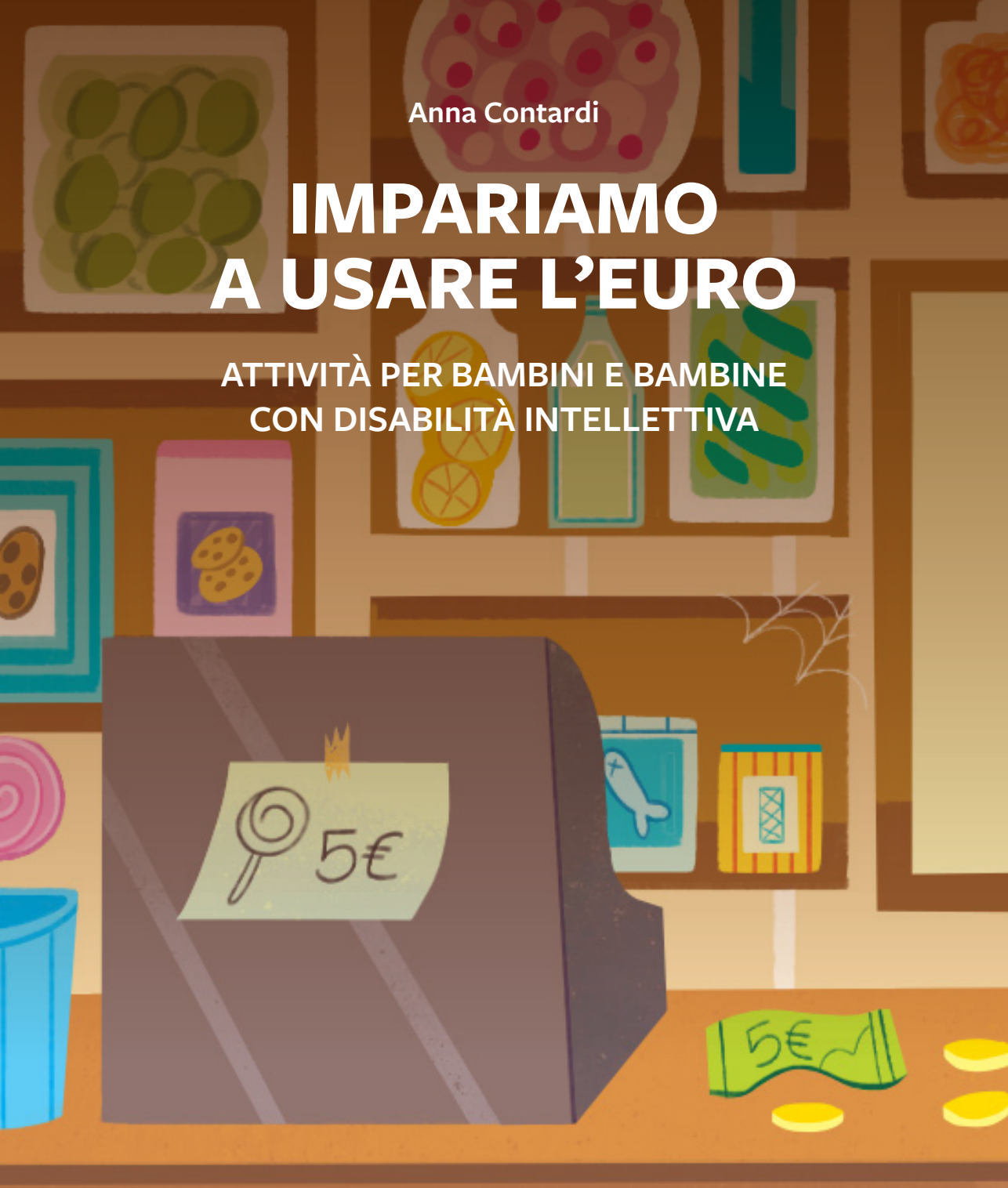
Anna Contardi

IMPARIAMO A USARE L'EURO

ATTIVITÀ PER BAMBINI E BAMBINE CON DISABILITÀ INTELLETTIVA



Erickson

IMPARIAMO
A USARE L'EURO

PLURALITA'
VISIBILI

Con il progetto Pluralità visibili, Erickson si impegna a promuovere una narrazione e rappresentazione equa delle differenze. Ciò significa assicurare che i libri rappresentino in maniera realistica e significativa le diverse identità sociali e politiche delle persone, e siano privi di stereotipi e pregiudizi. Comporta anche l'utilizzo di un linguaggio inclusivo. Il manifesto Pluralità visibili illustra le ragioni, le sfide e gli impegni che Erickson assume per rappresentare le pluralità che caratterizzano la società contemporanea.

