

pers



ISTITUTO COMPRENSIVO N. 7 “ENZO DRAGO”

Via Catania, 103 is. 26 – 98124 Messina- Tel./fax 0902939556

Codice Univoco Di Ufficio UFH7FE

Codice fiscale 80006740833- C.M. MEIC88700Q

email: meic88700q@istruzione.it; meic88700q@pec.istruzione.it

www.icn7enzodragomessina.edu.it

Prot. n. 10352 /d.l.h

Messina, 03-10-2019

Ai Sigg. Docenti
delle discipline scientifiche
della Scuola Secondaria di primo grado “Enzo Drago”

**Oggetto: ADESIONE PERCORSO FORMATIVO DI EDUCAZIONE
ECONOMICA E FINANZIARIA PER L'ANNUALITÀ 2019/2020**

I docenti delle discipline scientifiche delle classi I[^] 2[^] e 3[^] dell'I.C. n.7 Enzo Drago sono invitati a segnalare alla Funzione Strumentale Prof. Alessandro Fazio **entro e non oltre il 5 ottobre** l'eventuale partecipazione ed adesione al progetto SAVE (come allegato) specificando il numero di classi coinvolte e il numero di studenti coinvolti.

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Giuseppa Scolaro
Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3, comma 2, del D.lgs n. 39 del 1993.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e formazione

Direzione Generale per lo Studente, l'Integrazione e la Partecipazione

Al Direttore generale dell'Ufficio
Scolastico Regionale
LIGURIA

Al Direttore generale dell'Ufficio
Scolastico Regionale
SARDEGNA

Al Direttore generale dell'Ufficio
Scolastico Regionale
SICILIA

Al Direttore generale dell'Ufficio
Scolastico Regionale
CALABRIA

Al Direttore generale dell'Ufficio
Scolastico Regionale
CAMPANIA

Oggetto: Museo del Risparmio - Progetto S.A.V.E. Sostenibilità, Azione, Viaggio, Esperienza- Percorsi formativi di Educazione economica e finanziaria per l'annualità 2019/2020

In riferimento al Protocollo d'intesa, firmato in data 10/04/2019, tra MIUR e Museo del Risparmio, avente come obiettivo principale quello di promuovere un programma di attività ed incontri sui temi dell'educazione economica e finanziaria ed in particolare sul concetto di risparmio, si segnala alle SS.LL. la possibilità di partecipare, per l'annualità 2019/20, al progetto S.A.V.E. - Sostenibilità, Azione, Viaggio, Esperienza. L'intento del progetto S.A.V.E. è quello di erogare alle Istituzioni scolastiche percorsi formativi ed attività laboratoriali dedicati all'educazione finanziaria, alla sostenibilità e all'economia circolare usufruendo del "discovery truck" – tir allestito appositamente con device multimediali che, a partire da ottobre 2019, viaggerà per l'Italia insulare e



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e formazione

Direzione Generale per lo Studente, l'Integrazione e la Partecipazione

meridionale coinvolgendo diverse regioni e sostando in oltre 20 città. Per maggiori informazioni sul progetto si invita a consultare il sito dedicato www.savetour.it.

Nella tabella sottostante sono indicate le città coinvolte e i giorni di stazionamento del “*discovery truck*”. Il *truck* accoglierà le classi, nei tre giorni di ciascuna tappa, indicativamente dalle ore 9.00 alle ore 16.00. L'incontro avrà una durata massima di 2 ore.

CITTA' DI ARRIVO	DATE PREVISTE	REGIONE
Genova	29-31 ottobre	Liguria
Olbia	06-08 novembre	Sardegna
Sassari	12-14 novembre	Sardegna
Alghero	19-21 novembre	Sardegna
Oristano	26-28 novembre	Sardegna
Carbonia - Iglesias	03-05 dicembre	Sardegna
Cagliari	10-12 dicembre	Sardegna
Palermo	14-16 gennaio	Sicilia
Trapani	21-23 gennaio	Sicilia
Agrigento	28-30 gennaio	Sicilia
Caltanissetta	04-06 febbraio	Sicilia
Siracusa	11-13 febbraio	Sicilia
Catania	17-19 febbraio	Sicilia
Messina	26-28 febbraio	Sicilia
Reggio Calabria	3-5 marzo	Calabria
Vibo Valentia	10-12 marzo	Calabria
Lamezia Terme	17-19 marzo	Calabria
Catanzaro	24-26 marzo	Calabria
Cosenza	31 marzo – 02 aprile	Calabria
Napoli	06-07 aprile	Campania



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e formazione

Direzione Generale per lo Studente, l'Integrazione e la Partecipazione

Nello specifico, saranno previste tre attività differenziate a seconda che si tratti di scuole primarie, secondarie di I o di II grado. Ogni attività prevede un percorso multimediale di educazione finanziaria e un laboratorio ludico dedicato alla gestione sostenibile delle risorse.

Il seguente elenco sarà corredato dalle **schede di dettaglio dei percorsi e dei laboratori proposti**, allegate alla presente circolare:

- Percorso didattico per la Primaria: “La storia della moneta”
- Percorso didattico per la Secondaria I grado: “Dalla moneta alle bolle speculative”
- Percorso didattico per la Secondaria di II grado: “Gli strumenti finanziari”
- Laboratorio “Recuperino. Il riciclo a misura di bambino”
- Laboratorio “Giramondo. Il risparmio a tutto tondo”

La partecipazione delle Istituzioni scolastiche sarà a titolo **completamente gratuito**. L'iscrizione è obbligatoria. Sarà possibile iscriversi, inviando una mail all'indirizzo ***INFO@savetour.it*** e specificando: **data e tappa prescelta; nome dell'Istituto scolastico, nr. di classi e studenti coinvolti, nome e recapiti di un docente di riferimento.** Le richieste verranno accolte in ordine cronologico, fino a esaurimento della capienza disponibile. Per eventuali ulteriori informazioni si potranno contattare la Dott.ssa Paola Laiolo tel. 0115557583 / cell. 3386899512 e il Dott. Marco Crivello tel. 0115550125 / cell. 3601092921.

