



Basato sui piani
di studio ufficiali

MoneyFit 1, commento per insegnanti

Un sussidio didattico sulla gestione del denaro

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 1» 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 Wiggenhauser (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.postfinance.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.postfinance.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 1» si rivolge agli alunni dalla 4^a alla 6^a classe (2^o 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:

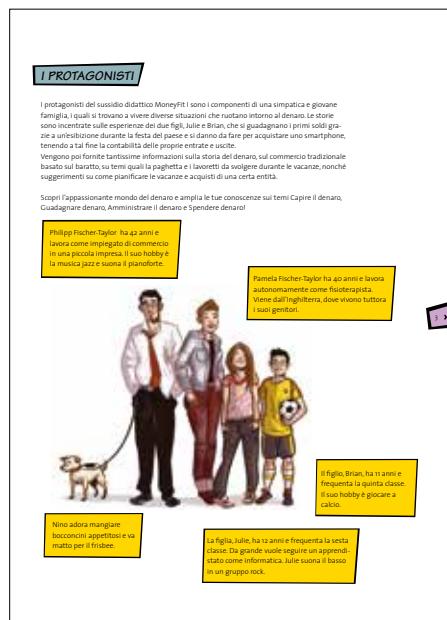
- apprendono l'importanza che il baratto ha rivestito in passato e che riveste tutt'oggi
- sono in grado di elencare i principali mezzi di scambio utilizzati nella storia
- sanno in che modo il commercio basato sul baratto è stato rivoluzionato dall'invenzione delle monete
- conoscono i vantaggi delle 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

Capire il denaro

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

1. Come avere 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 cernecchi a una fiera del baratto?

PER SAPERNE DI PIÙ

Baratto e mezzi di scambio

Fino a 300 anni fa circa, le persone erano più o meno autosufficienti: erano in grado di costruire e di coltivare tutto quello di cui avevano bisogno per vivere, andava a dire a casa. Non avevano bisogno di scambiare con altri materiali naturali per le loro abitazioni. Se avevano una quantità eccessiva di una determinata merce, allora c'erano i cavalli che semplicemente la portavano per esempio a Huelva, dove veniva venduta. In questo modo, non avevano bisogno di scambiare, mentre la lana veniva conservata per ricavarne successivamente indumenti.

Ben presto, tuttavia, ci si accorse che era più semplice commerciare con altri: si poteva avere cose e barattare con altri che era un bravo barattatore, iniziò a occuparsi della realizzazione di piatti e stoviglie; i cacciatori più abili notarono che i pescatori avevano bisogno di cose e viceversa, 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 cappello è sufficiente? Bastano due pesi o ne servono tre? Quanti conigli per una pelle di pecora? Sono necessarie trattative per stabilire questi dettagli.

Presto divenne chiaro che anche altre popolazioni possedevano oggetti interessanti e i mezzi di diverse comunità erano diversi. Per esempio, la lana era una cosa tuttavia necessaria un mezzo di scambio che mantenesse il suo valore e che non fosse facilmente prelevabile da chiunque. Vennero così inventati i pagamenti in natura: gli oggetti che avevano valore all'epoca erano considerati di valore da tutti, tra cui conchiglie, gusci di cioccolato, perle, pietre preziose, anelli d'oro, chicchi di cacao, sale, pelli di animali, seta, denti di balena e foglie di té essiccate e pressate in mattoncini.

1. In che modo barattatevi conigli, conigli, pesi e pelli di pecora? Discutete la soluzione tra di voi ed rispondete i vostri risultati alla classe.

2. Che cosa sarebbe adatto come mezzo di scambio o come sostituto del denaro? Segna tre oggetti, mettendo la tua scelta.

3. Per secondi le conchiglie di seppia (conchiglie) sono stato il mezzo di pagamento in natura. Cerca su internet l'aspetto di queste conchiglie e disegnane una. In quali paesi venivano utilizzate?

