

Commento per l'insegnante

Soldi e felicità

Sintesi

Tematica e contenuto

I soldi fanno la felicità? In questo gioco il denaro ci consente di esaudire svariati desideri, ma dietro l'angolo si celano imprevisti pronti a rovinarci la festa e a pesare sul nostro portafoglio! Il gioco didattico permette di affrontare sul piano emozionale i temi del denaro, della felicità, del credito e dell'indebitamento. Le possibili cause della spirale del debito e le difficoltà di chi cerca di uscirne diventano chiare e «tangibili» per tutti gli studenti.

Formato didattico

Il modulo è incentrato sul gioco di carte Ciao CASH. Le regole del gioco vengono illustrate con l'aiuto delle slide «Ciao CASH – Introduzione», che richiedono l'utilizzo di un computer e di un proiettore. Per l'uso al di fuori delle aule scolastiche sono disponibili le istruzioni di gioco presenti nel cofanetto. Si gioca a gruppi di 4-5 persone. La successiva elaborazione didattica avviene tramite il set di esercizi.

Il gioco può essere ordinato online su www.iconomix.ch/ordini.

Durata

Da 2 a 3 lezioni.

Materie idonee

Cultura generale, materie economiche e sociali, insegnamento interdisciplinare.

Livello di difficoltà

Da facile a intermedio. Il modulo si presta principalmente all'impiego nei corsi di cultura generale.

Risorse del modulo

Il modulo Soldi e felicità include oltre al commento per l'insegnante il seguente materiale didattico:

- [Slide «Ciao CASH – Introduzione»](#)
- [Set di esercizi](#)
- [Suggerimenti per le soluzioni per l'insegnante](#)

Obiettivi di apprendimento

Gli studenti imparano a conoscere alcuni classici «costi trappola» e a valutare costi e benefici in maniera più consapevole. Realizzano inoltre che poter contare su una riserva finanziaria è importante per affrontare spese impreviste.

Sono infine in grado di spiegare, sulla base di un esempio pratico, il meccanismo della spirale del debito, di enunciare i motivi per cui vi si incorre ed elencare i fattori capaci di contrastarlo.










Indicazioni sul modulo

Gioco Ciao CASH

Il gioco di carte Ciao CASH offre la possibilità di affrontare sul piano emozionale e pratico i temi del denaro, della felicità, del credito e dell'indebitamento. L'obiettivo del gioco è raccogliere più punti felicità possibile. Con le carte Cash si possono comprare carte Acquisti (p. es. alloggio, vacanze, hobby) che possiedono un determinato numero di punti felicità. Ma ci sono anche le carte Sorpresa, capaci di influenzare positivamente o negativamente le finanze di chi gioca.

Talvolta queste implicano costi elevati che spesso costringono qualche partecipante a dover ricorrere a un credito. I crediti rendono necessario il pagamento di interessi a ogni turno, il quale può richiedere a sua volta ulteriori crediti accrescendo così il rischio di scivolare nella spirale del debito. Le possibili cause e le difficoltà che si incontrano per uscirne diventano chiare e «tangibili» per tutti gli studenti.

Ulteriori indicazioni per lo svolgimento del gioco:

- L'obiettivo del gioco (raccolgere quanti più punti felicità possibile) deve essere chiaramente distinto dall'obiettivo didattico (comprendere il meccanismo della spirale del debito). Il gioco permette di vivere in prima persona un problema che si verifica nel mondo reale. Se prima di giocare gli studenti venissero messi in guardia rispetto ai possibili rischi che derivano dall'indebitamento, il loro comportamento risulterebbe completamente diverso rivelandosi poco utile al processo di apprendimento e non conforme a quanto osservabile nella realtà (ci sono persone che contraggono debiti). 
- Nel corso del gioco, non tutti i partecipanti saranno costretti a ricorrere a un credito. Tuttavia, in ogni gruppo ci saranno sempre studenti che finiranno per avere problemi economici, mostrando agli altri quanto è difficile ripagare i propri debiti. 
- Chi si troverà in situazioni economicamente critiche, non necessariamente avrà fatto le scelte peggiori. La sorte influisce molto sull'andamento della partita, in modo positivo o negativo. Nel secondo caso questa può rivelarsi un'esperienza frustrante. Nel corso della discussione successiva al gioco, l'insegnante può attirare l'attenzione su questo aspetto. 
- Il/La docente può mettere fine alla partita anticipatamente se ritiene che gli studenti abbiano sperimentato a sufficienza le diverse casistiche possibili (situazioni che implicano il pagamento di costi elevati, ricorso al credito, carte Formazione, ecc.). Non appena un gruppo conclude la partita, l'insegnante può ad esempio decidere che gli altri facciano ancora un solo giro, di modo che finiscano più o meno tutti nello stesso momento. 
- Al termine della partita può essere utile lasciare le carte in tavola nella loro posizione per potervi dare ancora un'occhiata durante la discussione (parte A del set di esercizi). 
- In condizioni ideali si dispone di una lezione di due ore per giocare e lavorare al set di esercizi. Se però si ha solo un'ora, sarebbe opportuno interrompere il gioco prima della fine per avere ancora il tempo di svolgere l'esercizio n° 1, finché la partita è fresca nella memoria degli studenti. 
- Gruppi di gioco da 4 o 5 persone sono ideali. 
- Gruppi meno numerosi generalmente finiscono di giocare prima. 
- Le istruzioni riportate nelle slide «Ciao CASH – Introduzione» riprendono quelle della versione base del gioco. Eventualmente, se c'è molto tempo a disposizione o se una classe è molto veloce, è possibile optare per la versione lunga del gioco. Le istruzioni supplementari per la variante lunga sono riportate insieme alle altre nel cofanetto e in fondo alle slide. 
- Per aiutare i gruppi che hanno poca dimestichezza con il gioco, l'insegnante può

