e computer con connessione a internet per l'insegnante • Filmato didattico «Grandi desideri – poco denaro» moneyfit.ch > Storie > Videos
Gioco di ruolo 15 min	1. L'insegnante scrive sulla lavagna «edicola, negozio di articoli sportivi, salvadanaio» con le relativi merci e i prezzi: ad es. «dolciumi, quaderni»: 5 franchi l'uno, «pallone da calcio»: 40 franchi.	• Lavagna
	2. Un allievo riceve 4 x 5 franchi (ad es. un foglietto con scritto l'importo o cartamoneta) e decide cosa farne: • comprare quaderni e dolciumi all'edicola • risparmiare / mettere il denaro nel salvadanaio • prendere in prestito del denaro (20 franchi) e comprare subito qualcosa di grande nel negozio di articoli sportivi	• Foglietto con gli importi / cartamoneta o simili
	3. Gli altri allievi discutono se avrebbero agito nello stesso modo / diversamente e perché	
	4. Ripetere il gioco con altri due/tre allievi	
	5. Conclusione: si ha a disposizione una quantità limitata di denaro e bisogna decidere: di cosa ho bisogno? Cosa voglio assolutamente? A cosa posso rinunciare? Risparmio il mio denaro per soddisfare in seguito un mio grande desiderio?	
Accesso al gioco di pianificazione 20 min	1. In classe raccogliere i desideri per un progetto di classe comune (gita, evento, festa ecc.).	• Lavagna
	2. Incarico agli allievi: scegliere e pianificare un progetto di classe!	
	3. L'insegnante proietta il gioco di pianificazione e illustra la procedura.	• Preparazione insegnante: registrarsi e creare un gruppo per la classe • Istruzioni del gioco MoneyFit Junior • Beamer e computer con connessione a internet per l'insegnante • Gioco di pianificazione: moneyfit.ch

Argomento e durata	Procedura	Infrastruttura/materiale
Gioco di pianificazione 45 min	Gli allievi, a coppie, pianificano un evento con l'ausilio del gioco di pianificazione	- Laptop / computer / tablet con collegamento a internet (min. un dispositivo ogni due allievi) - Gioco di pianificazione: moneyfit.ch
Conclusione 5 min	1. Analizzare insieme i progetti ideati e/o discutere di quando sarà possibile terminare la pianificazione dei progetti	Beamer e computer con connessione a internet per l'insegnante
	2. Selezionare un progetto per ogni classe e inoltrarlo per il concorso	Istruzioni del gioco MoneyFit Junior

Ulteriori risorse didattiche

MoneyFit Junior



Filmato didattico «Piccoli e grandi desideri»

Il filmato didattico «Piccoli e grandi desideri» mostra, sulla base della storia di Lejla e Luis, come gestire i primi soldi propri: è meglio comprare subito qualcosa di piccolo o piuttosto risparmiare per esaudire un desiderio più grande?

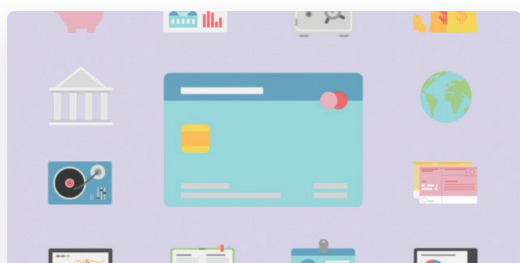
moneyfit.ch > Storie > Videos



Schede didattiche – Capire il denaro

Domande di controllo sullo strumento didattico MoneyFit Junior
pag. 4–9

moneyfit.ch > Storie > Conoscenza



Schede didattiche – Baratto, moneta cartacea, traffico dei pagamenti digitale

Domande di controllo sullo strumento didattico MoneyFit Junior
Pag. 7 (Focus)

moneyfit.ch > Storie > Conoscenza



Schede didattiche – Capire il denaro

Domande di controllo sullo strumento didattico MoneyFit Junior
Pag. 10–13

moneyfit.ch > Storie > Conoscenza



Schede didattiche – Amministrare il denaro

Domande di controllo sullo strumento didattico MoneyFit Junior
Pag. 14–19

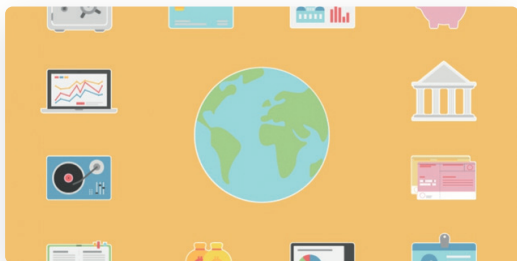
moneyfit.ch > [Storie](#) > [Conoscenza](#)



Schede didattiche – Spendere denaro

Domande di controllo sullo strumento didattico MoneyFit Junior
Pag. 20–27

moneyfit.ch > [Storie](#) > [Conoscenza](#)



Schede didattiche – L'euro

Domande di controllo sullo strumento didattico MoneyFit Junior
Pag. 25 (In primo piano)

moneyfit.ch > [Storie](#) > [Conoscenza](#)



Informazioni per i genitori

Competenza finanziaria con MoneyFit

Volete informare i genitori in merito alla lezione sulla formazione finanziaria con MoneyFit? I seguenti passaggi possono servire come base per una lettera informativa o una lettera ai genitori.

MoneyFit è frutto dell'impegno profuso da PostFinance per promuovere le competenze finanziarie di bambini e giovani. Dal 2001 PostFinance sostiene gli insegnanti nelle lezioni di formazione finanziaria con un'offerta formativa gratuita.

Che cos'è la competenza finanziaria?

La gestione responsabile del denaro è una competenza cruciale per muoversi da adulti nella società in modo autonomo e soddisfacente. Per sviluppare la competenza finanziaria, bambini e ragazzi devono acquisire conoscenze e capacità in vari ambiti:

- un atteggiamento riflessivo riguardo a denaro e consumi
- una comprensione generale dei concetti finanziari, dal circuito economico agli interessi composti
- le competenze nella gestione del denaro, come la stesura di un budget o il calcolo di un rendimento

In che modo bambini e giovani sviluppano la propria competenza finanziaria?

Già da bambini hanno a che fare spesso e volentieri con l'utilizzo e l'importanza di monete e banconote. Nella vita di ogni giorno apprendono in che modo si acquistano generi alimentari, vestiti e altre merci, amministrano la propria paghetta, ben presto

guadagnano i primi soldi propri finché, durante l'adolescenza, iniziano a prendere regolarmente decisioni di natura finanziaria, dovendo sempre ponderare tra quello che vorrebbero e quello che possono effettivamente permettersi.

Incentivare la competenza finanziaria: ecco cosa fa la scuola

La competenza finanziaria si acquisisce a lezione, a tutti i livelli di scuola, come previsto dai piani di studio: nel 1° e nel 2° ciclo (scuola elementare) nell'ambito di competenze «Natura, uomo e società», nel 3° ciclo (scuola media) nell'ambito di competenze «Economia, lavoro ed economia domestica» e nelle altre scuole di livello secondario (scuola professionale di base, liceo, scuola specializzata) negli ambiti di competenze «Insegnamento di cultura generale» ed «Economia».

MoneyFit presenta agli insegnanti offerte didattiche gratuite e di ottimo livello, dalla scuola dell'obbligo fino alle scuole medie superiori, per affrontare gli obiettivi come previsto dai piani di studio. A tal fine MoneyFit si avvale di strumenti didattici moderni, compiti basati su situazioni quotidiane e un approccio ludico. I materiali didattici sono stati redatti da autori indipendenti, non contengono inserzioni pubblicitarie e sono conformi alle disposizioni dell'Associazione mantello dei docenti svizzeri in materia di trasparenza e protezione dei dati.

Offerte didattiche di MoneyFit: moneyfit.ch

Favorire la competenza finanziaria: quale ruolo svolgete come genitori?

Indagini dimostrano il ruolo centrale del contesto domestico nello sviluppo della competenza finanziaria di bambini e ragazzi. I genitori sono, allo stesso tempo, esempi e importanti mediatori in relazione all'atteggiamento personale verso il denaro e il consumo, ma anche nei confronti delle conoscenze e dell'approccio concreto alle finanze. In proposito è centrale affrontare l'argomento già precocemente e offrire a bambini e ragazzi, in diverse situazioni quotidiane, possibilità di esercitarsi nella gestione del denaro sotto la propria responsabilità.

Nel blog sul denaro su postfinance.ch, PostFinance offre ai genitori, nell'ambito del proprio impegno, informazioni su MoneyFit e idee concrete su come affrontare il tema del denaro nella vita quotidiana in famiglia.

Blog sul denaro per i genitori:
postfinance.ch > [Blog sul denaro](#) > [Casa e famiglia](#)



commento per insegnanti

MoneyFit

Junior

Uno strumento didattico sulla gestione del denaro – ciclo 2

In Svizzera, un giovane su tre di età compresa fra i 18 e i 25 anni ha debiti¹: debiti fiscali, affitti arretrati, debiti nei confronti di casse malati, scoperti di carte di credito, fatture relative a consumi non saldate ecc.

Negli ultimi anni è diventato sempre più evidente quanto sia importante avviare precocemente gli adolescenti a una corretta gestione del denaro. Benché l'influenza della famiglia e l'esempio dei genitori determinino in maniera massiccia la gestione personale del denaro, anche la scuola può fornire un contributo fondamentale nell'accrescere la consapevolezza finanziaria degli alunni. Il presente sussidio didattico è di supporto alla scuola nello svolgimento di questo compito.

Con il nuovo sussidio didattico «MoneyFit Junior» di PostFinance SA, gli alunni affrontano le tematiche relative alla gestione del denaro importanti nella rispettiva fascia di età.

Con l'ausilio dei quattro moduli «Capire il denaro», «Guadagnare denaro», «Amministrare il denaro» e «Spendere denaro», gli alunni si confrontano con tutta una serie di aspetti del denaro, del consumo e dello stile di vita, il tutto basato sui piani di studio ufficiali. Ma l'obiettivo non è unicamente trasmettere conoscenze e analizzare le varie questioni che ruotano intorno al denaro in senso stretto: si vuole spingere gli alunni a discutere di quelle che sono le loro esigenze, i loro desideri (consumistici), le decisioni di acquisto e i comportamenti personali. Gli alunni vengono invitati a più riprese a riflettere sui propri atteggiamenti e a confrontarli con quelli dei propri coetanei. Essi acquisiscono inoltre un ampio repertorio di competenze nella gestione del denaro: imparano ad allestire un budget, a comparare i prezzi, a pianificare per raggiungere obiettivi di risparmio e a tenere sotto controllo le proprie spese. Ne consegue che il sussidio didattico, come richiesto nei piani di studio ufficiali, funge sotto diversi punti di vista da orientamento alle competenze.