4. Al giorno d'oggi effettuiamo i nostri pagamenti in denaro, ovvero con monete. Ma anche noi, noi, spesso in parola, utilizziamo mezzi di scambio. Quali erano i mezzi di pagamento prima dell'invenzione del denaro? Cerca i termini «denaro» e «mezzi di pagamento» su un motore di ricerca oppure su un dizionario online e prendi delle informazioni trovate.

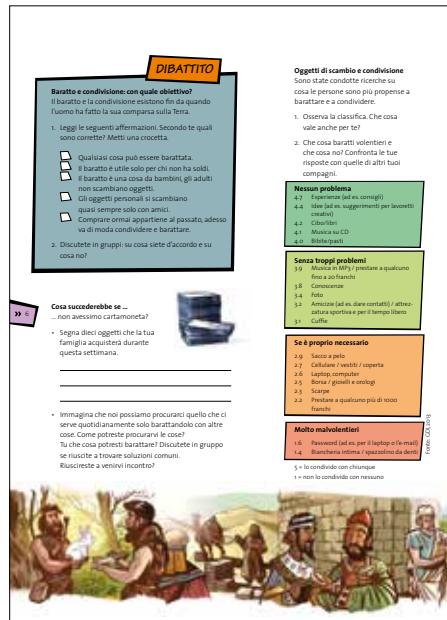
Il **fumetto** serve a introdurre il tema, che in questo caso è lo scambio di oggetti a una fiera del baratto. È opportuno che gli alunni leggano innanzitutto il fumetto da soli prima di analizzarlo a coppie o in piccoli gruppi per interpretare le singole scene e farsi un quadro della situazione. Le 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 cioccolato, perle, pietre preziose, anelli d'oro, chicchi di cacao, sale, pelli di animali, seta, denti di balena e foglie di té 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.



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 allo smalto cartaceo fino al traffico dei pagamenti digitali

Benché i suoi vantaggi siano innegabili, il baratto presenta anche numerosi inconvenienti: lo scambio diretto di beni e servizi non è sempre il modo più semplicemente realizzabile: chi non è in grado di offrire niente che interessi all'altra persona non ottiene nulla. Per questo, in una società in cui la moneta non è ancora stata inventata, il sollecito di poter essere protetto e contatto (ad es. cinque coniughe per un coniglio in passato, nelle varie parti del mondo, sono stati utilizzati i moneti, che sono monete di ferro coniugate con più valore nelle zone in cui erano rare, ma anche i metalli preziosi erano in circolazione, per la più sottil forma di lenti e di barre).

Le monete di ferro erano come stivate inventate intorno all'800 e dal popolo del Turchia che viveva nel territorio dell'attuale Turchia. Questa popolazione stampava sul diametro delle monete il proprio simbolo, il simbolo del re Creso e sul retro il relativo valore. Così era il re a fare da garante per la moneta. Le monete di lega di grandezza avevano anche lo stesso valore e quindi non erano necessarie altre monete.

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

A sud, invece, le monete erano sparse in Egitto intorno al 3000 a.C. e poi si diffusero in Grecia e in Egitto intorno al 600 a.C. per favorire il commercio e l'introduzione di monete unitarie. Le prime monete si chiamavano denari ed erano d'argento.

La moneta cartacea, invece, fece la sua comparsa solamente circa 200 anni dopo in Cina. All'epoca, infatti, in quel paese si utilizzavano monete di ferro che, essendo pesanti e di valore molto modesto, potevano essere facilmente rubate. Per questo, nel 100 a.C. furono inventate le prime cartamonete. In Europa, il primo paese a utilizzare monete cartacee fu la Spagna (1483), seguita a breve dall'Inghilterra (1560). Invece, in Francia le persone erano indifferenti nei confronti delle monete cartacee: il valore materiale della carta e la sottilità, appena un paio di centesimi, non erano per loro un problema. In Francia, infatti, un solo taller d'argento pesava 18 chilogrammi, contro un paio di grammi appena di due biglietti da uno taller ciascuno e così, nel XIX secolo, anche altri paesi introdussero le monete cartacee. In Francia, per esempio, fece la sua comparsa nel 1997.

