

Commento al quaderno di lavoro

Con introduzione all'offerta didattica e con proposte di lezioni



FinanceMission

Il gioco che insegna a gestire il denaro

Quaderno di lavoro per il gioco didattico

www.financemission.ch

Le domande contenute in questo **quaderno di lavoro** si riferiscono al precedente videogioco didattico «Heroes». Si possono usare nelle lezioni come complemento della nuova piattaforma «World».

Gioco didattico: il videogioco didattico FinanceMission «Heroes» lanciato nel 2017 funziona, a livello sia tecnico che di contenuti, in modo indipendente dalla piattaforma didattica FinanceMission «World».

Nome utente: le allieve e gli allievi, come pure il personale insegnante accedono alle due piattaforme con un login separato.

Indice

Introduzione all’offerta didattica FinanceMission

1	Competenze in base al piano di studio in vigore	3
2	Metodo: imparare giocando e mettere in pratica le conoscenze acquisite	3
3	Contenuto e organizzazione del quaderno di lavoro	4
4	Proposte di lezioni e tempistica	6
5	Pianificazione delle lezioni	6

Proposte di lezioni

Introduzione a FinanceMission Heroes	7
Modulo 1: Money, money	9
Modulo 2: Più e meno	11
Modulo 3: Spendì e spandi	13
Modulo 4: Consumi e conseguenze	15
Modulo 5: Buy smart	17
Modulo 6: Mission possible	19
Modulo 7: Un budget concreto	21
Modulo 8: Act clever	23
Modulo 9: Mettiti alla prova negli acquisti	25

Organismi responsabili



Banche Cantonali



Introduzione all'offerta didattica FinanceMission

L'offerta didattica FinanceMission comprende il videogioco FinanceMission Heroes, un quaderno di lavoro per le allieve e gli allievi, nonché alcune proposte di lezioni per il corpo insegnante. Il videogioco e il materiale didattico sono adatti all'età e al livello delle conoscenze delle allieve e degli allievi delle scuole medie inferiori. Una documentazione supplementare e ulteriori informazioni sono disponibili al sito www.financemission.ch:

- manuale del gioco – introduzione a FinanceMission Heroes (pdf)
- informazione ai genitori – modello di lettera in diverse lingue (Word)
- informazioni di base su competenza finanziaria, prevenzione dell'indebitamento e giochi didattici nelle scuole
- attività e offerte di aggiornamento FinanceMission nei Cantoni

1. Competenze in base al piano di studio in vigore

L'offerta didattica FinanceMission favorisce l'acquisizione di competenze finanziarie in base al piano di studio in vigore.

Le allieve e gli allievi sanno giustificare le loro decisioni di acquisto e finanziamento, riflettendo sulla gestione del denaro. Imparano a valutare l'utilità, il rendimento, le probabilità di successo, i costi e i rischi di tali decisioni. Sono in grado di prevedere le conseguenze sul piano personale e finanziario delle decisioni di acquisto e finanziamento, nonché di elaborare proposte di ottimizzazione. (cfr. eventualmente gli obiettivi pedagogici di FinanceMission)

Competenze trasversali

Oltre alle conoscenze in materia, le competenze trasversali sono di vitale importanza per una gestione responsabile del denaro. Essere in grado di amministrare il denaro guadagnato personalmente è un passo fondamentale per le giovani generazioni nel percorso verso la vita adulta, nonché parte dello sviluppo della personalità. La promozione delle competenze nella gestione delle finanze è un pilastro della prevenzione dell'indebitamento.

2. Metodo: imparare giocando e mettere in pratica le conoscenze acquisite

Il videogioco didattico «FinanceMission Heroes»

Il gioco didattico mostra, in un mondo virtuale, l'importanza di una gestione responsabile del denaro. Nelle missioni per liberare la città occupata da robot avidi di denaro, si fanno acquisti, si tiene un conteggio, si controllano le spese, si pianifica e si fa un budget. Per avere successo in questo gioco, occorre saper scegliere strategie di finanziamento intelligenti, tenendo sotto controllo lo stato del proprio conto fino al livello 10. Oltre a nuove conoscenze (ad esempio il concetto di budget) e capacità (ad esempio calcolare una percentuale), si acquisiscono competenze pratiche e si impara a valutare le conseguenze delle proprie decisioni.

Quaderno di lavoro con moduli di apprendimento

Nel quaderno di lavoro strutturato con una serie di moduli di apprendimento, le allieve e gli allievi devono descrivere e analizzare i loro comportamenti nel gioco. Grazie al transfer delle conoscenze acquisite nel gioco, imparano ad applicare le loro nuove competenze nella vita quotidiana.

3. Contenuto e organizzazione del quaderno di lavoro

Moduli e obiettivi di apprendimento

Il quaderno di lavoro per le classi comprende 9 moduli di apprendimento: quelli relativi al gioco (in **rosso**) si alternano a quelli relativi al transfer delle conoscenze nella vita quotidiana (in **blu**). Gli obiettivi didattici, indicati all'inizio di ogni modulo, sono ripresi alla fine in un'autovalutazione o una riflessione. I compiti che richiedono l'esame, l'elaborazione, l'approfondimento o la sintesi di un tema sono spiegati passo dopo passo nel quaderno. Le allieve e gli allievi lavorano da soli, in coppia o in gruppo, a seconda del tipo di compito.

Temi, organizzazione

L'ordine di successione dei moduli nel quaderno di lavoro non è vincolante. I moduli possono essere elaborati in blocchi tematici:

- conteggio (1, 2) e budget (6, 7)
- decisioni di acquisto e di consumo, decisioni di finanziamento (3, 8, 9)
- beni di consumo durevole e beni di consumo immediato, spese di acquisto e costi consequenziali (4, 5)

Si può iniziare dai moduli concernenti il comportamento negli acquisti e nei consumi.

