

# Mercato e formazione dei prezzi

Commento per il docente

## 1 Aspetti generali

### 1.1 Tematica e contenuto

Il presente modulo ha per tema la formazione dei prezzi nei mercati in generale e, più in particolare, nei mercati trasparenti e organizzati (come ad esempio una borsa delle materie prime). Gli studenti sperimentano e comprendono in modo diretto come funzionano i mercati attraverso la partecipazione attiva a un gioco di gruppo. Il modulo costituisce un'introduzione ideale, e molto originale, all'argomento e spiega principi economici di base, quali la formazione dei prezzi sui mercati, l'equilibrio, la domanda e l'offerta, i vantaggi dello scambio e l'efficienza del mercato.

### 1.2 Formato didattico

«Gioco di gruppo»: si tratta di un gioco integrato nel cursus didattico, che utilizza la presentazione interattiva Pitgame. Lo svolgimento del gioco è facilitato dalla presentazione interattiva. Strumenti necessari: computer centrale con accesso a Internet e proiettore. Pitgame può essere avviato dal sito [www.iconomix.ch/it/mercato](http://www.iconomix.ch/it/mercato). Quali requisiti tecnici sono richiesti una connessione Internet e un browser aggiornato (Internet Explorer, Safari, Firefox, Chrome).

### 1.3 Durata

A seconda del grado di approfondimento, da una a quattro lezioni.

### 1.4 Materie attinenti








Economia e cultura generale.

### 1.5 Livello di difficoltà

Medio. Il gioco è di per sé accessibile a un vasto pubblico. In sede di approfondimento tematico il livello può essere innalzato a piacimento. I set di esercizi 2 e 3B sono idonei per le SMS e le MP(C), mentre il set di esercizi 3A per gli ICD e le SPC.

### 1.6 Documentazione inerente al modulo

Il modulo include il commento per il docente, la presentazione interattiva Pitgame e il seguente materiale didattico:

-  Set di lucidi «Introduzione al Pitgame»
-  Articolo specialistico
-  Set di esercizi 1  
(livello di difficoltà: semplice; si basa sul gioco, valutazione del gioco per tutti i tipi di scuole)
-  Set di esercizi 2  
(livello di difficoltà: impegnativo; si basa sul gioco, idoneo a SMS/MP(C))
-  Set di esercizi 3A  
(livello di difficoltà: semplice; sul tema del modulo, domande di trasferimento per ICD /SPC)
-  Set di esercizi 3B  
(livello di difficoltà: impegnativo, sul tema del modulo, domande di trasferimento per SMS/MP(C))
-  Suggestioni per la soluzione

|                              | Attitudine   | Capacità cognitive   | Capacità operative   |
|------------------------------|--|--|--|
| <b>Competenze personali</b>  | Saper assumere il ruolo di un addetto alle contrattazioni in un mercato organizzato.                           |  | Capacità di individuare e analizzare possibili conflitti fra obiettivi di efficienza economica e finalità socialmente desiderabili (o comunque perseguite) dal punto di vista sociale e analizzarli in modo critico. |
| <b>Competenze sociali</b>    | Saper negoziare il prezzo in una situazione negoziale semplice.  | Saper presentare e sostenere in classe argomentazioni e analisi (basandosi sugli esercizi di trasferimento).   | Saper intavolare una discussione (adattata al livello di formazione) sul mercato e la formazione dei prezzi.   |
| <b>Competenze specifiche</b> | Essere pronti a capire il funzionamento, le forze e le specificità del mercato come meccanismo di allocazione. | Saper spiegare come si forma il prezzo in un mercato ben organizzato, saper fornire una definizione di prezzo d'equilibrio e saper spiegare cosa si intende per vantaggio dello scambio ed efficienza del mercato. | Essere in grado di confrontare le conoscenze acquisite dalla valutazione del gioco di gruppo con i postulati della teoria economica e con la realtà di fatto.  |

## 2 Indicazioni inerenti al modulo

### 2.1 Pitgame

Nel Pitgame gli studenti assumono il ruolo di operatori adde-  
detti alle contrattazioni in una borsa delle materie prime.  
Il loro obiettivo è di acquistare una determinata merce al  
prezzo più basso possibile o di venderla al prezzo più alto  
possibile. Le indicazioni sul prezzo di vendita minimo e sul  
prezzo di acquisto massimo (i cosiddetti prezzi di riserva)  
sono riportate nelle carte da gioco distribuite agli studenti.

Al gioco devono partecipare almeno 12 persone.

