



Fondazione
Reggio Children
Centro Loris Malaguzzi

edizioni junior

Con il supporto di The LEGO Foundation

PLAY
EXPLORE
RESEARCH



Con contributi di
**Sidsel Marie Kristensen, Luca Vecchi, Carla Rinaldi,
Mitchel Resnick e Vanna Iori**

Reggio Emilia — Italia

Estetiche dell'educazione

Collana diretta da Annamaria Contini e Lorenzo Manera



Fondazione
Reggio Children
Centro Loris Malaguzzi

edizioni **junior**

Con il supporto di The **LEGO** Foundation



**PLAY
EXPLORE
RESEARCH**

Con contributi di
**Sidsel Marie Kristensen, Luca Vecchi, Carla Rinaldi,
Mitchel Resnick e Vanna Iori**

Reggio Emilia — Italia



www.bambinistore.eu

Facebook: Bambini

Instagram: bambini_editore

ISBN 979-12-5635-032-2

© 2024 Edizioni Junior-Bambini srl

Realizzato nell'ambito del progetto *P.E.R. – Play Explore Research*, promosso da Fondazione Reggio Children-Centro Loris Malaguzzi ETS con il supporto di The LEGO Foundation

A cura di: Lorenzo Manera

Fotografie di: Foto SuperStudio Reggio Emilia,
Elisa Biagi e Giulia Sberveglieri

Progetto grafico e impaginazione:
Martina Zonca

Prima edizione: novembre 2024

Questo volume è stato stampato presso
Mediagraf S.p.A., Noventa Padovana (PD)

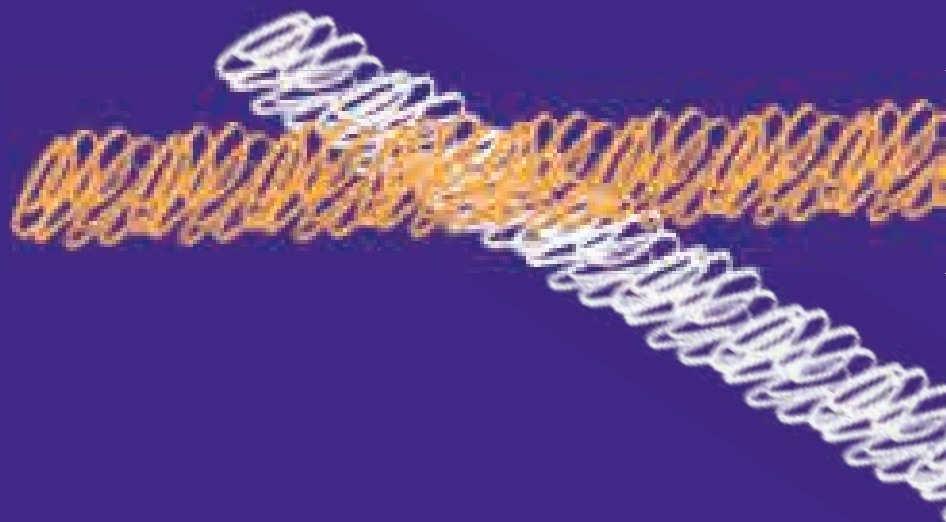
Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume/fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633.

Le riproduzioni effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da AIDRO, Corso di Porta Romana n. 108, Milano 20122, e-mail segreteria@aidro.org e sito web www.aidro.org

Indice

Premessa	7
Presentazione	9
<i>Sidsel Marie Kristensen</i>	
Una dichiarazione di fiducia e di speranza nel futuro	13
<i>Luca Vecchi</i>	
Gioco vuol dire credere nella cultura dell'infanzia	19
<i>Carla Rinaldi</i>	
1. Giocare bene	20
2. Perché il gioco	21
3. Quali domande	23
Bibliografia	25
Coltivare comunità di creatività e di cura	27
<i>Mitchel Resnick</i>	
L'importanza del gioco nell'educazione cognitiva ed emotiva	37
<i>Vanna Iori</i>	
1. Il valore formativo del gioco	37
2. L'esperienza ludica nelle grandi trasformazioni socio-economiche del nostro tempo	39
3. Il gioco unisce e arricchisce vita emotiva e cognitiva	42
Bibliografia	44
Workshop	47
1. Presentazione app OctoStudio	48
2. I workshop esplorativi	50
3. Il dialogo con le scuole	55

Premessa



Il progetto *P.E.R. – Play, Explore, Research* di Fondazione Reggio Children-Centro Loris Malaguzzi, reso possibile dalla collaborazione con The LEGO Foundation, è una piattaforma per riunire educatori, ricercatori e responsabili politici al fine di far progredire la relazione tra gioco e apprendimento e l'apprendimento attraverso il gioco per bambine e bambini a livello globale.

Al fine di perseguire l'Obiettivo di sviluppo sostenibile 4 dell'Agenda 2030, "un'educazione di qualità, equa e inclusiva" e "opportunità di apprendimento permanente per tutti", nonché in continuità con i progetti "TIDA-TInkering in the Digital Age" e "Scintillae-play and learning in the digital age", il progetto P.E.R. di Fondazione

Reggio Children e The LEGO Foundation prevede, in un orizzonte temporale di tre anni, il coinvolgimento di partner a

livello internazionale su tre aree di intervento.

In primo luogo, la realizzazione di sette conferenze-azioni in cinque continenti rivolte a insegnanti, educatori, policy maker, famiglie, Ong, sul tema della relazione tra

gioco e apprendimento seguite da momenti di approfondimento e laboratori.

In secondo luogo, la pubblicazione e disseminazione dei risultati delle ricerche sull'apprendimento e il gioco con il coinvolgimento del dottorato di ricerca in Reggio Childhood Studies and Longlife Learning di Università degli studi di Modena e Reggio Emilia e Fondazione Reggio Children come partner industriale.

Infine, la creazione di un nuovo centro di ricerca a Reggio Emilia in un'antica fabbrica recuperata, dove fare esperienza di differenti approcci giocosi all'apprendimento attraverso laboratori e incontri. L'edificio riqualificato, noto come "ex Caffarri", ospiterà il progetto Scintillae, il dottorato e Remida, il Centro di Riciclaggio Creativo.

Questa collana di pubblicazioni vuol dar luce agli interventi che hanno caratterizzato ogni singola conferenza-azione nei cinque paesi, a partire dalla presentazione del progetto P.E.R. in Italia, a Reggio Emilia, il 16 e il 17 novembre 2023 al Centro Internazionale Loris Malaguzzi, accompagnata, in anteprima nazionale, dalla presentazione con workshop di Octostudio, app per il coding creativo del Lifelong Kindergarten presso il MIT Media Lab.



Presentazione



Sidsel Marie Kristensen
CEO di The LEGO Foundation



Siamo qui oggi per celebrare la partnership tra la Fondazione Reggio Children e la LEGO Foundation.

Il viaggio che abbiamo percorso assieme negli ultimi tre decenni è stato contrassegnato dall'innovazione, dall'ispirazione e dalla collaborazione, ma anche da vera gioia: una storia di stretta amicizia e di passione condivisa per il benessere e lo sviluppo dei bambini.

In questo percorso, le nostre organizzazioni hanno intrapreso una serie di iniziative innovative che hanno avuto un impatto duraturo sull'istruzione e, soprattutto, sulla vita di innumerevoli bambini in tutto il mondo. Abbiamo lavorato a stretto contatto per realizzare programmi di robotica e *tinkering* nell'era digitale. Abbiamo anche formato una rete di scuole "playful" e condotto ricerche sul legame tra gioco e apprendimento negli spazi fisici e digitali.

Come riconoscimento dell'incredibile lavoro svolto da Fondazione Reggio Children, le è stato attribuito due volte il Premio LEGO, nel 1992 e nel 2015. Sono davvero felice di essere raggiunta oggi da una delle premiate, Carla Rinaldi.

Oggi sono entusiasta di rappresentare The LEGO Foundation in occasione del

lancio di una nuova collaborazione che ci sta molto a cuore. Il progetto “Play, Explore, Research” sarà una potente piattaforma per riunire educatori, ricercatori e responsabili delle politiche al fine di promuovere l'apprendimento attraverso il gioco per i bambini di tutto il mondo.

La cosa ancora più entusiasmante è che il progetto coinvolgerà anche i bambini e le loro famiglie quali protagonisti della ricerca e della promozione dell'apprendimento attraverso il gioco. I bambini saranno coinvolti in un ambiente unico, che enfatizza le relazioni tra pari, l'apprendimento iterativo, la passione e la motivazione, aiutandoli a sviluppare competenze e conoscenze essenziali per il loro successo futuro.

Questo approccio innovativo dà loro voce e potere di sperimentare, imparare e svilupparsi, mentre noi adulti impariamo dalle loro prospettive uniche.

Come tutti sapete, questo è il fulcro dell'approccio di Reggio Emilia fin dagli anni Sessanta. Si tratta di capire il mondo attraverso gli occhi della nostra risorsa più preziosa: i nostri bambini. Noi di The LEGO Foundation lo sosteniamo pienamente.

