



CENTRO RISORSE EDUCATIVE PER L' APPRENDIMENTO

# **Centro Risorse Educative per l'Apprendimento (CREA)**

Progetto e guida  
alla compilazione delle unità didattiche

A cura del

CNOS-FAP



## SOMMARIO

<b>PRESENTAZIONE</b> .....	5
<b>1. PRESENTAZIONE DEL CREA</b> .....	7
<b>2. LA MAPPA GENERALE DEL CREA</b> .....	13
<b>3. L'ELABORAZIONE DELLE UNITÀ DEL CREA</b> .....	23
<b>4. CONCLUSIONI</b> .....	25
<b>5. RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI</b> .....	27
<b>APPENDICI</b> .....	29
<b>ALLEGATO</b> .....	41
<b>INDICE</b> .....	111

## PRESENTAZIONE

*Ciascun formatore, nella didattica dell'aula o del laboratorio, elabora da sé i sussidi didattici di cui ha necessità, o ricorre alle offerte proposte dall'editoria nel campo della formazione professionale apportando modifiche utili per adattarle alla propria situazione.*

*A partire da questa constatazione, ci si è posti una domanda molto semplice: perché non mettere “in rete” questo lavoro individuale, valorizzando così la fatica quotidiana e l'inventiva di ogni formatore?*

*Per rispondere a questa domanda, la Sede Nazionale del CNOS-FAP ha ideato il progetto CREA (Centro Risorse Educative per l'Apprendimento), una iniziativa atta a valorizzare la creatività dei formatori riconducendola ad un impianto metodologico e progettuale condiviso e socializzandola attraverso il portale **www.cnos-fap.it**, che è non solo il sito della Sede Nazionale, ma si propone come il portale di tutta la Federazione CNOS-FAP.*

*Il progetto realizzato, benché ancora incompleto, copre una parte importante del percorso formativo proprio della Formazione Professionale Iniziale (FPI): le macro aree delle “Scienze umane”, della “Cultura scientifica” e delle “Competenze professionali” comuni ad ogni processo lavorativo. Inoltre, il progetto CREA (che è parte del “Progetto pilota per il sistema di istruzione e formazione – Standard formativi dell'area comune”) sarà validato dalle sperimentazioni che verranno attuate, a partire dal corrente anno, in alcune Regioni, secondo i Protocolli d'intesa firmati tra Regioni e Province autonome e i Ministeri dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR) e il Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali.*

*La presente pubblicazione vuole offrirsi come strumento per la “socializzazione” del progetto; la proposta, infatti, potrà essere di aiuto sia ai formatori che saranno direttamente coinvolti nelle sperimentazioni, sia a quanti operano nella formazione professionale rinnovata.*

*Nelle pagine che seguono, oltre alla descrizione dell'iniziativa, per rendere ancora più chiaro il progetto, viene riportata una unità didattica.*

*Hanno collaborato alla realizzazione del progetto:*

- Coordinatore scientifico: *Dario Nicoli*
- Coordinatori nazionali: *Mario Tonini - Daniela Antonietti*
- Autori: *Cristina Ballario, Luciano Boschioli, Roberta Carlini, Roberto Cavaaglià, Graziano Ceschia, Stefania Contini, Lucia Coppola, Emanuela De Troia, Claudia Frau, Arturo Gabanizza, Guido Lanzone, Francesco Majorana, Valter*

*Manzone, Michele Marchiaro, Pierluigi Melotto, Sylvia Nemeth, Piero Quinci,  
Luciano Sciascia, Sandro Tamarindi, Fulvia Tosoratti, Manuela Zedda*

- Supporto tecnologico, editoriale e informatico: *CNOS-FAP Sede Regionale Piemonte*

*Si ringraziano coloro che hanno reso possibile l'avvio del progetto, quanti si sono inseriti successivamente nel gruppo di autori e tutti coloro che continuano e continueranno a portare il loro apprezzato contributo al CREA.*

# 1. PRESENTAZIONE DEL CREA

## 1.1. IL CREA TRA L'AGIRE EDUCATIVO E LE NUOVE TECNOLOGIE DIDATTICHE

La proposta di un Centro delle Risorse Educative per l'Apprendimento (CREA) si rifà alla natura dell'azione educativa. L'educazione è un'azione di tipo relazionale volta alla promozione nelle persone dello sviluppo di disposizioni interiori ed all'acquisizione di saperi e competenze che favoriscono il loro benessere, azione di cui è responsabile in primo luogo l'educatore, il quale, nell'esplicazione del suo servizio, si avvale di strumenti diversi, applicandoli alle situazioni ed alle persone mediante criteri di adeguatezza e conformità.

Per essere tale, è necessario che l'agire educativo sia orientato ad ideali guida sul bene dell'uomo e della società e che in tale prospettiva sia perseguito il benessere della persona. Ciò avviene entro una relazione amichevole che consenta "un dialogo continuo e prolungato nel tempo tra l'educando ed i suoi educatori, ma anche tra lui e il mondo della sua esperienza diretta o indiretta. Questo dialogo, attraverso l'esperienza diretta, indiretta, l'argomentare e il persuadere permette all'educando di costruire la sua identità, di interiorizzare valori, significati e modi d'agire, di orientarsi nel mondo. La riflessione stessa, base della concettualizzazione, può esser considerata un dialogo interiore"<sup>1</sup>.

Luoghi privilegiati del dialogo educativo sono le varie comunità di vita nelle quali l'educando nel corso della sua crescita si viene a trovare; la caratteristica comunitaria risiede nel fatto che tutti i membri condividono i valori riferiti al compito educativo e lo realizzano tramite il dialogo continuo, valorizzando a tale fine gli strumenti e le opportunità che via via si presentano.

Il frutto di una azione educativa autentica è l'attenzione alla crescita della singola persona: questa attenzione consiste più precisamente nel riferimento del percorso educativo - formativo alla specifica realtà personale dell'allievo. Personalizzare significa, infatti, delineare differenti percorsi di trasferimento - acquisizione delle conoscenze, abilità, capacità personali e competenze, in base alle caratteristiche personali degli allievi utilizzando appropriati metodi didattici. Ambito privilegiato dell'azione personalizzata è il contesto della classe, dove il gruppo costituisce una delle leve dell'apprendimento.

L'ambito delle metodologie didattiche include oggi anche le nuove tecnologie educative (NTE). Le NTE consentono – se collocate entro una prospettiva di fondo di natura relazionale – di sostenere la finalità dell'autoformazione ovvero una mo-

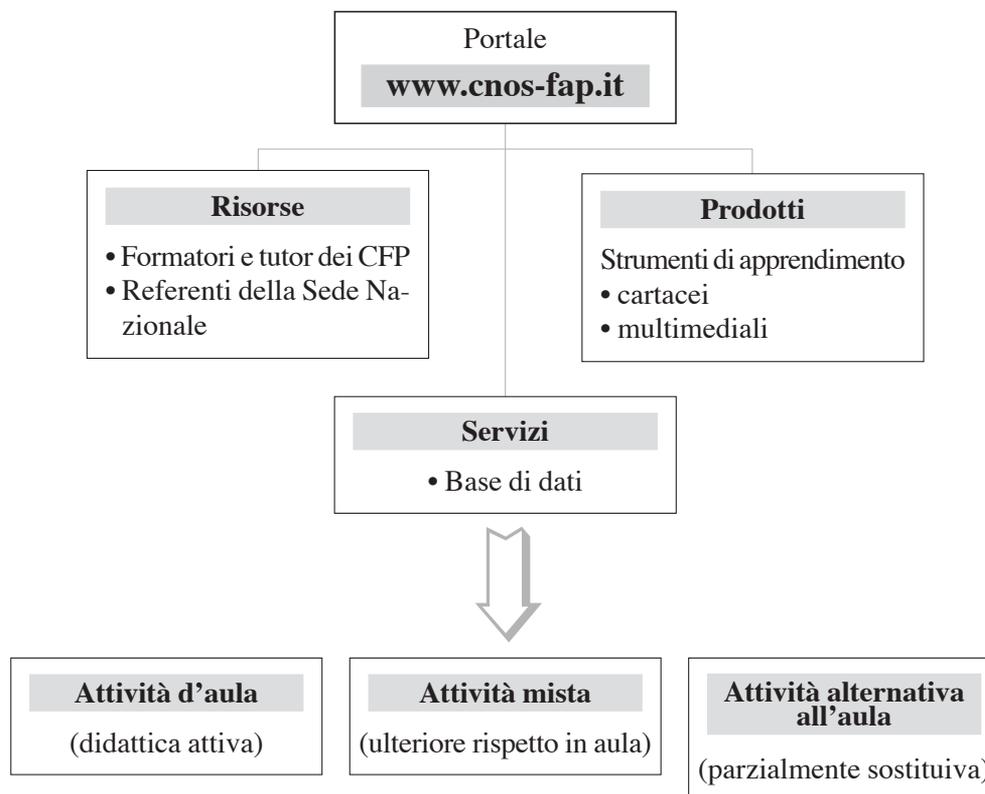
---

<sup>1</sup> PELLERREY M., *Educare. Manuale di pedagogia come scienza pratico-progettuale*, Roma, LAS, 1999, p. 177.

dalità cognitiva mediante la quale la persona diviene responsabile del proprio processo di apprendimento, attraverso una dinamica che le consenta di “dare forma” autonomamente non soltanto al proprio sapere ma all’intera propria personalità in una logica di maturazione<sup>2</sup>. L’autoformazione è quindi un vettore di sviluppo dell’autonomia, del controllo, della padronanza della personalità psichica e cognitiva del soggetto in un ambiente di apprendimento che propone una notevole ricchezza di relazioni con soggetti diversi, tra i quali anche quelli virtuali. Presentandosi pertanto come una modalità rinnovata di azione pedagogica, nella quale emerge uno spazio deputato all’iniziativa del soggetto che apprende, in un quadro educativo organizzato, l’autoformazione appare non già come un “modello” formativo opposto alle prassi didattiche abituali, bensì come un elemento di forte contaminazione, essendo portatore di notevoli potenzialità di applicazione in differenti ambiti di apprendimento.

Il grafico (cfr. Graf. 1) ha lo scopo di sintetizzare l’impostazione del CREA, che verrà spiegata in dettaglio nei paragrafi che seguono.

Graf. 1 - Schema del progetto CREA



<sup>2</sup> NICOLI D., *L'autoformazione assistita*, Torino, Casa di Carità Arti e Mestieri, 2000.

## 1.2. FINALITÀ DEL CREA

Il CREA rappresenta la struttura integrativa ed alternativa al gruppo – classe, presente in ogni Centro di formazione professionale, nella quale concentrare le risorse che consentono di dare vita sia a processi di autoformazione assistita che di formazione a distanza.

## 1.3. FUNZIONI DEL CREA

Il CREA può essere valorizzato nei seguenti ambiti.

- 1) Attività di autoapprendimento *a supporto della didattica d'aula* (didattica attiva)  
Il formatore utilizza il CREA in modo integrativo rispetto alla didattica dell'aula, svolgendo attività individuali o di gruppo da lui stesso animate, in coerenza con la propria programmazione didattica.
- 2) Attività di autoapprendimento *ulteriori rispetto alla didattica d'aula* (moduli di recupero, gruppi di discussione, *news group*, spazio caffè)  
Il tutor dell'autoformazione, su richiesta del formatore, assiste gli utenti di uno o più percorsi formativi nello svolgimento di attività didattiche di vario tipo, tra cui esercitazioni, recuperi, approfondimenti.
- 3) Attività di autoapprendimento *parzialmente sostitutive della didattica d'aula* (apprendimento multimediale interattivo)  
La singola persona realizza un proprio percorso di formazione sulla base di un progetto autodefinito. Più precisamente, aiutato dal tutor – formatore, l'allievo può svolgere percorsi di formazione a distanza *on line* su programmi di studio prestabiliti, in linea di massima in integrazione con momenti di incontro diretto e/o di formazione in presenza.

Il CREA è una proposta sostenuta e coordinata da un gruppo tecnico nazionale e collocata sul portale [www.cnos-fap.it](http://www.cnos-fap.it). Il gruppo ne garantisce l'animazione e la promozione; il portale costituisce il supporto tecnico alla didattica (d'aula, mista, alternativa all'aula), che si trasferisce automaticamente in ogni centro di formazione, e i formatori possono dare i loro contributi alla sua crescita.

## 1.4. ORGANIZZAZIONE DEL CREA

Il CREA è un progetto *in fieri*. Al momento, possiamo distinguere due fasi fondamentali del suo processo di realizzazione.

### 1) *Il CREA a regime*

A regime, il CREA di ogni Centro di Formazione Professionale sarà in grado di offrire a ciascun allievo gli strumenti d'accesso ai contenuti della formazione.

Per attuare ciò il CREA offrirà più approcci nell'acquisizione delle conoscenze e delle competenze, dando a ciascuno la possibilità di apprendere secondo metodi e stili diversi; il giovane troverà, quindi, a disposizione testi, dispense, *software* didattici, CD-ROM, video, ecc.

## 2) Il CREA nella presente fase di allestimento

Nella attuale prima fase, il CREA si concentra su tre macro - aree ritenute fondamentali, già descritte nel progetto per la sperimentazione dell'obbligo formativo (anno 2000) ed ora in fase di riformulazione in vista dei nuovi percorsi triennali della formazione professionale iniziale<sup>3</sup>.

Le macro - aree si riferiscono a:

- *Conoscenze di base (scienze umane, cultura scientifica)*
- *Capacità personali*
- *Competenze professionali comuni*

Al momento, il progetto CREA non contiene unità caratteristiche delle *comunità professionali*: esse verranno sviluppate successivamente, anche sulla base della possibile definizione di standard nazionali di riferimento.

## 1.5. RISORSE DEL CREA

Attualmente, il CREA dispone di *strumenti didattici cartacei e/o informatici* che sono un insieme di opportunità di apprendimento tra cui dossier, volumi e riviste, manuali, unità didattiche, supporti video.

Nel tempo, saranno attivati:

- *un sistema telematico a supporto della formazione*

Verrà realizzata una piattaforma per l'apprendimento che fornisce strumenti didattici e opportunità per la collaborazione *on-line* tra allievi (forum, bacheca, ecc.), e strumenti al formatore sia per monitorare l'attività degli allievi e intervenire dove necessario (dati raccolti dal sistema di monitoraggio e statistiche), sia per costituire un flusso continuo di informazioni ed esperienze (*chat-line*, forum di discussione, ecc.) tra i diversi Centri del CNOS-FAP.

- *una base di dati*

È prevista una raccolta sistematica di informazioni su diversi ambiti: tematiche connesse alle aree formative, economia e mercato del lavoro, settori, figure professionali, orientamento, tematiche di interesse culturale e del tempo libero.

---

<sup>3</sup> Legge 53 del 28 marzo 2003, "Delega al Governo per la definizione delle norme generali sull'istruzione e dei livelli essenziali delle presentazioni in materia di istruzione e formazione professionale".