Gli argomenti trattati dal sussidio didattico sono inseriti nel contesto di singole situazioni di una storia, che ha come protagonisti i membri della famiglia Fischer-Taylor. Attraverso brevi strisce a fumetti, gli alunni si immedesimano nel ruolo dei due fratelli Julie e Brian, vivendo le situazioni dal loro punto di vista. Quindi una serie di compiti li porta di volta in volta ad approfondire il tema in questione.

PostFinance SA augura a voi e alla vostra classe buon divertimento con questo nuovo sussidio didattico e la famiglia Fischer-Taylor!

Eva Woodtli Wiggerhauser (autrice)

¹ Si veda ad es. www.schuldenberatung-bl.ch e www.projuventute-gl.ch/finanzkompetenz (solo in DE)

INTRODUZIONE

Struttura del sussidio didattico

Il sussidio didattico consiste in un libretto per gli alunni e in una piattaforma didattica online disponibile al sito moneyfit.ch. La piattaforma didattica viene descritta a pagina 2 del sussidio didattico.

L'introduzione ai vari temi viene affidata alla famiglia Fischer-Taylor, che viene presentata agli alunni a pagina 3 del libretto. Dopo essere stati introdotti al tema in questione attraverso specifiche situazioni vissute dai singoli componenti di questa famiglia, gli alunni svolgono una serie di compiti in merito.

Panoramica dei moduli

Il libretto è suddiviso in quattro moduli, ognuno dei quali si articola in due o tre doppie pagine e inizia con un fumetto. Prendendo spunto dai quesiti che si pongono nei fumetti, nelle pagine successive sono riportati input, compiti e spunti di discussione per organizzare la lezione.

Le soluzioni dei compiti, che si trovano nell'ultima parte del sussidio didattico (pagg. 28-30), consentono agli alunni di studiare e controllare i propri risultati in piena autonomia.

Modulo 1: «Capire il denaro»

Questo modulo prende in esame il baratto, i mezzi di scambio, la funzione del denaro, le monete vere e proprie e quelle cartacee (cartamoneta).

Modulo 2: «Guadagnare denaro»

Il secondo modulo è incentrato sulla circolazione del denaro e sui primi soldi guadagnati personalmente.

Modulo 3: «Amministrare il denaro»

Fra le tematiche affrontate nel terzo modulo troviamo i desideri, le esigenze, i piani, la ponderazione dei costi e l'allestimento di un budget semplice.

Modulo 4: «Spendere denaro»

In questo modulo vengono trattati nello specifico i desideri consumistici, il ruolo della pubblicità e dei marchi, le decisioni di acquisto, gli aspetti legali degli acquisti (tipi di contratti di compravendita) e la gestione della paghetta.

Piattaforma didattica online (moneyfit.ch)

Per ognuno dei quattro moduli, sulla piattaforma didattica si trovano dei compiti di approfondimento attraverso i quali gli alunni possono testare in modo ludico le conoscenze di volta in volta acquisite. Benché a volte esulino dalle materie affrontate nel libretto, dal punto di vista contenutistico le domande poste si attengono strettamente alle nozioni trasmesse.

Inoltre un e-book offre numerosi link a file audio e video nonché a siti web per specifici gruppi di destinatari.

Come lavorare a lezione

Nella maggior parte dei casi, i compiti sono appositamente formulati come domande aperte. Il loro obiettivo non si limita infatti a una semplice trasmissione di conoscenze; si punta piuttosto a un'elaborazione diversificata e a soluzioni individuali. Soprattutto nel secondo ciclo della scuola elementare, imparare a conoscere i propri desideri e le proprie esigenze nonché acquisire competenze e un atteggiamento riflessivo in relazione alle questioni finanziarie è di gran lunga più importante della mera trasmissione di nozioni mnemoniche.

I compiti possono tranquillamente essere inseriti nella lezione in un'ottica di apprendimento cooperativo, ragione per cui nell'ideare le situazioni e i compiti si è attribuita particolare importanza al continuo scambio di impressioni ed esperienze sui rispettivi atteggiamenti tra gli alunni, che prima si confrontano in un lavoro a coppie e infine possono parlarne in gruppo. Di norma non è indicato in quale forma deve avvenire la presentazione: nella lezione ciò può avvenire in tutta semplicità sotto forma di cartelloni, discussione orale o simili.

Destinatari

Il sussidio didattico «MoneyFit Junior» si rivolge agli alunni dalla 4^a alla 6^a classe (2° ciclo, scuola elementare).

Tempo richiesto

Il tempo necessario varia a seconda che il sussidio didattico venga elaborato nella sua interezza o solo in parte. Per l'intero sussidio didattico sono necessarie circa 12-16 lezioni.

MODULO 1: DAL BARATTO AL DENARO

Obiettivo didattico

Gli alunni:

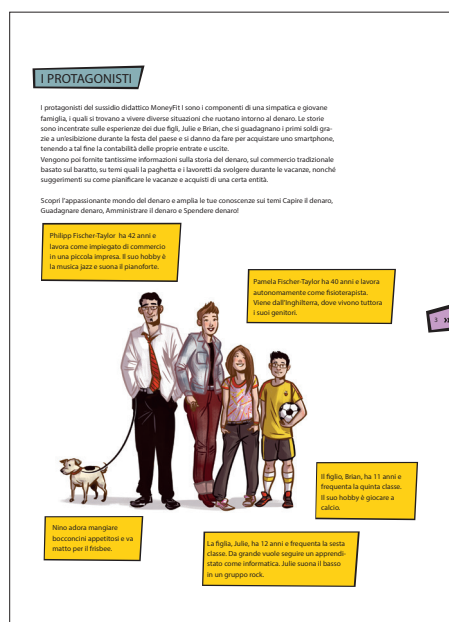
- apprendono l'importanza che il baratto ha rivestito in passato e che riveste tutt'oggi
- sono in grado di elencare i principali mezzi di scambio utilizzati nella storia
- sanno in che modo il commercio basato sul baratto è stato rivoluzionato dall'invenzione delle monete
- conoscono i vantaggi delle monete e della cartamoneta
- sanno che lo scambio è tuttora importante anche nella nostra società
- sanno interpretare il significato dei proverbi incentrati sul denaro

Tempo richiesto

Per l'elaborazione dell'intero modulo vanno calcolate da tre a quattro lezioni.

Indicazioni per lo svolgimento

Pagina 3



Prima di iniziare con il primo modulo, è utile che gli alunni esaminino con attenzione sia la copertina del libretto sia la pagina 3, così da fare conoscenza con i Fischer-Taylor e con i ruoli dei singoli componenti della famiglia.

In questa sede gli alunni possono fare brevi anticipazioni e ipotesi sui possibili temi del libretto nonché sui ruoli che saranno svolti dai membri della famiglia. Si prestano a tal fine domande quali:

- che impressione vi fa il padre? È severo?
- qual è il ruolo della madre?
- che tipo è Julie? Che cosa sa fare?
- che tipo è Brian? Cos'è importante per lui?

Pagine 4 e 5

Dal baratto al denaro

Dopo avere sgomberato con suo padre la cantina, Julia porta a una fiera del baratto le cose ancora utilizzabili. Confrontatevi sulle seguenti domande:

1. Come funziona una fiera del baratto?
2. Quali sono i vantaggi di una fiera del baratto?
3. Che cos'è un loop player? Quanto vale?
4. Che cosa cerchereste a una fiera del baratto?

PER SAPERNE DI PIÙ

Baratto e mezzi di scambio
Fino a 2500 anni fa circa, le persone erano più o meno autosufficienti: erano in grado di costruire o di coltivare tutto quello di cui avevano bisogno per vivere, andavano a caccia, coltivavano cereali e raccoglievano legumi e materiali naturali per le loro abitazioni. Se avevano una quantità eccessiva di una determinata merce, allora cercavano di farla durare a lungo, essiccando per esempio la frutta o il pesce e realizzando utensili con la cuccia in esubero, mentre la lana veniva conservata per ricavarne successivamente indumenti.
Ben presto, tuttavia, ci si accorse che era più sensato concentrarsi su una singola cosa e barattare con altri: chi era un bravo vasaio, iniziò a occuparsi della realizzazione di piatti e tegami; i cacciatori più abili non cacciavano più solamente per sé, bensì barattavano la selvaggina cacciata con altri. In tal modo gli uomini divennero specialisti in un determinato campo, barattando con gli altri membri della propria comunità.

Barattare è tutt'altro che semplice: quanto vale un coniglio cacciato? Un coltello è sufficiente? Bastano due pezzi o ne servono tre? Quanti conigli per una pelle di pecora? Sono necessarie trattative per stabilire questi dettagli.
Presto divenne chiaro che anche alle popolazioni più isolate erano utili oggetti interessanti e i membri di diverse comunità iniziarono a negoziare tra loro. A tal fine era tuttavia necessario un mezzo di scambio che mantenesse invariato il proprio valore e che non fosse facilmente procurabile da chiunque. Venne così inventato il pagamento «in natura», ovvero con beni naturali che all'epoca erano considerati di valore da tutti, tra cui conchiglie, gusci di chiocciola, perle, pietre preziose, anelli d'oro, chicchi di cacao, sale, pelli di animali, seta, denti di balena e foglie di tè essiccate e pressate in mattoncini.

Capire il denaro

1. In che modo barattavate conigli, coltelli, pezzi e pelli di pecora? Discutete la soluzione tra di voi ed esportate i vostri risultati alla classe.
2. Che cosa sarebbe adatto come mezzo di scambio o come sostituto del denaro? Segna tre oggetti, motivando la tua scelta.
3. Per secoli le conchiglie di cipria (un mollusco) sono state il mezzo di pagamento più utilizzato. Cerca su internet l'aspetto di queste conchiglie e disegna una. In quali paesi venivano utilizzate?
4. Al giorno d'oggi effettuiamo i nostri pagamenti in denaro, ovvero con le monete. Ma anche dalle nostre parti, in passato, si utilizzavano mezzi di scambio. Quali erano i mezzi di pagamento prima dell'invenzione del denaro? Cerca i termini «denaro» e «mezzo di pagamento» su un motore di ricerca oppure su un dizionario online e prendi nota delle informazioni trovate.

Il fumetto serve a introdurre il tema, che in questo caso è lo scambio di oggetti a una fiera del baratto. È opportuno che gli alunni leggano innanzitutto il fumetto da soli prima di analizzarlo a coppie o in piccoli gruppi per interpretare le singole scene e farsi un quadro della situazione. Le domande che seguono mirano a far comprendere il fumetto e a richiamare le conoscenze pregresse degli alunni.

Le soluzioni dei compiti 1-3 sono riportate a pagina 28 del libretto. Le pagine seguenti del modulo approfondiscono alcune delle domande poste.

Nel riquadro «Per saperne di più» dedicato al baratto e ai mezzi di scambio sono forniti spunti interessanti sul tema del baratto. Il testo può essere letto nell'ambito di un lavoro individuale o di gruppo oppure con tutta la classe. Nell'ottica di un apprendimento cooperativo, si può chiedere innanzitutto agli alunni di leggere il testo e di rispondere alle relative domande alla pagina successiva da soli, quindi di confrontare quanto fatto in coppie e infine di presentare le rispettive soluzioni in classe.

