

FinanceMission Heroes

Acquisire competenze finanziarie giocando – Un’offerta didattica per il livello secondario I

L’idea

La corretta gestione del denaro non è innata, ma si impara. Come decido con cognizione di causa che cosa comprare? Quando mi posso permettere un acquisto e quando no? Ho un budget? Ho magari una strategia finanziaria?

Sono argomenti che dovrebbero essere affrontati a scuola, durante le lezioni. Il gioco didattico «FinanceMission Heroes» è stato sviluppato apposta per questo: allena la competenza finanziaria delle giovani generazioni, prepara all’autonomia nelle decisioni finanziarie, sensibilizzando a un comportamento responsabile con il denaro.

Il gioco

«FinanceMission Heroes» porta le allieve e gli allievi in una città fittizia, presa di mira dagli avidi robot della dott.ssa Violetta. Irruzioni e cyber-attacchi per accaparrarsi le banconote sono all’ordine del giorno, la polizia non sa più che pesci pigliare, la città è in preda al panico. A questo punto un gruppo di coraggiosi allievi e allieve decidono di reagire. Formano il gruppo «Heroes of the Night» per togliere di mezzo la dott.ssa Violetta e i suoi robot.

A questo scopo gli eroi partono per le cosiddette «missioni» contro i robot. Per avere successo, devono superare le sfide con un’accorta gestione delle risorse. Devono costantemente tener d’occhio il loro budget, poiché le spese per l’equipaggiamento e le riparazioni vanno controbilanciate con le entrate di un lavoro accessorio e delle missioni riuscite. Occorre inoltre essere in grado di gestire bene il proprio tempo, poiché è l’unico modo per ripartire al meglio il tempo a disposizione per i compiti, il lavoro e le missioni. La scelta di un’avveduta strategia finanziaria è decisiva per il successo del gioco, mentre uno specifico know how nei videogiochi è irrilevante.

Materiali didattici

Parallelamente al gioco didattico, sono stati sviluppati materiali didattici per la scuola media (13-16 anni). Tali materiali sono in linea con il programma scolastico e sollevano temi come «Gestione del denaro», «Strutturare i consumi» e «Conseguenze dei consumi». I moduli didattici e le schede di lavoro danno la possibilità alle allieve e agli allievi di tematizzare le esperienze maturate nel gioco e offrono materiale di discussione nelle lezioni. Le conoscenze sulla gestione del denaro acquisite durante il gioco vengono discusse, analizzate con spirito critico e portate nelle situazioni della quotidianità delle giovani generazioni. Si aprono in tal modo nuove prospettive per la gestione delle finanze e le allieve e gli allievi acquisiscono una maggiore consapevolezza nei loro comportamenti in materia di consumi.



Un serious game

I videogiochi a scuola: ma è proprio necessario? Una domanda più che giustificata da parte di insegnanti e genitori perplessi e preoccupati per il rischio di dipendenza di tanti giovani che dedicano gran parte del loro tempo ai giochi e ai media digitali. Sono inoltre urtati dalla violenza che caratterizza numerosi videogame. Sussistono pertanto forti riserve nei confronti dell'impiego dei videogiochi nella scuola.

«FinanceMission Heroes» è però un cosiddetto *serious game*, un gioco didattico serio sul tema della competenza in materia finanziaria. Le allieve e gli allievi imparano giocando, trasponendo nella vita quotidiana le esperienze fatte durante il gioco e approfondendole con le schede di lavoro. I giochi didattici si differenziano totalmente dai videogiochi: al di là dell'aspetto ludico, trasmettono anche conoscenze e capacità.

«I giochi didattici saranno sempre più utilizzati nelle scuole», afferma Beat Zemp, presidente di FinanceMission e presidente centrale dell'Associazione mantello insegnanti della Svizzera (LCH). Devono però essere realizzati in collaborazione con persone del settore della formazione, come nel caso di «FinanceMission Heroes». In questo modo i giochi didattici sono un utile complemento nelle lezioni. «Permettono alle allieve e agli allievi di affrontare un tema in modo ludico», spiega Zemp. «È un approccio che diverte e aumenta la motivazione ad approfondire la materia nelle lezioni in modo mirato. Stimola la riflessione e al contempo favorisce un uso consapevole dei media digitali».

PEGI, il sistema europeo di classificazione dei giochi interattivi, ha giudicato «FinanceMission Heroes» adatto alle categorie di età già a partire dai 7 anni, per quanto concerne le possibili scene di violenza. Il gioco didattico ha vinto la medaglia di bronzo al Best of Swiss Apps 2016.

Ulteriori informazioni sono disponibili al sito Internet di [FinanceMission](https://www.financemission.ch) e in particolare nelle [FAQ](#).