La preparazione del gioco, la sua conduzione e la valutazio-  
ne in classe sono supportate dall'omonima presentazione  
interattiva (online) di iconomix.

### 2.2 Concetto economico

Edward Hastings Chamberlin (1899–1967), un economista  
americano, pubblicò nel 1948 un articolo scientifico in cui  
era delineato l'esperimento di mercato Pitgame. Egli in-  
tendeva illustrare gli scostamenti sistematici dalla teoria  
corrente del mercato perfetto e della concorrenza perfetta.  
Paradossalmente tale esperimento appare oggi molto adatto  
per illustrare agli studenti (e non solo quelli della facoltà di  
economia) principi economici basilari quali la formazione dei  
prezzi in economia di mercato, equilibrio, domanda e offerta,  
vantaggio dello scambio ed efficienza del mercato.<sup>1</sup>

## 3 Possibili scenari didattici

Il materiale è concepito per un insegnamento orientato alla  
pratica e permette l'applicazione del metodo di appren-  
dimento tramite la risoluzione di un problema.

Lo sviluppo delle competenze può avvenire attraverso le  
seguenti tre fasi:

### Fase 1: Familiarizzazione

In questa prima fase gli studenti partecipano al gioco di  
strategia Pitgame. Il docente sovrintende il gioco e, se non  
decide di delegare questo compito ad altri, gestisce la regi-  
strazione delle transazioni concluse:

1. Il docente genera un nuovo gioco (stabilisce il numero di  
giocatori, sceglie il bene che sarà scambiato) e stampa le  
carte (prima o all'inizio della lezione).
2. Sotto la guida del docente e sulla base del set di lucidi  
«Introduzione al Pitgame» gli studenti familiarizzano con il  
gioco e le sue regole.
3. Il docente distribuisce le carte che attribuiscono i ruoli  
agli studenti (compratori o venditori) e i rispettivi ordini di  
acquisto o di vendita.
4. Durante la prima partita, ogni allievo cerca di concludere  
una transazione che rientri nell'ambito di negoziazione  
definito dai dati riportati sulla sua carta di gioco.
5. Quando due persone trovano un accordo, si recano alla  
postazione di registrazione e depositano le loro carte.  
Qui il docente (o la persona delegata a farlo) annota, di-  
rettamente nel computer, i nomi dei giocatori e il prezzo  
pattuito. Quest'ultimo sarà immediatamente visibile sullo  
schermo.
6. Quando non è più conclusa nessuna transazione, il docen-  
te sospende il gioco, distribuisce nuovamente le carte e dà  
inizio a una nuova partita.

<sup>1</sup> Fonte: Charles A Holt (2007), Markets, Games & Strategic Behavior, Addison Wesley (Boston, USA)

#### Indicazioni sulla preparazione del gioco

- Se il docente decide di stampare le carte da gioco direttamente in classe è necessaria anche una stampante.
- Si consiglia però di stampare anticipatamente le carte e portarle in classe. Per la lezione occorre solamente avviare il gioco selezionando lo stesso numero di giocatori e lo stesso prodotto, affinché possano essere utilizzate le carte preparate in precedenza. (Nel caso fossero selezionati parametri diversi, i nomi e i prezzi sulle carte non corrisponderebbero a quelli forniti dal sistema).
- Se il numero dei giocatori è inferiore al numero delle carte stampate in precedenza, esistono due possibilità:
  - a. Eliminare per prima la carta con il prezzo di acquisto massimo più basso. Se necessario, eliminare anche la carta con il prezzo di vendita minimo più alto (e così via).
  - b. Il docente prepara in anticipo anche un secondo set di carte e decide in classe quale gioco utilizzare (ad esempio per una classe di 20 studenti, preparare e stampare le carte per un gioco con 20 partecipanti e un secondo con 18).

#### Indicazioni sulla conduzione del gioco

- L'organizzazione spaziale deve essere prevista in anticipo. In particolare, le negoziazioni dovrebbero avvenire in un luogo ben determinato (area di contrattazione). Una volta conclusa la transazione, i contraenti devono aver facile accesso alla postazione di registrazione che devono anche poter lasciare senza ostacolare gli altri partecipanti o disturbare la proiezione.
- Per alleviare l'onere del docente la registrazione delle transazioni può essere affidata a uno studente.
- Affinché i ruoli siano ben chiari può essere utile radunare tutti i venditori da una parte e tutti i compratori dall'altra.
- Si dovrebbero giocare almeno tre partite. Di regola si forma presto un prezzo relativamente stabile. A quel punto il gioco può terminare.
- Affinché si determini più rapidamente il prezzo di equilibrio gli studenti non dovrebbero formare dei gruppi e dovrebbero osservare i prezzi sullo schermo e gareggiare per spuntare i prezzi più favorevoli, non accettando per principio la prima offerta. Il docente dovrebbe, se necessario richiamare l'attenzione su questo punto prima di iniziare la seconda partita.