Per approfondire
erickson.it/pluralita-visibili

Progettazione/Editing
Martina Pancheri, Sara Botti

Impaginazione e grafica
Fabiano Bosetti

Illustrazioni
Giovanna Izzo

Direzione artistica
Giordano Pacenza

© 2026 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.
Via del Pioppeto 24
38121 TRENTO
Tel. 0461 951500
www.erickson.it
info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-4826-8

Tutti i diritti riservati.
Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

Finito di stampare nel mese di settembre 2026
da Digital Team S.r.l. – Fano (PU)

Semplici regole per smaltire e riciclare gli imballaggi
www.erickson.it/it/dove-lo-butto

IMPARIAMO A USARE L'EURO

Attività per bambini e bambine
con disabilità intellettiva

Anna Contardi

Erickson

Anna Contardi

Assistente sociale ed educatrice degli adulti, è stata coordinatrice nazionale dell'AIPD, Associazione Italiana Persone Down Onlus, fino al 2022, svolgendo attività di consulenza, comunicazione, coordinamento, formazione e progettazione. Ha ideato e diretto fin dal 1989 il Corso di educazione all'autonomia per adolescenti con sindrome di Down. È stata relatrice in molti convegni in Italia e all'estero sui temi dell'educazione e dell'inserimento sociale e lavorativo delle persone con sindrome di Down, e responsabile di progetti internazionali. È autrice di svariati libri sulla sindrome di Down, aspetti educativi e socioassistenziali, e dirige la collana «Laboratori per le autonomie», dove è autrice di molti testi. È stata Presidente e vicepresidente della European Down Syndrome Association. Attualmente svolge attività di consulenza sui temi dell'inclusione socioeducativa.

INDICE

Premessa 7

L'introduzione all'euro 9

Impariamo a usare il denaro 11

Le sezioni dell'app 12

Riconoscimento

Confronto tra diversi valori

Lettura dei prezzi e facili pagamenti

Pagamento con più tagli

Pagare con un taglio superiore e ricevere il resto

Pronti ad uscire?

Sempre con i soldi in tasca 17

Il portafoglio 17

Le occasioni di uso del denaro 17

Luoghi e oggetti diversi, si impara nella realtà

Il valore delle cose

Tra beni e servizi

Dal denaro reale alla Banca, alle carte di debito/prepagata

La «paga» settimanale 19

PREMESSA

L'uso del denaro è una competenza assolutamente necessaria per poter esprimere la propria autonomia fuori casa. Fare acquisti è importante per raggiungere i propri scopi, siano essi legati alla sopravvivenza o al divertimento.
Ciononostante, la presenza di concetti e abilità matematiche ad esso connesse fa sì che venga spesso considerato una competenza assai difficile, se non impossibile, da acquisire per molte persone con disabilità cognitiva o difficoltà di apprendimento.
Tuttavia, un utilizzo efficace del denaro può diventare accessibile a tutti se viene privilegiato l'uso funzionale e si compensano alcune richieste di calcolo attraverso strategie adeguate, ponendosi obiettivi *sostenibili* per ciascuno e ciascuna. Ci saranno infatti persone che potranno raggiungere obiettivi più complessi, destreggiandosi con abilità nell'uso di alti importi, e altre che comprenderanno l'uso del denaro come oggetto di scambio e, richiedendo magari il sostegno del negoziante in fase di pagamento, riusciranno comunque a raggiungere il proprio scopo.
Questa web app si propone di aiutare bambini e bambine a conoscere l'euro e a usarlo nel migliore dei modi. Trattandosi di esercizi, se da una parte ne aiuteranno la conoscenza, dall'altra non possono, da soli, promuovere

la competenza nell'uso del denaro. Per comprendere che cos'è il denaro bisogna soprattutto *usarlo*, sarà quindi indispensabile accompagnare gli esercizi con reali situazioni d'acquisto e abituare i bambini a «girare con i soldi in tasca».

