



Attività 2

Nome dell'attività	Il gioco della pesca
Argomenti	• Principali aspetti/strategie sulla tragedia dei beni comuni • Concetti di impronta ecologica e temi della biocapacità
Risultati di apprendimento e competenze che possono essere acquisite	• Scopri l'impronta ecologica e l'esaurimento delle merci • Apprendimento della giustizia intergenerazionale • Riconoscere i principali vantaggi di una buona governance dei beni comuni condivisi
Durata	1,5 ore
Tipo di metodo	• Istruzione non formale • Discussione interattiva
Materiali richiesti	• Sedie/Tavoli • Carte/penne di feltro • Post-it • Documenti A4
Impostazione dell'apprendimento e descrizione dell'attività	1. Introduzione: 2. Gli studenti sono divisi in gruppi di quattro e fanno finta di pescare da un lago comune. 3. Chiedi ai partecipanti di disegnare 10 pesci nel mezzo e di metterli in un lago (possono anche disegnarlo). 4. Dopo di che, non si può parlare. 5. Anche se condividono gli stessi beni comuni, gli studenti non stanno "lavorando insieme", dimostrando ulteriormente l'esistenza della tragedia. 6. Spiega che ci saranno turni ("stagioni") per i gruppi per "andare a pesca" nel loro lago comune. Durante ogni stagione, gli studenti dovranno prendere un





	pesce dal lago, fino ad un massimo di tre, ma allo scopo di trarne profitto. Fermati mentre gli studenti prendono silenziosamente i loro pesci. 7. Al termine del round ("stagione"), il tutor rivela che il numero di pesci rimasti nel lago raddoppierà, rappresentando la riproduzione. 8. Il tutor dà il numero appropriato di pesci. 9. Poi il tutor ripete la situazione per la prossima stagione. Tutti devono prendere un pesce per sopravvivere, ma fino a tre se vogliono. 10. Cosa succede se le persone in un gruppo non ne hanno abbastanza? Come tutor, potresti chiedere di riconsiderare le loro scelte. 11. Cosa succede se nessuno è disposto a vendere pesce, ma di tenerlo per motivi di sopravvivenza?
Valutazione/riflessione dell'attività	● In che modo il tuo gruppo ha superato il problema etico che gli è stato posto? ● Cerchiamo ora di creare un sistema di regole per impedire al lago di essere sovrasfruttato. ● Il tuo sistema promuove ricompense o punizioni? Quale pensi sia meglio? ● Identificare una situazione in classe che sia parallela a quello della pesca.
Materiali necessari	nessuno

