

**Attualità** Secondo molti economisti la recessione causata dal Covid-19 sarà violenta

# C'è grossa crisi: impariamo a gestire i soldi

Con due app proposte dal **Museo del risparmio di Torino** si può imparare l'economia divertendosi. Tra spesa pubblica e risparmi privati, dovremo fare i conti con la scarsità per un bel pezzo, e conviene attrezzarsi

**Ernesto Brambilla**

Torino - Aprile

**S**e tu fossi, oggi, al governo, o ai vertici delle istituzioni europee, come spenderesti i soldi pubblici? Più in piccolo: sogni di comprare la macchina o la moto, hai un piccolo reddito e delle spese, in quanto tempo riuscirai a trasformare quel sogno in realtà? Questi due esempi hanno una cosa in comune: l'educazione economico-finanziaria. La grande assente, da sempre, nel sistema scolastico italiano. Ora il tema "ci sono pochi soldi, ragioniamo su come investire e su come spenderli" non è più un corollario, è imperativo categorico - visto che andiamo verso una recessione di violenza inaudita causa emergenza sanitaria globale. Perché non approfittare per far imparare qualcosa sul tema ai nostri ragazzi?

## Gestire un'isola, inseguire un sogno

C'è una bella iniziativa del **Museo del risparmio di Intesa Sanpaolo**, che ha sede a Torino e propone un percorso di apprendimento e conoscenza proprio su questi temi (nelle foto, due sale del museo ora ovviamente chiuso, [www.museodelrisparmio.it/home](http://www.museodelrisparmio.it/home)). Due "giochi di ruolo", in cui si prendono decisioni di spesa e di investimento. Sono due app per iOS e Android: *Be prime minister*, in cui il giocatore deve calarsi nei panni di un primo ministro e cercare di gestire le spese di investimento correnti in un'isola immaginaria, e *It's my life*, che consente di mettere alla



prova le proprie capacità di gestione del denaro. Con la prima, il giocatore si improvvisa il "Giuseppe Conte" della situazione: dovrà fare scelte importanti per garantire un futuro sereno e sostenibile ai propri elettori, partendo da un debito pari al 100% di quanto prodotto sull'isola (il Pil). Con la seconda, si deve

scegliere il proprio sogno (casa, macchina, vacanza, master universitario, Tv con impianto dolby, ecc.), inserire il valore del sogno, considerando il reddito mensile e le spese necessarie e non: l'app calcolerà il numero di anni necessari per raggiungere l'obiettivo. Toccherà essere bravi per spendere solo su

cose necessarie davvero, per abbassare quella soglia temporale e avvicinare il sogno. Anche se sembrano banalità, sono esercizi utili a far capire - soprattutto ai più giovani - che le risorse sono scarse per definizione, e che il tempo impiegato per conoscere certe dinamiche in tema di denaro non è mai perso. Anzi. **D**