

## Da A.Contardi " Verso l'autonomia"

### SCHEDA N.4

#### IL DENARO

##### OBIETTIVI:

- comprendere il significato del denaro
- riconoscimento dei vari tagli
- distinzione tra i vari tagli del "più grande - più piccolo"
- conteggio
- lettura dei prezzi
- fornire la cifra richiesta
- individuare quando devo ricevere il resto
- saper verificare il resto

##### ATTIVITA':

- Lavoro svolto in sede di riconoscimento e conteggio del denaro posseduto dal ragazzo
- Drammatizzazioni (ricreare in sede una situazione reale di acquisto in un negozio)
- Uso concreto del denaro in tutte le situazioni di uscita (cinema, acquisto di regali, etc.)

##### DESCRIZIONE:

Prima di analizzare fase per fase i vari momenti dell'uso del denaro è necessario fare alcune premesse:

- si impara ad utilizzare il denaro solo se si spende
- prima si inizia a spenderlo, poi a riconoscere e a conteggiare, prima la familiarità e il valor d'uso, poi la competenza
- le esercitazioni si fanno solo col denaro vero e col proprio (maggiore veridicità e coinvolgimento emotivo)
- il denaro si conta quando poi lo si va ad utilizzare nella realtà (maggiore motivazione)

##### Uso del denaro: le fasi

Ovviamente i ragazzi imparano ad utilizzare il denaro soprattutto spendendolo, proviamo però qui a riassumere le varie fasi dell'apprendimento dell'uso del denaro. Ogni esercitazione va sempre fatta con denaro vero, non solo perché più verosimile di qualsiasi fotocopia, ma anche perché i ragazzi si sentono maggiormente coinvolti se il denaro appartiene loro e sanno che poi andranno a spenderlo. Proprio per questo è importante contare il denaro quando poi si va a fare acquisti, dando così motivazione reale a tale momento.

##### FASE 1 - RICONOSCIMENTO

- Il ragazzo estrae dal portafogli il denaro, distinguendo in due mucchi le monete e i "soldi di carta";
  - Uno per uno si riconoscono i biglietti, mettendo insieme le banconote uguali tra loro.
- Si fanno notare al ragazzo il colore e le dimensioni dei diversi tagli. Se il ragazzo non riconosce "a vista" il biglietto, gli si suggerisce di leggervi sopra.
- Lo stesso procedimento si segue con le monete, anche qui il primo elemento di distinzione sono il colore e le dimensioni, poi si passa a leggere il numero scritto sopra. Bisogna insistere sul fatto che le monete bicolore sono Euro e le altre centesimi.
- Si può anche disegnare su un foglio una griglia su cui porre mano a mano le monete.

1 euro		10 centesimi		1 cent.	
--------	--	--------------	--	---------	--

2 euro		20 centesimi		2 cent.	
		50 centesimi		5 cent.	

## FASE 2 - DISTINZIONE DEL "PIU' GRANDE – PIU' PICCOLO"

(Questa fase è preparatoria a quella successiva, perché il conteggio inizierà dal taglio maggiore).

- Anche in questa fase si parte dai "soldi di carta".

La domanda che si pone al ragazzo è: "Tra questi biglietti qual è quello che vale di più?" oppure "Con quali di questi biglietti posso comprare più cose?". Se non è in grado di rispondere o sbaglia, si scrivono su un foglio i valori dei tagli in colonna facendoglieli leggere.

A questo punto diventa più facile dire qual è il numero più grande. Nel caso in cui il ragazzo non sappia ugualmente fare distinzione, i numeri si possono riferire a qualcosa di concreto: "Sono di più 5 penne o 2?" "ingrassi di più se mangi 10 panini o 1 solo?"

- La stessa procedura si segue con le monete, anche qui distinguendo le monete Euro dalle monete centesimi.

Va sempre ribadito che gli Euro valgono di più dei centesimi.

## FASE 3 - CONTEGGIO

Prima di iniziare il conteggio con tagli diversi contemporaneamente, è utile abituare i ragazzi al conteggio con banconote e monete di uguale taglio.

Si inseriscono poi nelle operazioni di conteggio i diversi tagli e si comincia a contare dal taglio maggiore.

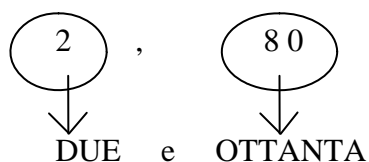
I ragazzi utilizzano volentieri anche le dita delle mani per aiutarsi nel conteggio e possono mantenere con facilità tale abitudine anche all'esterno, uso che è quindi opportuno incentivare.

Per contare le monete si usa lo stesso procedimento. Si sconsiglia di far fare conteggi con i centesimi rossi che hanno uno scarso valore di acquisto e di lavorare solo con i gialli, mettendo in evidenza i rapporti di equivalenza (due monete con su scritto 50 valgono come 1 euro) usando direttamente le monete.

## FASE 4 - LETTURA PREZZI

- Su un foglio si scrivono alcuni prezzi da far leggere ai ragazzi, partendo da tagli interi 1, 5, 10....

Si inseriscono poi i numeri con la virgola, per la lettura di questi un modo per semplificarla è dare il nome alla virgola: "e"; così andando in ordine si leggerà prima il numero davanti alla virgola, poi la virgola e poi il numero successivo:



## FASE 5 - DARE IL CORRISPETTIVO IN DENARO

- Dopo aver letto un prezzo si chiede al ragazzo di fornire il denaro corrispondente. Ciò può avvenire attraverso una drammatizzazione: il ragazzo nella scenetta può ricoprire il ruolo dell'acquirente che va a comprare per esempio, un quaderno, la pizza, un gelato .....

