



MUDEM VERSE

Guida per docenti





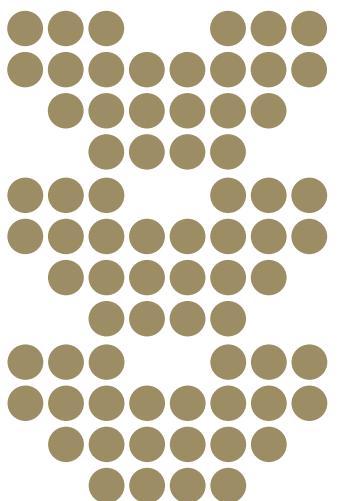
Indice

Pag. 01 INTRODUZIONE

Pag. 03 Modulo 1 - MESOPOTAMIA

Pag. 10 Modulo 2 - ANTICA ROMA

Pag. 21 Modulo 3 - RINASCIMENTO





Introduzione

Che cos'è MUDEMverse?

MUDEMverse è l'esperienza di educazione finanziaria realizzata su ROBLOX da MUDEM, il Museo della Moneta della Banca d'Italia: rappresenta un vero e proprio viaggio di esplorazione lungo le principali tappe della storia dell'economia e della finanza.

Il progetto – che arricchisce di un ulteriore strumento la presenza digitale di MUDEM – persegue obiettivi educativi, divulgativi e ludici, in coerenza con la missione del Museo di rendere accessibile a tutti la conoscenza del mondo della moneta e della finanza e di stimolare la curiosità e l'interesse del pubblico verso questi temi.

A chi si rivolge?

MUDEMverse è pensato per le ragazze e i ragazzi tra i **10 e i 15 anni** d'età ma, ovviamente, anche i più grandi potranno cimentarsi con le sue sfide. Per i temi trattati e il taglio multidisciplinare dell'esperienza di gioco, il progetto si presta a essere fruito come strumento didattico in ambito scolastico. A tale scopo, per accompagnare gli studenti in questo viaggio, fatto di scoperte e curiosità, gli insegnanti della scuola secondaria di I grado e delle prime due classi della scuola secondaria di II grado potranno disporre di un **kit didattico** gratuitamente scaricabile dal sito di MUDEM, con tante attività da svolgere in classe o a casa.

A cosa serve?

L'esperienza di gioco consente di scoprire, in modo divertente e coinvolgente, aspetti sorprendenti dell'evoluzione della moneta e degli strumenti di pagamento attraverso i secoli, e di apprendere alcuni messaggi molto importanti per ciascuno di noi, anche i più giovani. Nella vita di tutti i giorni, infatti, siamo immersi in **sistemi monetari e finanziari** “invisibili” ed estremamente complessi, che ci offrono tante **opportunità**, ma che nascondono anche **rischi**. Per questo, è bene conoscerli!

MUDEMverse può essere uno strumento di supporto nel processo di avvicinamento degli studenti a concetti economici percepiti spesso come complessi e distanti. Utilizzando toni e linguaggi vicini ai ragazzi, può contribuire alla loro **sensibilizzazione** verso temi di particolare attualità, come i pagamenti elettronici e le minacce del mondo digitale, attraverso un contesto di gioco dinamico e i meccanismi di apprendimento attivo.

Scarica ROBLOX dai principali app store



Scansiona il QrCode
per entrare in
MUDEMverse

Il gioco è gratuito



<https://www.mudem.it/giochi/mudemverse/>



Contenuti del kit didattico

Il kit didattico si compone di una serie di materiali pensati per supportare il docente nella presentazione ai propri studenti dei temi richiamati nell'esperienza di gioco, ponendo enfasi sugli aspetti storici, le implicazioni sociali e i progressi di maggior rilievo che hanno contraddistinto le principali tappe della storia dell'economia e della finanza. In particolare, il kit include:

1. una **Guida per i docenti**, articolata in sei moduli, ciascuno dedicato a una diversa tappa del viaggio nel tempo proposto dall'esperienza di gioco MUDEMverse. Ogni modulo introduce brevemente le caratteristiche del gioco, richiama i principali messaggi di educazione finanziaria associati all'epoca trattata e fornisce un approfondimento storico.

Nella Guida sono presenti, inoltre, dei **Focus** per inquadrare le attività e i giochi proposti nelle **Schede per gli studenti**.

Alla fine di ognuno dei sei moduli della Guida è inserito un breve **glossario** con alcune parole incontrate nel testo. Per esplorare altri termini si rimanda alla pagina dedicata sul portale "Economia per tutti" della Banca d'Italia:

<https://economiapertutti.bancaditalia.it/strumenti/glossario/>;

2. **Schede per gli studenti**, con un breve inquadramento storico per ogni tappa del percorso, arricchite da **giochi e quiz** per familiarizzare con i concetti e le parole incontrati durante l'esperienza su Roblox e per memorizzare i messaggi più importanti (es. cruciverba, rebus, ricerca parole, trova le differenze, scopri le parole nascoste).

Iniziamo subito questa avventura!

LINK UTILI

• MUDEM - Sezione Scuole

<https://www.mudem.it/scuole/>

• MUDEM - Sezione Approfondimenti

<https://www.mudem.it/approfondimenti/>

• MUDEM - Mostre

<https://www.mudem.it/mostre/>

• Portale di educazione finanziaria della Banca d'Italia

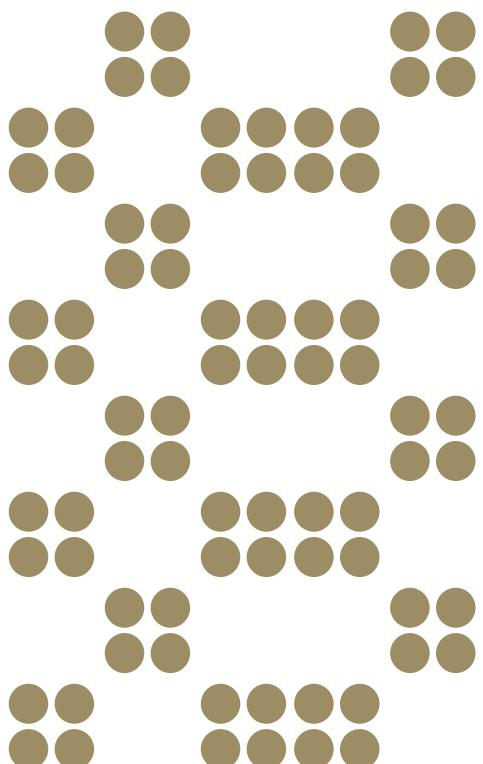
<https://economiapertutti.bancaditalia.it/>

• Glossario delle parole dell'economia e della finanza

<https://economiapertutti.bancaditalia.it/strumenti/glossario/>

• Quaderni didattici per studenti e guide per insegnanti

<https://www.bancaditalia.it/pubblicazioni/quaderni-didattici/tuttixuno/>



Modulo 1

Mesopotamia



Descrizione del gioco

Il giocatore ricopre il ruolo di scriba e deve incidere le parti fondamentali di diversi contratti finanziari. Deve capire le richieste dei clienti e registrare le informazioni essenziali del contratto sulla tavoletta. Ogni clausola va redatta simulando l'incisione della scrittura cuneiforme. Una volta inciso in tutte le sue parti, il contratto inizia il suo periodo di validità.

