

GIOVANNA PALADINO
Direttore e Curatore
Museo del Risparmio

ESPERIENZE A CONFRONTO IN TEMA DI EDUCAZIONE FINANZIARIA: IL CASO DEL MUSEO DEL RISPARMIO

Politecnico di Milano
27 ottobre 2021



TRASMETTERE CONOSCENZE E COMPETENZE

Per risultare efficace, l'Edufin deve essere non solo veicolo di conoscenze, ma anche occasione per sviluppare delle **competenze**.

È più complesso insegnare delle abilità che delle nozioni: non solo bisogna saper comunicare in modo facile e **coinvolgente** ma bisogna riuscire a spingere a sperimentare.

Come diceva Wolfgang Von Goethe
Non basta **sapere**, si deve anche **applicare**; non è abbastanza **volere**, si deve anche **fare**.



BISOGNA COINVOLGERE

COME INSEGNARE L'EDUCAZIONE FINANZIARIA?



L'approccio formativo tradizionale, frontale, spesso non tiene conto delle motivazioni personali e del background emotivo.

La ricerca in tema di Edufin suggerisce l'opportunità di un approccio basato sulla **sperimentazione** e sul **gioco**, per coinvolgere la sfera emozionale e innescare un'attitudine proattiva nel processo di apprendimento.

Per farlo è possibile ricorrere alla **gamification**, cioè l'utilizzo di dinamiche di gioco in contesti esterni a quelli ludici, e all'**edutainment**, ovvero forme di intrattenimento volte ad educare.

DIDATTICA BASATA SUL GIOCO

GIOCO E TECNOLOGIA

Gli studi sulla gamification mostrano come il **gioco favorisca motivazione e coinvolgimento**, che a loro volta favoriscono un apprendimento profondo.

La gamification migliora l'apprendimento e lo abbiamo messo al servizio dell'Edufin per favorire lo sviluppo delle competenze economiche.

La **tecnologia** rappresenta una risorsa preziosa: attraverso i video-giochi, per esempio, è possibile provare **senza paura di sbagliare**, e poi valutare liberamente i risultati delle decisioni di carattere economico-finanziario.



L'APPRENDIMENTO MIGLIORA

LA SCELTA DEL MUSEO DEL RISPARMIO



Il Museo del Risparmio ha seguito l'impostazione ludico-tecnologica fin dalla sua nascita, nel 2012.

Non è un museo tradizionale, ma un **laboratorio di edutainment (education + entertainment)** che ricorre alla tecnologia per spiegare in maniera semplice, divertente e coinvolgente concetti e meccanismi complessi.

Utilizza **filmati, video-games, animazioni teatrali e intelligenza artificiale** per consentire a visitatori, mediante un'esperienza gradevole anche dal punto di vista estetico, di acquisire conoscenze di base e sviluppare le competenze collegate, mettendosi direttamente alla prova nella gestione del denaro.

LABORATORIO DI EDUTAINMENT

BELLEZZA, LEGGEREZZA E COINVOLGIMENTO

La cifra comunicativa del MdR è basata sull'importanza di offrire un luogo fisico, ma contenente elementi virtuali, in una scenografia coinvolgente, in grado di conquistare emozionalmente e aumentare l'interesse del visitatore.

Il luogo fisico consente il coinvolgimento sensoriale, l'edutainment consente di superare i modelli tradizionali di museo, dove le cose vengono solo esposte e raccontate poco.

Lo **storytelling** costruito sulla bellezza e sulla leggerezza ha, fin da subito, dimostrato di riuscire a catturare realmente i visitatori.