Si chiede alle SS.LL. di trasmettere agli Istituti scolastici tale informativa, ai fini di una diffusione capillare. Ci auspichiamo che tale progetto veda la partecipazione di numerosi Istituti scolastici e riesca quindi a sensibilizzare le studentesse e gli studenti, sull'uso consapevole del denaro e su tematiche quali l'educazione economica e finanziaria, la sostenibilità ambientale e l'economia circolare.

IL DIRETTORE GENERALE
Giovanna Boda



SOSTENIBILITÀ AZIONE VIAGGIO ESPERIENZA

In viaggio verso
un futuro sostenibile

RECUPERINO

Il riciclo a misura di bambino

(scuole primarie e scuole secondarie di I grado)

Durata: 1 ora

Un laboratorio dedicato agli studenti da 6 a 13 anni, con l'obiettivo di insegnare l'importanza del riciclo.

Partendo da materiali di scarto recuperati in casa, gli studenti dovranno costruire un oggetto che sarà poi esposto e valutato.

Nella fase introduttiva del laboratorio, un tutor invita la classe a distinguere in macro-categorie i materiali di recupero portati, dopodiché stimola la discussione sulle abitudini di riciclo delle famiglie dei partecipanti.

A questo punto, gli alunni vengono divisi in gruppi per realizzare degli oggetti sfruttando i materiali di recupero, spiegando poi come gli stessi materiali potranno essere nuovamente reimpiegati una volta che gli oggetti realizzati non saranno più utili.

Il tutor scatta delle fotografie degli oggetti creati (che saranno inserite in un'apposita gallery sui social network) e una giuria premia il migliore elaborato, selezionato in base al suo aspetto estetico e alla quantità di materiali utilizzati.

GIRAMONDO

Il risparmio a tutto tondo

(scuole secondarie di II grado)

Durata: 1 ora

Un laboratorio che promuove il tema della sostenibilità ambientale applicata al turismo.

Muovendosi su un tappeto circolare, gli studenti devono cercare di progettare il viaggio sostenibile ideale.

In una prima fase, un tutor espone alla classe gli impatti ambientali più significativi di un sistema di produzione non sostenibile, quindi divide i ragazzi in gruppi e assegna a ciascuna squadra un profilo di viaggiatore.

Le squadre, al lancio di un dado, si muovono sulle caselle del tabellone, rispondendo a varie domande (relative agli ambiti in cui possono essere adottate soluzioni sostenibili per il turismo) e ricevendo vantaggi o penalità, con l'obiettivo di arrivare quanto più in là possibile nel tempo dato.

Al termine del gioco, il tutor elenca i comportamenti virtuosi del viaggio sostenibile ideale e premia i vincitori.

In un concorso post-laboratorio, le classi possono raccontare la propria idea di viaggio sostenibile ideale, per vincere un premio "green".



SOSTENIBILITÀ AZIONE VIAGGIO ESPERIENZA

In viaggio verso
un futuro sostenibile

Percorso 1 (scuola primaria): LA STORIA DELLA MONETA

Il percorso

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 delle monete. In questo modo gli studenti possono comprendere il valore, la funzione e l'evoluzione del denaro nel corso delle epoche storiche, acquisendo così il concetto di "risparmio".

Il percorso inizia 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 dagli scambi 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 si produceva.

Il percorso prosegue con la visione del filmato ***Il valore della moneta è legato al valore del metallo***. Il video è ambientato 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.

A conclusione viene proiettato il cartone animato ***La cicala e la formica***, che racconta la celebre favola di Esopo: una cicala passa l'intera estate a divertirsi, mentre le formiche accumulano provviste per l'inverno. Quando arriva il freddo, la cicala si ritrova senza cibo, mentre la formica può raccogliere i frutti del suo risparmio.

Attività e obiettivi

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

Attività preliminari

Prima del percorso è possibile svolgere alcune attività in classe.



SOSTENIBILITÀ AZIONE VIAGGIO ESPERIENZA

In viaggio verso
un futuro sostenibile

Per le classi prima, seconda e terza elementare, per esempio, si potrebbe 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.

Alle classi quarta e quinta, invece, si potrebbe sottoporre un questionario introduttivo per verificare le conoscenze degli alunni 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 il percorso è possibile approfondire quanto appreso.

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

Per le classi quarta e quinta è possibile organizzare dei lavori di gruppo per scrivere una storia della moneta a fumetti, realizzare una carta tematica che rappresenti l'attuale diffusione dell'Euro e di altre valute quali il dollaro, analizzare le caratteristiche delle monete e delle banconote (forma, dimensioni, materiali, disegni, simboli, valore). Si può poi svolgere una ricerca sul tema "Che cosa si può acquistare con le diverse monete e banconote?", costruire qualche tabella 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, e guardando sul web e sui giornali il valore del tasso di cambio in diversi giorni.

Obiettivi didattici

Per rendere più agevole la programmazione indichiamo alcuni obiettivi didattici correlati al percorso e ai materiali.

- 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.
- CITTADINANZA: agire in modo autonomo e responsabile; imparare a imparare; individuare collegamenti e relazioni; acquisire e interpretare le informazioni.

Approfondimenti

- <https://www.bancaditalia.it/servizi-cittadino/cultura-finanziaria/materiale-didattico/index.html>
- <https://www.consumerclassroom.eu/it>