Moduli di apprendimento	Obiettivi didattici Le allieve e gli allievi imparano a
1. Money, money Conteggio: entrate, uscite, stato del conto	<ul style="list-style-type: none"> → allestire e spiegare un conteggio mediante una tabella → calcolare la differenza tra le entrate e le uscite, nonché dello stato del conto → analizzare i cambiamenti dello stato del conto
2. Più e meno Conteggio: avanzo, disavanzo, voci di bilancio fisse e variabili	<ul style="list-style-type: none"> → elaborare le basi per un budget → calcolare l'avanzo e il disavanzo → distinguere tra le entrate e le uscite fisse e variabili → calcolare e pianificare le entrate e le uscite a lungo termine
3. Spendì e ... spandi Acquisti: l'imbarazzo della scelta	<ul style="list-style-type: none"> → descrivere e valutare il proprio comportamento negli acquisti → confrontare i prodotti e individuarne i vantaggi e gli svantaggi → prendere una decisione e motivarla in base a determinati criteri
4. Consumi e conseguenze Consumi: beni di consumo durevole e beni di consumo immediato, spese di acquisto e costi consequenziali	<ul style="list-style-type: none"> → distinguere tra i beni di consumo durevole e beni di consumo immediato → confrontare i costi di acquisto e i costi consequenziali dei beni di consumo → valutare se è valsa la pena di acquistare un determinato prodotto
5. Buy smart Consumi: beni di consumo durevole e beni di consumo immediato, spese di acquisto e costi consequenziali	<ul style="list-style-type: none"> → distinguere nella vita quotidiana tra i beni di consumo durevole e beni di consumo immediato → confrontare i costi di acquisto e i costi consequenziali dei beni di consumo quotidiani → valutare se è valsa la pena di acquistare/investire in un determinato prodotto
6. Mission possible* Definire gli obiettivi, pianificare e verificare	<ul style="list-style-type: none"> → Porsi obiettivi e pianificare l'attività → verificare se sotto l'aspetto finanziario è valsa la pena di acquistare un determinato prodotto.
7. Un budget concreto Pianificare e elaborare un budget	<ul style="list-style-type: none"> → pianificare concretamente le entrate e le uscite → Allestire un budget
8. Act clever Sperimentare le strategie: soppesare le possibilità di successo e i rischi	<ul style="list-style-type: none"> → Porsi degli obiettivi e confrontare diverse strategie di gioco → Soppesare le possibilità di successo e i rischi → Descrivere e valutare le decisioni in materia di finanziamento
9. Mettiti alla prova negli acquisti Motivare le decisioni di acquisto e finanziamento	<ul style="list-style-type: none"> → Soppesare le diverse possibilità di gestire il denaro → Argomentare per motivare le decisioni di acquisto

Approfondimento e ampliamento del tema

I moduli di apprendimento forniscono conoscenze di base sull'allestimento di un budget (moduli 1, 2, 6 e 7) e rappresentano una buona base per tematizzare l'indebitamento giovanile e il costo della vita. Considerato che la gestione del denaro è strettamente correlata alle esigenze personali in materia di acquisti e consumi, i temi inerenti al consumo vanno ovviamente approfonditi e ampliati. I moduli didattici sul comportamento personale in materia di acquisti (3, 8 e 9), unitamente a quelli sui beni di consumo durevole e i beni di consumo immediato (4 e 5), nonché sulle conseguenze dei consumi (parola chiave «società dello spreco») sono uno spunto per introdurre l'argomento. Le proposte di lezioni offrono suggerimenti concreti.

Differenziazione

I moduli di apprendimento sono in linea di principio adatti alle allieve e agli allievi delle medie inferiori. Quelli contrassegnati con un asterisco (*) si addicono maggiormente alle classi di livello superiore, oppure quale opzione per ampliare il tema. Un'ulteriore possibilità di differenziazione è la modifica dei tempi a disposizione oppure lo stralcio, parziale o integrale, di singoli compiti.

4. Proposte di lezioni e tempistica

Proposte di lezioni

Ognuno dei nove moduli di apprendimento è integrato con una proposta di lezione. Insieme alla lezione introduttiva al tema e al videogioco didattico, le lezioni sono pertanto dieci in tutto, così ripartite:

- Confronto con il tema: domande, idee, suggerimenti per entrare in materia durante la lezione.
- Ricerca, elaborazione e approfondimento.
- Sintesi e transfer: verifica dei risultati, valutazione alla fine della lezione.

Il tempo a disposizione per svolgere i singoli compiti è limitato (indicativamente). È suggerita anche la forma sociale (attività individuale, a coppie, in gruppo, lezione condotta dall'insegnante).

Alla fine di ogni modulo, il quaderno di lavoro riporta le soluzioni dei singoli compiti, anche con informazioni sul materiale didattico complementare e spunti per l'approfondimento del tema.

Tempistica

I nove moduli possono essere elaborati in 9 lezioni di 45 minuti ciascuna. Occorre inoltre prevedere almeno una lezione supplementare per introdurre il tema e il videogioco. Il ritmo di lavoro dovrà essere adattato alle capacità delle allieve e degli allievi. Alcune attività inerenti al transfer delle conoscenze possono essere assegnate anche come compiti a casa. Lezioni doppie o raggruppate in blocchi permettono una maggiore flessibilità. I moduli di apprendimento offrono inoltre numerose possibilità di approfondimento, ad esempio del tema «budget e debiti» o del tema «consumi». A tale scopo bisogna tuttavia prevedere lezioni supplementari.

Tempo di gioco

È sbagliato pensare che, con l'introduzione di FinanceMission Heroes nella lezione, le allieve e gli allievi si limitino a giocare a un videogame. Al contrario, devono interrompere il gioco più volte, per risolvere i compiti nel quaderno di lavoro, analizzare le situazioni e discutere le questioni che si pongono. Il tempo di gioco limitato esige una buona dose di disciplina da parte delle allieve e degli allievi. Il passaggio dalla realtà virtuale al mondo reale è tuttavia necessario, per mettere in pratica nella vita quotidiana le conoscenze acquisite giocando.

5. Pianificazione delle lezioni

Infrastruttura, dispositivi

Il gioco didattico FinanceMission Heroes può essere giocato al computer, sul tablet o sullo smartphone. È possibile giocare con o senza registrarsi. Senza la registrazione si può giocare offline, memorizzando fino a cinque eroi/eroine sullo stesso dispositivo. Lo stato del gioco degli eroi e delle eroine viene salvato automaticamente, anche quando si spegne il dispositivo. Con la registrazione si può continuare a giocare online con gli eroi/le eroine su diversi dispositivi. Non vengono richiesti dati personali.

Attenzione: le password non sono gestite. In caso di password dimenticata non è pertanto possibile richiederne una nuova.