Le domande 1 e 2 a pagina 5 servono per il controllo della comprensione del testo e fanno riferimento direttamente al testo nel suo insieme o a singoli punti dello stesso. Gli alunni con più difficoltà possono segnare o sottolineare le risposte alle domande sul testo e, per verificarne la comprensione, dare in aggiunta un titolo alle piccole immagini utilizzando i termini che trovano nel testo. Le immagini raffigurano i mezzi di scambio: conchiglie, gusci di chiocciola, perle, pietre preziose, anelli d'oro, chicchi di cacao, sale, pelli di animali, seta, denti di balena e foglie di tè essiccate e pressate in mattoncini.

I compiti di ricerca 3 e 4 possono eventualmente essere assegnati come compiti per casa.

Le soluzioni dei compiti 3 e 4 sono riportate alla pagina 28 del libretto.

DIBATTITO

Baratto e condivisione: con quale obiettivo?
Il baratto e la condivisione esistono fin da quando l'uomo ha fatto la sua comparsa sulla Terra.

1. Leggi le seguenti affermazioni. Secondo te quali sono corrette? Metti una crocetta.

- ☐ Qualsiasi cosa può essere barattata.
- ☐ Il baratto è utile solo per chi non ha soldi.
- ☐ Il baratto è una cosa da bambini, gli adulti non scambiano oggetti.
- ☐ Gli oggetti personali si scambiano quasi sempre solo con amici.
- ☐ Comprare ormai appartiene al passato, adesso si di moda condividere e barattare.

2. Discutete in gruppi su cosa siete d'accordo e su cosa no?

Cosa succederebbe se ...
... non avessimo cartamoneta?

• Segna dieci oggetti che la tua famiglia acquisterebbe durante questa settimana.

• Immagina che noi possiamo procurarci quello che ci serve quotidianamente solo barattandolo con altre cose. Come potreste procurarvi le cose?
Tu che cosa potresti barattare? Discutete in gruppo se riuscite a trovare soluzioni comuni.
Riuscite a venirvi incontro?

Oggetti di scambio e condivisione
Sono state condotte ricerche su cosa le persone sono più propense a barattare e a condividere.

1. Osserva la classifica. Che cosa vale anche per te?

2. Che cosa baratti volentieri e che cosa no? Confronta le tue risposte con quelle di altri tuoi compagni.

Nessun problema

- 4.7 L'esperienza (ad es. viaggi)
- 4.4 Idee (ad es. suggerimenti per lavoro creativo)
- 4.2 Ciao (Noi)
- 4.1 Musica (ad es. CD)
- 4.0 Biscotti

Santa famiglia problema

- 3.9 Musica (ad es. MP3) / prestare a qualcuno
- 3.8 Riva a 20 Euro
- 3.8 Conoscenza
- 3.4 Fatti
- 3.2 Amicizia (ad es. dare contatti) / altro: avere qualcuno a per il tempo libero
- 3.1 Caffè

Se il proprio macchinario

- 2.9 Sacco a pelo
- 2.7 Cellulare / vestiti / coperte
- 2.6 Lettore, computer
- 2.5 Borse / giornali e riviste
- 2.3 Saperi
- 2.2 Prestare a qualcuno più di 1000 Euro
- 2.1 Baratto

Molto malvolentieri

- 1.6 Passare (ad es. per il bagno o le mani)
- 1.4 Barattare (ad es. i propri dati)

5 = lo baratto con chiunque
1 = non lo baratto con nessuno

Foto: G. Z. / S. / S.



Il dibattito sul tema «Baratto e scambio» invita gli alunni a riflettere sulle proprie attività per lo scambio e a farsi un'opinione personale in merito. Al giorno d'oggi si tende spesso a dimenticare che continuiamo a scambiare molto più di quanto non crediamo di primo acchito, e che ci sono tantissime cose che non compriamo affatto.

Questa questione può essere approfondita in classe con una riflessione comune:

- perché spesso abbiamo la sensazione che qualcosa sia nuovo solo se lo acquistiamo?
- che importanza hanno nella nostra vita gli oggetti già usati che riceviamo in regalo?
- chi ha esperienze in fatto di scambi e baratti? Riguardo a che cosa (ad es. francobolli, figurine dei calciatori ecc.)?
- a chi è già capitato di scambiare vestiti, la merenda o altro con un amico o un'amica? Quali sono i relativi vantaggi?
- che cosa barattano e scambiano gli adulti?

Il grafico mostra una parte dei risultati di un sondaggio condotto nel 2013 al Gottlieb Duttweiler Institut (www.gdi.ch/studien), di cui sono stati riportati solo gli articoli di interesse per gli allievi del secondo ciclo della scuola elementare. Esaminandoli, gli alunni noteranno che la loro propensione al baratto non è troppo dissimile da quella emersa nel sondaggio. Le differenze individuali offrono un'ottima occasione per analizzare a fondo la propria disponibilità a barattare con gli altri. Ecco una serie di domande che possono rivelarsi utili per stimolare un dibattito in merito:

- da cosa dipende il fatto che baratti volentieri?
- quali sono le ragioni che ti spingono a prestare qualcosa a qualcuno?
- hai timori quando presti qualcosa? Quali?

La sezione «Cosa succederebbe se...» stimola gli alunni a interrogarsi su cose che diamo per scontate, in questo caso la funzione della cartamoneta:

- come sarebbe la nostra vita se non potessimo procurarci il cibo di tutti i giorni con i mezzi di pagamento come la moneta cartacea?
- come riusciremmo a sopravvivere senza denaro?

Qui è possibile discutere in maniera approfondita del tema dello scambio (sharing) e ricercare su internet con gli alunni le ultime tendenze in questo ambito. Parole chiave per la ricerca possono

essere ad es. vita senza denaro, felici senza denaro, sciopero del denaro, salvare i generi alimentari, food sharing.

Pagine 7 e 8

Capire il denaro

1. Dopo aver letto il testo rispondi alle domande nella pagina seguente. Le illustrazioni in fondo alla pagina raffigurano le tappe più significative.

PER SAPERNE DI PIÙ

Dal baratto alla moneta cartacea fino al traffico dei pagamenti digitale. Benché i suoi vantaggi siano innegabili, il baratto presenta anche numerosi inconvenienti. Lo scambio diretto di merci a reciprocità dipendenza e non sempre facilmente realizzabile: chi non è in grado di offrire niente che interessi all'altro persona non ottiene la merce desiderata. Sotto questo aspetto, il denaro in natura presenta il vantaggio di poter essere pesato e contato (ad es. cinque conchiglie per un coniglio). In passato, nelle varie parti del mondo, sono stati utilizzati i mezzi di scambio più disparati: le conchiglie avevano più valore nelle zone in cui erano rare, ma anche i metalli preziosi erano in circolazione, per lo più sotto forma di lingotti e di barre.

La vera e propria moneta sono state inventate intorno al 600 a.C. dal popolo del Lidi, che viveva nel territorio dell'attuale Turchia. Questa popolazione stampava sul davanti di una piccola disco d'argento l'immagine del re Creso e sul retro il relativo valore. Così era il re a fare da garante per la moneta. Le monete di uguale grandezza avevano anche lo stesso valore e quindi non occorre più pesarle.

Ben presto questo sistema fu importato dai Greci e poi dai Romani, con i quali le monete si diffusero ovunque rapidamente nel commercio.

A partire dall'anno 800 i regnanti in Europa iniziarono a favorire il commercio e l'introduzione di moneta unitaria. Le prime monete si chiamavano denari ed erano d'argento.

La moneta cartacea, invece, fece la sua comparsa solo circa 200 anni dopo in Cina. All'inizio, infatti, in quel paese si utilizzavano monete di ferro che, essendo pesanti e di valore molto modesto, potevano essere scambiate con certificati di deposito, a tutti gli effetti la prima cartamoneta.

In Europa, il primo paese a emettere moneta cartacea fu la Spagna nel 1463, seguita a breve dall'Inghilterra e dalla Svezia. Inizialmente le persone erano diffidenti nei confronti della moneta cartacea: il valore materiale della carta è bassissimo, appena un paio di centesimi. Tuttavia i vantaggi furono preponderanti: all'epoca 1000 talleri d'argento pesavano 18 chilogrammi, contro un paio di grammi appena di due biglietti da 500 talleri ciascuno e così, nel XIX secolo, anche altri paesi introdussero la cartamoneta. In Svezia le prime banconote fecero la loro comparsa nel 1667.

La successiva rivoluzione fu il passaggio dalla moneta cartacea ai pagamenti senza contanti. Tutto ebbe inizio con l'assegno, che riceveva un assegno da un acquirente poteva poi riscuotere in banca incassando denaro contante. Lo stesso principio vale oggi con la carta di credito: la banca paga al venditore l'importo concordato a nome dell'acquirente. La carta di credito è nata nel 1959, dall'idea dell'americano Frank McNamara, infastidito dalla necessità di dover sempre avere con sé in anticipo dei contanti per pagare le sue spese. Cominciò dunque l'epoca del «Chenier Club», la prima carta di credito. Al giorno d'oggi è anche possibile effettuare pagamenti su internet o con la smartphone.

2. Hai letto con attenzione il testo «Dal baratto alla moneta cartacea fino al traffico dei pagamenti digitali»? Indica con una crocetta le risposte esatte!

3. Indica che cosa non va nelle affermazioni sbagliate.

	Giusto	Sbagliato
1. Le monete sono un affare di pertinenza di re e stati da molti secoli.	☐	☐
2. Le monete non hanno alcuno svantaggio rispetto alla cartamoneta.	☐	☐
3. All'inizio la gente si mostrava diffidente dei confronti della cartamoneta.	☐	☐
4. Le monete sono state inventate dai Cinesi.	☐	☐
5. La cartamoneta è stata inventata in Spagna.	☐	☐
6. La carta di credito è l'invenzione di un americano a cui piaceva mangiare fuori.	☐	☐
7. Le banconote hanno un valore materiale irrilevante.	☐	☐
8. 1000 talleri d'argento equivalevano in passato a circa 20 chilogrammi d'oro.	☐	☐
9. I Greci hanno importato il sistema di pagamento con monete dai Romani.	☐	☐
10. Creso era un re romano raffigurato sulle monete.	☐	☐

SOTTO I RIFLETTORI

Le varie funzioni del denaro: il denaro permette di accantonare, preservare ed esprimere un determinato valore. La parola denaro ha origine dal termine latino «denarius», il quale a sua volta deriva dal termine «dena», in numero di dieci. Denario era infatti il nome della principale moneta d'argento dei Romani, che in origine valeva dieci assi.

DIBATTITO

Proverbi con il denaro

1. Scegliete un proverbio, quindi discutete del suo significato e se siete d'accordo o meno.

- Il denaro fa girare il mondo.
- Il tempo è denaro.
- I soldi non puzzano.
- Il denaro rovina il carattere.
- I soldi non fanno la felicità, ma danno tranquillità.