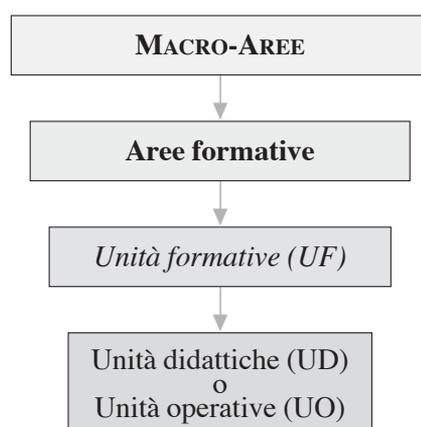
## 1.6. FIGURE PROFESSIONALI DI RIFERIMENTO DEL CREA

Il CREA prevede il coinvolgimento di tre figure professionali: il promotore, figura già in attività; il tecnico informatico-didattico e il tutor-formatore dell'autoformazione, figure che entreranno in attività nel tempo.

- 1) Il *promotore* del CREA ha i seguenti compiti:
  - Partecipazione alla elaborazione degli strumenti didattici;
  - Promozione del centro risorse;
  - Assistenza ai colleghi nell'utilizzo delle opportunità presenti, compresa la partecipazione alla elaborazione degli stessi strumenti.
- 2) Il *tecnico informatico - didattico* fornisce i seguenti servizi:
  - Assistenza tecnica del CREA
  - Cura della funzionalità delle tecnologie
  - Implementazione delle unità didattiche
  - Supporto agli utenti ed agli esperti
  - Supporto ai formatori e al tutor - formatore
  - Cooperazione con la rete degli esperti informatico - didattici dei vari Centri di formazione professionale.
- 3) Il *tutor - formatore dell'autoformazione* fornisce i seguenti servizi:
  - Creazione e cura del Centro
  - Cura della documentazione didattica
  - Supporto agli utenti ed agli esperti
  - Supporto ai formatori e al tecnico informatico - didattico
  - Monitoraggio e promozione dell'attività
  - Cooperazione con la rete dei tutor formativi dell'autoformazione.

## 2. LA MAPPA GENERALE DEL CREA

Il CREA prevede la seguente organizzazione gerarchica<sup>4</sup>.



Nei paragrafi che seguono, presentiamo le diverse macro aree: dopo averne dato una *definizione* e averne chiariti gli *obiettivi*, riportiamo la *mappa* delle singole aree (cioè, l'elenco delle aree e delle unità formative e delle diverse unità didattiche in cui si articolano le aree, con i relativi codici; in appendice - allegato 4 - riportiamo la mappa generale delle macro aree e delle aree formative).

La presente proposta sarà ridefinita al termine della sperimentazione triennale del “*Progetto pilota per il sistema di istruzione e formazione*”, già in atto nelle regioni e province autonome che hanno firmato l'accordo con il MIUR e il Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali e sulla base dei regolamenti attuativi della legge 53/03.

### 2.1. MACRO AREA DELLE “SCIENZE UMANE”

Per “scienze umane” intendiamo l'insieme delle riflessioni che hanno come oggetto di studio i differenti aspetti dell'uomo e della società. Esse comprendono l'etica, la storia, l'antropologia, la sociologia, la psicologia, l'economia, il diritto ma anche le scienze del linguaggio e la comunicazione.

---

<sup>4</sup> Le macro-aree formative sono tratte dal “*Progetto pilota per il sistema di istruzione e formazione*” (“*Standard formativi dell'area comune*”), che è oggetto di sperimentazione nelle regioni e province autonome che hanno firmato l'accordo con il MIUR e il Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali.

Di seguito, indichiamo gli obiettivi e l'articolazione (mappa) della macro area in oggetto previsti dal progetto CREA.

## 1) Obiettivi

Nell'approccio adottato, abbiamo voluto porre in evidenza, nell'ambito delle scienze umane, ciò che consente alla persona di:

- a) Acquisire la consapevolezza della propria realtà personale
- b) Acquisire la consapevolezza di possedere e sviluppare una mappa di valori etici significativi per affrontare le condizioni di vita presenti nella società e nel lavoro
- c) Partecipare responsabilmente alla vita sociale e pubblica, in relazione allo sviluppo del proprio progetto personale e professionale
- d) Interagire con l'amministrazione ed i servizi pubblici e privati nella considerazione dei propri diritti e dei propri doveri
- e) Riconoscere gli elementi fondamentali dell'economia e operare gli atti amministrativi fondamentali della vita quotidiana
- f) Conoscere le leggi fondamentali che regolano l'economia ed il funzionamento dei sistemi economici
- g) Conoscere gli elementi costitutivi e la natura giuridica di un'azienda, individuando le diverse tipologie di organizzazione
- h) Conoscere i fondamenti legislativi a tutela del lavoro, del lavoratore e delle lavoratrici e le norme contrattuali di riferimento
- i) Sapersi rapportare con le organizzazioni e le istituzioni sociali del mondo del lavoro
- j) Esprimersi e comunicare in lingua italiana in forma corretta ed adeguata alle esigenze di interazione sociale, di inserimento professionale, di espressività individuale; utilizzare in modo efficace le diverse modalità dei registri comunicativi
- k) Acquisire la capacità di comunicare adeguatamente in lingua inglese in situazioni quotidiane e di comprendere testi tecnici.

## 2) Mappa

La macro area "Scienze umane" si articola in 6 aree formative: "Persona", "Cittadinanza", "Economia e società", "Lavoro", "Comunicazione", "Inglese". Ciascuna di queste è, a sua volta, articolata in unità formative (UF) e unità didattiche (UD).

Area formativa: "PERSONA"	[ Pers. ]
UF: "Identità e relazione"	[ Pers. 1. ]
UD: "Vivere è esserci"	[ Pers. 1.1. ]
UD: "Vivere è entrare in relazione"	[ Pers. 1.2. ]
UD: "L'uomo cercatore di Dio?"	[ Pers. 1.3. ]
UD: "L'identità storica e culturale di Gesù di Nazareth"	[ Pers. 1.4. ]
UF: "La comunità"	[ Pers. 2. ]
UD: "La famiglia, nucleo fondamentale e soggetto sociale"	[ Pers. 2.1. ]
UD: "Modelli culturali e sociali delle grandi religioni"	[ Pers. 2.2. ]

UD: “Valori comunitari e dottrina sociale della Chiesa”	[ Pers. 2.3. ]
UF: “ <b>Il senso della vita</b> ”	[ <b>Pers. 3</b> ]
UD: “Vivere è progettarsi “	[ Pers. 3.1. ]
UD: “Tante vie per realizzare la vita”	[ Pers. 3.2. ]
UD: “Il manifesto della vita felice”	[ Pers. 3.3. ]

---

Area formativa: “**CITTADINANZA**” [ Citt. ]

UF: “ <b>Il cittadino</b> ”	[ <b>Citt. 1.</b> ]
UD: “Il cittadino “	[ Citt. 1.1. ]
UF: “ <b>Diritti e doveri</b> ”	[ <b>Citt. 2.</b> ]
UD: “La norma e le sue violazioni”	[ Citt. 2.1. ]
UD: “I diritti individuali e sociali”	[ Citt. 2.2. ]
UD: “I doveri e le sanzioni”	[ Citt. 2.3. ]
UF: “ <b>Diritti umani</b> ”	[ <b>Citt. 3.</b> ]
UD: “Carta universale dei diritti umani”	[ Citt. 3.1. ]
UD: “I conflitti nel mondo”	[ Citt. 3.2. ]
UD: “Multiculturalità e interculturalità”	[ Citt. 3.3. ]
UD: “Pari opportunità tra uomo e donna”	[ Citt. 3.4. ]
UF: “ <b>Territorio e storia</b> ”	[ <b>Citt. 4.</b> ]
UD: “Elementi di base del territorio”	[ Citt. 4.1. ]
UD: “Storia e tradizioni popolari del proprio territorio”	[ Citt. 4.2. ]
UD: “Sguardo sugli avvenimenti storici d’Italia e sullo scenario internazionale”	[ Citt. 4.3. ]

---

Area formativa: “**ECONOMIA E SOCIETÀ**” [ Ecs. ]

UF: “ <b>Il budget</b> ”	[ <b>Ecs. 1.</b> ]
UD: “Simulazione di un acquisto personale”	[ Ecs. 1.1. ]
UD: “Gestione degli atti amministrativi”	[ Ecs. 1.2. ]
UD: “Simulazione di un acquisto aziendale”	[ Ecs. 1.3. ]
UF: “ <b>Il sistema economico</b> ”	[ <b>Ecs. 2.</b> ]
UD: “Le leggi fondamentali dell’economia”	[ Ecs. 2.1. ]
UD: “Sistema famiglia”	[ Ecs. 2.2. ]
UD: “Sistema impresa”	[ Ecs. 2.3. ]
UD: “Sistema Stato”	[ Ecs. 2.4. ]
UF: “ <b>Organizzazione dell’impresa</b> ”	[ <b>Ecs. 3.</b> ]
UD: “Azienda”	[ Ecs. 3.1. ]
UD: “Struttura aziendale”	[ Ecs. 3.2. ]
UF: “ <b>Creare e gestire un’impresa</b> ”	[ <b>Ecs. 4.</b> ]
UD: “Business plan”	[ Ecs. 4.1. ]
UD: “Reperimento dei finanziamenti da parte dell’impresa”	[ Ecs. 4.2. ]
UD: “Gestione dell’impresa simulata”	[ Ecs. 4.3. ]

---

Area formativa: “**LAVORO**” [ Lav. ]

UF: “ <b>Lavoro</b> ”	[ <b>Lav. 1.</b> ]
UD: “Formazione e lavoro nella Costituzione”	[ Lav. 1.1. ]
UD: “Aspetti del lavoro nella società contemporanea”	[ Lav. 1.2. ]
UD: “Lavoro nella dottrina sociale della Chiesa”	[ Lav. 1.3. ]
UF: “ <b>Cambiamenti del lavoro - Problemi e opportunità</b> ”	[ <b>Lav. 2.</b> ]
UD: “Il lavoro nella storia e le nuove professioni”	[ Lav. 2.1. ]
UD: “Le regole che governano il mercato del lavoro nella società della globalizzazione”	[ Lav. 2.2. ]
UF: “ <b>Contratti di lavoro, tutela e sviluppo</b> ”	[ <b>Lav. 3.</b> ]

UD: “Aspetti fondamentali del rapporto di lavoro”	[ Lav. 3.1. ]
UD: “Forme e contratti di lavoro”	[ Lav. 3.2. ]
UD: “Lavoro subordinato e lavoro autonomo”	[ Lav. 3.3. ]
UD: “Lavoro e territorio”	[ Lav. 3.4. ]
UD: “Ricerca attiva del lavoro”	[ Lav. 3.5. ]

Area formativa: “**COMUNICAZIONE**” [ Com. ]

---

UF: “ <b>Comunicare</b> ”	[ <b>Com. 1.</b> ]
UD: “Potenziamento lessicale”	[ Com. 1.1. ]
UD: “La comunicazione linguistica”	[ Com. 1.2. ]
UD: “I mezzi di comunicazione sociale”	[ Com. 1.3. ]
UF: “ <b>Comprendere testi orali e scritti</b> ”	[ <b>Com. 2.</b> ]
UD: “Struttura e linguaggio dei quotidiani”	[ Com. 2.1. ]
UD: “Linguaggio multimediale”	[ Com. 2.2. ]
UD: “Tecniche di lettura e modalità di sintesi”	[ Com. 2.2. ]
UF: “ <b>Produrre testi orali e scritti</b> ”	[ <b>Com. 3.</b> ]
UD: “Produzione e presentazione di testi e schede riassuntive”	[ Com. 3.1. ]
UF: “ <b>Elementi di cultura linguistica</b> ”	[ <b>Com. 4.</b> ]
UD: “Esperienze significative di cultura locale”	[ Com. 4.1. ]
UD: “Elementi di letteratura contemporanea”	[ Com. 4.2. ]

Area formativa: “**INGLESE**” [ Ing. ]

---

UF: “ <b>Livello introduttivo</b> ”	[ <b>Ing. 1.</b> ]
UD: “Getting to know”	[ Ing. 1.1. ]
UD: “What time do you usually get up?”	[ Ing. 1.2. ]
UD: “What music do you listen to?”	[ Ing. 1.3. ]
UD: “Would you like...?”	[ Ing. 1.4. ]
UD: “What is this about (Technical English)”	[ Ing. 1.5. ]
UD: “A basic technical glossary”	[ Ing. 1.6. ]
UF: “ <b>Livello sopravvivenza</b> ”	[ <b>Ing. 2.</b> ]
UD: “Me and my family”	[ Ing. 2.1. ]
UD: “What is happening?”	[ Ing. 2.2. ]
UD: “What did you do yesterday?”	[ Ing. 2.3. ]
UD: “I’m going to London tomorrow”	[ Ing. 2.4. ]
UD: “Better and nicer”	[ Ing. 2.5. ]
UD: “Understanding basic info (Technical English)”	[ Ing. 2.6. ]
UF: “ <b>Livello autonomo</b> ”	[ <b>Ing. 3.</b> ]
UD: “People’s past...”	[ Ing. 3.1. ]
UD: “I wish I knew...”	[ Ing. 3.2. ]
UD: “How to write about me”	[ Ing. 3.3. ]
UD: “Taking notes (Technical English)”	[ Ing. 3.4. ]
UD: “I’d like to apply for this job”	[ Ing. 3.5. ]
UF: “ <b>Inglese tecnico informatico</b> ”	[ <b>Ing. 4.</b> ]
UD: “Computer and its terminology”	[ Ing. 4.1. ]
UD: “Hardware”	[ Ing. 4.2. ]
UD: “Peripherals”	[ Ing. 4.3. ]
UD: “Software”	[ Ing. 4.4. ]
UD: “Network and internet”	[ Ing. 4.5. ]
UD: “Jobs and career”	[ Ing. 4.6. ]

## 2.2. MACRO AREA DELLA “CULTURA SCIENTIFICA”

Per “cultura scientifica” intendiamo l’insieme di conoscenze obiettive che hanno per oggetto le proprietà degli enti astratti e le loro relazioni, ed inoltre i corpi naturali e le loro caratteristiche ovvero il mondo fisico in cui trovano applicazione efficace le tecniche di osservazione e di indagine tali da sostenere una conoscenza fondata sul ricorso all’esperienza.

Esse comprendono la matematica, le scienze della materia, le scienze della natura, l’informatica.

Di seguito, indichiamo gli obiettivi e l’articolazione (mappa) della macro area in oggetto previsti dal progetto CREA.

