

Scuola Secondaria I grado

Percorso 3: **DALLA MONETA AL CONTO CORRENTE**

PAGINA PRINCIPALE

DALLA MONETA AL CONTO CORRENTE

Durata indicativa: 1,5 – 2 ore

Questo percorso didattico propone un viaggio dalle origini della moneta alla nascita del conto corrente bancario. In questo modo gli studenti potranno comprendere il valore e la funzione del denaro nel corso delle epoche storiche, capire come funziona il conto corrente e come si legge un estratto conto.

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 dal baratto alla moneta, che la tradizione vuole essere stata coniata per la prima volta nel VII secolo a.C. ad opera di Creso, Re di Lidia.

Il video successivo ***L'uso della moneta dai babilonesi ai greci*** mostra attraverso un'antichissima cartina geografica come si diffuse la moneta presso i popoli dell'antichità. 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 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 diffonde in Europa occidentale e nel mondo islamico il "bimetallismo". In tale sistema le monete auree sono accumulate, le monete d'argento sono utilizzate per le grandi transazioni commerciali e le monete di rame sono invece usate per il commercio al dettaglio. Il valore della moneta è connesso al valore del metallo prezioso che la compone.

Gli studenti passano poi 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.

L'ultimo video previsto per questa sala è il documentario ***La nascita dell'Euro***, nel quale si ripercorrono i momenti del passaggio dalle valute nazionali a un'unica valuta per i cittadini europei e il ruolo della Banca Centrale in questo processo di integrazione. Gli studenti avranno così la possibilità di comprendere le dinamiche legate all'introduzione della moneta unica in Europa e gli effetti che ne sono derivati.

Il percorso didattico prosegue nella **SALA CAPIRE**, per conoscere, attraverso le domande e le risposte dei Totem, gli strumenti finanziari.

Dal **Totem RISPARMIO** si può ascoltare la video-intervista ***Estratto conto corrente*** a FOR-Piero Chiambretti, nella quale si chiarisce illustra in maniera divertente il gergo legato all'estratto conto.

Il conto corrente bancario semplifica la gestione del denaro: il cliente deposita in banca il denaro, la banca lo custodisce e offre una serie di servizi, quali accredito dello stipendio o della pensione, pagamenti, incassi, bonifici, domiciliazione delle bollette, carta Bancomat, carta di credito, assegni. Il cliente può versare e prelevare denaro dal conto corrente. E' importante capire le informazioni principali contenute in un estratto conto: la funzione del codice IBAN, ovvero le 18 cifre che semplificano le operazioni bancarie; quali sono i movimenti dei versamenti, di cedole e dividendi; riconoscere il dare e l' avere, gli interessi attivi e quelli passivi; decifrare gli acronimi ATM, POS, RID; capire quali commissioni possono essere applicate quando si preleva con la carta Bancomat in altri istituti bancari: essere dunque esperti del proprio conto corrente.

Nella **SALA RACCONTARE** è possibile assistere alle rappresentazioni teatrali di **Dante** e **Shakespeare** che raccontano il loro rapporto con il denaro anche attraverso le proprie opere.

La visita termina nella **SALA SPERIMENTARE** dove gli studenti potranno cimentarsi con il gioco di ruolo **Family Manager** e l'applicazione **Debby and Friends**.

Nel primo, il giocatore veste i panni di Mr./Mrs. Rich che, dovendosi assentare, cerca un sostituto nella gestione delle proprie risorse. Il punteggio sarà tanto più alto quanto i parenti e amici di Mr. Rich saranno soddisfatti delle scelte del giocatore; la finalità è quella di evidenziare vantaggi e svantaggi nell'utilizzo dei diversi mezzi di pagamento, ma anche distinguere fra spese superflue e 'investimenti' che porteranno ad una maggior soddisfazione dei familiari.

Il secondo gioco interattivo permette all'utente di calarsi nei panni di Debby, una studentessa prossima alla laurea che vuole avviare un'attività imprenditoriale. Rispondendo alle domande che Debby pone, il giocatore potrà aiutarla a prendere decisioni importanti e allo stesso tempo riflettere sul concetto del risparmio come fonte principale di finanziamento di un progetto imprenditoriale.

In entrambi i giochi le varie spese affrontate dall'utente vengono registrate su una tabella, in questo modo gli studenti possono familiarizzare con l'estratto conto.

Il percorso didattico interessa le aree linguistico-espressiva, storico-geografica, matematico-scientifico-tecnologica.

Attività preliminari

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

Le classi possono verificare le preconoscenze sull'uso delle monete nei secoli, capire quali sono le forme di pagamenti oggi possibili, spiegare l'introduzione dell'Euro.

Attività di follow-up

Dopo la visita è possibile approfondire quanto appreso al Museo.

Le classi possono approfondire la storia delle monete in Europa prima dell'introduzione dell'Euro, preparare delle interviste da somministrare alle famiglie per capire se utilizzano la moneta cartacea o elettronica. In classe si potrà creare un libretto personale di risparmio in cui si annotano le abitudini personali di gestione. In alternativa si potrà creare un diario di bordo della classe per registrare tutti gli eventi che possono produrre rischi e danni.

OBIETTIVI DIDATTICI

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

- **LINGUA:** apprendere il significato di acronimi e di alcuni termini del linguaggio economico per costruire un glossario.
- **STORIA E GEOGRAFIA:** acquisire i concetti di "baratto", "scambio commerciale", "moneta" come mezzo di pagamento e come riserva di valore; comprendere il significato di protezione e risparmio gestito e come siano variate nel tempo le modalità sociali di gestione.
- **MATEMATICA E TECNOLOGIA:** imparare il calcolo degli interessi; acquisire il concetto di "risparmio", imparare a distinguere le spese necessarie ed accessorie, riconoscere le forme assicurative scelte dalla famiglia e dalla scuola
- **CITTADINANZA:** imparare a imparare; acquisire e interpretare informazioni; comunicare; progettare; individuare collegamenti e relazioni; acquisire linguaggi settoriali; risolvere problemi; collaborare e partecipare; agire in modo autonomo e responsabile.

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 **Il valore della moneta legato 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 CAPIRE

- Video-intervista Totem RISPARMIO **Estratto conto corrente** (Durata: 03'26")

SALA RACCONTARE

- Animazione teatrale dedicata al mondo letterario di **Dante** (Durata: 05'20")
- Animazione teatrale dedicata al mondo letterario di **Shakespeare** (Durata: 05'05")

SALA SPERIMENTARE

- Gioco di ruolo **Family Manager**
- Applicazione **Debby and friends**

APPROFONDIMENTI

SITI:

- https://www.bancaditalia.it/pubblicazioni/quaderni-didattici/tuttixuno/72443U_LIBRO_RAGAZZI_MEDIE.pdf
- https://www.bancaditalia.it/pubblicazioni/quaderni-didattici/tuttixuno/72446N_GUIDA_INSEGNANTI_MEDIE.pdf