

# Beni comuni

Commento per l'insegnante

## 1 Aspetti generali

### 1.1 Tematica e contenuto

Il presente modulo affronta il tema dello sfruttamento eccessivo delle risorse liberamente accessibili. Gli studenti sperimentano e comprendono in maniera autonoma gli incentivi che caratterizzano questo fenomeno attraverso la partecipazione attiva a un gioco, durante il quale esaminano le possibili soluzioni nonché le difficoltà che la loro attuazione comporta e valutano l'efficacia di strumenti quali sanzioni e conferenze. Nel modulo vengono trattate diverse tematiche tra cui 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. È chiaramente osservabile un legame con le problematiche ambientali (ad es. le emissioni di CO<sub>2</sub> e il clima); ai fini del modulo non è tuttavia indispensabile approfondire questi temi.

### 1.2 Formato didattico

Tutta la classe partecipa al gioco di gruppo «Pesca allo stagno». Il set di esercizi viene impiegato per l'approfondimento tematico il cui livello può essere adeguato alle esigenze degli studenti. È necessario disporre di un beamer. Le maschere per il gioco possono essere ordinate o scaricate.

### 1.3 Durata

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

### 1.4 Materie attinenti

Materie economiche e sociali, ecologia, geografia, storia ed educazione civica, sociologia e psicologia.








### 1.5 Livello di difficoltà

Medio. Il gioco è in grado di soddisfare un'ampia fascia di utenza. In sede di approfondimento tematico il livello di difficoltà può essere innalzato pressoché a piacimento.

### 1.6 Documentazione relativa al modulo

Il modulo comprende il presente commento per l'insegnante e il seguente materiale didattico:

Gioco «Pesca allo stagno»:

-  Istruzioni per l'approntamento e lo svolgimento del gioco
-  Lucidi «Introduzione al gioco Pesca allo stagno»
-  Valutazione da parte del direttore di gioco
-  Scheda di conteggio individuale
-  Articolo specialistico
-  Set di esercizi
-  Suggestori per le soluzioni

### 1.7 Competenze che il modulo si prefigge di sviluppare

Il modulo mira al rafforzamento delle competenze operative in ambito economico nei seguenti aspetti (vedi la tabella sottostante):

	Atteggiamento	Conoscenze	Abilità
<b>Competenze personali</b>	Analizzare il proprio comportamento nell'ambito della tragedia dei beni comuni.	Riconoscere i sentimenti legati al proprio sistema di valori. Descrivere i valori che guidano le scelte personali.	Saper ricavare dalle esperienze maturate nell'ambito della tragedia dei beni comuni principi di massima da integrare ai propri valori.
<b>Competenze sociali</b>	Analizzare i differenti atteggiamenti delle persone nei confronti del dilemma dei beni comuni.	Comprendere l'importanza di azioni concertate e norme in seno a un gruppo.	Discutere insieme la problematica dei beni comuni con l'obiettivo di trovare un'intesa.
<b>Competenze tecniche</b>	Interessarsi alle cause e alle soluzioni del problema dei beni comuni.	Comprendere le peculiarità che distinguono i beni comuni da altre categorie di beni economici. Comprendere le cause e gli effetti del dilemma dei beni comuni. Individuare e valutare possibili soluzioni a questo problema. Saper riconoscere quali beni e quali situazioni nella vita quotidiana possono dar luogo a un problema di beni comuni. Analizzare i fattori che determinano il modo di agire e che sono alla base di una situazione problematica.	Sviluppare possibili soluzioni per il dilemma dei beni comuni.

## 2 Indicazioni sul modulo

### 2.1 Il gioco «Pesca allo stagno»

Il gioco di gruppo «Pesca allo stagno» offre un approccio intenso e stimolante nonché una base condivisa di esperienze 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 turni, un numero massimo di pesci (punti). Ad ogni turno essi possono prendere fino a tre pesci. Se in media non vengono pescati più di due pesci, la popolazione dello stagno può rigenerarsi durevolmente tra un turno e l'altro. 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. Il conflitto tra la ricerca del vantaggio personale e il comportamento ottimale per l'insieme del gruppo viene sperimentato in maniera diretta e compreso facilmente da tutti i partecipanti. Questo è un tipico esempio di «tragedia dei beni comuni».

Il docente guida 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/ordini](http://www.iconomix.ch/ordini). 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 applicare sanzioni. In questo caso i partecipanti che prendono tre pesci sono penalizzati con una detrazione di punti, purché vi sia un numero sufficiente di giocatori che aderisce all'iniziativa, sacrificando a questo scopo un punto. Questa opzione permette di rallentare l'esaurimento delle risorse, ma non di impedirlo completamente.
- ▶ Il docente può indire una conferenza di classe. Gli studenti hanno tre minuti di tempo per discutere e fissare regole 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 una partita senza opzioni aggiuntive (Valutazione direttore di gioco, foglio Excel «senza penalità») che solitamente termina già dopo pochi turni. Successivamente si può passare a una partita che preveda l'opzione delle sanzioni (Valutazione direttore di gioco, foglio Excel «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 (nella prima partita) sia l'effetto delle penalità e della conferenza (nella seconda). In alternativa si può effettuare, come variante più veloce, un'unica partita nella quale le sanzioni sono introdotte quando il numero di pesci nello stagno si è ridotto di 1/3 rispetto allo stock iniziale (Valutazione direttore di gioco, foglio Excel «variante breve»). È inoltre possibile convocare in seguito una conferenza. In tal modo si evita di giocare due partite, ma viene a mancare in parte il confronto tra gioco con e senza opzioni.

