

MATERIALI DIDATTICI: FINANCIAL SCHOOL GAME

FINANCIAL SCHOOL GAME è una app per la gametizzazione dell'educazione finanziaria, prodotto di un progetto di alternanza scuola-lavoro, che ha visto operare gruppi di studenti dei diversi indirizzi di studio presenti nell'Istituto di Istruzione Secondaria "Daniele Crespi" di Busto Arsizio in collaborazione con l'area Lavoro di Confartigianato Imprese Varese - Versione Beta e Faberlab -; in particolare, la fase di progettazione e di sviluppo dell'applicazione è stata curata da alcuni studenti del liceo classico e linguistico, mentre la fase di testing ha coinvolto studenti del liceo delle scienze umane, in un percorso di lavoro pluriennale.

Il progetto è frutto della cooperazione sinergica di diversi attori, a cominciare dall'ideatrice del Game, Giuseppina Dosio, che da anni promuove nelle scuole un approccio consapevole alla cultura finanziaria, interpretando con lungimiranza l'esigenza di accrescere le conoscenze e le competenze dei cittadini in formazione; in questa azione formativa ha trovato il sostegno della prof.ssa Grazia Dell'Acqua che al Liceo "Crespi" insegna Diritto nell'indirizzo di Scienze Umane. Il supporto tecnico, che ha permesso al gioco di diventare applicazione, è stato garantito da Umberto Rega, responsabile Formazione di Confartigianato, che ha affidato il gruppo di ragazzi in alternanza allo sviluppatore Gabriele Biucchi.

Financial School Game è un gioco di ruolo con finalità didattiche, educative ed etiche, concepito come strumento per promuovere nella scuola una cultura finanziaria ispirata ai valori della legalità e della socialità; il gioco è caratterizzato da un contesto simulato di natura finanziaria in cui i giocatori, affrontando tematiche gestionali legate a flussi di denaro, sono chiamati a gestire un proprio patrimonio personale in previsione dell'opportunità di gestire un patrimonio aziendale, nonché ad acquisire gli strumenti per finanziare nuove attività produttive (in particolare start-up ad alto contenuto innovativo, social e green) nel rispetto dei principi della legalità, della trasparenza e dell'anticorruzione.

L'app ha chiare finalità didattiche, in quanto consente di introdurre o di potenziare, attraverso un approccio ludico e interattivo, un insegnamento disciplinare, come l'educazione economico-finanziaria, scarsamente rappresentato nei curricula liceali, eppure fondamentale per lo sviluppo di competenze di cittadinanza attiva, come dimostrano le più recenti indagini internazionali¹. I contenuti specifici del gioco sono strettamente connessi alle conoscenze, abilità e competenze presenti nel framework OCSE PISA di *financial literacy*. Le attività proposte stimolano lo sviluppo di abilità trasversali di alto livello (es. pensiero strategico, pensiero critico) e di competenze chiave di cittadinanza (es. reperire e selezione informazioni, risolvere problemi): gli studenti sono infatti chiamati a leggere e interpretare una situazione problematica da diversi punti di vista con l'obiettivo, e la determinazione, di risolverlo, attraverso l'individuazione di vincoli e opportunità, il reperimento delle risorse necessarie e la pianificazione del loro utilizzo, l'elaborazione di una strategia di azione, il monitoraggio e la verifica dei risultati conseguiti.

La stessa esperienza di alternanza scuola/lavoro che ha portato alla produzione dell'applicazione riveste un alto valore formativo, in quanto non solo consente di avvicinare i giovani alla realtà sociale, professionale ed economica del territorio, ma permette anche di conciliare la cultura umanistica con il sapere tecnico-scientifico, predisponendo all'esplorazione e alla sperimentazione della tecnologia applicata a un contenuto creativo, critico, socialmente utile. Confartigianato ha fornito le basi di informatica e l'applicazione tecnica, dai ragazzi è venuta invece la cultura umanistica, sottesa al contenuto del gioco, che li ha sollecitati ad esplorare il mondo digitale con la curiosità di scoprire nuove potenzialità e di risolvere problemi guardandoli da diversi punti di vista.

