

Monica Berarducci, Daniele Castignani e Anna Contardi
AIPD – Associazione Italiana Persone Down

FARE SPESE SENZA SORPRESE

Guida per gli educatori



L'uso del denaro

L'uso del denaro è una competenza assolutamente necessaria per poter esprimere la propria autonomia fuori casa. Fare acquisti è importante per raggiungere i propri scopi, siano essi legati alla sopravvivenza o al divertimento.

Ciononostante la presenza di concetti e abilità matematiche ad essa connesse la rende spesso una competenza considerata assai difficile, se non impossibile, per molte persone con disabilità cognitiva o difficoltà di apprendimento. Ma usare il denaro diventa possibile per tutti se viene privilegiato il suo uso funzionale e se si aggirano alcune funzioni di calcolo con opportune strategie, ponendosi obiettivi «sostenibili» per ciascuno. Ci saranno infatti persone che potranno raggiungere obiettivi più complessi, destreggiandosi con abilità nell'uso di alti importi, e altre che comprenderanno l'uso del denaro come oggetto di scambio e, richiedendo magari il sostegno del negoziante in fase di pagamento, riusciranno comunque a raggiungere il proprio scopo. Il nostro approccio all'uso del denaro è quindi un approccio assolutamente funzionale e non «un altro modo di fare matematica».

L'introduzione dell'euro

Il 1° marzo 2002 è sparita la lira e si è passati all'euro.

Le facilitazioni introdotte con questo cambiamento possono essere così sintetizzate:

- monete e banconote sono più leggibili, i numeri sono scritti con caratteri grandi;
- è più facile contare le unità euro rispetto alle migliaia con cui ci si doveva confrontare con le lire.

Rappresentano invece una difficoltà i seguenti aspetti:

- ci sono molti tagli di monete (da 1 e 2 euro e da 1, 2, 5, 10, 20 e 50 centesimi di euro) e di banconote (da 5, 10, 20, 50, 100, 200, 500 euro);
- si pone il problema del passaggio dai centesimi alle unità;
- compare la virgola nella scrittura dei prezzi;
- i prezzi sono frequentemente scritti con una cifra dopo la virgola (ad esempio: 1,8), ma si leggono come se ne avessero due (ad esempio: 1 euro e 80 centesimi).

Questo richiede di fare delle scelte relative ai tagli su cui sollecitare inizialmente l'attenzione nell'apprendimento dell'uso del denaro:

- escludere le monetine da 1, 2 e 5 centesimi (sono tutte dello stesso colore ed è facile far comprendere che valgono poco);
- escludere i tagli di carta sopra i 50 euro (è difficile che vengano usati frequentemente).

In fase iniziale si cercherà di lavorare con le monete da 1 e 2 euro e con i 5 euro di carta, che saranno probabilmente i tagli più usati.

Bisogna inoltre:

- richiamare l'attenzione dei ragazzi sul riconoscimento della faccia della moneta o della banconota che è uguale in tutta Europa (circolano infatti in tutti i Paesi monete coniate in luoghi diversi, ma che hanno tutte una faccia uguale);
- insegnare ai ragazzi che nella lettura dei prezzi la «» si legge «e»;
- ricordare che per leggere il numero dopo la virgola, se c'è una sola cifra, bisogna aggiungere uno 0 finale;
- sottolineare una cosa molto importante: se c'è un numero dopo la virgola, ce la si può cavare dando un euro in più.

Insegniamo a usare il denaro

Per imparare a utilizzare il denaro in modo competente dobbiamo porci molteplici obiettivi:

- comprendere il significato del denaro;
- riconoscere i vari tagli;
- distinguere tra i vari tagli il «più grande-più piccolo»;
- conteggiare;
- leggere i prezzi;
- fornire la cifra richiesta;
- individuare quando si deve ricevere il resto;
- saper verificare il resto.

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

- si impara a utilizzare il denaro solo se si spende;
- prima si inizia a spenderlo, poi si impara a riconoscerlo e conteggiarlo; prima arrivano la familiarità e il valore d'uso, poi la competenza;
- le esercitazioni si fanno solo con il denaro vero e con il denaro proprio (maggiore veridicità e coinvolgimento emotivo);
- il denaro si conta quando poi lo si va a utilizzare nella realtà (maggiore motivazione).

