

MODULO 5

Bilancio familiare e risparmio

PREREQUISITI

- Utilizzare il termine “budget” in modo appropriato
- Avere le conoscenze di entrate e uscite familiari da un punto di vista economico
- Conoscere il concetto di “conto economico”
- Comprendere il termine “risparmio” in ambito familiare

OBIETTIVI

- Analizzare i dati sulle spese effettuate
- Attuare una “pianificazione finanziaria”
- Descrivere un bilancio familiare
- Saper prevedere un possibile risparmio a fine mese
- Saper esporre i concetti appresi con una corretta terminologia economica

STRUMENTI

- Percorso didattico con video
- Siti internet indicati al termine del modulo
- Testi di approfondimento
- Calcolatrice

METODOLOGIA

- Video didattici
- Imparare facendo (*Learning by doing*)
- Risoluzione di problemi (*Problem-solving*)

GIOCO DI RUOLO

- Preparazione al gioco: discussione con i ragazzi per spiegare l'attività.
- Il gioco è a squadre: gli studenti sono divisi in sei gruppi.
- Ogni gruppo agisce come un singolo studente che compra per se stesso (non per una famiglia) prodotti e gestisce il proprio budget settimanale di 60 €. Ogni gruppo nomina un portavoce/rappresentante che si occupa di comunicare al Docente gli acquisti effettuati.
- Ogni gruppo deve utilizzare al meglio la propria paghetta, riuscendo anche a risparmiare almeno 5 € ogni settimana.
- I prodotti o i servizi che i gruppi acquistano sono suddivisi in 3 categorie e hanno un prezzo e un punteggio: quest'ultimo, riferito all'utilità per il ragazzo, è conosciuto soltanto dal Docente. Gli studenti debbono essere informati che ogni bene comporta un punteggio ma non sono a conoscenza dell'entità.

- Il gioco è suddiviso in 4 settimane (le 4 settimane possono essere reali o riferite ciascuna ad un'ora di lezione, secondo le preferenze del Docente); il Docente invita i gruppi a fare le proprie scelte di acquisto tenendo conto del prezzo di ciascun bene; durante ognuna delle quattro settimane ciascun gruppo deve comprare almeno un prodotto di ciascuna delle 3 categorie comunicandolo al Docente (quindi, acquisti per ciascuna delle tre categorie in ciascuna delle tre settimane).
 - **Spese alimentari**
 - merenda per la ricreazione a scuola
 - = 4 euro – 0,8 punti (0,2 punti per €)
 - pizza con gli amici
 - = 10 euro - 2 punti (0,2 punti per €)
 - gelato all'uscita di scuola
 - = 3 euro - 0,3 punti (0,1 punti per €)
 - popcorn al cinema
 - = 5 euro – 0,5 punto (0,1 punti per €)
 - colazione al bar
 - = 4 euro - 0,4 punti (0,1 punti per €)
 - acqua e merenda per il dopo-sport
 - = 5 euro - 2 punti (0,4 punti per €)
 - bibita e patatine a casa con amici
 - = 5 euro - 1 punti (0,2 punti per €)
 - panino per merenda nel pomeriggio
 - = 3 euro – 1,2 punti (0,4 punti per €)
 - **Spese per la persona**
 - maglietta
 - = 25 euro - 5 punti (0,2 punti per €)
 - scarpe per correre
 - = 45 euro - 18 punti (0,4 punti per €)
 - monopattino elettrico usato
 - = 80 euro – 8 punti (0,1 punti per €)
 - Costume per il mare
 - = 30 euro - 6 punti (0, 2 punti per €)
 - bicicletta usata
 - = 40 euro - 16 punti (0,4 punti per €)
 - occhiali da sole
 - = 45 euro – 4,5 punti (0,1 punti per €)

