

PROGETTO DI EDUCAZIONE FINANZIARIA PER SCUOLE SECONDARIE DI I GRADO Il Risparmio

Obiettivi

- comprendere il concetto di Risparmio inteso come risparmio monetario, ma anche di risorse e tempo;
- comprendere il valore del denaro per effettuare scelte consapevoli (dietro al guadagno del denaro c'è tempo dedicato al lavoro e risorse utilizzate);
- saper effettuare basilari operazioni matematiche applicate al campo economico e finanziario.

Piano delle attività

Il lavoro proposto prevede lo sviluppo della tematica su tre anni.



Classe prima

Lavoro su concetti e terminologia finanziaria ed economica semplici al fine di fornire gli strumenti minimi per affrontare il lavoro di seconda.

Concetti da approfondire:

1. bilancio;
2. reddito;
3. inflazione;
4. risparmio;
5. debito e credito;
6. interesse;
7. eventuali altri.

Stakeholder

Studenti, docenti di storia, docenti di matematica, docenti di italiano, docenti di geografia, docenti di tecnologia, docenti di religione.

Dopo la formazione, ci si accorda nel consiglio di classe quali insegnanti trattano i diversi concetti. Il progetto si può inserire nelle attività curricolari. Se ogni insegnante fa la parte di sua competenza, i ragazzi vengono maggiormente stimolati e i concetti vengono trattati nel modo più corretto.

Strumenti

Vademecum per l'insegnante con i concetti da approfondire e con schede didattiche pronte da utilizzare con i ragazzi (Obbligatorio glossario, ideale una o due schede sui concetti principali). Nell'arco degli anni il vademecum sarà arricchito con le esperienze e i materiali prodotti e sperimentati. Per questo lavoro servirebbe una piattaforma su cui condividere e consultare i vari materiali. Il sito deve essere di facile consultazione e semplice da usare (libero accesso, senza password).

Formazione

Formazione di livello base sui concetti da affrontare e sulla didattica di questi concetti. Da affrontarsi in settembre-ottobre, dalle 3 alle 6 ore in due incontri. Alla formazione dovrebbe partecipare almeno un insegnante per ogni dipartimento coinvolto.

Alla fine della formazione occorre dare il glossario più due o tre modelli di schede didattiche su quei concetti (bilancio e inflazione) adatte a ragazzi di 11 anni.

Affiancare a questa formazione (specifica: sulle schede, gli argomenti in esse trattati e le modalità didattiche) una più generale formazione economica, di cui i professori sentono una forte necessità.



I docenti coinvolti nella formazione fungeranno da coordinatori del progetto nelle varie classi, presentandolo e dividendo le attività tra le varie discipline.

Alla fine del lavoro ciascuna scuola avrà il compito di condividere le attività o le schede ideate sulla piattaforma.



Classe seconda

Attraverso un'attività di brainstorming (o altra metodologia) comprendere quale sia l'idea che i ragazzi hanno di risparmio e di consumo, sulla base della loro esperienza.

Dopo un ripasso e l'integrazione dei concetti analizzati in prima, l'Insegnante che propone il progetto sceglie la modalità di introdurre l'argomento con un'attività a scelta su tematiche economiche utilizzando video o contenuti idonei. Questi materiali verranno inseriti sulla piattaforma a disposizione di tutti.

Ruolo centrare dell'attività della classe seconda è l'ideazione di un gioco di ruolo che, partendo dalla loro esperienza, li porti a riflettere sul concetto di denaro e risparmio. Il gioco dovrebbe portare il ragazzo a comprendere anche le esigenze reali della famiglia.

Stakeholder

Studenti, docenti di storia, docenti di matematica, docenti di italiano, docenti di geografia, docenti di tecnologia, docenti di religione.