### 1) Obiettivi

Nell’approccio adottato, abbiamo voluto porre in evidenza, nell’ambito della cultura scientifica, ciò che consente alla persona di:

- a) Risolvere situazioni problematiche in diversi ambiti di esperienza (personale, sociale, professionale) con l’uso corretto di appropriati strumenti matematici
- b) Riconoscere i processi scientifici fondamentali della realtà e saper utilizzare gli strumenti adeguati per la loro descrizione ed eseguire i calcoli relativi
- c) Conoscere il proprio corpo per conservare lo stato di salute
- d) Acquisire comportamenti che rispettano l’ambiente
- e) Utilizzare i principali programmi applicativi informatici e telematici

### 2) Mappa

La macro area “Cultura scientifica” si articola in 4 aree formative: “Matematica”, “Scienze della materia”, “Scienze della natura”, “Informatica”. Ciascuna di queste è, a sua volta, articolata in unità formative (UF) e unità didattiche (UD).

Area formativa: “ <b>MATEMATICA</b> ”	[ Mat. ]
UF: “ <b>I numeri</b> ”	[ <b>Mat. 1.</b> ]
UD: “ <i>I numeri e la loro classificazione</i> ”	[ Mat. 1.1. ]
UD: “ <i>Sistemi di numerazione</i> ”	[ Mat. 1.2. ]
UD: “ <i>I simboli relazionali</i> ”	[ Mat. 1.3. ]
UD: “ <i>Operazioni: definizioni e applicazione nei vari campi numerici</i> ”	[ Mat. 1.4. ]
UF: “ <b>La geometria nel piano e nello spazio</b> ”	[ <b>Mat. 2.</b> ]
UD: “ <i>Linguaggio della geometria piana</i> ”	[ Mat. 2.1. ]
UD: “ <i>I poligoni</i> ”	[ Mat. 2.2. ]
UD: “ <i>Principali proprietà e teoremi</i> ”	[ Mat. 2.3. ]
UD: “ <i>La circonferenza e le sue proprietà</i> ”	[ Mat. 2.4. ]
UD: “ <i>La geometria solida</i> ”	[ Mat. 2.5. ]
UF: “ <b>Le variabili</b> ”	[ <b>Mat. 3.</b> ]
UD: “ <i>Il calcolo letterale</i> ”	[ Mat. 3.1. ]
UD: “ <i>Introduzione ai concetti di uguaglianza, uguaglianza condizionata e disuguaglianza</i> ”	[ Mat. 3.2. ]
UD: “ <i>La ricerca del valore sconosciuto</i> ”	[ Mat. 3.3. ]
UD: “ <i>I sistemi lineari</i> ”	[ Mat. 3.4. ]

UD: “Le equazioni di grado superiore al primo”	[ Mat. 3.5. ]
UF: “ <b>Le funzioni logico matematiche</b> ”	[ <b>Mat. 4.</b> ]
UD: “Gli insiemi e le loro operazioni”	[ Mat. 4.1. ]
UD: “Assi cartesiani; coordinate”	[ Mat. 4.2. ]
UD: “Le funzioni: elementi di definizione e loro proprietà grafiche”	[ Mat. 4.3. ]
UD: “Le funzioni trigonometriche e la risoluzione dei triangoli”	[ Mat. 4.4. ]
UD: “Elementi di geometria analitica: distanze tra punti; retta e curve”	[ Mat. 4.5. ]
UD: “Operazioni della logica formale e applicazione ai circuiti”	[ Mat. 4.6. ]
UF: “ <b>Elementi di statistica, probabilità e matematica finanziaria</b> ”	[ <b>Mat. 5.</b> ]
UD: “Il dato e la sua organizzazione”	[ Mat. 5.1. ]
UD: “I grafici”	[ Mat. 5.2. ]
UD: “L’evento e calcolo della sua probabilità”	[ Mat. 5.3. ]
UD: “Il capitale in entrata e in uscita”	[ Mat. 5.4. ]

---

Area formativa: “**SCIENZE DELLA MATERIA**” [ Scm. ]

UF: “ <b>Materia ed energia</b> ”	[ <b>Scm. 1.</b> ]
UD: “Microstruttura della materia”	[ Scm. 1.1. ]
UD: “La materia e sue trasformazioni”	[ Scm. 1.2. ]
UD: “Composizione degli esseri viventi”	[ Scm. 1.3. ]
UD: “Merceologia”	[ Scm. 1.4. ]
UF: “ <b>Meccanismi dei solidi e dei fluidi</b> ”	[ <b>Scm. 2.</b> ]
UD: “Grandezze fisiche e loro misura”	[ Scm. 2.1. ]
UD: “Moti rettilinei e non rettilinei”	[ Scm. 2.2. ]
UD: “Le forze e l’equilibrio meccanico”	[ Scm. 2.3. ]
UD: “Le forze e il movimento”	[ Scm. 2.4. ]
UD: “Le forze e l’energia”	[ Scm. 2.5. ]
UD: “Equilibrio dei fluidi”	[ Scm. 2.6. ]
UF: “ <b>Termologia</b> ”	[ <b>Scm. 3.</b> ]
UD: “Dilatazione termica”	[ Scm. 3.1. ]
UD: “Calore e temperatura”	[ Scm. 3.2. ]
UD: “Cambiamenti di stato”	[ Scm. 3.3. ]
UD: “Propagazione del calore come processo stazionario”	[ Scm. 3.4. ]
UD: “L’energia termica e le sue trasformazioni”	[ Scm. 3.5. ]
UF: “ <b>Elettrologia elettromagnetismo</b> ”	[ <b>Scm. 4.</b> ]
UD: “La carica elettrica e l’equilibrio”	[ Scm. 4.1. ]
UD: “La corrente elettrica”	[ Scm. 4.2. ]
UD: “Fenomeni magnetici e campo magnetico”	[ Scm. 4.3. ]
UD: “Induzione elettromagnetica ed energia elettrica”	[ Scm. 4.4. ]
UF: “ <b>Acustica e ottica</b> ”	[ <b>Scm. 5.</b> ]
UD: “Fenomeni ondulatori e loro leggi”	[ Scm. 5.1. ]
UD: “Sorgenti sonore e loro caratteristiche”	[ Scm. 5.2. ]
UD: “Ottica”	[ Scm. 5.3. ]

---

Area formativa: “**SCIENZE DELLA NATURA**” [ Scn. ]

UF: “ <b>Il mondo dei viventi</b> ”	[ <b>Scn. 1.</b> ]
UD: “Viventi e non viventi”	[ Scn. 1.1. ]
UD: “La cellula”	[ Scn. 1.2. ]
UD: “Origine della vita, evoluzione e adattamento”	[ Scn. 1.3. ]
UD: “Eredità dei caratteri”	[ Scn. 1.4. ]
UD: “Nutrizione”	[ Scn. 1.5. ]
UD: “Respirazione”	[ Scn. 1.6. ]
UD: “Circolazione e trasporto”	[ Scn. 1.7. ]
UD: “Immunità e difesa”	[ Scn. 1.8. ]

UD: “Sostegno e movimento”	[ Scn. 1.9. ]
UD: “Riproduzione”	[ Scn. 1.10.]
UD: “Concetto di salute e malattia: educazione alla salute”	[ Scn. 1.11.]
UF: “Educazione allo sviluppo sostenibile e rispetto dell’ambiente”	[ Scn. 2. ]
UD: “Elementi di ecologia”	[ Scn. 2.1. ]
UD: “Gli ecosistemi”	[ Scn. 2.2. ]
UD: “Inquinamento”	[ Scn. 2.3. ]
UD: “Educazione allo sviluppo sostenibile e al rispetto dell’ambiente”	[ Scn. 2.4. ]
Area formativa: “INFORMATICA”	[ Inf. ]
UF: “Il personal computer”	[ Inf. 1. ]
UF: “Il sistema operativo”	[ Inf. 2. ]
UF: “Elaborazione testi”	[ Inf. 3. ]
UF: “Il foglio elettronico”	[ Inf. 4. ]
UF: “Il data base”	[ Inf. 5. ]
UF: “Presentazione e disegno”	[ Inf. 6. ]
UF: “Reti informatiche”	[ Inf. 7. ]

### 2.3. MACRO AREA DELLE “CAPACITÀ PERSONALI”

Per “capacità personali” intendiamo l’insieme delle caratteristiche della persona possedute su base innata e appresa e riguardanti i suoi repertori di base: cognitivo, affettivo-motivazionale, socio-interpersonale. Esse riflettono i valori ed i contenuti propri dell’educazione che la persona vive specie nell’età evolutiva; si riferiscono quindi alla famiglia di appartenenza, alle agenzie educative e formative ma anche ai legami significativi individuali e di gruppo. Esse rappresentano le potenzialità dell’allievo che richiedono di essere riconosciute (innanzitutto a favore del destinatario stesso) e attualizzate. Tali capacità, raramente coltivate in modo formale dalle istituzioni formative, sono attualmente considerate preziose per l’adattamento personale, interpersonale, scolastico e professionale.

Tali capacità comprendono quindi l’ambito dell’io (consapevolezza di sé) delle relazioni (comunicazione e relazione con gli altri), del compito (disposizione all’autonomia, alla responsabilità ed alla soluzione dei problemi, il rispetto delle regole organizzative) il contesto (diagnosi della realtà, disposizione ad apprendere dall’esperienza)<sup>5</sup>.

Di seguito, indichiamo gli obiettivi e l’articolazione (mappa) della macro area in oggetto previsti dal progetto CREA.

#### 1) Obiettivi

Nell’approccio adottato, abbiamo voluto porre in evidenza nell’ambito delle capacità personali ciò che consente alla persona di:

<sup>5</sup> BECCIU M. - A.R. COLASANTI, *La promozione delle capacità personali. Teoria e prassi*, Roma, Tipografia Pio XI, 2003.

- a) scoprire le proprie preferenze cognitive
- b) riconoscere le proprie tendenze emotive
- c) individuare il proprio stile comportamentale
- d) identificare i propri limiti e le proprie risorse
- e) esplicitare le proprie mete
- f) sintonizzarsi con gli altri
- g) comunicare con efficacia
- h) collaborare e lavorare in gruppo
- i) gestire i contrasti e negoziare
- j) pianificare il proprio agire
- k) risolvere problemi e prendere decisioni
- l) potenziare le proprie strategie di apprendimento e di azione
- m) diagnosticare il contesto di lavoro in cui si opera
- n) autoregolare il proprio comportamento organizzativo

## 2) Mappa

La macro area “Capacità personali” si articola in 4 aree formative: “Io - Consapevolezza, valutazione e promozione della propria realtà personale”, “Altri - Positività del rapporto con le persone con le quali si entra in contatto”, “Compito - Fronteggiamento efficace di richieste e problemi insiti in una determinata attività”, “Contesto - Integrazione e inserimento produttivo in un ambiente di lavoro”. Ciascuna di queste si articola in unità operative (UO).

Area formativa: “ <b>IO</b> ”	[ C.P. Io]
UO: “ <i>Scoprire le proprie preferenze cognitive</i> ”	[ C.P. 1. ]
UO: “ <i>Riconoscere le proprie tendenze emotive</i> ”	[ C.P. 2. ]
UO: “ <i>Individuare il proprio stile comportamentale</i> ”	[ C.P. 3. ]
UO: “ <i>Identificare i propri limiti e le proprie risorse</i> ”	[ C.P. 4. ]
UO: “ <i>Esplicitare le proprie mete</i> ”	[ C.P. 5. ]
Area formativa: “ <b>ALTRI</b> ”	[ C.P. Altri]
UO: “ <i>Comunicare con efficacia</i> ”	[ C.P. 6. ]
UO: “ <i>Sintonizzarsi con gli altri</i> ”	[ C.P. 7. ]
UO: “ <i>Collaborare e lavorare in gruppo</i> ”	[ C.P. 8. ]
UO: “ <i>Gestire i contrasti e negoziare</i> ”	[ C.P. 9. ]
Area formativa: “ <b>COMPITO</b> ”	[ C.P. Compito]
UO: “ <i>Pianificare il proprio agire</i> ”	[ C.P. 10. ]
UO: “ <i>Risolvere problemi e prendere decisioni</i> ”	[ C.P. 11. ]
UO: “ <i>Potenziare le proprie strategie di apprendimento e di azione</i> ”	[ C.P. 12. ]
Area formativa: “ <b>CONTESTO</b> ”	[ C.P. Contesto]
UO: “ <i>Diagnosticare il contesto di lavoro in cui si opera</i> ”	[ C.P. 13. ]
UO: “ <i>Autoregolare il proprio comportamento organizzativo</i> ”	[ C.P. 14. ]

## 2.4. MACRO AREA DELLE “COMPETENZE PROFESSIONALI COMUNI”

Per “competenze professionali comuni” intendiamo due specifiche acquisizioni condivise tra differenti percorsi formativi e legate alla attuale percezione della responsabilità dell’individuo in rapporto ad uno specifico ambiente di lavoro: la sicurezza e la qualità.

Di seguito, indichiamo gli obiettivi e l'articolazione (mappa) della macro area in oggetto previsti dal progetto CREA.

### 1) Obiettivi

Nell’approccio adottato, abbiamo voluto porre in evidenza nell’ambito delle competenze professionali comuni ciò che consente alla persona di

- a) Conoscere, rispettare e applicare le norme di sicurezza
- b) Conoscere, rispettare e applicare le procedure relative alla qualità.

### 2) Mappa

La macro area “Competenze professionali comuni” si articola in 2 aree formative: “Sicurezza”, “Qualità”. Ciascuna di queste è, a sua volta, articolata in unità formative (UF) e unità didattiche (UD).

Area formativa: “ <b>SICUREZZA</b> ”	[ Sic. ]
UF: “ <b>Prevenzione e sicurezza: sensibilizzazione</b> ”	[ Sic. 1. ]
UD: “ <i>Prevenzione e sicurezza: sensibilizzazione</i> ”	[ Sic. 1.1. ]
UF: “ <b>Prevenzione e sicurezza: interventi preventivi nel settore</b> ”	[ Sic. 2. ]
UD: “ <i>Prevenzione e sicurezza: interventi preventivi nel settore</i> ”	[ Sic. 2.1. ]
Area formativa: “ <b>QUALITÀ</b> ”	[ Qual. ]
UF: “ <b>Il sistema qualità: sensibilizzazione</b> ”	[ Qual. 1. ]
UD: “ <i>Il sistema qualità: sensibilizzazione</i> ”	[ Qual. 1.1. ]
UF: “ <b>Il miglioramento continuo</b> ”	[ Qual. 2. ]
UD: “ <i>Prevenzione e sicurezza: interventi preventivi nel settore</i> ”	[ Qual. 2.1. ]

## 3. L'ELABORAZIONE DELLE UNITÀ DEL CREA

### 3.1. CRITERI ISPIRATORI PER LA COMPILAZIONE DELLE UNITÀ DIDATTICHE

La mappa delle unità formative e delle relative unità didattiche intende dotare i giovani che frequentano i CFP del CNOS-FAP di strumenti e di opportunità che consentano loro di valorizzare al meglio *l'approccio peculiare della formazione professionale* centrato sulla scoperta e sull'aiuto alla realizzazione del progetto personale di ogni destinatario intorno ad una identità lavorativo - professionale e sulla base di una proposta tesa a formare il cittadino, il lavoratore, il cristiano.