## Fase 2: Valutazione e riflessione

Nella seconda fase il modulo prevede la valutazione individuale o collettiva delle transazioni registrate al fine di stimolare la riflessione sugli esiti della simulazione. Questa fase si conclude con lo studio **dell'articolo specialistico**.

### Riflessione individuale o collettiva sullo svolgimento del gioco

Dopo aver giocato al Pitgame, gli allievi riflettono sul comportamento che essi hanno assunto durante le contrattazioni. Delle domande scritte li accompagnano in questo percorso (set di esercizi 1). Essi devono in particolare ripensare ai motivi che li hanno indotti a prendere una decisione piuttosto che un'altra, in un determinato momento piuttosto che in un altro. Ciò permetterà loro di raggiungere da soli determinate conclusioni (in parte ancora solo a livello intuitivo) sui meccanismi che regolano la formazione dei prezzi e sui mercati.

### Valutazione nel quadro della presentazione interattiva

Dopo aver giocato al Pitgame, gli allievi esaminano i grafici e le tabelle di valutazione (che è possibile stampare grazie all'apposita funzione del Browser).

Rispondendo alle domande generali (set di esercizi 1), espongono le proprie osservazioni e individuano legami tra concetti quali il prezzo di equilibrio, offerta e domanda. Il docente funge da moderatore e, se necessario, li assiste nella discussione.

Affinché gli studenti partecipino attivamente al dibattito e non considerino (a torto) la valutazione un esercizio scontato, si consiglia di mostrare unicamente l'evoluzione delle negoziazioni, ossia di presentare il grafico delle curve della domanda e dell'offerta solo nel corso della discussione.

### Articolo specialistico

Lo studio dell'«articolo specialistico» (durante la lezione o come lavoro a casa) è utile per fissare i concetti fondamentali inerenti al mercato e alla formazione dei prezzi. Inoltre, la scheda spiega ancora una volta i termini tecnici impiegati nel gioco. Essa serve da preparazione per la fase 3 del modulo.

#### Indicazioni per la valutazione del gioco

Per stampare una videata (ad esempio i risultati sull'evoluzione del prezzo e un quadro riassuntivo delle transazioni), usare l'apposita funzione del Browser.

Per riavviare o terminare Pitgame, utilizzare la funzione "Aggiorna" del Browser.

#### Fase 3: Esercitazione e applicazione

Questa fase serve a consolidare le competenze acquisite attraverso l'esercizio, nonché ad ampliarle e renderle più flessibili attraverso il loro impiego nella risoluzione di problemi più impegnativi.

A questo scopo sono a disposizione tre documenti:

- **Set di esercizi 2**

(livello di difficoltà: impegnativo; si basa sul gioco, idoneo a SMS/MP(C))

Le domande di approfondimento comprendono degli esercizi più elaborati che si basano direttamente sul gioco.

Gli esercizi sono indipendenti gli uni dagli altri, dando all'insegnante piena libertà di scelta su quelli che desidera utilizzare.

- **Seti di esercizi 3A**

(livello di difficoltà: semplice; sul tema del modulo, domande di trasferimento per ICD /SPC)

Gli esercizi di trasferimento del set 3A illustrano in modo semplice i concetti che sono alla base del gioco. A questo scopo si basano su esempi tratti dall'esperienza quotidiana degli studenti.

- **Set di esercizi 3B**

(livello di difficoltà: impegnativo, sul tema del modulo, domande di trasferimento per SMS/MP(C))

Gli esercizi di trasferimento permettono di verificare e approfondire l'analisi dei concetti affrontati applicandoli a contesti diversi.

I diversi argomenti trattati si riferiscono tutti a situazioni molto concrete del mercato e permettono di conseguenza di applicare le conoscenze acquisite con il gioco. Gli esercizi fanno soprattutto riferimento ai disequilibri osservati sui mercati, sulle conseguenze di variazioni delle condizioni del mercato e di interventi dello Stato, nonché sulle peculiarità di certi mercati, come il mercato degli affitti. Uno degli esercizi approfondisce inoltre il concetto di elasticità della domanda rispetto al prezzo. Gli studenti imparano quindi ad applicare i concetti analizzati all'esperienza quotidiana. L'insegnante può scegliere gli esercizi in funzione delle necessità e dell'interesse della classe.

