

Scuola primaria

Percorso 1: LA MONETA

PAGINA PRINCIPALE

LA MONETA

Durata indicativa: 1 – 1,5 ore

Questo percorso didattico propone un viaggio alla scoperta della storia della moneta e dei suoi protagonisti, dalle prime forme di baratto nell'antico Egitto fino alla nascita dell'Euro. In questo modo gli studenti possono comprendere il valore, la funzione del denaro e la sua evoluzione nel corso delle epoche storiche, acquisendo così il concetto di "risparmio".

Il percorso inizia nella **SALA CONOSCERE** con la visione dei filmati sulle origini e l'evoluzione della moneta. Il primo video ***Dal baratto alla moneta*** è ambientato nell'antico Egitto e illustra come avvenne il passaggio dallo scambio di oggetti e prestazioni agli scambi monetari.

Il video successivo ***L'uso della moneta dai babilonesi ai greci*** mostra attraverso un'antichissima cartina geografica come si diffuse la moneta presso i Babilonesi e i Greci. I Babilonesi già praticavano il prestito, conoscevano il concetto di interesse e custodivano le ricchezze nei templi, ritenuti luoghi inviolabili. Fu però attraverso i Greci che la moneta arrivò nel Mediterraneo Occidentale e poi, grazie ad Alessandro Magno, in India.

Il termine "moneta" è di derivazione latina, come racconta il video ***L'origine del nome moneta***. Si narra infatti che, nel 396 a.C., le oche sacre a Giunone sventarono un attacco di un gruppo di Galli alla città di Roma starnazzando e allertando così la popolazione. Da quel momento fu attribuito alla dea l'appellativo di Moneta, dal latino *monere* cioè "avvertire". Un secolo dopo, vicino al Tempio di Giunone Moneta sorse la zecca e il linguaggio popolare trasmise il nome della dea a ciò che lì vi si produceva.

Il percorso prosegue con la visione del filmato ***Il valore della moneta è legato al valore del metallo***. Il video si svolge nel Medioevo, quando si diffuse in Europa occidentale e nel mondo islamico il "bimetallismo". In tale sistema le monete auree venivano accumulate, le monete d'argento erano utilizzate per le grandi transazioni commerciali e le monete di rame venivano invece usate per il commercio al dettaglio. Il valore della moneta era connesso al valore del metallo prezioso che la componeva.

Gli studenti a questo punto possono passare alla visione dell'intervista "impossibile" ***La nascita delle banconote e il ruolo dei cavalieri templari***, dove si mostra come il leggendario Ordine assunse dopo le Crociate una posizione di spicco nella vita politica ed economica del basso Medioevo, arrivando a gestire i beni di Stati, Chiesa e semplici cittadini.

Il percorso didattico prosegue con il documentario ***La nascita dell'Euro***, che racconta i momenti del passaggio dalle valute nazionali a un'unica valuta per i cittadini europei e il ruolo della Banca Centrale in questo processo europeo di integrazione. Gli studenti possono così comprendere tutte le dinamiche legate all'introduzione della moneta unica in Europa e gli effetti che ne sono derivati.

Il percorso termina nella **SALA SPERIMENTARE** del Museo dove i ragazzi potranno mettersi alla prova con il gioco di ruolo ***Job search***. Il giocatore avrà il compito di fare qualche piccolo lavoro in casa per guadagnarsi la "paghetta", ovvero il punteggio misurato in "soldi". Alla fine del gioco sarà possibile decidere se spendere quanto guadagnato o metterlo da parte in un libretto di risparmio che frutterà un rendimento del 2%.

Il percorso didattico coinvolge le seguenti discipline: Matematica, Italiano, Storia, Immagine, Inglese.

Attività preliminari

Prima della visita al Museo è possibile svolgere alcune attività in classe.