Al termine di questo periodo, il prestito viene restituito e la tavoletta si rompe, decretando la fine del contratto.

Messaggi di educazione finanziaria

Comprendere quali sono gli elementi essenziali di un contratto finanziario: i nomi dei contraenti, l'entità del prestito e dell'interesse, le condizioni imposte, la data e il timbro.

Questa storia comincia nel III millennio a.C., nell'**antica Mesopotamia**, la vasta pianura medioasiatica compresa tra i fiumi Tigri ed Eufrate. Qui, il clima generoso e le periodiche piene fluviali avevano reso possibile una delle prime grandi scoperte della storia dell'umanità: circa diecimila anni fa qui nacque, infatti, l'agricoltura e si svilupparono, intorno a essa, le prime comunità stanziali.

Nel corso dei secoli, questo processo, grazie alla produzione massiva di cereali, vide la nascita delle prime città di grandi dimensioni, come **Uruk e Ur**, caratterizzate da una struttura organizzativa sempre più articolata e complessa. In questo nuovo contesto, le persone, un tempo dediti esclusivamente alla sopravvivenza e a procacciarsi il cibo, poterono organizzarsi diversamente, specializzandosi ciascuno in numerosi mestieri (ad es. soldati, funzionari, artigiani, allevatori, agricoltori, pescatori, servi e, addirittura, artisti e musicisti), contribuendo allo sviluppo di una società sempre più efficiente, secondo i principi di quella che oggi chiamiamo la **divisione del lavoro**.

Una eccezionale testimonianza di questa grande trasformazione è rappresentata dallo **Stendardo di Ur**, un capolavoro di fine artigianato risalente al 2500 a.C. circa, ritrovato nella necropoli reale dell'omonima città e oggi custodito al British Museum di Londra.



Stendardo di Ur, 2500 a.C.

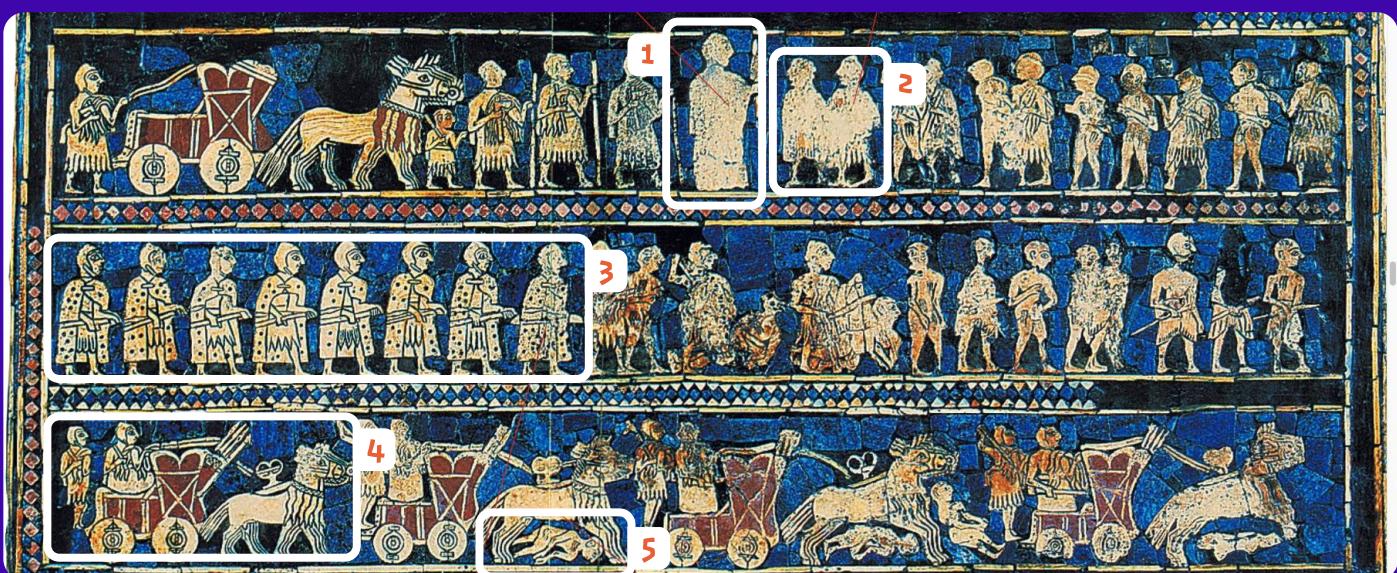
Londra, British Museum.

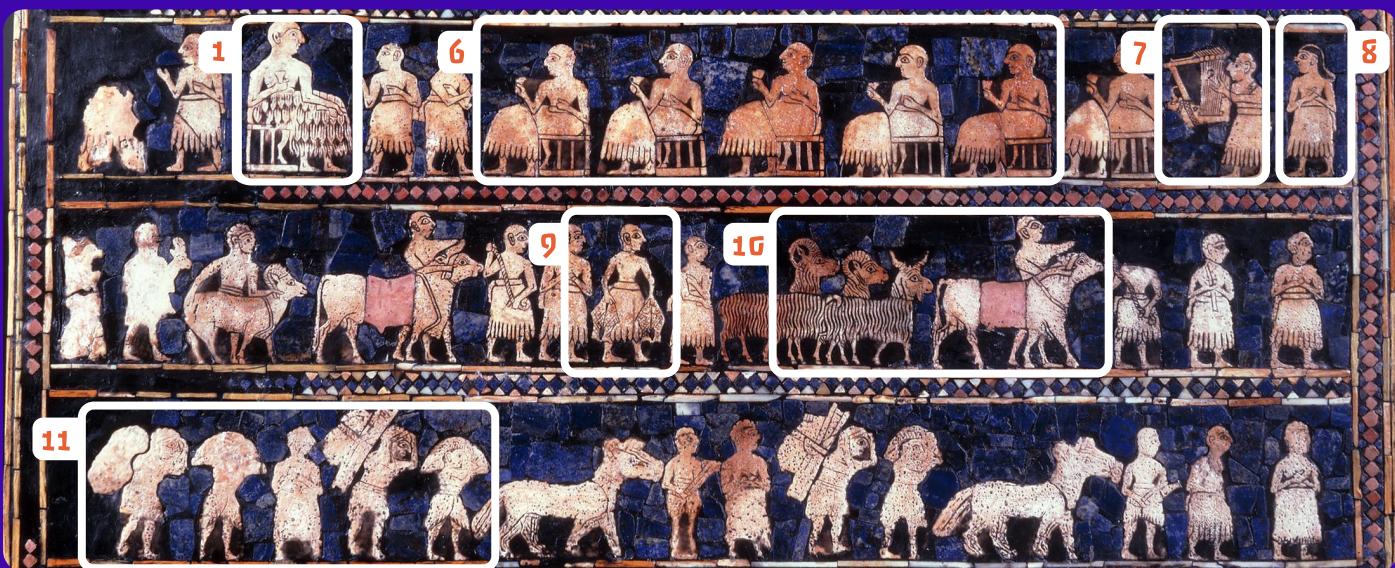
Legno intarsiato con lapislazzuli, conchiglie, calcare rosso e madreperla, 20x48 cm.