¹ Cfr. <https://www.oecd.org/pisa/PISA-2105-Financial-Literacy-Italy-Italian.pdf>

Al di là di questa indubbia valenza didattica, vanno però sottolineate le finalità innanzitutto educative ed etiche con cui il progetto è stato concepito: sensibilizzare gli studenti e, più in generale, i fruitori del gioco, ai temi della legalità, del rispetto delle regole, dell'anticorruzione. Con il *Financial School Game* si vuole offrire ai giocatori la possibilità di apprendere ed applicare i principi generali del funzionamento delle operazioni finanziarie simulando la gestione di un patrimonio personale mediante un'attività di learning by doing e mettendo in atto tattiche di gioco atte al raggiungimento di obiettivi di finanza etica. In particolare i giocatori sono chiamati a investire strategicamente il patrimonio personale, acquisito nella prima parte del gioco, nell'acquisto di quote di società Green e Social, la cui mission si ispira ai 17 Obiettivi dell'Agenda 2030 ONU per lo Sviluppo Sostenibile - *Sustainable Development Goals, SDGs* -.² L'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile è un programma d'azione a favore delle persone, del pianeta e della prosperità, sottoscritto nel settembre 2015 dai governi dei 193 Paesi membri dell'ONU, che individua alcuni obiettivi comuni, riconosciuti concordemente come imprescindibili rispetto ad una serie di questioni fondanti quali la lotta alla povertà, l'eliminazione della fame, la riduzione delle disuguaglianze. Particolare attenzione è stata rivolta, in un'ottica di educazione alla legalità, all'obiettivo "*Pace giustizia e istituzioni forti*", cercando di focalizzare l'attenzione dei ragazzi sulla correlazione esistente tra sviluppo economico, prosperità di un Paese e lotta alla criminalità e alla corruzione. In altri termini, si è cercato di affrontare il tema della corruzione e dell'infiltrazione criminale nel tessuto produttivo di un Paese come male da combattere nei suoi risvolti non solo etici e giuridici ma anche economici.

Il game ha inoltre fornito l'opportunità di approfondire da un punto di vista teorico alcune specifiche tematiche economico-finanziarie, quali "economia, etica e globalizzazione" "economia e legalità", "prevenzione dell'usura e del sovra-indebitamento".

Di seguito vengono riportate alcune specifiche del gioco.

L'obiettivo del gioco è raggiungere, con una gestione strategica del Patrimonio Personale, uno dei 17 obiettivi O.N.U. attraverso investimenti in società GREEN o SOCIAL.

All'inizio del gioco viene assegnato a ciascun giocatore un Ruolo all'interno della società, definito da un lavoro o un mestiere, e un Reddito, rappresentato dallo stipendio mensile che viene percepito ogni 4 giocate.

Il gioco è scandito da turni di attività, mensili nella prima parte e annuali nella seconda.

Alla fine di ogni attività i giocatori devono analizzare lo stato attivo e passivo del Patrimonio e lo stato del Cashflow; in ogni fase sono supportati da un Tutor per l'analisi.

Il percorso di gioco è scandito nelle seguenti fasi:

SCELTA DELL'OBIETTIVO
ASSEGNAZIONE DEL RUOLO
ANALISI SITUAZIONI INIZIALE
ACCUMULO REDDITO
INVESTIMENTI
UTILIZZO RISORSE
RAGGIUNGIMENTO OBIETTIVI INTERMEDI
ESTINZIONE DEI DEBITI
RAGGIUNGIMENTO OBIETTIVO FINALE

Le attività che possono essere compiute durante le fasi di gioco sono:

² Cfr. <http://www.camera.it/temiap/documentazione/temi/pdf/1105015.pdf>

*INCASSO DEL CASH FLOW
COMPRARE TITOLI
VENDERE TITOLI
COMPRARE IMMOBILI
VENDERE IMMOBILI
CHIEDERE PRESTITI
RIMBORSARE PRESTITI
CHIEDERE MUTUI
RIMBORSARE MUTUI
ACQUISTARE QUOTE AZIENDA
VENDERE QUOTE AZIENDA
BONUS DI SALVATAGGIO
TABELLA LIFE
FINE TURNO*

Ogni nuova esperienza o sfida richiede coraggio, determinazione ma anche capacità critica e un certo rischio calcolato: il game contiene tutti questi elementi. Intraprendere nuove azioni, non solo in ambito economico, comporta attente riflessioni e momenti di analisi per il raggiungimento dello scopo. In questa attività di analisi critica i giocatori sono chiamati effettuare una particolare riflessione alla liceità ed eticità, oltre che alla opportunità economica, delle azioni messe in campo.

In questa prima fase sperimentale il game è fruibile solo individualmente; in futuro è ipotizzabile l'introduzione di uno sviluppo interattivo, che renda possibile alleanze fra vari giocatori, in modo da superare la prospettiva individualistica e rafforzare il principio per cui un'azione economica strategicamente coordinata può avere di mira non il grezzo utilitarismo del singolo ma l'utilità sociale.

Materiale allegato:

- A. Manuale del gioco**
- B. Attività del laboratorio di educazione finanziaria**
- C. App**