Le varie unità didattiche si basano sulla centralità dell'esperienza e della competenza, sul metodo induttivo per ricerca e scoperta, sul legame motivante e funzionale tra le risorse offerte, le competenze da possedere e i risultati ottenuti dal giovane nel suo percorso (esperienze di successo). Esse coniugano in un insieme armonico l'approccio esperienziale e l'astrazione, anch'essa necessaria, presupposto fondamentale per costruire un percorso di autonomia nell'apprendimento. Il percorso formativo sarà sostenuto anche dalle nuove tecnologie educative (NTE). Ciò che si persegue non è infatti l'abilità fine a se stessa, quanto lo sviluppo di una professionalità piena, fatta di competenze (sapere teorico ed abilità applicate nella risoluzione di un compito professionale) e di atteggiamenti e comportamenti congruenti accompagnati dalla maturazione nell'allievo di una mentalità che assuma i compiti di lavoro entro un quadro non solo funzionale ma anche ideale, per il cui perseguimento si prevede una disposizione interiore tesa al bene.

I criteri metodologici fondanti per elaborare unità didattiche sono:

- approccio per esperienze e non per contenuti; i contenuti sono recuperati lungo il percorso;
- ingresso inteso come “promozione” in quanto mira al coinvolgimento nella sperimentazione di un metodo attivo;
- conoscenze organizzate tramite una mappa ed un glossario; esse vanno enfatizzate nel momento in cui si incontrano e richiedono anch'esse un adeguato approfondimento;
- titoli delle UF e delle UD alludono non tanto al contenuto quanto alla *performance* e quindi alla “dotazione personale” dell'allievo.

Per quanto riguarda gli strumenti da adottare, riteniamo che un percorso formativo che riconosce nell'allievo il vero protagonista dell'apprendimento debba accompagnare agli strumenti tradizionali (testi, dispense cartacee, schemi, tabelle, illustrazioni) l'insieme degli strumenti didattici frutto dell'applicazione delle nuove tecnologie educative (presentazioni in Powerpoint, schemi in Autocad, animazioni,

uso di *chat-line* con studenti stranieri o tra giovani di diversi centri del CNOS-FAP, ricerche su Internet, ecc.).

### **3.2. PRESENTAZIONE DEGLI STRUMENTI**

Gli strumenti utili per l'elaborazione delle unità sono costituiti dalle tre schede di seguito descritte e allegate al presente volume (appendice).

#### **1) “Scheda A: Guida alla compilazione dell'unità formativa”**

Questo strumento è utile per l'elaborazione dell'*unità formativa* che, in questa prima fase, si riferisce al percorso di qualifica professionale triennale (14 - 17 anni), e ricalca quanto previsto dal “*Progetto pilota per il sistema di istruzione e formazione*”.

La scheda è riportata in appendice 1.

#### **2) “Scheda B: Guida formatore”**

Questo strumento è utile per l'elaborazione dell'*unità didattica* e ha l'obiettivo di presentare gli aspetti generali in cui deve articolarsi l'unità:

- a) Indicazioni generali
- b) Fasi dell'unità didattica
- c) Informazioni sull'unità didattica

La scheda è riportata in appendice 2.

#### **3) “Scheda C: Manuale allievo”**

Questa scheda fornisce i parametri (con i relativi descrittori) in base ai quali va articolato il manuale destinato agli allievi.

La scheda è riportata in appendice 3.

In allegato, presentiamo una unità completa (sia la guida formatore che il manuale allievo) che esemplifica l'impianto del CREA.

L'unità presentata prevede anche una parte in versione multimediale reperibile nell'area riservata del sito [www.cnos-fap.it](http://www.cnos-fap.it).

## 4. CONCLUSIONI

I promotori dell'iniziativa confidano che le sperimentazioni avviate nelle Regioni apportino miglioramenti e approfondimenti al progetto.

Sono peraltro convinti che il CREA rappresenti un'occasione di formazione continua per ogni formatore, in quanto approfondimento concreto di una metodologia che lo guida in una gestione dell'aula attiva e coinvolgente; pertanto, si augurano che la presente pubblicazione possa permettere il coinvolgimento di altri formatori: solo così, il CREA, a regime, diventerà un servizio permanente per la Federazione CNOS - FAP.

I promotori sentono il dovere di ringraziare quanti hanno portato il progetto a questo livello e quanti vorranno coinvolgersi in futuro in questa fatica, che si è rivelata già preziosa nel contribuire al consolidamento di una formazione professionale rispondente alla crescita globale della persona.

## 5. RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

BECCIU M. - A.R. COLASANTI, *La promozione delle capacità personali. Teoria e prassi*, Roma, Tipografia Pio XI, 2003.

NICOLI D., *L'autoformazione assistita*. Torino, Casa di Carità Arti e Mestieri, 2000.

PELLEREY M., *Educare. Manuale di pedagogia come scienza pratico-progettuale*, Roma, LAS, 1999.

---

## APPENDICI

Appendice n. 1 - SCHEDA A: SCHEMA DELL'UNITÀ FORMATIVA

Appendice n. 2 - SCHEDA B: GUIDA FORMATORE

Appendice n. 3 - SCHEDA C: MANUALE ALLIEVO

Appendice n. 4 - MAPPA DEL CREA

<p><b>Scheda A: SCHEMA DELL'UNITÀ FORMATIVA</b>  <i>Guida alla compilazione dell'unità formativa (UF)</i></p>
---

Ogni UF dovrà essere descritta in base ai seguenti parametri.

PARAMETRO	DESCRIZIONE
<b>1. Denominazione dell'UF</b>	Vedi mappa
<b>2. Codice dell'UF</b>	Vedi mappa
<b>3. Macro - area formativa</b>	Vedi mappa
<b>4. Obiettivi</b>	Indicare i risultati di apprendimento perseguiti, ovvero le competenze dell'allievo – intese quali insiemi di capacità personali, conoscenze e abilità – in una visione integrale della persona
<b>5. Standard / Criteri</b>	Elencare le prestazioni essenziali, previste dalla normativa vigente, attese dagli allievi
<b>6. Contenuti</b>	Enumerare le conoscenze che vengono affrontate espressamente nell'UF
<b>7. Collocazione dell'UF nel percorso formativo</b>	Indicare il periodo di utilizzo dell'UF nell'arco del percorso di formazione triennale
<b>8. Tempi</b>	Indicare la durata dell'UF (da un minimo ad un massimo di ore)
<b>9. Unità didattiche</b>	Elencare la sequenza delle unità didattiche in cui si articola l'UF (indicare solo i titoli): 1) ..... 2) ..... 3) ..... 4) ..... n) .....

<p style="text-align: center;"><b>Scheda B: GUIDA FORMATORE</b> <i>Guida alla compilazione dell'unità didattica (UD)</i></p>
--

La guida formatore ha il fine di accompagnare il formatore in ogni fase del percorso dell'UD, indicando:

- come dare avvio al percorso
- come utilizzare gli strumenti nelle varie fasi
- come affrontare le eventuali difficoltà che si incontrano
- come realizzare la verifica/valutazione
- come capitalizzare e dare continuità al percorso

La scheda si compone di tre parti:

- 1) Indicazioni generali;
- 2) Fasi dell'UD;
- 3) Informazioni sull'UD.

Di seguito, presentiamo ciascuna di queste parti della scheda per la “Guida formatore”.

## 1. INDICAZIONI GENERALI

INDICAZIONE	DESCRIZIONE
<b>1.1. Titolo dell'UD</b>	Vedi mappa
<b>1.2. Codice dell'UD</b>	Vedi mappa
<b>1.3. Macro - area formativa</b>	Vedi mappa
<b>1.4. Utenti</b>	Indicare i destinatari dell'UD e la loro situazione di partenza (formazione professionale iniziale, formazione continua, formazione superiore, apprendistato, ecc.)
<b>1.5. Collocazione dell'UD nel percorso formativo</b>	Indicare il periodo di utilizzo dell'UD nell'arco del percorso di formazione triennale
<b>1.6. Prerequisiti</b>	Indicare l'insieme di conoscenze, capacità e competenze che l'allievo deve possedere per affrontare l'UD
<b>1.7. Obiettivi e performance</b>	Indicare i risultati di apprendimento perseguiti, ovvero le competenze dell'allievo (intese quali insiemi di capacità personali, conoscenze e abilità), in una visione integrale della persona. Indicare la prestazione, ovvero il prodotto / risultato finale attesa
<b>1.8. Contenuti</b>	Indicare i contenuti che saranno affrontati nel corso dell'UD
<b>1.9. Metodologia e strategie</b>	Indicare le modalità con cui si intende svolgere l'UD
<b>1.10. Valutazione in itinere e sommativa</b>	Indicare i compiti assegnati <i>in itinere</i> e la prestazione finale richiesta (eventuale verifica a distanza)
<b>1.11. Eventuali criticità</b>	Indicare quali ostacoli occorre tenere in considerazione
<b>1.12. Leve su cui agire</b>	Indicare il metodo per superare gli ostacoli indicati
<b>1.13. Tempi</b>	Indicare la durata dell'UD (da un minimo ad un massimo di minuti)
<b>1.14. Risorse</b>	Elencare l'occorrente per lo svolgimento dell'UD: aule, attrezzature, banche dati, ecc.
<b>1.15. Connessioni</b>	Indicare le connessioni, i collegamenti, con altre UD

## 2. FASI DELL'UD

INDICAZIONE	DESCRIZIONE
<b>2.1. Canovaccio</b> (cfr. Graf. 2)	L'UD dovrà svilupparsi tenendo presente il "canovaccio". Come mostra lo schema (cfr. grafico), ogni UD sarà articolata in fasi (T0, T1, T2, ecc.) e ciascuna fase dovrà prevedere un momento espositivo, una esperienza concreta da proporre agli allievi e dei sussidi. Altri aspetti (la colonna del grafico lasciata in bianco) saranno inseriti a discrezione dall'autore dell'UD.
<b>2.2. Percorso</b>	Fornire le indicazioni operative utili per un corretto svolgimento dell'UD (suggerimenti, consigli, accorgimenti, ecc.)
<b>2.3. Strumenti didattici / di apprendimento</b>	In questa sezione vanno inseriti tutti i materiali utilizzati (schede, esercitazioni, approfondimenti, ecc.). Le prime schede sono collegate alla fase T0 obiettivi e T0 bilancio personale
<b>2.4. Strumenti di valutazione</b>	L'UD deve prevedere anche la presentazione degli strumenti di valutazione previsti per la rilevazione dell'apprendimento dei contenuti della stessa UD. Questi saranno distinti in: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Strumenti per la <i>valutazione in itinere</i> (svolta lungo il processo di apprendimento, per verificare il punto in cui si trova l'allievo e apportare eventuali interventi compensativi)</li> <li>• Strumenti per la <i>valutazione sommativa</i> (realizzata alla fine del processo di apprendimento, per rilevare i risultati del lavoro svolto)</li> </ul>
<b>2.5. Approfondimenti / Rinforzi</b>	In coda all'unità, ci sarà una sezione dedicata all'approfondimento / rinforzo dei temi svolti. I suggerimenti potranno essere di vario tipo; per esempio, potranno consistere in indicazioni bibliografiche e sitografiche essenziali.
<b>2.6. Glossario</b>	In questa sezione vanno indicati e definiti tutti i termini ricorrenti nell'UD
<b>2.7. Bibliografia</b>	Indicare i testi utilizzati per compilare l'unità. Qui possono essere inseriti anche testi suggeriti per eventuali approfondimenti dei contenuti affrontati
<b>2.8. Sitografia</b>	Indicare eventuali siti consultati per compilare l'unità. Qui possono essere inseriti anche indirizzi web suggeriti per eventuali approfondimenti dei contenuti affrontati

Graf. 2 - *Canovaccio pe lo sviluppo dell'UD*

TEMA/ESPERIENZA/CASO OGGETTO DELL'UD:

.....

SEQUENZA:					
Fasi (Denominazione e tempi)	Esposizione	Esperienza	Risorse multimediali	Altre risorse	..... .....
T0 <sup>6</sup>					
T1					
T2					
T3					
T4					
T5					
Tn					

<sup>6</sup> T = Tempo.

### 3. INFORMAZIONI SULL'UD

In coda a ciascuna UD, vanno inserite le seguenti informazioni:

INFORMAZIONE	DESCRIZIONE
<b>3.1. Titolo dell'UD</b>	Vedi mappa
<b>3.2. Codice dell'UD</b>	Vedi mappa
<b>3.3. Data di creazione</b>	Indicare la data in cui l'UD è stata consegnata per la revisione conclusiva
<b>3.4. Versione</b>	Si consideri la seguente sequenza: versione n. 1: " <i>prototipo</i> "; versione n. 2: " <i>testing</i> "; versione n. 3: " <i>revisione</i> "; versione n. 4: " <i>validazione</i> ".
<b>3.5. Autore/i dell'UD</b>	Indicare i nomi di quanti hanno preso parte attiva alla compilazione dell'UD
<b>3.6. Autore/i dei materiali e/o degli strumenti</b>	Indicare i nomi di quanto hanno fornito materiali o strumenti utilizzati nell'UD
<b>3.7. Coordinamento CREA</b>	Questa sezione è a cura del revisore dell'unità
<b>3.8. Coordinamento scientifico CREA</b>	Questa sezione è a cura del revisore dell'unità
<b>3.9. Progettista grafico materiali multimediali</b>	Questa sezione è a cura del revisore dell'unità
<b>3.10. Progettista grafico materiali cartacei</b>	Questa sezione è a cura del revisore dell'unità
<b>3.11. Revisione testi</b>	Questa sezione è a cura del revisore dell'unità
<b>3.12. Indirizzo e-mail per commenti, suggerimenti, richieste, ecc.</b>	Indicare recapiti utili per essere contattati dagli utenti dell'UD
<b>3.13. Eventuali note</b>	Qualora lo ritenesse necessario, l'autore può inserire delle note in coda all'unità

**Scheda C: MANUALE ALLIEVO**  
Guida alla compilazione dell'unità didattica (UD)

Il manuale è il testo che andrà in mano all'allievo. È importante, dunque, che sia scritto in modo semplice, che sia sintetico, graficamente accattivante e che contenga i materiali utili per gli esercizi e le valutazioni.

Ciascuna UD dovrà essere descritta in base ai seguenti 12 parametri.

