

Il progetto "Angle" è stato sviluppato dal Collegio Carlo Alberto verrà diffuso tra i giovani in tutti i paesi dell'Unione europea

Dadi, punteggi e tabellone l'educazione finanziaria diventa un gioco da tavola

LA STORIA

BERNARDO BASILICI MENINI

Il gioco per insegnare ai giovani europei come gestire la propria vita economica nasce a Torino, al Collegio Carlo Alberto. Si chiama Angle, ed è il frutto di un progetto durato tre anni, nato da una collaborazione tra la realtà educativa torinese di piazza Arbarello e altri otto partner del continente. Un percorso dove il Collegio ha avuto il ruolo di primo piano, visto che i suoi studenti (insieme a quelli di Università di Torino e Politecnico) hanno elaborato il concept e pensato le regole, con il gioco da tavola che poi è stato sviluppato dalla palermitana Push. Non solo: gli stessi ragazzi e ragazze del Collegio sono poi andati a Strasburgo per far sperimentare il gioco ai loro coetanei.

Ma in cosa consiste Angle? Si tratta, si diceva, di un ibrido tra un gioco da tavola e un gioco di ruolo,



ELSA FORNERO
ECONOMISTA
UNIVERSITÀ DI TORINO

L'educazione economica è una questione molto seria che serve a migliorare la vita di tutti

con tutti i crismi del vaso: dadi, punteggi, manuale di gioco, e via dicendo. I partecipanti, durante la partita, devono fare delle scelte che servono a simulare il ciclo di vita di una persona. Quindi scegliere se continuare a studiare o andare a lavorare, consumare o risparmiare (e, nel caso, dove investire i propri soldi), affittare casa o comprarla, fare un mutuo o meno, andare in pensione o lavorare.

Ogni decisione impatta sugli scenari successivi di gioco, anche se in alcuni momenti è possibile cambiare gli effetti delle proprie scelte passate. Il tutto costellato dagli "imprevisti", sulla falsariga delle meccaniche rese celebri dal Monopoly, ma attualizzati: ci sono gli effetti del cambiamento climatico o gli avanzamenti di carriera. L'obiettivo è arrivare alla migliore risultato nel percorso che hai scelto, come vincere il Nobel o diventare miliardario.

Il gioco è stato stampato in queste settimane - dopo



La presentazione del gioco al Collegio Carlo Alberto con Elsa Fornero

che, si diceva, da settembre 2020, sono proseguiti incessantemente test focus group e sviluppo - ma è anche disponibile, in versione digitale, all'indirizzo web [www. angle-cerp. carloalberto. org](http://www.angle-cerp.carloalberto.org). La chiave di tutto è proprio l'educazione economico-finanziaria, o meglio, trovare un sistema per spiegare dinamiche complesse ai ragazzi, facendo il diventare consapevoli dei fattori e delle scelte che influenzano la loro vita, seppur su scala ridotta e nell'ottica di una simulazione.

Non è un caso che il gioco sia basato su dati econo-

mici aggiornati a quelli del mondo reale contemporaneo. La curatrice scientifica del progetto è stata Elsa Fornero, professoressa all'Università di

Studiare o lavorare, affittare o comprare casa: così si simulano le grandi scelte di vita

Torino e coordinatrice del Center for Research on Pensions and Welfare Policies del Collegio, che ieri - durante un incontro al Collegio Carlo Alberto mo-

derato dal vicedirettore de *La Stampa* Federico Monga che ha visto anche la presenza dell'economista Carlo Cottarelli, - ha spiegato come «l'educazione economica e finanziaria va presa molto sul serio, non solo perché serve a migliorare la vita di ognuno, ma anche per i riflessi positivi che la consapevolezza ha sulla vita della collettività».

E ha aggiunto: «È motivo di orgoglio il fatto che il collegio abbia avuto un ruolo di leader tra le istituzioni che hanno sviluppato questo progetto». —