Fonte: www.britishmuseum.org

Si tratta di un manufatto ligneo, composto da quattro pannelli finemente decorati: due facciate principali rettangolari e due laterali, a forma trapezoidale. Le figure sono, invece, realizzate con la tecnica del mosaico e composte da diversi materiali preziosi (lapislazzuli, conchiglie, calcare rosso e madreperla). È molto interessante potersi soffermare con attenzione sulle scene raffigurate sullo Stendardo di Ur, proprio perché testimoniano quanto fosse articolata e complessa l'organizzazione sociale al tempo dei Sumeri.

Focus “Mettiti alla prova!”





Una delle due facciate principali mostra una scena di guerra: la persona in alto al centro e di dimensione maggiore rispetto a tutte le altre è presumibilmente il sovrano (1), accompagnato dalle sue guardie (2); in basso si riconoscono i soldati in marcia, a piedi (3) e a bordo di carri (4); mentre, disteso a terra, sotto le zampe dei cavalli, il nemico giace sconfitto (5).

L'altra facciata rappresenta, invece, una scena di pace, il cui sovrano, anche qui di dimensioni maggiori (1), siede ad un banchetto insieme ad altri commensali (6), trattenuto da un uomo che suona la lira (7) e un cantore (8); più in basso, un corteo di uomini che portano, come bottino di guerra o tributo, i prodotti di pesca (9), allevamento (10) e agricoltura (11).

In una società così complessa, caratterizzata da attività diversificate e da frequenti scambi commerciali, nacque un'altra grande invenzione della storia dell'umanità: la **finanza**!

Chi voleva comprare il frutto del lavoro di altri, poteva pagarlo utilizzando argento a peso oppure orzo, ma anche, in misura minore, rame, stagno e piombo e, molto raramente, oro, lana o altri beni. In altri casi, era possibile anche indebitarsi, ovvero prendere a prestito qualcosa, con la promessa di pagare il prezzo in un tempo successivo, aggiungendo un premio per il creditore (ovvero, colui che ha prestato), ricompensandolo per aver rinunciato a usare quei beni e per essersi esposto al rischio di non vederseli restituire.

Queste informazioni ci arrivano da numerosi ritrovamenti, concentrati proprio nell'antica Mesopotamia, di tavolette d'argilla su cui venivano incisi segni a forma di cuneo, impressi con una canna sull'argilla

ancora morbida che poi veniva fatta asciugare al sole o indurita dalla cottura. Queste incisioni rappresentano la prima forma di scrittura dell'umanità (che prenderà il nome di scrittura cuneiforme, appunto) e segnano il passaggio dalla preistoria alla storia.



Tavoletta neo-sumerica proveniente da Nippur, 2036 a.C.

Recto e verso, mm. 37x37x9.

Collezione Banca d'Italia in esposizione al MUDEM

Grazie al contributo degli assirologi, è stato possibile tradurre i segni cuneiformi incisi sulle tavolette. Si è scoperto così che circa l'80 per cento dei documenti rinvenuti in Mesopotamia presenta un contenuto contabile-amministrativo: si tratta di scritture di compravendita di terre, case, schiavi o beni di varia natura, consegna di merci e oggetti eterogenei, risarcimento di danni, prestiti, annullamento di debiti, donazioni, eredità, ecc.

La scrittura non è, dunque, nata per scrivere poesie o leggende, ma perché era necessario custodire nel tempo la memoria degli accordi economici tra estranei: anzi, per secoli è servita quasi esclusivamente a questo.

Nel caso dei contratti di prestito, sulle tavolette sumere compaiono già tutti quegli elementi che contraddistinguono ancora oggi i nostri contratti: i nomi dei contraenti, l'entità del prestito e dell'interesse, le condizioni imposte, la data e il timbro.

Focus “Gioca con noi!”

Gli elementi di un contratto sono:

- i **nomi dei contraenti**, ovvero di coloro che concludono un accordo o firmano un contratto; nel caso del prestito, oggi distinguiamo la figura del creditore, ovvero colui che presta i soldi o un

- oggetto a un'altra persona, e quella del debitore, ovvero di colui che prende in prestito soldi o cose e deve poi restituirli;
- la **prestazione**, ovvero l'impegno o la promessa previsto nell'accordo.
- l'**interesse**, ovvero la somma in più che il debitore deve pagare per aver preso soldi in prestito. Questo "premio" si calcola come percentuale sul totale del prestito, detta tasso di interesse: immaginiamo di chiedere in prestito 100 euro con un tasso di interesse del 5% su base annua; dopo un anno la somma da restituire sarà pari a 105 euro, ovvero i 100 euro iniziali più 5 euro di interesse. Dal punto di vista del debitore, esso rappresenta il costo per aver preso in prestito denaro o cose;
- la **durata del contratto**, ovvero il periodo di validità dell'accordo;
- la **data**, ovvero il giorno, il mese e l'anno in cui viene scritto un documento;
- il **sigillo**, ovvero il marchio o timbro che dimostra l'ufficialità di un documento.

A proposito del **tasso di interesse**, oggi come al tempo dei Sumeri, esso cambia in base al **rischio**: più precisamente, cresce se il rischio è più alto.

Al tempo dei Sumeri, il tasso d'interesse per un prestito in orzo era più alto di quello previsto per un prestito in argento.

Focus “Verò o Falso?”

Nell'antica Mesopotamia, l'agricoltura rappresentava ancora un'attività fortemente esposta a rischi climatici o legati alle variazioni delle piene.

Di conseguenza, un prestito in orzo comportava un rischio maggiore e, per questo, prevedeva un tasso di interesse più elevato rispetto a un prestito in argento, comunemente utilizzato negli scambi commerciali, ovvero attività generalmente più stabili e sicure.

Focus “Prova a indovinare!”

Alla scadenza del contratto, in caso di restituzione del prestito, la tavoletta veniva spezzata. Nel caso in cui il prestito non veniva restituito, invece, il debitore diventava schiavo: doveva infatti ripagare il debito con il proprio lavoro (a volte, per saldare il debito, venivano schiavizzati anche moglie e figli del debitore).

La schiavitù per debiti era piuttosto diffusa tra i Sumeri e i Babilonesi, ma era sottoposta ad applicazioni molto diverse. Il Codice di Hammurabi ha provato a disciplinare questa situazione, stabilendo una durata massima per la schiavitù per debiti. Dopo quel periodo, la persona doveva essere liberata, anche se non aveva ancora ripagato tutto.

Le tavolette mesopotamiche si sono conservate perché, essendo di terracotta, non sono state distrutte dagli incendi, come avvenuto invece per tanti papiri e pergamene antiche.

Queste piccole tavolette ci raccontano che la finanza, che immaginiamo come un'invenzione moderna e anche un po' oscura, non solo è nata insieme alla civiltà, ma ne è stata – e ne è ancora – un'attività preziosa e indispensabile.

Glossario

Divisione del lavoro: è il processo mediante il quale le attività produttive sono suddivise in compiti specifici e distinti, che vengono assegnati a individui o gruppi specializzati, in modo da aumentare l'efficienza, la produttività e la qualità del lavoro svolto.

