

Commento per l'insegnante

Divisione del lavoro e commercio

Sintesi

Tematica e contenuto

Tema di questo modulo sono le nozioni essenziali e i principi economici sulla specializzazione e sulla divisione del lavoro, sul commercio nonché sul vantaggio comparato.

Il gioco didattico «SOS disperso nel Pacifico del sud» insegna a conoscere i diversi legami e le varie interconnessioni esistenti tra questi concetti. Nel gioco studenti e studentesse rivestono i panni di naufraghi approdati su un'isola deserta con l'obiettivo di organizzarsi in modo tale da avere la maggiore probabilità di sopravvivenza, espressa in termini di percentuale, raccogliendo e scambiando abilmente i prodotti che riescono a riunire. La probabilità di sopravvivenza dipende dal numero di razioni di legna per il fuoco e di cibo raccolte.

Grazie al gioco imparano in maniera ludica che la divisione del lavoro e il commercio permettono di raggiungere maggiori livelli di produttività e, di conseguenza, livelli di prosperità e benessere più alti.

Formato didattico

Elemento centrale del modulo è un gioco di società concepito per tutta la classe. L'insegnante ha bisogno della scatola del gioco e della documentazione inerente al modulo. Il gioco può essere ordinato online su www.iconomix.ch/ordini.

Durata

Da due a tre lezioni, a seconda dello scenario impiegato.

Materie attinenti

Cultura generale, materie economiche e sociali.

Livello di difficoltà

Lo scenario 1, più semplice, può essere adottato nelle SP, ICD, SPC. Lo scenario 2, più complesso, nelle MP e SMS. Il gioco didattico si articola in tre fasi (cfr. capitolo «[Indicazioni sul modulo](#)»).

Per entrambi gli scenari sono proposti esercizi di documentazione oltre a esercizi di riflessione e di valutazione del gioco.

Risorse del modulo

Il modulo Divisione del lavoro e commercio include, oltre al commento per l'insegnante, il seguente materiale didattico:

- [Articolo specialistico](#)
- Slide «[SOS disperso nel Pacifico del sud - scenario 1](#)» e slide «[SOS disperso nel Pacifico del sud - scenario 2](#)»
- [Scheda di conteggio](#)
- [Set di esercizi - scenario 1](#) e [Set di esercizi - scenario 2](#) (file PDF interattivi da scaricare e importare nella piattaforma didattica della scuola)
- [Suggerimenti per le soluzioni](#)
- [Add-on di éducation21](#)

Obiettivi di apprendimento

Gli studenti imparano a...

... spiegare perché la divisione del lavoro e il commercio fundamentalmente consentano una maggiore produttività e quindi più benessere (scenari 1 e 2);

... spiegare con parole proprie il principio del vantaggio comparato e a descriverlo partendo da un esempio concreto (scenario 2);

... raffrontare le conclusioni tratte dal gioco con i principi della teoria economica e con la realtà quotidiana.

Indicazioni sul modulo

Fondamenti economici

Questo modulo è incentrato sul principio economico di base dei «benefici derivanti dallo scambio e dalla specializzazione»: in un contesto di commercio volontario tutti i partecipanti hanno qualcosa da guadagnare, o quantomeno non risultano svantaggiati rispetto ad altri. Ciò vale sia per il commercio fra singoli individui che per quello fra Paesi. Il commercio è presupposto per la specializzazione: persone, regioni e Stati si concentrano su quei beni e servizi che meglio riescono a produrre. Il commercio e la specializzazione accrescono produzione e consumo e, nella storia dell'umanità, sono stati finora un importante motore dell'aumento del benessere.

