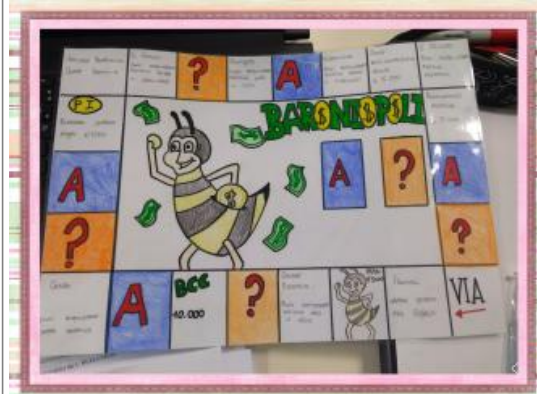


Articolo tratto dal numero n. 90 febbraio 2019 de <http://www.lascuolapossibile.it>

Il Barionopoli

Per noi la finanza non è un gioco

Didattica Laboratoriale - di Iacoviello Maria Rosa



Una classe seconda della scuola secondaria di I grado di Castel Baronia ha accolto con entusiasmo il concorso proposto dalla Banca di Credito Cooperativo di Flumeri (AV) "Il Risparmio con... la Pina amica della monetina".

Gli alunni, alla ricerca di un'idea originale da realizzare, hanno proposto un gioco finanziario, un **gioco da tavolo** per mettere in campo i concetti di **investimento, risparmio, mercato azionario**.

Il gioco ricorda molto il Monopoli (noto gioco di società) ma è stato calato nella realtà locale. Gli alunni hanno ricercato i prodotti tipici del territorio e inventato un mercato azionario per l'acquisto e la vendita delle azioni di questi prodotti legati ai vari paesi della Baronia (comprensorio storico-geografico dell'Irpinia che comprende i sette paesi dell'IC "B.Croce", compreso Castel B.).

Lo scopo del gioco è stato quello di trarre profitto comprando e vendendo le azioni che si trovavano lungo il percorso della plancia di gioco, per diventare il giocatore più ricco e, possibilmente, mandare gli altri giocatori in bancarotta.

Le azioni potevano essere oggetto di trattativa, scambiate o vendute liberamente. Le carte "*Probabilità*" determinavano l'andamento del mercato azionario facendo scendere o salire le quotazioni delle carte "*Azione*".

La plancia di gioco era formata da caselle che gli alunni hanno personalizzato con i nomi dei sette paesi che compongono l'IC "B. Croce", ognuno rappresentato con uno o più prodotti tipici sia alimentari che artigianali.

Durante il percorso si sono incontrati non solo i sette paesi, ma vari ostacoli come il Carcere Borbonico di

Castel Baronia, la Banca di Credito Cooperativo di Flumeri, L'Ufficio Postale, un'agenzia assicurativa, lo sportello Bancomat, ecc.

Tutto il materiale di gioco è stato prodotto dagli alunni sotto la guida attenta degli insegnanti referenti del progetto.

La plancia di gioco e le carte sono state plastificate; i segnalini, i dadi e le monete sono state stampate utilizzando una stampante 3D in dotazione della scuola secondaria di I grado di Castel Baronia.

L'originalità e la fantasia si sono fuse con la conoscenza e l'uso consapevole delle nuove tecnologie, permettendo ai docenti di sperimentare nuove forme di insegnamento, una didattica innovativa che si basa su metodologie quali brainstorming, learning by doing, didattica laboratoriale.

Barionopoli è un gioco coinvolgente, educativo e come tutti i giochi di società determina l'apprendimento del valore della pazienza, una caratteristica che nei ragazzi è difficile da sviluppare: aspettare il proprio turno, essere in balia della fortuna, lanciare un dado sono azioni che favoriscono la crescita del senso dell'attesa e dei turni. Il gioco permette ai ragazzi di riscoprire una dimensione antica e affascinante, abituati alla terza dimensione dei videogiochi, in cui tutto resta però intrappolato all'interno di uno schermo.

Infine **Barionopoli** consente un apprendimento ludico-didattico delle tematiche del risparmio, dell'uso consapevole del denaro, non solo come strumento di accumulo ma come fattore di sviluppo e di progresso economico e sociale calato nella realtà del nostro territorio.

Maria Rosa Iacoviello, Gianluca Graziano, Marilena Nardone

Docenti scuola secondaria di I grado IC "B.Croce", Castel Baronia (AV)