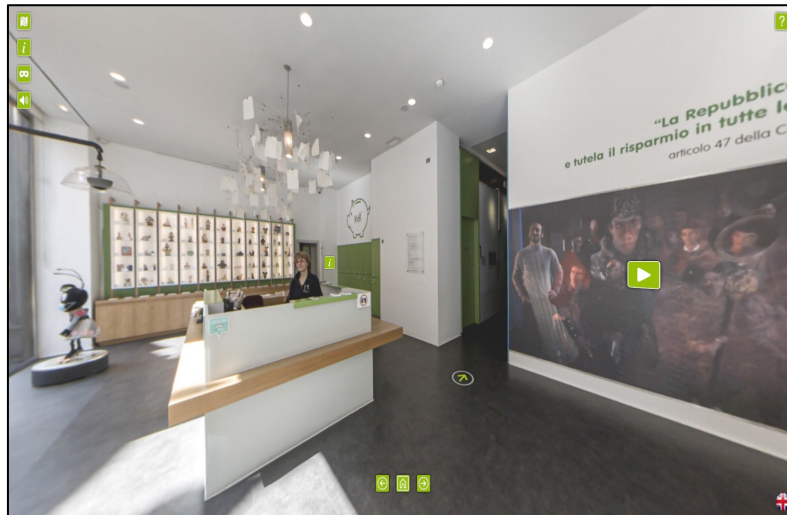


CONQUISTARE EMOZIONALMENTE

ESEMPI DI TECNOLOGIA NELL'EDUTAINMENT



App «Il tesoro di Mica», per giocare da soli o in gruppo rispondendo a una serie di domande sul MdR e in tema di economia e finanza.



Visita virtuale al MdR, per girare tra le sale e vedere alcuni filmati familiarizzando, da casa, con l'arte della gestione del denaro.



Postazione di intelligenza artificiale «Test & Fun», per scoprire la propria relazione con il denaro e il risparmio interagendo con For e Mica.

EDUCAZIONE FINANZIARIA FIN DA PICCOLI

L'EF è più efficace se comincia già in tenera età: **iniziare da bambini è importantissimo.**



Numerosi **studi empirici** evidenziano come le persone, se avvicinate al tema della gestione del denaro già da giovani (per esempio ricevendo una paghetta), sviluppino maggiori conoscenze e competenze economiche, con riguardo alla capacità di risparmio o in ambito di consumi e ricorso al credito.

Anche in quest'ottica, il MdR ha investito molto sulle iniziative didattiche a favore delle giovani generazioni, con l'obiettivo di supportarle nel raggiungere **l'autonomia nelle decisioni** finanziarie di loro competenza.

IMPORTANTE INIZIARE DA BAMBINI

EDUFIN PER BAMBINI E RAGAZZI

Esempi di attività **condotte dai tutor MdR:**

- visite guidate tematiche;
- laboratori ludici e role-play per insegnare il corretto rapporto con il denaro ed educare all'indipendenza economica;
- quiz e partite collettive a videogiochi che allenano la capacità di prendere decisioni economiche.

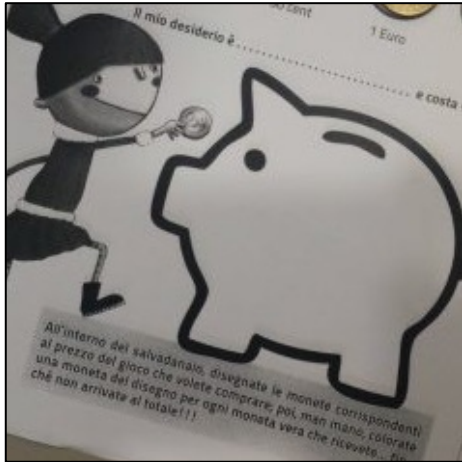
Esempi di contenuti didattici **utilizzabili in autonomia**

- S.A.V.E. VIRTUAL TOUR;
- guida "Paghetta & COnsigli";
- favola "Arco e Iris in Sudamerica";
- serie MDR Play Lab;
- video-pillole EDUPOP.



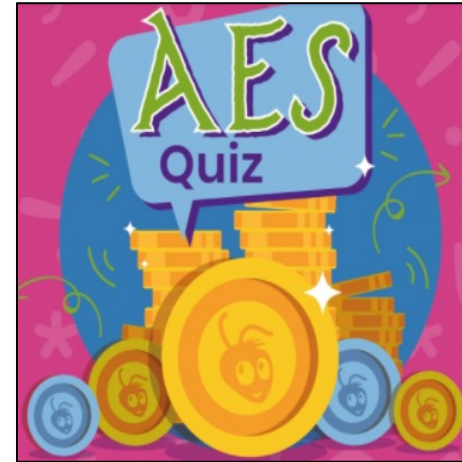
STRUMENTI DIFFERENZIATI

ESEMPI DIDATTICA DIGITALE



MDR PLAY LAB

Kit destinati ai docenti per consentire loro di condurre a distanza e in autonomia alcuni laboratori del MdR dedicati alle scuole primarie e secondarie di I grado.