Giocare condividendo

Due persone possono anche condividere un dispositivo, alternandosi nel gioco e sostenendosi a vicenda. Non sono necessarie conoscenze specifiche. Chi ha più esperienza nei videogiochi probabilmente raggiungerà il livello 10 in tre ore di gioco. C'è però anche la possibilità di migliorare la propria performance, rimanendo al Mission Level raggiunto per conquistare altre medaglie e salire negli Hero Level. Chi ha meno esperienza impara più in fretta grazie ai moduli di apprendimento e allo scambio con il resto della classe.

Proposte di lezioni

in rosso

moduli inerenti al videogioco



10 minuti



15 – 25 minuti



Classe



In coppia



Compito a casa

in blu

moduli inerenti al transfer



Attività individuale



gruppi

*

livello superiore

Introduzione a FinanceMission Heroes

<p>Lezione introduttiva</p>	<p>Tema Gestione del denaro, obiettivi didattici, introduzione al videogioco FinanceMission Heroes.</p> <p>Obiettivi didattici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riprendere il contenuto e lo scopo del tema «gestione del denaro». • Imparare a giocare a FinanceMission Heroes (far muovere l'eroe e attaccare, acquistare ed equipaggiare, pianificare i tempi e organizzarsi). 		
<p>Tempo</p>	<p>Procedimento didattico, fasi di apprendimento</p>	<p>Forma sociale</p>	<p>Supporto</p>
<p>Confronto con il tema</p> 	<p>Money makes the world go round... Canzone / videoclip del musical Cabaret (Liza Minnelli) o «Money, Money, Money» degli ABBA.</p> <p>Domande</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quanta importanza attribuisce al denaro? • Come lo gestisci? • Quali sono i comportamenti responsabili in materia di denaro. E quali non lo sono? <p>Alternativa: elenca parole, espressioni e proverbi sul tema «denaro», come ad esempio «Il denaro non puzza».</p>		<p>Brani del musical Cabaret o degli ABBA</p>

<p>Introduzione al videogioco</p> <p>Demo ¹</p> 	<p>Programma: obiettivi didattici, panoramica delle lezioni, metodo (videogioco e quaderno di lavoro)</p> <p>Computer/tablet: distribuirli, eventualmente scaricare il videogioco</p> <p>1 Story: parlare della dott. Violetta e della missione (obiettivo degli eroi e delle eroine).</p> <p>2 Scelta dell'avatar: le allieve e gli allievi avviano il gioco, creano gli eroi e le eroine, gli danno un nome e salvano le informazioni. Lo stato del gioco rimane memorizzato anche quando si spegne il dispositivo.</p> <p>3 Istruzioni di gioco: demo di un round del gioco mediante il beamer, passo dopo passo con spiegazioni.</p> <p>La classe mette da parte tablet e computer, osserva e ascolta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mission Selector (inizio gioco) → Accetta la Missione • Acquisti nello shop: reparti, prodotti, caratteristiche. • Barra del tempo: ripartizione del tempo per lo studio, il lavoretto, la missione. • Gioco (demo con pulsante «Pausa»): far muovere l'eroe, raccogliere denaro, porte e chiavi, panoramica • Conteggio: entrate, uscite, stato del conto → Accetta la prossima missione 		<p>Obiettivi didattici del programma</p> <p>Computer/ tablet</p> <p>Beamer</p>
<p>Sperimentazione</p> 	<p>Sperimenta ed esercitati</p> <p>Le allieve e gli allievi sperimentano il gioco in base al principio «prova e riprova, imparando dagli errori». L'insegnante aiuta, fornendo spiegazioni e consigli, eventualmente rimandando al tutorial, senza tuttavia entrare troppo nei dettagli.</p>		
<p>Valutazione</p> 	<p>Valuta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le allieve e gli allievi annotano lo stato del loro conto. • Confrontano i loro Mission Level, Hero Level (medaglie), il numero delle missioni. • Esprimono ciò che hanno imparato e vissuto, anche dalle difficoltà, dai successi e dalle frustrazioni (emozioni). 		<p>Quaderno di lavoro (distribuirlo)</p>

¹ Alternativa alla demo e all'introduzione da parte dell'insegnante

La classe sperimenta dapprima il gioco autonomamente e pone domande. Dopo il download, avviando per la prima volta il gioco si accede automaticamente al tutorial. Si tratta di un video introduttivo che mima un round del gioco. Per iniziare, le allieve e gli allievi possono eseguire il tutorial. Cliccando su OK e seguendo passo dopo passo le istruzioni, ci si esercita nel gioco (ca. 10 minuti). Non è necessario svolgere tutte le fasi del tutorial. Per uscire dal tutorial cliccare su «OK» e «Interrompi» (vedi Manuale del gioco).

<p>Elaborazione 1B, 1C</p> 	<p>1B Allestimento del conteggio, calcolo della differenza Le allieve e gli allievi riportano integralmente nella tabella il conteggio del loro gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"> • calcolano il totale delle entrate e delle uscite, nonché la differenza • controllano se i conti tornano (calcolo mentale). <p>1C Analisi del conteggio Le allieve e gli allievi si spiegano reciprocamente con parole proprie il risultato conseguito, basandosi sullo stato del conto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • descrivono il loro comportamento in materia di entrate e uscite e ne valutano le conseguenze. 	<p>1 2</p>	
<p>Approfondimento 1D</p> 	<p>1D Controllo delle entrate, delle uscite e dello stato del conto Le allieve e gli allievi giocano quattro round con l'obiettivo di aumentare lo stato del conto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dopo ogni round annotano le entrate, le uscite e lo stato del conto; • controllano il conto (calcolo mentale). 	<p>1</p>	
<p>Sintesi 1E</p> 	<p>1E Consigli utili</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le allieve e gli allievi traggono un bilancio individuale. • La classe discute sulle possibilità di aumentare lo stato del conto. • Nell'aula si appendono dei post-it con i consigli per avere successo nel gioco. <p>Autovalutazione nel quaderno di lavoro.</p>	<p>8 1</p>	<p>Fogli/ post-it</p>

Soluzione 1A

L'ultimo round non ha avuto successo.