Il modulo può anche servire da punto di partenza per una discussione sull'interdipendenza internazionale: persone, beni, servizi, capitali e informazioni possono circolare perlopiù liberamente oltre i confini nazionali. Ciò è dovuto al calo dei costi di transazione e alla frammentazione dei processi di produzione. Questa interdipendenza internazionale e le sue conseguenze sono riassunte nel termine «globalizzazione». Essa apre le porte a nuove opportunità e libertà nel commercio, nell'investimento, nel flusso d'informazioni e nell'emigrazione. Ha però avuto anche ripercussioni controverse sui posti di lavoro, sui salari, sui cambiamenti strutturali, sulle norme ambientali e lavorative, sulla stabilità dell'economia e sul margine di manovra delle politiche nazionali. È pertanto evidente che l'interdipendenza internazionale costituisca un importante argomento politico e che le popolazioni e i gruppi d'interesse, essendo coinvolti in modo diverso, la considerino da punti di vista differenti.

Il gioco «SOS disperso nel Pacifico del sud»

Fase 1 (carte «Phase 1»): Nella prima fase del gioco gli studenti rivestono il ruolo di naufraghi che devono sopravvivere su un'isola deserta. Per farlo devono raccogliere, nel corso di cinque spedizioni sull'isola, i seguenti beni: noci di cocco per dissetarsi, pesce per nutrirsi, tronchi e foglie di palma per accendere un fuoco.

Obiettivo della prima fase di gioco è raccogliere quante più «razioni» possibili di questi beni.

I giocatori li ottengono sia pescando delle carte che danno loro diritto al cibo e alla legna sia facendo degli scambi con gli altri giocatori.



Fase 2 (carte «Phase 2»): La storia dei nostri naufraghi prosegue nella seconda fase del gioco. Motivati dall'avvistamento di una nave all'orizzonte, i giocatori devono costruire una zattera e accumulare provviste. Ripartono quindi in spedizioni nel corso delle quali raccolgono altro cibo o legna.

L'obiettivo della seconda fase del gioco è raccogliere una quantità di legna sufficiente a costruire la zattera e abbastanza cibo per poter salpare con essa.

I giocatori raccolgono questi beni come nella prima fase e possono fare degli scambi.



Fase 3 (carte «Phase 3»): Nel caso dello scenario 1, il giocatore sa se riuscirà a sopravvivere e se sarà salvato solo dopo la ripetizione della fase 1.

Nel caso dello scenario 2, l'esito si avrà alla fine della fase 2. Poiché il risultato finale è determinato dalle carte che vengono pescate, esso dipende in gran parte dalla fortuna e dal caso. Ciononostante, la probabilità di sopravvivere ottenuta durante il gioco permette di aumentare la possibilità di essere salvati.



Possibili scenari didattici

L'articolazione del gioco in diverse fasi permette di utilizzare in classe i due scenari seguenti:

Scenario 1: semplice (raccomandato per SP, ICD e SPC)

Questo scenario comprende solo la prima e la terza fase di gioco (vedere le indicazioni a pagina 3). La prima fase è ripetuta due volte.

Scenario 2: più complesso (raccomandato per MP e SMS)

Questo scenario si compone della successione delle tre fasi (vedere le indicazioni a pagina 6).

Scenario 1: semplice (raccomandato per SP, ICD e SPC)

Questo scenario comprende solo la prima e la terza fase. La prima fase è ripetuta due volte. Le slide «SOS disperso nel Pacifico del sud - scenario 1», il set di esercizi sullo scenario 1 e la scheda di conteggio (file Excel) forniscono le istruzioni e la documentazione necessarie e favoriscono la riflessione e la valutazione dei risultati.

- **Imparare agendo**

Nel corso della *prima lezione*, l'insegnante presenta la situazione descritta nel gioco, ne spiega lo svolgimento e le regole utilizzando le slide «SOS disperso nel Pacifico del sud - scenario 1». Studenti e studentesse iniziano quindi la prima tornata della fase 1.

- **Imparare dialogando**

Dopo la prima tornata della fase 1, si valutano i risultati: studenti e studentesse sono invitati a discutere e a riflettere sull'esperienza vissuta commentando lo svolgimento del gioco e i punteggi ottenuti all'interno del loro gruppo. Gli **esercizi A** del **set di esercizi sullo scenario 1** sono studiati per accompagnarli in questo compito (effettuare una valutazione può permettere di riempire i tempi morti: se certi gruppi stanno ancora giocando, altri possono già procedere alla valutazione del gioco).