La successiva mutazione fu il passaggio dalle monete cartacee ai pagamenti elettronici: nel 1970, infatti, con l'apertura di un'agenzia da un acquirente, si poté poi riscuotere in banca incassando denaro contante. Lo stesso principio vale oggi con la carta di credito: la moneta cartacea è stata sostituita da un'identità a nome dell'acquirente. La carta di credito è nata nel 1950, dall'idea dell'americano Frank McNamara, infatti, dalla necessità di dover sempre avere con sé in portafoglio un po' di denaro per fare acquisti. Oggi, dunque l'epoca del «Diners Club», la prima carta di credito al giorno d'oggi è anche possibile effettuare pagamenti su internet o con lo smartphone.



Capire il denaro

2. Nella foto con attenzione il testo «Dai baratto alla moneta cartacea fino al traffico dei pagamenti digitali» Indica con una crocetta le risposte esatte!

Giusto **Sbagliato**

- Le monete sono un affare di pertinenza di re e Stati da molti secoli.
- Le monete non hanno alcuno svantaggio rispetto alla cartamoneta.
- All'inizio la gente si mostrava differente dai confronti della cartamoneta.
- Le monete sono state inventate dai Cinesi.
- La cartamoneta è stata inventata in Spagna.
- La carta di credito è l'invenzione di un americano a cui piaceva mangiare fuori.
- Le bancomat hanno un valore materiale irrilevante.
- 1000 taller d'argento equivalgono in passato a circa 20 chilogrammi d'oro.
- I Greci hanno impostato il sistema di pagamento con monete dai Romani.
- Cresceva un re romano raffigurato sulle monete.

SOTTO I RIFLETTORI

La verità funziona del denaro

Il denaro permette di acquisire, preservare ed esprire un determinato valore. La parola denaro ha origine dal termine latino *denarius*, il quale a sua volta deriva dal termine greco *denos* in cui significa dieci. Denaro era infatti il nome della principale moneta d'argento dei Romani, che in origine valeva dieci assi.

DIBATTITO

Proverbi con il denaro

- Scoprirete 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 non compra il carattere.
 - I soldi non fanno la felicità, ma danno tranquillità.

8 ➤

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 babbo sarebbe un signore».

Pagina 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/iabout/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 suona 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 (brinacchia-casella)?

2. In che cosa consiste il «lavoro» di Brian?

3. Che 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 spiedini di frutta al cioccolato?

Quali costi deve sostenere?

DIBATTITO

I primi soldi propri

Produttivamente, i vostri genitori vi ricoprono dei soli in regalo per il compleanno e in occasione di altre feste. Dopo averne discusso in classe, segnate le vostre idee e le vostre risposte alle tre domande e discutetele in classe.

1. Come ricevete denaro?

2. Chi di voi si 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.

Tagliate le idee e le riportate su un foglio. + Pulire biciclette + Ricavare e riutilizzare i vostri indumenti + Ricavare e riutilizzare i vostri giocattoli + Aiutare qualcuno a fare i compiti per casa + Sgomberare la cantina/soffitta + Aiutare i genitori in negozio + Lavare auto

SOTTO I RIFLETTORI

Il lavoro minorile è vietato in Svizzera

Velocitare il cibo e di propria iniziativa anche i bambini possono guadagnarsi del denaro. I bambini possono essere assunti da aziende per un salario fisso non prima dei 16 anni (13 anni per piccole imprese).

Cosa succederebbe se ...

... tu dovesse lavorare già adesso?

• Per molti bambini nei paesi in via di sviluppo è proprio così lavorare per guadagnare denaro. Per esempio impegnati nelle piantagioni, vendendo verdura al mercato, assemblano apparecchi elettronici, ecc.

• Pensa a un magazzino o a non poter frequentare la scuola e di dover invece già guadagnare del denaro. Come potrebbe essere la tua giornata? Cosa potrebbe succedere? Quali potrebbe essere un possibile lavoro? Quali vantaggi comporterebbe per il tuo futuro?