Lo stato del conto attuale è di 55 monete ed è dunque inferiore di 51 monete rispetto a prima del round. (Saldo precedente: 106)

Modulo di apprendimento 2: Più e meno

<p>Lezione 2</p> <p>Transfer</p>	<p>Tema Conteggio, avanzo, disavanzo, voci di bilancio fisse e variabili.</p> <p>Obiettivi didattici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborare le basi per un budget. • Calcolare l'avanzo e il disavanzo. • Distinguere tra le entrate e le uscite fisse e variabili. • Calcolare e pianificare le entrate e le uscite a lungo termine. 		
Tempo	Procedimento didattico, fasi di apprendimento	Forma sociale	Supporto
<p>Confronto con il tema</p> 	<p>Entrata in materia con domande personali sul rapporto con il denaro</p> <p>Sorteggio delle domande: uno dopo l'altro, le allieve e gli allievi lanciano un dado e rispondono alle domande da 1 a 6, a seconda del numero uscito. L'insegnante o un'allieva/un allievo legge le domande ad alta voce, ad esempio:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Come spendi la tua paghetta? 2 Quanto spendi settimanalmente per i tuoi acquisti personali? 3 Hai già guadagnato del denaro? 4 Sai quanto denaro hai a disposizione in questo momento? 5 Come paghi gli acquisti di una certa entità? 6 Per che cosa risparmi? 		<p>Dado</p>
<p>Elaborazione 2A</p> 	<p>2A Calcolo dell'avanzo e del disavanzo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le allieve e gli allievi studiano in classe il conteggio di Marisa. • Svolgono individualmente il compito 2A del modulo 2. • Confrontano il risultato con la classe. • Discutono sulla definizione di avanzo e disavanzo. • Spiegano i motivi dell'avanzo o del disavanzo. 	 e 	<p>Modulo 2</p>
<p>Elaborazione 2B</p> 	<p>2B Entrate e uscite fisse e variabili</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le allieve e gli allievi leggono la definizione di fisso e variabile. Pongono eventualmente domande per chiarire i concetti. • Svolgono individualmente il compito 2B. • Discutono in classe i risultati e la definizione di entrate e uscite fisse e variabili. • Menzionano altri esempi di voci fisse e variabili nel loro budget quotidiano. • Discutono su come tener conto delle spese impreviste. 	 e 	

<p>Elaborazione 2C, 2D</p> 	<p>2C Allestimento del budget mensile Le allieve e gli allievi fanno i loro calcoli divisi in gruppi.</p> <p>2D Risparmio Le allieve e gli allievi fanno i loro calcoli divisi in gruppi. Nella discussione ogni gruppo fa una proposta su come Marisa potrebbe raggiungere più in fretta il suo obiettivo. In alternativa, si può lavorare con tutta la classe. L'insegnante aiuta a calcolare i valori medi e a fare la media mensile. Sono possibili vari modi.</p>	 	
<p>Sintesi</p> 	<p>Verifica dei risultati e discussione</p> <ul style="list-style-type: none"> Le allieve e gli allievi confrontano e controllano i risultati (conto mensile, per quanto tempo Marisa deve risparmiare). (Eventualmente spiegano come hanno fatto i loro calcoli. Sono possibili vari modi). Fanno proposte su come Marisa potrebbe raggiungere più in fretta il suo obiettivo. Alla fine discutono i loro piani e obiettivi personali di risparmio. <p>Autovalutazione nel quaderno di lavoro.</p>	 	
<p>* 7B</p>	<p>Annotare le uscite settimanali (Maggiori informazioni nel Modulo 7)</p>		

Soluzioni

2A

Settimana 1: totale entrate = 45, totale uscite = 23, avanzo = 22
 Settimana 2: totale entrate = 30, totale uscite = 44, disavanzo = - 14

2B

Entrate fisse: paghetta, lavoretto
 Uscite fisse: quota abbonamento cellulare
 Entrate variabili: baby sitting, taglio dell'erba
 Uscite variabili: gelato, cosmetici, dolci, app store, fanalino della bicicletta

2C

	Sett. 1	Sett. 2	Media sett.	Mese (4 settimane)
Entrate	45	30	37.50	150
Uscite	23	44	33.50	134
Differenza +/-	+22	-14	+4	+16

2D

Marisa deve risparmiare per 4 mesi.

Modulo di apprendimento 3: Spendi e spandi

<p>Lezione 3</p> <p>Modulo inerente al videogioco e al transfer</p>	<p>Tema Acquisti: l'imbarazzo della scelta.</p> <p>Obiettivi didattici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere e valutare il proprio comportamento negli acquisti. • Confrontare i prodotti e individuare i vantaggi e gli svantaggi. • Prendere una decisione e motivarla in base a determinati criteri. 		
Tempo	Procedimento didattico, fasi di apprendimento	Forma sociale	Supporto
<p>Confronto con il tema</p> 	<p>Abitudini nello shopping</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Spendi e spandi»: che cosa significa? Descrivi questo modo di dire. • Dove e come acquisti? • Vai a fare shopping per divertimento? Perché e in che modo lo fai? • Che cosa preferisci: acquistare nei negozi oppure online? (eventualmente discutere in gruppi separati di ragazze e ragazzi, poi fare un confronto: analogie e differenze). 		
<p>Sperimentazione 3A, 3B, 3C</p> 	<p>Entrata in materia</p> <ul style="list-style-type: none"> • La classe discute sul termine «criteri» (cfr. obiettivo didattico). • Poi le allieve e gli allievi lavorano individualmente e confrontano le loro scelte dopo ogni compito. • Per la discussione finale annotare alla lavagna le domande poste dai compiti. <p>3A Descrizione del comportamento negli acquisti Le allieve e gli allievi giocano cinque round e annotano il prezzo degli acquisti effettuati nello shop. Poi confrontano il loro comportamento negli acquisti e le ripercussioni sul budget del videogioco:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qual è il tuo comportamento negli acquisti? • Perché hai acquistato questo prodotto? <p>3B Confronto dei prodotti in base a determinati criteri Le allieve e gli allievi giocano un paio di round (max 5 minuti) e annotano il prezzo e le caratteristiche dei loro acquisti. Motivano la loro decisione e indicano i criteri che ritengono importanti per gli acquisti nella vita reale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Come fai le tue scelte? • Quali sono i criteri importanti per te? • Quali sono gli effetti del tuo comportamento sul budget? 	 e 	<p>Modulo 3</p> <p>Lavagna</p> <p>Tablet/ computer</p>

	<p>3C Acquisto o rinuncio? Le allieve e gli allievi vanno allo shop e discutono le affermazioni e le domande attorno al tema del lusso. Che cosa ritieni necessario e che cosa consideri un lusso?</p>	
<p>Riflessione 3D</p> 	<p>3D Decisioni di acquisto: discussione su esigenze e atteggiamenti Le allieve e gli allievi annotano nel quaderno di lavoro i loro criteri personali per l'acquisto di una T-shirt e poi ne discutono in classe. La discussione può toccare vari temi.</p> <p>Possibili temi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Shopping come attività per il tempo libero • Differenza tra desideri e necessità • Scelta: a che cosa servono i criteri? • Quali sono i criteri importanti per te? 	
<p>Autoriflessione</p>	<p>Vorrei acquistare... Le allieve e gli allievi scrivono un breve testo sul compito A o B.</p>	

Complemento: nell'acquisto di una T-shirt possono entrare in considerazione altri criteri, ad esempio sociali, ecologici ecc.