Come LEGO Foundation condividiamo l'aspirazione che i bambini diventino creativi, impegnati, capaci di imparare per tutta la vita e di prosperare in un mondo in continua evoluzione, sperimentando i benefici dell'apprendimento attraverso il gioco. Sappiamo che l'apprendimento attraverso il gioco contribuisce allo sviluppo fondamentale e olistico dei bambini e ci impegniamo a mettere i bambini al centro di tutto ciò che facciamo. Questo progetto incarna tale aspirazione condivisa e crede nella possibilità che i bambini possano determinare il loro futuro. Crediamo che i bambini siano i nostri modelli di riferimento: intraprendiamo questo lavoro insieme con curiosità e divertimento, avvicinandoci a nuovi ambienti, sfide e apprendimenti.

Diffonderemo nuovi apprendimenti attraverso conferenze come questa, ma anche attraverso esperienze che saranno adattate ai diversi contesti in cui i bambini vivono e giocano. Vogliamo capire quali sono le sfide più importanti per l'apprendimento e lo sviluppo dei bambini e come si





può configurare l'apprendimento attraverso il gioco in contesti diversi tra loro. Ma, soprattutto, vogliamo portare le prospettive dei bambini al centro delle discussioni e delle ricerche degli esperti, degli operatori e delle comunità coinvolte.

In conclusione, il nostro viaggio di amicizia e collaborazione ha già lasciato un'eredità notevole, ma non è ancora finito. Con il progetto "Play, Explore, Research" stiamo portando la nostra collaborazione a nuovi livelli. Insieme stiamo sperimentando un approccio che dà potere ai bambini, valorizza le loro prospettive e promuove una profonda comprensione del gioco e dell'apprendimento.

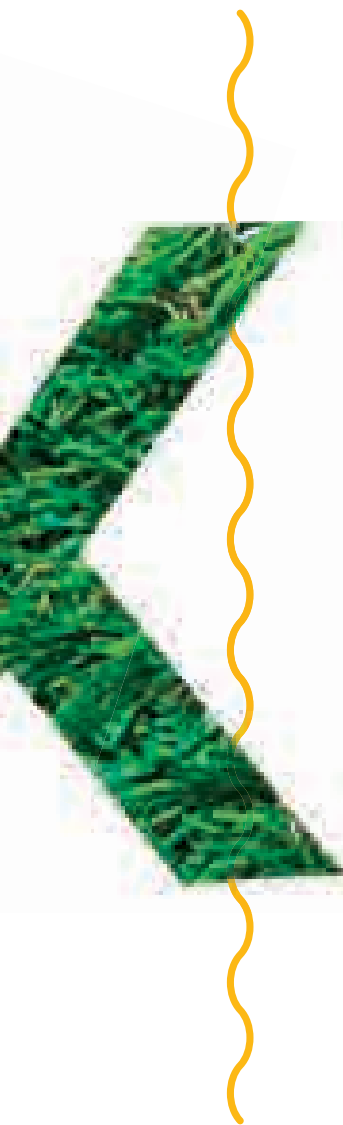
Guardando al futuro, siamo certi che la nostra collaborazione continuerà a essere una forza di cambiamento positivo nella vita dei bambini di tutto il mondo.

Grazie per aver partecipato a questo incredibile viaggio insieme a noi.

Una dichiarazione
di fiducia
e di speranza
nel futuro



Luca Vecchi
Sindaco di Reggio Emilia (2014-2024)



Come Città di Reggio Emilia, siamo felici che proprio da qui, e in particolare dal Centro Internazionale Loris Malaguzzi, abbia preso inizio il progetto *P.E.R. – Play, Explore, Research* di Fondazione Reggio Children e The LEGO Foundation. Un progetto innovativo che, a partire dall'esperienza educativa della nostra città, vuol mettere al centro la ricerca sulla relazione tra gioco e apprendimento, toccando cinque continenti, e che oggi inizia il suo viaggio dalla parola "comunità". Desidero, quindi, ringraziare innanzitutto Carla Rinaldi per il suo ruolo di Presidenza di Fondazione Reggio Children e per il modo in cui ha portato a compimento il percorso insieme a The LEGO Foundation, la cui CEO Sidsel Marie Kristensen, insieme alla famiglia Kristiansen, sono stati presenti a Reggio Emilia. A loro il nostro grazie per averci accompagnato in questi anni in un percorso di dialogo, di collaborazione e di condivisione, che è approdato appunto al progetto P.E.R.

Con la *lectio* del professor Mitchel Resnick e l'intervento della professoressa Vanna Iori si è segnato inoltre un lancio importante per il progetto, considerando anche che è avvenuto alla presenza del network internazionale di Reggio Children

a Reggio Emilia, ovvero circa 300 persone da oltre 30 Paesi del mondo.

Io credo che quanto avvenuto sia un passaggio storico. Un ulteriore passo avanti di un'esperienza che è nata molti anni fa nella nostra città, che ha messo al centro le bambine e i bambini, la loro educazione e il loro diritto a un'educazione di qualità fin dalla nascita.

Questa esperienza ha contribuito a costruire una cultura dell'infanzia che ha dato gambe a politiche pubbliche che oggi consentono a Reggio Emilia di avere una scolarizzazione al 60% nello 0-3 anni e pressoché al 100% nel 3-6 anni, in un Paese che è ancora enormemente in ritardo da questo punto di vista. Ed è un grande problema il fatto che nella contemporaneità l'Italia non sia ancora un Paese capace di acquisire fino in fondo il senso e la consapevolezza di come la società possa essere migliore, nella misura in cui sia capace di partire dal diritto all'educazione dei bambini fin dalla nascita. Questa è invece l'esperienza e la consapevolezza che Reggio Emilia ha portato con sé nelle relazioni e nel dialogo con i Paesi e le città di tutto il mondo. È sempre un'esperienza molto intensa visitare scuole dell'infanzia, come mi è accaduto recentemente, in California e in Texas, che ti trasmettono, come dire, il sapore e l'aria di casa, per come sono state pensate, ispirate, organizzate e realizzate.

Quindi è questo, io credo, un momento molto importante, perché l'incontro con The LEGO Foundation, il tema della ricerca sul gioco come elemento di apprendimento, è qualcosa di molto potente e anche di molto contemporaneo.

Ognuno di noi, pensando al gioco, può coglierne il senso e il significato profondo. Per me è sempre stato quello di contribuire a liberare una personalità, a liberare una creatività e ad assecondare un processo di crescita e di maturazione, anche quando il gioco vuol dire permettersi di disobbedire un po'. Quindi credo che sia utile ritrovare anche le ragioni di oggi in una coerenza con lo spirito originario del "Reggio Approach", quello spirito originario che lo lega profondamente alla storia di questa città.

Ho più volte sostenuto, e ritengo, che non ci sia "Reggio Approach" senza Reggio Emilia e non ci sarebbe stata la Reggio Emilia di oggi senza il "Reggio Approach". Cioè, e lo dico sapendo che è un concetto forte, non credo si sia trattato semplicemente di pedagogia. Credo, piuttosto, che ci sia stata una relazione molto profonda tra la pedagogia e la politica, politica nel senso più alto del termine, politica che mette al centro la polis, le persone, le comunità e il loro destino, a partire, in questo caso, dai bambini.

Per questo, vorrei fare memoria di alcuni momenti della storia che ci ha portato fin

qui. Un po' per gioco, ma gioco non è, quasi come un racconto.

La prima scuola per l'infanzia nasce in questo modo.

È l'indomani della Seconda guerra mondiale. Reggio è appena stata liberata dall'occupazione nazifascista, i soldati tedeschi sono sulla via della ritirata, abbandonano alle porte della città un carro armato. Le donne di una piccola frazione di Reggio Emilia decidono di prendere quel carro armato, di smontarlo, di venderne i pezzi per quelle che allora erano 800.000 lire, circa 400 dollari, e con quei pezzi costruiscono la prima scuola di questa città, che ancora oggi si chiama, in ragione di quel momento storico, Scuola "25 Aprile", la data che in Italia ricorda la pace e la liberazione dalle forze occupanti e dal fascismo.

Passò un po' di tempo, e arriviamo al 1963, a quella che fu a tutti gli effetti la prima scuola d'infanzia di questa città, il "Robinson", di cui abbiamo appena celebrato i 60 anni in Sala del Tricolore. Credo che in fondo siano molto coerenti con il momento di oggi le parole che pronunciò allora il sindaco Renzo Bonazzi. Bonazzi disse che quell'esperienza nasceva in fondo da un bisogno di riscatto di una comunità nella sua volontà di appropriarsi della conoscenza e della cultura, che nel caso specifico era dare un'educazione di qualità ai bambini fin dalla nascita.

