LIVELLO 3 SU 5 DEL GIOCO CAPITAL VALLEY

Azioni e obbligazioni: i due modi di finanziare un'impresa e di trarne un reddito

Classe	Dal quarto anno delle superiori (17-18 anni)
Durata	1 lezione di 55 minuti
Prerequisiti	I livelli 1 e 2 terminati, bilanci visti
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 3, che chiude il percorso Avanzato e si conclude con un bilancio.

Collocazione nel programma

Economia, terzo anno delle superiori (16-17 anni): **«Come si finanziano gli agenti economici?»**, il cuore del capitolo: finanziamento diretto, azioni e obbligazioni, tassi di interesse, costo del credito. Anche «Quali sono i principali fallimenti del mercato?» (asimmetrie informative).

Nozioni affrontate: finanziamento con debito e finanziamento con azioni, cedola, premio per il rischio, reddito da flusso e variazione del prezzo, ragionamento a catena, orizzonte di investimento, perdita latente e perdita realizzata, consenso e informazione.

Obiettivi della lezione

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

1. Distinguere il prestare (l'obbligazione, una cedola fissa versata a ogni turno) dal possedere (l'azione, un prezzo che varia), e collegare ciascuno a un modo di finanziare l'impresa.
2. Spiegare il premio per il rischio: perché l'impresa paga una cedola più alta dello Stato.
3. Risalire la catena delle cause da una notizia fino a un settore che la notizia non nomina.
4. Riconoscere le due trappole di una storia che dura più turni: vendere al primo ribasso, investire tutto fin dalla prima notizia.

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 3

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. Il soggetto delle storie estratte dipende dalla partita; il loro meccanismo no.

- Arrivo a Ginevra. Il consulente virtuale presenta l'obbligazione: prestare a uno Stato o a un'azienda in cambio di una cedola pagata a ogni turno. Si aprono due obbligazioni, a valore fisso, rivendibili in qualsiasi momento; l'azienda paga una cedola più alta dello Stato.
- Al terzo turno del livello, la stagione dei risultati: i conti del livello precedente, buoni, contrastati o deludenti, e tutto il quotato reagisce.
- Rivelazioni: la prima notizia non nomina nessuna azienda (uno studio, una moda, una decisione pubblica); il turno seguente, il prezzo di un'azienda si muove e la notizia di seguito la nomina. Chi ha capito a chi la storia avrebbe giovato o nuociuto ha un turno di vantaggio; gli altri entrano dopo il primo passo.
- Inversioni: la correzione (due turni di rialzo, poi investitori che incassano, la presa di profitto, che il consulente virtuale nomina la prima volta) e il rimbalzo (una cattiva notizia, una voce di soccorso, poi la riparazione o la delusione).
- Una storia su cinque finisce diversamente da come la notizia lasciava credere: la pista si spegne, la correzione dura, la voce non bastava. È la sorpresa, e costa a chi ha creduto troppo presto.
- Una storia in cui il mercato giudica prima di sapere: il valore di un investimento sale su una voce, poi i fatti confermano o smentiscono. Il giocatore non può indovinarlo in anticipo: è la lezione.
- Una notizia macroeconomica che non cita nessun settore, poi un settore che ne subisce la conseguenza al turno seguente: il collegamento spettava al giocatore.
- A volte, una notizia che non cambia nulla: un rumore, che il mercato ignora.
- Il bilancio del livello: un investimento rende in due modi, con il prezzo che sale o con il reddito che paga; e un'azione tenuta dopo la fine della sua storia non rende più nulla, trema soltanto.

Svolgimento minuto per minuto (aula informatica)

1. Ripresa (5 min). Ogni studente riapre la sua partita. Richiamo in una frase del bilancio del livello 2: il turno in cui tutto il quotato si è mosso insieme, e perché.

2. Turno di apertura guidato (5 min). Al proiettore: il briefing del consulente virtuale e le due obbligazioni. Domanda rapida prima che ciascuno confermi la sua decisione: «a chi preferite prestare, allo Stato o all'azienda? Perché uno paga più dell'altro?»

3. Gioco in autonomia fino al bilancio (25 min). Gli studenti avanzano al proprio ritmo. Due fermi immagine, in una frase: alla prima notizia che non nomina nessuno («a chi giova, secondo voi?») e alla prima correzione («due turni di rialzo, poi un calo senza cattive notizie: che cosa fate?»).

4. Debriefing collettivo (12 min). A partire dai bilanci mostrati sugli schermi, discussione guidata dalle domande qui sotto. Alzata di mano: chi ha prestato allo Stato, chi all'azienda, chi ha indovinato una rivelazione prima del primo passo, chi ha venduto alla presa di profitto, chi è stato sorpreso da una storia.

5. Sintesi (8 min). Traccia scritta in quattro righe: prestare rende una cedola fissa, possedere rende se il prezzo sale; più rischio, più cedola; una notizia non dice sempre di chi parla; una storia ha un inizio e una fine, e una su cinque finisce diversamente.

Modalità classe capovolta

Consegna data alla fine della lezione precedente: «giocate il livello 3 per la prossima volta, circa 30 minuti; annotate quale parte del vostro risultato viene dalle cedole e quale dai prezzi, e che cosa avete fatto alla notizia che non citava alcun settore». Alla lezione successiva, 20 minuti di debriefing con le stesse domande, poi sintesi.

Domande per la classe

- Una notizia parlava dell'economia in generale, non di un settore. Chi ha fatto il collegamento prima che il prezzo si muovesse? Quali altre conseguenze si potevano immaginare, e per quali settori?
- La cedola è stata pagata a ogni turno, qualunque cosa succedesse. Nel vostro bilancio, quale parte del risultato viene dai redditi pagati, quale dal rialzo dei prezzi? Quanto vale questa regolarità, e quanto costa?
- Perché l'azienda paga una cedola più alta dello Stato? Che cosa succederebbe se pagasse la stessa?
- Una notizia non nominava nessuna azienda, e un'azienda si è mossa il turno seguente. Chi l'aveva indovinata, e da quale indizio? Entrare dopo il primo passo: era troppo tardi?
- Dopo due turni di rialzo, un prezzo è arretrato senza alcuna cattiva notizia. Chi ha venduto? Chi ha tenuto? La presa di profitto è una cattiva notizia?
- Una storia è finita diversamente da come la notizia lasciava credere. Chi è stato sorpreso? Quanto è costato? C'era un indizio, o niente?
- Il prezzo di un'azione è salito per più turni di seguito su una semplice voce. Il mercato aveva «ragione» durante quei turni? Un prezzo che sale è un'informazione?

Come proseguire

- Lezione successiva: il livello 4, liquidità, diversificazione e crisi. Lezione precedente: il livello 2.
- Attività di scrittura: a partire da una notizia reale su una materia prima (grano, rame, petrolio), ricostruire la catena delle cause fino a un settore che non viene nominato.
- 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