Modulo di apprendimento 4: Consumi e conseguenze

<p>Lezione 4</p> <p>Modulo inerente al videogioco</p>	<p>Tema Consumi durante il gioco, beni di consumo durevole e beni di consumo immediato, spese di acquisto e costi consequenziali.</p> <p>Obiettivi didattici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguere tra beni di consumo durevole e beni di consumo immediato. • Confrontare i costi di acquisto e i costi consequenziali dei beni di consumo. • Valutare se è valsa la pena di acquistare un determinato prodotto. 		
Tempo	Procedimento didattico, fasi di apprendimento	Forma sociale	Supporto
<p>Confronto con il tema 4A</p> 	<p>L'insegnante (oppure un'allieva e un allievo) apre lo shop degli eroi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le allieve e gli allievi sono la clientela. Chiedono un prodotto e spiegano le loro esigenze o i loro desideri. Descrivono le caratteristiche del prodotto, menzionando altri criteri cui attribuiscono importanza. • Ciò fornisce spunti per i colloqui di vendita. 		<p>Beamer immagini dello shop</p>
<p>Elaborazione 4A</p> 	<p>4A Beni di consumo: distinguere tra beni di consumo durevole e beni di consumo immediato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le allieve e gli allievi apprendono il concetto di «beni di consumo». • Leggono la definizione di beni di consumo durevole e beni di consumo immediato e poi li spiegano con parole proprie. • Svolgono i compiti nel quaderno, spiegandosi reciprocamente la differenza tra i due concetti, mediante esempi tratti dal videogioco. 	 	<p>Modulo 4</p>
<p>Elaborazione 4B</p> 	<p>4B Costi di acquisto e costi consequenziali Spiegazione dei due concetti mediante un tipo di abbigliamento o un'attrezzatura in vendita nello shop.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquistare = Costi di acquisto • Riparare = spese di riparazione = costi consequenziali <p>Le allieve e gli allievi leggono la definizione di costi di acquisto e costi consequenziali. Domanda di verifica della comprensione: perché l'acquisto di uno smoothie non genera costi consequenziali? Le allieve e gli allievi annotano i costi di acquisto e le spese di riparazione del loro attuale equipaggiamento (attrezzatura e abbigliamento). Eventualmente lo hanno già fatto nell'ambito del compito 3B. Possono però anche menzionare nuovi esempi, se i costi non sono più chiari. Poi controllano nel quaderno di lavoro dove figurano nel conteggio le spese di riparazione effettive e come attivare o disattivare queste voci di spesa nel videogioco.</p> <p>→ Nota: le «spese di riparazione massime» sono quelle massime ammesse nel singolo round. Le spese di riparazione effettive sono variabili, poiché dipendono dall'uso dell'equipaggiamento durante la missione.</p>	 	<p>Tablet/ computer</p> <p>Beamer</p> <p>Shop</p>

<p>Sperimentazione 4C</p>  <p>Sintesi</p>	<p>4C Confronto costi di acquisto e costi consequenziali Le allieve e gli allievi lavorano individualmente.</p> <p>Livello inferiore: le allieve e gli allievi svolgono il compito 4C eventualmente senza il calcolo delle percentuali.</p> <p>Scambio di opinioni in classe sull'opportunità della decisione di riparare l'equipaggiamento. La discussione si allarga ai costi consequenziali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quali sono le conseguenze se decido di non riparare? • Come valuto e calcolo le spese di riparazione? • Quali altre conseguenze ci sono (nella vita quotidiana)? • Rimando al modulo 5. 	<p>1</p> <p>5</p>	
<p>*Sperimentazione 4D</p> 	<p>4D Confronto costi di acquisto e costi consequenziali, usura dell'equipaggiamento Questo compito richiede maggiori capacità di calcolo.</p> <p>→ Nota: nello shop si vede la durata residua dell'efficacia dell'abbigliamento e dell'attrezzatura. Solo a quel punto è possibile calcolarne l'usura.</p> <p>Valutazione L'usura dell'equipaggiamento dipende dall'uso che se ne fa. Senza riparazioni perde efficacia con ogni round e probabilmente sarà inutilizzabile già dopo pochi round. Qui la sperimentazione delle diverse opzioni può essere una sfida interessante.</p>	<p>1</p> <p>5</p>	
<p>* Sintesi 4E</p> 	<p>4E Conclusioni, discussione Possibili conclusioni per la strategia finanziaria e di gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Non trascurare le riparazioni, altrimenti l'abbigliamento rischia di non proteggere più. • Acquistare un abbigliamento poco costoso e lasciare che si logori durante la missione, evitando in tal modo i costi consequenziali (rischio calcolato). 	<p>5</p>	

Soluzione 4A

Attrezzatura e abbigliamento sono beni di consumo durevole. Sussidi come ad esempio la pozione speedy o la supercarta sono beni di consumo immediato.

Complemento: perché nel videogioco non ci sono costi consequenziali per le mantelle? Le mantelle sono costosi articoli di lusso. Non sono necessarie per la missione, ma sono belle. Il videogioco non ne prevede la riparazione, al massimo la loro sostituzione con mantelle nuove. Nella vita reale, anche gli articoli di lusso generano tuttavia costi consequenziali.