PER SAPERNE DI PIÙ

Servizio - Produzione - Commercio

Julie e la sua band ricevono un cachet per esibirsi sul palcoscenico. Brian segue un lavoro del tutto diverso e molto più impegnativo. Perché? Perché ci sono aspetti che riguardano tutto l'edilizia. Entrambi, sia Julie sia Brian, fanno un servizio. Le cose sono invece molto diverse per quanto riguarda la venditrice di spiedini di frutta al cioccolato. La donna vende merce che successivamente vende al proprio stand. La donna commercializza spiedini di frutta al cioccolato e poiché funziona a offrire un modo diverso di guadagnare denaro, non ha nessun svantaggio non essere disposta di magazzinare per il deposito della merce come nel commercio, né di spazi di grandi dimensioni per la lavorazione. Tuttavia, per la donna è tuttavia difficile mettere a confronto i servizi: la persona in questione ha una buona conoscenza di quello che offre? Lavora velocemente? Nei settori della produzione e del commercio è quasi sempre più facile confrontare i prezzi?

Guadagnare denaro

Pensa a un settore nel quale desideri operare: servizi, produzione e 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?

SOTTO I RIFLETTORI

Che cosa è un business plan?

Un business plan è un documento che si adatta per le imprese commerciali. Aiuta a elaborare un cosiddetto business plan, nel quale si spiegano i vari fattori importanti per avere successo con l'idea commerciale.

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.

Philip 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 da ore alle otto e mezza e al mattino finisce sempre a lavorare alle sette e mezza.

Pamela Fischer-Taylor è una lavoratrice autonoma e fu la fisioterapesta in un ambulatorio proprio, in cui cura pazienti malati e vittime di incidenti. La signora Fischer-Taylor lavora per conto proprio, non ha orari di lavoro prestata. Guadagna del denaro solo se la signora si 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 prova o di preparazione, nonché tutto quello che ha a che fare con l'esibizione.

Discussione in gruppo

- Quali sono i vantaggi e gli svantaggi di un lavoro come quello esercitato da Philipp 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 nuocerebbe a immaginare per voi stessi? Per quale motivo?

Cosa succederebbe se ...

...decessi già per mantenere una famiglia con il tuo salario?

Mettiamo che tu guadagni poco franchi al mese. Per che cosa dovresti prevedere delle spese? Come suddivideresti i soldi? Suddividi il denaro e assegna una dichiara a ogni segmento.



GOTTO I RIFLETTORI

Salario, cachet, vendita ...

Il salario dei lavoratori dipendenti viene chiamato spesso anche stipendio o paga. Il termine «salario» deriva da «salare», che era un'importantemerce 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

«Che 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, ossia hanno delle **entrate**. Il comitato risiede dei soldi dai partimenti che pagano i vari costi di impegno. Questi costi sono il biglietto per il cinema, il loro salario, la loro lenzuola e della pagnotta. Ma Julie ha anche delle **uscite**: con i soldi acquista infatti spiedini di frutta al cioccolato, rimettendo così nuovamente in circolo il denaro. Come si vede, il denaro circola in un continuo processo, il quale anche lei a sua volta può acquistare meno.

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

CACHET INGREDIENTI PER GLI SPEDINI 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.

12 ➞

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

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 pre-gresse 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 denaro deve essere sicuro che il denaro a disposizione per le vacanze è sufficiente. Ma quali elementi figurano in un budget? Prima di poter annotare tutto in un 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. «pernottamento») ed evidenziate con un colore.

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



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

SUGGERIMENTO

Chissà mai se i spese dei vostri può alzare 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 ben presto il budget non corrisponde più alle entrate e alle uscite effettive!

Il budget delle vacanze della famiglia Fischer-Taylor

La famiglia più semplice budget può essere diviso in due colonne: le entrate e le uscite a un prezzo medio. Nel caso delle vacanze della famiglia Fischer-Taylor (e rappresentate dai 1000 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.