Finanza: con questo termine si fa riferimento alla gestione del denaro, degli investimenti e delle risorse finanziarie nel tempo, tenendo conto del rischio, delle opportunità e dell'incertezza: ovunque si dice che "la finanza muove l'economia", proprio perché la circolazione delle risorse, la realizzazione degli investimenti e il funzionamento dei mercati sono fondamentali per animare il tessuto economico di una società.

Rischio: è la possibilità di perdere i propri soldi con un investimento. Non esistono strumenti finanziari privi di rischio, anche se alcuni sono più sicuri di altri: il rischio è, infatti, legato alla variabilità del rendimento, nel senso che più uno strumento è rischioso e più alto è il suo rendimento.

Modulo 2

Antica Roma



Descrizione del gioco

Per comprendere il legame tra fiducia, moneta e svalutazione, il giocatore deve mantenere in equilibrio i piatti di una grande bilancia monumentale. Man mano che il gioco procede e la moneta si svaluta (si riduce cioè il contenuto di argento), la ricerca di fiducia tra i cittadini dell'antica Roma diventa sempre più importante per far sì che il sistema economico continui a funzionare.

Messaggi di educazione finanziaria

Comprendere il valore della moneta, il ruolo della fiducia verso i soggetti emittenti e l'importanza della stabilità del potere d'acquisto.

Durante l'età del bronzo (III-I millennio a.C.), i **pagamenti** venivano effettuati principalmente attraverso merci. L'orzo e l'argento, ad esempio, erano la **moneta merce** tipica dell'area mesopotamica, e il loro valore era legato al loro peso. Nel corso del I millennio a.C., il Mediterraneo fu teatro di un'intensa espansione commerciale e registrò un aumento significativo degli scambi tra popoli anche distanti e culturalmente diversi. In questo contesto ebbe origine un cambiamento che si rivelerà di portata storica: la **nascita della moneta coniata**.

La prima **moneta** apparve alla fine del VII secolo a.C. in Lidia, un'antica regione dell'Asia Minore corrispondente all'attuale Turchia. I primi esemplari, dalla forma irregolare, erano realizzati in elettro, una lega naturale di oro e argento. La sua caratteristica era avere un **valore nominale** superiore al valore intrinseco del metallo, cioè al suo peso. Questa differenza era garantita dallo Stato, cioè dal re.

Durante il regno di Creso (560-546 a.C.), sempre in Lidia, fece la sua comparsa la prima moneta tutta d'oro: lo **statere**. Sull'esemplare riportato nell'immagine, sono raffigurati un leone con le fauci spalancate e un toro, riconoscibile dal corno, che si fronteggiano; l'altra faccia della moneta presenta invece due incavi quadrati dovuti alla tecnica di lavorazione.



Stater in oro del re Croeso, 560-546 a.C.
Collezione Banca d'Italia in esposizione al MUDEM.

Teste affrontate di un leone e di un toro (dritto); due quadrati incisi (rovescio)

L'invenzione della moneta coniata ebbe un successo tale da diffondersi in tutto il Mediterraneo: in Persia si privilegiarono le coniazioni in oro mentre in Grecia, le *poleis*, caratterizzate da una intensa attività mercantile, preferirono l'argento. Ogni città-stato, in Grecia, in Sicilia e in Magna Grecia, coniava la propria moneta, con raffigurazioni di animali e simboli rappresentativi della propria identità. Su ciascuna veniva anche apposto un marchio, attraverso il quale l'autorità ne garantiva il valore.

Focus “Gioca con noi!”



Atene - La città di Atene scelse di apporre sul *recto* della propria moneta la testa con elmo della dea Atena, protettrice della città; sul *verso* c'era la civetta (l'animale sacro alla dea), un ramo d'ulivo e una falce di luna. Sull'attuale moneta da 1 euro della Grecia è raffigurata una riproduzione dell'antica moneta ateniese.



Tetradracma in argento, VI-V sec. a.C. Collezione Banca d'Italia in esposizione al MUDEM.



Tebe - Sulla moneta di Tebe era rappresentato lo scudo beota, per ricordare gli scudi d'oro conservati nella vicina cittadella di Coronea.

Stater in argento, IV sec. a.C. Collezione Banca d'Italia in esposizione al MUDEM.



Egina - L'isola di Egina coniò la propria moneta con l'immagine di una tartaruga marina.

Stater in argento, VI-IV sec. a.C. Collezione Banca d'Italia in esposizione al MUDEM.



Rodi - La moneta di Rodi riporta sul *verso* una rosa, a ricordare l'origine del nome.

Tetradracma in argento, IV -II sec. a.C. Collezione Banca d'Italia in esposizione al MUDEM.



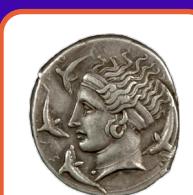
Thurii (attuale Sibari) - Sulla moneta sono raffigurati un toro e, in basso, un delfino.

Statere in argento, IV sec. a.C. Collezione Banca d'Italia.



Leontini - Sulla moneta della città di Leontini è raffigurata una testa leonina circondata da tre chicchi di grano e da una foglia di alloro. Leontini significa "terra dei leoni".

Tetradracma in argento, V sec. a.C. Collezione Banca d'Italia in esposizione al MUDEM.



Siracusa - La città di Siracusa coniò una delle più belle monete dell'antichità, con la raffigurazione della testa di Aretusa con i capelli raccolti e quattro delfini. L'iconografia richiama la leggenda della ninfa Aretusa.

Tetradracma in argento, V-IV sec. a.C. Collezione Banca d'Italia in esposizione al MUDEM.

Approfondimento tematico: la leggenda di Aretusa

C'era una volta una ninfa bellissima di nome Aretusa, che amava tanto la natura e la solitudine. Viveva tra i boschi e i fiumi, libera come il vento. Un giorno, mentre nuotava in un fiume cristallino, la dea Artemide la notò e la prese sotto la sua protezione, perché Aretusa era pura e coraggiosa. Ma Aretusa non era sola nelle sue avventure: un dio del fiume chiamato Alfeo la vide e se ne innamorò perdutoamente. Voleva starle vicino a ogni costo. All'inizio Aretusa cercò di sfuggirgli, perché voleva restare libera come il suo spirito. Così cominciò una fuga magica. Mentre correva, Aretusa pregò Artemide di aiutarla, e la dea rispose trasformandola in un corso d'acqua sottomarino che dalla Grecia spuntò in Sicilia, scortata da delfini.

Ma Alfeo non si arrese: si trasformò anche lui in un fiume e seguì l'acqua di Aretusa. Da quel momento, si dice che il fiume Alfeo scorra sotto il mare, per ritrovare la sorgente di Aretusa sull'isola di Ortigia, a Siracusa. Quando guardiamo il mare e sentiamo il rumore delle onde, possiamo immaginare quell'acqua che corre sotto la terra, inseguendo la sua amata sorgente per sempre.



Fonte Aretusa a Siracusa.

Modulo 2 - Antica Roma

A Roma, l'uso del metallo come mezzo di scambio risale all'epoca monarchica. Si trattava inizialmente di pezzi informi di bronzo (*AES RUDE*); si passò poi a forme più regolari con impresso un sigillo a garanzia del peso e del materiale (*AES SIGNATUM*), poi a pesanti monete di bronzo ottenute per fusione (*AES GRAVE*), per giungere infine alle monete battute.