Dopo la valutazione all'interno dei singoli gruppi si procede all'analisi dei risultati con tutta la classe. Per farlo, l'insegnante può mettere a confronto i risultati di tutti i gruppi sulla **scheda di conteggio** (foglio Excel dello scenario 1). Gli **esercizi B** del **set di esercizi sullo scenario 1** sono studiati per accompagnare questa fase di lavoro con la classe.

Durante la *seconda lezione*, studenti e studentesse giocano una seconda volta la fase 1. Grazie all'esperienza della prima tornata di gioco, dovrebbero aumentare la loro probabilità di sopravvivenza.

La **scheda di conteggio** (foglio Excel dello scenario 1) e gli **esercizi C e D** del **set di esercizi sullo scenario 1** permettono un nuovo scambio di opinioni all'interno del gruppo e alimentano la discussione plenaria. Gli **esercizi D** sono d'ausilio all'insegnante nell'affrontare il concetto del gioco e i principi economici che sono alla base della divisione del lavoro e del commercio.

- **Imparare verificando**




Gli **esercizi E** del **set di esercizi sullo scenario 1** permettono di consolidare gli insegnamenti tratti dal gioco e di verificare l'effettiva comprensione del principio della divisione del lavoro e del commercio.

<p>PREPARAZIONE</p>	<p>Ordinare le carte e i gettoni contenuti nella scatola:</p> <ul style="list-style-type: none"> Per colore: <ul style="list-style-type: none"> 60 carte «Cibo» e 90 carte «Legna per il fuoco» (verticalmente) Fase 1: 4 carte «Potere», 1 carta percentuale (orizzontalmente) Fase 2: 4 carte «Potere», 4 carte «Zattera», 1 carta percentuale (orizzontalmente) 14 carte color sabbia per la fase 3 (orizzontalmente) 6 gettoni (conta giri) 1 carta di riserva bianca 	<ul style="list-style-type: none"> Scatola di gioco con carte e gettoni 
	<p>L'insegnante fissa il numero di gruppi e per ognuno di essi mette a disposizione il seguente materiale:</p> <ul style="list-style-type: none"> un tabellone di gioco a forma di isola montagnosa, le carte «Cibo» e «Legna per il fuoco» di un colore suddivise in 4 mazzetti, un gettone sul cerchietto bianco. <p><i>Importante: un colore per gruppo; ogni gruppo è composto da 4 a 7 persone; 6 gruppi al massimo. Se i gruppi sono composti da più di 4 persone, queste devono giocare a coppie.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Per ogni gruppo, un'isola montagnosa con le carte «Cibo» e «Legna per il fuoco» e un gettone. 


Scenario 1

Le seguenti tabelle mostrano lo schema di svolgimento dello scenario 1:

Prima lezione:

TAPPE	SVOLGIMENTO, OSSERVAZIONI	STRUMENTI/DOCUMENTI
<p>PRIMA TORNATA DELLA FASE 1 25 min.</p>	<p>L'insegnante divide la classe in più gruppi e chiede a studenti e studentesse di sistemarsi davanti a un tabellone di gioco.</p> <hr/> <p>L'insegnante utilizza le slide per presentare la situazione e spiegare le regole di gioco.</p> <hr/> <p>Quando la slide 7 è sullo schermo, distribuire le carte «Potere» della fase 1 e le carte percentuale della fase 1. Ogni studente/ssa mette davanti a sé la carta «Potere» della fase 1 coperta. La carta percentuale della fase 1 è invece disposta scoperta.</p> <p><i>N.B.: la carta «Potere» mostrata sulla slide 7 indica una capacità di raccolta di 3:4. Questa proporzione non esiste nel gioco. Così non viene fornita alcuna indicazione sulla capacità di raccolta degli altri giocatori.</i></p> <hr/> <p>Studenti e studentesse giocano la fase 1. Mentre lo fanno, lasciare attiva sullo schermo la slide 8.</p> <p><i>N.B.: il gettone conta giri sul tabellone di gioco va fatto avanzare a ogni nuovo turno.</i></p> <p><i>Importante: chi gioca il turno può scambiare le carte con le persone all'interno del proprio gruppo, qualora ne dispongano. Chi non è di turno può spontaneamente fargli delle offerte ma non può fare scambi di carte con un'altra persona non di turno.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Slide «SOS disperso nel Pacifico del sud - scenario 1», slide 1-9 Carte «Cibo»; carte «Legna per il fuoco»  <ul style="list-style-type: none"> Carte «Potere» Fase 1 Carte percentuale Fase 1  
<p>Discussione all'interno del gruppo 5 min.</p>	<p>Valutazione del gioco sulla base degli esercizi A.</p> <p><i>N.B.: i gruppi più lenti possono saltare gli esercizi A e passare direttamente agli esercizi B (valutazione in classe).</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Set di esercizi sullo scenario 1, esercizi A
<p>Valutazione in classe 15 min.</p>	<p>I risultati dei vari gruppi sono riportati sul foglio Excel (= base di discussione).</p> <p>I risultati sono analizzati con l'aiuto degli esercizi B.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Scheda di conteggio, foglio Excel dello scenario 1 Set di esercizi sullo scenario 1, esercizi B