E' opportuno iniziare con richieste di numeri "interi":

1, 2, 5, 10

- Quando la richiesta si diversifica (1, 50...) ciò che può essere fatto notare al ragazzo è che, per es. dire 1,50 vuol dire "1 + ..." e quindi aggiungere tante monete da 10 centesimi quante ne occorrono per arrivare a 50.

- Se non si hanno le monete, o non se ne hanno abbastanza, al ragazzo si suggerisce che per dare 1,50 bisogna dare "1 +" ... altre 1, cioè 2 EURO: si inizia a introdurre allora qui il concetto di resto. Inserire il concetto di taglio superiore è particolarmente importante con l'euro proprio perché abbiamo tante monetine che possono confondere, ragionare quindi su qual è l'euro superiore e far utilizzare solo l'euro (senza i centesimi) diventa facilitante nel rispondere alle richieste del negoziante.

## FASE 6 - IL RESTO

- Il primo passo è aiutare il ragazzo a comprendere il concetto di resto.

"Resto" significa avere dei soldi indietro, perché ne sono stati dati più di quelli necessari. Il primo passo sta quindi nell'accorgersi che talvolta riceviamo dei soldi indietro, il secondo passo sta nel capire quando questo accade, cioè quando diamo di più. E' necessario quindi abituare i ragazzi al concetto del "taglio superiore", a fornire cioè, come già detto, sempre il denaro in eccesso.

- Come si calcola il resto che devo avere? O ancor meglio come si verifica.

L'operazione che noi tutti facciamo quando riceviamo il resto non sta nel calcolo mentale di previsione, vale a dire nella sottrazione "denaro dato - spesa = resto", ma piuttosto nella verifica per somma aggiuntiva, vale a dire "costo dell'oggetto + resto che è fornito dal negoziante = denaro dato" seguendo l'operatività del negoziante mentre ci dà il resto.

E' su questa operazione che bisogna sollecitare l'attenzione dei ragazzi.

Ovviamente al lavoro di verifica da eseguire nei negozi può seguire la verifica di quanto spesa fatta in sede con lo scontrino e la calcolatrice, in quel caso adoperando l'operazione di sottrazione: "i soldi che avevo - il costo dell'oggetto = resto".

## Ulteriori strumenti

Come già ripetuto più volte, il contesto realtà è il vero contesto di apprendimento, il proprio portafoglio, i negozi sono gli ambienti ideali in cui imparare ad usare il denaro. Esistono però sussidi e strumenti che possono accompagnare tale processo. In particolare si segnala un software prodotto dalla cooperativa Anastasis di Bologna (*Anastasis, via S. Gervasio 2, 40121 BO, tel 051234732, [www.anastasis.it](http://www.anastasis.it)*) dal nome "Amico Euro".

Il programma "Amico Euro" si rivolge a bambini, ragazzi e adulti che vogliono imparare a conoscere ed utilizzare l'EURO, utilizzando uno stile d'approccio che ne favorisce l'utilizzo per chi ha difficoltà di comprensione/apprendimento.

Il programma si propone di sostenere un apprendimento "funzionale" all'uso dell'Euro, le proposte e gli esercizi vanno quindi inquadrati nell'ottica del "cavarsela nella realtà" piuttosto che in quella di un itinerario didattico all'interno del programma di matematica.

Dopo una breve presentazione, che ha solo lo scopo di introdurre il tema e il significato dell'utilizzo dell'Euro, il programma propone una serie di situazioni per avvicinare l'utente alla conoscenza e all'utilizzo dell'Euro.

In considerazione del tipo d'utenza si è scelto di non proporre tutte le monete, eliminando quelle di taglio inferiore ai 10 centesimi, la discriminazione delle monete è infatti più difficile di quella delle banconote, così come il calcolo su base centesimale. In un'ottica quindi di funzionalità si è scelto di proporre situazioni che abbiano un maggiore riscontro nella realtà, tenendo conto dell'effettivo potere d'acquisto delle monete.

Nella stessa ottica, si è deciso di concentrare l'attenzione dell'utente sulla conoscenza e l'uso della nuova moneta e di considerare solo secondariamente il confronto con la lira. Anche in una fase d'avvio dell'Euro, si ritiene, infatti, che il confronto di valore lira-euro non sia di particolare interesse per questi utenti e l'acquisizione del valore dell'Euro passi piuttosto attraverso il confronto col suo reale valore d'acquisto cioè sul confronto Euro-oggetto. Si è comunque inserito nel programma un convertitore Euro-Lire, attivabile opzionalmente in alcune delle attività proposte.

Per favorire la **conoscenza** dell'euro il programma propone all'utente le seguenti situazioni:

- presentazione di monete e banconote

- esercizi di discriminazione di monete e banconote
- esercizi di confronto “più grande” “più piccolo” tra vari tagli di denaro
- esercizi di equivalenze tra tagli diversi

Per favorirne l’**uso** in situazioni di simulazioni di spesa sono proposte attività quali:

- correlazione tra prezzo dell’oggetto e taglio di denaro corrispondente
- previsioni di “valore” in Euro di oggetti diversi
- simulazione di acquisti, con e senza resto, con l’utilizzo di più tagli di denaro

Ogni richiesta viene formulata da una voce oltre che dal testo scritto per permettere l’uso del programma anche a coloro che hanno difficoltà di lettura.

E’ possibile predisporre per ogni utente un percorso d’apprendimento personalizzato selezionando la quantità di tagli e situazioni da proporre e i livelli di difficoltà dell’esercizio. Il profilo dell’utente può essere memorizzato, così come le operazioni già svolte, in modo da poter progredire di volta in volta su nuove situazioni.

AREA DI RIFERIMENTO: uso del denaro