Per le classi prima e seconda elementare si potrebbe per esempio condurre un *brain storming* sulla conoscenza della moneta, proporre la lettura di racconti sul baratto e sull'uso della moneta, analizzare le monete (forma, dimensione, colore, peso, immagini e parole che compaiono sulle facciate), organizzare un laboratorio di riproduzione delle monete con la tecnica del *frottage*, organizzare una sorta di gioco delle pulci con monete di uguale valore o un gioco del baratto.

Per le classi quarta e quinta invece si potrebbe per esempio sottoporre un questionario introduttivo per verificare le conoscenze dei bambini rispetto all'argomento "moneta", proporre la lettura di testi che parlano delle professioni di ieri e di oggi e l'elaborazione di schede e disegni su professioni ideate dai bambini.

Attività di follow-up

Dopo la visita è possibile approfondire quanto appreso al Museo.

Per le classi prima e seconda si possono organizzare lavori di gruppo per raccogliere le informazioni acquisite e le eventuali curiosità nate dalla visita, si può condurre una ricerca su cosa si può comprare con le monete oppure organizzare una raccolta di monete della classe e predisporre un quaderno del risparmio dove verranno annotate tutte le monete che i bambini decideranno di donare per un acquisto per la classe.

Per le classi quarta e quinta si possono organizzare lavori di gruppo per scrivere una storia della moneta a fumetti, realizzare una carta tematica che rappresenti l'attuale diffusione dell'Euro, analizzare le caratteristiche delle monete e delle banconote (forma, dimensioni, materiali, disegni, simboli, valore). Si può poi pensare a svolgere una ricerca sul tema "che cosa si può acquistare con le diverse monete e banconote?", costruire tabelle di prezzi rilevati nei negozi o al mercato, condurre un progetto di classe per individuare un obiettivo e le modalità per raggiungerlo (ad esempio l'acquisto di libri per incrementare la biblioteca di classe o la raccolta di una somma da devolvere a favore di progetti di solidarietà) ed elaborare un diario dei lavori con idee, disegni, testi che documentino il percorso.

Infine si può introdurre il concetto di "tasso di cambio" tra monete di diverse nazioni, creando con la carta, o altri materiali, banconote e monete dei diversi stati e simulando degli scambi.

OBIETTIVI DIDATTICI

Per rendere più agevole la programmazione indichiamo alcuni obiettivi didattici correlati al percorso e ai materiali presenti nel Museo:

- **MATEMATICA:** imparare a calcolare il bilancio relativo ai risparmi della classe o della famiglia; imparare a calcolare gli interessi percentuali; imparare a comprendere il potere di acquisto della moneta.
- **ITALIANO:** individuare e leggere racconti sull'uso del denaro.
- **STORIA:** conoscere le tappe principali dell'evoluzione della moneta.
- **IMMAGINE:** riconoscere l'aspetto di monete e banconote.
- **INGLESE:** riconoscere la differenza tra le monete in uso nei diversi paesi e il loro tasso di cambio.
- **CITTADINANZA:** agire in modo autonomo e responsabile; imparare ad imparare; individuare collegamenti e relazioni; acquisire e interpretare le informazioni.

SUPPORTI

SALA CONOSCERE

- Video 3D *Dal baratto alla moneta* (Durata: 01'34")
- Video 3D *L'uso della moneta dai babilonesi ai greci* (Durata: 01'38")
- Video 3D *L'origine del nome moneta* (Durata: 01'07")
- Video 3D *Il valore della moneta legata al valore del metallo* (Durata: 02'10")
- Intervista "impossibile" *La nascita delle banconote e il ruolo dei cavalieri templari* (Durata: 06'46")
- Documentario *La nascita dell'Euro* (Durata: 02'27")

SALA SPERIMENTARE

- Gioco di ruolo **Job Search**

APPROFONDIMENTI

SITI

- https://www.bancaditalia.it/pubblicazioni/quaderni-didattici/tuttixuno/72442J_LIBRO_RAGAZZI_PRIMARIA.pdf
- https://www.bancaditalia.it/pubblicazioni/quaderni-didattici/tuttixuno/72445U_GUIDA_INSEGNANTI_PRIMARIA.pdf