Seconda lezione:

TAPPE	SVOLGIMENTO, OSSERVAZIONI	STRUMENTI/DOCUMENTI														
SECONDA TORNATA DELLA FASE 1 20 min.	L'insegnante utilizza le slide per presentare la seconda tornata della fase 1. <i>Importante: i gruppi, la ripartizione delle carte «Potere» e la valutazione rimangono invariati rispetto alla prima tornata.</i>	<ul style="list-style-type: none"> Slide «SOS disperso nel Pacifico del sud - scenario 1», slide 8, 10-12 														
	Studenti e studentesse iniziano la seconda tornata della fase 1. Mentre lo fanno, lasciare sullo schermo la slide 8.															
	Studenti e studentesse riflettono e commentano i nuovi risultati ottenuti utilizzando gli esercizi C. <i>N.B.: i gruppi più lenti possono saltare gli esercizi C e passare direttamente agli esercizi D (valutazione in classe).</i>		<ul style="list-style-type: none"> Set di esercizi sullo scenario 1, esercizi C 													
Valutazione in classe 15 min.	I risultati dei vari gruppi sono riportati sul foglio Excel (= base di discussione). <i>Importante: sommare i punti della prima e della seconda tornata.</i> I risultati sono analizzati con l'aiuto degli esercizi D.	<ul style="list-style-type: none"> Scheda di conteggio, foglio Excel dello scenario 1 Set di esercizi sullo scenario 1, esercizi D 														
FASE 3 5 min.	L'insegnante utilizza le slide per presentare la fase 3.	<ul style="list-style-type: none"> Slide «SOS disperso nel Pacifico del sud - scenario 1», slide 13-15 Carte percentuale Fase 3 														
	<p>Le carte percentuale della fase 3 permettono di decidere se il giocatore/la giocatrice migliore riesce o no a raggiungere la terra ferma.</p> <p>Lo studente o la studentessa che ha ottenuto il punteggio più alto dopo le due tornate (= somma delle probabilità di sopravvivenza ottenute durante la prima e la seconda tornata di gioco) pesca una carta dal mucchio di 10 carte percentuale color sabbia. La carta pescata indica se lo studente/la studentessa è o non è salvo/a. La tabella seguente indica la composizione del mazzo di dieci carte:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Somma delle probabilità di sopravvivenza</th> <th>Set di carte</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>< 50%</td> <td>Non è salvo/a</td> </tr> <tr> <td>50-59%</td> <td>5 carte con terra ferma, 5 carte senza terra ferma</td> </tr> <tr> <td>60-69%</td> <td>6 carte con terra ferma, 4 carte senza terra ferma</td> </tr> <tr> <td>70-79%</td> <td>7 carte con terra ferma, 3 carte senza terra ferma</td> </tr> <tr> <td>80-89%</td> <td>8 carte con terra ferma, 2 carte senza terra ferma</td> </tr> <tr> <td>90-99%</td> <td>9 carte con terra ferma, 1 carta senza terra ferma</td> </tr> <tr> <td>> = 100%</td> <td>È salvo/a</td> </tr> </tbody> </table> <p><i>Importante: se due persone ottengono lo stesso punteggio (primi ex equo), possono entrambe pescare una carta.</i></p>		Somma delle probabilità di sopravvivenza	Set di carte	< 50%	Non è salvo/a	50-59%	5 carte con terra ferma, 5 carte senza terra ferma	60-69%	6 carte con terra ferma, 4 carte senza terra ferma	70-79%	7 carte con terra ferma, 3 carte senza terra ferma	80-89%	8 carte con terra ferma, 2 carte senza terra ferma	90-99%	9 carte con terra ferma, 1 carta senza terra ferma
Somma delle probabilità di sopravvivenza	Set di carte															
< 50%	Non è salvo/a															
50-59%	5 carte con terra ferma, 5 carte senza terra ferma															
60-69%	6 carte con terra ferma, 4 carte senza terra ferma															
70-79%	7 carte con terra ferma, 3 carte senza terra ferma															
80-89%	8 carte con terra ferma, 2 carte senza terra ferma															
90-99%	9 carte con terra ferma, 1 carta senza terra ferma															
> = 100%	È salvo/a															