Poi ci sono state nel tempo, grazie a questa storia, relazioni molto significative della città di Reggio Emilia con autorevoli personalità di tutto il mondo, alcune delle quali sono parte di questo nuovo progetto P.E.R., alcune altre non ci sono più. Ricordo sempre con molta consapevolezza quanto disse Jerome Bruner, che fu colpito dal modo in cui i reggiani, con cordialità e cortesia, avevano la capacità di accogliere. Fu proprio Jerome Bruner, che poi divenne cittadino onorario, a rilevare e sostenere che vi era una relazione diretta tra l'esperienza pedagogica e i valori intrinseci a questa città.

In fondo è stato negli anni successivi un altro intellettuale americano, amico di Reggio Emilia, Howard Gardner, a dirci che Reggio Emilia aveva un carattere distintivo, che era quello di connotarsi come "comunità etica", dove i bambini crescono a contatto diretto con il prendersi carico del bene comune.

Ora, nel "Reggio Approach" ci sono tanti significati, ognuno dei quali, io credo, è collegato proprio dalla consapevolezza della centralità della polis, della comunità, della persona.

Lo è la piazza, che accoglie i bambini al mattino e che in fondo altro non è che la metafora della piazza della città europea, come luogo di incontro, di relazione, di comunità; lo è l'atelier, capace di liberare cre-



attività, capace di andare incontro ai tanti linguaggi dei bambini; lo è la cucina, che ha saputo cogliere, con decine di anni di anticipo, il valore e la relazione tra l'educazione e il buon cibo nella qualità della vita delle persone, e lo dico perché uno dei problemi dell'epoca contemporanea talvolta è anche l'obesità infantile; lo sono in fondo i 100 linguaggi di Malaguzzi che hanno saputo mettere in questa comunità le basi valoriali di una cultura del pluralismo, di un riconoscimento della diversità come elemento di valore e non come un muro che ci tiene divisi.

Questa città ha il 17% della popolazione residente, cioè 25.000 cittadini, riconducibile a oltre 100 nazionalità. Quindi è una città che ha saputo costruire una cultura del dialogo interculturale e del dialogo interreligioso. E nel Reggio Approach c'è anche quello spirito, che Carla Rinaldi cita spesso, della pedagogia dell'ascolto, dove pedagogia dell'ascolto non significa semplicemente la disponibilità reciproca ad ascoltarsi, ma un modo di convivere e quindi, in una certa misura, anche un grande messaggio di pace.

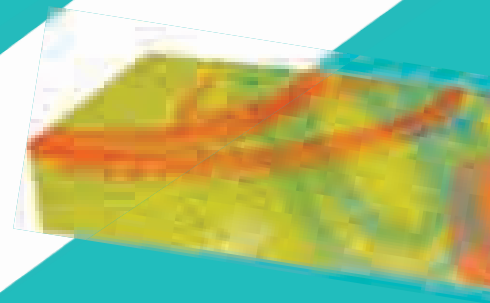
Ecco: io credo che il progetto P.E.R., e la sua prima conferenza a Reggio Emilia, siano un'occasione per connettere questa città e il Reggio Approach con lo spirito e i valori che The LEGO Foundation ha portato nel mondo a milioni di bambini.

Questo incontro, questo viaggio che inizia, credo abbiano un senso e un significato storico, perché avvengono in un momento particolare, in cui torna a essere, ahimè, estremamente attuale parlare di guerra e constatare la morte di tanti bambini innocenti, per effetto della capacità degli uomini di farsi la guerra tra di loro.

Allora non credo che esistano tanti luoghi del mondo come questo, in cui si ha la forza e la capacità di fermarsi un attimo e di costruire un futuro a partire dalla centralità dei bambini e della qualità della loro educazione. Tra tante difficoltà e tra tante complessità, quella che stiamo costruendo insieme credo debba essere vissuta come una condivisa dichiarazione di fiducia e di speranza sul futuro.

Grazie.

**Gioco
vuol dire credere
nella cultura
dell'infanzia**



Carla Rinaldi
Presidente di Fondazione Reggio Children



Nel lanciare questo progetto, *P.E.R. – Play, Explore, Research* di Fondazione Reggio Children e The LEGO Foundation, che si muove nel territorio dell'incontro-azione tra gioco e apprendimento, e che ha per beneficiaria l'infanzia, ci siamo interrogati sul "se" e sul "come" sia possibile, oggi, parlare di gioco, in questo momento così drammatico nel mondo, soprattutto per l'infanzia. Gioco che è piacere, relazione, educazione, vita. Come possiamo, ci siamo chiesti, parlare dei diritti dell'infanzia, diritti al gioco, alla vita emotiva, all'educazione di qualità, senza pensare all'infanzia negata in cinquantanove Paesi in conflitto nel mondo, tra cui Ucraina e Medio Oriente, e in particolare ai bambini che muoiono ogni giorno. È un dolore. È un dolore in tutto il mondo e lo sentiamo vivamente laddove, a Reggio Emilia come in tante altre città, viene promosso il valore della cultura dell'infanzia per la nostra società e per la pace.

Sentiamo la perdita di umanità, portiamo un lutto.

Parlare di apprendimento creativo, gioco e educazione può sembrare oggi un'utopia. Eppure sappiamo quanto il gioco sia una dimensione fondamentale dell'uomo. Dove c'è l'infanzia, c'è sempre il gioco,

come compagna fedele. Anche nelle immagini più tristi che arrivano, non è difficile rintracciare i segni del giocare da parte di bambine e bambini. Perché giocare è vitale. Proprio per questo, agire è un dovere. Dobbiamo andare oltre l'immobilità, anche oltre la sola compassione, e continuare ad agire per l'educazione, perché agire per l'educazione significa agire per la pace. Agire per un'educazione di qualità, che scavi nelle motivazioni di ogni bambino e bambina, per vivere il presente e per preparare meglio il suo futuro. Educazione di qualità per consentire a ogni umano di diventare più umano e di convivere in armonia con tutti i viventi.

1. Giocare bene

È proprio per accogliere questa dimensione necessaria di ricerca che abbiamo fortemente voluto il progetto P.E.R., per agire, per reagire.

Il progetto è nato nel solco di una ricerca profonda sul "giocare bene", come insegna la parola "Lego", e sull'educare e educarsi bene. È nato nel solco dell'intensa relazione, voluta, cercata, coltivata nel tempo, tra il gruppo LEGO e la città di Reggio Emilia, su educazione e gioco.

Non è per caso che il progetto nasca dopo aver ragionato sull'educazione di

qualità come risposta alle emergenze educative nel mondo, tema affrontato nella Carta "Educazione di qualità, una sfida globale" di Fondazione Reggio Children.

P.E.R. avrà una forte incubazione a Reggio Emilia, città di origine del noto approccio educativo per la prima infanzia, con il coinvolgimento del Phd "Reggio Childhood Studies – From Early Childhood to Longlife Learning" con DESU-Unimore. Troverà la sua prima casa in una ex architettura industriale, all'ex mangimificio ed ex falegnameria Caffarri, ora grande laboratorio aperto, che abitiamo con i progetti di Fondazione Reggio Children e che esiste anche grazie al sostegno di The LEGO Foundation. Uno spazio in cui ragionare insieme, nel contesto di un'educazione di qualità, di gioco e apprendimento creativo, di digitale, di sostenibilità e rigenerazione, insieme al Centro di Riciclaggio Creativo Remida, nato nel cuore pulsante dell'educazione a Reggio Emilia, l'Istituzione scuole e nidi d'infanzia, insieme all'allora azienda municipalizzata oggi Iren.

Il progetto P.E.R. vuole piantare semi, lasciare traccia, costruire una comunità di ricerca partecipata in cinque continenti, a partire dai temi ai noi più cari. Vuole costruire nuove storie, che abbiano futuro e possano crescere in autonomia. Come filo rosso, abbiamo proposto a ogni conferenza di adottare una tra le parole che ci stanno più

a cuore ed espresse nella Carta per un'educazione di qualità. Mitchel Resnick, che è un costruttore di ponti, saperi e relazioni, ha scelto, per questa prima *lectio* e prima conferenza-azione, la parola "Comunità".

2. Perché il gioco

Perché il gioco? È importante che entriamo nei tanti significati del gioco, sviluppando domande, dirci perché lo vogliamo a noi alleato.

Gioco vuol dire credere nell'infanzia e nella cultura dell'infanzia.

Del gioco occorre parlare di più, sul gioco occorre riflettere di più, considerando anche che il gioco e il giocare si stanno modificando con velocità inusitata in questo ultimo decennio, di pari passo con l'apprendimento, con lo sviluppo delle tecnologie digitali e il parallelo ritirarsi di ciò che è materia, per esempio il ritirarsi dalla relazione diretta, di persona.

Il gioco deve entrare molto di più nella formazione del docente e nella scuola, nella famiglia, nell'interazione con l'apprendimento con le sue caratteristiche di motivazione, di libertà, di creatività, di vita emotiva.

