



Liceo Statale Giuseppe Parini
Scienze umane - Economico sociale - Linguistico
Seregno (MB)



COMUNICATO STAMPA

«Oggi crESCO»: l'educazione finanziaria si impara... in un pub virtuale

Un pub virtuale sommerso di debiti, una nuova gestione cui spetta il compito di risanare i conti attraverso la risoluzione di enigmi e compiendo oculate scelte economiche così da accumulare il capitale necessario per saldare il pregresso e guardare al futuro con rinnovato ottimismo.

“Ghost Pub” è il format basato sulla Interactive Educational Experience (IEE) sviluppato nell’ambito del progetto «Oggi crESCO – Riprogettiamo con i giovani l’educazione finanziaria», il contenitore sulle politiche giovanili presentato dal Comune di Lissone in veste di capofila con la partnership del Comune di Desio e del Comune di Seregno, finanziato da Regione Lombardia con il Bando “La Lombardia è dei giovani” 2019 per un importo complessivo di oltre 46.000 euro. Oltre ai 3 Comuni, figurano in veste di partner del progetto gli Istituti scolastici superiori Meroni di Lissone e Parini di Seregno, la Civica Scuola di Musica e Danza – Polo delle Arti di Desio e Associazione Live di Lissone.

“Ghost Pub” si propone di veicolare concetti fondanti dell’educazione finanziaria, basandosi su un approccio di apprendimento attivo ed esperienziale.

In collaborazione con



Con il contributo di



Motivazione e divertimento, ma anche cooperazione e abilità logiche, saranno le chiavi di successo dell'esperienza.

La proposta si rivolge al target giovanile e coinvolgerà circa 5.000 ragazzi fra i 15 e i 30 anni, entrando direttamente in contatto con gli istituti scolastici del territorio.

In particolare, è stata re-interpretata in chiave digitale la fortunata esperienza vissuta a Lissone nell'autunno del 2019, quando il format di una Escape Room dedicato al tema dell'inclusione fece registrare il tutto esaurito nel giro di pochi giorni.

Anche questa volta, il tema della sensibilizzazione su di un tema importante per la crescita dei giovani, l'educazione finanziaria, avverrà attraverso il gioco. I gamer saranno chiamati ad essere protagonisti in un pub virtuale infestato da un fantasma che in vita ha contratto un grosso debito. A livello educativo si porterà la giovane utenza a ragionare su come stilare un bilancio suddividendo le spese in centri di costo, quali tipologie di mutui esistono e tra quali investimenti è possibile scegliere, quali risorse possono essere messe in campo per la promozione di un'attività, oltre a specializzarsi su come gestire il portafoglio.

Come sempre in una escape room, anche se virtuale, l'esperienza potrà essere portata al successo solo se vi sarà la collaborazione tra i tutti i membri del gruppo.

I giocatori dovranno accumulare un capitale tale da poter saldare il debito che il fantasma che infesta il locale ha contratto.

In collaborazione con



Con il contributo di



Per fare ciò dovranno gestire correttamente un Pub fittizio, che potranno visualizzare in un ambiente tridimensionale ricostruito su un sito dedicato.

Gli enigmi verteranno su differenti aspetti dell'educazione finanziaria: nello specifico si tratteranno concetti quali mutui e investimenti per ampliare l'offerta e il locale stesso, fondamentali di marketing nell'organizzazione di eventi e nella pubblicità, suddivisione delle spese nei differenti centri di costo, gestione del portafoglio.

I team saranno seguiti per tutta la durata dell'esperienza da un Game Master, una figura in videoconferenza con i partecipanti che avrà il compito di aiutare i giocatori a risolvere gli enigmi attraverso indizi che verranno pagati con la moneta di gioco.

Il tempo massimo per la realizzazione dell'obiettivo è di 45 minuti, al termine dei quali l'esperienza si chiuderà e i giocatori verranno sconfitti.

“Da tempo le nostre scuole superiori ci segnalano l'importanza di aiutare i ragazzi a comprendere il valore del denaro, come si guadagna e come gestirlo, in una società come la nostra dove tutto è veloce e appare semplice, come non è - affermano il sindaco di Lissone Concettina Monguzzi e l'assessore alle Politiche Giovanili Alessia Tremolada - Con il progetto Oggi Cresco siamo riusciti ad elaborare uno strumento, l'escape room ora virtuale, di facile comprensione per i giovani. Due aspetti importanti si coniugano in questo progetto: il primo è riuscire a parlare ai giovani col loro linguaggio, con una modalità che li raggiunga per trasmettere un messaggio, anche divertendosi e mettendo in comune le rispettive competenze; il secondo, è di mettere in rete le forze di tutti i partner come sempre porta ad ottimi risultati perché, come nella escape room si chiede ai partecipanti di collaborare, così le amministrazioni, le scuole e le associazioni aderenti al progetto hanno messo in campo le rispettive competenze per centrare il risultato”.

In collaborazione con



Con il contributo di



“Con questo progetto centriamo due obiettivi - afferma Alberto Rossi, sindaco di Seregno - Da un lato, offriamo ai giovani del territorio uno strumento per consolidare la propria consapevolezza degli strumenti finanziari. Dall'altro dimostriamo che, quando le istituzioni fanno sistema, si riesce ad elaborare proposte interessanti ed innovative”.

“L'alfabetizzazione finanziaria dei giovani, futuri attori economici del nostro paese, è una leva strategica su cui puntare costantemente - dichiara l'Assessore alle Politiche Giovanili del Comune di Desio Cristina Redi - Occorre prepararli al contesto economico e sociale, fornendo loro gli strumenti base, anche per la semplice gestione della propria economia personale. Questo progetto deve diventare un'opportunità di maturazione e di crescita, che contribuisca alla formazione dei giovani, incuriosendoli, stimolandoli e aiutandoli a diventare cittadini responsabili, capaci di partecipare in maniera costruttiva alla vita della Comunità”.

In collaborazione con



Con il contributo di