AES QUIZ

Edu-quiz per le scuole secondarie di I e II grado sulla gestione del denaro e delle risorse scarse, realizzati attraverso la piattaforma «Kahoot!».



CASAMICA

Il Podcast CasaMica è rivolto ai bambini e ai loro genitori: storie curiose, divertenti e utili raccontate dalle nostre mascotte For&Mica.



DLT

Digital live talk con esperti e divulgatori per trattare alcuni tra i più importanti temi economici e finanziari in maniera divertente e interattiva.

EDUCAZIONE ALLA SOSTENIBILITÀ ATTRAVERSO GIOCO E TECNOLOGIA

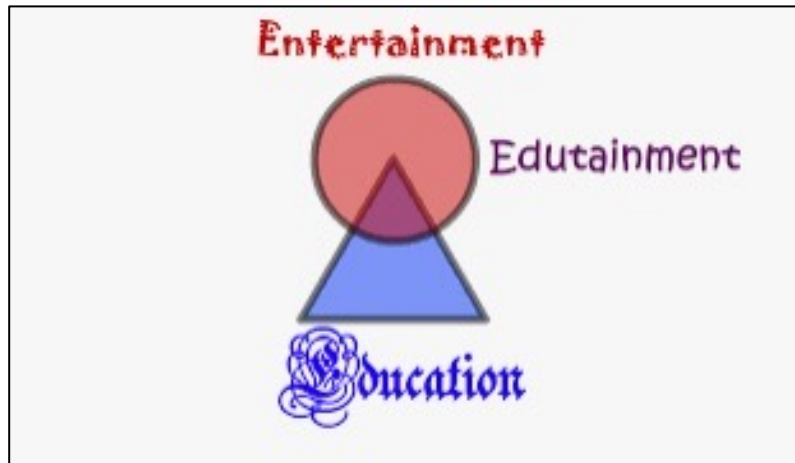
S.A.V.E. (Sostenibilità, Azione, Viaggio, Esperienza)

Progetto che offre alle scuole percorsi multimediali e laboratori didattici dedicati all'educazione al risparmio e alla sostenibilità ambientale (www.savetour.it), sviluppato in collaborazione con EIB Institute.

- Dal 2018 al 2020 si è svolto a bordo del «Discovery Truck», camion allestito con i contenuti del MdR che ha girato l'Italia centrale e meridionale
- Nel 2021 si è trasformato in **tour virtuale**, disponibile in italiano e in inglese, con nuovi contenuti video e app realizzati appositamente per l'iniziativa.



EDUTAINMENT PER GLI ADULTI ED EVENTI DIGITALI



(IN)TRATTENERE DIVERTENDO

Lo stesso approccio è stato seguito nelle iniziative per gli adulti, ed è stato ulteriormente potenziato durante la pandemia.

Abbiamo cercato di sviluppare **webinar coinvolgenti**, utilizzando tecnologie innovative e applicando le tecniche del gaming.

È stata così estesa al mutato contesto sociale la scelta originaria in favore dell'edutainment, mettendo al servizio dell'apprendimento l'intrattenimento (che – come indica il verbo latino “tenere”, che significa anche trattenere – designa tutto quanto catturi l'attenzione, procurando divertimento e piacere).

ESEMPI DI EDUTAINMENT PER GLI ADULTI

La contaminazione fra letteratura e finanza

- **La Sala Raccontare**

Nella sala “Raccontare” del MdR è possibile assistere alle narrazioni di quattro grandi autori del passato (Dante, Shakespeare, Molière, Hemingway), che raccontano come abbiano gestito i loro averi e scritto di debiti, risparmio, avarizia, credito, usura...

- **Il format «Un libro nella Borsa»**

Realizzato in presenza e in digitale, un evento dedicato a scoprire la Borsa e i suoi meccanismi attraverso la lettura e il commento di una selezione di celebri testi letterari.



LETTERATURA E FINANZA

ESEMPI DI EDUTAINMENT PER GLI ADULTI (SEGUE)

La contaminazione fra cinema e finanza



- **La Sala Sognare**

Analogamente avviene nella sala “Sognare”, dove si imparano – attraverso gli spezzoni di quattro film – alcune importanti nozioni economico-finanziarie.