L'INTRODUZIONE ALL'EURO

Il 1° marzo 2002 è sparita la lira e si è passati all'euro. Le facilitazioni introdotte con questo cambiamento possono essere così sintetizzate:

- monete e banconote sono più leggibili e i numeri sono scritti con caratteri grandi;
- gli importi in euro sono più facili da leggere, comprendere e contare, perché sono espressi con numeri più piccoli rispetto a quelli utilizzati con le lire (es. 10 euro anziché 20.000 lire).

D'altra parte, alcuni aspetti possono rappresentare una difficoltà:

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

Questo rende necessario operare alcune scelte rispetto ai tagli di monete e banconote su cui concentrare

inizialmente l'attenzione nell'apprendimento dell'uso del denaro per i bambini:

- escludere le monete da 1, 2 e 5 centesimi (hanno un valore molto basso e un limitato potere d'acquisto);
- tralasciare le banconote di taglio superiore ai 50 euro (vengono utilizzate meno frequentemente).

Nelle situazioni di vita quotidiana, l'attenzione sarà rivolta soprattutto alle monete da 1 e 2 euro e alla banconota da 5 euro, che saranno presumibilmente i tagli utilizzati più frequentemente. Occorre inoltre:

- richiamare l'attenzione nel riconoscimento su quella faccia della moneta o della banconota che è uguale in tutta Europa (circolano infatti in tutti i paesi monete coniate in luoghi diversi, ma che presentano tutte una faccia uguale e una diversa);
- focalizzarsi nella lettura dei prezzi, insegnando che la «,» si legge «e»;
- ricordare che nella lettura degli importi con i centesimi, quando dopo la virgola compare una sola cifra, è necessario aggiungere uno 0.

Un aspetto importante da imparare è che, quando il prezzo comprende dei centesimi, è possibile pagare con un euro in più e ricevere il resto.

IMPARIAMO A USARE IL DENARO

Per imparare ad adoperare il denaro in modo competente è necessario sviluppare diverse abilità:

- comprendere il significato del denaro;
- riconoscere i vari tagli;
- confrontare i diversi tagli, distinguendo il *più grande* e il *più piccolo;*
- conteggiare;
- leggere i prezzi;
- fornire la cifra richiesta;
- individuare quando devo ricevere il resto;
- saper verificare il resto.

La web app propone contenuti ed esercizi specifici per sviluppare queste abilità. È importante, tuttavia, tenere presenti alcuni aspetti:

- si impara a utilizzare il denaro utilizzandolo concretamente;
- inizialmente è importante familiarizzare con il denaro e sperimentarne il valore d'uso, per arrivare successivamente a sviluppare competenze più specifiche;
- è utile affiancare alle esercitazioni digitali attività con il denaro reale, utilizzando, quando possibile, le monete e le banconote che i bambini e le bambine hanno nel

proprio portafoglio. Questo rende l'esperienza più autentica e può aumentare la motivazione.

LE SEZIONI DELL'APP

La web app propone numerosi esercizi articolati nelle seguenti sezioni.

Riconoscimento

La prima sezione è dedicata al riconoscimento delle monete e delle banconote.
Vengono presentati i diversi tagli, mettendone in evidenza il colore, la forma e le dimensioni. In particolare, per favorire una maggiore familiarità con il denaro e facilitarne l'uso nella vita quotidiana, si sottolinea che le monete bicolore corrispondono agli euro, mentre quelle di un solo colore corrispondono ai centesimi.
Dopo la presentazione, vengono proposti esercizi di riconoscimento; successivamente, si invitano i bambini a prendere il proprio portafoglio e a individuare le monete e le banconote che contiene, collegando così l'attività svolta nella web app alla situazione reale e offrendo strategie immediatamente spendibili nella vita quotidiana.