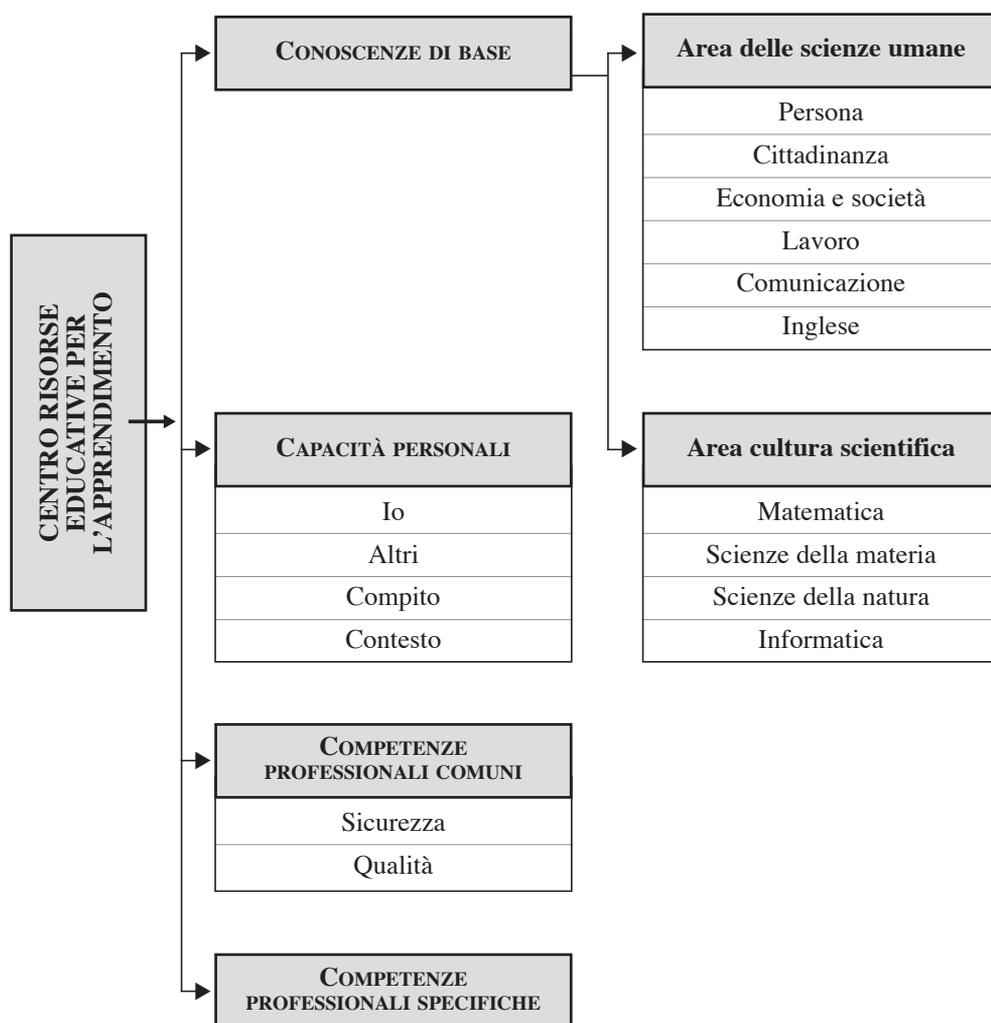
PARAMETRO	DESCRIZIONE
<b>1. Macro - area formativa di riferimento</b>	In primo luogo, va indicato il nome della macro area formativa all'interno della quale è inserita l'UF o l'UD in oggetto.
<b>2. Accoglienza/Presentazione</b>	Si introduce l'UD. In questa introduzione sono presenti la motivazione, una descrizione sintetica dell'UD e un accenno agli strumenti utilizzati. Se sono previsti dei requisiti di ingresso, questi dovranno essere descritti qui.
<b>3. Obiettivi</b>	Indicare gli obiettivi che l'allievo conseguirà al termine dell'UD
<b>4. Metodologie</b>	Indicare le modalità con cui si intende svolgere l'UD
<b>5. Percorso</b>	Descrivere le singole fasi con tutte le indicazioni operative per un corretto svolgimento dell'unità (suggerimenti, consigli, accorgimenti utili per il concreto svolgimento dell'UD)
<b>6. Strumenti didattici / di apprendimento</b>	È il cuore dell'unità. Questa sezione elenca, descrive, allega i diversi materiali d'apprendimento – cartacei e informatici (floppy, CD ROM, file presenti sul portale dedicato) – necessari per svolgere l'unità. Se sono previsti strumenti per la verifica dei requisiti di ingresso, questi dovranno essere inseriti qui.
<b>7. Strumenti di valutazione</b>	L'unità deve prevedere anche la presentazione degli strumenti di valutazione previsti per la verifica dell'apprendimento della stessa unità. Questi saranno distinti in: - Strumenti per la <i>valutazione in itinere</i> (svolta lungo il processo di apprendimento, per verificare il punto in cui si trova l'allievo e apportare eventuali interventi compensativi) - Strumenti per la <i>valutazione sommativa</i> (realizzata alla fine del processo di apprendimento, per rilevare i risultati del lavoro svolto)

*segue*

segue

PARAMETRO	DESCRIZIONE
<b>8. Approfondimenti / Rinforzi</b>	In coda all'unità ci sarà una sezione dedicata all'approfondimento/rinforzo dei temi svolti. I suggerimenti potranno essere di vario tipo; per esempio potranno consistere in indicazioni bibliografiche e sitografiche essenziali.
<b>9. Glossario</b>	In questa sezione vanno indicati (in ordine alfabetico) e definiti tutti i termini ricorrenti nell'UD.
<b>10. Bibliografia</b>	Indicare una bibliografia utile per approfondire i temi affrontati nell'UD
<b>11. Sitografia</b>	Indicare indirizzi web utili per approfondire i temi affrontati nell'UD
<b>12. Bilancio personale</b>	Riguardando il paragrafo degli obiettivi all'inizio del manuale, l'allievo cercherà di fare il punto della situazione cercando d'identificare i suoi successi oppure i punti dove ha incontrato maggiori difficoltà. Il formatore lo potrà accompagnare nella definizione degli obiettivi futuri

Appendice n. 4 - Mappa del CREA



---

## ALLEGATO

- Unità didattica:  
**SIMULAZIONE DI UN ACQUISTO PERSONALE (Guida formatore)**
- Unità didattica:  
**SIMULAZIONE DI UN ACQUISTO PERSONALE (Manuale allievo)**

# Simulazione di un acquisto personale

## **GUIDA FORMATORE**

- 1) Indicazioni generali sull'unità didattica
- 2) Fasi dell'unità didattica
- 3) Informazioni sull'unità didattica
- 4) Strumenti per l'unità didattica

## 1. INDICAZIONI GENERALI SULL'UNITÀ DIDATTICA

---

**1.1. Denominazione dell'UD** Simulazione di un acquisto personale

**1.2. Codice dell'UD** ECS 1.3.

**1.3. Macro area formativa** Scienze umane

**1.4. Utenti** Allievi in obbligo formativo

**1.5. Collocazione dell'UD nel percorso formativo**

Questa UD si colloca al I anno, all'inizio dell'unità formativa "Il budget" dell'area formativa "Economia e società".

**1.6. Prerequisiti**

Non sono previsti prerequisiti.

**1.7. Obiettivi e performance**

Al termine dell'unità, gli allievi saranno in grado di:

- 1) esprimersi con la terminologia e le regole di base dell'economia aziendale;
- 2) gestire il proprio budget sviluppando abilità e caratteristiche personali attraverso la personalizzazione delle proprie scelte
- 3) potenziare la capacità decisionale in presenza di risorse materiali e temporali limitate.

La verifica finale permette di valutare l'acquisizione di una terminologia specifica e di individuare quali sono gli elementi che hanno influenzato le singole scelte economiche e finanziarie.

**1.8. Contenuti**

Calcolo dell'interesse semplice e composto.

**1.9. Metodologia e strategie**

Il tipo di metodologia da utilizzare dovrà essere di tipo induttivo/deduttivo: si partirà da un dato esperienziale (stimolo) per arrivare gradualmente al concetto finale.

Il formatore dovrà fornire all'inizio le informazioni su ciò che i ragazzi dovranno fare, sugli strumenti da utilizzare e affiancherà costantemente gli allievi nel percorso di costruzione del lavoro in questione.

*Strategie:*

- 1) creare situazioni che colleghino il tema "gestione del budget personale" con la vita quotidiana dei ragazzi
- 2) far comprendere ai ragazzi l'importanza del grado di consapevolezza nell'effettuare una scelta a livello economico
- 3) favorire il processo di formazione di adeguati atteggiamenti sul tema utilizzando risorse didattiche stimolanti

**1.10. Valutazione**

Il formatore propone di compilare la scheda "Compra un computer" (cfr. punto 4. "Strumenti") e l'obiettivo sarà raggiunto se l'allievo riuscirà gestire l'acquisto.

**1.11. Eventuali criticità**

I ragazzi potranno incontrare difficoltà nell'interpretare e applicare le formule dell'interesse semplice e composto.

**1.12. Leve su cui agire**

Il formatore deve catturare l'attenzione dei ragazzi presentando loro dei casi che provengono dalla vita quotidiana in cui loro sono gli attori principali.

**1.13. Tempi**

L'UD ha una durata di circa 13 ore.

**1.14. Risorse**

Il testo riportato in bibliografia, aula attrezzata con computer collegati ad Internet, materiale cartaceo, schede, diapositive (cfr. punto 4. "Strumenti").

**1.15. Connessioni**

L'UD in oggetto può trovare elementi di contatto con l'informatica, la matematica, l'economia, le competenze trasversali.

## 2. FASI DELL'UNITÀ DIDATTICA

### 2.1. Canovaccio

Fasi	Esposizione	Esperienza	Multimedia	Risorse <sup>7</sup>
T0 Introduzione unità didattica Tempo: 10 min.	Il formatore presenta brevemente l'unità didattica			Lucidi: "Obiettivi", "Bilancio personale"
T1 Presentazione del gioco di simulazione: "Acquisto di un motorino" Tempo: 30 minuti	Il formatore spiega in cosa consiste il gioco	I ragazzi seguono la spiegazione del gioco sul loro manuale		Lucidi o diapositive: "Presentazione del gioco di simulazione dell'acquisto di un motorino"
T2 Gioco di simulazione: "Acquisto di un motorino" Tempo: 4 ore	Il formatore guida il gruppo classe durante la simulazione	I ragazzi giocano	CD con gioco di simulazione dell'acquisto del motorino	Diapositive o lucidi e copia cartacea: "Gioco di simulazione dell'acquisto di un motorino"
T3 Confronto sui risultati Tempo: 3 ore	Il formatore gestisce il confronto sui risultati ottenuti e analizza i fattori che hanno influenzato le scelte	I ragazzi espongono i risultati ottenuti motivando le loro scelte		Lavagne e cartelloni
T4 Approfondimento terminologico Tempo: 2 ore	Il formatore stimola nei ragazzi la ricerca del significato di termini specifici	I ragazzi consultano il glossario	Glossario multimediale	Copia cartacea del glossario
T5 Approfondimenti metodologici Tempo: 2 ore	Il formatore ripropone il gioco di simulazione partendo dai risultati precedenti	I ragazzi giocano scegliendo un percorso diverso dal precedente	Gioco di simulazione dell'acquisto del motorino	Copia cartacea delle diapositive o dei lucidi di T2: "Gioco di simulazione dell'acquisto di un motorino"
T6 Valutazione Tempo: 1 ora	Il formatore somministra la scheda "Compra un computer"	I ragazzi compilano la scheda "Compra un computer"		Scheda "Compra un computer"

<sup>7</sup> Le copie delle diapositive o dei lucidi indicati nella colonna "Risorse" sono riportate al punto 4. "Strumenti".

## 2.2. Percorso

### T0: *Introduzione e presentazione dell'UD*

È bene che il formatore, all'inizio del percorso, introduca gli obiettivi, le metodologie (si vedano anche i suggerimenti del paragrafo 1.9. "Metodologia e strategie") e gli strumenti dell'unità didattica; l'allievo seguirà attraverso il "Manuale allievo" che contiene tutte le esercitazioni che verranno utilizzate.

A questo scopo il formatore può avvalersi dei lucidi "Obiettivi" e "Bilancio personale".

Il "Bilancio personale" è uno strumento che consente ai ragazzi di "costruire" il proprio percorso con un atteggiamento critico, imparando a individuare le proprie debolezze senza viverle come dei limiti.

### T1: *Introduzione al gioco di simulazione: "Acquisto di un motorino"*

Questa unità didattica si sviluppa a partire da una simulazione di una situazione che i ragazzi potrebbero vivere: l'acquisto di un motorino. Si tratta di una spesa importante che presuppone alcune scelte fondamentali: il tipo di motorino, il reperimento del denaro, ecc. Questa impostazione, cattura l'interesse dei ragazzi, evitando cadute di attenzione e stimolando la partecipazione attiva alla lezione.

Il formatore presenta le regole del gioco, evidenziando i diversi passaggi, con il supporto dei lucidi o delle diapositive: "Presentazione del gioco di simulazione dell'acquisto di un motorino".

### T2: *Simulazione acquisto*

Questo gioco prevede una versione multimediale su CD (in alternativa, si possono utilizzare le schede cartacee: copie dei lucidi o delle diapositive: "Gioco di simulazione dell'acquisto di un motorino").

All'inizio del gioco, i ragazzi dovranno indicare in base a quale criterio effettueranno il loro acquisto: il prezzo, la marca, la cilindrata, gli *optionals*, la moda, l'utilità.

Nei passaggi successivi, dovranno stimare il valore del motorino a seconda che sia nuovo o usato. È previsto che i ragazzi utilizzino il collegamento ad alcuni siti internet per aver maggiori informazioni su marche e modelli.

Dopo queste prime selezioni, si chiede ai ragazzi quali disponibilità di denaro hanno attualmente e come pensano di ottenere il denaro mancante per poter acquistare il motorino dei loro sogni. Qualsiasi decisione prenderanno i ragazzi, ci saranno delle coerenze logiche da mantenere: se chiedono un prestito, dovranno restituirlo; se cercano un lavoro, devono prevedere per quanto tempo svolgerlo.

Dopo tutte queste scelte, i ragazzi devono redigere un bilancio individuando le entrate, le uscite, i costi, i ricavi e gli utili.

Il risultato del gioco porta all'identificazione di quattro profili: tipo imprenditore, tipo che si accontenta, tipo responsabile, tipo inconcludente.

### T3: *Confronto del gruppo classe*

Il formatore attiva e coordina un confronto tra gli allievi sui risultati ottenuti con il gioco e guida gli allievi nell'analisi dei fattori che hanno influenzato le loro scelte.

### T4: *Approfondimento terminologico*

Il formatore stimola nei ragazzi la ricerca del significato di termini specifici che hanno trovato durante il gioco di simulazione. Saranno invitati a consultare il glossario multimediale o cartaceo.

### T5: *Approfondimento metodologico*

Il formatore ripropone il gioco di simulazione partendo dai risultati precedenti e i ragazzi giocano scegliendo un percorso alternativo a quello già scelto in T2.

Il risultato che si ottiene è dato dalla combinazione della capacità di gestione economico-finanziaria del singolo utente con la sua soddisfazione personale.

### T6: *Valutazione*

Il formatore somministra la scheda "Compra un computer" al fine di verificare l'apprendimento dei concetti proposti col gioco di simulazione e la loro capacità di utilizzarli in altri casi della vita quotidiana.

### 2.3. Strumenti didattici / di apprendimento

All'allievo dovrà essere consegnato all'inizio del percorso il "Manuale allievo" contenente tutto il materiale cartaceo (schede, esercitazioni, CD, approfondimenti, ecc.) che verrà utilizzato nell'unità didattica.