Il viaggio esistono diverse possibilità: se i quattro si recano in Valles in auto, il viaggio costa all'incirca 100 franchi. Il viaggio in treno è più costoso: il viaggio in treno, l'albergo più economico costa 300 franchi a notte per due camere, contro i 35 franchi a notte e per persona dell'albergo della gioventù a notte in campeggio. I viaggi in mare sono più costosi: 150 franchi per la colazione esclusa. Per i pasti Julie e Brian mettono in conto 20 franchi al giorno. Il fun rating costa 75 franchi a persona, mentre noteggiare delle biciclette 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?

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

3. Discutete i soldi non bastano. Qual'alternativa ci sono? A cosa rinunciate?

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.routeark.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 2** **«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 gruppi 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 diverse 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 risparmiano per un giocattolo e desiderano fare una gita allo zoo.
Gli studenti risparmiano per uno smartphone e desiderano avere buoni voti.
Le giovani coppie desiderano formare una famiglia e risparmiano 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 mettere da parte i soldi per i suoi figli. Per questo ha stabilito un 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 un viaggio.

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

1. Per che cosa risparmii? I tuoi risparmi sono a breve o a lungo termine?

2. In che modo risparmii?

3. Per quali desideri a lungo termine intendi risparmiare?

4. Disegna il tuo obiettivo. Segna delle tappe che devi raggiungere rispondendo per mezzo di tue tasse:
A quale tempo 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

16 ➤

Soddisfare i bisogni ed esaudire i desideri

Spendere denaro

I desideri degli adolescenti

Un ragazzi sopporterà o semplicemente sole la pace nel mondo? Alcuni psicologi americani hanno studiato quali sono le scelte degli adolescenti se sono lasciati a scegliere. I risultati mostrano che gli adolescenti sono differenti tra maschi e femmine. Due adolescenti su cinque sceglieranno la ricchezza come uno dei desideri. Un desiderio un venti circa ha espresso il desiderio di essere più bella o più magra.

PER SAPERNE DI PIÙ

composte per i videogiochi. Cosa uno su otto desidera avere buoni voti o essere bravo nello sport. A uno su sette piacerebbe avere dei superpoteri. Uno su cinque desidera essere un supereroe. I ragazzi tenderebbero piuttosto a desiderare qualcosa che faca felice l'intera famiglia. Soltanto una ventina 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 • un nuovo abito • una nuova scarpa da ginnastica • una bicicletta nuova fiammante • una nuova consolle per i videogiochi • buoni voti • niente più litigi • saper suonare uno strumento musicale • più tempo libero • un lungo viaggio • una famiglia felice

2. Segna con un cerchietto 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. Compara rende felici! Scegli una citazione e scriv le tue idee in merito riassumendo in almeno cinque frasi.

«A ogni desiderio, una volta soddisfatto, ne fa subito seguito un altro» Wilhelm Böcklin

Cosa succederebbe se...

... avessi un milione di franchi da spendere?

• Qual dei tuoi desideri realizzerai? Per chi impiegheresti i tuoi soldi solamente per te o anche per altri?

Eseguo di diamo

«Esiste 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

Un scopo della pubblicità è vendere. E la cosa migliore per vendere è che le persone ti credano. 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 di più non è il prodotto in sé, ma questo meccanismo: quando vediamo una pubblicità, vediamo dappertutto cose che troviamo irresistibili. Altre cose ci attrarre perché ce l'ha un nostro idolo, oppure perché è il simbolo 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.

SOTTO I RIFLETTORI

Qua! lo scopo della pubblicità

Serve 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.
 Faccio colpo sui miei amici ce l'ho.

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

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

5. Mettiamo che tu abbia acquistato una bella t-shirt per 25 franchi. Così avresti potuto acquistare con gli stessi soldi 5 magliette di cose all'inizio dello stesso prezzo alle quali saresti stato ugualmente interessato/a.

SOTTO I RIFLETTORI

Che cos'è un marchio?

