

BENI COMUNI

Commento per il docente

1 Aspetti generali

1.1 Tematica e contenuto

Il presente modulo ha come tema i beni comuni (o beni collettivi) e la problematica del loro sovrasfruttamento (la cosiddetta «tragedia dei beni comuni»). Gli studenti sperimentano e comprendono in modo diretto le motivazioni che ne sono alla base attraverso la partecipazione attiva a un gioco; discutono le soluzioni possibili e le connesse difficoltà di attuazione; valutano l'efficacia di sanzioni e di vincoli concordati. Il modulo tratta soggetti quali le categorie di beni economici, la tragedia dei beni comuni, le esternalità, la sostenibilità, la scarsità delle risorse, il ruolo dello Stato e le norme sociali. Il riferimento a problemi ambientali (come le emissioni di CO₂ e il clima) è di immediata evidenza, ma non esclusivo.

1.2 Famiglia di moduli iconomix

«Gioco strategico offline»: si tratta di un gioco integrato nel cursus didattico. Per l'utilizzo sono necessari un computer e un beamer (in alternativa possono essere utilizzati i lucidi e una lavagna luminosa).

1.3 Durata

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

1.4 Materie attinenti










Economia, cultura generale, ecologia, geografia, storia, educazione civica, sociologia e psicologia.

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.

1.6 Documentazione inerente al modulo

Il modulo prevede questo commento e il seguente materiale didattico:

-  Istruzioni per l'approntamento e lo svolgimento del gioco
-  Lucidi «Introduzione a Pesca allo stagno» (regole di gioco, svolgimento di una tornata, scala dei voti, esempio della pesca al merluzzo, rimedi)
-  Scheda di conteggio (direttore di gioco)
-  Scheda di conteggio individuale
-  Scheda di lavoro 1
-  Scheda di lavoro 2 (versioni a/b)
-  Scheda informativa
-  Test di conoscenza
-  Soluzioni modello

Tutta la documentazione relativa al modulo può essere richiesta mediante l'apposito formulario sul sito

www.iconomix.ch/it/comuni.

1.7 Competenze che il modulo si prefigge di sviluppare

| | Atteggiamento | Conoscenze | Capacità personali |
|-----------------------|---|--|--|
| Competenze personali | Essere disposto a riflettere sul proprio modo di agire nel contesto del problema dei beni comuni. | | Saper ricavare principi di comportamento dall'esperienza maturata nel contesto del problema dei beni comuni. |
| Competenze sociali | | Riconoscere i diversi atteggiamenti di fronte al problema dei beni comuni. Comprendere l'importanza dell'azione concordata e della norma in seno a un gruppo. | Saper scambiare opinioni in modo costruttivo sul problema dei beni comuni. |
| Competenze specifiche | Interessarsi alle cause e alle possibili soluzioni del problema dei beni comuni. | Comprendere le proprietà che distinguono i beni comuni da altri tipi di beni economici. Comprendere le cause e gli effetti del problema dei beni comuni. Individuare e valutare possibili soluzioni. | Saper riconoscere quali beni e quali situazioni nella vita quotidiana possono dar luogo a un problema dei beni comuni. |

BENI COMUNI

Commento per il docente

2 Indicazioni sul modulo

2.1 Il gioco «Pesca allo stagno»

Il gioco strategico «Pesca allo stagno» offre un approccio intenso e stimolante, nonché una base comune di esperienza sul tema «beni comuni». Nel gioco proposto questa categoria di beni è esemplificata da uno stagno dal quale i partecipanti pescano individualmente in modo anonimo con l'obiettivo di catturare, in più tornate, un numero massimo di pesci (punti). Ad ogni tornata essi possono prendere fino a tre pesci. Se nella media non vengono pescati più di due pesci, la popolazione dello stagno può rigenerarsi durevolmente. In questo caso la pesca potrebbe continuare indefinitamente. A livello individuale i partecipanti hanno tuttavia un incentivo a catturare tre pesci. Di conseguenza, si determina spesso un sovrasfruttamento, o addirittura il collasso, della popolazione ittica, con danno per tutti. Questo tipico esempio di «tragedia dei beni comuni», permette a tutti i partecipanti di sperimentare in maniera diretta e concreta il conflitto fra la ricerca del vantaggio individuale e il comportamento ottimale per l'insieme del gruppo.