Nel senso comune, il gioco ha perso il proprio significato profondo, o meglio lo ha distorto, spingendolo oltre il rischio per arrivare all'eccesso. Così la passione per

il gioco arriva alla patologia, il tempo lento, l'imprevisto, lasciano il campo al tempo iper-organizzato e prevedibile, la "non utilità" del gioco viene scalzata dalla produttività se non dal guadagno, la possibilità di sbagliare, di essere sconfitti, è esclusa dalla necessità di essere vincenti, e così via.

Per onorare il nostro progetto dobbiamo porci le domande giuste e ritrovare nel gioco una dimensione essenziale per vivere, crescere e educarci bene.

Sicuramente il gioco, nel suo significato originario, ha questa caratteristica fondamentale di portare il divertimento, il piacere, lo "scherzo" come dice l'etimo latino, il "movimento" e il "travestimento" in ambito indoeuropeo.

Nel "buon gioco" si ritrova la dimensione della libertà, una dimensione esistenziale di creatività, di reciprocità. Tutt'altro, quindi, che un'attività banale o una perdita di tempo secondo una logica capitalistica e competitiva.

A giocare si impara, si impara da piccoli e da grandi.

Il gioco è una dimensione insita in tutti i cuccioli, è un allenamento alla vita e un'attitudine che dura tutta la vita. Solo l'uomo può scegliere se perderla, oppure coltivarla, continuare a viverla, sentendola e vivendola come diritto.

Gioco come *game*, il gioco con le regole, in cui c'è un sapere enorme da non



sottostimare, come nei giochi sportivi o nei giochi sociali. Oppure gioco come *play*, che è il cosiddetto gioco libero, che è difficilissimo, e che si impara insieme, è quasi più complesso del *game*. Ma il gioco ha sempre delle regole, che i bambini stessi si danno, imparano a giocare e attraverso queste regole del gioco e giocando costruiscono rapporti di libertà con la realtà.

Il gioco è anche quella possibilità non di astrarsi dal mondo, ma di uscirne penetrando in un tempo altro. Bambine e bambini quando incominciano a giocare, quando imparano a giocare, cambiano il tempo dei verbi, usano l'imperfetto: "Io ero...". "Tu eri la principessa e io ero il drago e insieme andavamo...". L'immaginazione, di cui il gioco si nutre, è il motore della creatività e la conduce a esplorare strade e soluzioni impreviste. Ecco, questo è un segnale magnifico, un segnale di una specie di astrazione, un segnale non di fuga, ma di libertà.

I bambini riprendono la realtà, la ricostruiscono dentro a dei canoni, delle esigenze, delle libertà, delle passioni, delle paure che loro stessi hanno, e quando escono dal gioco, ne escono arricchiti sul piano emotivo, sul piano psicologico e sul piano cognitivo. Se osserviamo i bambini e i ragazzini giocare – che sia *game* o *play* – quando escono dal gioco, escono più liberi verso le relazioni con il mondo e con gli altri bambini e ragazzini.

È lì che nascono gli amici, amicizie che ti rimangono per sempre perché rimangono con te, riguardano te, la relazione con l'altro in cui rispecchi te stesso. In questo senso, dunque, il giocare bene, oltre a essere un'esperienza di rafforzamento dell'identità personale, educa e avvicina alle relazioni di comunità.

3. Quali domande

Vista quindi sommariamente l'adesione del gioco alla natura più completa dell'essere umano, che consente l'espressione di tutti i linguaggi, quelli che abbiamo e quelli che non sapevamo di avere, abbiamo la responsabilità di creare situazioni dove provare a costruire il sapore del gioco e valorizzare il gioco in campo educativo.

Il progetto in cui caliamo queste nostre riflessioni è il progetto *P.E.R. – Play, Explore, Research* dove apprendimento, creatività e gioco sono indissolubilmente legati.

Come educatori, ricercatori, insegnanti, genitori, caregiver, sappiamo che il gioco, *play*, come ha formulato Mitchel Resnick, è un elemento fondamentale per imparare insieme a *peers*, compagni, *passion*, passione, e *projects*, progetti.

La dimensione ludica e creativa dell'apprendimento è la dimensione con cui guardiamo, in questo progetto, alle emergenze

educative del mondo, non solo le povertà economiche, ma, per esempio, le povertà emotive, la povertà di bellezza pubblica, la povertà di relazioni con la natura e con la comunità degli esseri viventi.

Nasceranno quindi studi e ricerche, luoghi reali e metaforici in cui si costruiranno esperienze e di cui seguiremo la costruzione di significati.

Nasceranno e si svilupperanno domande, negli incontri tra culture e nelle esperienze educative che avverranno, nel rapporto con la cultura digitale e la cultura ecologica. Abbiamo imparato anche da Mitchel Resnick quanto sia importante connettere ricerca e educazione di qualità ai supporti tecnologici, e quanto questi ultimi possano penetrare nei paesi più poveri come una via per l'educazione dei minori.

Quanto possiamo contribuire a diffondere questa qualità dell'educazione nel digitale nei paesi avanzati?

Quanto possiamo riportare il gioco a una dimensione collettiva, a un tempo lento, allo sviluppo della ricerca personale e della creatività come dimensione sia individuale sia collettiva?

Quanto possiamo accompagnare il gioco nella scuola per recuperare la dimensione emotiva, soprattutto negli adolescenti? Per imparare a gestire il rischio, il vincere e il perdere?

Come possono essere declinati gioco e

apprendimento quali fattori di generazione di comunità coese?

Il gioco che si confronta con la natura come può contribuire a generare una nuova relazione con la comunità dei viventi?

Tornando a questi giorni bui, siamo profondamente convinti che l'educazione sia il vero modo per far vivere e introdurre l'etica della pluralità, dell'interdipendenza e della reciprocità. Un'impresa in cui si riesce solamente insieme all'Altro, partendo dal principio che "io esisto perché tu mi stai ascoltando, io esisto perché voi mi ascoltate". Il gioco ci potrà aiutare, è nel nostro profondo e ci aiuta a crescere. C'è sempre un gioco dove è passato un bambino, un segno del suo desiderio di essere. Una matita in un campo di concentramento, una palla di stracci nel deserto, un orsetto tra le macerie di un bombardamento, una pagella in fondo al mare.

La nostra vita è interdipendente e legata. L'educazione non è solo quello che si fa a scuola o ciò che si studia, ma è ciò che respiro nella comunità in cui vivo.

L'educazione è la parola chiave per la pace.

Perché le differenze si accolgano, è essenziale vivere un'educazione piena. Un processo, non uno status, verso cui tutti noi, la scuola, la politica, la società dobbiamo incamminarci insieme. E questo mettendoci in gioco, praticando cioè l'arte più

antica dell'umanità, quella che consente di trasfigurare il mondo dalla realtà feroce. Dobbiamo avere il coraggio di continuare a immaginare che il mondo sia diverso, e agire perché lo possa essere.

Giocare vuol dire dunque inventare un mondo, creare realtà possibili e consapevoli. Per tutti noi e per la cultura a cui apparteniamo, mettersi in gioco significa prendere distanza da noi stessi, da ciò che ci definisce e dalle nostre certezze, ma con la leggerezza e la responsabilità che accompagnano il grande salto dello spirito umano e il gioco delle bambine e dei bambini.

Bibliografia

- Ammaniti M. (2020), *E poi, i bambini*, Solferino, Milano.
- Bondioli A. (1996), *Gioco ed educazione*, FrancoAngeli, Milano.
- Dewey J. (1938), *Experience and Education*, Indianapolis, IN, USA.
- Fondazione Reggio Children (2022), *Educazione di qualità, una sfida globale. La Carta sull'educazione di qualità in risposta all'emergenza educativa*.
- Gardner H. (2006), *Five Minds for Future*, Harvard Business School, Cambridge, MA, USA.
- Malaguzzi L. (1996), *I cento linguaggi dei bambini*, Edizioni Junior, Bergamo.
- Natoli S. (1996), *Dizionario dei vizi e delle virtù*, Feltrinelli, Milano.
- Resnick M. (2018), *Come i bambini. Immagina, crea, gioca, condividi*, Erickson, Trento.
- Rinaldi C. (2006), *In Dialogue with Reggio Emilia*, Routledge, London.
- Rinaldi C. (2022), "Early Childhood Education in Reggio Emilia and in the World", in M. Suarèz-Orozco, C. Suarèz-Orozco, *Education. A Global Compact for Time of Crisis*, Columbia University Press, New York.
- Touraine A. (1998), *Critica della modernità*, Il Saggiatore, Milano.
- Wazlawick P. (a cura di) (1988), *La realtà inventata*, Feltrinelli, Milano.



Coltivare comunità di creatività e di cura

Mitchel Resnick

*Professore di ricerca sull'apprendimento
del MIT Media Lab*





È meraviglioso partecipare a un evento¹ organizzato e sostenuto da due delle mie più grandi fonti di ispirazione: Reggio Emilia e LEGO. Molte delle mie idee sui bambini, sull'apprendimento e sulla creatività sono nate dalla collaborazione con la Fondazione Reggio Children, con la LEGO Company e con The LEGO Foundation.