Modulo di apprendimento 5: Buy smart

<p>Lezione 5</p> <p>Transfer</p>	<p>Tema Consumi nella vita quotidiana, beni di consumo durevole e beni di consumo immediato, costi di acquisto e costi consequenziali.</p> <p>Obiettivi didattici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguere tra beni di consumo durevole e beni di consumo immediato. • Confrontare i costi di acquisto e i costi consequenziali dei beni di consumo quotidiani. • Valutare se è valsa la pena di acquistare un determinato prodotto / effettuare un determinato investimento. 		
Tempo	Procedimento didattico, fasi di apprendimento	Forma sociale	Supporto
<p>Confronto con il tema</p> 	<p>Classificazione dei beni di consumo Le allieve e gli allievi ricevono delle fotografie di beni di consumo di uso comune, da classificare nelle categorie beni di consumo durevole e beni di consumo immediato.</p> <p>La distinzione non è sempre evidente e ciò può dare adito a discussioni interessanti. (v. 5C)</p>		<p>Foto beni di consumo</p>
<p>Elaborazione 5A, 5B</p> 	<p>5A Distinzione tra beni di consumo durevole e beni di consumo immediato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le allieve e gli allievi rileggono la definizione di beni di consumo durevole e beni di consumo immediato nel modulo 4. • Svolgono il compito 5A e confrontano i risultati. <p>5B Comprensione e valutazione dei costi consequenziali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le allieve e gli allievi annotano due esempi di beni di consumo durevole e beni di consumo immediato, acquistati negli ultimi tempi o che hanno l'intenzione di acquistare. • Si informano sui costi consequenziali per ad esempio la riparazione del display del cellulare, la riparazione di un paio di scarpe, l'acquisto della cartuccia d'inchiostro della stampante o per far lavare un abito, facendo una ricerca su Internet o chiedendo a terzi. <p>→ Nota: le ricerche possono essere fatte in classe (livello inferiore). Il compito 5B può anche essere svolto in preparazione al compito 5D (acquisto di una bicicletta).</p>	 e 	<p>Modulo 5</p> <p>Internet per le ricerche</p>
<p>Sintesi</p>	<p>Confronto e discussione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Come calcolare o stimare in anticipo i costi consequenziali? • Come evitare di avere dei costi consequenziali? 		

	<p>Possibili risposte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisto beni di consumo durevole di buona qualità, così durano a lungo. • Preferisco acquistare beni che non comportano grandi costi consequenziali. • Risparmio il denaro necessario per coprire i costi consequenziali. • Acquisto prodotti che costano poco, per non avere costi consequenziali. E poi li sostituisco acquistandone dei nuovi. 		
<p>* Riflessione 5C</p> 	<p>5C Discussione sulla società dello spreco La tendenza ad acquistare prodotti usa e getta ha conseguenze sull'ambiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le allieve e gli allievi menzionano esempi di prodotti monouso, articoli usa e getta. • L'insegnante può dare un input, mostrando le foto di un sito open air dopo un concerto, un prato dopo un pic-nic ecc. 		<p>Foto di articoli usa e getta</p>
<p>* Elaborazione 5D</p> 	<p>5D Costi d'acquisto e costi consequenziali di (ad esempio) una bicicletta Questo compito è come un piccolo progetto. Può essere svolto individualmente o in gruppo (eventualmente come compito a casa). Il bene di consumo durevole non deve per forza essere una bicicletta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'importante è che le allieve e gli allievi riflettano sullo scopo dell'acquisto e sui criteri di scelta. • Per conoscere i prezzi e i costi consequenziali fanno una ricerca su Internet o chiedono nei negozi (vedi 5B). • Alla fine si tratta di scegliere il prodotto e di motivare tale scelta. 		

Soluzione 5A

- Vestito e scarpe = beni di consumo durevole (da lavare, riparare)
- Sandwich = bene di consumo immediato
- Motocicletta = bene di consumo durevole (benzina, riparazioni)
- Cellulare = sarebbe un bene di consumo durevole. Tuttavia, sta diventando sempre più un bene di consumo immediato, poiché spesso non vale la pena di ripararlo, è più interessante acquistarne uno nuovo ecc. Vedi lo studio «James-Focus. Cellulare, comportamenti e sostenibilità», 2017, zhaw.ch)
- Tè freddo, confezione multipla = bene di consumo immediato
- Fazzoletto = bene di consumo immediato, se di carta. Bene di consumo durevole, se di stoffa.

Modulo di apprendimento 6*: Mission possible

<p>Lezione 6</p> <p>Modulo inerente al gioco</p>	<p>Tema Porsi obiettivi, pianificare, verificare</p> <p>Obiettivi didattici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Porsi obiettivi e pianificare le uscite. • Verificare se vale la pena di fare un determinato acquisto. 		
<p>Tempo</p>	<p>Procedimento didattico, fasi di apprendimento</p>	<p>Forma sociale</p>	<p>Supporto</p>
<p>Confronto con il tema</p> 	<p>Il modulo 6 per l'uso della calcolatrice nel videogioco è un modulo supplementare. La calcolatrice va vista come un gioco per la mente, dal quale si può imparare. Il modulo può essere accorciato o esteso, ad esempio al tema dell'indebitamento (vedi Transfer).</p> <p>Risparmiare o spendere?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrata in materia: «Hai vinto 1000 franchi al lotto. Che cosa fai con questo denaro?» • C'è chi acquisterà subito l'oggetto dei desideri, chi risparmierà per il futuro. C'è anche chi dividerà la somma con altri, chi la devolverà in beneficenza, oppure rifiuterà per principio i giochi d'azzardo ecc. • Questi atteggiamenti saranno lo spunto per una discussione sui differenti comportamenti e atteggiamenti: risparmiare, investire (pensare a lungo termine) o spendere tutto subito (pensare a breve termine). 		<p>Tablet/ computer</p>
<p>Demo calcolatrice</p> 	<p>Input calcolatrice</p> <p>Dalla pagina iniziale del videogioco si accede alla calcolatrice per calcolare il rendimento della missione nel prossimo round. Si tratta tuttavia di un calcolo solo ipotetico. Sconfiggere il capo dei robot e ricevere la ricompensa dipende da molti fattori, talvolta anche dal caso. Nemmeno le entrate durante la missione sono prevedibili, poiché non si sa mai quello che hanno in mente i robot. I costi effettivi delle riparazioni sono inoltre variabili: sono maggiori quando si attacca più spesso.</p> <p>→ Nota: la calcolatrice non influisce sul gioco, aiuta però a porsi degli obiettivi e a sperimentare le varie possibilità finanziarie.</p>		<p>Demo gioco con il beamer</p>