Il docente conduce il gioco servendosi di un beamer collegato al computer (o in alternativa con i lucidi proiettati per mezzo di una lavagna luminosa). Per assicurare l'anonimato si consiglia l'utilizzo di semplici maschere, che possono essere ordinate online sul sito www.iconomix.ch/it/comuni. Le regole del gioco e le sue modalità pratiche di svolgimento sono descritte in un documento a parte.

Il gioco può essere integrato da due opzioni interessanti:

- ▶ Il docente può introdurre la possibilità di sanzioni. In questo caso i partecipanti che prendono più di due pesci sono penalizzati con una detrazione di punti, purché vi sia un numero sufficiente di giocatori che aderiscono all'iniziativa, sacrificando a questo scopo un punto. Questa opzione permette di frenare l'esaurimento delle risorse, ma non di evitarlo.
- ▶ Il docente può indire una «conferenza». Gli studenti hanno la facoltà di discutere durante tre minuti e di fissare regole generali di comportamento. In seguito a una conferenza è possibile che lo stagno sopravviva per l'intera durata del gioco. Questo esito non è però scontato, poiché – esattamente come accade nel mondo reale – spesso non tutti si attengono alle regole concordate.

È consigliabile iniziare con un gioco senza opzioni («Scheda di conteggio (direttore di gioco)», foglio di lavoro «senza penalità») che solitamente termina già dopo poche tornate.

Successivamente si passerà a un gioco che prevede l'opzione delle sanzioni («Scheda di conteggio (direttore di gioco)», foglio di lavoro «con penalità»); allorché lo stock di pesci si riduce nuovamente si potrà anche indire la conferenza. In questo modo gli studenti sperimentano sia il collasso dello stagno (nel primo gioco) sia l'effetto delle penalità e della conferenza (nel secondo). In alternativa si può effettuare, come variante più veloce, un solo gioco nel quale le sanzioni sono introdotte quando il numero di pesci nello stagno si è ridotto di 2/3 rispetto allo stock iniziale («Scheda di conteggio (direttore di gioco)», foglio di lavoro «variante breve»). Eventualmente è possibile convocare in seguito una conferenza. In tal modo si evita la ripetizione del gioco, ma viene a mancare l'esperienza del collasso e appare meno evidente l'impatto delle opzioni.

Si sono dimostrate utili anche le seguenti indicazioni:

- ▶ Taluni insegnanti hanno qualche difficoltà nel discernere le finalità del gioco. L'obiettivo immediato (pescare il maggior numero possibile di pesci) va tenuto chiaramente distinto dall'obiettivo didattico (comprendere la tragedia dei beni comuni). Il gioco permette di vivere in prima persona un problema assai frequente nel mondo reale. Di conseguenza, si sconsiglia di porre come obiettivo la sopravvivenza dello stagno. Un tale obiettivo, seppure di per sé lodevole, condurrebbe a un gioco noioso e senza emozioni che non favorirebbe il processo di apprendimento, né corrisponderebbe alla realtà di fatto (l'esaurimento della fauna ittica nei mari). Una discussione degli aspetti etici è senz'altro importante, ma dovrebbe aver luogo solo a gioco concluso.
- ▶ Per rendere realistici gli incentivi è possibile prevedere un piccolo premio a partire dal voto 5 (cfr. scala dei voti) e un premio più grande a partire dal voto 5,5. In linea di principio, tutti i partecipanti potrebbero conseguire il premio minore qualora adottassero un comportamento sostenibile pescando sempre due pesci. Nella pratica ciò è difficilmente realizzabile, anche perché non vi è la possibilità di concordare strategie. In ogni caso, il premio maggiore è tanto più difficile da raggiungere quanto più esso è ambito. Il suo perseguimento ha inoltre come conseguenza che nessuno riesce a ottenere il premio minore.
- ▶ Le regole dovrebbero essere definite in modo preciso, possibilmente con l'ausilio di lucidi. Ad esempio, l'obiettivo deve essere «pescare il maggior numero possibile di pesci» e non «pescare più degli altri». Questa sottile differenza è di capitale importanza. Infatti, in caso di collasso dello stagno l'obiettivo di «pescare il maggior numero

BENI COMUNI

Commento per il docente

possibile di pesci» viene mancato da tutti i partecipanti.