- **I format «A qualcuno piace “call”» e «Si gira, motore, azioni!»**

Format realizzati in presenza e online, in cui, attraverso scene tratte da famosissime pellicole, sono stati introdotti i concetti di strumenti finanziari, rischio e diversificazione.

CINEMA E FINANZA

ESEMPI DI EDUTAINMENT PER GLI ADULTI (SEGUE)

- **«Un Libro in 30 minuti»**

Una serie di interviste ad autori di libri e romanzi dedicati a temi finanziari d'attualità (euro digitale e criptovalute, finanza comportamentale, finanza etica...).

- **«Rompiamo il salvadanaio di...»**

Serie di appuntamenti online in cui personaggi del mondo dello sport, della moda, della scienza e dello spettacolo parlano, anche attraverso il racconto di aneddoti ed esperienze vissute, del loro rapporto con il denaro.



INTERVISTE E DIALOGHI

ESEMPI DI EDUTAINMENT PER GLI ADULTI (SEGUE)



EDUFIN E CYBERSECURITY

«Chi ha paura della rete?»

Webinar ludico-didattico sul tema della prevenzione di frodi e truffe online a sfondo finanziario.

Utilizzo di modalità di engagement interattive per rendere il pubblico protagonista:

- sondaggi;
- quiz;
- sfide;
- esempi tratti dall'esperienza reale.

A seguire intervista a un esperto di Cybersecurity e possibilità per il pubblico di interagire e porre domande su come difendersi dalle più comuni frodi digitali.

EDUCAZIONE FINANZIARIA E VALUTAZIONE

Per comprendere se l'EF è davvero efficace è importante prevedere **un'attività di valutazione**.

Valutare un'iniziativa significa verificare se sia stata in grado di incidere sulle conoscenze e sulle competenze dei partecipanti, cioè di modificarne (positivamente) i comportamenti.

Il controllo è utile perché, mettendo in luce sia gli elementi positivi che quelli negativi, fornisce i parametri non solo per **migliorare l'offerta di educazione finanziaria** in essere, ma anche per **delineare quella futura**.



MONITORARE E PERFEZIONARE

CRITERI PER LA VALUTAZIONE



Il monitoraggio deve seguire uno schema elaborato quando le iniziative sono ideate (non dopo) e svolgersi attraverso l'analisi dei riscontri offerti direttamente dai beneficiari.

La raccolta dei dati può avvenire in vari modi, ma le risposte fornite o gli elementi emersi devono comunque permettere di **verificare se i fruitori dei programmi abbiano evidenziato dei miglioramenti**.

Se possibile, per valutare gli effetti dei programmi in un'ottica di lungo periodo è opportuno ripetere il monitoraggio svolto al termine dell'iniziativa anche successivamente, così da **misurare nel tempo i progressi** nelle conoscenze e competenze economiche.

VERIFICARE I MIGLIORAMENTI

MDR E VALUTAZIONE DI EFFICACIA

La valutazione viene effettuata:

- avvalendosi **dell'expertise di soggetti terzi**, enti o professionisti esterni (Università o Centri di Ricerca) caratterizzati da totale indipendenza rispetto al promotore;
- utilizzando **metodologie più o meno tradizionali** quali questionari ex ante – ex post, interviste e un approccio sia quantitativo che qualitativo.



DIVERSE METODOLOGIE

ESEMPI DI VALUTAZIONE DI INIZIATIVE

«MO.LE. (MOney LEarning)»

Progetto realizzato in collaborazione con BEI e Fondazione per la Scuola della Compagnia di Sanpaolo, con l'obiettivo di diffondere l'educazione finanziaria tra gli alunni delle scuole elementari del Piemonte attraverso una visita guidata al Museo del Risparmio.

La valutazione è stata affidata al CeRP-Collegio Carlo Alberto, che si è occupato della stesura di un questionario pre e post visita da somministrare a circa 2.000 bambini coinvolti, ai loro genitori e ai loro docenti.



USO DEI QUESTIONARI

ESEMPI DI VALUTAZIONE DI INIZIATIVE (SEGUE)

«Rischiare? È un mestiere da donne»

Iniziativa pensata per le donne, promossa per contribuire al superamento del gender gap nell'educazione finanziaria e volta a far riflettere le donne sulla loro propensione al rischio, stimolando un maggiore interesse per le questioni economiche e la gestione delle finanze personali.