<p>Sperimentazione 6A</p> 	<p>6A Pianificazione delle strategie di gioco Prima di usare la calcolatrice, bisogna impostare la situazione di partenza (Mission Level, Hero Level).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le allieve e gli allievi si pongono un obiettivo, ad esempio l'acquisto di una tuta da pipistrello (4 bonus difesa, 520 monete). • Alla voce «Equipaggiamento» (giallo), la calcolatrice indica quanto verrebbe a costare l'investimento desiderato. • Le allieve e gli allievi riflettono su come finanziare l'acquisto/l'importo mancante: con più entrate o meno uscite? Con una strategia di gioco prudente/rischiosa? • Con la calcolatrice pianificano diverse varianti e le sperimentano nel videogioco. <p>Controllo dopo il gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La strategia ha fatto aumentare il mio conto o ho sopravvalutato le mie forze? • Se lo stato del conto è diminuito: sono finito in rosso? 		<p>Modulo 6</p>
<p>Transfer</p> 	<p>Discussione sugli arretrati, i debiti e le conseguenze Il videogioco FinanceMission Heroes non prevede l'accensione di crediti. Lo stato del conto può tuttavia finire nelle cifre rosse. Nel gioco le allieve e gli allievi imparano in fretta come uscire da una simile situazione.</p> <p>Ciò offre spunti per sollevare la questione della trappola dei debiti in cui i giovani cadono spesso con sorpassi di conto, arretrati di pagamento o lo shopping online («compra oggi e paga domani») e gli abbonamenti/acquisti delle app.</p>		

Modulo di apprendimento 7: un budget concreto

<p>Lezione 7</p> <p>Transfer</p>	<p>Tema Allestire e controllare il budget.</p> <p>Obiettivi didattici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pianificare concretamente le entrate e le uscite. • Allestire un budget. 		
Tempo	Procedimento didattico, fasi di apprendimento	Forma sociale	Supporto
<p>Elaborazione</p> 	<p>Stima dei costi L'insegnante porta una torta o prepara alcune torte insieme alla classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stima: quanto costerebbe la stessa torta in un negozio? • Quanto costa una torta fatta in casa? • Le allieve e gli allievi leggono gli ingredienti, calcolano le dosi e s'informano sui prezzi. • Confrontano il prezzo di una torta fatta in casa con una acquistata in un negozio. • Fanno ipotesi sui costi accessori (manodopera, infrastruttura, affitto del negozio) contenuti nel prezzo di vendita di una torta. 		<p>Ricettario</p>
<p>Elaborazione 7A</p> 	<p>7A Progetto vendita torte per la festa della classe La vendita di torte è solo un suggerimento. Prodotto e scopo possono essere scelti liberamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiegazione del compito, indicazione dei tempi, formazione dei gruppi. • Eventualmente indicare il risultato desiderato, sulla base di un esempio di budget. • In particolare, menzionare i costi imprevisti e le voci variabili del budget. Pianificare le riserve di denaro. • Allestire delle check-list sulle questioni ancora aperte. <p>I gruppi lavorano da soli. Anche se non realizzeranno il progetto, si porranno obiettivi realistici e chiariranno le condizioni, ad esempio la possibilità di preparare le torte insieme all'insegnante. Si interrogheranno anche sui possibili acquirenti (genitori, compagni/e di scuola, altre persone).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le allieve e gli allievi allestiscono un budget, basandosi sulle loro ricerche. • Calcolano il ricavo e all'occorrenza apportano le modifiche del caso. • Alternativa: le allieve e gli allievi si dividono il lavoro e completano le ricerche e i chiarimenti come compito a casa. 		<p>Fogli</p> <p>Modello di budget nel quaderno di lavoro</p> <p>Internet</p> <p>Eventualmente lista prezzi ingredienti per la torta</p>

<p>Sintesi</p> 	<p>Confronto e valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il risultato (reddito calcolato) è come vi aspettavate? • Quali modifiche sono state necessarie per far quadrare i conti (e i ricavi)? • Nell’allestimento del budget che cosa è stato facile e che cosa più difficile? 	<p>👤 + e 👤👤👤 👤👤👤</p>	
<p>* Valutazione</p>	<p>* Controllo del budget</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quando il progetto è stato realizzato: confrontare la pianificazione del budget con il ricavo. • Fare un bilancio e metterlo per iscritto. 	<p>👤👤👤 👤👤👤</p>	
<p>Elaborazione 7B</p>	<p>Compito a casa (v. nota sotto) Le allieve e gli allievi fanno una lista delle loro entrate e uscite (v. modulo di apprendimento 2 «Più e meno»).</p> <p>→ Nota per l’allestimento del budget: <i>Se la scuola tratta il tema del budget della paghetta o del futuro reddito di apprendista, i genitori dovrebbero esserne informati, ad esempio con una lettera o un incontro con i genitori, poiché ciò concerne la situazione finanziaria della famiglia. Di solito genitori e figli si mettono d’accordo sull’ammontare della paghetta e sul contributo di quest’ultima alle spese personali. Per questo motivo il compito a casa sarà svolto su base volontaria con i genitori, piuttosto che discusso e controllato durante la lezione.</i></p>	<p>👤</p>	

Complemento: come esercizio per l’allestimento del budget si presta molto bene il clip didattico alla voce Budget del sito per la consulenza in materia di debiti «Schuldenberatung Schweiz», www.schulden.ch (in tedesco e francese).

Ampliamento del tema indebitamento: l’allestimento di un budget è generalmente tematizzato anche nei workshop per la prevenzione dell’indebitamento, offerti dagli uffici di consulenza alle allieve e agli allievi che terminano la scuola dell’obbligo. Un simile modulo realizzato con esperti esterni è un valido complemento per affrontare le sfere di competenza in materia di costo della vita illustrati nel piano di studio, nonché le cause e le conseguenze dell’indebitamento.

<p>Sintesi 8B</p> 	<p>8B Discussione delle strategie di gioco e di finanziamento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le allieve e gli allievi annotano il loro stato finale nella tabella del modulo 8A. • Annotano se hanno raggiunto gli obiettivi e quali strategie hanno avuto successo. <p>Confrontano le loro esperienze e discutono le strategie di gioco e di finanziamento adottate. L'insegnante conduce la discussione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ci sono strategie che hanno avuto successo a breve termine, ma che a lungo termine si rivelano inefficaci? • Quali strategie puntano sulla sicurezza e quali propendono al rischio? <p>I risultati sono appesi alla lavagna come «consigli per avere successo» e/o annotati nel quaderno di lavoro.</p>		
<p>Riflessione</p> 	<p>Le allieve e gli allievi descrivono nel quaderno di lavoro le loro strategie di gioco ed esperienze.</p>		
<p>* Auto- valutazione 8C</p>	<p>* Retrospezione dell'andamento del gioco</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nella «Statistica» (→ tasto sulla schermata della cartina della città) le allieve e gli allievi analizzano la loro performance durante l'intero gioco. • Confrontano i risultati delle prime missioni con quelli delle ultime missioni. 		