Anche i giocatori con più pesci degli altri ottengono un voto insufficiente.

- ▶ Se il docente ritiene che la classe sappia gestire una conferenza, questa opzione è senz'altro raccomandabile. Una conferenza è particolarmente stimolante allorché la situazione si presenta critica, ma non senza speranza.

2.2 Concetti economici sottostanti

Il gioco offre vari spunti di riflessione sul tema «la tragedia dei beni comuni». Alcuni approfondimenti sulle implicazioni economiche e sui riferimenti al mondo reale si trovano nella scheda di lavoro 1 (questionario e soluzioni tipo). A seconda del tempo a disposizione e del livello della classe il docente potrà trattare i concetti seguenti:

- ▶ Significato di sostenibilità
- ▶ Caratteristiche sistemiche e problematica dei beni comuni
- ▶ Conflitto fra interessi individuali e di gruppo
- ▶ Ruolo svolto dai diritti di proprietà
- ▶ Ruolo svolto da anonimato, free riding, dinamiche di gruppo e norme
- ▶ Effetto delle sanzioni e della conferenza

3 Possibile scenario didattico

Il materiale è concepito per un insegnamento orientato a stimolare l'interazione e il senso critico (cfr. «Imparare con iconomix» sul sito www.iconomix.ch/it/imparare). Lo sviluppo delle competenze può avvenire attraverso le seguenti tre fasi:

Fase 1: svolgimento del gioco

Il docente espone direttamente le regole del gioco – senza fornire spiegazioni preliminari sui beni comuni – e conduce il gioco stesso, che potrà svolgersi in uno o due tempi (dapprima senza penalità e conferenza e successivamente con queste opzioni). Il gioco suscita coinvolgimento, crea una base di esperienza comune e induce a porsi numerose questioni. A tal fine è essenziale che gli studenti comprendano appieno la problematica e la considerino come una sfida. Solo in questo modo essi potranno fissare obiettivi chiari per la successiva fase di ricerca delle possibili soluzioni.

Fase 2: discussione e riflessione

In questa importante fase si tratta soprattutto di esplicitare le esperienze vissute durante lo svolgimento del gioco. Con l'ausilio delle domande della scheda di lavoro 1 è possibile analizzare le proprietà e le dinamiche tipiche dei beni comuni. Le domande sono articolate in quattro livelli di riflessione (osservazioni, emozioni, spiegazioni e raffronti con il mondo reale). Esse possono essere impiegate come supporto didattico di una lezione, oppure nel quadro di lavori di gruppo (eventualmente organizzati secondo il modello «jigsaw») così da promuovere ulteriormente lo sviluppo delle competenze sociali.

Successivamente – o già durante l'elaborazione delle domande della scheda di lavoro 1 – è proposto come input teorico lo studio della scheda informativa nel corso della lezione oppure come lavoro a casa. In alternativa, il docente può esporre in classe i punti salienti. La scheda informativa apporta cognizioni e termini tecnici inerenti al tema, mentre la sintesi delinea i concetti fondamentali nella forma più succinta.

Fase 3: esercitazione e applicazione

Questa fase intende promuovere il consolidamento delle competenze (rafforzandole attraverso l'esercizio) e il loro trasferimento (ampliandole e rendendole più flessibili attraverso l'approccio a problemi di livello concettuale più elevato). A questo fine è prevista la scheda di lavoro 2 nella versione più semplice (a) oppure più complessa (b). L'esercizio 1 nella versione a (esercizi 1–2 nella versione b) favorisce il consolidamento delle conoscenze; l'esercizio 2 nella versione a (esercizi 3–5 nella versione b) il loro trasferimento. Infine, la classe può effettuare un test di conoscenza per verificare e documentare le capacità acquisite.

4 Riferimenti bibliografici

I temi del modulo sono trattati nei seguenti testi in uso nel livello secondario II:

- **Tittarelli & Giavetti, Le parole dell'economia politica** (Tramontana 2003): UD2.2, I beni e i servizi; UD3, Lo sviluppo sostenibile.
- **Franco Poma, Corso di economia politica** (Principato 2005): M2-U3.1 Soggetti e funzioni dello Stato; M3-U2.1 I bisogni economici; M3-U2.2 I beni economici; M5-U2.8 L'intervento dello Stato.

