

Scuola primaria

Percorso 2: IL RISPARMIO

PAGINA PRINCIPALE

IL RISPARMIO

Durata indicativa: 1 – 1,5 ore

Questo percorso didattico si pone l'obiettivo di presentare il "risparmio" in maniera divertente, esaustiva e interattiva. Attraverso la visione di filmati, interviste, rappresentazioni teatrali e giochi di ruolo gli studenti delle scuole primarie potranno comprendere il legame tra il concetto di "scarsità delle risorse" e la necessità di risparmiare. L'insufficienza delle risorse rispetto ai propri desideri e bisogni richiede infatti che si compiano determinate scelte.

Il percorso ha inizio nella **SALA RISPARMIARE** del Museo, per una breve visita guidata alla collezione di salvadanai (con un particolare focus su alcuni pezzi) che permette di riflettere sul significato del risparmio.

Il percorso prosegue nella **SALA CONOSCERE** del Museo, con la visione di alcuni filmati.

Dal baratto alla moneta si svolge nell'antico Egitto e illustra 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 secondo filmato, ***L'uso della moneta dai babilonesi ai greci***, ci spiega che il risparmio era già praticato nell'antichità: le ricchezze pubbliche e private si custodivano nei templi, ritenuti inviolabili (un po' come le casseforti delle banche oggi). E da quando, nel VII secolo a.C., viene inventata la moneta, diventa più semplice fare scambi e pagamenti, e anche risparmiare (soprattutto mettendo da parte le monete di maggior valore).

Il video seguente, l'intervista "impossibile" ***Il sistema di concessione del credito e l'usura nell'antica Roma***, ribadisce come presso i popoli dell'antichità e i Romani fosse già presente il concetto di "risparmio". Nell'antico Egitto i sacerdoti nei templi amministravano i depositi monetari dei nobili. Con la diffusione delle monete metalliche e l'intensificarsi degli scambi commerciali prese poi avvio un'intensa attività bancaria che si sviluppò prima con i "trapezisti" (banchieri greci) e poi sotto l'Impero Romano. Qui erano gli "argentarii" e i "nummulari" a raccogliere i risparmi depositati dei ricchi e a gestirli, concedere prestiti ed effettuare cambi di valuta.

Si prosegue con un'altra intervista "impossibile", ***Le banche in Italia. Le origini e i protagonisti***, che mostra come la funzione di riserva di valore della moneta abbia permesso, nel corso dell'evoluzione storica, la pratica del risparmio e la diffusione delle banche. In uno scenario rinascimentale il mercante Francesco di Marco Datini e Lorenzo de' Medici spiegano come il denaro accumulato dai banchieri fiorentini venisse reinvestito in progetti artistici e attività politiche e imprenditoriali. Gli studenti potranno quindi comprendere l'utilità di risparmiare denaro nell'ottica di impiegarlo per un acquisto o un progetto futuro.

L'ultimo video è ***Come si legge un estratto conto***, un simpaticissimo cartone animato il cui protagonista, la nostra mascotte For (qui doppiata da Piero Chiambretti) ci spiega in maniera divertente alcuni termini legati al conto corrente, strumento che semplifica la gestione del denaro – permettendoci, tra l'altro, di risparmiarlo proprio attraverso il deposito.

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 il bottino o metterlo da parte in un libretto di risparmio che frutterà un rendimento del 5%.

Questo percorso è consigliabile per le classi quarta e quinta della scuola primaria.
Le discipline coinvolte sono le seguenti: Matematica, Italiano, Storia, Immagine, Inglese.

Attività preliminari

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

Si potrebbe per esempio leggere la fiaba *La cicala e la formica*, organizzare una discussione collettiva sul risparmio (significato, funzione, esempi tratti dalle esperienze dei bambini), far disegnare ai bambini i beni che vorrebbero possedere, definire le priorità e scegliere un obiettivo che si vuole raggiungere, riflettere insieme sulle rinunce e sui tempi necessari per raggiungere gli obiettivi preposti, intervistare il funzionario di una banca.

Attività di follow-up

Dopo la visita è possibile approfondire quanto appreso al Museo.

Si potrebbe per esempio organizzare un lavoro di gruppo per raccogliere e riordinare le informazioni acquisite oppure raccogliere dei quesiti sul risparmio da inviare al Museo. Organizzare una discussione sul salvadanaio con domande tipo “avete un salvadanaio”, “l’avete mai rotto?”, raccontare la storia del salvadanaio per parlare di risparmio, provare a costruirne uno.

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 distinguere le spese necessarie dalle spese accessorie.
- **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.
- **CITTADINANZA:** agire in modo autonomo e responsabile; imparare ad imparare; individuare collegamenti e relazioni; acquisire e interpretare le informazioni.

SUPPORTI

SALA RISPARMIARE

- Collezione di salvadanai

SALA CONOSCERE

- Video 3D *Dal baratto alla moneta* (Durata: 01’34’’)
- Video 3D *L’uso della moneta dai babilonesi ai greci* (Durata: 01’38’’)
- Intervista “impossibile” *Il sistema di concessione del credito e l’usura nell’antica Roma* (Durata: 04’48’’)
- Intervista “impossibile” *Le banche in Italia. Le origini e i protagonisti* (Durata: 06’40’’)
- Video 3D *Come si legge un estratto conto* (Durata: 03’26’’)

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