2. Esponete in classe i risultati del vostro dibattito.

La sezione «Per saperne di più» riporta gli sviluppi successivi dal baratto fino al traffico dei pagamenti digitale. Il testo si focalizza principalmente sulla dimensione storica, in quanto il traffico dei pagamenti elettronico sarà trattato come argomento nei libretti destinati al livello secondario I e II. Il testo riporta molti fatti. Il compito da svolgere per questa sezione è stato stampato appositamente a pagina 7: così gli alunni con più difficoltà possono ritornare alla pagina precedente, mentre quelli più bravi hanno la possibilità di mettersi alla prova senza rileggere nuovamente i punti corrispondenti nel testo. Nelle classi con un rendimento generale più basso, può eventualmente essere opportuno far visionare le domande agli alunni prima che leggano il testo. In tal modo essi sapranno quali risposte devono cercare. Anche in questo caso è utile far evidenziare o sottolineare le risposte agli alunni. Gli alunni più bravi possono correggere o precisare le affermazioni sbagliate.

Le soluzioni sono riportate a pagina 28 del libretto.

Le illustrazioni in fondo alle pagine 6 e 7 raffigurano alcune fasi della storia del denaro: baratto, carovana del sale, conchiglie utilizzate come denaro in Mauritania, monete presso i Romani, cartamoneta nel XIX secolo, bancomat e trasferimenti di denaro tramite computer. Come compito supplementare gli alunni possono assegnare le scene ai punti corrispondenti nel testo.

Il riquadro «Sotto i riflettori» e il «Dibattito» sui proverbi introducono gli alunni al significato del denaro, il primo dal punto di vista etimologico e il secondo sulla base dei proverbi.

Per quanto riguarda l'origine dei proverbi:

- «Il denaro fa girare il mondo» è un proverbio tedesco
- «Il tempo è denaro» è stato usato ad es. dal presidente americano Benjamin Franklin nell'opera «Advice to a young tradesman» (in inglese: «Time is money»)
- il proverbio «I soldi non puzzano» si deve all'imperatore romano Tito Flavio Vespasiano (9-79 d.C.). L'imperatore, a cui il figlio rimproverava di avere messo le prime imposte sui bagni pubblici, avrebbe risposto con le seguenti parole: «Pecunia non olet»
- «Il denaro rovina il carattere» viene declinato in diverse versioni: «Il denaro rovina il carattere,

soprattutto se non se ne ha» (Gabriel Laub), «... ammesso che uno ce l'abbia» (Peter Ustinov)

- anche il proverbio «I soldi non fanno la felicità, ma danno tranquillità» ha numerose varianti, ad es.: «I soldi non fanno la felicità. Ma con cinquanta milioni le cose mi vanno meglio di quando ne avevo venti» (Arnold Schwarzenegger)

All'occorrenza potete cercare altri proverbi con gli alunni, ad es. immettendo i termini «citazione» e «soldi/denaro» in un motore di ricerca.

Nelle classi che ospitano alunni di lingua straniera questo tema si presta a essere affrontato in un'ottica interculturale, chiedendo agli alunni di citare proverbi della loro lingua madre spiegandone il significato. In alcune culture vi sono proverbi che ci sono immediatamente chiari anche se la loro formulazione ci è poco familiare. Un esempio è il proverbio giapponese: «Se avesse denaro, anche il babbeo sarebbe un signore».

Pagina 9

Capire il denaro

PER SAPERNE DI PIÙ

Quanto è sicuro il nostro denaro?
Il valore materiale di una banconota da cento è di pochi centesimi, mentre la produzione costa 10 centesimi per banconota. Che cosa allora che determina il valore del nostro denaro?
Mentre in passato le monete possedevano effettivamente un valore materiale intrinseco, le monete attuali (banconote) hanno un valore di tutt'altro genere, che viene coperto (ovvero garantito) dalla Banca nazionale.

Quasi tutti ci forniscono la garanzia di poter acquistare merci o servizi per un valore di 100 franchi. Di conseguenza è importante proteggere il denaro da eventuali contraffazioni. Le banconote svizzere sono dotate di oltre una decina di caratteristiche di sicurezza per renderne più difficile la contraffazione a opera di falsari.

1. Osserva con attenzione una banconota da dieci o da venti.
Quante caratteristiche di sicurezza riesci a individuare?
Segnala sull'immagine.

2. Verifica i tuoi risultati visitando il sito web della Banca nazionale svizzera www.snb.ch/it/Billets_et_monnaies.
La serie attuale dei biglietti è la serie da sicurezza non disponibile in italiano.

Cassa di classe
Al vostro dibattito è associata una cassa di classe, disponibile in internet all'indirizzo www.snb.ch/it/Billets_et_monnaies. Potete utilizzare questa valuta in classe per acquistare merci e servizi. Provate a discuterne.

Cosa succederebbe se...
... potessimo stampare denaro utilizzando la fotocopiatrice?
• Quali sarebbero le ripercussioni sul valore del denaro?
• Discutete insieme dei vantaggi e degli svantaggi.

• Volete vendere la vostra merenda. Quanto vale?
• Aiutate qualcuno a fare i compiti per una. Quanto costa questo aiuto per quarto d'ora?
• Come fissate i vostri prezzi?
• Dove riuscite a utilizzare questa valuta con successo?



9 »

La sezione «Per saperne di più», intitolata «Quanto è sicuro il nostro denaro?» affronta il tema della sicurezza: il nostro denaro è sicuro? Chi ci dà la garanzia che una banconota da cento, che in definitiva è solo un foglio di carta, valga effettivamente 100 franchi? In che modo si proteggono le banconote da eventuali contraffazioni?

La soluzione del compito 2 si trova a pagina 28 del libretto. Vale la pena di visitare il sito web della Banca nazionale svizzera, sul quale si possono trovare molti dettagli interessanti sulle caratteristiche di sicurezza (www.snb.ch/fr/i/about/cash/current/id/cash_security).

«Cosa succederebbe se...» stimola gli alunni a riflettere sulla sicurezza garantita dalla Banca nazionale. Ogni bambino sa che è vietato falsificare il denaro, ma pochi alunni se ne saranno chiesti il motivo. Oltre all'arricchimento personale, le falsificazioni di denaro mettono fortemente a repentaglio anche la stabilità di una valuta.

Cassa di classe

Per far provare agli alunni come funziona una valuta, in internet viene messa a disposizione per il download una cassa di classe. È opportuno discutere con gli alunni le regole e le condizioni per l'utilizzo di questa cassa prima di far provare agli alunni la valuta per un certo periodo di tempo. Gli alunni scopriranno da soli in quali occasioni e in che modo utilizzarla al meglio.

MODULO 2: GUADAGNARSI I PRIMI SOLDI

Obiettivo didattico

Gli alunni:

- sanno come le persone si guadagnano il proprio denaro
- sono in grado di indicare le differenze fra servizio, produzione e commercio nonché di citarne i rispettivi vantaggi e svantaggi
- conoscono differenti termini che designano il «salario»
- sono in grado di esaminare una loro idea commerciale sulla base di criteri predefiniti
- conoscono i termini «entrate» e «uscite» e sono in grado di classificarle correttamente
- hanno una comprensione generale delle modalità di scambio tra denaro e merci

Tempo richiesto

Per l'elaborazione dell'intero modulo vanno calcolate dalle tre alle quattro lezioni.

Indicazioni per lo svolgimento

Pagine 10 e 11

Guadagnarsi i primi soldi

Julie suonerà per la prima volta con la sua band alla sagra del paese e Brian è il suo manager. Scambiatevi le seguenti domande.

1. Perché Brian non è d'accordo con la ripartizione del cachet (guadagno) cachet?
2. In che cosa consiste il «salario» di Brian?
3. Cosa significa «salario»? E «cachet» invece? Cercate di identificare le differenze.
4. In che modo la donna allo stand si guadagna il proprio «salario» con gli spedieri di frutta al cioccolato?

DIBATTITO

I primi soldi propri
Probabilmente molti di voi ricevono una paghetta oppure dei soldi in regalo per il compleanno o in occasione di altre feste. Dopo averne discusso in gruppi, segnate le vostre idee e le vostre risposte alle tre domande e discutetele in classe.

1. Come ricevete denaro?
2. Chi di voi si è già guadagnato del denaro? Con che lavoro?
3. In che modo i bambini possono guadagnare soldi propri? Osservate le idee riportate e aggiungetene di vostre.

Tagliare l'erba • Babysitting • Fare la spesa per qualcuno • Pulire l'auto • Portare a passeggio il cane • Estendere le lenzuola dei giardini • Aiutare qualcuno a fare i compiti per casa • Sgombrare la cantina/soffitta • Aiutare i genitori in negozio • Lavare auto

Guadagnare denaro

PER SAPERNE DI PIÙ

Servizio - Produzione - Commercio
Julie e la sua band ricevono un cachet per esibirsi sul palcoscenico. Brian svolge un lavoro del tutto diverso: egli infatti organizza per conto del gruppo tutti gli acquisti che ruotano intorno all'occasione. Entrambi, sia Julie sia Brian, forniscono un servizio. Le cose sono invece molto diverse per quanto riguarda la venditrice di spedieri di frutta al cioccolato, la quale produce una merce che successivamente vende al proprio stand. La donna commercializza spedieri di frutta al cioccolato e poiché è l'unica a offrirli ha molti clienti. Fornire servizi presenta un grande vantaggio: non è necessario disporre di magazzini per il deposito della merce come nel commercio, né di spazi di grandi dimensioni per la produzione di tale merce. A volte tuttavia è difficile mettere a confronto i servizi: la persona in questione ha una buona conoscenza di quello che offre? Lavora volentieri? Nei settori della produzione e del commercio è quasi sempre più facile confrontare i prezzi.

SOTTO I RIFLETTORI

Che costi un business plan? Che cosa abbia un'idea commerciale fa bene a elaborare un cosiddetto business plan (pro-nuncia: «bisnessplan»), nel quale figurano tutti i fattori importanti per avere successo con l'idea commerciale.

Pensa a un settore nel quale desideri operare: servizi, produzione o commercio. Elabora un piccolo business plan per la tua idea commerciale.

Il mio business plan

1. Con cosa vuoi guadagnare denaro?
2. Quali sono i tuoi punti di forza? Cosa sai fare bene?
3. Ci sono concorrenti che offrono la stessa cosa?
4. Chi sono i potenziali clienti?
5. Come intendi farti conoscere dai tuoi clienti? Come ti pubblicizzi?
6. Quali spese devi sostenere?

Il fumetto introduce al tema «Guadagnarsi i primi soldi». È opportuno che gli alunni leggano innanzitutto il fumetto da soli prima di analizzarlo a coppie o in piccoli gruppi per interpretare le singole scene e farsi un quadro della situazione. Le domande che seguono mirano a far comprendere il fumetto e a richiamare le conoscenze pregresse degli alunni. Le soluzioni dei compiti si trovano a pagina 29 del libretto.

Le pagine seguenti del modulo approfondiscono alcune delle domande poste.

