

# L'Avventura della Moneta

Palazzo Esposizioni Roma  
31 ottobre-28 aprile 2024

Attività laboratoriali di  
MUDEM

# MUDEM

## Introduzione

Nell'ambito della mostra "L'Avventura della Moneta", i laboratori intendono offrire occasioni di apprendimento attivo, che permettano agli studenti di familiarizzare con alcuni concetti di educazione finanziaria, riportandoli alla propria esperienza e alla propria interpretazione del mondo, a partire da quanto appreso durante la visita.

Le attività sono ideate, progettate e realizzate dal gruppo di lavoro che, all'interno della struttura "Progetto Museo della Moneta e della finanza" della Banca d'Italia, segue la progettazione di aule e laboratori didattici, in collaborazione con il CNR, la Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali, l'Opera Nazionale Montessori e il Dipartimento Circolazione monetaria e pagamenti al dettaglio.

SCUOLE PRIMARIE .....	3
Sogni/Bisogni .....	3
La torta dei desideri .....	3
Economia galattica .....	3
Il giro del mondo in 50 banconote .....	3
Il banco del falso .....	3
SCUOLE SECONDARIE DI I GRADO .....	4
Sogni/Bisogni .....	4
L'apparenza inganna .....	4
Il giro del mondo in 50 banconote .....	4
La sequenza di Fibonacci nell'arte .....	4
Il banco del falso .....	5
SCUOLE SECONDARIE DI II GRADO .....	5
Trova l'indizio .....	5
L'apparenza inganna .....	5
Bottlecap. Che cos'è la moneta? .....	5
La sequenza di Fibonacci nell'arte .....	6
Il banco del falso .....	6

## SCUOLE PRIMARIE

### Sogni/Bisogni

**Target:** secondo ciclo della scuola primaria

Durata: 1h

**Discipline:** educazione civica, matematica

Dopo aver familiarizzato con i concetti di sogni, bisogni e desideri, i bambini e le bambine, dovranno organizzare una festa a sorpresa, imparando a gestire un piccolo budget. Il laboratorio permetterà agli studenti di riflettere su bisogni, spese, pianificazione e budget.

### La torta dei desideri

**Target:** scuola primaria

Durata: 1h

**Discipline:** educazione civica, matematica

I bambini e le bambine proveranno a gestire un budget mensile e impareranno la regola del 50-30-20 attraverso materiali di sviluppo del metodo Montessori e un'attività pratica adatta anche ai più piccoli. Il laboratorio permetterà agli studenti di riflettere su bisogni, spese, risparmio e budget.

### Economia galattica

**Target:** secondo ciclo della scuola primaria

Durata: 1h

**Discipline:** educazione civica, matematica

Attraverso le dinamiche del gioco di ruolo da tavolo e l'uso delle perle dorate del metodo Montessori, i bambini e le bambine diventeranno cittadini di una città del futuro e dovranno gestire i loro guadagni, interagendo con un "custode", che presta e custodisce le perle di tutti. Il laboratorio permetterà agli studenti di riflettere sulle principali funzioni di una banca.

### Il giro del mondo in 50 banconote

**Target:** scuola primaria

Durata: 1h

**Discipline:** educazione civica, geografia, storia

I bambini e le bambine faranno un giro intorno al mondo grazie alle banconote più belle e particolari. Grazie all'uso di mappe semplificate e di carte ispirate alle nomenclature Montessori, anche gli studenti più giovani potranno avvicinarsi alla storia e alla cultura dei paesi in cui questi colorati "pezzi di carta" vengono prodotti.

### Il banco del falso

#### A cura del Servizio Gestione Circolazione Monetaria

**Target:** secondo ciclo della scuola primaria

Durata: 1h

**Discipline:** educazione civica

Gli esperti del Centro Nazionale di Analisi della Banca d'Italia illustreranno, con attività laboratoriali, come distinguere le banconote autentiche da quelle false e accompagneranno i bambini e le bambine in un'esplorazione delle banconote al microscopio per apprezzarne i dettagli non visibili a occhio nudo.

## SCUOLE SECONDARIE DI I GRADO

### Sogni/Bisogni

**Target:** scuola secondaria di I grado

Durata: 1h

**Discipline:** educazione civica, matematica

Dopo aver familiarizzato con i concetti di sogni, bisogni e desideri, programmare una gita scolastica, usando un budget prestabilito e tenendo conto della distinzione tra spese ordinarie, straordinarie e ricorrenti. Il laboratorio permetterà agli studenti di riflettere su bisogni, spese, pianificazione e budget.

### L'apparenza inganna

**Target:** scuola secondaria di I grado

Durata: 1h

**Discipline:** educazione civica

A partire da una situazione iniziale, i ragazzi e le ragazze dovranno proseguire la narrazione e, attraverso le dinamiche delle storie a bivi, dovranno effettuare delle scelte e imparare a gestirne le conseguenze. Il laboratorio permetterà agli studenti di riflettere su alcuni concetti economici fondamentali e sugli effetti di trappole comportamentali e *bias* cognitivi.