Uso del denaro: le fasi

Ovviamente i ragazzi imparano a 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 a loro e se sanno che poi andranno a spenderlo. Proprio per questo è importante contare il denaro quando si va a fare acquisti, dando così una motivazione reale a tale momento.

FASE 1 – Riconoscimento

Il ragazzo estrae dal portafoglio 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 leggere quanto vi è scritto sopra.

Lo stesso procedimento si segue con le monete: anche qui i primi elementi di distinzione sono il colore e le dimensioni, poi si passa a leggere il numero che vi è 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 (figura 1).

1 euro		10 centesimi		1 cent.	
2 euro		20 centesimi		2 cent.	
		50 centesimi		5 cent.	

Fig. 1
Esempio di griglia
per le monete.

FASE 2 – Distinzione del «più grande-più piccolo»

Questa fase è preparatoria alla 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: è quindi opportuno incentivare questa strategia.

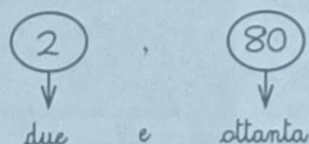
Per contare le monete si usa lo stesso procedimento. Si consiglia di non far fare conteggi con i centesimi rossi che hanno uno scarso valore di acquisto e di lavorare solo con i gialli, mettendo in evidenza i rapporti di equivalenza (due monete con su scritto 50 valgono come 1 euro) usando direttamente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

FASE 4 – Lettura dei 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 semplificare la lettura di questi un modo è dare il nome alla virgola: «e». Così, andando in ordine, si leggerà prima il numero davanti alla virgola, poi la virgola («e») 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 un quaderno, la pizza, un gelato, ecc.

È opportuno iniziare con richieste di numeri «interi» e corrispondenti ai vari tagli di denaro: 1, 2, 5, 10 euro.

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

Se non si hanno le monete, o se non se ne hanno abbastanza, si deve suggerire al ragazzo che per dare 1,50 bisogna dare qualcosa di più di 1, cioè «1 + ... altre monete da 1», in questo caso 2 euro. Si può iniziare così a introdurre 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 per rispondere alle richieste del negoziante.

FASE 6 – Il resto

È fondamentale 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 consiste dunque nell'accorgersi che talvolta si ricevono dei soldi indietro e nell'abituarsi ad aspettare un po' prima di allontanarsi.

Il secondo passo sta nel capire quando questo accade, cioè quando diamo di più. È necessario abituare i ragazzi al concetto del «taglio superiore», a fornire cioè, come già detto, sempre il denaro in eccesso.

Come si calcola il resto da avere? O ancora 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», quanto 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.

È 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 speso fatta in sede con lo scontrino e la calcolatrice, adoperando l'operazione di sottrazione: «soldi che avevo – costo dell'oggetto = resto».

Il portafoglio

Il portafoglio può essere uno strumento che facilita le operazioni di acquisto in quanto, se adeguato e usato bene, può aiutare a discriminare tra i vari tagli di denaro. È quindi sempre da preferire un portafoglio grande dove il denaro sia visibile e dove le monete possano essere raccolte in un borsellino largo in cui è facile «mettere le dita».

Uno speciale portafoglio è stato inventato, brevettato e prodotto dall'Associazione Italiana Persone Down, osservando le difficoltà dei ragazzi, e viene da essa distribuito (www.aipd.it, figura 2). Questo portafoglio non solo permette, tramite la disposizione in più tasche trasparenti, di discriminare i vari tagli e di tenerli ordinati dal più piccolo al più grande, ma offre anche l'opportunità di un dialogo con il negoziante.

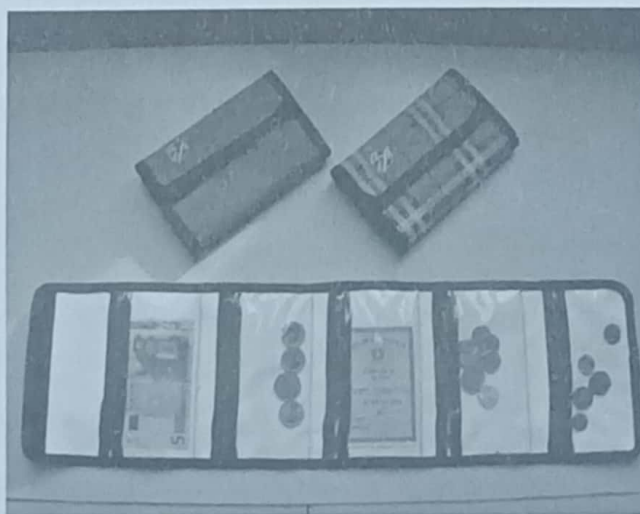


Fig. 2 Lo speciale portafoglio inventato dall'AIPD.

