

Le parole dell'economia

Percorsi didattici dai tre agli undici anni

Anna Aiolfi Monica Bellin Nadia Paterno



Indice

Introduzione	6
Il nostro “Progetto economia”	10
Un’idea di valore, qualcosa che vale	14
Si comincia dai tre	14
Pesci contro lepri	20
Dal baratto alla moneta	23
Vale di più l’acqua o il computer?	27
Laboratorio: Dal baratto alla moneta	31
La metodologia	37
Discutere	40
Punti critici	45
Dal baratto agli acquisti	47
La “fatica” del fare la spesa	47
Imparare a comprare	52
Vendere e comprare	57
Il resto	58
Il prezzo delle merci	61
Lo scontrino racconta...	67
Lavorare in continuità	75
Appendice 1	88
Appendice 2	94
Bibliografia	96

Introduzione

Maria Arcà

Fin dalla scuola dell'infanzia diventa sempre più importante accompagnare i bambini nel loro addentrarsi nel mondo reale, fatto di interazioni sociali ed economiche, di consumi e risparmi, di ricchezze e povertà. Si tratta di conoscere un mondo che diventa sempre più popolato e più fragile, in cui le conseguenze delle azioni di oggi influenzano la vita degli adulti e dei bambini di domani. Per questo, delineando un percorso didattico sugli aspetti economici della vita quotidiana, la scuola può partecipare, insieme ad altri soggetti sociali, alla formazione dei ragazzi su un tema solitamente trascurato dai curricula convenzionali, indispensabile per sviluppare, fin dall'infanzia, consapevolezza su regole e comportamenti economici a cui tutti devono adeguarsi oggi per influire positivamente sul domani e sulla vita degli altri.

I discorsi fatti in classe sul valore delle cose rappresentano un primo momento di confronto, ed aprono agli occhi degli adulti scenari impreveduti: soprattutto per i più piccoli, il valore degli oggetti non è quasi mai valutato in "soldi" ma rivela componenti affettive e, nella gerarchia del valore degli oggetti, la valutazione dei costi in soldi è abbastanza irrealistica. Le opinioni dei bambini sul possesso, sul furto o sul prestito... rivelano sia atteggiamenti di generosità che di egoismo, sia di cura che di trascuratezza. Per equilibrare posizioni contrastanti, smorzando gli eccessi, si possono esplicitare le varie ragioni che portano a difendere gelosamente i propri beni, o a trattarli con cura, o a dividerli con gli amici in una prospettiva di rispetto che ne riconosca il valore non solo affettivo ma anche economico. Così, attraverso le tante e diverse esperienze, guidati quasi sempre da un potente senso di giustizia, i bambini si formano loro "teorie" economiche che con l'aiuto dell'insegnante possono modificarsi nel tempo fino a confrontarsi con quelle degli esperti della disciplina.

Del resto, anche i più grandicelli sono assai poco consapevoli di come gli adulti – genitori riescano a soddisfare le loro esigenze di vita quotidiana, e ignorano aspetti importanti dei bilanci domestici, delle entrate e dei risparmi da cui dipende la loro stessa esistenza. Le varie idee che emergono dalle discussioni devono dunque essere chiarite, confrontate con la realtà, collocate all'interno di un quadro coerente, fatte crescere attraverso numerose e suggestive esperienze. Gli argomenti si intrecciano e tocca all'insegnante riorganizzarli in percorsi a lungo termine, in progetti longitudinali che possano essere seguiti per più anni.

Affrontando argomenti non convenzionali e privi di una tradizione didattica che avvii al solito implacabile conformismo, gli insegnanti si scontrano con la necessità di ascoltare veramente le idee dei ragazzi e, di conseguenza, con quella di cambiare i modi di fare scuola. D'altra parte, le opportunità di conoscere le realtà del mondo del lavoro e capire come funziona veramente la produzione di oggetti ben conosciuti, aiutano i bambini mano a mano che crescono, a uscire dall'abituale egoismo consumistico. Andare a fare la spesa, magari in gruppi di diversa età dove i piccoli vengono accompagnati dai bambini più grandi rappresenta uno stimolo per comprendere meglio il valore dei "soldi per comprare". A mano a mano che i bambini acquisiscono competenze aumenta la difficoltà delle domande: chi ha inventato i soldi? Come si fa a sapere che il prezzo è giusto? perché in certi negozi le cose costano meno?