Ho apprezzato che Carla mi abbia chiesto di parlare del tema della comunità, perché ritengo che la comunità sia una parte essenziale dell'apprendimento attraverso il gioco. Ho visto l'importanza della comunità nelle scuole qui a Reggio, e il concetto svolge un ruolo centrale nel lavoro del nostro gruppo di ricerca Lifelong Kindergarten al MIT Media Lab.

Voglio iniziare con una storia di 18 mesi fa. All'inizio di marzo del 2022, ho ricevuto un'e-mail da un'educatrice ucraina, Olesia Vlasii, che non avevo mai incontrato precedentemente. L'e-mail è arrivata appena 10 giorni dopo l'invasione dell'Ucraina da parte della Russia. Olesia mi ha scritto: "Sono Olesia Vlasii, un'insegnante, una madre e una poetessa per bambini ucraina. Questo

¹ Presentazione alla conferenza *P.E.R. – Play, Explore, Research* a Reggio Emilia, novembre 2023.

è un momento molto difficile per il mio paese natale. Ho deciso di scrivereLe e di chiederLe aiuto per creare la più grande ondata di gentilezza”.

E ha continuato descrivendo ciò che intendeva. Ha scritto: “Ci sono così tante persone sul pianeta che hanno bisogno di aiuto. Cosa può fare ognuno di noi? Possiamo creare la nostra ondata di gentilezza da inviare a queste persone”. In altre parole, ognuno di noi ha bisogno di connettersi con gli altri, di esprimere gentilezza e sostegno. Secondo Olesia, queste piccole onde di gentilezza potrebbero trasformarsi in un’onda che porta un cambiamento nel mondo.

Olesia mi ha scritto perché aveva usato Scratch, una piattaforma di coding per bambini sviluppata dal gruppo Lifelong Kindergarten del MIT. Con Scratch i bambini possono creare le loro storie e i loro giochi interattivi e poi condividere le loro creazioni con altri bambini in tutto il mondo. Olesia ha suggerito che i bambini avrebbero potuto usare Scratch per creare ondate di gentilezza: “Si può realizzare una bella animazione, un messaggio gentile o semplicemente disegnare un’immagine pacifica”.

Il messaggio di Olesia mi ha davvero colpito. Ho contattato Olesia e ho fissato una telefonata. Mentre parlavamo, ho sentito in sottofondo gli allarmi antiaerei. Olesia mi ha parlato delle difficili sfide che

lei e la sua comunità stavano affrontando. Ma credeva che avremmo potuto cambiare le cose se avessimo fatto in modo che le persone si connettessero tra loro tramite la gentilezza.

Insieme ai miei colleghi della Scratch Foundation, abbiamo deciso di creare uno studio Scratch sul tema “Diffondere la gentilezza”. Abbiamo incoraggiato i bambini di tutto il mondo a creare progetti Scratch per dare un po’ di felicità a qualcuno, o per dare consigli su come sostenere gli altri in momenti difficili, o per diffondere un po’ di gentilezza nella propria comunità.

Nel giro di pochi giorni sono arrivati letteralmente migliaia di progetti da parte di bambini di tutto il mondo con idee su come condividere la gentilezza ed esempi di cose fatte per aiutare gli altri nella loro comunità. Alcuni dei progetti riguardavano esplicitamente il sostegno alla popolazione ucraina e in particolare ai bambini di quel paese. Alcuni di loro hanno realizzato progetti di programmazione molto sofisticati per creare animazioni della bandiera ucraina, hanno aggiunto canzoni popolari ucraine e opere d’arte, e hanno riunito il tutto per dare un messaggio di speranza al popolo ucraino.

Credo che Olesia si sia resa conto che questi progetti da soli non avrebbero fermato le atrocità che si stavano verificando in Ucraina, né avrebbero posto fine a tutte le aggressioni. Ma Olesia ritiene che

i progetti siano un primo passo importante. Quando le persone iniziano a pensare in modo diverso, con il tempo si può creare una nuova cultura e realizzare un vero cambiamento.

In Brasile, i nostri colleghi della Rete brasiliana di apprendimento creativo, che lavorano con scuole e educatori in tutto il paese, hanno avviato uno sforzo coordinato per sostenere ondate di gentilezza in tutto il paese. Nelle aule di tutto il Brasile, gli studenti hanno discusso le qualità necessarie per creare e sostenere un mondo più pacifico e il modo in cui possono sostenerle. Hanno condiviso tra loro molti progetti Scratch e altre idee, sia nelle loro classi che online.

Nel nostro gruppo Lifelong Kindergarten al MIT, siamo stati profondamente ispirati dalle idee di Olesia e dalle ondate di iniziative di gentilezza in Brasile e altrove. Queste idee e iniziative ci hanno spinto a ripensare alcuni dei modi in cui descriviamo il nostro lavoro e gli obiettivi del gruppo Lifelong Kindergarten.

Abbiamo chiamato il nostro gruppo Lifelong Kindergarten perché ci siamo sempre ispirati al modo in cui i bambini imparano all'asilo e alla scuola dell'infanzia. I nidi e le scuole dell'infanzia di Reggio sono stati di grande ispirazione per noi. Nelle scuole dell'infanzia i bambini hanno l'opportunità

di creare giocosamente cose in collaborazione tra loro, costruendo case e castelli con i blocchi delle costruzioni, facendo disegni con colori a dita e pastelli. Nel corso del processo i ragazzi acquisiscono una comprensione del processo creativo: come partire da un'idea, creare qualcosa sulla base di quell'idea, condividere le proprie creazioni con altri, riflettere sulle proprie esperienze.

Purtroppo, in molte scuole il processo è molto diverso dopo la scuola dell'infanzia. I bambini passano il loro tempo seduti in fila, ascoltando lezioni e riempiendo schede di lavoro. Hanno poche opportunità di continuare a sviluppare le loro capacità creative. Nel nostro gruppo Lifelong Kindergarten, vogliamo estendere l'approccio della scuola dell'infanzia a discenti di tutte le età, in modo che gli studenti possano continuare a sviluppare le loro capacità creative per tutta la vita.

In passato abbiamo spesso descritto il nostro lavoro in questo modo: progettiamo strumenti e attività per coinvolgere i giovani in esperienze di apprendimento creativo, dando loro l'opportunità di creare, progettare ed esprimersi, e di svilupparsi come pensatori e studenti creativi.

Ma negli ultimi anni abbiamo capito che non ci occupiamo solo di progettare strumenti e attività. Infatti, uno degli ingredienti più importanti per il successo dei nostri

progetti è il sostegno di comunità attente a questi strumenti e attività. Quindi ora descrivo il nostro gruppo in modo un po' diverso. Io dico che stiamo progettando strumenti innovativi e coltivando comunità attente per coinvolgere i giovani in esperienze di apprendimento creativo. Le comunità solidali svolgono un ruolo molto importante nei nostri sforzi per sostenere esperienze di apprendimento ludiche e creative. Quando le persone si sentono accolte, sostenute e sicure all'interno di una comunità, sono più disposte a sperimentare, a provare cose nuove e a correre i rischi che costituiscono una parte importante del processo creativo.

Il ritmo del cambiamento continua ad accelerare in tutte le parti del mondo e in tutti i settori della società. I bambini di oggi, crescendo, dovranno affrontare un flusso infinito di situazioni sconosciute, incerte e imprevedibili. La capacità di pensare e agire in modo creativo è quindi più importante che mai. Ma i bambini svilupperanno le loro capacità creative solo se saranno inseriti in comunità solidali. Credo che questo sia una parte importante del successo del nostro gruppo Lifelong Kindergarten e del successo delle scuole di Reggio.

Per sostenere lo sviluppo dell'apprendimento creativo e di comunità solidali, abbiamo sviluppato quattro principi guida, che in inglese definiamo le quattro "P" dell'apprendimento creativo: Progetti, Passione, Pari e Gioco (play). Vogliamo cioè offrire ai bambini l'opportunità di lavorare su progetti basati sulle loro passioni, in collaborazione con i loro pari, i loro coetanei, in uno spirito ludico.

Quando i bambini si dedicano a progetti che li appassionano, sono disposti a lavorarci più a lungo e più intensamente, a perseverare di fronte alle sfide e a creare legami più profondi con le idee coinvolte. L'apprendimento creativo non è un processo solitario: i bambini imparano al meglio quando fanno parte di una comunità, collaborando e condividendo con i loro pari, imparando con e dai loro pari. E quando parliamo di gioco, non intendiamo solo ridere e divertirsi. Consideriamo il gioco non come un'attività, ma come un atteggiamento.

Quando i bambini hanno un atteggiamento giocoso, sono disposti a esplorare, a sperimentare e a provare cose nuove.





Mi auguro che le quattro P di Progetti, Passione, Pari e Gioco (play) portino a una quinta P importantissima: Pace. Se i bambini hanno l'opportunità di lavorare a progetti creativi nell'ambito di una comunità attenta, avranno maggiori probabilità di generare ondate di gentilezza e di contribuire a un mondo più equo, più giusto e più pacifico.