Il tema «Guadagnarsi i primi soldi» viene ripreso nella sezione «Dibattito» in cui gli alunni, suddivisi in gruppi, si scambiano opinioni sulle domande poste. Nell'ottica di un apprendimento cooperativo, è possibile far svolgere agli alunni i vari compiti prima da soli, poi come lavoro a coppie e infine in classe.

Il riquadro «Sotto i riflettori» a pagina 10 e l'invito a riflettere «Cosa succederebbe se...» spostano l'attenzione sul fatto che il lavoro minorile è regolamentato dalla legge in Svizzera. Gli spunti dati possono essere sfruttati per avviare dibattiti, riflessioni o per composizioni scritte.

La sezione «Per saperne di più» a pagina 11 serve da input per il tema successivo: l'obiettivo è far acquisire agli alunni una prima comprensione delle categorie servizio, produzione e commercio e far comprendere loro le differenze tra di esse nonché i rispettivi vantaggi e svantaggi. L'input dato funge da premessa per il piccolo business plan che gli alunni saranno chiamati a sviluppare. Un altro obiettivo importante è far sì che gli alunni riconoscano quali sono i propri punti di forza. Cosa fa più per loro: il settore dei servizi o il commercio?

Il compito può anche essere svolto tranquillamente a coppie; in tal caso conviene che le coppie siano costituite da alunni con idee commerciali simili.

Pagina 12

PER SAPERNE DI PIÙ

Da dove proviene il salario?
I giovani in formazione e gli adulti ricevono del denaro in cambio del proprio lavoro. Chi è assunto riceve nella maggior parte dei casi un salario mensile.

Philippe Fischer-Taylor lavora come impiegato di commercio in una piccola impresa e il salario gli viene sempre accreditato sul suo conto alla fine di ogni mese. Il signor Fischer-Taylor lavora 40 ore alla settimana e al mattino inizia sempre a lavorare alle sette e mezza.

Pamela Fischer-Taylor è una lavoratrice autonoma e fa la fisioterapista in un ambulatorio proprio, in cui cura pazienti malati o vittime di incidenti. La signora Fischer-Taylor mette in conto ai pazienti le ore di lavoro prestato. Qualsiasi del denaro solo se ha pazienti in cura da lei. Di conseguenza non ha orari di lavoro fissi e spesso ha appuntamenti con i propri pazienti anche la sera.

Gli artisti come Julie ricevono un cachet, che copre le ore di prove e di preparazione, nonché tutto quello che ha a che fare con l'esibizione.

Discutete in gruppi

- Quali sono i vantaggi e gli svantaggi di un lavoro come quello esercitato da Philippe Fischer-Taylor?
- Quali sono i vantaggi e gli svantaggi di un lavoro come quello esercitato da Pamela Fischer-Taylor?
- Che tipo di lavoro svolgono i vostri genitori?
- Che tipo di lavoro riuscireste a immaginare per voi stessi? Per quale motivo?

Cosa succederebbe se ...
... dovessi già mantenere una famiglia con il tuo salario?

« Mettiamo che tu guadagni 2000 franchi al mese. Per che cosa dovresti prevedere delle spese? Come suddivideresti i soldi? Suddividi il cerchio e assegna una dicitura a ogni segmento.

SOTTO I RIFLETTORI

Salario, cachet, rendita ...
Il salario dei lavoratori dipendenti viene chiamato spesso anche stipendio o paga. Il termine «salario» deriva da «salare», che un tempo era un'importante merce di scambio. Nell'antica Roma, per esempio, i legionari ricevevano parte del proprio salario sotto forma di sale. Gli artisti ricevono un cachet, i pensionati invece una rendita o pensione.

La sezione «Per saperne di più» di questa pagina risponde alla domanda: da dove proviene il salario e in che modo questo può essere suddiviso per mantenere una famiglia?

Attraverso l'esempio della famiglia Fischer-Taylor, gli alunni apprendono la differenza tra lavoro dipendente e lavoro autonomo. L'obiettivo è ancora una volta quello di fornire una prima visione generale dei differenti modi in cui ci si può guadagnare da vivere.

«Cosa succederebbe se...» affronta la questione di come il salario viene speso e, in tal modo, prepara da una parte alla pagina seguente e dall'altra al modulo «Spendere denaro». Gli alunni riflettono in un primo momento autonomamente su come è strutturato il budget di una famiglia prima di ricevere alcuni spunti su questo tema nell'arco delle pagine successive. Non si mira, per il momento a un budget perfetto, bensì alla formulazione di prime idee su quali spese devono essere sostenute da una famiglia. Ancora una volta, per promuovere un apprendimento cooperativo, può essere utile far svolgere prima brevemente l'esercizio da soli, poi a coppie e infine coinvolgendo tutta la classe. L'obiettivo di questo procedimento è far pensare a quanti più fattori di costo possibili fra quelli che gravano sul budget di una famiglia. Il concetto di budget viene introdotto nel successivo modulo 3, nel quale gli alunni, prendendo le mosse dalle vacanze,

lavorano ancora una volta intensamente per raccogliere in maniera sistematica tutte le spese legate alle vacanze.

Nel riquadro «Sotto i riflettori» figura una raccolta di termini in risposta alla domanda: quali altri denominazioni assuma ancora il termine «salario». In base all'interesse, questo tema può essere approfondito già a questo livello oppure nelle classi superiori (alimenti, paga, stipendio ecc.).

Pagina 13

Guadagnare denaro

PER SAPERNE DI PIÙ

Chi cosa accade al denaro che spendiamo? Da dove arriva e dove va a finire?

Julie e le sue amiche ricevono un cachet dal comitato della festa del paese, esse hanno delle entrate. Il comitato ricorre dei soldi dai partecipanti che pagano un biglietto d'ingresso. Questi ultimi pagano il biglietto con i soldi del loro salario, della loro rendita o della paghetta. Ma Julie ha anche delle uscite con i soldi acquista infatti spiedini di frutta al cioccolato, rinviando così nuovamente in circolo il denaro. L'ingrediente dello stand alla festa del paese manca del denaro con il quale anche lei a sua volta può acquistare merce.

1. Julie spende il denaro che ha guadagnato. Completa le tre caselle con i termini giusti.

CACHET
INGREDIENTI PER GLI SPIEDINI DI FRUTTA
SPESA PER IL CONSUMO

2. Trasferisci questa situazione applicandola alla tua vita. Da dove provengono le tue entrate di denaro? Per che cosa spendi i tuoi soldi? Disegna la tua situazione.

Il riquadro «Per saperne di più» di questa pagina è dedicato all'interazione tra entrate e uscite. Sull'esempio di Julie, gli alunni cercano di completare il grafico nel compito 1. La relativa soluzione si trova a pagina 29.

Successivamente, nel compito 2, trasferiscono la situazione data applicandola alla loro vita di tutti i giorni, ovvero indicando come avviene il «flusso» di beni e denaro.

MODULO 3: PIANIFICARE LE SPESE

Obiettivo didattico

Gli alunni:

- sanno a cosa servono piani e budget
- sono in grado di allestire un budget per una situazione data
- sono in grado di allestire un proprio budget
- riconoscono il modo in cui gestiscono i propri desideri personali
- riconoscono l'utilità di risparmiare per soddisfare dei desideri
- sono in grado di sviluppare autonomamente un piano concreto di risparmio e di suddividere in tappe il loro obiettivo di risparmio

Tempo richiesto

Per l'elaborazione dell'intero modulo vanno calcolate dalle tre alle quattro lezioni.

Indicazioni per lo svolgimento

Pagine 14 e 15

Pianificare le spese

DAVIDE? VORREBBE IN ERG...
IMMAGINATO UNA VACANZA PIÙ TRANQUILLA...
QUANTO ALTA SARE VOT E PIANIFICARE
ANCHE I COSTI.

WOW, HO' E' DA UNA VITA
CHE VOGLIO ANDARE IN
UN PARCO AVVENTUROSO!

LO E' VOSTRA AMICA PENSANO CHE
QUESTA SETTIMANA DI VACANZA
RISPARMIARE AL
MASSIMO 3.500 FRANCHI.

STAVANO ANCHE
RISPARMIANDO PER COMPRARE
UN'ALTRA RUOTA...

Julie e Brian hanno la meglio nella votazione di famiglia sulla destinazione
per le vacanze: si va in Vallese! Sbarbateli le seguenti domande:

1. Perché il padre delega ai due figli la pianificazione del viaggio?
2. Perché Julie e Brian devono pianificare le spese?
3. Perché emergono delle difficoltà nella pianificazione?
4. Quali sono i vantaggi di una pianificazione meticolosa?

Come pianificare una vacanza avventurosa
Julie e Brian desiderano trasmettere le proprie vacanze all'insegna
dell'avventura. Che cosa sono per te delle vacanze avventurose?

1. Scrivi cinque idee per una vacanza avventurosa.

2. Raccolgete insieme le idee in gruppi e trascrivetele su dei foglietti.
Classificate i foglietti: quali proposte sono costose? Quali invece non
costano niente ma sono comunque divertenti?

4. Che cosa consigliereste a Julie e Brian per riuscire a risparmiare sui costi?
Raccogliete le due migliori idee proposte da ogni gruppo.

Cosa succederebbe se...
... tu fossi ricco?

- Dove ti piacerebbe trasmettere le
tue vacanze?
- Desidereresti vacanze diverse da
quelle di oggi?

Il giorno dopo

Julie, GUARDA! GLI HOTEL SONO
CALI... DUE DI OFFERIR PER
IL CAMPEGGIO.

IL TERZO GIORNO FACCIANO
BATTING... SARA L'APICE
DELLA VACANZA.

AIUTAMI A FARE I CONTI...
NON BASTERANNO MAI. NON E' CHE
PREFERIAMO FARE
UN TOUR IN RUOTELETTA?

E ANDIAMO A FARE
COMPERSA IN UN
BEL PISCICATO ITALIANO.

PER SAPERNE DI PIÙ

Perché allestire un budget?
Il padre chiede a Julie e Brian di pianificare i costi delle
vacanze e di allestire un budget (pronuncia: buǵet).
Un budget è un piano relativo alle entrate e alle uscite
future previste. Il budget non vengono fatti solo dalle
aziende, anche i privati e le famiglie pianificano le pro-
prie entrate e uscite.

Le entrate e le uscite devono per lo meno equivalere. Le
entrate possono anche essere maggiori delle uscite. Un
budget aiuta a evitare che le spese superino l'importo
delle entrate. Chi pianifica in anticipo può capire infatti
se il denaro disponibile sarà sufficiente.

Fr. 1500.-

Affinché un budget sia equilibrato, occorre che le entrate e le uscite si compensino a vicenda.

1. Per quali situazioni vale la pena di allestire un budget? Trovate in gruppo
tre buoni esempi.
2. Rifletti ogni tanto su come intendi spendere i tuoi soldi? Come lo fai?
Discutete in gruppi.