Roma, infatti, in piena espansione territoriale e commerciale, capì l'importanza di questo strumento e si dotò a poco a poco di un sistema monetario forte e stabile, soprattutto dopo la seconda guerra punica. Fu poi l'imperatore Augusto, nel I secolo a.C., a consolidare il sistema riformando i rapporti di cambio tra i tre metalli principali: **oro, argento e bronzo**. La moneta più forte e preziosa era **l'aureo** che poteva essere suddiviso in monete di taglio più piccolo e metallo meno prezioso, come il **denario** d'argento e il **sesterzio** di bronzo. Per ogni tipologia di moneta, Augusto stabilì metallo, peso e valore e fissò i rapporti tra i vari tagli.



Valore di alcune monete sotto l'Imperatore Augusto

	Aureo	Denario	Sesterzio	Asse
Aureo	1	25	100	400
Denario	1/25	1	4	16
Sesterzio	1/100	1/4	1	4
Asse	1/400	1/16	1/4	1

Approfondimento tematico: Monete e Cinema

Nel cinema si possono trovare numerosi riferimenti a monete antiche: dai colossal degli anni Cinquanta fino alle recenti serie TV.

Ecco alcuni esempi:

- **Quo Vadis** di Mervyn LeRoy (1951)
- **Ben-Hur** di William Wyler (1959)
- **Il Gladiatore** di Ridley Scott (2000)
- **La passione di Cristo** di Mel Gibson (2004)
- **Asterix il gallico** di Ray Goossens (1967)
- **Roma** serie TV HBO (2005-2007)

Modulo 2 - Antica Roma

Augusto, inoltre, pose particolare attenzione all'aspetto iconografico delle monete. Sin dall'epoca repubblicana, le monete non erano solo strumenti di scambio, ma servivano anche a trasmettere i valori della civiltà romana, celebrare vittorie militari, commemorare opere pubbliche: erano quindi un efficace **strumento di propaganda**, paragonabile ai moderni mezzi di comunicazione, dal momento che le monete passavano per le mani di tutti, in ogni angolo del vasto impero e anche oltre i suoi confini. A partire da Augusto, ogni imperatore fece coniare monete recanti la propria effigie o quella dei membri della **famiglia imperiale**, in modo che chiunque nell'impero potesse conoscere e riconoscere l'imperatore o i suoi familiari.



Quinario in argento con testa di Augusto,
29-25 a.C.
Collezione Banca d'Italia in esposizione al
MUDEM.

Statua di Augusto cd. di Prima
Porta (particolare), inizi del I
secolo d.C.
Città del Vaticano, Musei Vaticani.

Come i ritratti ufficiali, i monumenti celebrativi e le opere pubbliche, così anche le monete servirono a diffondere l'immagine del sovrano in tutto l'Impero, a legittimarne l'autorità e a trasmetterne l'ideologia. In tale programma, anche le donne della famiglia imperiale venivano spesso rappresentate sulle monete, incarnando ideali di bellezza, moralità e fertilità e diffondendo un modello di riferimento per le matrone romane, coerente con i valori promossi dal potere imperiale.

Non solo, il volto del sovrano sulle monete serviva a rassicurare sulla stabilità dello Stato e alimentava la **fiducia** nei confronti della moneta stessa, perché l'imperatore in persona si faceva garante di quel piccolo dischetto di metallo. Insomma, cimetteva la faccia!



Sesterzio in bronzo di Antonino Pio
per Faustina, dopo il 141 d.C.
Collezione Banca d'Italia.

Focus “Prova a indovinare!”

Il primo personaggio storico ad essere rappresentato su una moneta fu **Alessandro Magno**, l'uomo che nel IV secolo a.C. fondò un impero che andava dalla Grecia e dalla Macedonia fino alle porte dell'India. Alessandro cominciò a usare le monete anche come strumento di autorappresentazione e di propaganda politica: in questa moneta, troviamo impresso il suo nome accanto all'immagine di Nike, la Vittoria alata; in altre monete lo troviamo evocato sotto le sembianze di divinità.



Statere in oro di Alessandro Magno, 325-315 a.C.

Collezione Banca d'Italia in esposizione al MUDEM.

Testa di Atena con elmo corinzio decorato da un serpente (dritto); scritta ALEXANDPOY e immagine di Vittoria alata con corona nella destra e scettro nella sinistra (rovescio).

Abbiamo visto che, il valore della moneta dipendeva sia dal **metallo** di cui era fatta sia dalla **fiducia** nel sovrano che la emetteva. Ma la gestione di un Impero tanto vasto come quello romano non era affatto semplice e richiedeva continui interventi e riforme. Anche il **sistema monetario**, come ogni altra istituzione, necessitava di costanti aggiustamenti per poter funzionare in modo efficace e rispondere alle esigenze economiche dell'impero. Un esempio significativo fu la decisione presa nel 64 d.C. dall'imperatore Nerone, il quale, per fronteggiare le numerose spese dello Stato, ridusse il peso dell'aureo e del denario in proporzioni tali da avvantaggiare chi deteneva moneta in argento (ovvero le classi produttive e mercantili ma anche, indirettamente, le classi popolari). Al contempo, Nerone ridusse la quantità di argento nelle monete, mantenendo lo stesso valore nominale: in tal modo, con la stessa quantità di argento, poteva coniare più monete, al fine di far fronte alle crescenti spese dello Stato.

Imperatori successivi adottarono la stessa misura che oggi definiremmo di **politica monetaria**, diminuendo progressivamente il contenuto di metallo prezioso nelle monete. Tra il III e IV secolo d.C., l'Impero romano attraversò una lunga e profonda crisi: la pressione di popoli stranieri ai confini, le guerre civili dovute all'"anarchia militare" e l'aumento delle spese militari misero a dura prova la stabilità dell'impero. Per far fronte soprattutto ai costi dell'esercito in un periodo così instabile, il contenuto di argento nelle monete venne progressivamente ridotto fin quasi a scomparire, al punto che sotto l'imperatore Aureliano scese al 2,5%.

Contenuto di argento nel denario

Come diminuì la percentuale di argento nel denario sotto alcuni imperatori romani:

Sotto **Traiano** la quantità di argento scese all'89%

Sotto **Marco Aurelio** al 79%

Sotto **Settimio Severo** al 58%

Sotto **Caracalla** al 46%

Sotto **Aureliano** al 2,5%

Nonostante la perdita di valore intrinseco, ossia del contenuto di metallo prezioso, le monete continuarono ad essere accettate grazie alla fiducia che i cittadini riponevano nell'autorità emittente, ovvero l'Imperatore.

Ma quando venne meno la fiducia nei confronti dello Stato, in quanto gli imperatori si succedevano troppo frequentemente e in modo violento, nessuno fu più disposto a riconoscere alla moneta il suo valore nominale ed essa perse credibilità. Di conseguenza, i prezzi aumentarono rapidamente e si verificò un fenomeno che oggi conosciamo bene, l'**inflazione** - ovvero, per acquistare gli stessi beni servivano quantità sempre maggiori di denaro.

