

TITOLO:

Mercato scolastico



| | |
|-----------------------------------|---|
| ETA' DEL GRUPPO | 9-11 (Età) |
| RISULTATI DI APPRENDIMENTO | Consentire alle allieve e agli allievi di sviluppare valori, abitudini e atteggiamenti appropriati nella gestione del denaro. Offrire alle allieve e agli allievi la possibilità di comprendere la natura, le fonti e l'utilizzo del denaro. |
| DURATA | 3 ore |
| MATERIALE NECESSARIO | Snack, carta, forbici, colori, penne, articoli di cancelleria, cappotti e blocchi per appunti |
| CONCETTI CHIAVE | Spese, guadagni, offerta e domanda |

INTRODUZIONE:

Il tuo ruolo in qualità di insegnante sarà quello di facilitare e gestire le attività creando un ambiente di apprendimento confortevole che permetta alle/agli tue/tuoi allieve/i di beneficiare di un'atmosfera relazionale positiva che permetterà loro di trasformare ogni attività di apprendimento in un processo di risoluzione collettiva di un problema.

Inizia la lezione mostrando loro un breve video sui meccanismi di domanda e offerta) Modera un dibattito su questo argomento.

Trasforma la tua classe in un laboratorio e in un mercato.

FASE 1: Crea uno spazio per la creatività: Lascia che le allieve e gli allievi formino dei piccoli gruppi. Uno di essi disegnerà, colorerà e ritaglierà banconote; l'altro creerà quattro angoli che rappresenteranno quattro diversi attori della filiera: un negozio all'ingrosso, un bar, una cartoleria e un negozio di abbigliamento. (20 minuti)

FASE 2: Assegna i ruoli: le allieve e gli allievi svolgeranno il ruolo dei grossisti, dei rivenditori e dei clienti. I rivenditori avranno a disposizione 100 euro per l'acquisto di merci (snack, cappotti, articoli di cancelleria) in modo tale da rivenderli. Poi si fisserà il loro margine di vendita che bisognerà scrivere su un blocco note, oltre a preparare cartellini riportanti il prezzo di ogni prodotto. I clienti arriveranno sul palco con un budget di 50€ ciascuno per acquistare i prodotti. Alla fine della giornata, i rivenditori dovranno calcolare i loro

guadagni. Il gioco di ruolo sarà ripetuto tre volte in modo da permettere ad ogni allieva/o di mettersi alla prova con tutti i ruoli. (2 ore)

Infine, lascia che le allieve e gli allievi risolvano i problemi connessi all'acquisto e alla vendita di prodotti (mezz'ora)

FONTI: <https://www.youtube.com/watch?v=ARYjo9Quxlg>