#### 4 Indicazioni concernenti altri strumenti didattici

La tematica del modulo è trattata nei seguenti libri di testo della scuola secondaria di livello II:

- **Simone Crocetti**, Le scelte dell'economia. Corso di economia politica, Modulo 4 «Il mercato e le scelte individuali», Tramontana, 2016.
- **Franco Poma**, Economia politica e società nell'era della globalizzazione, Modulo 3 «Domanda e offerta» e Modulo 4 «I mercati e la distribuzione del reddito», Principato, 2017.
- **AAVV**, Il libro dell'economia, capitolo «I prezzi derivano dalla domanda e dall'offerta», Gribaudo, 2015.
- **N. Gregory Mankiw e Mark P. Taylor**, Principi di economia, Capitolo 3 «Le forze di mercato della domanda e dell'offerta», Capitolo 4 «L'elasticità e le sue applicazioni» e Capitolo 7 «Consumatori, produttori ed efficienza dei mercati», Zanichelli, 2014.

## Appendice: Revisione 2017 in sintesi

### Commento per il docente

- Comprende indicazioni sui nuovi set di esercizi da 1 a 3B e sul loro utilizzo
- Riduzione delle «Domande e risposte sul Pitgame», dal momento che alcune domande di carattere generale sono state integrate al set di esercizi 1
- Revisione della matrice delle competenze
- Attualizzazione dei riferimenti ad altri strumenti didattici

### Set di esercizi 1

(livello di difficoltà: semplice; si basa sul gioco, valutazione del gioco per tutti i tipi di scuole)

- Nuovo set di esercizi con domande che invitano alla riflessione e alla discussione in classe
- Ripresa di alcuni esercizi della vecchia scheda di lavoro
- Ripresa degli esercizi del vecchio test di conoscenze a titolo di controllo

### Set di esercizi 2

(livello di difficoltà: impegnativo; si basa sul gioco, idoneo a SMS/MP(C))

- Nuovo set di esercizi con domande più difficili sul gioco

### Seti di esercizi 3A

(livello di difficoltà: semplice; sul tema del modulo, domande di trasferimento per ICD /SPC)

- Nuovo set di esercizi con domande di trasferimento semplici

### Set di esercizi 3B

(livello di difficoltà: impegnativo, sul tema del modulo, domande di trasferimento per SMS/MP(C))

- Nuovo set di esercizi con domande impegnative

I quattro nuovi set di esercizi sostituiscono la scheda di lavoro, il test di conoscenza e la domanda di approfondimento.

### Domande e risposte utili sul funzionamento del gioco

#### 1. Si può dire che il risultato (prezzo di equilibrio) non è predeterminato, visto che i prezzi di riserva sono dati?

I prezzi di riserva si limitano a stabilire un intervallo di valori relativamente ampio, all'interno del quale possono risultare prezzi ben diversi da quello di equilibrio. Ad esempio, è possibile che un venditore e un compratore con prezzi di riserva estremamente bassi concludano una transazione decisamente al di sotto del prezzo di equilibrio generale.

#### 2. Perché le carte sono nuovamente mischiate ad ogni partita?

Per evitare che siano sempre gli stessi partecipanti ad avere una probabilità scarsa o nulla di concludere una transazione.

#### 3. Perché gli studenti non possono fissare autonomamente i prezzi di riserva, invece di sottostare a un vincolo esterno?

La regola è stata fissata per ragioni pratiche. Essa permette di preparare il gioco in anticipo e di concluderlo in tempi ragionevolmente brevi. La fissazione dei prezzi di riserva da parte degli studenti non apporterebbe nulla di sostanziale al gioco. Ciò che conta è la misura in cui i contraenti sono disposti a cedere sul prezzo nel processo di negoziazione.

#### 4. L'impiego di prezzi di riserva prefissati non è innaturale? A che cosa serve?

Per ogni compratore esiste un prezzo al di sopra del quale non è disposto ad acquistare il bene in questione. Quel che è innaturale è piuttosto il fatto che questa soglia, di cui nell'agire quotidiano non siamo in genere del tutto consapevoli, sia scritta su una scheda. Al pari esiste una soglia di prezzo inferiore per il venditore. D'altro canto, si potrebbe anche immaginare che i partecipanti siano intermediari che hanno ricevuto dai clienti ordini di acquisto/vendita con limiti di prezzo vincolanti.