Vorrei fare un esempio prendendolo dalla comunità online di Scratch. Negli Stati Uniti c'è una terribile minaccia di violenza legata alle armi da fuoco, con molte più sparatorie di massa che in qualsiasi altra parte del mondo. È un problema terribile per i giovani negli Stati Uniti, con le sparatorie nelle scuole che si verificano molto spesso, e questi avvenimenti ci straziano il cuore. Un paio di anni fa, c'è stata una sparatoria di massa in un nightclub di Orlando, in Florida, e la maggior parte delle persone uccise apparteneva alla comunità gay e lesbica. È stato un crimine violento e odioso. Uno dei giovani della comunità Scratch, di nome Jinho, era molto turbato e triste per questa sparatoria, così ha organizzato un progetto collaborativo su Scratch che ha coinvolto decine di giovani. Ecco come lo ha descritto:

Ho pensato: perché non possiamo creare qualcosa insieme, come membri della comunità di Scratch, per onorare le persone morte nella tragedia di Orlando?

Abbiamo creato un progetto multi-animatore, il che significa che ogni parte è stata animata da un animatore diverso e abbiamo unito il tutto per creare il progetto finale. Credo che alla realizzazione del progetto abbiano partecipato circa 40 o 50 persone. Scratch è un luogo davvero aperto, dove si può condividere tutto ciò che si vuole. E si possono esprimere i sentimenti come si vuole. Credo che questo sia un aspetto molto bello. La mia speranza per il progetto era di raggiungere alcune altre persone di questa generazione, in modo che sapessero che c'è gente che li sostiene.

Per me, questo è un esempio delle cose straordinarie che i giovani possono fare, se hanno il corretto sostegno e l'ambiente giusto che permette loro di lavorare insieme e di esprimersi. E mostra davvero la stretta connessione tra solidarietà e creatività: è chiaro che questi giovani stavano apprendendo abilità creative mentre creavano le loro animazioni. Ma il progetto è nato anche dal loro cuore, dal collaborare come comunità, all'interno della comunità di Scratch, e dal fare qualcosa per sostenere la comunità intorno a loro, per cercare di affrontare uno dei grandi problemi e pericoli della società.

Vogliamo assicurarci che tutti i giovani, di qualsiasi provenienza, abbiano l'oppor-

tunità di esprimersi in modo creativo e di riunirsi, di lavorare insieme su progetti significativi per loro e per gli altri, per apportare cambiamenti nelle loro comunità.

Il bisogno di comunità è diventato ancora più forte negli ultimi anni durante la pandemia, quando le persone erano scollegate e isolate ed era ancora più difficile creare legami reciproci. È stato interessante vedere come i giovani hanno risposto nella comunità online di Scratch.

Voglio evidenziare un progetto creato da un membro della comunità di Scratch con il nome utente “helloyowuzzup”. Aveva creato più di 600 progetti Scratch, quindi era molto attiva nella comunità. Aveva lasciato Scratch un paio di anni prima della pandemia, perché stava crescendo e si era interessata ad altre cose. Ma durante la pandemia è tornata su Scratch, in parte perché era un luogo sicuro e familiare, come un ritorno a casa. Si sentiva scollegata e isolata, così è tornata in una comunità familiare dove poteva sentire un legame. Voleva anche aiutare altre persone a creare questo tipo di connessioni. Così ha creato e condiviso un progetto chiamato “Atti casuali di gentilezza COVID”. Aveva scritto che era più importante che mai sostenere le altre persone in questo periodo di isolamento. Nel suo progetto, ha suggerito che altre persone potessero scriverle se stavano attraversando un momento dif-

ficile e avevano bisogno di sostegno, o se volevano offrire supporto ad altre persone. Si è offerta di fare da intermediario tra le persone che dicevano di aver bisogno di sostegno e quelle che volevano offrirlo. Centinaia di giovani hanno partecipato alla realizzazione di progetti per dare un po' di speranza e gentilezza ad altre persone.

Credo che i giovani saranno all'altezza del compito se verrà data loro l'opportunità di sostenersi a vicenda e di costruire una comunità. Naturalmente, anche se alcuni di questi esempi sono online, ciò è altrettanto importante quando i giovani si riuniscono di persona. Lo abbiamo visto nelle Computer Clubhouse, la rete di centri di apprendimento doposcuola che il nostro gruppo Lifelong Kindergarten ha co-fondato 30 anni fa.

Attualmente esistono più di 100 Clubhouse in 20 Paesi del mondo, tutte situate in comunità emarginate, dove i giovani non hanno avuto molte opportunità di impegnarsi in esperienze di apprendimento ludico e creativo con le nuove tecnologie. Abbiamo collaborato con i centri comunitari locali per aprire queste Clubhouse come spazi sicuri dove i giovani, di età compresa tra i 10 e i 18 anni, possono venire e imparare a creare insieme con le nuove tecnologie. Giovani del Sudafrica, Messico, Giordania, Taiwan, Brasile, India e di molti altri Paesi si

recano in queste Clubhouse locali per creare e condividere progetti in collaborazione tra loro in un ambiente accogliente.

Penso che queste Clubhouse abbiano avuto successo perché non sono solo stanze piene di tecnologia, ma comunità solidali in cui i giovani possono collaborare e condividere tra loro, con il sostegno di mentori adulti.

Vorrei evidenziare un'iniziativa delle Clubhouse chiamata "Attivismo e difesa dei giovani". Ai membri della Clubhouse è stato chiesto di proporre progetti in cui potessero lavorare attivamente per apportare cambiamenti nelle loro comunità locali. Questa iniziativa è stata organizzata da Jaleesa Trapp, una laureata del nostro gruppo Lifelong Kindergarten, che da giovane aveva partecipato come membro della Clubhouse, poi ne è diventata la coordinatrice e ora è una laureata al MIT che si dedica alle Clubhouse. Jaleesa ha organizzato un'iniziativa di attivismo dei giovani con dieci Clubhouse diverse. In ognuna delle Clubhouse, i membri lavorano a progetti per affrontare problemi complessi nelle loro comunità locali. Le diverse comunità devono affrontare sfide diverse. In tutti i casi, però, i giovani hanno identificato e lavorato su questioni che li appassionavano. Ecco alcuni dei temi affrontati dai giovani delle dieci Clubhouse nei loro progetti: Giustizia ambientale, Insicurezza alimentare,

Diritti degli immigrati, Educazione LGBTQ, Opportunità economica, Voce dei giovani nel governo locale.

La scorsa settimana, i coordinatori di Clubhouse di tutto il mondo si sono riuniti a Boston per la conferenza annuale. In una tavola rotonda sono stati presentati i progetti delle dieci Clubhouse che hanno partecipato all'iniziativa di "Attivismo e difesa dei giovani". Il panel ha suscitato grande interesse ed entusiasmo. Ma in un triste ricordo delle sfide del mondo di oggi, solo nove dei dieci coordinatori di Clubhouse hanno partecipato alla tavola rotonda, poiché il coordinatore della Clubhouse dalla Palestina non è potuto partecipare alla conferenza a causa della tragica violenza in quella regione.

Con tutte le sfide del mondo, dalla violenza delle armi alle pandemie, dalle guerre ai cambiamenti climatici, abbiamo bisogno di modi migliori per sostenere comunità solidali.

Concludo tornando a Olesia Vlasii dall'Ucraina, che continua a impegnarsi nonostante le continue sfide che lei e molti altri stanno affrontando nel suo Paese. Parlando con Olesia nell'ultimo anno, ha riconosciuto che le cose che sta facendo non porranno fine, da sole, alla guerra in Ucraina. Afferma che per cambiare abbiamo bisogno di una strategia a lungo termine. Nelle mie conversazioni con Olesia, abbia-

mo identificato due cose necessarie per un cambiamento a lungo termine.

In primo luogo, dobbiamo coinvolgere la prossima generazione. In secondo luogo, dobbiamo lavorare insieme per promuovere una cultura della creatività e della solidarietà.

Se speriamo di ottenere un cambiamento a lungo termine, dobbiamo tenere a mente questi due obiettivi in qualsiasi cosa facciamo. Voi qui a Reggio lo state già facendo. Ho sentito spesso Carla dire che i bambini sono cittadini fin dalla nascita e possono svolgere un ruolo attivo nell'apportare cambiamenti nelle loro comunità.

Cerchiamo di pensare a questi due obiettivi, che si tratti della progettazione di

una nuova tecnologia, di una nuova attività o di un nuovo spazio per l'apprendimento. Cerchiamo sempre di pensare: "Come possiamo sostenere la creatività dei bambini e coltivare una comunità solidale?".