È molto interessante accorgersi che lo scontrino, quel pezzettino di carta che esce dalle macchinette "dove si paga" e che spesso viene buttato via all'uscita del negozio, contiene informazioni che è importante imparare a decifrare. Lo scontrino rappresenta una sorta di tramite sociale tra il consumatore e il Paese, testimonia il prezzo dell'oggetto ma entra in un gioco più vasto di costi e tasse che permette ai ragazzi più grandi di dare un'occhiata sul sistema economico in cui, sempre più consapevolmente, vengono integrati.

Analogamente, le simulazioni di compravendita a scuola aiutano a trasferire le relazioni economiche un livello più ampio, si fanno conti che interessano assai più delle rituali operazioni sui quaderni, ma non solo la matematica è messa in gioco. Per esempio, si può gettare un'occhiata su un sistema globale di produzione e distribuzione delle varie merci, pensando alle provenienze, ai metodi di lavorazione, alla sicurezza e all'igiene... ma anche, in una prospettiva che unisca economia e consapevolezza ambientale, al destino futuro degli scarti e dei rifiuti, alla loro permanenza o alla loro immissione in nuovi cicli, di recupero o di degrado.

Ricostruendo la storia della moneta si può andare indietro nel tempo, ricordando (o sperimentando con simulazioni) come nei tempi antichi beni e merci venivano scambiati e valutati di volta in volta secondo il bisogno del momento. Seguendo questo filo, la successione e la durata degli eventi, le trasformazioni sociali e politiche avvenute nel tempo possono essere lette e interpretate in chiave storico-economica, diventando assai più interessanti e comprensibili degli abituali racconti di re e di guerrieri. Ma, ancora, guardando come il primitivo baratto abbia dato luogo al commercio, si può andare anche avanti nel tempo, passare dal livello locale a livello globale, immaginare cosa succederà dei pochi soldi spesi o dei tanti soldi incassati dal commerciante, e di come una parte di questi soldi si trasformerà in servizi sociali, in bene pubblico... come i ragazzi più grandi impareranno a comprendere.

Lo sviluppo di percorsi longitudinali permette una gradualità della costruzione delle conoscenze all'interno di ogni segmento scolastico, con differenti richieste di esperienze e aperture al mondo esterno. Di volta in volta, i ragazzi possono affrontare temi reali come le relazioni tra lavoro e produzione, i tanti modi di fare la spesa, di confrontare i valori delle varie monete nazionali con la moneta "unica", il nostro euro.

In questa fase di elaborazione concettuale i ragazzi, ciascuno al proprio livello, si cimentano con la costruzione collettiva di modelli

che generalizzano i fatti particolari osservati e discussi in classe. È ovviamente necessario adeguare all'età e alle esperienze sia il grado di difficoltà delle proposte sia il livello di astrazione connesso con qualunque modellizzazione. Le differenze tra la realtà e le semplificazioni offerte dai modelli possono talvolta mettere in crisi, ma servono assai bene a far comprendere la complessità di una realtà che non si lascia facilmente ingabbiare in schemi rigidi o in definizioni apodittiche (e questo non vale solo in campo economico).

Un'idea di valore, qualcosa che vale

Si comincia dai tre

La scuola può insegnare presto a dare parole a idee ancora nuove, a definire comportamenti; gradualmente, comprendendo che quello che vale per sé stessi può essere più o meno importante anche per altri, si impara a fare e ricevere regali, a cedere o condividere un gioco, a chiederlo in prestito, a fare uno scambio, a distinguere il mio e il tuo, a essere generosi. Mentre si tenta di dare valore alle cose, si pensa anche a ciò che conviene o non conviene fare per raggiungere il proprio obiettivo.

In gruppo, nella scuola dell'infanzia, si discute su quello che abitualmente succede tra amici, sui gesti e sulle parole del prendere e del dare. Cosa vuol dire è mio? Come fa un oggetto a diventare mio o tuo? Cosa vuol dire regalare, prestare, scambiare? I bambini si confrontano su quello che fanno e che fanno, con accordi o disaccordi da spiegare. Si mediano le idee, si simulano situazioni, se ne inventano di nuove. Ad esempio, per giocare allo "scambio" si devono necessariamente fare azioni diverse da quando si gioca a "regalare" o a "prestare". I gesti del dare e ricevere assumono nuovi significati insieme alle parole.

Ins.: è la stessa cosa scambiare e regalare? (Gruppo 4 anni)

...no, un regalo lo fai perché ti piace, per un compleanno, non ti danno in cambio qualcosa.