Il sistema iniziò a vacillare, contribuendo al disordine economico e alla necessità di **riforme monetarie** più radicali.

Nel 301 d.C., Diocleziano emanò l'Editto sui prezzi massimi nel tentativo di calmierare i prezzi ormai alle stelle e controllare l'inflazione; tuttavia, l'editto non ottenne i risultati sperati.

Pochi anni più tardi, nel 309 d.C., Costantino incentrò per la prima volta il sistema sull'oro: il solidus d'oro divenne la moneta di riferimento, il cui valore corrispondeva esattamente al peso dell'oro che conteneva. Valeva tanto oro quanto pesava! Ma ciò non risolse il problema, anzi, accentuò la spaccatura tra chi poteva permettersi di utilizzare le monete d'oro, mantenendo la propria ricchezza intatta, e chi poteva usare solo monete di altro tipo, soggette alla perdita di valore, con conseguenze disastrose sul piano sociale.

Focus “Giochiamo con le parole!”

Soldo

Il *solidus* avrà grande successo e diverrà una delle monete più durature e prestigiose della storia. Il termine è rimasto nel nostro linguaggio quotidiano quando parliamo di... soldi! Inoltre, la parola *solidus* ha dato origine anche a un altro termine di uso comune: soldato. Ciò non vale solo per l'italiano, ma anche per il francese *soldat*, il tedesco *Soldat*, l'inglese *soldier* o lo spagnolo *soldado*. Ma che c'entrano i soldi coi soldati? In latino *solidus* vuol dire anche " pieno" o "intero" e *solidare* significa " pagare" ovvero riportare una situazione a uno stato di pienezza e interezza. È proprio ciò che succede quando saldiamo un debito! Di conseguenza, chi svolgeva un compito per denaro era detto *solidarius* e questo termine, nel Medioevo, andò a contraddistinguere soprattutto i mercenari, coloro che combattevano per... soldi.



Solido in oro di Costantino, 324 d.C.

Collezione della Banca d'Italia in esposizione al MUDEM.

Busto di Crispo, figlio di Costantino (dritto) e Concordia seduta in trono (rovescio).



Moneta

La parola italiana *moneta* e anche quella di tante lingue europee (lo spagnolo *moneda*, il francese *monnaie*, il portoghese *moeda*, il rumeno *monedă*, l'inglese *money*, ecc.) è legata a una curiosa leggenda. Nella Roma antica, sul Campidoglio, il colle più sacro della città, vi era un luogo di culto dedicato alla dea Giunone, nel cui recinto sacro giravano libere le oche, animali sacri alla dea. Nel 390 a.C., durante l'assedio di Roma da parte dei Galli di Brenno, le oche con il loro starnazzare avvertirono i Romani del tentativo di assalto al Campidoglio, che fu così sventato. Da allora, alla dea fu attribuito l'epiteto "Moneta", che deriverebbe dal verbo *monēre* ossia "avvertire", "ammonire"... proprio ciò che fecero le oche sacre! Il luogo sacro venne poi trasformato in un grande tempio in onore alla dea Giunone Moneta. Nei pressi del tempio vi era la zecca, l'edificio dove venivano coniate le monete e, per estensione, il termine *moneta* passò a indicare anche gli oggetti realizzati nella vicina zecca.



Denario di T. Carisius in argento, 46 a.C.

Collezione Banca d'Italia in esposizione al MUDEM.

Testa di Giunone Moneta (dritto) e strumenti per battere moneta (rovescio)

Denaro

Il denario, la moneta d'argento che fu alla base dell'economia romana, fu battuto per la prima volta a Roma intorno all'anno 211 a.C., nel periodo della II guerra punica. Era una moneta del valore di 10 assi. Il termine *denarius*, infatti, deriva da *deni*, ossia "per dieci" (per dieci assi), identificato dal numero romano "X" presente sulle prime emissioni. Con il passare dei secoli, il termine ha assunto il significato di "denaro" in senso generale. È curioso notare come il vocabolo si sia conservato in altre lingue come ad esempio nel francese *denier*, nello spagnolo *dinero*, nel serbo *dinar* e nell'arabo *dīnār*.

Come abbiamo visto, nel mondo greco-romano una moneta come il denario veniva scambiata in tutto l'impero, dalle coste dell'Atlantico al Medio Oriente fino al Nord Africa. Si può dire che sia un antico esempio di moneta internazionale, proprio come oggi lo sono il dollaro o l'euro.

Salario

La parola *salario* deriva dal latino *salarium* che significa "razione di sale", poi "soldo", "paga". È diffusa l'opinione che i soldati nell'antica Roma venissero pagati con una razione di sale, successivamente sostituita da un compenso in moneta. Tuttavia, questa teoria è dibattuta. Di certo, possiamo affermare che il sale nell'antichità fosse un bene prezioso perché serviva a conservare gli alimenti e per le sue proprietà curative.

Ma c'è di più: il sale ha dato il nome a quella che consideriamo la più antica via che usciva da Roma: la Via Salaria, che collegava la città con il Mar Adriatico passando per la Sabina e le Marche. Il nome deriva dal fatto che lungo questa arteria veniva trasportato il sale dalle saline situate nei pressi di Roma verso l'interno della penisola. In realtà, le origini della Via Salaria precedono di molto l'epoca romana: il tracciato seguito dai Romani ricalca infatti un percorso già utilizzato dai Sabini fin dal

Il millennio a.C., nato appunto con lo scopo di trasportare il sale dal Mar Tirreno verso le zone interne del territorio.

Zecca

Oltre a identificare il piccolo e terribile insetto che si accanisce su cani e gatti, la parola zecca ha una storia affascinante legata al mondo della moneta.

Se finora abbiamo incontrato parole di origine latina, con zecca cambiamo rotta e ci avventuriamo nel mondo dei mercanti arabi.

Il termine deriva dall'arabo *sikka* col significato di "conio", ossia lo strumento usato per battere moneta, e poi anche di "moneta" stessa. *Dar-as-sikka* era, ed è, infatti, in alcuni Paesi arabi, la "casa della moneta" ovvero la Zecca. È entrato nell'italiano durante la dominazione araba in Sicilia, a partire dal IX secolo per poi risalire la penisola fino a raggiungere la Toscana nel XIV secolo.

Col tempo, però, l'italiano ha perso le antiche accezioni e la parola zecca è rimasta a indicare l'officina dove si producono le monete.

Oggi la usiamo in modo curioso quando diciamo che un oggetto è "nuovo di zecca". L'espressione rimanda allo zecchino, nome dato al ducato d'oro battuto a Venezia nel XVI secolo: il ducato, "nuovo di zecca", aumentò di prezzo e assunse il nome di *zecchino*.

Da quel momento, molti stati italiani adottarono il termine *zecchino* per definire le monete d'oro che si avvicinavano per qualità alla moneta veneziana.

E come non pensare a Pinocchio, raggiirato dal Gatto e la Volpe e convinto a seminare gli zecchini d'oro ricevuti in dono da Mangiafuoco, nella speranza che crescessero come alberi pieni di monete?

Glossario

Moneta: strumento in grado di svolgere le funzioni di mezzo di pagamento, unità di conto e riserva di valore.

