



Attività di laboratorio | kit didattico **Opportunità per tutti**

Materiale: **Destino o abilità? I numeri del benessere**

Tempo richiesto: 2h

Target: studenti della scuola secondaria di 2° grado

Materiale necessario: carta e penna

Obiettivi:

- riflettere sull'esistenza delle disuguaglianze nei diversi Paesi del mondo;
- riflettere su ruoli e responsabilità dei singoli e della collettività per appianare le differenze;
- riflettere sugli effetti che i contesti, le opportunità e le scelte hanno sulla vita delle persone

Discipline coinvolte: educazione civica; geografia; economia; storia

La **multidisciplinarietà** del percorso-gioco permette di impostare degli approfondimenti mirati con gli insegnanti delle discipline toccate. Alcuni esempi:

- approfondimento sulla **Storia** del colonialismo e le ragioni storiche alla base di alcuni problemi di disuguaglianza a livello mondiale
- approfondimento sull'**Economia** dello sviluppo, gli aiuti e i traguardi raggiunti

DESCRIZIONE

Il gioco si sviluppa affrontando le principali tematiche della disuguaglianza e facendo ragionare i ragazzi sulle cause e sugli effetti della disuguaglianza da una generazione all'altra.

Gli studenti passeranno rapidamente dal gioco alla realtà (e viceversa), per comprendere come le situazioni ipotizzate nel laboratorio non siano poi così ipotetiche. Ogni fase si sviluppa attraverso domande di stimolo che l'insegnante pone ai ragazzi e procede attraverso brainstorming in cui l'insegnante scrive alla lavagna le conclusioni a cui giunge la classe.

La differenza di cassa, unita ad altre che si svilupperanno nel corso del gioco, potrà aprire o chiudere la forbice del divario, a seconda delle soluzioni che i ragazzi riusciranno a trovare.

Lo scopo del gioco è quello di minimizzare la disuguaglianza garantendo a ciascuno una soglia minima di istruzione/salute/denaro.



SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

Fase 1 | La distribuzione ineguale (~20 minuti)

La **disuguaglianza** rappresenta a livello mondiale un problema grave quanto quello della povertà stessa: nel mondo esistono infatti persone che vivono in condizioni di fame, povertà estrema, mancanza di assistenza sanitaria e di istruzione e persone che hanno a disposizione molto più di ciò di cui avrebbero bisogno.

Durante questa fase l'insegnante assegnerà una certa cassa a ciascuno degli studenti, cercando di ricreare simbolicamente quella stessa **distribuzione ineguale di risorse**, a partire da quella economica, di cui ricalca la struttura.

È stato stimato che nel mondo l'1% della popolazione detenga circa il 50% della **ricchezza**.

Si proceda quindi sorteggiando 1 fortunato super-miliardario ed assegnandogli una cassa di 1000 **monete del benessere**.

Nota: questo tipo di moneta tiene conto del valore complessivo che un'azione rappresenta. Al valore economico si sommano quindi le ricadute positive che l'azione può avere sulla vita di chi la compie. Di conseguenza una vaccinazione può avere un valore più alto di un anno di istruzione perché, nell'immediato, rappresenta una soluzione salva-vita.

Questo significa che la stessa cifra dovrà soddisfare i bisogni di tutti gli altri componenti della classe, generando già le prime proteste.

Circa il 15% della popolazione mondiale vive sotto la soglia della povertà, per cui si può procedere scegliendo/sorteggiando da 3 a 5 studenti (a seconda che si abbia a che fare con una classe più o meno numerosa) e assegnando loro una cassa di 10 monete ciascuno.

Le restanti monete possono essere divise in maniera del tutto diseguale tra i restanti studenti, che si troveranno a far parte del ceto medio, alcuni nella sua fascia alta, altri nella fascia più bassa.

I ragazzi sono invitati a tenere conto delle monete che hanno a disposizione e ad annotare le spese o i guadagni che avranno nel corso della vita.

Fase 2 | Basta la salute (~20 minuti)

In questa fase i ragazzi sono chiamati a riflettere sul valore dell'**assistenza sanitaria**, spesso preclusa alle fasce più basse della popolazione mondiale.

L'insegnante chiede agli studenti:



- Quali sono gli eventi che richiedono assistenza sanitaria nel corso di una vita mediamente sana?

I ragazzi rispondono liberamente e l'insegnante scrive alla lavagna quanto viene suggerito dai ragazzi.

Nota: dalle indicazioni dai ragazzi dovrebbe emergere un elenco di questo tipo:
una nascita assistita per prevenire sia la mortalità infantile che materna (specificare se si sceglie la propria nascita o quella dei propri figli), vaccinazioni, cure dentistiche, cure oculistiche, interventi ospedalieri di lieve entità -arto ingessato-, etc...