designare uno studente che funga da «controllore». Il suo compito è verificare che i giocatori rispettino le regole e assicurarsi che durante la partita non si salti alcun passaggio (ad esempio il pagamento di spese ricorrenti).

Possibile scenario didattico

Il materiale è concepito per un insegnamento orientato al problem solving e all'acquisizione delle competenze operative (cfr. www.iconomix.ch/didattica). Il loro sviluppo può avvenire attraverso le tre fasi di seguito descritte:

Fase 1: gioco

Senza spiegazioni preliminari sui temi budget/debito, l'insegnante illustra le regole del gioco Ciao CASH (cfr. slide «Ciao CASH – Introduzione»). Successivamente gli studenti cominciano a giocare suddivisi in gruppi da 4 a 5. Il gioco crea una base di esperienze condivise e contribuisce a sollevare domande sui temi del denaro, dell'indebitamento e del credito.

Fase 2: scambio e riflessione

In questa fase si tratta soprattutto di esplicitare le esperienze vissute durante lo svolgimento del gioco. Nella parte A del set di esercizi gli studenti analizzano il gioco all'interno di ciascun gruppo e discutono le esperienze fatte. Ogni gruppo può procedere autonomamente alla parte A una volta terminata la partita. Ciò permette di colmare eventuali differenze temporali fra gruppi che finiscono prima e dopo.

La parte B del set di esercizi consiste invece nel riepilogo dei risultati e nella discussione delle conclusioni principali tratte. Si confrontano le esperienze dei vari gruppi e si elaborano schemi comuni.

I suggerimenti per le soluzioni degli esercizi sono pensati come ausilio per l'insegnante. La sfida per il/la docente consiste in questa fase nell'analisi degli esercizi e nella conduzione efficace di una discussione in classe.

Fase 3: esercizio e applicazione

Questa fase è volta al consolidamento delle competenze (rafforzamento attraverso l'esercizio) e al loro transfer (ampliamento e aumento della flessibilità cognitiva grazie al superamento di problemi concettualmente più complessi). Gli esercizi previsti nella parte C del set servono a tale scopo e sono pensati per un'elaborazione individuale da parte degli studenti.

Possibile schema di svolgimento

	Stadi	Descrizione	Mezzi/risorse	Durata
Fase 1 imparare agendo 45 min.	Introduzione	Creazione dei gruppi, spiegazione delle regole del gioco	Slide «Ciao CASH – Introduzione», computer e proiettore, un set di gioco ogni 4-5 studenti	10 min.
	Gioco	Svolgimento del gioco	Un set di gioco ogni 4-5 studenti	30-35 min.
Fase 2 scambio e riflessione 45 min.	Discussione e riflessione	Analisi del gioco e riflessione all'interno del gruppo	Parte A del set di esercizi, suggerimenti per le soluzioni	10-15 min.
	Analisi dei contenuti e riflessione	Riepilogo e annotazione dei risultati e discussione in classe	Parte B del set di esercizi, suggerimenti per le soluzioni	25-30 min.
Fase 3 esercizio e applicazione 45 min.	Esercizi per il transfer di competenze	Elaborazione individuale degli esercizi per il transfer di competenze	Parte C del set di esercizi, suggerimenti per le soluzioni	45 min.