LIVELLO 1 SU 5 DEL GIOCO CAPITAL VALLEY

Dal risparmio all'investimento: rendimento, rischio e diversificazione

Classe	Dal secondo anno delle superiori (15-16 anni)
Durata	1 lezione di 55 minuti (prolungabile a casa)
Materiale	Un browser web. Nessuna installazione, nessun account studente, nessun dato personale raccolto.

Un livello è una serie di 12 turni, circa 30 minuti di gioco, che rappresenta un anno della vita di un investitore. Questa scheda copre il livello 1, che è un blocco a sé: si chiude con un bilancio. È la lezione del percorso Scoperta, e la prima di tutti gli altri percorsi.

Collocazione nel programma

Economia, terzo anno delle superiori (16-17 anni): **«Come si finanziano gli agenti economici?»**, lezione di apertura. Adatta anche al secondo anno (15-16 anni), con «Come si formano i prezzi su un mercato?».

Nozioni affrontate: risparmio e investimento, rapporto rendimento-rischio, costo opportunità, diversificazione, formazione del prezzo attraverso l'informazione, affidabilità di una fonte.

Collegamenti trasversali: educazione finanziaria e di bilancio, spirito critico di fronte alle notizie economiche.

Obiettivi della lezione

Alla fine della lezione, lo studente è in grado di:

1. Distinguere un investimento remunerato senza rischio (il libretto di risparmio) da un investimento rischioso con un rendimento atteso superiore (un fondo settoriale).
2. Spiegare perché una notizia fa variare il valore di un investimento, e perché una voce, il parere di un esperto e un annuncio ufficiale non hanno lo stesso valore.
3. Giustificare una decisione di investimento, compresa la decisione di non fare nulla, e spiegare perché non si mette tutto nello stesso posto.
4. Confrontare il proprio risultato con il riferimento «tutto sul libretto di risparmio» e interpretare la differenza.

Principio del gioco

Ogni studente gestisce un portafoglio virtuale di 1 000 €. A ogni turno: 1 o 2 notizie (ufficiali, voci...), una decisione di investimento, poi l'osservazione delle conseguenze al turno successivo, spiegate da una scheda «Capire». Un consulente virtuale, personaggio del gioco, presenta ogni novità e commenta i risultati. Nessuna casualità durante la partita: il mondo è lo stesso per tutti gli studenti di una partita, solo le loro decisioni differiscono, il che permette un debriefing rigoroso. Niente quiz, nessuna eliminazione: si impara decidendo.

Che cosa fa vivere il livello 1

Questi momenti sono garantiti in tutte le partite, ma questa scheda non dice né a quale turno arrivano né come si concludono: il docente può costruirci sopra il suo debriefing, lo studente che la legge non ci guadagna nulla. Il tema di ogni notizia dipende dalla partita.

- Prima il libretto di risparmio: 1 000 € da investire, un piccolo interesse a ogni turno, senza rischio. Poi si aprono dei fondi settoriali, a ondate, e cominciano le notizie.
- Un annuncio si realizza; un altro, presentato da un «esperto», non si realizza. È allora che il consulente virtuale introduce la diversificazione, e da quel momento il gioco impedisce di concentrare il proprio patrimonio su un solo investimento.
- Durante il livello arriva un bonus in denaro: nuova decisione di investimento.
- Una voce circola per più turni, si ripete, poi si conferma o si rivela infondata.
- Il bilancio del livello: risultato, decisione migliore, occasione mancata, confronto con il libretto di risparmio e con un portafoglio equilibrato.

Svolgimento minuto per minuto (modalità laboratorio di informatica)

1. Avvio (5 min). Il docente apre il gioco al videoproiettore e scrive l'indirizzo alla lavagna. Gli studenti aprono la pagina e scelgono il loro avatar. In una partita di classe, inseriscono il codice partita scritto alla lavagna e un nome o uno pseudonimo.

2. Turni guidati, i primi tre turni (8 min). Si giocano collettivamente: lettura del brief del consulente virtuale, lettura delle notizie, breve discussione («voi che cosa fareste?»), poi ogni studente conferma la propria decisione. Far leggere ad alta voce, senza commentarla, la prima notizia firmata da un esperto: è il perno del debriefing.

3. Gioco in autonomia fino al bilancio (22 min). Gli studenti avanzano al loro ritmo. Il docente gira tra i banchi. Due possibili pause, di una frase soltanto, senza interrompere il gioco: quando il consulente virtuale parla di diversificazione («guardate che cosa dice, ne riparliamo») e alla pubblicazione della voce («chi agisce, chi aspetta?»).

4. Debriefing collettivo (12 min). A partire dai bilanci visualizzati sugli schermi degli studenti (e dal pannello di controllo del docente in una partita di classe), discussione guidata dalle domande qui sotto. Chiedere di alzare la mano: chi ha seguito l'esperto, chi ha agito sulla voce, chi è rimasto sul libretto di risparmio.

5. Sintesi (8 min). Quattro righe sul quaderno: rendimento e rischio vanno insieme; una notizia fa il prezzo; una fonte si giudica prima di decidere; non si mette tutto nello stesso posto. Gli studenti si annotano il loro codice di ripresa per continuare a casa.

Modalità classe capovolta

Per gli istituti poco attrezzati. Alla fine della lezione precedente, 10 minuti: il docente mostra al videoproiettore i primi due turni, spiega la consegna («giocate il livello 1 per giovedì, circa 30 minuti, annotate il vostro risultato al bilancio e la vostra decisione migliore») e dà l'indirizzo. Gli studenti giocano a casa durante la settimana, su telefono o computer. Alla lezione successiva, 20 minuti di debriefing con le domande qui sotto, poi sintesi.

Domande per la classe

- Un esperto annunciava un forte entusiasmo per un settore. Chi lo ha seguito? Che cosa, nella formulazione di quella notizia, avrebbe potuto mettervi in guardia?
- Alcuni hanno lasciato tutto sul libretto di risparmio. Hanno perso? Chi ha fatto meglio del riferimento «tutto sul libretto», chi ha fatto peggio, con esattamente le stesse informazioni?
- La voce è circolata per più turni prima del suo esito. Chi ha agito prima di sapere ha avuto ragione se era vera, torto se era falsa? Una buona decisione e un buon risultato sono la stessa cosa?
- Il gioco vi ha impedito di mettere tutto nello stesso posto. Questo limite vi ha dato fastidio? È un vincolo o una protezione, e chi ve lo imporrebbe nella vita reale?
- Non fare nulla durante un turno è un'assenza di scelta o una scelta?

Come proseguire

- La partita continua a casa (codice di ripresa), con un punto della situazione alla lezione successiva.
- Lezione successiva: il livello 2, i mercati finanziari (fondi, azioni e tassi di interesse). Una scheda per livello, fino al percorso completo.
- Attività di scrittura: scrivere la «prima pagina» economica che spiegherebbe la prossima variazione di un fondo del gioco.
- Partecipazione alla Settimana dell'educazione finanziaria (Global Money Week, a marzo) con un torneo tra classi.

Informazioni pratiche

- Accesso: https://capitalvalley.app/education
- Versione studente senza account, senza email, senza dati personali. Adatta all'uso a scuola, in laboratorio di informatica o su smartphone.
- Contatto docenti: education@capitalvalley.app