Il "Manuale allievo" è già predisposto, ma sarà compito del formatore *aggiornarlo* qualora ci fosse la necessità di aggiungere esercitazioni o dare ulteriori riferimenti ai ragazzi. Il manuale, infatti, è pensato per poter inserire schede in qualsiasi momento.

### 2.4. Strumenti di valutazione

Per la valutazione dell'apprendimento dei contenuti proposti nell'unità si può utilizzare la scheda "Compra un computer" (vedi punto 4. "Strumenti").

### 2.5. Approfondimenti / rinforzi

Glossario  
Siti internet di interesse  
Gioco simulato

### 2.6. Glossario

*Banca:*

Istituzione che produce il servizio del credito; essa si pone come intermediaria tra i risparmiatori (famiglie, singoli, privati) e gli utilizzatori del risparmio (imprese e Stato) e quindi necessita di depositi di moneta sui quali corrisponde o percepisce gli interessi.

*Beni di consumo:*

Beni che possono essere utilizzati una sola volta (es. un panino).

*Beni durevoli:*

Beni il cui utilizzo può avvenire per più volte (es. un motorino).

*Bilancio:*

Risultato della situazione finanziaria e patrimoniale di un singolo individuo o di più soggetti.

*Capitale investito:*

Impiego di una somma di denaro in beni durevoli da parte di un operatore, che intende investire il proprio risparmio avvalendosi o meno dell'intermediazione di altri soggetti.

*Compravendita:*

Operazione con cui due controparti (acquirente e venditore) si accordano per realizzare due operazioni di acquisto e vendita di beni e/o servizi dietro il corrispettivo di un determinato prezzo.

*Costo:*

Spesa sopportata da un soggetto economico per la produzione di beni o servizi.

*Fondo perduto:*

Somma di denaro che si ottiene, per la quale non si richiede la restituzione futura.

*Interesse:*

Compenso che spetta a chi cede temporaneamente un capitale applicando uno specifico tasso.

*Iva:*

Imposta indiretta sul valore aggiunto che ogni acquirente versa allo Stato nel momento in cui acquista un bene o un servizio.

*Montante:*

Valore da versare alla scadenza di un prestito, dato dalla somma del capitale iniziale e dell'interesse maturato nel periodo di tempo stabilito.

*Perdita:*

Somma di denaro che si ottiene dalla differenza negativa tra i ricavi e i costi.

*Prestito:*

Somma di denaro della quale è concesso l'uso per un determinato periodo di tempo, al termine del quale tale somma dovrà essere restituita al prestatore unitamente al costo dell'operazione, solitamente corrisposto sotto forma di interesse.

*Prezzo:*

Somma di denaro che si paga quando si acquista un bene e/o servizio e corrisponde ad un'uscita monetaria.

*Ricavo:*

Somma di denaro che si riceve per la vendita di un bene e/o servizio.

*Risparmio:*

Quota di reddito (complesso delle entrate, monetarie e in natura, conseguite da una persona in un determinato momento) che si conserva in vista del soddisfacimento di bisogni futuri.

*Tasso di interesse:*

Percentuale che viene applicata sulla somma di denaro data o presa in prestito.

*Utile:*

Somma di denaro che si ottiene dalla differenza positiva tra i ricavi e i costi.

## **2.7. Bibliografia**

COLOMBO L. - L. MATTIUSI, *Economia aziendale*. Cesoria (Napoli), Michele Labela Editore, 2000.

## **2.8. Sitografia**

[www.motorino.it](http://www.motorino.it)  
[www.suzuki.it/moto/moto.htm](http://www.suzuki.it/moto/moto.htm)  
[www.it.piaggio.com](http://www.it.piaggio.com)  
[www.yamaha.it](http://www.yamaha.it)  
[www.honda.it](http://www.honda.it)  
[www.it.piaggio.com/gilera](http://www.it.piaggio.com/gilera)  
[www.ilsole24ore.com](http://www.ilsole24ore.com)

### 3. INFORMAZIONI SULL'UNITÀ DIDATTICA

---

- 3.1. Denominazione dell'UD** Simulazione di un acquisto personale
- 3.2. Codice dell'UD** ECS 1.3.
- 3.3. Data di creazione dell'UD** 20 giugno 2002
- 3.4. Versione dell'UD** n. 1
- 3.5. Autori dell'UD**  
Manuela Zedda - Cristina Ballario
- 3.6. Autori dei materiali/degli strumenti**  
Cristina Ballario
- 3.7. Coordinamento CREA**  
Mario Tonini, Roberto Cavaglià, Daniela Antonietti
- 3.8. Coordinamento scientifico CREA**  
Dario Nicoli
- 3.9. Progettista grafico materiali multimediali**  
Ars - Media
- 3.10. Progettista grafico materiali cartacei**  
Fulvio Mannozi
- 3.11. Revisione testi**  
Elena Di Marco, Gabriella Morello
- 3.12. Indirizzo e-mail per commenti, suggerimenti, ecc.**  
mzedda@sardiniacnos.it;  
ballario@salesianifossano.it

#### 4. STRUMENTI

---

- Lucido: “Obiettivi”
- Lucido: “Bilancio personale”
- Diapositive per la presentazione del gioco di simulazione dell’acquisto del motorino
- Diapositive per il gioco di simulazione dell’acquisto del motorino

Obiettivi



Acquisire la terminologia di base dell'economia aziendale

Conoscere le regole di base dell'economia aziendale

Imparare a gestire  
il proprio budget

Potenziare la capacità decisionale  
in presenza di risorse materiali e temporali limitate

Lucido: "Bilancio personale"

---

Bilancio personale



LE VOLTE CHE HO FATTO *QUASI*  
CENTRO



GLI OBIETTIVI ANDATI IN FUMO !



GLI OBIETTIVI ANCORA IN VIAGGIO...  
NON ANCORA RAGGIUNTI !



GLI OBIETTIVI DEL FUTURO !



Diapositive per la presentazione del gioco di simulazione dell'acquisto del motorino

Presentazione del gioco di simulazione dell'acquisto di un motorino

**SIMULAZIONE DI UN ACQUISTO**

**Il tuo motorino**

**SIMULAZIONE DI UN ACQUISTO**

Qual è il tuo criterio di scelta?



**SIMULAZIONE DI UN ACQUISTO**

Lo scegli nuovo o usato?



**SIMULAZIONE DI UN ACQUISTO**

Quale modello e quale marca scegli?



**SIMULAZIONE DI UN ACQUISTO**

Quali sono le tue disponibilità di denaro?



**SIMULAZIONE DI UN ACQUISTO**

Come reperisci il denaro?



**SIMULAZIONE DI UN ACQUISTO**

Qual è il tuo bilancio finale?



## Diapositive per il gioco di simulazione dell'acquisto del motorino

---

SIMULAZIONE DI UN ACQUISTO

IL TUO MOTORINO



Vuoi acquistare il motorino ...

- ☞ Qual è il tuo criterio di scelta?
- ☞ Lo vuoi nuovo o usato?
- ☞ Quale modello scegli?
- ☞ Come reperisci il denaro?



Qual è il tuo criterio di scelta?

- il prezzo
- la marca
- la cilindrata
- gli *optionals*
- la moda
- l'utilità

Lo vuoi nuovo?

- € 1.550,00
- € 1.800,00
- € 2.060,00
- € 2.580,00
- € 3.100,00

**Lo vuoi usato?**

- € 775,00
- € 930,00
- € 1.030,00
- € 1.290,00
- € 1.550,00

**Quale modello scegli?**

Malaguti	Suzuki
Peugeot	Piaggio
Yamaha	Honda

**Come pensi di reperire il denaro  
che ti serve?**

- Ho risparmi personali
- Ho necessità di chiedere un prestito
- Cercherò un lavoretto
- Venderò beni personali

**Di quanto denaro disponi  
attualmente?**

- € 25,00
- € 50,00
- € 100,00
- € 150,00
- € 200,00
- € 260,00

**Se hai bisogno di un prestito,  
a chi ti rivolgi?**

- Famiglia / Comunità
- Amici
- Banca

**Se chiedi il prestito alla  
famiglia/comunità, quanto chiedi?**

- € 50,00  
*da restituire dopo 3 mesi a tasso zero*
- € 100,00  
*da restituire dopo 6 mesi a tasso zero*
- € 200,00  
*da restituire dopo 9 mesi a tasso zero*

**Se chiedi il prestito agli amici,  
quanto chiedi?**

- € 10,00  
*da restituire entro 1 mese senza interessi*
- € 25,00  
*da restituire entro 2 mesi senza interessi*
- € 50,00  
*da restituire entro 3 mesi senza interessi +  
una pizza*

**Se chiedi il prestito alla banca,  
ti viene concesso alle seguenti condizioni:**

- € 775,00  
da restituire entro 1 anno al tasso del 9 % annuo
- € 1.033,00  
da restituire entro 2 anni al tasso del 9 % annuo
- € 1.550,00  
da restituire entro 3 anni al tasso del 9 % annuo
- € 2.060,00  
da restituire entro 4 anni al tasso del 9 % annuo
- € 2.580,00  
da restituire entro 5 anni al tasso del 9 % annuo
- € 3.100,00  
da restituire entro 6 anni al tasso del 9 % annuo

**Per sapere quanto dovrai restituire alla banca, applica la formula dell'interesse semplice:**

$$I = \frac{C \times i \times t}{100}$$

I = interesse  
 C = quota di capitale  
 i = tasso di interesse  
 t = tempo  
 M = montante

$$I = \frac{\dots \times \dots \times \dots}{100} = \dots$$

$$M = C + I = \dots \dots \dots \text{ (somma da restituire)}$$

**Per sapere quanto dovrai restituire alla banca, applica la formula dell'interesse composto:**

$$M = C \times (1 + i)^n$$

n = numero di anni del prestito  
 (1 + i) = interesse composto  
 C = quota di capitale  
 M = montante

$$M = \dots \times (1 + \dots)^{\dots} = \text{somma da restituire}$$

**Se pensi di cercarti un lavoro, come ti organizzi?**

- Lavori il sabato e la domenica sera in una pizzeria/birreria dalle h. 20.00 alle h. 00.00 e guadagni € 7,00 l'ora
- Distribuisce volantini pubblicitari dopo la scuola per 2 ore al giorno e per 4 giorni alla settimana e guadagni € 4,00 l'ora
- Lavori come babysitter o magazziniere o commesso/a il sabato per 8 ore e guadagni € 5,00 l'ora

**In base alle tue scelte lavorative, queste sono le possibili entrate:**

- 4h x € 7,00 x 2 giorni = € 56,00 alla settimana
- 2h x € 4,00 x 4 giorni = € 32,00 alla settimana
- 8h x € 5,00 x 1 giorno = € 40,00 alla settimana

**Per ottenere la cifra che ti serve,  
per quanto tempo devi lavorare?**

- € 56,00 x ..... settimane = .....
- € 32,00 x ..... settimane = .....
- € 40,00 x ..... settimane = .....

**Se pensi di vendere tuoi beni,  
cosa vendi e quanto ne ricavi?**

- Fumetti/giornalini/libri                      ⇨ ricavi € 40,00
- CD, nastri, videocassette, videogiochi   ⇨ ricavi € 77,00
- Walkman e lettore cd/cellulare           ⇨ ricavi € 100,00
- Roller/bicicletta/skate                      ⇨ ricavi € 130,00
- Play Station                                      ⇨ ricavi € 155,00

**Sei soddisfatto/a  
della tua scelta?**

- Sì, sono pienamente soddisfatto/a
- No, il modello che ho scelto non mi soddisfa

**Qual è il bilancio  
della tua pianificazione?**



Entrate	Uscite
Risparmi _____	Debiti verso la banca _____
Stipendi _____	Debiti verso la famiglia/comunità _____
Ricavo vendite _____	Debiti verso gli amici _____
Prestito famiglia _____	
Prestito amici _____	
Prestito banca _____	

**Trascrivi qui il tuo bilancio**

- Costi .....
- Ricavi .....
- Utile/Perdita .....

**Di fronte a una spesa, come ti comporti?  
Vediamo che tipo sei ...**

a) Sei riuscito/a ad acquistare il motorino che desideravi e a pagare i debiti ☞ TIPO IMPRENDITORE	b) Non hai acquistato il motorino dei tuoi sogni, ma sei riuscito a pagare i debiti ☞ TIPO CHE SI ACCONTENTA
c) Sei riuscito/a ad acquistare il motorino che desideravi, ma non ad estinguere i debiti ☞ TIPO IRRESPONSABILE	d) Non hai acquistato il motorino dei tuoi sogni e non sei riuscito a pagare i debiti ☞ TIPO INCONCLUDENTE

## Scheda per la valutazione

### “COMPRA UN COMPUTER”

Immagina di dover comprare un computer, elabora il tuo budget personale per verificare se puoi permetterti questo acquisto.

**1. Hai la possibilità di acquistare i seguenti computer, quale scegli e perché?**

- Un computer portatile usato senza stampante, né modem per la connessione a internet a 500 Euro
- Un computer da tavolo usato con stampante e modem a 600 €
- Un computer nuovo, senza stampante né modem, al prezzo di 1.000 €
- Un computer nuovo, con stampante e modem, a 1.250 €

**2. Quanto possiedi come risparmio personale? Indica un massimo di 100 Euro.**

.....

**3. La tua famiglia può prestarti:**

- Fino a 50 € a fondo perduto
- Fino a 100 € in cambio di qualche lavoretto domestico
- Fino a 450 € da restituire dopo un anno

**4. I tuoi amici possono prestarti:**

- 10,00 € da restituire entro un mese senza interessi
- 25,00 € da restituire entro due mesi senza interessi
- 50,00 € da restituire entro tre mesi senza interessi + una pizza

**5. Hai la possibilità di vendere qualche tuo oggetto personale:**

- Fumetti/giornalini/libri e ricavi € 40,00
- Cd/audiocassette/videocassette/videogiochi e ricavi € 75,00
- Walkman e lettore cd/cellulare e ricavi € 100,00
- Roller/bicicletta/skate e ricavi € 125,00
- Play Station e ricavi € 150,00

**6. Chiedi un prestito alla banca:**

- € **800,00** da restituire entro 1 anno al tasso del 9% annuo
- € **1.000,00** da restituire entro 2 anni al tasso del 9% annuo
- € **1.500,00** da restituire entro 3 anni al tasso del 9% annuo

**7. Utilizza la formula del tasso di interesse semplice per sapere quanto denaro devi restituire alla banca:**

$$I = \frac{C \times i \times t}{100}$$

i = tasso di interesse      I = interesse      t = tempo  
C = quota di capitale      M = montante

$$I = \frac{\dots\dots\dots \times \dots\dots\dots \times \dots\dots\dots}{100} = \dots\dots\dots$$

M = C + I = ..... (somma da restituire)

**8. Decidi di trovare un lavoretto:**

- Lavori il sabato e la domenica sera in una pizzeria/birreria dalle h. 20.00 alle h. 00.00 e guadagni € 7,00 l'ora
- Distribuisce volantini pubblicitari dopo la scuola per 2 ore al giorno e per 4 giorni alla settimana e guadagni € 4,00 l'ora
- Lavori come babysitter/magazziniere/comMESSO/a il sabato per 8 ore e guadagni € 5,00 l'ora

**9. Le tue possibili entrate se decidi di lavorare:**

- 4 h x € 7,00 x 2 giorni = € 56,00 alla settimana
- 2 h x € 4,00 x 4 giorni = € 32,00 alla settimana
- 8 h x € 5,00 x 1 giorno = € 40,00 alla settimana

**10. Calcola quante settimane devi lavorare per procurarti la somma che ti occorre:**

- € 56,00 x ..... settimane = .....
- € 32,00 x ..... settimane = .....
- € 40,00 x ..... settimane = .....