### Il giro del mondo in 50 banconote

**Target:** scuole secondaria di I grado

Durata: 1h

**Discipline:** educazione civica, geografia, storia

I ragazzi e le ragazze faranno un giro intorno al mondo attraverso le banconote più belle e particolari. Grazie all'uso di mappe e di carte ispirate alle nomenclature Montessori, gli studenti si avvicineranno alla storia e alla cultura dei paesi in cui questi colorati "pezzi di carta" vengono prodotti e rifletteranno sulle differenze e le similitudini dei principali elementi grafici che caratterizzano una banconota.

### La sequenza di Fibonacci nell'arte

**Target:** scuole secondaria di I grado

Durata: 1h

**Discipline:** matematica, arte e immagine

Cosa hanno in comune la sequenza di Fibonacci con una galassia, con i petali di un fiore o con l'opera di un artista? La sequenza di numeri del matematico pisano esprime un

rapporto esistente in natura, che ha profondamente ispirato gli artisti. Giocando con i numeri di Fibonacci, i ragazzi e le ragazze impareranno a riconoscere quel magico rapporto nelle opere d'arte.

## Il banco del falso

A cura del Servizio Gestione Circolazione Monetaria

**Target:** scuola secondaria di I grado

Durata: 1h

**Discipline:** educazione civica

Gli esperti del Centro Nazionale di Analisi della Banca d'Italia illustreranno, con attività laboratoriali, come distinguere le banconote autentiche da quelle false e accompagneranno i ragazzi e le ragazze in un'esplorazione delle banconote al microscopio per apprezzarne i dettagli non visibili a occhio nudo.

## SCUOLE SECONDARIE DI II GRADO

### Trova l'indizio

**Target:** scuole secondaria di II grado

Durata: 1h

**Discipline:** educazione civica, matematica

A partire dalle dinamiche dell'*escape room*, i ragazzi e le ragazze dovranno gestire le informazioni fornite e rispondere correttamente ad alcune domande: solo in questo modo potranno ottenere il premio promesso. Il laboratorio permetterà agli studenti di riflettere su alcuni concetti economici fondamentali, come inflazione, tasso di interesse, diversificazione, capitalizzazione semplice e composta.

### L'apparenza inganna

**Target:** scuola secondaria di II grado

Durata: 1h

**Discipline:** educazione civica, scienze umane

A partire da una situazione iniziale, i ragazzi e le ragazze dovranno proseguire la narrazione e, attraverso le dinamiche delle storie a bivi, dovranno effettuare delle scelte e imparare a gestirne le conseguenze. Il laboratorio permetterà agli studenti di riflettere su alcuni concetti economici fondamentali e sugli effetti di trappole comportamentali e *bias* cognitivi.

### Bottlecap. Che cos'è la moneta?

**Target:** scuola secondaria di II grado

Durata: 1h

**Discipline:** storia, scienze umane

A partire da un'intrigante e inedita storia a fumetti, i partecipanti impareranno la distinzione tra moneta-merce e baratto. Attraverso un quiz, il confronto e la riflessione

condivisa, troveremo insieme la risposta a una delle domande più intriganti della storia finanziaria: che cos'è la moneta? E scopriremo che questa risposta non è affatto scontata...

## La sequenza di Fibonacci nell'arte

**Target:** scuole secondaria di II grado

Durata: 1h

**Discipline:** matematica, storia dell'arte

Cosa hanno in comune la sequenza di Fibonacci con una galassia, con i petali di un fiore o con l'opera di un artista? La sequenza di numeri del matematico pisano esprime un rapporto esistente in natura, che ha profondamente ispirato gli artisti. Giocando con i numeri di Fibonacci, i ragazzi e le ragazze impareranno a riconoscere quel magico rapporto nelle opere d'arte.

## Il banco del falso

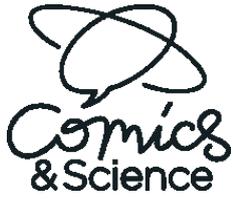
**A cura del Servizio Gestione Circolazione Monetaria**

**Target:** scuola secondaria di II grado

Durata: 1h

**Discipline:** educazione civica

Gli esperti del Centro Nazionale di Analisi della Banca d'Italia illustreranno, con attività laboratoriali, come distinguere le banconote autentiche da quelle false e accompagneranno i ragazzi e le ragazze in un'esplorazione delle banconote al microscopio per apprezzarne i dettagli non visibili a occhio nudo.



Si ringrazia il team di *Comics&Science* per gli spunti e la condivisione nella progettazione del laboratorio ispirato al fumetto inedito *Bottlecap*.



Fondazione  
Scuola  
Beni Attività Culturali

Si ringrazia la Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali che con il corso “Metodi e strumenti per la progettazione di attività educative” ha formato lo staff del Museo della Moneta (MUDEM) ai temi della comunicazione e della educazione museale



Si ringrazia l'Opera Nazionale Montessori per il contributo alla progettazione delle attività laboratoriali e per aver concesso l'uso dei materiali di sviluppo.