LIVELLO 2 SU 5 DEL GIOCO CAPITAL VALLEY

I mercati finanziari: fondi, azioni e tassi di interesse, ciò che fa variare il valore di un investimento

Classe	Dal terzo anno delle superiori (16-17 anni)
Durata	1 lezione di 55 minuti
Prerequisiti	Il livello 1 terminato, bilancio visto (in classe o 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 2, che chiude il percorso Base e si conclude con un bilancio.

Collocazione nel programma

Economia, terzo anno delle superiori (16-17 anni): **«Come funziona un mercato concorrenziale?»** e **«Come si finanziano gli agenti economici?»** (azioni, tassi di interesse). Quarto anno (17-18 anni): fondamenti del commercio internazionale e internazionalizzazione della produzione.

Nozioni affrontate: diversificazione geografica, rischio specifico e rischio di mercato, globalizzazione e catene del valore, tassi di interesse e prezzo delle attività finanziarie, indicatori macroeconomici.

Obiettivi della lezione

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

1. Distinguere un fondo (un paniere di imprese) da un'azione (una sola impresa) e spiegare perché l'azione si muove di più in entrambe le direzioni.
2. Spiegare che uno stesso evento tocca un'impresa, il suo settore e la sua regione in misura diversa.
3. Spiegare perché un rialzo del tasso di interesse fa scendere il prezzo di tutti gli investimenti quotati, senza che alcuna impresa sia cambiata.
4. Giustificare una decisione di investimento distribuita su più regioni del mondo.

Principio del gioco

Ogni studente gestisce un portafoglio virtuale. 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.

Che cosa fa vivere il livello 2

Questi momenti sono garantiti in tutte le partite, ma questa scheda non dice né a quale turno arrivano né come finiscono: il docente può costruirci sopra il debriefing, e lo studente che la legge non ci guadagna

nulla. Le aziende e le storie estratte dipendono dalla partita; il loro meccanismo no.

- Arrivo a New York: si aprono tre fondi geografici (USA, Europa, Asia), poi il fondo Mondo, media ponderata delle tre regioni, che trema meno di ciascuna di esse. Notizie sull'economia di una regione: globalizzazione, commercio, indicatori, valuta.
- Al terzo turno del livello vengono pubblicati i conti del livello precedente: la stagione dei risultati, una notizia e una carta di mercato su tutto ciò che è quotato, buona, contrastata o deludente secondo la partita.
- La Borsa apre durante il livello: le prime azioni (aziende reali, circa sei) si aggiungono ai fondi. Il consulente virtuale spiega che cos'è un'azione: più potenziale, più rischio. Il movimento di un'azione si ripercuote sul suo settore, sulla sua regione e sul Mondo, con ampiezze decrescenti.
- Le storie durano ormai più turni: una notizia, un primo movimento, una notizia di seguito, un esito. La maggior parte mantiene la promessa; almeno una si capovolge: un calo, una speranza, poi il rimbalzo o la delusione.
- I tassi d'interesse si muovono, in un senso e poi nell'altro. Il consulente virtuale spiega il costo del denaro; la remunerazione del conto di risparmio cambia, e tutto il quotato reagisce nello stesso turno, senza che nessuna azienda sia cambiata.
- Una voce su un'azione cresce, poi si conferma o si rivela infondata.
- Il bilancio del livello, poi una parola del consulente virtuale: al livello 3, le storie non diranno sempre di chi parlano.

Svolgimento minuto per minuto (aula informatica)

1. Ripresa (5 min). Ogni studente riapre la sua partita. Richiamo in una frase del bilancio del livello 1: chi ha fatto meglio del conto di risparmio, e grazie a che cosa.

2. Turno di apertura guidato (5 min). Al proiettore: il briefing del consulente virtuale e i tre fondi geografici. Domanda rapida prima che ciascuno confermi la sua decisione: «ripartire sulle tre regioni, o scegliere quella che vi ispira? Perché?»

3. Gioco in autonomia fino al bilancio (25 min). Gli studenti avanzano al proprio ritmo. Due fermi immagine, in una frase, senza interrompere il gioco: all'apertura della Borsa («un'azione non è un fondo: chi ne compra una, e con quale criterio?») e al turno in cui tutto il quotato si muove insieme («tutto si è mosso nello stesso turno: annotate perché, ne riparleremo»).

4. Debriefing collettivo (12 min). A partire dai bilanci mostrati sugli schermi, discussione guidata dalle domande qui sotto. Alzata di mano: chi ha ripartito sulle tre regioni, chi ha preso il fondo Mondo, chi ha comprato un'azione appena aperta la Borsa, chi ha venduto al primo calo della storia che si è capovolta.

5. Sintesi (8 min). Traccia scritta in quattro righe: un'azione si muove più forte di un paniere; un evento si propaga dall'azienda al suo settore, alla sua regione e al Mondo; il tasso d'interesse è il punto di confronto di tutti gli investimenti; una storia ha un inizio e una fine.

Modalità classe capovolta

Consegna data alla fine della lezione precedente: «giocate il livello 2 per la prossima volta, circa 30 minuti; annotate il turno in cui tutto si è mosso insieme e perché, il vostro risultato al bilancio e la vostra decisione migliore». Alla lezione successiva, 20 minuti di debriefing con le stesse domande, poi sintesi.

Domande per la classe

- In un turno, tutti i fondi e tutte le azioni si sono mossi nello stesso senso, senza alcuna notizia aziendale. Che cosa era cambiato? Perché la remunerazione del conto di risparmio pesa sul prezzo di tutto il resto?
- Un evento ha colpito un'azienda, il suo settore, la sua regione e il Mondo con quattro percentuali decrescenti. Perché l'azione si muove più del fondo? Che cosa si compra in più con un'azione, e a che cosa si rinuncia?
- Chi ha comprato un'azione appena aperta la Borsa? Con quale criterio: il nome, la notizia, il settore? Era un criterio da investitore o da consumatore?
- Chi ha ripartito il proprio denaro sulle tre regioni? Chi ha preso il fondo Mondo? Si è mosso meno dei fondi regionali? Perché una media trema meno di ciascuna delle sue parti?
- Una storia si è capovolta: un calo, una voce di salvataggio, poi il rimbalzo o la delusione. Chi ha venduto al primo calo? Chi ha comprato sul minimo? Sul momento, la voce di salvataggio valeva quanto un annuncio?
- La voce su un'azione: chi ha agito prima dell'esito? Una voce su una sola azienda è più o meno rischiosa di una voce su un intero settore?

Come proseguire

- Lezione successiva: il livello 3, azioni e obbligazioni. Lezione precedente: il livello 1.
- Attività di ricerca: scegliere un'impresa reale del gioco e trovare, nella stampa della settimana, una notizia che avrebbe fatto muovere il suo prezzo; dire se tocca solo l'impresa, il suo settore o la sua regione.
- 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