

## **DESCRIZIONE DEGLI INCONTRI**

STRUMENTI PRE INCONTRI: aula video (pc + proiettore, lim, connessione internet), predisporre un account twitter di classe.

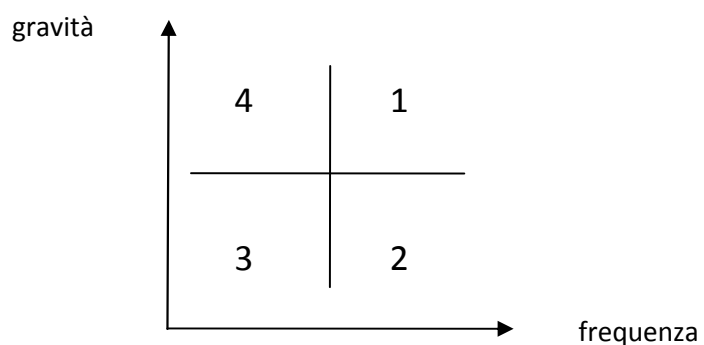
TEST PRE MODULI: si propone ai ragazzi un breve questionario sulle loro pre conoscenze economiche e assicurative, lo stesso verrà nuovamente somministrato a fine percorso per testare l'acquisizione delle informazioni inerenti le attività svolte (si proiettano i quesiti e ognuno risponde su un foglio col suo nome e cognome, che l'insegnante di riferimento conserverà fino alla fine del corso).

### ➤ **Primo incontro: il rischio**

- sintetica introduzione al progetto, breve presentazione dei partner del progetto (Pandora e Unipol EOS – educazione al rischio, ambito differente da quello commerciale, indicazioni UE), esplicitazione degli obiettivi fondamentali del percorso (riflettere sul rischio, soprattutto inteso come ostacolo al raggiungimento di un proprio obiettivo/progetto, conoscere le ragioni della mutualità, accedere ad una minima alfabetizzazione assicurativo-finanziaria, ragionare sulle conseguenze anche collettive delle proprie scelte individuali)
- presentazione lunga, attraverso nome e un piccolo o grande sogno che si ha nel cassetto (per raggiungerlo e mantenerlo occorre valutarne i rischi → il rischio così si trasforma in opportunità)
- analisi di alcune immagini di sport, uscite del sabato sera e gite nei weekend, in cui i ragazzi devono individuare possibili situazioni di rischio e pericolo per sé e per gli altri, spostare sempre il punto di vista (presentazione in ppt)
- non tutti i rischi sono uguali: introduzione dei parametri di gravità e frequenza dei rischi

### **GIOCO-TEST “NON TUTTI I RISCHI SONO UGUALI”**

Non tutti i rischi della vita sono uguali per gravità e frequenza, alcuni sono solo fastidiosi ed altri comportano conseguenze molto importanti, alcuni sono comuni ed altri assai improbabili. Caso 1: alta frequenza ed alta gravità. Caso 2: alta frequenza e bassa gravità. Caso 3: bassa frequenza e bassa gravità. Caso 4: bassa frequenza e alta gravità. Si propone di catalogare i seguenti casi della vita come 1, 2, 3 o 4.



- A Furto in casa
- B Grandinata estiva che distrugge i raccolti agricoli
- C Valanga in montagna quando nevicata molto
- D Multa per divieto di sosta
- E Naufragio in mare
- F Perdita dei tubi dell'acqua in casa
- G Morso di un cane da guardia
- H Incidente ferroviario
- I Perdita di un lavoro dipendente
- J Incidente sul lavoro (compreso il tragitto casa-luogo di lavoro)
- K Necessità di assistenza domiciliare

Correzione: A4, B4, C1, D2, E4, F3, G4, H4, I4, JDIPENDE (dal tipo di contratto), K4.

### Alla fine di 1°, 2°, 3° incontro

*ritagliarsi 15-20 minuti, alternativamente, per:*

- *Scrivere collettivamente le parole chiave emerse durante l'incontro da Twittare sul Twitter Eos (impressioni, commenti...)*
- *Incaricare qualcuno dei ragazzi di scattare foto ad hoc e postarle su twitter (una sicuramente accanto alle parole chiave) o Sperimentare brevissime (20-60 sec) video interviste a un ragazzo o insegnante (l'animatore deve salvarselo o farselo inviare)-> specificare quale e quando*

### ➤ **Secondo incontro: la mutualità**

- un po' di storia: da sempre l'uomo ha cercato di premunirsi contro le incertezze del futuro, ma fino all'800 si trattava solo di speciali categorie (artigiani di lusso nell'antica Roma, corporazioni medievali...), nell'800 con l'organizzazione del lavoro e la prima rivoluzione industriale nascono le Società di mutuo soccorso, partendo dai problemi di incertezza nella programmazione familiare dovuta alle precarie condizioni del lavoro (ppt)