Moneta merce (o moneta naturale): il sale, il riso, il bestiame, i metalli preziosi, i semi di cacao, ecc., che le prime civiltà utilizzavano in funzione di moneta.

Moneta coniata: disco di metallo più o meno prezioso (oro, argento, bronzo) su cui è impresso il sigillo o l'effige dell'autorità che lo emette e ne garantisce il valore nel tempo, favorendone l'uso come moneta. La parola *coniata* deriva dalla tecnica di lavorazione del metallo.

Valore nominale (o valore facciale): è il valore riportato sulla moneta o sulla banconota e che rappresenta l'importo per cui può essere spesa.

Politica monetaria: con questa espressione ci riferiamo alle decisioni prese dalla banca centrale per influenzare il costo e la disponibilità del denaro nell'economia del Paese. Nell'area dell'euro queste decisioni vengono prese dal Consiglio direttivo della Banca Centrale Europea (BCE). La decisione di politica monetaria più importante (di cui spesso si sente parlare in televisione) è quella sul tasso di interesse di riferimento. Qualsiasi modifica di questo tasso incide, infatti, sui tassi di interesse che le banche applicano ai prestiti concessi ai propri clienti e, quindi, sulle decisioni di spesa, di risparmio e di investimento delle persone.

Inflazione: è l'aumento del livello generale dei prezzi di beni e servizi. Si ha inflazione quando si registra un rincaro di ampia portata, che non si limita a singole voci di spesa. Questo significa che con un euro si possono acquistare meno beni e servizi rispetto al passato. In altre parole, l'inflazione riduce il valore della moneta nel tempo. Si parla di tasso d'inflazione per indicare la variazione percentuale dei prezzi di un paniere di beni e servizi in un determinato arco temporale.



Modulo 3

Rinascimento



Descrizione del gioco

Il giocatore deve attraversare un percorso costellato di monete e intervallato da una serie di checkpoint, ovvero piccole banche, in cui è possibile convertire le monete raccolte nelle più sicure lettere di cambio, al fine di raggiungere indenne la metà del proprio viaggio.

Messaggi di educazione finanziaria

Comprendere l'origine del fenomeno della nascita delle banche, l'importanza della sicurezza, affidabilità e velocità del sistema dei pagamenti, nonché l'utilità di strumenti come il deposito bancario o l'assegno.

Nel corso del XIV secolo, numerose città toscane vissero un periodo di straordinario sviluppo culturale, politico ed economico e divennero fiorenti centri urbani. Le attività commerciali si intensificarono sia a livello locale che internazionale: Firenze, Pisa e Siena stabilirono rapporti con **mercanti** provenienti da tutta Europa e dal bacino del Mediterraneo, esportando prodotti come lana, seta, spezie e metalli preziosi. Un forte impulso venne dalle attività artigianali, in particolare dalla manifattura tessile che si affermò come uno dei principali motori dell'economia urbana.

È interessante osservare questo fenomeno attraverso il caso della città di Siena, che si distinse per la raffinata lavorazione della lana. I tessuti di altissima qualità prodotti dalle sue manifatture venivano esportati in tutta Europa, alimentando una vivace **rete commerciale** e contribuendo in modo significativo alla crescita economica della città.

Focus “Mettiti alla prova!”



Ambrogio Lorenzetti, *Effetti del Buon Governo in città*, 1338.
Palazzo Pubblico di Siena.
Fonte: <https://museocivico.comune.siena.it/>

L'affresco di Ambrogio Lorenzetti, realizzato nel 1338 e situato nel Palazzo Pubblico di Siena, offre una vivida rappresentazione della città medievale. In questa scena, Lorenzetti ci mostra una Siena dinamica, prospera e laboriosa, immortalata nella vivace vita quotidiana che si svolge tra edifici eleganti, strade animate e botteghe affollate. Si vedono cittadini impegnati in diverse attività: commercianti, artigiani, musicisti, danzatori e persino un insegnante, segno della varietà e della ricchezza culturale della città. Sulla sinistra si riconoscono il campanile e la cupola, elementi architettonici che aiutano a identificare il paesaggio urbano.

L'affresco diventa così uno strumento prezioso per comprendere la visione di una città ideale, fondata sul buon governo e sulla partecipazione attiva dei suoi abitanti.

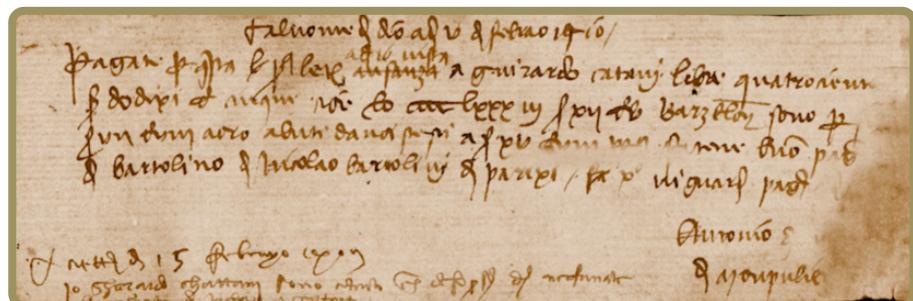
Possiamo conoscere il florido commercio sviluppatosi in Toscana attorno alla lavorazione della lana grazie alla ricca documentazione conservata presso l'**Archivio Datini di Prato**, un osservatorio unico sul commercio europeo nella seconda metà del Trecento. L'Archivio, infatti, conserva documenti amministrativi e corrispondenze appartenuti al mercante di lana **Francesco di Marco Datini** (1335–1410), che offrono una testimonianza preziosa della vasta rete di attività industriali, commerciali e bancarie sviluppata dalle imprese da lui fondate e che ci consentono di comprendere a fondo i meccanismi economici dell'epoca. Ed è un percorso molto interessante!

Datini comprava la lana da diverse regioni europee, tra cui Spagna, Francia e Inghilterra, la trasformava in panni di alta qualità, caratterizzati da finezza ed eleganza grazie alla lavorazione di abili artigiani, che poi vendeva in tutta Europa a una clientela facoltosa.

Il caso di Datini evidenzia come, nel contesto tardo-medievale, la figura del mercante, avvalendosi di una grande disponibilità di denaro e una fitta rete di contatti commerciali a livello internazionale, fosse spesso intrecciata con quella del **banchiere**, in un sistema economico in cui commercio e credito risultavano strettamente interconnessi.

Gli scambi a livello internazionale comportavano il trasferimento di denaro tra diverse città europee, ma viaggiare con borse piene di monete preziose era rischioso, oltre che scomodo e faticoso, anche a causa degli assalti da parte di rapinatori. Per superare le difficoltà legate al trasporto del denaro, i banchieri introdussero un nuovo strumento finanziario, la **"lettera di cambio"**: si trattava di un documento cartaceo su cui erano annotati i dettagli dell'operazione di deposito che il banchiere consegnava a chi depositava denaro presso il proprio banco. In tal modo, chi viaggiava per l'Europa poteva portare con sé solo un foglio di carta, che poteva essere convertito in denaro o utilizzato per prelevare fondi in un'altra città.

Questo sistema, fondato sulla **fiducia** e sulla **rete di relazioni** tra mercanti e banchieri, consentiva di viaggiare "leggeri" e riduceva i rischi legati al trasporto fisico della moneta.