BENI COMUNI

Commento per il docente

5 Possibile percorso in sintesi

| | MOMENTI | DESCRIZIONE | MATERIALE/STRUMENTI | DURATA |
|--|--|--|--|---------------------|
| FASE 1: Svolgimento del gioco 25-45 min. | Introduzione | Presentare il gioco «Pesca allo stagno» | Lucidi «Introduzione a Pesca allo stagno» (regole di gioco, svolgimento di una tornata, scala dei voti); scheda di conteggio individuale, computer e beamer (o lavagna luminosa) | 5-10 min. |
| | Gioco | Condurre il gioco (eventualmente prima senza, e poi con penalità e conferenza) | Maschere; scheda di conteggio (direttore di gioco) (o lucidi sullo svolgimento di una tornata); scheda di conteggio individuale; computer e beamer (o lavagna luminosa). | 15-30 min. |
| | Osservazione dei risultati | Rilevare i risultati; assegnare gli eventuali premi | Scheda di conteggio (direttore di gioco) (o lucidi sullo svolgimento di una tornata e scala dei voti); computer e beamer (o lavagna luminosa); premi | 5 min. |
| FASE 2: Dibattito e riflessione 20-40 min. | Elaborazione dei contenuti e riflessione | Insegnamento o lavoro di gruppo su domande-guida | Lucido (esempio della pesca al merluzzo), scheda di lavoro 1; soluzioni modello | 10-20 min. |
| | Apporto teorico | Studio della scheda informativa (event. come lavoro a casa) o lezione | Scheda informativa | 10-20 min. |
| FASE 3: Esercitazione e applicazione almeno 30 min. | Consolidamento delle conoscenze | Esercizio 1 della scheda 2a oppure esercizi 1-2 della scheda 2b | Scheda di lavoro 2a/2b; soluzioni modello | 10-20 min. |
| | Trasferimento delle conoscenze | Esercizio 2 della scheda 2a oppure esercizi 3-5 della scheda 2b in lavoro di gruppo oppure in coppia | Scheda di lavoro 2a/2b; soluzioni modello | 10-60 min. |
| | Test di conoscenza | Eseguire il test | Test di conoscenza; soluzioni modello | 10-20 min. |
| | «Domanda sfida» | Elaborare il tema e quindi partecipare al concorso | «Domanda sfida»; informazioni sul concorso in internet | non definita |

BENI COMUNI

Commento per il docente

Appendice: revisione 2011 in sintesi

Commento per il docente

- ▶ Completamente riveduto: nuova matrice delle competenze a pag.1 (cfr. «Imparare con i moduli iconomix 2011»); le domande per la valutazione del gioco sono ora riportate nella Scheda di lavoro 1; informazione addizionale nel capitolo 3.

Istruzioni per l'approntamento e lo svolgimento del gioco

- ▶ Nessun cambiamento

Lucidi «Introduzione a Pesca allo stagno» (regole di gioco, svolgimento di una tornata, scala dei voti, esempio della pesca al merluzzo, rimedi)

- ▶ Nessun cambiamento

Scheda di conteggio individuale

- ▶ Nessun cambiamento

Scheda di lavoro 1

- ▶ Nuova (in parte domande prima incluse nel Commento per il docente)

Scheda di lavoro 2 a

- ▶ Esercizio 1: nuovo
- ▶ Esercizio 2 = medesimo contenuto della precedente Scheda di lavoro 1

Scheda di lavoro 2 b

- ▶ Esercizi 1 e 2: nuovi
- ▶ Esercizio 3 = esercizio 1 della precedente Scheda di lavoro 2
- ▶ Esercizio 4 = precedente Domanda di approfondimento con risposta modello leggermente modificata
- ▶ Esercizio 5 = esercizio 2 della precedente Scheda di lavoro 2

Scheda informativa

- ▶ Nuova, introdotta da alcune frasi tipo
- ▶ Testo principale: riveduto, con aggiunta di suddivisione in paragrafi
- ▶ Testo riassuntivo (riquadro): riveduto, tabella dei tipi di beni economici invariata

Test di conoscenza

- ▶ Esercizi 1-3: nessun cambiamento
- ▶ Esercizio 4: nuovo (revisione completa dell'esercizio 5 del precedente Test di conoscenza)

Domanda di approfondimento

- ▶ Eliminata