Facoltativo:
verifica dell'apprendimento
10 min.

Studenti e studentesse ripassano le loro conoscenze con gli esercizi E.

- Set di esercizi sullo scenario 1, esercizi E

Scenario 2: più complesso (raccomandato per MP, SMS)

Nel quadro di questo scenario, ognuna delle tre fasi viene giocata una sola volta. Le slide «SOS disperso nel Pacifico del sud - scenario 2», il set di esercizi sullo scenario 2 e la scheda di conteggio (foglio Excel) forniscono le istruzioni e la documentazione necessarie e favoriscono la riflessione e la valutazione dei risultati.

• Imparare agendo

Nel corso della *prima lezione*, l'insegnante presenta la situazione descritta nel gioco, ne spiega lo svolgimento e le regole utilizzando le slide «SOS disperso nel Pacifico del sud - scenario 2». Studenti e studentesse iniziano quindi la prima fase di gioco.



• Imparare dialogando

Alla fine del gioco, si valutano i risultati e si invita la classe a discutere e a riflettere sull'esperienza vissuta. Studenti e studentesse commentano lo svolgimento del gioco e i punteggi ottenuti all'interno del loro gruppo. Gli **esercizi A** del **set di esercizi sullo scenario 2** sono pensati apposta per aiutare in questo compito (effettuare una valutazione può permettere di riempire i tempi morti: se certi gruppi stanno ancora giocando, altri possono già procedere alla valutazione del gioco). Dopo la valutazione all'interno dei singoli gruppi, si procede all'analisi dei risultati con tutta la classe. Per farlo, l'insegnante può mettere a confronto i risultati di tutti i gruppi sulla **scheda di conteggio** (foglio Excel dello scenario 2). Gli **esercizi B** del set di esercizi sullo scenario 2 sono studiati per accompagnare questa fase di lavoro con la classe.

Durante la *seconda lezione*, studenti e studentesse passano alla fase 2: l'insegnante racconta come prosegue la storia e spiega le regole di questa nuova parte del gioco; per farlo utilizza le slide «SOS disperso nel Pacifico del sud - scenario 2». Inizia quindi la fase 2 del gioco. La scheda di conteggio (foglio Excel dello scenario 2) e gli **esercizi C e D** del **set di esercizi dello scenario 2** permettono un nuovo scambio di idee all'interno del gruppo e stimolano la riflessione sui risultati ottenuti, con il supporto dell'insegnante.

• Imparare verificando



Gli **esercizi E** permettono di fissare gli insegnamenti tratti dal gioco e di verificare l'effettiva comprensione del principio del vantaggio comparato.