Nel fumetto viene rappresentata una situazione familiare che riguarda la pianificazione delle vacanze. È opportuno che gli alunni leggano innanzitutto il fumetto da soli prima di analizzarlo a coppie o in piccoli gruppi per interpretare le singole scene e farsi un quadro della situazione. Le domande che seguono mirano a far comprendere il fumetto e a richiamare le conoscenze pregresse degli alunni. Le soluzioni dei compiti si trovano a pagina 29 del libretto. Le pagine seguenti del modulo approfondiscono alcune delle domande poste.

In un primo momento, con il compito «Come pianificare una vacanza avventurosa» gli alunni riflettono sugli ingredienti di una vacanza avventurosa. L'obiettivo è quello di suscitare in loro una riflessione approfondita su questo tema così da renderli in grado in seguito di ricapitolare

tutte le spese. Essi devono inoltre divenire consapevoli che il fattore divertimento non dipende unicamente dal denaro speso.

Al punto «Cosa succederebbe se...» gli alunni possono riflettere sulle vacanze che essi stessi hanno trascorso finora. Questo spunto di riflessione può essere sfruttato come premessa per dibattiti, riflessioni o composizioni scritte. È possibile aggiungere una terza domanda alla serie: «Saresti più felice di oggi?».

La sezione «Per saperne di più» a pagina 15, dedicata al budget, serve a fornire una prima spiegazione sull'utilità e sullo scopo di un budget. I lavori di gruppo riportati in fondo alla pagina possono essere svolti anche a coppie o individualmente prima di confrontare i risultati con tutta la classe. La cosa fondamentale è far conoscere agli alunni il budget come strumento di pianificazione. Probabilmente alla maggior parte risulterà più facile riconoscere a posteriori per che cosa hanno speso quanti soldi, un altro tema che verrà affrontato più avanti nel testo (cfr. pag. 27 «Spese sotto controllo»). La competenza finanziaria si esprime tuttavia soprattutto nella capacità di pianificare in anticipo. Da qui la grande importanza attribuita in questa sede al budget.

Pagine 16 e 17

Allestire autonomamente un budget

Con il budget il padre vuole essere sicuro che il denaro a disposizione per le vacanze sia sufficiente. Ma quali elementi figurano in un budget? Prima di poter annotare tutto sul budget, devi avere una panoramica di tutte le entrate e le uscite previste.

1. Quali costi comporta una vacanza avventurosa? Segnate a coppie tutte le principali spese.

2. Cercate ora dei concetti generali (ad es. «spennottamento») ed evidenziate- li con un colore.

3. In una mappa mentale, classificate ora i costi che la famiglia Fischer-Taylor deve sostenere durante le vacanze. Sul rami principali vanno inseriti i concetti generali (ad es. «spennottamento»).

4. Mettete a confronto le vostre mappe mentali in piccoli gruppi. Avete pensato a tutto? Completate, se necessario, la vostra mappa.

SUGGERIMENTO

Chiunque ricorra e spenda dei soldi può allestire un budget. Anche tu puoi fare un semplice budget con la tua paghetta o i regali in denaro. Quello che conta è pensare a tutto, altrimenti non puoi il budget non corrisponderà più alle entrate e alle uscite effettive!

Amministrare il denaro

Il budget delle vacanze della famiglia Fischer-Taylor

La forma più semplice che un budget può assumere consiste in due colonne, una per le entrate e una per le uscite. Nel caso delle vacanze della famiglia Fischer-Taylor, le entrate sono rappresentate dai 1500 franchi messi a disposizione dai genitori, mentre le uscite sono tutti i soldi di cui i Fischer avranno bisogno per le vacanze.

1. Quali costi comporta una vacanza avventurosa? Segnate a coppie tutte le principali spese.

Per il viaggio esistono diverse possibilità: se i quattro si recano in Valloire in auto, il viaggio costa all'incirca 150 franchi, più o meno quanto costerebbe il viaggio in treno. L'albergo più economico costa 140 franchi a notte per due camere, contro 35 franchi a notte e per persona dell'ostello della gioventù. La notte in campeggio costa invece 90 franchi per l'intera famiglia, colazione esclusa. Per i past Julie e Brian mettono in conto 70 franchi al giorno. Il can rafting costa 75 franchi a persona, mentre noleggiare delle biciclette per il Bike Park e la pista Downhill costa 40 franchi a persona per mezza giornata. Un'ora nel parco avventura costa 12 franchi a testa per i bambini e 20 per gli adulti. Per l'acquisto di souvenir a un mercato italiano Julie e Brian prevedono una spesa di 80 euro (100 franchi). La pensione per animali per il cane Nino costa 35 franchi al giorno. Brian desidera così tanto queste vacanze da contribuire con i 100 franchi ricevuti in regalo per il suo compleanno.

2. A questo punto non resta che pianificare il budget della famiglia Fischer. Riporta i costi nella colonna corrispondente. Il viaggio deve durare sette giorni (sei notti). Valuta i costi per il viaggio e l'alloggio. Che cosa decidi di fare?

Cosa?	Entrate	Uscite
Soldi per la vacanza della famiglia Fischer-Taylor		
Soldi ricevuti da Brian per il compleanno		
Viaggio		
Notti in campeggio		
Paati		
Paghetta		
Fun rafting		
Parco avventura		
Noleggio bici		
Pensione per il cane Nino		
Totale		

3. Discutete: i soldi non bastano. Quali alternative ci sono? A cosa rinunciare?

4. Dove vuoi andare in vacanza? Fai una ricerca su internet e compila un budget per il tuo viaggio da sogno. Qui puoi calcolare in tutta semplicità le spese di viaggio: www.outrank.com.

Nel compito 1, intitolato «Allestire autonomamente un budget», gli alunni sono chiamati innanzitutto a pensare a tutte le spese che devono essere sostenute durante le vacanze, annotandole in ordine sparso. Nel compito 2 viene ora richiesto di scegliere dei concetti generali che consentano di rappresentare tali spese in maniera strutturata all'interno di una mappa mentale. Una possibile struttura viene proposta nella soluzione a pagina 30 del libretto.

Nel compito «Il budget delle vacanze della famiglia Fischer-Taylor», le voci della mappa mentale devono essere inserite in un budget. Ciò avviene a pagina 17 sulla base di un testo: dopo aver letto con attenzione il testo del compito 1, gli alunni devono trasferire nel budget riportato nel compito 2 tutte le voci. Compilando il budget gli alunni constateranno che le entrate sono inferiori alle uscite previste (cfr. in merito la soluzione a pag. 30 del libretto), una circostanza che può diventare oggetto di un dibattito in classe. Con il compito 3 gli alunni hanno la possibilità di decidere se intendono semplicemente ridurre le spese oppure trovare idee creative per compensare in qualche modo le entrate mancanti.

Il compito 4 approfondisce questa tematica e può servire agli alunni interessati per pianificare il loro viaggio da sogno.

Pagine 18 e 19

DIBATTITO

Gestione dei desideri
Non tutti i desideri che si hanno nella vita sono realizzabili. Come gestire i desideri?
Discutete in gruppo le seguenti domande, quindi esponete le vostre considerazioni in classe.

- Che cosa fate se non potete esaudire subito un vostro desiderio?
- Come gestire i desideri irrealizzabili?
- Quanto riuscite ad aspettare per realizzare un desiderio?
- Quali desideri volete soddisfare subito? Per quali invece c'è tempo?

Esigenze nel corso della vita
A seconda della propria età e della propria situazione personale, ognuno ha svariate esigenze e variati desideri. Di seguito sono riportati alcuni esempi.

1. Scrivi qui sotto il tuo più grande desiderio e fra un paio di settimane, controlla se quello che hai scritto si trova ancora al primo posto nella tua lista dei desideri.

2. Scrivi qui il tuo più grande desiderio che non è possibile acquistare con i soldi.

SOTTO I RIFLETTORI

Desiderio e bisogno
A volte si distingue tra desiderio e bisogno: un bisogno è qualcosa di cui si ha assolutamente necessità, a differenza dei desideri che sono più un lusso che ci si concede e come tali rendono più felici.

I bambini piccoli risparmiatori per un giocattolo e desiderano avere un gatto o un cane.

Gli studenti risparmiatori per uno smartphone e desiderano avere buoni voti.

Le giovani coppie desiderano formare una famiglia e risparmiare per una nuova auto.

Una famiglia risparmia per acquistare una casa e desidera molto tempo libero.

Gli anziani desiderano rimanere in salute e avere buone amicizie.

Amministrare il denaro

PER SAPERNE DI PIÙ

Risparmio - Obiettivi di risparmio - Piano di risparmio
La famiglia Fischer Taylor sta risparmiando per acquistare una nuova auto e per realizzare questo desiderio è costretto a limitare il budget per le vacanze. Ogni mese i genitori depositano un determinato importo su un conto. Fra circa un anno il desiderio sarà esaudito: la famiglia Fischer potrà permettersi una nuova auto.

Per chi risparmia, l'ideale è creare un piano di risparmio suddiviso in diversi obiettivi intermedi.
Quanto voglio mettere da parte ogni mese? A quanto ammonteranno i miei risparmi alla fine dell'anno?
Gli obiettivi di risparmio possono essere fissati a breve o a lungo termine. Chi risparmia a lungo termine, realizza il suo desiderio solamente dopo un certo numero di settimane, mesi o addirittura anni.

1. Per che cosa risparmi? I tuoi risparmi sono a breve o a lungo termine?
2. In che modo risparmi?
3. Per quali desideri a lungo termine intendi risparmiare?
4. Disegna il tuo desiderio. Segna delle tappe che vuoi raggiungere risparmiando per realizzare il tuo desiderio. Entro quando vuoi raggiungere le singole tappe?

Che fare quando non è possibile realizzare dei desideri? Come cambiano i desideri nel corso della vita? Sono queste le domande su cui gli alunni sono chiamati a riflettere in queste due pagine, prima nella sezione «Dibattito» e successivamente anche nel compito «Esigenze nel corso della vita» e nel riquadro «Per saperne di più». In tale contesto assumono rilievo anche domande quali: cosa sono effettivamente desideri, quali invece esigenze fondamentali e se è sempre possibile realizzare i propri desideri con il denaro. L'obiettivo è far riconoscere agli alunni i propri bisogni fondamentali e i propri desideri e renderli consapevoli del fatto che i desideri cambiano con il passare del tempo.

Determinati desideri possono essere soddisfatti subito grazie al denaro, a volte invece è necessario risparmiare e risparmiare, a sua volta, richiede perseveranza. La sezione «Per saperne di più» a pagina 19 affronta le questioni legate al risparmio a breve e a lungo termine e al modo in cui è possibile suddividere opportunamente in tappe gli obiettivi di risparmio.

L'esperienza insegna che è importante mettercela tutta e tenere costantemente a mente l'obiettivo finale. Per alcune persone è d'aiuto appendere delle foto dell'obiettivo auspicato, averlo sempre sotto gli occhi come sfondo per il PC e parlare del proprio obiettivo di risparmio e delle tappe con tutti gli amici e conoscenti. Uno scambio in classe può incoraggiare gli alunni a condividere con gli altri le rispettive esperienze in fatto di risparmio, compresi i successi e gli insuccessi avuti a tal proposito.