Confronto tra diversi valori

Nella sezione 2 viene presentata la «famiglia» degli euro, ordinando i diversi tagli dal più piccolo al più grande. Si evidenzia la differenza di valore tra monete e banconote e, all'interno delle monete, tra centesimi ed euro, richiamando il diverso valore associato ai vari tagli.
Il bambino può così esercitarsi a confrontare i diversi tagli e a individuare, di volta in volta, quello di valore maggiore o minore.
La stessa procedura viene proposta per le monete, distinguendo anche in questo caso le monete da 1 e 2 euro dai centesimi.
È importante ricordare sempre ai bambini che le monete da 1 e 2 euro valgono di più delle monete in centesimi.

Lettura dei prezzi e facili pagamenti

Nella sezione 3 viene introdotto il modo in cui si leggono i prezzi distinguendo gli euro, la virgola e i centesimi.
È l'occasione per ribadire che la virgola separa gli euro (indicati prima della virgola), dai centesimi (indicati dopo). Questa distinzione permette di introdurre successivamente il pagamento utilizzando solo gli euro, dando un euro in più quando il prezzo comprende dei centesimi, e di iniziare così a lavorare sul resto.
Inizialmente vengono proposti prezzi esattamente corrispondenti ai vari tagli di denaro.
Il bambino è invitato a pagare con i soldi giusti utilizzando monete e banconote corrispondenti alla richiesta e rinforzandone così, ancora una volta, il riconoscimento.

Pagamento con più tagli

Nella seconda parte della sezione 3 le richieste diventano più articolate e richiedono l'utilizzo di un numero maggiore di tagli di denaro per raggiungere l'importo richiesto.
È possibile proporre ai bambini di adoperare una calcolatrice per sommare il valore dei tagli scelti prima di dare la risposta definitiva.
Per facilitare il conteggio, i bambini possono utilizzare anche le dita delle mani. È bene incoraggiare questa strategia, che può essere facilmente utilizzata anche nelle situazioni della vita quotidiana.
Si sconsiglia, invece, di proporre conteggi che coinvolgano i centesimi di valore più basso (1, 2 e 5 centesimi).
È preferibile lavorare con le monete da 10, 20 e 50 centesimi, introducendo anche semplici rapporti di equivalenza, ad esempio: due monete da 50 centesimi valgono quanto 1 euro.

Pagare con un taglio superiore e ricevere il resto

Quando i bambini non hanno i tagli necessari per coprire esattamente la richiesta, si introduce la possibilità di pagare dando un euro in più o un taglio superiore.
Ci avvicineremo quindi gradualmente all'introduzione del concetto di resto, che viene affrontato nella sezione 4.

Inserire il concetto di taglio superiore e comprendere che, in tal caso,riceveranno sempre un resto è di estrema importanza proprio perché abbiamo tante monete che possono confondere. Ragionare quindi su qual è il taglio di euro superiore e far utilizzare solo i tagli in euro nei pagamenti (senza i centesimi) diventa facilitante nel rispondere alle richieste del negoziante.
Nella conoscenza e uso del resto, il primo passo da fare è aiutare il ragazzo a comprendere il concetto di resto. *Resto* significa avere dei soldi indietro, perché ne sono stati dati più di quelli necessari.
Il primo passo sta quindi nell'accorgersi che talvolta riceviamo dei soldi indietro; è fondamentale abituarsi ad aspettare un po' nei negozi dopo aver pagato, prima di allontanarsi.
La seconda fase sta nel comprendere quando questo accade, cioè quando diamo di più. È necessario abituare i ragazzi al concetto del «taglio superiore», a fornire cioè, come già detto, sempre il denaro in eccesso.
E infine, come si calcola il resto che devo avere? O, ancor meglio, come si verifica?
L'operazione che noi tutti facciamo quando riceviamo il resto non sta nel calcolo mentale di previsione, vale a dire nella sottrazione «denaro dato - spesa = resto», ma piuttosto nella verifica per somma aggiuntiva, vale a dire «costo dell'oggetto + resto che è fornito dal negoziante = denaro dato», seguendo l'operatività del negoziante mentre ci dà il resto.
È su questa operazione che è necessario focalizzarsi per sollecitare l'attenzione dei ragazzi. Ovviamente, alla verifica nei negozi potrà seguire il controllo della spesa fatta, tramite lo scontrino e la calcolatrice. In quel caso si adopera l'operazione di sottrazione: «i soldi che avevo – il costo dell'oggetto = resto».
La web app propone esercizi utili a lavorare sia sul riconoscimento delle situazioni in cui si deve avere o meno il resto, sia in quelle di conteggio.