Realizzare un cambiamento a lungo termine è un grande sforzo che richiederà molte persone e molti anni. Richiederà l'impegno di genitori, educatori, ricercatori, amministratori e responsabili politici. È una sfida difficile, ma è la cosa più importante che possiamo fare. Dobbiamo aiutare i giovani a svilupparsi come discenti creativi e membri attenti delle loro comunità, in modo che possano contribuire a costruire una società più equa, più giusta, più sostenibile e più pacifica.

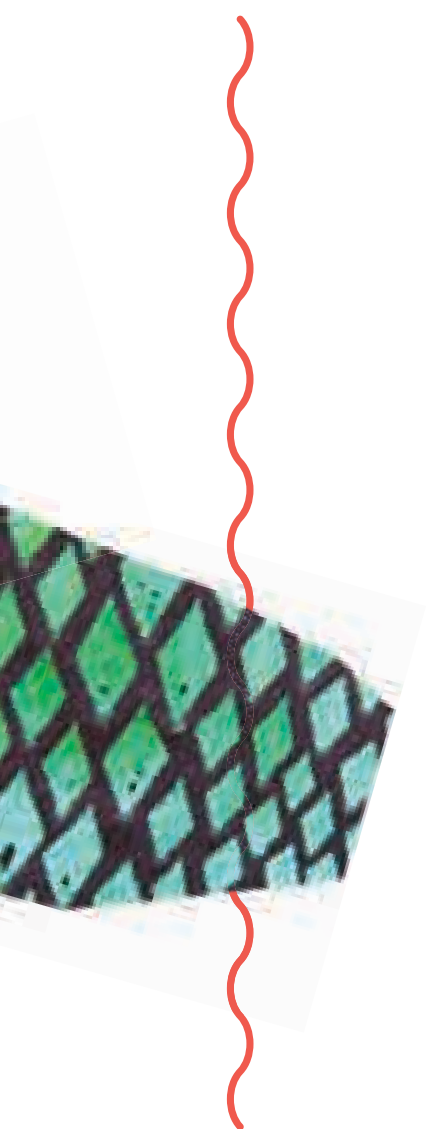


L'importanza del gioco nell'educazione cognitiva ed emotiva



Vanna Iori

*Professoressa ordinaria di Pedagogia
all'Università Cattolica di Milano*



1. Il valore formativo del gioco



La storia dell'apprendimento e delle istituzioni educative e scolastiche si è fondata per secoli sul primato delle nozioni, dei saperi codificati, in contrapposizione alle esperienze ludiche, cioè sulla dicotomia tra studio e gioco, tra apprendimento e svago.

Emblematico il libro di *Pinocchio*, scritto da Collodi alla fine dell'Ottocento e ancora oggi ai primi posti nei libri più venduti al mondo, che ha origine proprio da un gesto simbolico: Pinocchio vende l'abecedario per andare al teatro dei burattini anziché a scuola, edificio istituzionalizzato come luogo del sapere formalizzato. Questa contrapposizione netta interno/esterno ha rappresentato per decenni l'idea di scuole come anonimi tetraedri, "nonluoghi"¹ separati, con un portone o un cancello chiuso, dal contesto comunitario esterno dove si poteva giocare, correre, cantare in libertà.

Dall'Ottocento iniziano gli studi sullo sviluppo infantile che descrivono l'importanza fondamentale del gioco e delle attività ricreative nella crescita cognitiva ed emotiva, nello sviluppo motorio, nelle relazioni e nella comunicazione con gli altri.

¹ Augé M. (2018).

Il pedagogista Friedrich Fröbel fu tra i primi a conferire al gioco un ruolo importante nello sviluppo dei bambini, ritenendolo uno strumento per apprendere e relazionarsi. La sua ideazione dei noti “giardini d’infanzia”, utilizzava strumenti didattici per l’apprendimento dei numeri e delle forme attraverso, per esempio, i solidi geometrici impiegati come mezzi di conoscenza, di creatività e di apertura al mondo esterno.²

Anche Freud ha approfondito, sul piano psicologico, la possibilità dei bambini e delle bambine di esprimere la vita emotiva, inventando giochi che consentano loro di liberare i desideri o di conoscere e dominare le paure.³ E a tale proposito dobbiamo citare il testo *Homo ludens* di Johan Huizinga⁴ che indica nel gioco il fondamento della cultura e dell’organizzazione sociale. Fu poi il pedagogista Jean Piaget,⁵ nella sua descrizione degli stadi evolutivi nell’educazione, a indicare le trasformazioni che si manifestano nel gioco: dai primi giochi di esercizio (come battere le mani), ai giochi simbolici e immaginativi (immedesimarsi in un personaggio), ai giochi di regole che richiedono di adeguarsi a norme per “entrare in gioco”. Ci sono molti altri autori che sa-

rebbe importante citare, come Donald Winnicott⁶ che attribuisce al gioco lo sviluppo dell’autoconsapevolezza. Ma soprattutto non possiamo ignorare Maria Montessori⁷ il cui metodo privilegiava gli ambienti a misura di bambino e l’utilizzo di materiali idonei a realizzare giochi costruttivi.

Attraverso il rapido riferimento agli autori citati, emerge dunque come il gioco sia divenuto un aspetto importante e strettamente congiunto all’apprendimento per la crescita, tanto che anche la Convenzione Onu sui diritti dell’infanzia e dell’adolescenza⁸ riconosce, nell’articolo 31, il diritto al gioco e alle attività ricreative.

“Play, explore, research” (P.E.R.), oggetto del convegno di oggi in collaborazione con The LEGO Foundation, dobbiamo quindi considerarli pilastri educativi rilevanti. Il giocare è un’esperienza che riveste un ruolo importante nella prima infanzia e per tutto il corso della vita. La sua stretta relazione con l’imparare, l’esplorare, la ricerca, è sottolineata da un crescente numero di studi ed esperienze. Nella carta dei valori della Fondazione Reggio Children⁹ leggiamo infatti l’importanza di “favorire la gioia dell’imparare attraverso il gioco e l’esperienza, con

² De Giorgi F., Grazzini M. (a cura di) (2018).

³ Freud S. (2021).

⁴ Huizinga J. (2002).

⁵ Piaget J. (1999).

⁶ Winnicott D.W. (2020).

⁷ Montessori M. (2022).

⁸ UNICEF (1989).

⁹ Fondazione Reggio Children (2021).

la mente, le mani, il cuore, integrando le diverse dimensioni, reali e virtuali, della conoscenza”.

L'educazione è una pratica in cui l'esperienza si lega alla riflessione e accresce l'estro creativo. Animare l'azione educativa significa darle anima e presuppone preparazione, ricerca, sperimentazione, valutazioni attente.¹⁰ La centralità che l'animazione riveste nelle esperienze formative con bambini e ragazzi, ma anche con gli adulti, trova nelle forme ludiche un prezioso contributo per stimolare la crescita della persona nella pluralità delle sue dimensioni esistenziali. La connotazione delle attività di gioco aiuta l'espressione di idee e vissuti capaci di rafforzare i contenuti e i modi dell'apprendimento e le dinamiche relazionali, di rinnovare l'entusiasmo e offrire stimoli per inventare e sperimentare percorsi gratificanti ed efficaci.

2. L'esperienza ludica nelle grandi trasformazioni socio-economiche del nostro tempo

Proponendo la rilevanza dell'esperienza ludica, la creatività e la dinamicità in relazione alle acquisizioni formali, si inizia a