**11. Fai il tuo bilancio finale:**

- Entrate .....
- Uscite .....
- Utile/Perdita .....

**12. Spiega in poche righe come hai finanziato l'acquisto del computer e se secondo te hai scelto il modo migliore per finanziarti.**

.....

UNITÀ DIDATTICA:

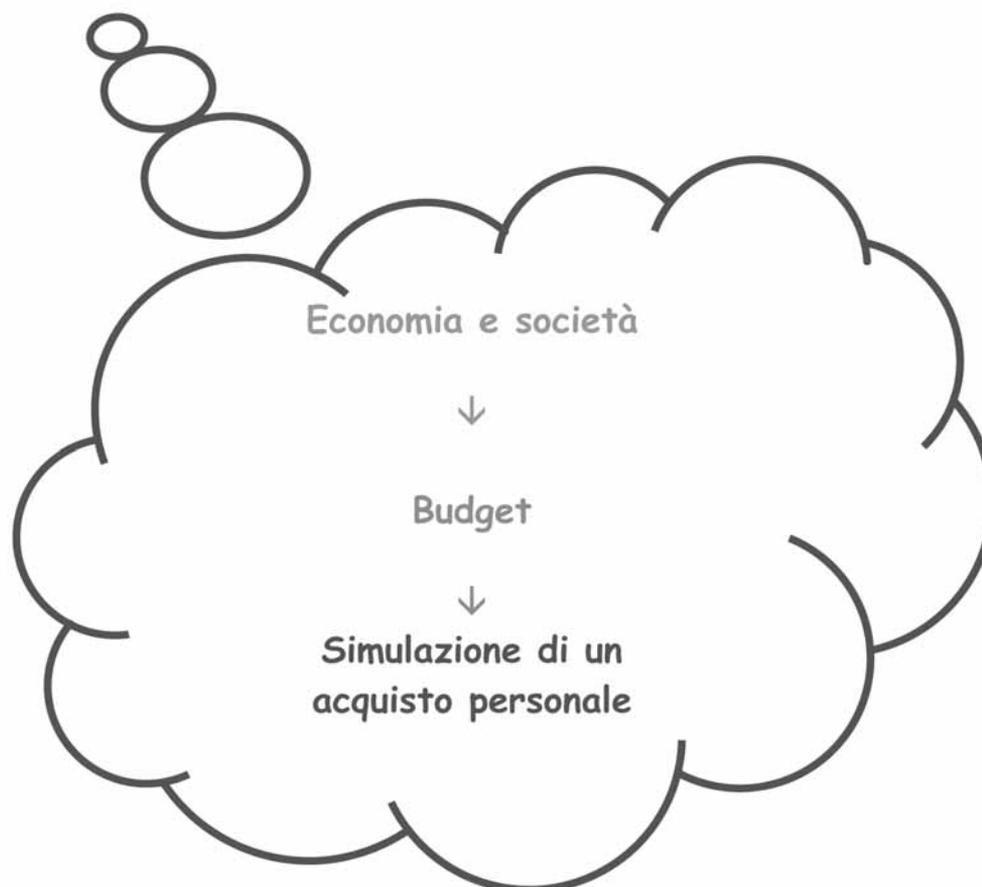


MANUALE ALLIEVO

## 1. Macro - area di riferimento

Questa unità sulla **simulazione di un acquisto personale**, che rientra nell'area "Economia e società", ti aiuterà a capire alcuni elementi del budget.

Ricorda in quale punto del percorso si colloca questa unità...



## 2. Accoglienza e presentazione dell'unità

Caro allievo,  
benvenuto nell'unità didattica "*Simulazione di un acquisto personale*" !

Ti piacerebbe acquistare un motorino?  
Proponiamo un facile gioco che ti aiuterà a capire come muoverti; potrai navigare in internet per scegliere il motorino che desideri e dovrai ingegnarti a recuperare il denaro necessario.

Questa unità didattica ti permetterà di imparare a gestire il tuo budget personale sviluppando la tua abilità e capacità di scelta.

A questo scopo avrai a disposizione diversi strumenti tra cui questo manuale. Non essere titubante nel chiedere chiarimenti al tuo formatore perché ti accompagnerà volentieri durante tutto il percorso.

Il "*Manuale allievo*" è organizzato in alcuni paragrafi:

- Gli obiettivi che potrai raggiungere;
- L'indicazione delle metodologie che verranno utilizzate;
- Il percorso in cui ti condurrà e accompagnerà il formatore;
- L'elenco degli strumenti già allegati e che potrai aggiungere tu stesso nel manuale
- Gli strumenti di valutazione e autovalutazione, ovvero le soluzioni degli esercizi da te svolti durante il percorso e le esercitazioni che se vorrai potrai chiedere al formatore;
- Approfondimenti, ovvero quelle schede / strumenti che il formatore potrà suggerirti per meglio apprendere e che tu stesso potrai sollecitare;
- Glossario per conoscere il significato dei termini;
- Bilancio personale: riguardando il paragrafo degli obiettivi all'inizio del manuale prova a fare il punto della situazione cercando di identificare i tuoi successi, dove invece hai incontrato qualche difficoltà. Il formatore ti potrà accompagnare nella definizione degli obiettivi futuri.

### 3. Obiettivi



Acquisire la terminologia di base dell'economia aziendale

Conoscere le regole di base dell'economia aziendale

Imparare a gestire  
il proprio budget

Potenziare la capacità decisionale  
in presenza di risorse materiali e temporali limitate

## 4. Metodologie

La metodologia utilizzata mira a creare una situazione tipo frequente nella vita quotidiana come può essere l'acquisto di un oggetto utilizzando le possibili tattiche per ottenere il massimo risultato con il minimo mezzo finanziario.

**Simulazione multimediale**

**Confronto con il gruppo**

**Valutazione del risultato**

## 5. Percorso

### *Introduzione*

Il formatore introdurrà l'argomento dell'unità didattica, ti spiegherà quali sono le regole del gioco: i passaggi e la conclusione.

Utilizza lo strumento:

**T1 - Lucidi / Diapositive: "Presentazione del gioco di simulazione dell'acquisto di un motorino"**



### *Gioco di simulazione: "Acquisto di un motorino"*

Durante questo gioco potrai decidere qual è il motorino che più ti piace, in che modo reperire il denaro necessario per l'acquisto, valutare le conseguenze delle tue scelte.

All'inizio del gioco dovrai indicare in base a quale criterio effettuerai il tuo acquisto: il prezzo, la marca, la cilindrata, gli *optionals*, la moda, l'utilità.

Nei passaggi successivi dovrai stimare il valore del motorino a seconda che sia nuovo o usato.

È previsto che tu possa utilizzare il collegamento ad alcuni siti internet per aver maggiori informazioni su marche e modelli.

Dopo queste prime selezioni, dovrai valutare la tua disponibilità di denaro attuale e decidere come ottenere il denaro mancante per poter acquistare il motorino dei tuoi sogni.

Qualsiasi decisione prenderai dovrai mantenere alcune logiche: se decidi di chiedere un prestito dovrai restituirlo, se deciderai di cercare un lavoretto dovrai prevedere per quanto tempo svolgerlo.

Dopo tutte queste scelte, potrai redigere un bilancio individuando le entrate, le uscite, i costi, i ricavi e gli utili.

Il risultato del gioco consiste nell'identificazione di una delle quattro personalità previste.

Utilizza lo strumento:

T2 - Lucidi / diapositive: "**Gioco di simulazione dell'acquisto di un motorino**"



### *Confronto del gruppo classe e approfondimento*

Adesso puoi confrontare il tuo percorso con quello dei tuoi compagni.

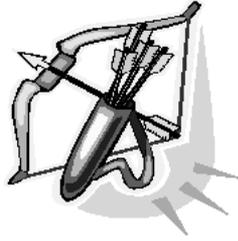
Puoi inoltre ricercare il significato dei termini che hai conosciuto durante il gioco, oppure alcuni argomenti che più ti hanno interessato, attraverso il glossario e il collegamento ad alcuni siti internet.

Utilizza il "**Glossario**"



### *Verifica finale*

Adesso che ne sai di più su come si può concretamente pianificare l'acquisto di un motorino, puoi ripetere il gioco scegliendo tra le altre alternative.



## 6. Strumenti

Il materiale di apprendimento che ti viene fornito è costituito da questo manuale cartaceo in cui trovi i seguenti strumenti:

- **Copia del lucido: "Obiettivi"** (cfr. "Guida formatore")
- **Copia delle diapositive: "Presentazione del gioco di simulazione dell'acquisto del motorino"**
- **Copia delle diapositive: "Gioco di simulazione dell'acquisto del motorino"**
- **Copia del lucido: "Bilancio personale"**

Copia delle diapositive:

"PRESENTAZIONE DEL GIOCO DI SIMULAZIONE  
DELL'ACQUISTO DEL MOTORINO"

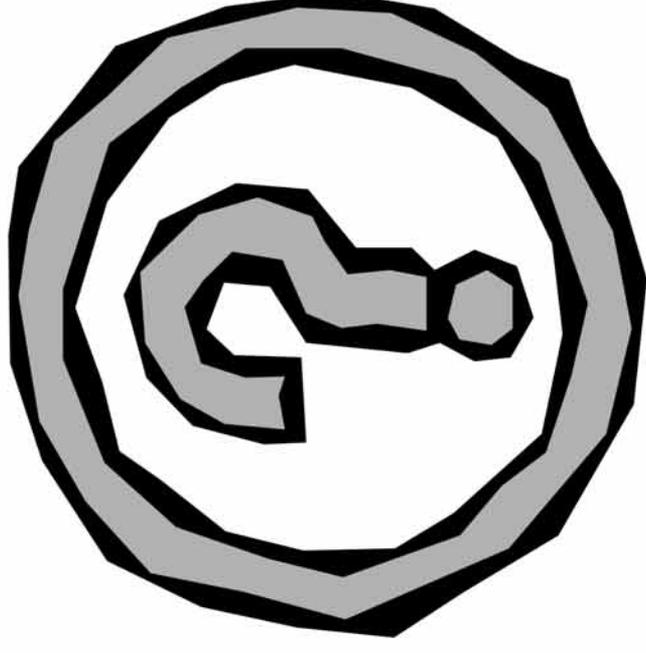
**Presentazione del gioco di simulazione  
dell'acquisto di un motorino**

**SIMULAZIONE DI UN ACQUISTO**

**Il tuo motorino**

# **SIMULAZIONE DI UN ACQUISTO**

**Qual è il  
tuo  
criterio di  
scelta?**



# **SIMULAZIONE DI UN ACQUISTO**

**Lo scegli  
nuovo o  
usato?**



# **SIMULAZIONE DI UN ACQUISTO**

**Quale  
modello e  
quale  
marca  
scegli?**



# **SIMULAZIONE DI UN ACQUISTO**

**Quali sono le  
tue  
disponibilità  
di denaro?**



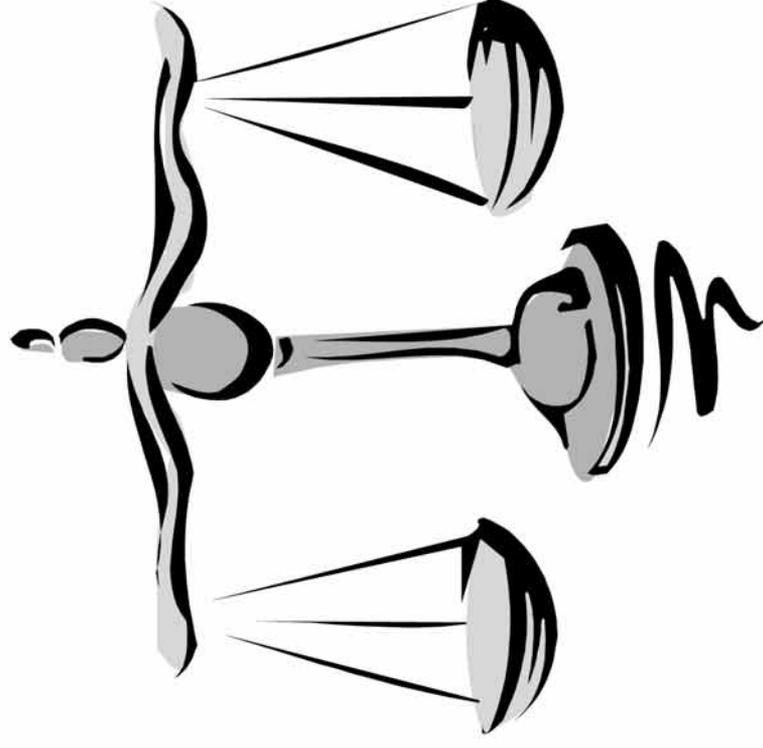
# **SIMULAZIONE DI UN ACQUISTO**

**Come  
reperisci  
il  
denaro?**



# **SIMULAZIONE DI UN ACQUISTO**

**Qual è il  
tuo  
bilancio  
finale?**



Copia delle diapositive:

"GIOCO DI SIMULAZIONE  
DELL'ACQUISTO DEL MOTORINO"

**SIMULAZIONE DI UN ACQUISTO**

**IL TUO MOTORINO**



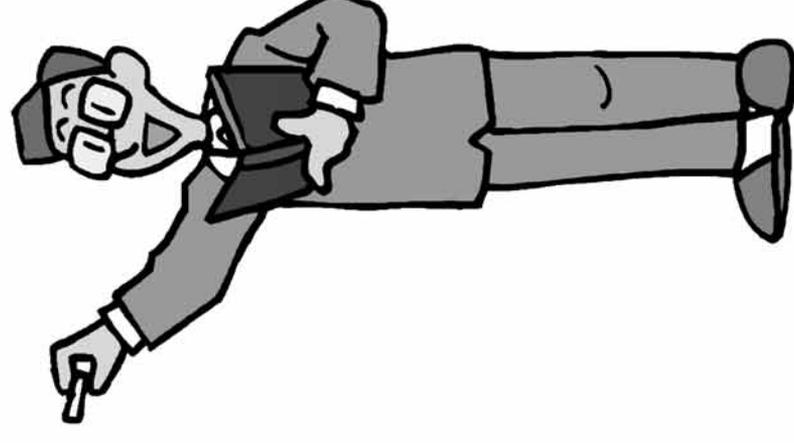
## Vuoi acquistare il motorino ...