Utilizzando la scala disegnata nel compito 4, gli alunni possono annotare il proprio obiettivo di risparmio e segnare le relative tappe. In alternativa, possono disegnare una propria scala su un foglio a parte. L'importante è che accanto a ogni tappa venga segnata la data entro la quale si intende raggiungere l'obiettivo parziale in questione.

MODULO 4: SODDISFARE I BISOGNI ED ESAUDIRE I DESIDERI

Obiettivo didattico

Gli alunni:

- conoscono quali sono i desideri degli adolescenti
- conoscono i propri desideri, in particolare quelli consumistici
- sanno in che modo sono influenzati dalla pubblicità e dai marchi
- sanno quali sono i fattori che influiscono sulla scelta e sull'acquisto dei prodotti oltre alle mode (tendenze) e alla pubblicità
- conoscono la differenza tra acquisto in contanti e a rate
- sono in grado di rappresentare le proprie entrate e uscite in una semplice panoramica o controllo delle spese

Tempo richiesto

Per l'elaborazione dell'intero modulo vanno calcolate dalle tre alle quattro lezioni.

Indicazioni per lo svolgimento

Pagine 20 e 21

Soddisfare i bisogni ed esaudire i desideri

...SENTI, TE LO RIPETO: NON TI SERVE UNO SMARTPHONE!
MA, ANCHE TU NE SEI UNO... E ANCHE TUTTI I MIEI AMICI!

MA A COSA TI SERVE UNO SMARTPHONE?
MA LUI SAI QUANTO COSTA UNO SMARTPHONE?

Brian desidera tantissimo uno smartphone. Scambiatevi le seguenti domande:

1. Che cosa ne dite: Brian riuscirà a convincere i suoi genitori? Quali sono i motivi pro e contro l'acquisto?
2. Come si prepara Brian per convincere i suoi genitori?
3. Come vi comportate quando volete convincere i vostri genitori a comprarsi qualcosa?

Desideri consumistici

1. Brian desidera uno smartphone. Quali sono i vantaggi di uno smartphone? Quali invece gli svantaggi?
2. Preparate a coppie un elenco di argomentazioni a favore o contro uno smartphone.

Smartphone sì perché ... Smartphone no perché ...

Cosa succederebbe se ...
... avessi un milione di franchi da spendere?
• Quali dei tuoi desideri realizzeresti? Per chi impiegheresti i tuoi soldi: solamente per te o anche per gli altri?

Spendere denaro

ALLORA, QUEL COSTA 250 FRANCHI AL MESE... NON È CARO, NO?

PARLÀ, GUARDA, QUI COSTA POCHESSIMO.

ORA SAREI D'ACCORDO?

PER SAPERNE DI PIÙ

I desideri degli adolescenti
Un auto, superpoteri o semplicemente solo la pace nel mondo? Alcuni psicologi americani hanno studiato quali sono le scelte degli adolescenti se sono liberi di esprimere tre desideri. Al primo posto, vi sono differenze marcate tra maschi e femmine. Due adolescenti su cinque sceglierebbero la ricchezza come uno dei tre desideri. Un desiderio su tre riguarda un oggetto, per esempio una nuova console per i videogiochi.

Contro per i videogiochi C'è una scelta desiderata avere buoni voti o essere bravo nello sport. A uno su sette piacerebbe avere dei superpoteri. Uno su cinque ha espresso il desiderio della pace nel mondo. Le ragazze tenderebbero piuttosto a desiderare qualcosa che faccia felice l'intera famiglia. Soltanto una su venti circa ha espresso il desiderio di essere più bella o più magra.

E tu che desideri hai?

1. Leggi l'elenco e completa con tre tuoi desideri personali.
una bella t-shirt • un computer tutto mio in camera • un animale domestico • la pace nel mondo • uno smartphone • buoni amici • qualcuno che mi capisca quando sto male • acqua potabile pulita • mangiare a sufficienza • una paghetta più alta • nuove scarpe da ginnastica • una bicicletta nuova fiammante • una nuova console per i videogiochi • buoni voti • niente più frigi • saper suonare uno strumento musicale • più tempo libero • un lungo viaggio • una famiglia felice
2. Segna con un cerchio i tre desideri più importanti per te.
3. Evidenzia in rosso tutte le cose che si possono acquistare con denaro e in verde quelle che non si comprano con i soldi. I tre principali desideri che hai espresso sono desideri consumistici?
4. Comprare rende felici? Scegli una citazione e scrivi le tue idee in merito riassumendole in almeno cinque frasi.

«Se vuoi fare felice qualcuno, non aumentare la sua ricchezza, ma togliogli alcuni dei suoi desideri»
Epiluro di Samo

«A ogni desiderio, una volta soddisfatto, ne fa subito seguito un altro»
Voltaire, Rousseau

«Essere una vita appagata, malgrado tanti desideri inappagati»
Dietrich Bonhoeffer

Nel fumetto Brian desidera tantissimo uno smartphone. È opportuno che gli alunni leggano innanzitutto il fumetto da soli prima di analizzarlo a coppie o in piccoli gruppi per interpretare le singole scene e farsi un quadro della situazione. Le domande che seguono mirano a far comprendere il fumetto e a richiamare le conoscenze pregresse degli alunni. Le pagine seguenti del modulo approfondiscono alcune delle domande poste.

L'attenzione viene posta principalmente sui desideri consumistici, su come si originano e in base a quali criteri i consumatori scelgono i prodotti da acquistare. Gli alunni apprendono così dell'esistenza di varie possibilità per farsi un'idea generale di un prodotto.

«Cosa succederebbe se...» invita gli alunni a riflettere se, avendo a disposizione moltissimo denaro, esaudirebbero solamente i propri desideri personali o penserebbero anche ad altre persone. Il riquadro «Per saperne di più» a pagina 21 presenta i risultati di uno studio americano, dal quale risulta che gli adolescenti non hanno solamente desideri consumistici. Nei compiti 1-3 gli alunni partono da questo input per analizzare i loro desideri attuali: si tratta di desideri materiali o immateriali?

Spesso i desideri materiali nascondono desideri molto più profondi che non vengono esternati così facilmente. Desiderare l'ennesima nuova maglietta può anche essere un'espressione del desiderio di essere ammirati dagli altri. Attraverso un dibattito è possibile andare a fondo della questione. La discussione può essere stimolata con domande quali:

- perché secondo te desideri soprattutto nuovi oggetti?
- che cosa ti rende felice quando ti sei comprato un nuovo smartphone?

Attraverso queste domande è possibile passare direttamente alle tre citazioni nel compito 4. Questo compito invita a interrogarsi sulla struttura dei desideri. Le citazioni si prestano come tema sia per composizioni scritte sia per dibattiti in classe e riflessioni: che cosa significa «essere perfettamente felici»? Significa avere già tutto quello che si può desiderare (essere felici e senza desideri)? Informazioni sugli autori:

- Epicuro di Samo è un filosofo greco vissuto tra il 240 e il 270 a.C.; viene considerato un sostenitore dell'edonismo, una corrente di pensiero nella quale il piacere e la gioia di vivere assumono un'importanza centrale e lo scopo della vita consiste nel perseguire il piacere ed evitare la svogliatezza; per realizzare questo scopo è necessario superare la paura (della morte), il dolore e smettere di desiderare
- Wilhelm Busch (1832-1908) è un uomo che, nonostante il carattere serio e riservato, viene considerato uno dei più influenti poeti e disegnatori umoristici; Busch ha illustrato molte sue riflessioni con caricature e storie disegnate che possono essere considerate come precursori dei fumetti; la sua citazione, con la sua lingua immaginifica, mostra il suo amore per il visivo e la sua tendenza a pensare per immagini
- Dietrich Bonhoeffer (1906-1945) è stato un teologo luterano tedesco, protagonista della resistenza al nazismo; fu uno degli ultimi nemici del regime nazista a essere giustiziato su ordine di Hitler nel campo di concentramento di Flossenbürg; le sue opere, scritte in parte nel periodo della sua prigionia, sono contraddistinte da una profonda fede e da un sentimento di speranza; alla luce delle sue vicissitudini, il concetto di «desideri inappagati» acquisisce una profonda importanza

Pagine 22 e 23

PER SAPERNE DI PIÙ

Come siamo influenzati dalla pubblicità? Lo scopo della pubblicità è vendere. E la cosa migliore per vendere è che le persone abbiano sempre nuovi desideri. Sono molti i fattori da cui ci lasciamo influenzare nei nostri acquisti. Spesso non compriamo dei prodotti perché ne abbiamo bisogno, bensì per il piacere di averli. Quello che ci piace ci rimane in testa, ci pensiamo spesso e finisce che «dobbiamo» avere quel prodotto. La pubblicità sfrutta proprio questo meccanismo: quando vediamo una pubblicità, vediamo dappertutto cose che finora non avevamo. A volte una cosa ci attira perché ce l'ha un nostro idolo, oppure perché si tratta di un oggetto di moda.

1. Pensa al tuo ultimo acquisto di una certa entità. Che cosa hai comprato?

2. Quali aspetti hai preso in considerazione prima dell'acquisto? Riassumi le tue riflessioni in una frase.

3. Perché hai deciso di fare questo acquisto? Segna il motivo con una crocetta:

- ☐ Serviva a sostituire qualcosa di vecchio.
- ☐ Ne avevo bisogno.
- ☐ Il mio idolo ce l'ha.
- ☐ Anche i miei amici ce l'hanno.
- ☐ Mi piace.
- ☐ Va di moda.
- ☐ Facevo colpo sui miei amici se ce l'ha.

4. La tua decisione di acquisto si è rivelata buona? Ne è valsa la pena? Scrivi una frase sul tuo acquisto con il senso di poi.

5. Mettiamo che tu abbia acquistato una bella t-shirt per 25 franchi. Corallo avresti potuto acquistare con gli stessi soldi? Segna un paio di cose affinché dello stesso prezzo alle quali saresti stato ugualmente interessato/a.

SOTTO I RIFLETTORI

Che cos'è un marchio? Un marchio (o griffe, pronuncia g'ri) funge sia da etichetta che da nome della marca. Oggi giorno quasi tutti i vestiti espongono in un punto visibile l'etichetta, che dà anche lustro all'indumento. Nei jeans o nelle t-shirt il marchio di solito è stampato oppure c'è un'etichetta cucita. A volte i marchi vengono anche ricamati. I marchi fanno pubblicità e costituiscono una parte integrante della strategia promozionale delle aziende.

1. Osserva i tuoi vestiti. Dove trovi dei marchi?

2. Quello che oggi è «in», domani è già «out». È un continuo avvicinarsi di moda. Segna in verde negli elenchi tutto quello che al momento è «in» e in rosso tutto quello che è «out».