Le occasioni di uso del denaro

Luoghi e oggetti diversi, si impara nella realtà

Come più volte detto, per appassionarsi all'uso del denaro, e quindi alla sua conoscenza, bisogna sperimentare il piacere di poterlo usare e quindi spenderlo.

Non è dunque necessario lavorare prima sul riconoscimento dei diversi tagli: anche se all'inizio l'uso del denaro assomiglierà più a una forma di baratto, sarà la soddisfazione dell'uscire da un negozio con l'acquisto in mano a motivare nuovi apprendimenti.

Per questo è importante che le occasioni siano molte e diverse per contesti e tipo di prodotti, anche se inizialmente si comincerà con le occasioni più frequenti nella vita quotidiana: l'acquisto della merenda a scuola o del pane e del latte per casa, gli oggetti necessari per la scuola, lo sport o le attività più frequenti, i capi di abbigliamento. Sarà la pratica quotidiana a rendere i ragazzi più disinvolti e a permettere loro di scoprire le modalità più adeguate per cavarsela nella realtà. Perciò non riteniamo utile lavorare molto su attività di simulazione, ma piuttosto operare nel reale e sugli interessi dei ragazzi, facendo loro sperimentare gli imprevisti e gli «umori» dell'interlocutore.

Il valore delle cose

Con la pratica e l'acquisto ricorrente si potrà imparare a «orientarsi» rispetto al valore delle cose. Alcuni oggetti quotidiani assumono un valore legato alla memoria dell'acquisto, altri possono assumere un valore prevedibile.

Le attività di esplorazione sul costo dei prodotti nei negozi e nei supermercati, l'uso di cataloghi e pubblicità possono permetterci di lavorare sul «perché alcune cose costano più di altre», introducendo concetti legati alla «durata» (un giornale costa meno di un libro perché domani non interessa più a nessuno; un gelato costa meno di un maglione perché lo mangi e sparisce, ecc.) o ai «materiali» (un anello d'oro costa più di un paio di calzini; una bicicletta costa più di un paio di calze; ecc.), discutendo e riflettendo sulle proprie esperienze.

Tra beni e servizi

Man mano che si acquisisce una certa consuetudine con la spesa, si potranno inserire occasioni di acquisto diverse per introdurre il concetto di spesa legata al servizio, come ad esempio il noleggio di una bici o di un film (dove acquistiamo un tempo di uso), alle operazioni postali, come il pagamento di una bolletta (un consumo differito nel tempo), o all'uso di un locale pubblico per una cena (uno spazio dove stare mentre si consuma un bene).

Dal denaro reale alla banca, alle carte di debito/credito

Per molti ragazzi è un mistero capire da dove nasca il denaro, sarà quindi utile attraverso esperienze concrete e visite far comprendere loro il rapporto tra lavoro e denaro (ad esempio lavando le auto degli amici a pagamento) e la funzione delle banche, che non producono il denaro ma lo «custodiscono» e amministrano per noi. Una visita in banca con un impiegato disponibile a raccontare come funziona una banca può essere utile in vista del futuro.

Con qualcuno che ha già acquisito una buona comprensione dell'uso del denaro si può iniziare a introdurre l'uso delle carte di credito/debito con l'apertura di una carta prepagata (come la carta postepay) e l'uso di questa per iscriversi ad esempio al fan club del proprio cantante preferito. La carta prepagata può essere caricata anche di poco denaro alla volta e permette un avvicinamento sicuro a questa modalità di spesa in costante diffusione.

La «paga» settimanale

Man mano che i ragazzi crescono è importante che comprendano il valore del denaro, anche attraverso la sperimentazione di «quantità finite». In altre parole, potranno capire il valore del denaro se man mano che faranno acquisti finirà il denaro a loro disposizione; se invece ogni volta che vorranno acquistare qualcosa potranno attingere al portafoglio di mamma e papà o se questi, a loro discrezione, ogni tanto daranno loro un po' di soldi, sarà più facile che apprendano il concetto di mamma-bancomat che quello di valore del denaro.