...quando si scambiano le robe si riceve sempre qualcosa indietro.

...se io voglio una cosa che ha un bambino, do al bambino una cosa se no si arrabbia.

...si scambia con gli amici, perché li conosci e sai se vogliono una cosa.

Ins.: meglio scambiare cose uguali o diverse?

...diverse, se no non serve, allora ti tieni la tua.

...meglio uguali, se no litighi, almeno il colore però diverso.

...io volevo cambiare il mio con il suo allora io gli ho detto che il mio era molto bello... Così a lui è piaciuto... (tentativo d'imbroglione).

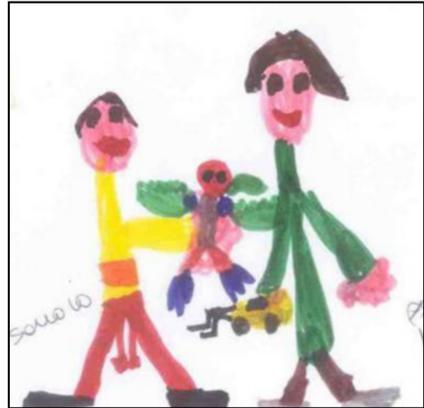


Figura 2-3. Scambio di giochi. Matilde (anni 5): «Io avevo una macchina e volevo il leone di Tommaso e allora gliel'ho chiesto in cambio e lui ha deciso che gli andava bene.» (CONVENIENZA) «Poi ho dato roba alla Ludovica perché lei me l'ha chiesta e a me andava bene perché Ludo è mia amica.» (AMICIZIA). Marco (anni 5): «Io ho preso un bel gioco da scambiare, una macchinina, perché così non mi dicevano di no. Volevo scambiare la macchinina con una rotaia perché quella mi serviva per fare il gioco di stamattina.»

Ins.: c'è differenza tra comprare e scambiare?

...si compra con i soldi... se scambi non servono i soldi.

...per scambiare bisogna cercare di convincere che la cosa conviene... deve andare bene a tutte due.

Ins.: quale differenza tra scambiare e prestare?

...sono due cose diverse, quando scambi una cosa tipo un oggetto l'altro bambino ti dà sempre una cosa di ritorno, quando presti lo dai solo per poco e poi devi ridarglielo perché è sempre suo.

...non è facile fare uno scambio ... devi stare a pensare cosa fare, altrimenti ci perdi.

Ins.: che cosa perdi?

...perdi perché prendi una cosa che ha meno valore... però a te può servire.

I bambini imparano presto anche a riconoscere valori convenzionali, e a cercare di conquistarli: per esempio, in molti giochi di strategia bisogna saper distinguere il valore dei diversi pezzi, e valutare la convenienza delle diverse azioni. Nel gioco dello Shanghai, all'inizio, i bambini pensano che vinca chi ha più bastoncini, poi i più accorti notano la presenza delle tacche colorate e le interpretano come

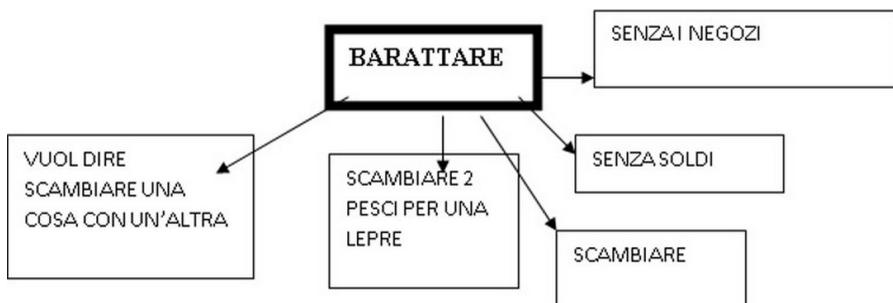


Figura 12. Esempio di mappa di parole costruita con gli alunni per spiegare il significato della parola “barattare”

Le idee e le conoscenze di ogni bambino si approfondiscono commentando i loro testi che interpretano il disegno. E se, al termine della discussione, si chiede di integrare il testo o la mappa, si nota che tutti inseriscono elementi nuovi utilizzando anche i pensieri dei compagni.

Qualcuno pone problemi, come la necessità accordarsi sui valori per poter barattare le merci «il signore che ha le lepri dice: - La mia lepre è bella grossa e tu mi devi 2 pesci. Quello dei pesci dice: - OK.

Una volta non c'erano i soldi e c'erano i baratti, quindi molto spesso litigavano per il valore.»