Per valutarla si è scelto di predisporre un questionario, elaborato dal Dipartimento di Statistica dell'Università di Napoli, da somministrare alle partecipanti prima e dopo il laboratorio.



QUESTIONARI AI PARTECIPANTI

ESEMPI DI VALUTAZIONE DI INIZIATIVE (SEGUE)

«Welcom-ED. Le rotte del risparmio»



Percorso modulare di educazione finanziaria, ideato per favorire l'acquisizione di conoscenze e lo sviluppo di competenze economiche da parte dei migranti in tema di pianificazione, investimenti e imprenditorialità.

Per la valutazione si è confermata la scelta del questionario, predisposto da un gruppo di ricerca dell'Università di Torino e somministrato (nella fase pilota) ai partecipanti prima e dopo ciascun modulo.

QUESTIONARI AI PARTECIPANTI

ESEMPI DI VALUTAZIONE DI INIZIATIVE (SEGUE)

«Sky is the limit»

Progetto promosso in collaborazione con Global Thinking Foundation per far riflettere gli alunni delle scuole medie di quartieri svantaggiati sull'importanza dell'investimento nel capitale umano.

La valutazione è stata affidata a una psicologa, che ha esaminato sia delle lettere scritte dai ragazzi (come tema in classe) ai sé stessi adulti, sia dei video da loro registrati (in avvio e a conclusione dell'iniziativa) con il cellulare in modalità selfie per spiegare come si vedessero nel futuro.



RACCONTI E VIDEO

UN PROGETTO SPERIMENTALE

Studio neuroscientifico



Progetto realizzato in collaborazione con Intesa Sanpaolo Innovation Center e Scuola IMT Alti Studi Lucca, rivolto agli alunni delle scuole secondarie di I grado per valutare l'efficacia di un escape game digitale («Fuga dal Castello») nel veicolare concetti base di educazione finanziaria.

Valutazione realizzata con l'ausilio di **eye tracker**, strumenti per l'analisi dell'oculometria che hanno consentito di seguire e tracciare i movimenti oculari dei ragazzi in risposta agli stimoli forniti dal gioco.

EYE TRACKER E NEUROSCIENZE

PRINCIPALI RISULTATI

Partecipanti:

- 118 alunne/i tra 11 e 14 anni.

Evidenze:

- stretto legame tra **apprendimento, motivazione e collaborazione**;
- il ricorso al gioco ha permesso la realizzazione di un momento formativo efficace, grazie all'elevata **motivazione intrinseca**;
- con la ripetizione dell'escape game i punteggi migliorano, il che indica una maggiore comprensione nel tempo dei concetti di EF alla base dell'app;
- la collaborazione tra alunne/i, dove consentita dai ricercatori, ha **portato a migliore comprensione del gioco** (con punteggi più elevati) ed esperienza di apprendimento.



MOTIVAZIONE E APPRENDIMENTO

PER APPROFONDIRE

L'impegno del Museo del Risparmio per diffondere l'educazione finanziaria e i principi di cittadinanza economica tra i giovani e gli adulti non si è fermato in tempo di Covid, ma si è rafforzato.

Complice la forte spinta alla digitalizzazione della scuola italiana, il Museo ha arricchito la propria offerta didattica con nuovi format e nuove modalità online: percorsi multimediali, dirette Instagram, edu-quiz, webinar e molto altro hanno permesso di raggiungere nel corso dell'anno scolastico 2020-2021 oltre 28 mila utenti in 20 regioni italiane.



**Leggi il REPORT ATTIVITÀ' 2020-2021
per scoprire tutte le iniziative
del MdR**

IMPATTO ATTIVITÀ

Attività settembre 2020 - giugno 2021

28.085

Utenti raggiunti dalle iniziative di EF del Museo, attivate in presenza o online.

20

Regioni italiane coperte tramite le attività di EF del MdR.

489

Interventi formativi online o in presenza.

738

Ore di EF erogata tramite progetti didattici, eventi divulgativi, docenze presso iniziative organizzate da terzi.

Stima attività settembre 2021 - dicembre 2021

15.020

Utenti raggiunti dalle iniziative di EF del Museo, attivate in presenza o online.

15

Regioni italiane coperte tramite le attività di EF del MdR.

229

Interventi formativi online o in presenza.

271

Ore di EF erogata tramite progetti didattici, eventi divulgativi, docenze presso iniziative organizzate da terzi.