

GINO E MARGHERITA

in

Dal denaro reale al denaro virtuale

Attività: **Indovina come ti pago**

Fascia di età consigliata: **9-13 anni**

Questa attività mette in campo le differenze (di utilizzo, opportunità, accorgimenti da utilizzare) fra gli strumenti di pagamento o di operatività on line che l'utente può utilizzare ai nostri giorni. Gli studenti, apprendendo e ragionando su modalità di attivazione e di spesa, limiti di sicurezza e di utilizzo, e andando per esclusione, potranno imparare quali sono le caratteristiche e le funzioni essenziali di bancomat, carte di credito o prepagate e strumenti on line.

Materiali

- *Carte di identità* degli strumenti di pagamento, per l'insegnante
- *Schema d'indagine* da fotocopiare e consegnare ai gruppi, uno per fase di gioco
- Schede *Strumenti di pagamento*, da fotocopiare e distribuire ai gruppi

Svolgimento dell'attività

L'insegnante divide la classe in gruppi di quattro giocatori e consegna a ognuno di essi le schede *Strumenti di pagamento*. I giocatori hanno 10 minuti per leggerle e prepararsi alla fase di gioco vero e proprio.

Il docente mescola le carte d'identità e ne sceglie una che sarà la prima ad essere interrogata.

I gruppi rivolgono una domanda a testa all'insegnante secondo lo schema d'indagine. Fino a quando tutti i gruppi non hanno fatto la loro domanda, non è possibile dare la risposta.

Le risposte sono state formulate in modo vago e un po' ambiguo per rendere meno immediato il riconoscimento dell'identità dello strumento in gioco.

Secondo il numero di gruppi formato, l'insegnante decide se fare scrivere la risposta alla fine del primo turno di domande (classi con più di 5 gruppi) o se procedere fino a che uno dei gruppi non si sente pronto a dare la risposta. Quando questo accade, l'insegnante ritira la scheda d'indagine e controlla se la risposta è giusta senza far trasparire nulla agli altri. In caso positivo assegna al gruppo 3 punti, ma non



GINO E MARGHERITA

in

Dal denaro reale al denaro virtuale

interrompe il gioco che continua fino a quando anche gli altri gruppi non hanno dato la loro risposta. In caso positivo assegna 1 punto, altrimenti niente.

Il punteggio dei singoli gruppi non viene reso pubblico, così come la correttezza delle risposte.

Fine del gioco

Si continua con il meccanismo delle domande e dell'attribuzione segreta del punteggio fino alla fine delle carte d'identità. Alla fine del gioco, l'insegnante rende esplicito il punteggio, decreta il vincitore del gioco e ripercorre con gli studenti le caratteristiche di ogni carta d'identità esaminata.

Varianti

1. Con i giocatori più grandi l'insegnante può ritirare le schede dopo la consultazione iniziale, così da rendere la gara più difficile. In questo caso, soprattutto se i ragazzi mostrano difficoltà a ricordare correttamente le caratteristiche dei differenti strumenti, è possibile, durante il gioco, restituire le schede e dare altri dieci minuti di tempo per la consultazione.

2. Sempre con i giocatori più grandi, l'insegnante potrebbe prevedere una risposta sbagliata per ogni scheda, in modo tale che prima di dare la risposta, i giocatori debbano riconoscere l'elemento errato.

Nota

I testi dei materiali sono tratti dai siti web

<http://edu.pattichiari.it>

<http://www.bancaditalia.it>