Pronti ad uscire?

Proprio per l'importanza di tradurre nella realtà l'uso dell'euro, nella sezione 5 viene chiesto di verificare quanti

soldi si hanno nel portafoglio e di confrontarsi con possibili acquisti (oggetto e prezzo) per valutare la fattibilità dell'acquisto.
Solo attraverso il tempo e l'esperienza diretta e ricorrente nell'uso del denaro è possibile sviluppare una maggiore consapevolezza del costo degli oggetti. La web app accompagna questo processo proponendo immagini di oggetti associate a prezzi diversi, tra cui il bambino deve individuare quello corretto.
Quanto descritto è il percorso proposto dalla web app che, è importante ribadire, non può prescindere dall'esperienza concreta e frequente nell'uso del denaro nella vita quotidiana. Di seguito proponiamo alcuni suggerimenti per favorire e sostenere questa esperienza.

SEMPRE CON I SOLDI IN TASCA

IL PORTAFOGLIO

Il portafoglio può essere uno strumento che facilita o rende più complesse le operazioni di acquisto, soprattutto quando risulta difficile discriminare i diversi tagli di denaro. È quindi sempre da preferire un portafoglio grande, dove il denaro sia visibile e le monete possano essere raccolte in un borsellino largo in cui è facile «mettere le dita».
Uno speciale portafoglio è stato inventato, brevettato e prodotto dall'Associazione Italiana Persone Down, partendo dalle esigenze dei ragazzi, e viene distribuito da essa (https://www.aipd.it/site/portafogli/). Questo portafoglio non solo permette, tramite la disposizione in più tasche trasparenti, di discriminare i vari tagli e di tenerli ordinati dal più piccolo al più grande, ma offre anche l'opportunità di un dialogo col negoziante.

LE OCCASIONI DI USO DEL DENARO

Luoghi e oggetti diversi, si impara nella realtà

Come più volte sottolineato, per familiarizzare con il denaro e imparare a utilizzarlo è importante sperimentare concretamente il piacere e la soddisfazione che derivano dal poterlo spendere.

Non è essenziale lavorare prima sul riconoscimento dei diversi tagli; anche se all'inizio l'uso del denaro assomiglierà più ad una forma di baratto, sarà la soddisfazione dell'uscire con l'acquisto in mano a motivare nuovi apprendimenti.
Per questo è importante che le occasioni siano frequenti e diverse per contesti e tipo di prodotti, anche se all'inizio si comincerà con quelle più frequenti nella vita quotidiana: l'acquisto della merenda a scuola o di alimenti per casa, gli oggetti necessari per la scuola, lo sport o le attività più frequenti, i capi di abbigliamento.
Sarà la pratica quotidiana a rendere i ragazzi più disinvolti e permettere loro di scoprire le modalità più adeguate a cavarsela nella realtà. Anche per questo non riteniamo utile lavorare solo su attività di simulazione, ma piuttosto operare nel reale e sugli interessi dei ragazzi, facendo loro sperimentare gli imprevisti e gli «umori» dell'interlocutore.

Il valore delle cose

Con la pratica e l'acquisto ricorrente si potrà poi imparare ad «orientarsi» rispetto al valore delle cose. Alcuni oggetti quotidiani assumono un significato legato alla memoria dell'acquisto, altri oggetti possono assumere un costo prevedibile.
Alcune attività di esplorazione sul costo dei prodotti nei negozi e nei supermercati, l'uso di cataloghi e pubblicità possono permetterci di lavorare su «perché alcune cose costano più di altre» introducendo concetti legati alla «durata» (*un giornale costa meno di un libro perché domani non interessa più a nessuno un gelato costa meno di un maglione perché lo mangi e sparisce.*) o ai «materiali» (*un anello d'oro costa più di un paio di calzini, una bicicletta costa più di un paio di calze.*), discutendo e riflettendo sulle proprie esperienze.