<p>PREPARAZIONE</p>	<p>Ordinare le carte e i gettoni contenuti nella scatola:</p> <ul style="list-style-type: none"> Per colore: <ul style="list-style-type: none"> 60 carte «Cibo» e 90 carte «Legna per il fuoco» (verticalmente) Fase 1: 4 carte «Potere», 1 carta percentuale (orizzontalmente) Fase 2: 4 carte «Potere», 4 carte «Zattera», 1 carta percentuale (orizzontalmente) 14 carte color sabbia per la fase 3 (orizzontalmente) 6 gettoni (conta giri) 1 carta di riserva bianca 	<ul style="list-style-type: none"> Scatola di gioco con carte e gettoni 
	<p>L'insegnante fissa il numero di gruppi e per ognuno di essi mette a disposizione il seguente materiale:</p> <ul style="list-style-type: none"> un tabellone di gioco a forma di isola montagnosa, le carte «Cibo» e «Legna per il fuoco» di un colore suddivise in 4 mazzetti, un gettone sul cerchietto bianco. <p><i>Importante: un colore per gruppo; ogni gruppo è composto da 4 a 7 persone; 6 gruppi al massimo. Se i gruppi sono composti da più di 4 persone, queste devono giocare a coppie.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Per ogni gruppo, un'isola montagnosa con le carte «Cibo» e «Legna per il fuoco» e un gettone. 



Scenario 2

Le seguenti tabelle mostrano lo schema di svolgimento dello scenario 2:

Prima lezione:

TAPPE	SVOLGIMENTO, OSSERVAZIONI	STRUMENTI/DOCUMENTI
<p>FASE 1 25 min.</p>	<p>L'insegnante divide la classe in più gruppi e chiede a studenti e studentesse di sistemarsi davanti ad un tabellone di gioco.</p> <hr/> <p>L'insegnante utilizza le slide per presentare la storia e spiegare le regole di gioco.</p> <hr/> <p>Quando la slide 7 è sullo schermo, distribuire le carte «Potere» della fase 1 e le carte percentuale della fase 1. Ogni studente/ssa mette davanti a sé la carta «Potere» della fase 1 coperta. La carta percentuale della fase 1 è invece disposta scoperta.</p> <p><i>N.B.: la carta «Potere» mostrata sulla slide 7 indica una capacità di raccolta di 3:4. Questa proporzione non esiste nel gioco. Così non viene fornita alcuna indicazione sulla capacità di raccolta degli altri giocatori.</i></p> <hr/> <p>Studenti e studentesse giocano la fase 1. Mentre lo fanno, lasciare sullo schermo la slide 8.</p> <p><i>N.B.: il gettone conta giri sul tabellone di gioco va fatto avanzare a ogni nuovo turno.</i></p> <p><i>Importante: chi gioca il turno può scambiare le carte con le persone all'interno del proprio gruppo, qualora ne dispongano. Chi non è di turno può spontaneamente fargli delle offerte ma non può fare scambi di carte con un'altra persona non di turno.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Slide «SOS disperso nel Pacifico del sud - scenario 2», slide 1-9 Carte «Cibo»; carte «Legna per il fuoco»  <ul style="list-style-type: none"> Carte «Potere» Fase 1 Carte percentuale Fase 1 
<p>Discussione all'interno del gruppo 5 min.</p>	<p>Valutazione del gioco sulla base degli esercizi A.</p> <p><i>N.B.: i gruppi più lenti possono saltare gli esercizi A e passare direttamente agli esercizi B (valutazione in classe).</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Set di esercizi sullo scenario 2, esercizi A
<p>Valutazione in classe 15 min.</p>	<p>I risultati dei vari gruppi sono riportati sul foglio Excel (= base di discussione).</p> <p>I risultati sono analizzati con l'aiuto degli esercizi B.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Scheda di conteggio, foglio Excel dello scenario 2 Set di esercizi sullo scenario 2, esercizi B

Seconda lezione:

TAPPE	SVOLGIMENTO, OSSERVAZIONI	STRUMENTI/DOCUMENTI											
FASE 2 20 min.	L'insegnante utilizza le slide per presentare la fase 2. <i>Importante: i gruppi rimangono gli stessi della fase 1.</i>	<ul style="list-style-type: none"> Slide «SOS disperso nel Pacifico del sud - scenario 2», slide 10-16 Carte «Potere» Fase 2 											
	Quando la slide 14 è sullo schermo, distribuire le carte «Potere» della fase 2, le carte percentuale della fase 2 e le carte «Zattera» della fase 2. Studenti e studentesse mettono davanti a loro le carte percentuale della fase 2 e le carte «Potere» della fase 2 scoperte. Le carte «Zattera» della fase 2 sono invece disposte coperte. <i>N.B.: la carta «Zattera» mostrata sulla slide 14 indica una quantità minima di 4:6. Questa proporzione non esiste nel gioco. Così non viene fornita alcuna indicazione sulle quantità minime che gli altri giocatori devono raccogliere.</i>	 <ul style="list-style-type: none"> Carte «Zattera» Fase 2 											
	I gruppi passano alla fase 2. Mentre lo fanno, lasciare sullo schermo la slide 15. <i>N.B.: il gettone conta giri sul tabellone di gioco va fatto avanzare a ogni nuovo turno.</i> <i>Importante: chi gioca il turno può scambiare le carte con le persone all'interno del proprio gruppo, qualora ne dispongano. Chi non è di turno può spontaneamente fargli delle offerte ma non può fare scambi di carte con un'altra persona non di turno.</i>	 <ul style="list-style-type: none"> Carte percentuale Fase 2 											
Discussione all'interno del gruppo 5 min.	Valutazione del gioco sulla base degli esercizi C. <i>N.B.: i gruppi più lenti possono saltare gli esercizi C e passare direttamente agli esercizi D (valutazione in classe).</i>	<ul style="list-style-type: none"> Set di esercizi sullo scenario 2, esercizi C 											
Valutazione in classe 15 min.	I risultati dei vari gruppi sono riportati sul foglio Excel (= base di discussione). I risultati sono analizzati con l'aiuto degli esercizi D.	<ul style="list-style-type: none"> Scheda di conteggio, foglio Excel dello scenario 2 Set di esercizi sullo scenario 2, esercizi D 											
FASE 3 5 min.	L'insegnante utilizza le slide per presentare la fase 3. Le carte percentuale della fase 3 permettono di decidere se il giocatore/la giocatrice migliore riesce o no a raggiungere la terraferma. Lo studente o la studentessa che ha ottenuto il punteggio più alto alla fine della fase 2 pesca una carta dal mucchio di 10 carte percentuale color sabbia. La carta pescata indica se lo studente/la studentessa è o non è salvo/a. La tabella seguente indica la composizione del mazzo di dieci carte:	<ul style="list-style-type: none"> Slide «SOS disperso nel Pacifico del sud - scenario 2», slide 17-19 Carte percentuale Fase 3 											
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Somma delle probabilità di sopravvivenza</th> <th>Set di carte</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>< 70%</td> <td>Non è salvo/a</td> </tr> <tr> <td>70-79%</td> <td>7 carte con terra ferma, 3 carte senza terra ferma</td> </tr> <tr> <td>80-89%</td> <td>8 carte con terra ferma, 2 carte senza terra ferma</td> </tr> <tr> <td>90-99%</td> <td>9 carte con terra ferma, 1 carta senza terra ferma</td> </tr> <tr> <td>> = 100%</td> <td>È salvo/a</td> </tr> </tbody> </table> <i>Importante: se due persone ottengono lo stesso punteggio (primi ex equo), possono entrambe pescare una carta.</i>	Somma delle probabilità di sopravvivenza	Set di carte	< 70%	Non è salvo/a	70-79%	7 carte con terra ferma, 3 carte senza terra ferma	80-89%	8 carte con terra ferma, 2 carte senza terra ferma	90-99%	9 carte con terra ferma, 1 carta senza terra ferma	> = 100%	È salvo/a
Somma delle probabilità di sopravvivenza	Set di carte												
< 70%	Non è salvo/a												
70-79%	7 carte con terra ferma, 3 carte senza terra ferma												
80-89%	8 carte con terra ferma, 2 carte senza terra ferma												
90-99%	9 carte con terra ferma, 1 carta senza terra ferma												
> = 100%	È salvo/a												

Facoltativo:
verifica dell'apprendimento
10 min.