Dare una paga ai ragazzi può essere uno strumento utile in tal senso; perché essa sia significativa bisogna però fornire ai ragazzi occasioni di spesa e stimare quanto dare loro, in modo che possano coprire le spese ricorrenti e avere una parte a loro disposizione per eventuali altre spese.

Per fare un esempio: se Giovanni tutti i giorni compra 1 euro di pizza per la merenda a scuola e la domenica si compra un giornalino che costa 3 euro, la sua paga dovrà essere almeno di 6 euro per la pizza + 3 euro per il giornalino + 5 euro per spese varie = 14 euro a settimana. In questo modo Giovanni potrà far fronte alle sue spese abituali e potrà organizzarne delle altre o mettere da parte qualcosa per un acquisto più impegnativo.

La paghetta non è solo un modo per imparare a utilizzare il denaro, ma anche l'occasione per dire ai ragazzi che stanno diventando grandi e che ci si fida di loro, in quanto sono in grado di assumersi una responsabilità.

Perché questo messaggio arrivi, sarà però importante essere costanti e credibili: se il primo giorno il ragazzo spenderà tutti i propri soldi, dovrà restare senza denaro per tutto il resto della settimana, anche a costo di rimanere senza merenda a scuola (tutt'al più possiamo offrirgli un'alternativa casalinga «Prendi un frutto o un pacchetto di cracker»). Questo passaggio è inevitabile, è l'esperienza che rende gradualmente più consapevoli.

Inutile dire che ogni ragazzo deve avere il proprio portafoglio e imparare che non si esce di casa senza portarselo dietro (magari dentro un marsupio che gli permetta di custodirlo e tirarlo fuori con più sicurezza). E se qualche volta gli capiterà di chiedere dei soldi perché lo ha dimenticato a casa, è importante farseli restituire!

Ulteriori strumenti

Come già ripetuto più volte, il contesto realtà è il vero contesto di apprendimento, mentre il proprio portafoglio e i negozi sono gli ambienti ideali in cui imparare a usare il denaro. Esistono però sussidi e strumenti che possono accompagnare tale processo. In particolare si segnalano due prodotti:

- il software *Amico Euro* della cooperativa Anastasis di Bologna (www.anastasis.it), che si rivolge a bambini, ragazzi e adulti che vogliano imparare a conoscere e utilizzare l'euro, con uno stile d'approccio che ne favorisce l'uso per chi ha difficoltà di comprensione/apprendimento. Il programma si propone di sostenere un apprendimento «funzionale» all'uso dell'euro: le sue proposte e i suoi esercizi vanno 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 introduce il tema e il significato dell'utilizzo dell'euro, il programma propone una serie di situazioni per avvicinare l'utente alla sua conoscenza e al suo utilizzo;
- il kit (libro e CD-ROM) *Imparo a... usare l'euro* delle Edizioni Erickson (www.erickson.it), che si rivolge a studenti, ma anche a bambini, adolescenti e giovani adulti in difficoltà che abbiano la necessità di imparare a usare il denaro e posseggano anche solo minimi prerequisiti matematici. Il programma intende rendere più semplice, concreto e motivante l'approccio all'utilizzo dei

soldi e condurre gradualmente all'automatismo delle procedure e all'applicazione pratica delle abilità acquisite. Le proposte riguardano inizialmente la familiarizzazione con monete e banconote, per poi passare a esercizi di appaiamento, seriazione, conto con numeri interi e decimali, individuazione e lettura di prezzi.

Fare spese senza sorprese è il quarto volume della collana «Laboratori per le autonomie» coordinata da Anna Contardi e Daniele Castignani.

La collana si propone di affrontare temi utili nella gestione della vita quotidiana: dalla cucina all'uso dei mezzi pubblici o del denaro all'organizzazione di un viaggio.

Ogni volume è composto da un fascicolo rivolto direttamente ai giovani, scritto e pensato con criteri di alta comprensibilità, e da una guida rivolta a educatori e famiglie perché possano favorire l'utilizzo del volume e trarne spunto per altre esperienze.

GUIDA ALLEGATA AL VOLUME

«FARE SPESE SENZA SORPRESE»



ISBN 978-88-590-0046-4



Volume a colori +
allegato per educatori
indivisibili