Tra beni e servizi

Man mano che si acquisisce maggiore familiarità con la spesa, è possibile proporre occasioni di pagamento

diverse dall'acquisto di oggetti, introducendo gradualmente il concetto di spesa legata a un servizio. Ad esempio:

- il noleggio di una bicicletta o l'acquisto di un biglietto per il cinema, in cui si paga per poter usufruire di qualcosa per un determinato periodo di tempo;
- il pagamento di una bolletta, che riguarda un consumo avvenuto o che si distribuisce nel tempo.

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

Per molti ragazzi è un mistero capire da dove nasca il denaro. Sarà quindi utile, attraverso esperienze concrete, far comprendere il rapporto tra lavoro e denaro, svolgendo piccoli incarichi o attività concordate e ricevendo in cambio un compenso (ad esempio, lavando l'auto di qualche parente o amico).
Può essere utile far conoscere anche la funzione delle banche, che non producono il denaro ma lo *custodiscono* e amministrano per noi. Una visita in banca con un impiegato disponibile a raccontare come essa funziona può essere utile in vista del futuro.
Con qualcuno che ha già acquisito una buona comprensione dell'uso del denaro, si può iniziare ad introdurre l'uso delle carte di debito/prepagate con l'apertura e l'uso di una di queste per acquistare, per esempio, il biglietto di un concerto o un oggetto online. La carta di debito può essere caricata anche con poco denaro alla volta e rappresenta quindi una modalità di avvicinamento sicura a questa modalità di spesa in costante diffusione.

LA «PAGA» SETTIMANALE

Man mano che i ragazzi crescono, è importante che comprendano il valore del denaro anche attraverso la sperimentazione di «quantità finite». In altre parole, si potrà capire il valore del denaro se man mano che si fanno degli acquisti finisce il denaro a disposizione; se invece

ogni volta che si vuole acquistare qualcosa, è possibile attingere al portafoglio di mamma e papà o se questi, a loro discrezione, ogni tanto danno un po' di soldi, è più facile che venga appreso il concetto di *genitore-bancomat* che quello del valore del denaro.
Dare una paga ai ragazzi può essere uno strumento utile in tal senso; perché sia rilevante dovremo però fare in modo che i ragazzi abbiano occasioni di spesa e stimare quanto fornire loro in modo che possano coprire le spese ricorrenti ed avere una parte a loro disposizione per eventuali altre spese. A titolo di esempio:

> *se Giovanni tutti i giorni compra 1 euro di pizza per la merenda a scuola e la domenica si compra un giornalino che costa 3 euro, la sua paga dovrà essere almeno di 6 euro per la pizza + 3 euro per il giornalino + 5 euro per spese varie = 14 euro a settimana.*

In questo modo Giovanni potrà far fronte alle sue spese abituali e organizzarne delle altre o mettere da parte qualcosa per un acquisto più impegnativo.
La paghetta non è solo un modo per imparare ad utilizzare il denaro, ma anche l'occasione per dire ai figli che stanno diventando grandi e che i genitori si fidano di loro perché sono in grado di assumersi una responsabilità. Perché questo messaggio arrivi loro, sarà però importante essere costanti e credibili: se il primo giorno il ragazzo spende tutti i propri soldi, dovrà restare senza soldi tutto il resto della settimana, anche a costo di rimanere senza merenda a scuola (tutt'al più possiamo offrirgli un'alternativa casalinga). Questo passaggio è praticamente inevitabile: è l'esperienza che rende gradualmente più consapevoli.
Non occorre precisare che ogni ragazzo deve avere il proprio portafoglio e imparare che non si esce di casa senza averlo con sé (magari dentro un marsupio che gli permetta di custodirlo e tirarlo fuori con più sicurezza) e se qualche volta chiede dei soldi perché l'ha dimenticato a casa, devono essere restituiti!

Erickson

Vai su **www.erickson.it**
per leggere la descrizione dei prodotti Erickson e scaricare gratuitamente tutti gli «sfoglialibro», le demo dei CD-ROM e le gallerie di immagini.

Registrati su **www.erickson.it** e richiedi la **newsletter INFO**
per essere sempre aggiornato in tempo reale su tutte le novità e le promozioni del mondo Erickson.

Seguici anche su **Facebook**
www.facebook.com/EdizioniErickson
Ogni giorno notizie, eventi, idee, curiosità, approfondimenti e discussioni sul mondo Erickson!



www.erickson.it