Modulo di apprendimento 9: Mettiti alla prova negli acquisti

<p>Lezione 9</p> <p>Transfer</p>	<p>Tema Motivare le decisioni di acquisto e finanziamento.</p> <p>Obiettivi didattici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soppesare diverse possibilità di gestione del denaro. • Motivare le proprie decisioni di acquisto. 		
Tempo	Procedimento didattico, fasi di apprendimento	Forma sociale	Supporto
<p>Confronto con il tema</p> 	<p>Pollice alto o pollice verso Porre alle allievi e agli allieve una raffica di domande. Rispondono con pollice alto se la risposta è sì, pollice verso se la risposta è no.</p> <p>Possibili domande: ti piace la pizza? Porti una cuffia d'inverno? Vai a letto prima delle nove? Compri ogni giorno dei dolciumi? Vorresti avere un cellulare? Mangi le verdure?</p> <p>Ogni giorno prendiamo centinaia di decisioni senza nemmeno pensarci. Infatti spesso non è necessario, perché la forza dell'abitudine decide per noi. Anche nelle questioni finanziarie – negli acquisti e nei consumi – spesso decidiamo d'istinto, chi più chi meno, a seconda del tipo di persona.</p>		
<p>Sperimentazione 9A</p> 	<p>9A Mettiti alla prova negli acquisti Interpellati in merito alle loro decisioni di acquisto o finanziamento, le allieve e gli allievi devono scegliere una delle due risposte possibili. Nessuna relativizzazione.</p> <p>Interazione con un partner: le allieve e gli allievi si interpellano reciprocamente. X pone a Y le domande da 1 a 7. Y contrassegna le risposte nel suo quaderno e le motiva brevemente. Poi scambio di ruoli: Y pone a X le domande da 8 a 14. X contrassegna le risposte nel suo quaderno e le motiva brevemente.</p> <p>→ Nota: i due blocchi di domande descrivono la stessa situazione posta in maniera leggermente diversa. Le decisioni di acquisto e finanziamento hanno la stessa valenza.</p>		Modulo 9

<p>Valutazione 9B</p> 	<p>9B Valutazione Le allieve e gli allievi controllano le loro risposte. Se prevalgono le risposte A, la persona interpellata sarà un tipo A. Se prevalgono le risposte B, la persona interpellata sarà un tipo B.</p> <p>Lettura o proiezione della soluzione: il tipo A ama la sicurezza; il tipo B ama il rischio.</p> <p>→ Nota: nella valutazione è importante sottolineare che il test non ha basi scientifiche. Le domande per stabilire i tipi di persona sono intenzionalmente redatte in uno stile informale.</p> <p>Spiegazione La maggioranza delle persone non è inequivocabilmente classificabile in un determinato tipo. A seconda della situazione, scegliamo la sicurezza o il rischio, ossia soppesiamo il pro e il contro di una decisione. Per evidenziare questo dato di fatto, in via preliminare le allieve e gli allievi possono autovalutarsi, collocandosi su una linea tra i due estremi «sicurezza» e «rischio».</p>		<p>Beamer Proiettore</p>
<p>* Approfondimento 9C</p> 	<p>* 9C Discussione delle decisioni Le allieve e gli allievi passano di nuovo in rassegna insieme uno dei due blocchi di domande e discutono quale dei due comportamenti è più opportuno. Mediante parole chiave annotano le loro conclusioni in margine alle domande. L'obiettivo è formulare le alternative con espressioni come «o così o cosà», oppure «questo invece di quello» (v. soluzioni).</p> <p>Passare in rassegna in classe le alternative e discutere le varie soluzioni.</p>	 	
<p>Sintesi 9D</p> 	<p>9D Qual è la tua opinione? Commentare un'affermazione significa argomentare. Le allieve e gli allievi faranno riferimento alle loro esperienze e porteranno esempi concreti a sostegno delle loro affermazioni.</p>		

9C * Discussione delle decisioni

Le situazioni decisionali in questo testo sono schematiche e di conseguenza anche le risposte. Nella discussione le allieve e gli allievi menzioneranno le alternative, facendo però anche le opportuni distinzioni (se fosse così, allora...). In tal modo capiscono che le decisioni possono e devono variare a seconda della situazione.

Domande 1 e 13 Risparmiare in vista di uno scopo nel futuro invece di soddisfare subito un desiderio.

Domande 2 e 12 Rinunciare all'acquisto e risparmiare invece di indebitarsi.

Domande 3 e 11 Concedere un credito a interesse invece di invitare alla parsimonia.

Domande 4 e 10 Consumare facendosi dare un anticipo invece di rinunciare.

Domande 5 e 9 Guadagnare un po' di soldi invece di passare il tempo libero con un amico/un'amica.

Domande 6 e 8 Acquistare un prodotto comune conveniente invece di un prodotto di marca costoso.

Domande 7 e 14 Prendere il rischio e forse guadagnarci, invece di scegliere la sicurezza e non perderci.

9B «Test» di valutazione

Tipo A

Tendi a privilegiare la sicurezza e non spendi subito il tuo denaro per soddisfare un desiderio. Sei previdente e risparmi per un futuro acquisto importante. Ciò significa però anche che rinunci alle spese spontanee e forse passi per un/una guastafeste che tiene stretti i cordoni della borsa. Cerca di rimanere fedele ai tuoi principi, ma di tanto in tanto lasciati andare: chi non risica non rosica.

Tipo B

Ti godi la vita e il tempo libero, spendi volentieri e soddisfi subito i tuoi desideri. Non temi di correre rischi e indebitarti. Se tuttavia continui a spremere gli amici e le amiche o addirittura a spennarli (richiesta di interessi), prima o poi si ribelleranno. Stai attento: il denaro non cade dal cielo! Non esaudire subito ogni tuo desiderio. Ciò che acquisti con il denaro che hai guadagnato o risparmiato alla lunga ti darà più soddisfazioni.