Studenti e studentesse ripassano le conoscenze acquisite con gli esercizi E.

- Set di esercizi sullo scenario 2, esercizi E

Confronto delle fasi 1 e 2

La tabella seguente mostra un confronto delle prime due fasi di gioco:

	FASE 1	FASE 2
Temi	Divisione del lavoro e commercio	Vantaggio comparato
Livello	Attinente agli scenari 1 e 2: scenario semplice per SP, ICD e SPC; scenario più complesso per MP, SMS.	Attinente allo scenario 2: scenario più complesso per MP, SMS.
Durata del gioco	20 minuti	20 minuti
Numero di giocatori/trici	<ul style="list-style-type: none"> • Tra 4 e 30 • 4 per gruppo • Se la classe conta più di 24 partecipanti, devono giocare in coppia • 6 gruppi al massimo 	<ul style="list-style-type: none"> • Tra 4 e 30 • 4 per gruppo • Se la classe conta più di 24 partecipanti, devono giocare in coppia • 6 gruppi al massimo
Numero di turni (spedizioni)	5	5
Capacità di raccolta dei giocatori	5/1 – 1/5 – 4/2 – 2/4 (cibo/legna)	4/8 – 4/8 – 4/5 – 4/5 (cibo/legna)
Quantità minime per la zattera	Nessuna zattera	9/17 – 9/17 – 9/17 – 9/17 (cibo/legna)
Obiettivo	Massimizzare la probabilità di sopravvivenza con delle «razioni» ottimali (1× pesce, 1× oca di cocco, 1× foglia di palma, 1× tronco di palma).	Costruire una zattera e raccogliere il maggior numero possibile di provviste supplementari per poter lasciare l'isola.
Documenti specifici alle diverse fasi	<ul style="list-style-type: none"> • Tabellone isola montagnosa (incl. gettoni, carte «Cibo»/«Legna per il fuoco» e carte fase 1) • Slide «SOS disperso nel Pacifico del sud - scenario 1» • Scheda di conteggio, foglio Excel dello scenario 1 • Set di esercizi sullo scenario 1, incl. suggerimenti per le soluzioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Tabellone isola montagnosa (incl. gettoni, carte «Cibo»/«Legna per il fuoco» e carte fase 2) • Slide «SOS disperso nel Pacifico del sud - scenario 2» • Scheda di conteggio, foglio Excel dello scenario 2 • Set di esercizi sullo scenario 2, incl. suggerimenti per le soluzioni

Add-on di éducation21

Il modulo Divisione del lavoro e commercio tratta della classica teoria del commercio estero. Da un punto di vista della didattica economica, è opportuno comprendere innanzitutto il modello economico, ovvero come la specializzazione e il commercio normalmente avvantaggino tutte le parti coinvolte e come questo abbia permesso l'aumento dei consumi e del benessere nella storia dell'umanità.

Una volta assodata la conoscenza di queste interazioni economiche di base, è utile affrontare l'argomento delle zone d'ombra del commercio e quello delle sfide legate alla globalizzazione, poiché questa ha senza dubbio risvolti controversi sui posti di lavoro, sul reddito da lavoro, sui mutamenti strutturali, sull'ambiente, sul margine di manovra della politica nazionale, ecc.

A tal scopo éducation21 ha elaborato un add-on al modulo Divisione del lavoro e commercio di Iconomix: studenti e studentesse assumono diversi ruoli, mettendosi

nei panni di chi è a capo di un'impresa, di chi lavora in una compagnia di navigazione o nel commercio al dettaglio e via dicendo. In questo modo sperimentano concretamente come potrebbero essere in futuro un commercio e una divisione del lavoro sostenibili e, in seconda battuta, riflettono sul loro ruolo effettivo di consumatore o consumatrice.

[Scopri di più](#)