Ognuno degli interventi medici ha un costo di 6 monete.

L'insegnante chiede ai ragazzi

- Di quali interventi di assistenza medica vorreste disporre considerando il vostro budget?

I ragazzi che appartengono al ceto meno abbiente si troveranno nella condizione di dover scegliere se nascere in ospedale o beneficiare di una vaccinazione (nel mondo, milioni di donne non possono permettersi di partorire con un'adeguata assistenza medica), se curare un dente o mettere gli occhiali.

L'insegnante pone ai ragazzi alcune domande di riflessione:

- Quante delle cure mediche di cui avete beneficiato nella vostra vita sarebbero state possibili se, con il budget a vostra disposizione, aveste dovuto pagarle?
- Come è stato possibile che abbiate beneficiato di un'assistenza sanitaria completa fin dalla nascita?

Emergeranno risposte relative all'assistenza sanitaria pubblica, privata, o un misto tra le due e l'insegnante, nuovamente, prende nota delle riflessioni.

I ragazzi prendono nota delle loro spese per mantenere una contabilità accurata.

La *Fase 2* dovrebbe portare alla conclusione che **la disparità economica genera disparità nel livello di salute** delle persone.

Fase 3 | W la scuola (~15 minuti)

Altro punto chiave su cui si basa la lotta alla disuguaglianza è **l'accesso all'istruzione**, precluso a molti per motivi economici.



A partire dalla scuola primaria, fino al completamento dell'istruzione obbligatoria secondo la legge italiana (biennio di scuola secondaria di secondo grado), ogni anno scolastico ha nel gioco un costo di 4 monete della disuguaglianza.

La scuola materna e il nido d'infanzia hanno un costo di 6 monete, in quanto facoltative. Ugualmente il triennio di scuola secondaria di secondo grado.

L'istruzione superiore (università, master, conservatorio, etc) ha un costo di 10 monete l'anno.

L'insegnante chiede ai ragazzi:

- Quanti anni di scuola riuscite a frequentare con il budget a vostra disposizione?
- Volete rinunciare alle cure mediche per poter studiare?

Si procede ad un conteggio degli studenti che riescono a completare il ciclo delle scuole primarie, secondarie di primo grado, e così via... Si prende nota di quelli che eventualmente rinunciano all'assistenza sanitaria.

Domanda di stimolo:

- Come è possibile per voi frequentare la scuola?

È importante che i ragazzi riflettano sui costi diretti dell'istruzione (la struttura scolastica, gli insegnanti, il corpo non docente, etc), ma soprattutto sui costi indiretti: recarsi a scuola con mezzi pubblici o privati, acquistare libri e materiale scolastico, etc...

Anche qualora gli studenti stiano frequentando o abbiano frequentato scuole private, è essenziale che comprendano quale importanza ricopre la scuola pubblica, unita alle agevolazioni economiche (come i test gratuiti nel primo ciclo, o le riduzioni per gli studenti sugli abbonamenti ai mezzi di trasporto pubblici), per una larga fascia della popolazione. Nel mondo, infatti, ci sono ancora milioni di bambini che non possono usufruire neppure dell'istruzione primaria.

I ragazzi prendono nota delle loro spese per mantenere una contabilità accurata.

La *Fase 3* dovrebbe portare alla conclusione che **la disparità economica genera disparità nel livello di istruzione** delle persone.

Fase 4 | casa e lavoro (~20 minuti)

Al termine di una (più o meno) adeguata istruzione, è il momento di cercare un lavoro per guadagnarsi da vivere. In questa fase del gioco si può riempire di nuovo la propria cassa di *monete delle disuguaglianza*.

Idealmente, i lavori a retribuzione più alta, sono quelli ai quali si accede con un livello di istruzione superiore e che daranno poi (dopo una certa carriera) una paga più elevata.

Secondo questo principio, l'insegnante comunicherà ai ragazzi i posti di lavoro ai quali possono accedere, secondo questo schema:



Tipologia di lavoro	Requisiti di accesso	Retribuzione
Alto livello	Istruzione superiore	10 monete
Medio livello	Istruzione secondaria (II grado)	6 monete
Basso livello	Istruzione primaria	3 monete
Lavori di fortuna	Nessuna istruzione	1 moneta

La retribuzione è una stima della **retribuzione annua** che ogni lavoratore può ottenere, e con cui dovrà quindi mantenersi, sottraendo al guadagno **1 moneta l'anno per la sussistenza**.