- visione dei filmati sulle condizioni di lavoro dell'800 per far capire la situazione in cui nascono le Sms, (commenti a tema):

<http://www.raiscuola.rai.it/articoli/la-rivoluzione-industriale-in-italia-le-prime-lotte-operaie/5992/default.aspx>

video "Germinal"

- spiegazione e gioco a gruppi SMS
- ppt sulle SMS

### ➤ **Terzo incontro: l'assicurazione oggi**

Breve recupero dei concetti emersi precedentemente e introduzione all'assicurazione oggi (prime due slide del ppt "Progetta il futuro").

"Progetta il futuro": gioco di carte e possibilità. Scopo del gioco è rappresentare il possibile esito di una serie di scelte diverse nella vita di una famiglia. VD "GIOCO TERZO INCONTRO".

## ➤ Quarto incontro: simulazione di rischio d'impresa

1. Visione slide (v. allegato ppt INTRODUZIONE 4 INC) fino alla n° 13 -> si introducono concetti utili al gioco, avendo cura di sottolineare come ogni gruppo, in sostanza, si trasformi nel Risk manager della propria azienda, approntando il proprio Disaster Recovery Plan
2. LA SLIDE N° 11 VIENE STAMPATA E PLASTIFICATA IN 4/5 COPIE da consegnare a ogni gruppo
3. La simulazione viene presentata come un "gioco strategico" (proporre agli altri difficoltà a più alto livello possibile ed essere preparati alle difficoltà che verranno presentate dagli altri gruppi) per aumentare la motivazione alla partecipazione
4. Divisione della classe in 4 gruppi (possono essere gli stessi del 3° incontro) che diventano 4 aziende diverse; a ogni azienda viene consegnato un profilo (v. allegato PROFILI) da studiare e illustrare agli altri gruppi che prenderanno nota delle caratteristiche principali di ognuno degli altri tre
5. Ogni gruppo compila lo schema sui potenziali rischi generici per la sua azienda e come tutelarsi (v. allegato TAB 1)
6. Ogni gruppo immagina e scrive un potenziale danno concreto (specificando il più possibile la situazione; per es. non si scrive soltanto incendio, ma è bruciato il magazzino per un corto circuito) per le altre aziende; se non saranno emersi rischi interessanti, compenserà l'animatore con le nozioni allegate (v. ppt 4 INC ANIMATORI, in particolare slide 5,6,7 e 8)
7. Si parte dall'azienda X, ognuno degli altri espone il verificarsi del rischio pensato per X, X compila lo schema (v. allegato TAB 2) con le proprie soluzioni e con quelle eventualmente suggerite collettivamente
8. Visione slide (v. allegato ppt INTRODUZIONE 4 INC) dalla n° 14 in poi (in particolare 19, 21, 22, 23 e 24) -> si verifica che sia stato considerato tutto ciò che occorre
9. Consegna: elaborazione del case history in ppt, video, ecc... con aggiunta del logo della propria azienda e i nomi dei componenti dei gruppi

### SUGGERIMENTI:

- La Trasvel è l'azienda più difficile (tenerne conto a seconda della classe)
- Se la classe è numerosa e si decide di far diventare i profili 5 o se restano 4 ma eliminando la Trasvel, si consiglia di raddoppiare il profilo di Smart e AbbiX (più vicine come tematiche ai ragazzi) - > 2 gruppi con lo stesso tipo di azienda potrebbero stimolare la competizione valorizzando l'elemento 'gioco'
- Eventuali 'rischi indiretti' da suggerire per le diverse aziende hanno sempre a che fare con: perdita di posizioni di mercato; danno d'immagine; fermo macchine durante un processo di sviluppo (che quindi lo rallenta o rimanda)

MATERIALE DA LASCIARE ALLE CLASSI: i video di approfondimento.

TEST FINALE: si ripropone ai ragazzi lo stesso questionario di inizio corso per testare e far autotestare l'acquisizione di nuovi elementi sui temi economici del rischio e dell'assicurazione.

## CONCORSO

- In palio: partecipazione al Festival della Crescita (diffuso sul territorio nazionale) o ad un altro evento a tema
- Ogni classe partecipa con i prodotti elaborati in itinere e durante la simulazione del 4° incontro
- Si possono ulteriormente arricchire i prodotti (ad es. trasformandoli in ppt personalizzati o proponendo lo stesso esercizio su un'azienda del proprio territorio...) inviandoli poi a [box-eos@unipol.it](mailto:box-eos@unipol.it) (e in cc all'animatore di riferimento).