



LA TECNOLOGIA A SOSTEGNO DELLA FRAGILITÀ COGNITIVA

“Con l’app i disabili diventano autonomi nei loro acquisti”

Premiati con 20 mila euro i vincitori del bando Eureka

LIDIA CATALANO

Andare a fare la spesa, a comprare un giornale o a bere un caffè al bar e avere consapevolezza di quanti soldi si hanno a disposizione, di quanti si intende spendere e dell'eventuale resto che ci spetta. Operazioni semplici, automatiche, della vita di tutti i giorni. Che diventano però ostacoli insormontabili se si è affetti da fragilità cognitive. Per aiutare chi ne soffre ad acquisire una maggiore autonomia finanziaria, la Fondazione Specchio dei tempi insieme al [Museo del risparmio](#) e all'[Innovation Center di Intesa Sanpaolo](#) hanno lanciato il contest «Eureka - Educazione fi-

nanziaria e disabilità cognitive». Ieri, tra le sale interattive del museo nato per stimolare in modo semplice e divertente una riflessione consapevole sull'uso del denaro, si è tenuta la premiazione dei progetti più innovativi. Tre applicazioni per smartphone pensate per supportare chi ha difficoltà ad affrontare anche le più semplici decisioni in materia di gestione del denaro. «Siamo felici di aver partecipato a questa iniziativa - ha dichiarato [Gian Maria Gros-Pietro](#) -. Perché quando nella società ci sono situazioni di disagio e sofferenza chi opera nell'economia deve indirizzare sforzi e risorse a vantaggio del

benessere comune». L'urgenza di appianare le disuguaglianze sociali è quanto sottolinea anche il direttore de «La Stampa» Maurizio Molinari, ricordando come «molte delle innovazioni presentate al recente summit di Davos puntano proprio a fornire strumenti per fronteggiare le disabilità». A premiare i vincitori (diecimila euro ai primi classificati, settemila ai secondi e tremila ai terzi) anche Lodovico Passerin d'Entrèves, Presidente della Fondazione La Stampa - Specchio dei tempi, che ha ripercorso «sessant'anni di progetti a sostegno dell'inclusione di chi vive ai margini». —

© BY NC ND ALGUNI DIRITTI RISERVATI



PRIMO CLASSIFICATO

REPORTERS

Il team vincitore premiato da **Gian Maria Gros-Pietro**

Gianky, l'amico virtuale che guida ai pagamenti e ne registra le tracce

Gianky, il progetto che ha vinto il bando Eureka aggiudicandosi un assegno da diecimila euro, è un'applicazione per smartphone connessa via Bluetooth a un portafoglio elettronico. «È pensato per permettere di effettuare i pagamenti in maniera corretta e più sicura e agevolare così l'autonomia durante le operazioni di acquisto», spiegano gli ideatori, Elisa Travaglini, pedagoga clinica, e

Francesco Vitiello, ingegnere. Il funzionamento è semplice: caricato il portafoglio con le banconote a disposizione e riportate le quantità all'interno dell'app, al momento del pagamento sarà sufficiente digitare la cifra richiesta e Gianky fornirà sullo schermo il denaro da utilizzare, inviando l'input luminoso al portafoglio. Tutti i pagamenti, poi, restano tracciati nella cronologia. —

SECONDO CLASSIFICATO

Il team ConsapevolMENTE premiato da Lodovico Passerin d'Entrèves

Un team al femminile per insegnare la finanza anche ai più fragili

Al secondo posto, con un premio da settemila euro, si è classificata l'app ConsapevolMENTE. A crearla, un team tutto al femminile: Angela Sorgente, Paola Iannello e Margherita Lanz, del laboratorio di formazione economica dell'Università Cattolica di Milano. «Il progetto è rivolto a un'utenza maggiore», spiegano. L'obiettivo finanziario viene scomposto

in diversi sotto-compiti (task analysis). Nell'esecuzione l'utente viene accompagnato attraverso tre diverse sezioni presenti nell'app: obiettivo, cronoprogramma, risorse. Ciascuna sezione, poi, è costituita da pillole video di apprendimento ed esercizi e strumenti che consentono di applicare le conoscenze apprese alla propria vita quotidiana. —

TERZO CLASSIFICATO



REPORTERS

Il team di Formi premiato da Angelo Conti e Filippo Vecchio

L'istruttore via messenger aiuta a spendere evitando sprechi inutili

Divertirsi interagendo via messenger, mentre si spende il denaro in modo consapevole. È il team più numeroso quello che si è aggiudicato il terzo posto (valore tremila euro) con la app Formi, che richiama la formichina simbolo del risparmio. Il progetto creato da Flavia Desiderato, Viviana Guenzi, Federica Rogora, Luca Del Mese e Michele Furia, attraverso un approccio

di edutainment fornisce un'al-fabetizzazione finanziaria di base in una modalità facile da fruire e coinvolgente. L'utente potrà scegliere tra 3 livelli (principiante, intermedio, avanzato). Il chatbot, ovvero il supporto via messenger, interagirà con l'utente per guidarlo in maniera semplice ed intuitiva alla scoperta dei segreti della finanza. —

© BY NC ND AGLI ALTRI DIRITTI RISERVATI



REPORTERS

La consegna degli assegni al Museo del Risparmio