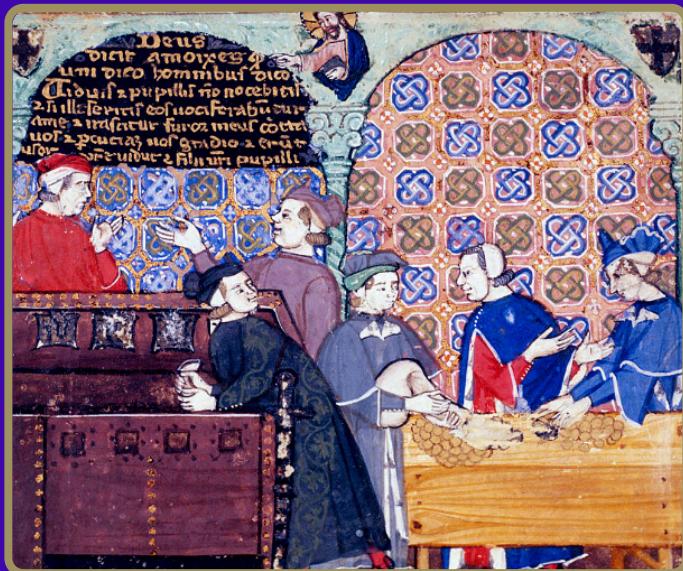


Lettera di cambio, 1410.

Archivio di Stato di Prato in esposizione al MUDEM.

Semplici pezzetti di carta come questo rappresentano un passaggio epocale: dalla moneta fisica a quella che oggi definiremmo **moneta scritturale**, grazie alla quale, allora come oggi, possiamo far circolare il denaro senza doverlo spostare fisicamente.

Focus “Giochiamo con l’arte!”



La miniatura raffigura alcuni personaggi in abiti ricchi, impegnati in attività finanziaria; l’ambientazione e i gesti suggeriscono un’attività bancaria, come il cambio di moneta o la riscossione di interessi. Sono presenti un forziere aperto in cui un uomo sta depositando o da cui sta prelevando del denaro e un tavolo pieno di monete d’oro, attorno al quale si adoperano dei personaggi, impegnati in un dialogo, forse un calcolo, e nel ricevere o consegnare del denaro in moneta.

L’avarizia. Scena ambientata nel Banco di San Giorgio di Genova, miniatura tratta dal “Trattato sui sette vizi”, 1330-1340 circa. Londra, British Library.

Fonte: <https://www.foliamagazine.it/i-banchieri-di-genova/>

Due volte all’anno, in occasione delle grandi **fiere**, i mercanti-banchieri si riunivano per effettuare la **compensazione** delle lettere di cambio. In questo sistema, ogni partecipante poteva essere contemporaneamente creditore e debitore. Invece di saldare ogni singolo debito con trasferimenti di denaro, si procedeva a un calcolo complessivo: ciascun mercante annotava quanto doveva e quanto gli era dovuto. Se, ad esempio, un mercante aveva un debito di 100 e un credito di 80, pagava soltanto la differenza, cioè 20. Questo sistema rendeva gli scambi più sicuri ed efficienti: debiti e crediti venivano incrociati tra i partecipanti, riducendo così il numero di pagamenti e la necessità di utilizzare denaro contante per regolare i conti.

Approfondimento tematico: Luca Pacioli

In questo contesto si inserisce **Luca Pacioli** (1445 - 1517), frate francescano e matematico di Borgo Sansepolcro, considerato il padre della contabilità. Per capire lo spessore di Luca Pacioli, basti ricordare che fu allievo in matematica di Piero della Francesca e amico stretto di **Leonardo da Vinci**, del quale fu a sua volta maestro di matematica!

Nel celebre trattato *Summa de arithmeticā, geometriā, proportioni et proportionalitā* (1494), Pacioli fornì nozioni di aritmetica, algebra, geometria, proporzioni e descrisse per la prima volta il metodo della **partita doppia**, una tecnica contabile che registra ogni operazione su due conti ("dare" e "avere").

Questo sistema ha reso più trasparente e affidabile la gestione finanziaria e ha posto le basi per i moderni sistemi di calcolo economico-finanziario. L'opera di Pacioli, destinata in particolar modo ai mercanti ma accessibile a un pubblico ampio, mirava a diffondere la cultura contabile per evitare inganni e favorire una corretta gestione economica.

Luca Pacioli, *Summa de arithmeticā, geometriā, proportioni et proportionalitā*, edizione del 1523, Collezione Banca d'Italia in esposizione presso MUDEM



Nel Trecento, le note scritte che i mercanti-banchieri rilasciavano a chi depositava denaro presso il loro banco divennero sempre più diffuse. Depositare monete preziose serviva a custodirle in un luogo sicuro. La cosiddetta **nota di banco**, che riportava i dettagli del deposito, compresi il nome del depositante e quello del banchiere, garantiva il diritto di richiedere in qualsiasi momento la restituzione delle monete. Dall'espressione "nota di banco" deriverà il moderno termine **banconota**; tuttavia, rispetto alla nota di banco, la moderna banconota ha caratteristiche diverse, perché circola autonomamente, a prescindere dall'atto di deposito di una somma di denaro presso il banco.

Focus “Prova a indovinare!”

La prima banconota in Europa fu emessa nel 1661 da una banca di Stoccolma mentre la prima emissione di cartamoneta nel territorio italiano risale al gennaio del 1746: le Regie Finanze di Torino emisero una banconota da *lire tre mila*, per fronteggiare le spese militari che il Piemonte, alleato con l'Austria, dovette sostenere nella guerra contro la Francia e la Spagna.



*Banconota da lire tre mila, Regie Finanze
di Torino, 1746.*

Collezione Banca d'Italia

In Cina, invece, dove fu inventata la carta, la carta moneta esisteva già a partire dalla seconda metà del XIV secolo durante la dinastia Ming. Marco Polo, che ebbe modo di vederla durante il suo viaggio in Cina, ne riporta una dettagliata descrizione nella sua opera "Il Milione".



*Banconota cinese da 1.000 cash della dinastia Ming, XIII secolo.
Collezione Banca d'Italia.*



Glossario

Moneta scritturale: è il nome con cui identifichiamo la moneta che circola attraverso registrazioni contabili, senza bisogno di una sua presenza fisica (come accade con banconote e monete): ad esempio, una banca che concede un prestito, registra la somma sul conto del cliente che, da quel momento, potrà disporre della somma ed è obbligato alla sua restituzione, in base alle condizioni stabilite nel contratto.

Compensazione: è un metodo di calcolo che è possibile applicare in un sistema di scambio in cui partecipano più persone che sono allo stesso tempo creditori e debitori. In questo caso, anziché procedere ai singoli pagamenti, si calcola per ciascuna coppia la posizione risultante considerando insieme crediti e debiti e procedendo a un pagamento unico. Se, ad esempio, una persona ha un debito di 100 e un credito di 80 verso un'altra persona, può pagare soltanto la differenza, cioè 20. In sistemi più complessi è possibile procedere al calcolo della posizione di ciascun partecipante verso tutti gli altri, riducendo ulteriormente il numero dei pagamenti.