

Oggi pago io. E so come fare

Autonomia è anche andare al bar e ordinare un caffè. Si chiama Gianky l'applicazione per smartphone che aiuta le persone con disabilità cognitive a riconoscere il denaro ed effettuare un pagamento. E ora la buona notizia è che ha vinto il premio Eureka del Museo del risparmio di Torino

«**H**o trovato!»: un'idea per rendere questo mondo migliore, favorendo la consapevolezza del denaro e del suo valore tra le persone con disabilità di tipo cognitivo. È questo che probabilmente hanno esclamato i vincitori di Eureka, in greco antico appunto "ho trovato", espressione verbale che la storia attribuisce ad Archimede, folgorato da una delle sue scoperte.

«Abbiamo lanciato il concorso di idee Eureka perché le persone della nostra comunità più vicine al problema ci hanno sollecitato a ragionare su un argomento a oggi profondamente trascurato: hanno posto la questione, cruciale e delicata, dell'educazione finanziaria di coloro che possiedono limitate abilità mentali», afferma Giovanna Paladino, direttrice del Museo del risparmio di Torino, attivo dal 2012 su iniziativa del gruppo bancario Intesa Sanpaolo. Operazioni quotidiane ritenute banali dalla maggior parte degli individui, come riconoscere banconote o calcolare un resto, diventano infatti complesse e precludono fortemente l'autonomia negli adulti che presentano deficit cognitivi, ma anche nei bambini con problemi di discalculia o negli anziani colpiti da demenza. «In questa logica il bando, sviluppato insieme a Innovation Center di Intesa Sanpaolo e Fondazione La Stampa-Specchio dei tempi», precisa Paladino, «è stato aperto a tutti per dare vita a progetti capaci di coniugare competenze pedagogico-educative in tema finanziario e uso delle tecnologie oggi disponibili».

Rebecca, 20 anni e un ritardo mentale medio-grave, dimostra già una certa confidenza con Gianky: e ha in questa app un punto di riferimento e un supporto per lei fondamentali quando desidera entrare in un bar e prendersi un caffè. «Si tratta di un'applicazione per smartphone che abbiamo ideato e poi sperimentato direttamente con Rebecca», racconta Elisa Travaglini, ideatrice dell'innovazione vincitrice del primo premio del bando Eureka insieme a Francesco Vitiello, che cura la componente informatica. «Ho conosciuto e supportato questa ragazza durante il suo percorso scolastico. Gianky è il personaggio-guida dell'applicazione». Elisa Travaglini, tutor dell'apprendimento della provincia di Novara, a soli 28 anni ha già dalla sua parte una laurea in scienze della formazione e due master, mentre prosegue la sua specializzazione. «Non riuscivo a insegnare a Rebecca a contare il denaro», spiega, «e riscontravo questo problema anche in altre persone con disabilità. Così abbiamo cominciato a lavorare su Gianky e abbiamo partecipato al bando, avendo come principio guida quello della dignità della persona. Per questo abbiamo prestato molta cura anche all'estetica del nostro prodotto, un aspetto in molti casi trascurato».

L'applicazione Gianky, già disponibile e scaricabile per telefoni Android, ha la sua marcia in più nel prevedere l'utilizzo di un portafoglio concreto, reale,



proprio per cercare di superare la limitazione nel percepire la quantità e il valore intrinseco del denaro: il portafoglio viene caricato con i soldi disponibili e i tagli di banconote e monete inseriti devono essere registrati anche nell'applicazione. Al momento di pagare, digitando la cifra richiesta, Gianky fornirà sullo schermo del telefono il denaro da utilizzare, in base a quello caricato. L'applicazione prevede anche il collegamento con la rete Bluetooth, al fine di facilitare il prelievo dei tagli giusti di denaro, ogni volta che si deve effettuare un pagamento. Insomma, una soluzione utilissima per rendere più rapide le operazioni quotidiane, favorire la dimestichezza e la fiducia in sé.

Gianky è di aiuto anche se si deve avere del resto, per verificare se si è ricevuta la quantità corretta, e dispone di una completa cronologia per controllare il denaro che si possiede, prima e in seguito alle spese sostenute. «Il prototipo del progetto è stato realizzato con un portafoglio acquistato in commercio, con le caratteristiche giuste», sottolinea Travaglini. «Poi Rebecca ha voluto adattare il proprio portafoglio, per avere ancor più confidenza e sicurezza. L'applicazione di fatto è in continua evoluzione e aggiornamento, stiamo pensando di attivare una pagina Facebook per dare diffusione al progetto, partendo dai centri di aiuto alla disabilità e dalle associazioni. Vorremmo anche creare video pen-

sati come tutorial per le famiglie e i genitori, per trasferire consapevolezza di questa realtà, fornire loro le chiavi formative da trasmettere ai propri figli».

Digitale e reale insieme, come unica strada per affrontare questa e altre problematiche, dunque. «Tenevamo molto a un progetto basato proprio sull'*Internet of things*», aggiunge l'ideatrice di Gianky. «Non si può tollerare la dicotomia tra realtà digitale e realtà concreta, occorre un ponte tra le due soluzioni, che non è più concepibile pensare come indipendenti. Per lo sviluppo pieno del nostro progetto, l'ideale sarebbe mettere in piedi un laboratorio dove creare dei portafogli già pronti per l'uso dell'applicazione, andremo avanti un passo per volta». Intanto, il progetto Gianky ha a disposizione un premio di 10mila euro come primo classificato. Grazie al bando Eureka, avrà possibilità di concretizzare il suo percorso anche l'applicazione ConsapevolMente, che accompagna gli utenti nel raggiungere obiettivi finanziari attraverso video di apprendimento, esercizi, strumenti. Il progetto "Formi" invece – terzo classificato – dispone di un'applicazione e di una chat in grado di interagire con l'utente per fornire in maniera semplice ma efficace un'alfabizzazione finanziaria. ■



Scarica l'app Gianky