- pantaloni jeans
 - = 50 euro - 10 punti (0,2 punti per €)
- ricarica mensile del cellulare
 - = 20 euro - 4 punti (0,2 punti per €)
- **Spese per il divertimento e lo sport**
 - cinema
 - = 8 euro - 1,6 punti (0,2 punti per €)
 - abbonamento mensile per i mezzi di trasporto
 - = 20 euro - 8 punti (0,4 punti per €)
 - pallone da pallavolo, calcio o basket
 - = 20 euro - 8 punti (0,4 punti per €)
 - Diffusore acustico per computer
 - = 40 euro - 4 punti (0,1 punti per €)
 - app di giochi a pagamento
 - = 10 euro - 1 punto (0,1 punti per €)
 - libro
 - = 18 euro - 7,2 punti (0,4 punti per €)
 - musica da app
 - = 9 euro - 0,9 punti (0,1 punti per €)
 - borsa per lo sport
 - = 25 euro - 5 punti (0,2 punti per €)
- Il Docente assegnerà (a sorte) dei bonus (+ 5 €) o delle spese impreviste (- 10 €). Sia i bonus che le spese impreviste devono essere assegnati durante le prime tre settimane. Per ciascun gruppo il computo complessivo deve essere -5 €, quindi a ciascun gruppo spetta un bonus e una penalità che possono arrivare nella prima, seconda o terza settimana. Questa informazione viene data ai gruppi all'inizio del gioco ma non viene comunicato loro quando verranno assegnati il bonus e le spese impreviste. I bonus e le spese impreviste vengono assegnate dopo che in ciascuna settimana gli studenti hanno effettuato le loro scelte (vi è un rischio effettivo di non risparmiare 5 €).
- Il Docente, senza comunicarlo agli studenti, assegna i bonus e le spese impreviste come di seguito indicato:
 - Gruppo uno: bonus prima settimana, spese impreviste seconda settimana
 - Gruppo due: bonus seconda settimana, spese impreviste terza settimana
 - Gruppo tre: bonus prima settimana, spese impreviste terza settimana
 - Gruppo quattro: spese impreviste prima settimana, bonus seconda settimana
 - Gruppo cinque: spese impreviste seconda settimana, bonus terza settimana

- Gruppo sei: spese impreviste prima settimana, bonus terza settimana.
- Se alla fine della settimana, un gruppo non riesce a risparmiare 5 €, la settimana successiva il Docente darà una penalizzazione pari al doppio del gap: ad esempio, se il gruppo conclude la settimana con un risparmio pari a zero, la settimana successiva partirà con 50 € (60 € meno 10 €); se al termine della settimana il gruppo arriverà avendo risparmiato 2€ e quindi senza aver risparmiato 5 €, il budget per la settimana successiva sarà di 56 € (60 € meno 4 €).
- A termine della IV settimana il Docente dovrà analizzare con tutta la classe il comportamento dei diversi gruppi negli acquisti dei prodotti o servizi, se sono riusciti a risparmiare quanto gli era stato chiesto e quale punteggio hanno totalizzato.
- Il gruppo vincitore sarà quello che, seguendo le regole del gioco, avrà totalizzato il punteggio più alto; a parità di punteggio vincerà il gruppo che sarà riuscito a risparmiare di più.
- L'obiettivo è formare i cittadini del futuro, portandoli a riflettere sui propri comportamenti di spesa e risparmio, rendendoli consapevoli nella gestione delle loro risorse e attenti all'acquisto di servizi e/o prodotti a loro veramente utili.
- La discussione a fine mese è aperta a tutti i ragazzi.

PER APPROFONDIRE

Pianificazione finanziaria

www.soldionline.it/guide/basi-investimento/pianificazione-finanziaria-famiglia
(SoldiOnline-Mondadori: *“La pianificazione finanziaria della famiglia”*)

www.consob.it/web/investor-education/la-pianificazione-finanziaria
(Consob: *“Obiettivi di spesa, risparmio e investimento”*)

www.consob.it/documents/11981/o/brochure+pianificazione+finanziaria/88957397-1cc5-4e91-b4fb-9847450e8f9c
(Consob: *“Impariamo a pianificare”*)

www.familymi.com/calcolatore-budget
(progetto FamilyMI, con la partecipazione di Fondazione Cariplo: *“Calcolatore budget”*)

Spese per i consumi delle famiglie

www.istat.it/it/files/2020/06/Spese-per-consumi-delle-famiglie.pdf
(ISTAT: *“Nel 2019 spesa media mensile a 2.560 euro, stabile rispetto all'anno precedente”*)

www.istat.it/it/archivio/71980

(ISTAT: “Indagine sulle spese delle famiglie”)

www.infodata.ilsole24ore.com/2019/08/31/scopri-la-tua-famiglia-spende-rispetto-alla-media

(il Sole 24ORE: “Vuoi sapere se la tua famiglia spende troppo rispetto alla media?”)

www.repubblica.it/economia/2019/06/11/news/le_famiglie_italiane_spendono_2_571_euro_al_mese_quelle_ricche_oltre_cinque_volte_piu_di_quelle_povere_-228502001

(la Repubblica: “Le famiglie italiane spendono 2.571 euro al mese. Quelle ricche oltre cinque volte più di quelle povere”)

Il risparmio

www.treccani.it/enciclopedia/risparmio_%28Dizionario-di-Economia-e-Finanza%29

(Enciclopedia Treccani: “Risparmio”)

www.museodelrisparmio.it/il-risparmio

(Museo del Risparmio: “Il risparmio”)