Un marchio (o griffa, pronuncia: grif) funge sia da etichetta che da nome della marca. Oggi giorno quasi tutti i vestiti espongono in un punto visibile l'etichetta, che da tempo è diventata un jeans, un maglione, un maglione di solito è stampato oggi con l'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 avvicendarsi di mode. 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	Feija con cappuccio
Capelli corti	Twitter	Picnic8
Capelli lunghi	Crocs	Tatuglio a destra
Sciarpe	Scarpe da ginnastica	Otologio
Anelli	Monopattino	Braccialetti
Jeans strappati	Instagram	Pattini a rotelle

DIBATTITO

Gestione delle tendenze

Discussi 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 spinto da un piccolo gruppo di «pionieri». Non appena questo trend arriva alle masse e si diffonde, i trendsetter sono già alla ricerca di nuovi e straordinari 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».

Pagina 24

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
- conoscenza al momento dell'acquisto
- assistenza e garanzia
- paese di produzione
- installaggio
- risultati dei test effettuati sul prodotto

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

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

2. Cercate l'offrente più caro e quello più conveniente. A quanto ammonta la differenza di prezzo? Nel caso di offerten strani, convertite i prezzi in franchi.

Offrente più conveniente:

Offrente più caro:

Differenza di prezzo:

SOTTO I RIFLETTORI

Euro €

In Europa è largamente diffuso l'euro, che è la valuta dell'Unione economica e monetaria dell'Unione Europea (UE). Attualmente utilizzano l'euro 18 paesi. Non tutti i paesi che appartengono all'UE, infatti, hanno adottato l'euro. I paesi che non lo hanno adottato, per esempio l'Italia, hanno la sterlina come valuta. Convertitore di valute: www.cambiovaluta.it

» 19 ➞

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.

Pagina 25

Spendere denaro

PER SAPERNE DI PIÙ

<p>l'acquisto come contratto Comprai una gomma da masticare al supermercato. Sei consapevole, così facendo, di avere appena concluso un contratto di vendita in contanti? Il contratto viene stipulato quando chi comprova qualcosa dal denaro per la gomma da masticare, cosa paghi in contanti per avere in cambio una merce. Questo atto di compravendita si chiama contratto di vendita in contanti. Come ricevuta per il contratto trovi uno scontrino.</p> <p>Se, più tardi, trovi la stessa gomma da masticare a un chiosco per un prezzo inferiore, non puoi semplicemente riportarla al supermercato e chiedere il rimborso del prezzo pagato, in quanto ha concluso un contratto che ha validità. Per questo è importante confrontare i prezzi prima della conclusione del contratto (prima dell'acquisto).</p>	<p>Acquistare a rate Chi intende acquistare qualcosa ha due possibilità: risparmiare finché ha messo per la mano il necessario per acquistare l'oggetto in contanti oppure, se non ha i soldi per pagare tutto subito, contrapporre a questo voler pagare per un acquisto rateizzato e pagare a punti, in più rate. Così facendo i singoli importi sono più piccoli, ma se poi compare un problema l'oggetto viene a costare di più per pagare il venditore del rischio che si assume.</p> <p>Acquistare a rate significa contrarre un debito e imparare a gestire il rischio di perdita del prodotto. Nella maggior parte dei casi la soluzione più conveniente è pagare un prodotto subito in contanti.</p>
--	---

Acquisto in contanti o pagamento rateale?

1. I genitori di Brian e Julie desiderano una nuova auto, che intendono poi tenere per dieci anni. Scegliete in coppia un modello che vi piace:

2. Fate una ricerca su Internet
Quanti soldi servono ai genitori per pagare in contanti questa automobile?

3. La vostra auto può essere acquistata anche a rate? A quali condizioni?

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

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:

Stephan Wüthrich e Laurence Kauter, Berna

22 ➤

Direzione progetto LerNetz:

Raphael Wild, Pamela Aeschlimann

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.postfinance.ch.

1^a edizione 2014

© 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.postfinance.ch