☞ Qual è il tuo criterio di scelta?

☞ Lo vuoi nuovo o usato?

☞ Quale modello scegli?

☞ Come reperisci il denaro?



## Qual è il tuo criterio di scelta?

- il prezzo
- la marca
- la cilindrata
- gli *optionals*
- la moda
- l'utilità

## **Lo vuoi nuovo?**

- € 1.550,00
- € 1.800,00
- € 2.060,00
- € 2.580,00
- € 3.100,00

## **Lo vuoi usato?**

€ 775,00

€ 930,00

€ 1.030,00

€ 1.290,00

€ 1.550,00

# Quale modello scegli?

<b>Malaguti</b>	<b>Suzuki</b>
<b>Peugeot</b>	<b>Piaggio</b>
<b>Yamaha</b>	<b>Honda</b>

## **Come pensi di reperire il denaro che ti serve?**

- Ho risparmi personali**
- Ho necessità di chiedere un prestito**
- Cercherò un lavoretto**
- Venderò beni personali**

**Di quanto denaro disponi  
attualmente?**

- € 25,00
- € 50,00
- € 100,00
- € 150,00
- € 200,00
- € 260,00

**Se hai bisogno di un prestito,  
a chi ti rivolgi?**

**Famiglia / Comunità**

**Amici**

**Banca**

**Se chiedi il prestito alla famiglia/comunità, quanto chiedi?**

€ 50,00

*da restituire dopo 3 mesi a tasso zero*

€ 100,00

*da restituire dopo 6 mesi a tasso zero*

€ 200,00

*da restituire dopo 9 mesi a tasso zero*

**Se chiedi il prestito agli amici,  
quanto chiedi?**

€ 10,00

*da restituire entro 1 mese senza interessi*

€ 25,00

*da restituire entro 2 mesi senza interessi*

€ 50,00

*da restituire entro 3 mesi senza interessi +  
una pizza*

**Se chiedi il prestito alla banca,  
ti viene concesso alle seguenti condizioni:**

- € 775,00  
da restituire entro 1 anno al tasso del 9 % annuo
- € 1.033,00  
da restituire entro 2 anni al tasso del 9 % annuo
- € 1.550,00  
da restituire entro 3 anni al tasso del 9 % annuo
- € 2.060,00  
da restituire entro 4 anni al tasso del 9 % annuo
- € 2.580,00  
da restituire entro 5 anni al tasso del 9 % annuo
- € 3.100,00  
da restituire entro 6 anni al tasso del 9 % annuo

**Per sapere quanto dovrai restituire alla banca,  
applica la formula dell'interesse semplice:**

$$I = \frac{C \times i \times t}{100}$$

I= interesse

C= quota di capitale

i = tasso di interesse

t = tempo

M = montante

**100**

$$I = \frac{\dots\dots\dots X \dots\dots\dots X \dots\dots\dots X \dots\dots\dots X \dots\dots\dots X}{100} = \dots\dots\dots$$

**100**

$$M = C + I = \dots\dots\dots\dots\dots\dots\dots\dots\dots (somma da restituire)$$

**Per sapere quanto dovrai restituire alla banca,  
applica la formula dell'interesse composto:**

$$\mathbf{M = C \times (1 + i)^n}$$

**n =**            numero di anni del prestito

**(1 + i) =**    interesse composto

**C =**            quota di capitale

**M =**            montante

**M = ... x (1 + ...)            ....            = somma da restituire**

## **Se pensi di cercarti un lavoro, come ti organizzi?**

- Lavori il sabato e la domenica sera in una pizzeria/birreria dalle h. 20.00 alle h. 00.00 e guadagni € 7,00 l'ora**
- Distribuisci volantini pubblicitari dopo la scuola per 2 ore al giorno e per 4 giorni alla settimana e guadagni € 4,00 l'ora**
- Lavori come babysitter o magazziniere o commesso/a il sabato per 8 ore e guadagni € 5,00 l'ora**

**In base alle tue scelte lavorative,  
queste sono le possibili entrate:**

**4h x € 7,00 x 2 giorni = € 56,00 alla settimana**

**2h x € 4,00 x 4 giorni = € 32,00 alla settimana**

**8h x € 5,00 x 1 giorno = € 40,00 alla settimana**

**Per ottenere la cifra che ti serve,  
per quanto tempo devi lavorare?**

• € 56,00 x ..... settimane = .....

• € 32,00 x ..... settimane = .....

• € 40,00 x ..... settimane = .....

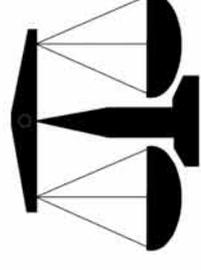
## **Se pensi di vendere tuoi beni, cosa vendi e quanto ne ricavi?**

- Fumetti/giornalini/libri**      ➔ **ricavi € 40,00**
- CD, nastri, videocassette, videogiochi**      ➔ **ricavi € 77,00**
- Walkman e lettore cd/cellulare**      ➔ **ricavi € 100,00**
- Roller/bicicletta/skate**      ➔ **ricavi € 130,00**
- Play Station**      ➔ **ricavi € 155,00**

**Sei soddisfatto/a  
della tua scelta?**

- Sì, sono pienamente  
soddisfatto/a**
- No, il modello che ho scelto non  
mi soddisfa**

# Qual è il bilancio della tua pianificazione?



Entrate	Uscite
Risparmi _____	Debiti verso la banca _____
Stipendi _____	Debiti verso la famiglia/comunità _____
Ricavo vendite _____	Debiti verso gli amici _____
Prestito famiglia _____	
Prestito amici _____	
Prestito banca _____	

# Trascrivivi qui il tuo bilancio

• **Costi** .....

• **Ricavi** .....

• **Utile/Perdita** .....

## **Di fronte a una spesa, come ti comporti? Vediamo che tipo sei ...**

<b>a) Sei riuscito/a ad acquistare il motorino che desideravi e a pagare i debiti</b> ↳ TIPO IMPRENDITORE	<b>b) Non hai acquistato il motorino dei tuoi sogni, ma sei riuscito a pagare i debiti</b> ↳ TIPO CHE SI ACCONTENTA
<b>c) Sei riuscito/a ad acquistare il motorino che desideravi, ma non ad estinguere i debiti</b> ↳ TIPO IRRESPONSABILE	<b>d) Non hai acquistato il motorino dei tuoi sogni e non sei riuscito a pagare i debiti</b> ↳ TIPO INCONCLUDENTE

## 7. Strumenti di valutazione

### "COMPRA UN COMPUTER"

Immagina di dover comprare un computer, elabora il tuo budget personale per verificare se puoi permetterti questo acquisto.

1. Hai la possibilità di acquistare i seguenti computer, quale scegli e perché?
  - Un computer portatile usato senza stampante, né modem per la connessione a internet a 500 €
  - Un computer da tavolo usato con stampante e modem a 600 €
  - Un computer nuovo, senza stampante né modem, al prezzo di 1000 €
  - Un computer nuovo, con stampante e modem, a 1250 €
  
2. Quanto possiedi come risparmio personale? Indica un massimo di 100 €  
.....
  
3. La tua famiglia può prestarti:
  - Fino a 50 € a fondo perduto
  - Fino a 100 € in cambio di qualche lavoretto domestico
  - Fino a 450 € da restituire dopo un anno
  
4. I tuoi amici possono prestarti:
  - 10,00 € da restituire entro un mese senza interessi
  - 25,00 € da restituire entro due mesi senza interessi
  - 50,00 € da restituire entro tre mesi senza interessi + una pizza
  
5. Hai la possibilità di vendere qualche tuo oggetto personale:
  - Fumetti/giornalini/libri e ricavi € 40,00
  - Cd/audiocassette/videocassette/videogiochi e ricavi € 75,00
  - Walkman e lettore cd/cellulare e ricavi € 100,00
  - Roller/bicicletta/skate e ricavi € 125,00
  - Play Station e ricavi € 150,00
  
6. Chiedi un prestito alla banca:
  - 800,00 € da restituire entro 1 anno al tasso del 9 % annuo
  - 1.000,00 € da restituire entro 2 anni al tasso del 9 % annuo
  - 1.500,00 € da restituire entro 3 anni al tasso del 9 % annuo

7. Utilizza la formula del tasso di interesse semplice per sapere quanto denaro devi restituire alla banca:

$$I = \frac{\dots \times \dots \times \dots}{100} = \dots \quad M = C + I = \dots \text{ (somma da restituire)}$$

$I = \frac{C \times i \times t}{100}$	i = tasso di interesse
I = interesse	t = tempo
C = quota di capitale	M = montante

8. Decidi di trovare un lavoretto:

- Lavori il sabato e la domenica sera in una pizzeria/birreria dalle h. 20.00 alle h. 00.00 e guadagni € 7,00 l'ora
- Distribuisci volantini pubblicitari dopo la scuola per 2 ore al giorno e per 4 giorni alla settimana e guadagni € 4,00 l'ora
- Lavori come babysitter/magazziniere/comMESSO/a il sabato per 8 ore e guadagni € 5,00 l'ora

9. Le tue possibili entrate se decidi di lavorare:

- 4 h x € 7,00 x 2 giorni = € 56,00 alla settimana
- 2 h x € 4,00 x 4 giorni = € 32,00 alla settimana
- 8 h x € 5,00 x 1 giorno = € 40,00 alla settimana

10. Calcola quante settimane devi lavorare per procurarti la somma che ti occorre:

- € 56,00 x ..... settimane = .....
- € 32,00 x ..... settimane = .....
- € 40,00 x ..... settimane = .....

11. Fai il tuo bilancio finale:

- Entrate .....
- Uscite .....
- Utile/Perdita .....

12. Spiega in poche righe come hai finanziato l'acquisto del computer e se secondo te hai scelto il modo migliore per finanziarti.

.....

.....

.....

.....

**INSERISCI I TUOI  
LAVORI / ESERCITAZIONI / VERIFICHE**

Di seguito potrai introdurre le tue impressioni su ciò che hai appreso, così potrai tu stesso tenere sotto controllo i passi in avanti che stai facendo.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## 8. Approfondimenti / Rinforzi

Aggiungi in questa sezione le schede che ti possono essere utili per consolidare in modo più efficace gli argomenti trattati in aula.  
Se vuoi, puoi chiedere al formatore altre schede o esercitazioni.

## 9. Glossario

**Banca:**

Istituzione che produce il servizio del credito; essa si pone come intermediaria tra i risparmiatori (famiglie, singoli, privati) e gli utilizzatori del risparmio (imprese e Stato) e quindi necessita di depositi di moneta sui quali corrisponde o percepisce gli interessi.

**Beni di consumo:**

Beni che possono essere utilizzati una sola volta (es. un panino).

**Beni durevoli:**

Beni il cui utilizzo può avvenire per più volte (es. un motorino).

**Bilancio:**

Risultato della situazione finanziaria e patrimoniale di un singolo individuo o di più soggetti.

**Capitale investito:**

Impiego di una somma di denaro in beni durevoli da parte di un operatore, che intende investire il proprio risparmio avvalendosi o meno dell'intermediazione di altri soggetti.

**Compravendita:**

Operazione con cui due controparti (acquirente e venditore) si accordano per realizzare due operazioni di acquisto e vendita di beni e/o servizi dietro il corrispettivo di un determinato prezzo.

**Costo:**

Spesa sopportata da un soggetto economico per la produzione di beni o servizi.

**Fondo perduto:**

Somma di denaro che si ottiene, per la quale non si richiede la restituzione futura.

**Interesse:**

Compenso che spetta a chi cede temporaneamente un capitale applicando uno specifico tasso.

**Iva:**

Imposta indiretta sul valore aggiunto che ogni acquirente versa allo Stato nel momento in cui acquista un bene o un servizio.

**Montante:**

Valore da versare alla scadenza di un prestito, dato dalla somma del capitale iniziale e dell'interesse maturato nel periodo di tempo stabilito.

**Perdita:**

Somma di denaro che si ottiene dalla differenza negativa tra i ricavi e i costi.

**Prestito:**

Somma di denaro della quale è concesso l'uso per un determinato periodo di tempo, al termine del quale tale somma dovrà essere restituita al prestatore unitamente al costo dell'operazione, solitamente corrisposto sotto forma di interesse.

**Prezzo:**

Somma di denaro che si paga quando si acquista un bene e/o servizio e corrisponde ad un'uscita monetaria.

**Ricavo:**

Somma di denaro che si riceve per la vendita di un bene e/o servizio.

**Risparmio:**

Quota di reddito (complesso delle entrate, monetarie e in natura, conseguite da una persona in un determinato momento) che si conserva in vista del soddisfacimento di bisogni futuri.

**Tasso di interesse:**

Percentuale che viene applicata sulla somma di denaro data o presa in prestito.

**Utile:**

Somma di denaro che si ottiene dalla differenza positiva tra i ricavi e i costi.

## 10. Bibliografia / Sitografia

[www.motorino.it](http://www.motorino.it)

[www.suzuki.it/moto/moto.htm](http://www.suzuki.it/moto/moto.htm)

[www.it.piaggio.com](http://www.it.piaggio.com)

[www.yamaha.it](http://www.yamaha.it)

[www.honda.it](http://www.honda.it)

[www.it.piaggio.com/gilera](http://www.it.piaggio.com/gilera)

[www.ilsole24ore.com](http://www.ilsole24ore.com)

## 12. Bilancio personale



LE VOLTE CHE HO FATTO CENTRO



LE VOLTE CHE HO FATTO *QUASI* CENTRO



GLI OBIETTIVI ANDATI IN FUMO !



GLI OBIETTIVI ANCORA IN VIAGGIO... NON ANCORA RAGGIUNTI !



GLI OBIETTIVI DEL FUTURO !

# INDICE

<b>PRESENTAZIONE</b> .....	5
<b>1. PRESENTAZIONE DEL CREA</b> .....	7
1.1. Il CREA tra l'agire educativo e le nuove tecnologie didattiche .....	7
1.2. Finalità del CREA .....	9
1.3. Funzioni del CREA .....	9
1.4. Organizzazione del CREA .....	9
1.5. Risorse del CREA .....	10
1.6. Figure professionali di riferimento del CREA .....	11
<b>2. LA MAPPA GENERALE DEL CREA</b> .....	13
2.1. Macro area delle "scienze umane" .....	13
2.2. Macro area della "cultura scientifica" .....	17
2.3. Macro area delle "capacità personali" .....	19
2.4. Macro area delle "competenze professionali comuni" .....	21
<b>3. L'ELABORAZIONE DELLE UNITÀ DEL CREA</b> .....	23
3.1. Criteri ispiratori per la compilazione delle unità didattiche .....	23
3.2. Presentazione degli strumenti .....	24
<b>4. CONCLUSIONI</b> .....	25
<b>5. RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI</b> .....	27
<b>APPENDICI</b> .....	29
<b>ALLEGATO</b> .....	41
<b>INDICE</b> .....	111