Il gioco di ruolo

I ragazzi vengono divisi in gruppi, ogni gruppo equivale a una famiglia. A ogni gruppo viene assegnata una scheda in cui si spiega la situazione economica di quella famiglia: quanto guadagna e quali sono le spese che deve affrontare. A ogni componente una scheda sul suo personaggio. Infine ogni gruppo deve avere una finalità di risparmio: dover acquistare casa, un'auto o semplicemente pagare i libri. Tutte le famiglie sono diverse per rispecchiare le possibili condizioni della società e hanno obiettivi diversi. In alcuni momenti del gioco si possono verificare degli imprevisti (perdita del lavoro, spese improvvise...). Ogni componente deve sapere anche quante ore deve lavorare per ottenere il guadagno, deve esserci la possibilità eventualmente di incrementare le ore di lavoro, la possibilità di scelta su più prodotti per l'acquisto etc.. (es.: vari tipi di televisori con caratteristiche ovviamente differenti)

Più informazioni e possibilità si possono avere, più il gioco risulta efficace. Si propone di creare un collegamento tra realtà e virtualità, quantificando per esempio le ore di studio a scuola e a casa come ore lavorative.

Il gioco deve avere un tempo ragionevole, essere virtuale, con possibilità di avere una app su vari supporti e sistemi operativi.

È necessaria una formazione all'inizio dell'anno sul gioco e sul relativo risvolto didattico.



Classe terza

L'idea chiave del percorso della classe terza è la penetrazione della cultura economica negli insegnanti. Da un'analisi del gruppo di lavoro è emerso che insegnanti della scuola secondaria di I grado non insegnano economia in classe per un semplice motivo: perché non la conoscono. Il percorso da presentare nelle classi deve essere ideato grazie a un aiuto esterno da parte di persone competenti tecnicamente e didatticamente (ad esempio, Sabrina Bonomi, la persona segnalata alla fine di questo documento, si offre anche per attività di tutoraggio). Crediamo che la chiave sia l'integrazione del percorso curriculare, una rappresentazione diversa e più organica di cose che già esistono.

Per questo motivo non abbiamo pensato a un progetto specifico perché si vuole aggiornare la lezione sulla base della tematica dell'anno (ad ex: gli attentati in Europa, il petrolio, perché Siria colpisce proprio la Francia, etc...).

All'interno della formazione dei docenti, si ritiene utile anche una conoscenza dei luoghi dell'economia e delle sue istituzioni: Borsa, Banca d'Italia, Corte dei Conti, etc... Queste visite, organizzate solo per i docenti (e non per gli studenti), potrebbero avere un impatto significativo sul docente stesso e contribuire ad incrementare il desiderio di approfondire quanto acquisito attraverso l'esperienza.

Approfondimento sulla distribuzione delle risorse a livello mondiale attraverso:

- notizie di attualità economica
- film (ad ex "il gioiellino" sulla Cirio)
- creazione di bibliografia/filmografia/sitografia/testi specifici per i docenti
- lettura periodici (non troppo tecnici: NO Sole 24 Ore, per capirsi) a scuola

Stakeholder

studenti, docenti di storia, docenti di matematica, docenti di italiano, docenti di geografia, docenti di religione, studenti della scuola secondaria di secondo grado che fanno lezione agli studenti della scuola secondaria di primo grado.



formazione

possibili formatori per l'aggiornamento sui temi economici e sulla didattica dell'economia nelle scuole primaria e secondaria di primo grado: Sabrina Bonomi, laureata alla Bocconi e docente presso numerose università. In particolare è tra i fondatori della Scuola di Economia Civile, che si occupa principalmente di formare dirigenti, operatori del settore e docenti sulle tematiche dell'economia etica. Ha, in passato, operato nella formazione di insegnanti per progetti sulle tematiche economiche finalizzate alla didattica negli istituti comprensivi. Ha anche affiancato i docenti stessi nella stesura del progetto.

<http://www.scuoladieconomicivile.it/index.php>

Sperimentazione

Sperimentazioni del progetto sono state effettuate nel mese di maggio 2016 nei seguenti istituti

1. prof.ssa Francesca Nicolino, Istituto Villafalletto della città di Centallo, classe seconda
2. prof.ssa Adriana Reinaudo, Istituto Villafalletto della città di Centallo, classe prima
3. prof.ssa Maria Delrivo, Scuola Secondaria I grado IC Canale, classe seconda