Tra le aspirazioni tipiche dei lavoratori c'è quella dell'**acquisto di una casa**, qualora non la si possieda già per diritti ereditari.

Una casa in campagna/periferia cittadina costa 100 monete. Una casa nel centro di una piccola città costa 200 monete. Una casa nel centro di una grande città costa 400 monete.

L'insegnante chiede ai ragazzi:

- Quanti anni dovrete lavorare per poter comprare una casa? Vi sarà mai possibile?

I ragazzi hanno qualche momento per controllare la propria contabilità personale, poi rispondono.

Dopo le risposte dei ragazzi la riflessione si sposta sugli **affitti** per tutti coloro che non riuscirebbero a comprare una casa nemmeno lavorando per tutta la vita.

Affittare in periferia/campagna costa 1 moneta l'anno, affittare in un piccolo centro costa 3 monete, affittare in una grande città costa 6 monete.

L'insegnante chiede:

- al netto dell'affitto e delle spese di sussistenza, vi rimane qualcosa per vivere?

I ragazzi hanno qualche momento per controllare la propria contabilità personale, poi rispondono.

Segue una breve riflessione sullo stato di indigenza in cui alcuni si troveranno dopo aver affrontato le varie spese, rispetto ad altri che manterranno inalterato il loro tenore di vita altissimo o alto.

I ragazzi prendono nota delle loro spese e dei loro guadagni per mantenere una contabilità accurata.

L'insegnante chiede:

- la vostra situazione di benessere nel tempo è migliorata, peggiorata o invariata?

La **Fase 4** ha come scopo la percezione da parte dei ragazzi di un **destino pre-determinato**.



Fase 5 | Di generazione in generazione (~10 minuti)

Uno dei problemi più gravi legati alla disuguaglianza è quello relativo alla sua trasmissione intergenerazionale: da genitori poveri/malati/non istruiti nasceranno con buona probabilità dei figli poveri/malati/non istruiti.

L'insegnante chiede quindi alla classe:

- Nelle condizioni in cui vi trovate, quanti di voi saranno in grado di mantenere i propri figli? Quanti di garantire loro cure mediche? Quanti potranno mandarli a scuola?
- I vostri figli avranno una qualità della vita superiore alla vostra?

Le risposte dei ragazzi saranno molto disomogenee, come disomogenea è la distribuzione delle risorse a livello mondiale.

Nota: per approfondire il tema della disuguaglianza a livello globale, e della sua trasmissione di generazione in generazione, è possibile utilizzare le risorse contenute nel kit didattico "Opportunità per tutti".

La *Fase 5* ha come obiettivo la consapevolezza dell'**ingiustizia** sociale legata alla **trasmissione della disuguaglianza**.

Fase 6 | Il passato è scritto... e il futuro? (~15 minuti)

In quest'ultima fase viene richiesto alla classe di ragionare sulle conquiste e le rinunce che si sono trovati ad affrontare nel gioco, perché queste sono solo un piccolo esempio di cosa può voler dire la parola disuguaglianza.

La domanda da porre ai ragazzi è questa:

Se poteste decidere un intervento sociale, una legge, un'azione di carattere pubblico per interrompere il ciclo vizioso della disuguaglianza, cosa fareste?

Si invitano gli studenti ad un brainstorming delle opportunità di cui tutti dovrebbero poter godere per mantenere una qualità della vita almeno soddisfacente.

Es.: reddito condizionato in cambio della garanzia da parte dei genitori di far studiare e vaccinare i figli anziché mandarli a lavorare; borse di studio; mezzi pubblici scontati/gratuiti; tassazione progressiva; accesso al credito; possibilità di accendere mutui per la casa con tassi agevolati; etc.

Lo scopo della **Fase 6** è la **partecipazione attiva** degli studenti nella **creazione di possibilità** per tutti, nell'ottica della riduzione della disuguaglianza.



Attività facoltativa | Le nuove regole del gioco

L'insegnante invita gli studenti a progettare -in classe o a casa- una serie di interventi, applicabili all'interno del gioco (che mantiene le regole iniziali sulla distribuzione del reddito e lo stesso valore monetario di sanità/istruzione/lavoro/casa), per far sì che sempre più persone abbiano accesso ai servizi essenziali, interrompendo così il circolo vizioso della disuguaglianza.

La classe può procedere mettendo ai voti gli interventi suggeriti durante il *brainstorming delle opportunità* e sviluppando poi le 3 idee migliori come regole da introdurre nel gioco.

Lo scopo della *Fase 7* è quello di **minimizzare la disuguaglianza** e di **stimolare la creatività** dei ragazzi.