Figura 13-14. La rappresentazione di Ludovica (anni 4) e di Marco (anni 5).

Come si vede nelle figure 13 e 14 Ludovica dice: «Si stanno scambiando quello che hanno preso perché sono amici, di pesci ne ha tanti, quindi valgono meno, di lepri ne ha poche allora valgono di più, due pesci per una lepre.» Marco dice: «Si cambiano le cose per avere sia i pesci che i conigli. Si chiamano al telefono e dicono vuoi cambiare con me? Non è un gioco perché loro devono scambiare per mangiare le cose e siccome si fa fatica a prendere la lepre di più che pescare i pesci perché stanno nella rete e si prende facileallora il coniglio vale di più.»

Per rafforzare i concetti a tutte le età si può giocare a scambiarsi oggetti raccontando poi che cosa è successo. Perché il gioco funzioni, bisogna scambiare cose che servono, che convengono, che qualcuno vuole. Emergono quindi idee di utilità, convenienza, accordo, proprio quelle che sono alla base del concetto di scambio economico «scambiare significa che uno dà una roba e in cambio prende una cosa che gli serve... però devi metterti d'accordo devi fare tra amici che è meglio.... perché se no litighi.»

Dal baratto alla moneta

Dopo aver parlato di valore delle cose in molte occasioni e contesti, e a diverse età, negli ultimi due anni della scuola primaria è possibile proporre esperienze che simulano il passaggio logico/storico dal baratto alla moneta. La classe mette in scena un “mercato”: ogni gruppo dispone sul banco le merci che gli sono state assegnate, denominate “beni”, con la consegna di barattarle con quelle dei compagni, al fine di ottenere quelle indicate dalla consegna del gioco come “bisogni”. Il gioco risulta ovviamente animato: si cedono uova per ottenere pane, pane per avere mele o/e cosmetici... il tutto è accompagnato da contrattazioni anche “vivaci”¹.

¹ La spiegazione del gioco di simulazione si trova nel Laboratorio *Dal baratto alla moneta*.

I bambini raccontano la simulazione:

«Oggi abbiamo fatto il gioco del baratto: la maestra ci ha diviso in 4 gruppi e ad ognuno ha dato dei foglietti con scritte le merci: sapone, penne, cosmetici, pane, mele, sale, libri e uova; al mio gruppo sono capitati il pane e le mele. Poi ci ha detto anche cosa serviva a ciascun gruppo: a noi servivano le uova e i cosmetici. Il gioco consisteva nel barattare, cioè scambiare i prodotti che a un gruppo non servivano con quelli che invece gli servivano. È stato bello fare i ragionamenti di mente: ad esempio io ho scambiato un uovo per un pane e poi quel pane l'ho dato a una che mi ha dato due uova: alla fine ci ho guadagnato un uovo. è stato facile, alla fine il nostro gruppo aveva conquistato tutti i cosmetici e diciotto uova, però siamo rimasti senza beni da scambiare. Mi sono scordato di dire che dovevamo registrare tutti gli scambi come facevano gli uomini antichi con la sola differenza che loro ne registravano 20 in un giorno, noi 20 in un'ora!»

I bambini discutono gli scambi fatti e provano a fare una valutazione:

.. per noi potrebbe essere andata anche bene, ma potrebbe anche essere andata male, perché noi abbiamo avanzato un poco di beni e quindi potevano scambiare ancora secondo me.

.. invece secondo me va bene perché non ne abbiamo avanzati troppi, ne abbiamo solo due di pani, però se rimanevamo senza, poi non ne avevamo proprio niente, e allora diventava dei bisogni.

Ins. perché hai fatto questo ragionamento proprio con il pane?

.. perché il pane è fondamentale, le penne se non ce le hai non importa, però per vivere si deve mangiare e allora un po' di pane si deve tenere.

.. io pensavo che era più semplice fare questa cosa invece, perché non tutti andiamo d'accordo nel gruppo, tipo io non volevo cambiare le mie uova e il mio sale perché io ne avevo bisogno.

Viene costruita una tabella con la registrazione dei valori di scambio che viene analizzata. Per registrare i valori ottenuti con i diversi scambi si usano numeri (anche decimali!), ma per ottenere il valore anche approssimativo di una data merce diventa necessario calcolare medie. È anche necessario ricordarsi i molti prezzi dello stesso bene in confronto a tutti gli altri. La difficoltà suggerisce la ricerca di un'idea che semplifichi gli scambi, prima individuando una merce con le