

GIOVANNA PALADINO  
Direttore e Curatore  
Museo del Risparmio

## MUSEO DEL RISPARMIO EDUTAINMENT & EDUFIN

23 novembre 2021



# UN NUOVO APPROCCIO PROGETTUALE



Costruito nel 2011 non vi erano punti di riferimento di musei pienamente multimediali in Italia

Al mondo nessun Museo dedicato all'economia personale e nessun exhibit di Edufin (solo qualche videogioco «grezzo» sviluppato da Università negli USA)

[www.museodelrisparmio.it](http://www.museodelrisparmio.it)

**SPERIMENTARE L'EDUTAINMENT**

Virtual Tour 360

# EDUTAINMENT

A che punto finisce l'intrattenimento e inizia la componente educativa?

Da 20 anni si sa che il mix favorisce un **apprendimento più veloce e più duraturo** soprattutto se **l'esperienza è immersiva e sensoriale**

L'elemento della **piacevolezza** (anche estetica) e del divertimento sono aspetti chiave

**Leggerezza e Bellezza** i codici di comunicazioni usati per costruire i contenuti del Museo



---

**LA COMUNICAZIONE GIOCOSA**

# GAMIFICATION



---

**IL GIOCO FAVORISCE  
LO SVILUPPO DI COMPETENZE**

Giocare sviluppa **soft skill** quali la comunicazione, la **socializzazione**, la collaborazione o la competizione (sana), la capacità di **concentrazione**, la trasmissione di competenze con i membri della squadra, lo sviluppo di competenze tecniche e **l'abilità di gestire le emozioni**.

Non caso in inglese il verbo **play** indica sia giocare che suonare o recitare ( avere un ruolo). Il gioco è anche esercizio del talento, creatività, fatica e pazienza.

Giocare può essere uno strumento educativo anche per adulti

# IL FLUSSO DI ATTENZIONE



**IL GIOCO FORNISCE FACILITA IL FLUSSO**

**Flow**, stato di totale concentrazione, perdita di cognizione del tempo e del sé che facilita l'apprendimento . Vann, S. W. & Tawfik, A. A. (2020) sostengono che si possono disegnare supporti di apprendimento digitale che facilitino lo stato di flow.

Lo **stimolo deve** essere quello giusto. L'attenzione può essere catturata da uno stimolo improvviso, un suono, una luce ma per l'apprendimento non basta.

Il **coinvolgimento emotivo** è fondamentale per l'attivazione dello stato di flusso e l'apprendimento

**Percorso immersivo e sensoriale**

# GIOCHI DIGITALI E APPRENDIMENTO



Il Museo ha sviluppato fin dal suo inizio molti video giochi e app, nel tempo se ne sono aggiunti altri.

La costruzione della **sala sperimentare** è stata il fulcro della creazione del Museo

Confucio: **SE FACCIO CAPISCO**

Goethe: **NON BASTA SAPERE BISOGNA APPLICARE**

Il gioco facilita il flusso (coinvolgimento emotivo e sensoriale) perché richiede utilizzo dei sensi, dell'intuito e del razionale.  
Esperienza ottimale

---

**VIDEO GIOCO IL GIUSTO MEZZO**

# GIOCHI DIGITALI CON CONTENUTI EDUFIN



Lo sviluppo di un video gioco con contenuto di educazione finanziaria deve essere supervisionato da un bravo economista.

Se non né un trivial la complessità delle relazioni aumenta, richiede tempo e energia e competenze professionalmente elevate.

L'aspetto estetico non secondario

Valutazione di impatto: apprendimento intuitivo vs capacità di comprendere la complessità

Cooperazione vs competizione ( esperimento Fortnite)

---

**VIDEO GIOCO IL GIUSTO MEZZO**

# IA E APPRENDIMENTO

L'AI non sostituirà le persone ma aiuterà nel processo di apprendimento se utilizzata in modo adeguato. Utile per processo di **assessment**

Exhibit AI costruito come un' **esperienza personale** e il più possibile **coinvolgente e sorprendente**. La sorpresa può funzionare da stimolo.

La persona ha la possibilità di confrontarsi con la macchina ( machine learning) per capire il proprio «**money type**» e individuare punti di forza e debolezza.

Serve anche a creare una **banca dati** per la ricerca



**OPPORTUNITA' DI EMPOWERMENT**

# NEUROSCIENZE E APPRENDIMENTO

Importanza dell'esperienza personale nell'apprendimento

La trasmissione di informazioni tra le cellule del cervello ( neuroni ) è molto numerosa perché ogni neurone può formare **1000 sinapsi**.

L'apprendimento e l'esperienza modificano in modo permanente le connessioni fra neuroni a livello di sinapsi. **Modifiche chimiche e dei potenziali elettrici**

Apprendimento e plasticità del cervello



---

**COME SI APPRENDE**

# NEUROSCIENZE ED EDUCAZIONE FINANZIARIA

Incontro casuale con NS LAB nato da poco

Richiesta di valutare efficacia dei video giochi **nell'apprendimento di lunga durata** dopo le valutazioni dell'Università di Torino

Sui video giochi **poche evidenze chiare**, necessario effettuare prove con gruppi di controllo e a distanza di tempo



---

**EFFICACIA E MISURAZIONE**

# L'ESPERIMENTO IN FIERI

Studio neuroscientifico sul comportamento di risparmio dei ragazzi e sull'efficacia dell'apprendimento tramite videogiochi

In collaborazione con Intesa Sanpaolo Innovation Center e Scuola IMT Alti Studi Lucca

Target **alunni delle scuole medie**

Escape game digitale «Fuga dal Castello»

Valutazione realizzata con l'ausilio di **eye tracker**, che hanno consentito di seguire e tracciare i movimenti oculari dei ragazzi in risposta agli stimoli forniti dal gioco.



---

**GIOCO, STIMOLI E EYE TRACKER**