Gonne lunghe	Facebook	Giubbotto di pelle
Minigonne	Youtube	Felpa con cappuccio
Capelli corti	Twitter	Piercing
Capelli lunghi	Cinco	Tatuaggio adesivo
Scarpe	Scarpe da ginnastica	Orologio
Autobus	Monopattino	Bracciale
Jeans strappati	Rollerblade	
Instagram	Pattini a rotelle	

DIBATTITO

Gestione delle tendenze

Discutete in gruppo

- Che cosa fa tendenza oggi?
- Trovate tutti di tendenza le stesse cose?
- Seguite sempre ogni moda o tendenza?

SOTTO I RIFLETTORI

Che cos'è un trend? Il termine trend (o tendenza) indica uno sviluppo in una determinata direzione, spesso avviato da un piccolo gruppo di «trendsetter». Non appena questo trend arriva alle masse e si diffonde, i trendsetter sono già passati a qualcosa di nuovo e dettano già la prossima moda.

Il riquadro «Per saperne di più» a pagina 22 e i compiti 1-5 sono incentrati sul tema della pubblicità e sui conflitti personali. L'intera pagina può essere elaborata prima individualmente e dopo a coppie per un apprendimento cooperativo, quindi discussa con tutta la classe. Così facendo gli alunni si rendono conto che alcuni hanno esigenze in parte simili e modi analoghi di reagire alla pubblicità, mentre altri hanno un comportamento del tutto diverso.

Nel compito 4 viene nuovamente ripresa la citazione di Wilhelm Busch: «A ogni desiderio, una volta soddisfatto, ne fa subito seguito un altro», ovvero dopo l'acquisto nascono subito nuovi desideri e quello che si è acquistato perde subito parte del suo valore.

Marchi e tendenze (trend) sono il tema centrale della pagina 23. I due termini vengono definiti nei due riquadri «Sotto i riflettori». Fondamentalmente l'obiettivo è che gli alunni diventino consapevoli del modo in cui prendono le loro decisioni d'acquisto: i desideri consumistici, infatti, non nascono dal nulla bensì sono spesso dovuti a fattori esterni quali pubblicità, marchi e mode o tendenze che ci allettano e ai quali facciamo fatica a sottrarci.

Nel dibattito sulle tendenze gli alunni diventano consapevoli del modo in cui viene esercitata questa influenza e di come essi stessi si lasciano influenzare. Si è rinunciato consapevolmente a tracciare le tendenze odierne alla luce della loro estrema mutevolezza. Gli alunni sanno di sicuro benissimo che cosa è di moda al momento.

A titolo di paragone, mentre fino ad alcuni di anni fa le grandi case di moda presentavano ancora due collezioni all'anno (una in primavera e una in autunno), attualmente le collezioni vengono ideate e immesse sul mercato con cadenza mensile per tenere il passo con le ultime tendenze che cambiano rapidissimamente. Quello che un momento prima è «in» diventa subito «out».

Le mode tuttavia non riguardano solo l'abbigliamento, ma si riflettono anche in altri settori, ad es. per quanto riguarda i sistemi di valori, gli stili educativi, l'alimentazione, la musica ecc. In tal modo soddisfiamo sempre il nostro bisogno di farci notare, di piacere agli altri, di essere fuori dall'ordinario e di vivere «nel presente».

PER SAPERNE DI PIÙ

Che cosa ci influenza nella scelta di un prodotto?

Sono diversi i fattori che contano al momento di acquistare degli oggetti:

- aspetto
- prezzo
- consulenza al momento dell'acquisto
- assistenza e garanzia
- paese di produzione
- imballaggio
- risultati dei test effettuati sul prodotto

In internet manca la consulenza al momento dell'acquisto, tuttavia è facile cercare informazioni per fare confronti tra i prodotti. Anche i risultati dei test sui prodotti si trovano facilmente in internet.

1. Fate come Brian: scegliete in coppia un prodotto che interessa a entrambi e cercate più offerte. Scrivete qui il prodotto:

2. Cercate l'offerente più caro e quello più conveniente. A quanto ammonta la differenza di prezzi? Nel caso di offerenti stranieri, convertite i prezzi in franchi.

Offerente più conveniente: _____

Offerente più caro: _____

Differenza di prezzo: _____



SOTTO I RIFLETTORI

Euro 4

In Europa è largamente diffuso l'euro, che è la valuta dell'Unione economica e monetaria dell'Unione Europea (UE). Attualmente utilizzano l'euro 19 paesi. Non tutti i paesi che appartengono all'UE, infatti, hanno adottato l'euro come valuta. In Gran Bretagna, per esempio, la valuta nazionale continua a essere la sterlina. Convertitore di valute: www.cambiovalute.it

Oltre alle mode, alla pubblicità e ai marchi, a influenzarci sono anche alcune caratteristiche intrinseche dei prodotti. In «Per saperne di più» gli alunni imparano a conoscere una serie di fattori importanti e, successivamente, nei compiti vanno alla ricerca di un prodotto che prendono in esame sulla base dei criteri illustrati. Si tratta di compiti che si prestano bene a una ricerca su internet. Poiché gli alunni troveranno anche prodotti provenienti dal resto dell'Europa, nel riquadro «Sotto i riflettori» viene presentato l'euro. Per confrontare i prezzi è utile un convertitore di valute (www.euro-umrechner.org).

Gli smartphone, come nell'esempio di Brian, non vengono acquistati quasi mai in contanti bensì con un abbonamento. Di conseguenza conviene che gli alunni scelgano in questa sede un prodotto che viene venduto a un prezzo fisso e per il quale non sono previste molte condizioni diverse e difficilmente paragonabili. Un esempio può essere una console per videogiochi, uno snowboard o un oggetto simile.

Spendere denaro

PER SAPERNE DI PIÙ

Acquistare come contratto
Compro una gomma da masticare al supermercato. Sei consapevole, così facendo, di avere appena concluso un contratto di vendita in contanti? Il contratto viene stipulato nel momento in cui scandi del denaro con la gomma da masticare, ossia paghi in contanti per avere in cambio una marca. Questo atto di compravendita si chiama acquisto a prestazioni corrispettive. Come risulta per il contratto ricevi uno scontrino.
Se, più tardi, trovi la stessa gomma da masticare a un chiosco per un prezzo inferiore, non puoi semplicemente riportare indietro la gomma da masticare al supermercato, in quanto hai concluso un contratto che ha validità. Per questo è importante confrontare i prezzi prima della conclusione del contratto (prima dell'acquisto).

Acquistare a rate
Chi intende acquistare qualcosa ha due possibilità: risparmiare finché ha messo da parte l'importo necessario per acquistare l'oggetto in contanti oppure, se non può o non vuole spendere l'intera somma in un'unica volta, optare per un acquisto rateale e pagare, appunto, in più rate. Così facendo i singoli importi sono più bassi, anche se poi complessivamente l'oggetto viene a costare di più per ripagare il venditore del rischio che si assume.
Acquistare a rate significa contrarre dei debiti e impegnarsi a effettuare regolarmente dei pagamenti, nella maggior parte dei casi la soluzione più conveniente è pagare un prodotto subito in contanti.

Acquisto in contanti o pagamento rateale?

- I genitori di Brian e Aule desiderano una nuova auto, che intendono poi tenere per dieci anni. Scegliete in coppia un modello che vi piace.
- Fate una ricerca su Internet. Quanti soldi servono ai genitori per pagare in contanti questa automobile? Quanto costa all'incirca un'occasione? La vostra auto può essere acquistata anche «a rate»? A quali condizioni?
- Mettiamo che voglia vendere a un compagno una console per videogiochi che a 100 franchi, ma lui possa pagarvi solamente 10 franchi al mese. Quanto rate chiederai al tuo compagno? Quanto gli ci vorrà per finire di pagare la console per videogiochi?

Probabilmente solo pochissimi alunni sapranno che fare un acquisto equivale a concludere un contratto dal quale non si può recedere a piacimento. Nel riquadro «Per saperne di più» si presenta una descrizione del contratto di vendita in contanti, che viene contrapposto all'acquisto a rate. Probabilmente quasi tutti gli alunni conosceranno il termine «rata» senza però sapere con esattezza che cosa significa. Questo argomento sarà trattato maggiormente nel dettaglio durante il livello secondario I e il livello secondario II.

Pagine 26 e 27

[illegible]

Il testo «La gestione dei propri soldi» e i compiti che si trovano in queste due pagine sono incentrati sul tema del controllo delle spese. A tal proposito gli alunni possono applicare quanto appreso: allestire un proprio budget, tenere conto degli obiettivi di risparmio e tenere un controllo delle spese.

Nel riquadro «Per saperne di più», intitolato «Spese sotto controllo», gli alunni apprendono un nuovo termine: il «saldo». Le soluzioni dei compiti 1-3 sono riportate a pagina 30 del libretto.

Svolgendo il compito 4, gli alunni si cimentano nuovamente con la gestione del denaro che hanno a disposizione per sé e su come resistono alle mille tentazioni offerte dai nostri «templi del consumo». I consigli per gli acquisti e le esperienze in tale contesto possono essere elaborati efficacemente anche sotto forma di riflessioni in classe. In tale ottica le domande chiave sono:

- come gestisci le tentazioni?
- cosa fai per resistere alle tentazioni?
- che cosa ti dà la forza di resistere?
- in quali situazioni ti lasci tentare? A cosa può essere dovuto?
- come ti puoi proteggere dalle tentazioni?

Colophon

Concetto didattico e realizzazione:

LerNetz SA – Rete per mezzi d'informazione e divulgazione didattici interattivi,
Berna e Zurigo

Direzione progetto PostFinance SA:

Ladina von Allmen, Berna

22 >>

Autrice:

Eva Woodtli Wiggenhauser, Benken ZH

Illustrazioni:

Amadeus Waltenspühl, Lucerna

Layout e composizione:

Wiggenhauser & Woodtli GmbH, Benken ZH

Richiesta di materiale didattico:

PostDoc Servizio scolastico

Casella postale 32

3097 Liebefeld

postdoc@posta.ch

www.posta.ch/postdoc

La piattaforma didattica online MoneyFit è disponibile all'indirizzo moneyfit.ch.

2ª edizione 2020

© PostFinance SA



Competenze finanziarie per i giovani

Da più di dieci anni l'istituto finanziario PostFinance si adopera per accrescere la consapevolezza finanziaria dei giovani attraverso offerte gratuite allestite da autori indipendenti sulla base dei più recenti piani di studio.

Tali sussidi didattici innovativi, preparati con professionalità e provvisti di un commento separato per gli insegnanti, aiutano docenti e genitori a sensibilizzare bambini e adolescenti sul tema denaro.

PostFinance fornisce così un contributo importante affinché i più giovani siano in grado di muoversi nella nostra società consumistica senza difficoltà, in maniera competente e autonoma.



Richiesta di materiale didattico:

PostDoc Servizio scolastico
Casella postale 32
3097 Liebefeld
postdoc@posta.ch
www.posta.ch/postdoc

Apprendimento online con MoneyFit:

moneyfit.ch