

Scuola secondaria I grado

Percorso 1: I BANCHIERI FIORENTINI

PAGINA PRINCIPALE

I BANCHIERI FIORENTINI

Durata: 1 – 1,5 ore

Questo percorso didattico approfondisce in modo particolare il tema del mecenatismo durante il Rinascimento italiano, epoca di grande sviluppo delle attività artistiche e scientifiche, finanziate con le ricchezze accumulate dalle grandi famiglie fiorentine di banchieri.

Il percorso didattico inizia nella **SALA CONOSCERE** del Museo con la visione del filmato ***Il valore della moneta è legato al valore del metallo***. Osservando questo video gli studenti apprenderanno che durante il Medioevo vigeva un sistema monetario basato sull'uso di due metalli come moneta legale: l'oro e l'argento. Le monete d'oro valevano più di tutte le altre e dunque venivano accumulate, le monete d'argento, di valore intermedio, erano utilizzate per le grandi transazioni commerciali, mentre le monete di rame si usavano per il commercio al dettaglio. Era lo stato a stabilire il rapporto di scambio fra oro ed argento, in base alla scoperta di nuove miniere. Durante l'epoca del Rinascimento chi aveva metallo prezioso poteva portarlo alla zecca, gestita dal potere politico, perché trasformarlo in moneta. La zecca tratteneva parte delle monete coniate per coprire le spese e come guadagno.

Si prosegue con l'intervista "impossibile" ***Le banche in Italia. Le origini e i protagonisti*** dove si comprende come la moneta abbia assunto nel tempo anche la funzione di riserva di valore, oltre a quella di mezzo di pagamento. Il video focalizza l'attenzione sul Rinascimento italiano, epoca in cui le prime ricchezze raccolte da banchieri e mercanti vennero utilizzate per finanziare lo sviluppo di attività artistiche, ricerche scientifiche e scoperte geografiche. Il mercante Francesco di Marco Datini accompagna gli studenti alla scoperta delle grandi famiglie fiorentine di banchieri del XIV e del XV secolo. In un'intervista Lorenzo de' Medici racconta come le banche fiorentine finanziassero attività politiche e progetti imprenditoriali, guerre e operazioni commerciali con i paesi dell'Oriente, ma s'interessassero anche all'arte e alla scienza. Gli studenti potranno comprendere come l'umanità abbia imparato ad apprezzare il valore di risparmiare il denaro per poi investirlo in opere e progetti ambiziosi, piuttosto che spenderlo subito per beni effimeri.

Il percorso procede nella **SALA CAPIRE** presso il **totem RISPARMIO** con l'intervista "possibile" a Paul J. Ferri ***Il ruolo del Venture Capital per finanziare idee innovative***. Il *venture capital* è l'apporto di capitale di rischio da parte di un investitore per finanziare l'avvio o la crescita di un'attività in settori ad elevato potenziale di sviluppo. I *venture capitalist* investono in idee imprenditoriali particolarmente promettenti e società nelle prime fasi di vita, soprattutto in ambiti tecnologici e ad alto contenuto d'innovazione.

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.

Il percorso termina nella **SALA SPERIMENTARE** dove gli studenti potranno confrontarsi con i giochi di ruolo ***Family Manager*** e ***It's my life***.

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 permette di scegliere un "oggetto del desiderio" e, dopo aver indicato il suo valore, il proprio reddito mensile e le spese necessarie e accessorie, calcolare il numero di anni necessari per raggiungere l'obiettivo.

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

Attività preliminari

Gli allievi possono affrontare alcune lezioni sull'Umanesimo e sul Rinascimento per comprendere il legame tra mercanti, mecenati e artisti nello sviluppo delle arti italiane.

Attività di follow-up

La visita al museo può essere completata da attività integrative svolte in classe.

Con i docenti di Lettere è possibile, per esempio, approfondire i seguenti argomenti: la storia delle famiglie mercantili attraverso la scrittura delle ricordanze e dei libri di famiglia del '400 e '500 fiorentino, la nascita delle diverse monete e i banchi di cambio, lo sviluppo di Firenze tra Umanesimo e Rinascimento attraverso i palazzi della città, il ruolo del mecenatismo nella cultura rinascimentale, i Medici a Firenze.

Con i docenti di Arte si possono analizzare le opere di artisti del Rinascimento Italiano quali Beato Angelico, Jacopone di Cione, Cristoforo de Pedris, Giovanni Menozzi.

In classe si può poi costruire un libro della propria famiglia per annotare le entrate, le uscite, i risparmi e altre notizie caratterizzanti la gestione del patrimonio.

I ragazzi possono creare delle carte personalizzate che simulano la gestione dei loro risparmi.

OBIETTIVI DIDATTICI

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

- **LINGUA:** apprendere alcuni termini del linguaggio economico; costruire un glossario.
- **STORIA E GEOGRAFIA:** acquisire i concetti di "baratto", "scambio commerciale", "moneta" come mezzo di pagamento e come di riserva di valore; contestualizzare la nascita e lo sviluppo delle banche in Italia; comprendere le modalità degli scambi tra Medioevo e Rinascimento.
- **MATEMATICA E TECNOLOGIA:** capire il processo di coniazione dei metalli; imparare il calcolo degli interessi; acquisire il concetto di "risparmio".
- **ARTE:** saper analizzare forma e immagini delle monete; riconoscere le principali opere d'arte del Rinascimento italiano.
- **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 *Il valore della moneta è legato al valore del metallo* (Durata: 02'10")
- Intervista "impossibile" *Le banche in Italia. Le origini e i protagonisti* (Durata: 06'40")

SALA CAPIRE

- Intervista "possibile" all'imprenditore Paul J. Ferri nel Totem RISPARMIO *Il ruolo del Venture Capital per finanziare idee innovative* (Durata: 07'52")

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**
- Gioco di ruolo **It's my life**

APPROFONDIMENTI

LIBRI:

- Angelo Cicchetti e Raul Mordenti, *La scrittura dei libri di famiglia*, in Letteratura italiana diretta da A. Asor Rosa, vol. III, Le forme del testo, t. II, La prosa, pp. 1117-59.
- K. Burdach, *Riforma, Rinascimento, Umanesimo*, Sansoni, Firenze, 1986.
- F. Melis, *I mercanti italiani nell'Europa medievale e Rinascimentale*, Sansoni, Firenze, 1990.