Ulteriori indicazioni per lo svolgimento del gioco:

- ▶ Alcuni 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 (ad es. pesca eccessiva 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 però come conseguenza che nessuno riesce a ottenere il premio minore.

- ▶ Le regole dovrebbero essere definite in modo molto 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 rapido dello stagno l’obiettivo di «pescare il maggior numero 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 ancora senza speranza.

## 2.2 Contesto economico

Nel set di esercizi sono disponibili spiegazioni dettagliate sul contesto economico nonché sul legame con il mondo reale.

### Gestire adeguatamente i beni comuni è possibile

In molti casi i beni comuni vengono amministrati in modo opportuno e sostenibile sotto forma di beni privati o demaniali (controllati dallo Stato), come è stato illustrato nelle ricerche dell’illustre economista ambientale, Elinor Ostrom, prima donna nella storia ad aver ottenuto il Nobel per l’economia (1933-2012).

Ne sono chiari esempi i pascoli alpini come quello di Urnerboden. Si tratta di risorse ambientali in possesso della comunità locale (nel caso specifico la corporazione Uri) gestite dai proprietari stessi secondo regole concordate.

## 3 Possibile scenario didattico

Il materiale è concepito per un insegnamento orientato a stimolare la risoluzione attiva di problemi (cfr. [www.iconomix.ch/it/chi-siamo/concezione-didattica](http://www.iconomix.ch/it/chi-siamo/concezione-didattica)). Lo sviluppo delle competenze operative avviene attraverso le seguenti tre fasi:

### Fase 1: approccio diretto tramite il gioco

Il docente espone direttamente le regole del gioco «Pesca allo stagno» – senza fornire spiegazioni preliminari sui beni comuni – e guida il gioco stesso, che potrà svolgersi in una o due partite (dapprima senza penalità e conferenza e successivamente con queste opzioni).

Il gioco suscita coinvolgimento, crea una base comune di esperienze e induce a porsi numerose domande sulla tematica. È infatti 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: scambio di opinioni e riflessione

In questa fase si tratta soprattutto di esplicitare le esperienze vissute durante lo svolgimento del gioco. Con l’ausilio della **parte A del set di esercizi** (esercizi sul gioco) è possibile analizzare le peculiarità e le implicazioni dei sistemi di beni comuni osservabili durante il gioco.

- ▶ Le esperienze maturate nel gioco vengono esaminate alla luce delle osservazioni generali sull’esito della partita e delle emozioni provate.
- ▶ Si affrontano tematiche quali gli stock ittici e il loro sviluppo.
- ▶ Si analizza il comportamento dei pescatori.

I suggerimenti per le soluzioni relativi al set di esercizi sono redatti volutamente in modo dettagliato e fungono da linee guida per il docente.

Successivamente è proposto, quale input teorico, lo studio dell’**articolo specialistico** durante la lezione oppure come compito a casa. In alternativa, il docente può esporne in classe i punti salienti. L’articolo specialistico fornisce nozioni 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 transfer (ampliandole e rendendole più flessibili attraverso l’approccio a problemi di livello concettuale più elevato). A questo fine sono previsti gli esercizi contenuti nella **parte B del set di esercizi** (ulteriori esercizi).

## 4 Indicazioni per ulteriore materiale didattico

I temi del modulo vengono trattati nei seguenti libri di testo del livello secondario II:

- **Delbono/Spallanzani, «Piazza affari - Corso di economia politica»** (edizione 2019): Capitolo 21.2, Le esternalità; Capitolo 21.4, I beni pubblici
- **Stiglitz, «Economia del settore pubblico»** (edizione 2012): Capitolo 8, Le esternalità e l’ambiente

## 5 Possibile svolgimento in sintesi

	FASI	DESCRIZIONE	STRUMENTI/DOCUMENTI	DURATA
<b>FASE 1</b> <b>Approccio diretto tramite il gioco</b>  <b>25-45 min.</b>	Introduzione	Spiegazione introduttiva del gioco «Pesca allo stagno»	Lucidi (regole di gioco, svolgimento, scala dei voti), scheda di conteggio individuale, computer e beamer (o lavagna luminosa)	<b>5-10 min.</b>
	Gioco	Svolgimento del gioco (eventualmente dapprima senza opzioni e successivamente con penalità e conferenza)	Maschere, valutazione direttore di gioco (oppure lucido sullo svolgimento del gioco), scheda di conteggio individuale, computer e beamer (oppure lavagna luminosa)	<b>15-30 min.</b>
	Rilevazione dei risultati	Annotazione dei risultati del gioco ed eventuale assegnazione di premi	Valutazione direttore di gioco (oppure lucidi «Introduzione al gioco Pesca nello stagno», scala dei voti), computer e beamer (oppure lavagna luminosa), premi	<b>5 min.</b>
<b>FASE 2</b> <b>Scambio di opinioni e riflessione</b>  <b>40-65 min.</b>	Elaborazione dei contenuti e riflessione	Analisi del gioco con l'aiuto degli esercizi 1-3 del set di esercizi	Lucidi (lucido 7), set di esercizi (parte A: esercizi sul gioco), suggerimenti per le soluzioni	<b>30-45 min.</b>
	Input teorico	Studio dell'articolo specialistico (eventualmente come compito a casa) o esposizione del docente	Articolo specialistico	<b>10-20 min.</b>
<b>FASE 3</b> <b>Esercitazione e applicazione</b>  <b>30-45 min.</b>	Esercizi con funzione di transfer	Svolgimento degli esercizi di transfer a coppie o in gruppi	Set di esercizi (parte B: ulteriori esercizi), suggerimenti per le soluzioni	<b>30-45 min.</b>