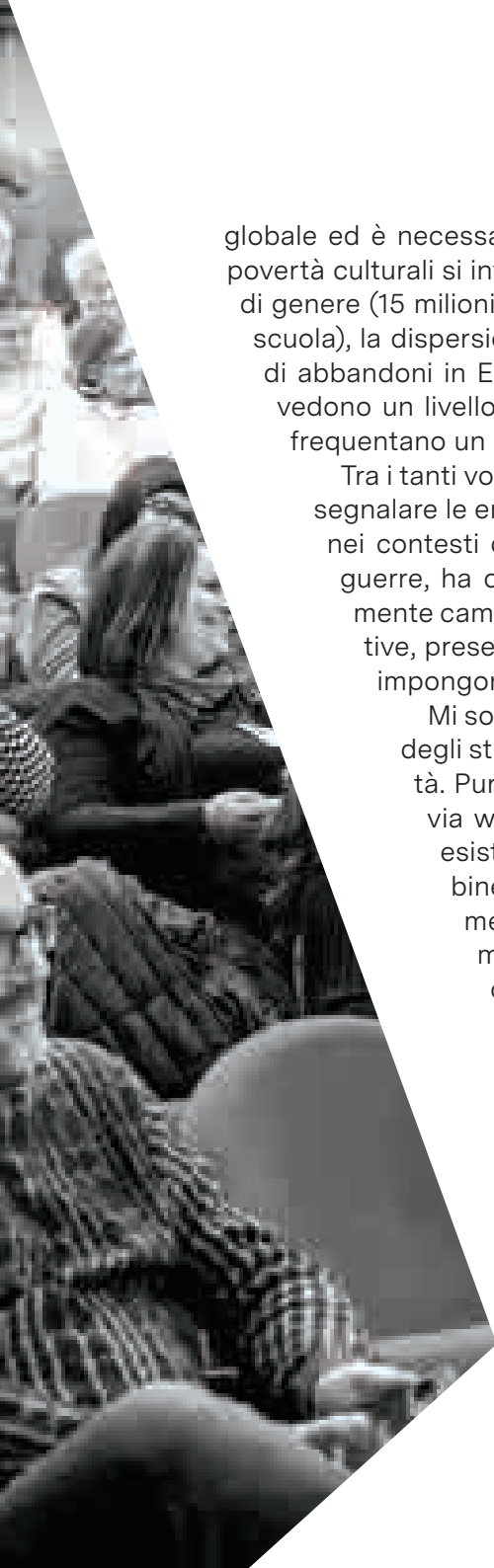
gettare le basi dei nuovi percorsi educativi per lo sviluppo delle competenze necessarie alle profonde trasformazioni in atto nella Quarta rivoluzione industriale e nella *digital transformation* che stanno modificando i modi di lavorare, di pensare, di relazionarsi, di vivere. Questa prospettiva è indicata, non a caso, anche dal World Economic Forum¹¹ che, nell'ultima edizione 2023, propone un collegamento delle istanze educative alla realtà socio-economica sempre più articolata e complessa, stilando addirittura una lista delle competenze che i sistemi educativi devono iniziare a fornire già oggi per il superamento di una passiva conoscenza delle tecnologie. E propone proprio un'acquisizione vivace per conseguire nuove capacità con il potenziamento delle *soft skills* e di un mix di abilità più variegate e capaci di ideare risposte innovative come *problem solving*, creatività, inventiva, pensiero critico, abilità relazionali. Competenze e abilità alla cui acquisizione contribuiscono proprio diverse forme di gioco.

I cambiamenti dei macroscenari economici, lavorativi e sociali ci interpellano infatti fortemente a rinnovare strategie e orientamenti educativi in cui il gioco diventa così anche strumento di contrasto alle povertà educative. Il contesto socio-economico è infatti in peggioramento a livello

¹⁰ Iori V. (2012).

¹¹ World Economic Forum (2016).





globale ed è necessario cercare risposte efficaci agendo su più fronti dove le diverse povertà culturali si intrecciano: le differenze geografiche, le povertà sociali, le differenze di genere (15 milioni di bambine non avranno mai la possibilità di mettere piede in una scuola), la dispersione scolastica (l'Italia è uno dei paesi europei con il più alto tasso di abbandoni in Europa), la mancanza di servizi educativi per la prima infanzia che vedono un livello di eccellenza nella nostra città, mentre meno di 2 bambini su 10 frequentano un asilo nido nel nostro Paese, con enormi differenze tra Nord e Sud.

Tra i tanti volti delle povertà educative, materiali e immateriali, ritengo prioritario segnalare le emergenze delle “nuove” povertà sociali e relazionali, presenti anche nei contesti di ricchezza economica. Il *lockdown*, a cui hanno fatto seguito le guerre, ha comportato isolamento, paure e insicurezze che hanno profondamente cambiato il volto delle nostre comunità. Stiamo vedendo fragilità educative, presenti già prima della pandemia, ma ora notevolmente aggravate, che impongono ulteriori interventi per contrastarne gli effetti drammatici.

Mi soffermo brevemente su questo tema perché il gioco rappresenta uno degli strumenti decisivi di prevenzione e contrasto di queste nuove difficoltà. Purtroppo tutte le ricerche ci dicono che oggi prevalgono le relazioni via web e non in presenza e che si stanno moltiplicando le sofferenze esistenziali e di malessere emotivo nei vissuti di molti bambini e bambine, adolescenti e giovani, che hanno come conseguenza comportamenti inquietanti. Aumentano in modo esponenziale anoressia e bulimia, ritiro sociale (gli Hikikomori), forme di autolesionismo e ricoveri ospedalieri, consumo di alcool e droghe pesanti, violenze sul web e nella vita quotidiana, cyber-bullismo e baby gang.

Ma ancora più preoccupante è diventata l'ideazione suicidaria, con oltre 3.700 richieste d'aiuto in sei mesi del 2023 (il 37% in più rispetto al primo semestre del 2022) (fonte Telefono azzurro), e soprattutto i tentativi di suicidio tra 10 e 17 anni (che costituiscono il 70% dei ricoveri in questa fascia di età) e i suicidi raddoppiati in un anno negli adolescenti. UNICEF (report di ottobre 2023) ci indica che 2 giovani muoiono ogni giorno in Italia. Gesti estremi e terribili poi fatti circolare sul web.

Un quadro desolante che esprime vissuti emotivi di vuoto nei ragazzi che sembrano vivere quotidianamente senza risorse cui aggrapparsi, isolati, come se la vita si esaurisse nell'attimo presente e non offrisse nessuna reale prospettiva di senso, di progetto, di futuro, con una diffusa insicurezza, il timore di non corrispondere alle aspettative, l'incapacità di gestire le emozioni, il disorientamento.

Proprio questo quadro di disagio ci porta a sottolineare il valore e il senso del lavoro educativo e preventivo che si avvale della *giocosità* perché aiuta la creatività, la passione, la relazione, la cooperazione e costruisce benessere esistenziale. Nella maggior parte dei casi i genitori sono ignari dei pericoli che i loro figli incontrano nella rete o non solleciti nel metterli in guardia. E questa, della formazione genitoriale, è un'altra urgenza delle nuove povertà educative, perché smarriti, insicuri, competitivi o assenti, davanti ai loro cellulari, perdendo le occasioni di giocosità e le opportunità di comunicazione, di condivisione con il corpo, gli oggetti, le mani, gli sguardi.

Nella disponibilità alla relazione, nella capacità di trasmettere segnali di affetto e di interesse rassicurante sui loro apprendimenti, senza essere intrusivi, insegnano loro a sapere imparare anche dalle delusione e dagli insuccessi. Sviluppare le competenze emotive è indispensabile per

cogliere, valutare e gestire i sentimenti e riconoscerli nella condivisione dei giochi e degli apprendimenti.

3. Il gioco unisce e arricchisce vita emotiva e cognitiva

Una grave emergenza è oggi infatti, negli adulti e nei bambini, l'"analfabetismo emotivo", l'incapacità di riconoscere e dare nome ai sentimenti vissuti, di *prendersi cura delle parole* e di assumere la responsabilità dei comportamenti messi in atto in conseguenza dei sentimenti provati. Una scuola e una famiglia più attente all'educazione del *cuore* insegnano a non negare o tacere le emozioni, a non reprimere quegli stati d'animo, ma a esplorarli, rielaborarli attraverso esperienze diverse per i diversi contesti e situazioni in cui l'esperienza dell'attività ludica e il sapere dei sentimenti è fondamentale.¹²

Le caratteristiche dei giochi connessi agli apprendimenti emotivi favoriscono la prospettiva prioritaria della prevenzione perché le emozioni sono sempre collegate alla ragione. E la grande risorsa a cui preparare i sistemi educativi è proprio questa: tenere insieme l'intelligenza emotiva con quella cognitiva e utilizzare *divertimento* e

¹² Iori V. (a cura di) (2009a).

saperi strutturati. L'educazione è costitutivamente relazione e unisce cuore e mente.

Ecco perché educatori non ci si improvvisa. «Aver cura della vita emotiva è una risorsa pedagogica»¹³ resa difficile da quel primato della ragione che ha dominato in gran parte il percorso dei saperi: la visione cartesiana del “cogito ergo sum”.¹⁴ Nonostante il contemporaneo Pascal ne indicasse i limiti, secondo la sua nota affermazione “il cuore ha le sue ragioni, che la ragione non conosce”,¹⁵ il dominio della ragione cartesiana ha continuato a prevalere come unico sentiero per imparare. E invece si impara anche attraverso il gioco.

Dobbiamo però arrivare alla seconda metà del Novecento per concepire la costruzione di una formazione umana integrale. Dove la gaiezza sia strumento di cui avvalersi, perché consente di uscire dall'isolamento e ravvivare i saperi opachi dove il lessico codificato del web sempre più frequentemente “intrappola”, anche da età precoci, ragazzi connessi a tutte le ore, in relazione con il mondo, ma soli.

Fu Howard Gardner¹⁶ a indicare che non vi è una sola intelligenza ma diverse forme di pensare e sentire, elaborando una teo-

ria delle intelligenze multiple, indicando, tra queste, l'intelligenza emotiva. Dopo di lui Daniel Goleman¹⁷ ribadisce l'importanza della conoscenza delle emozioni per gestirne il controllo e attuare comportamenti socialmente idonei. Mentre Stanley Greenspan,¹⁸ recuperando il concetto di “tonalità emotive”, parla di un’“intelligenza del cuore”, indispensabile per dare senso all'esperienza. Il percorso del sapere psicologico ha mostrato che non si può prendere in considerazione una capacità logica “allo stato puro”. Ma sono soprattutto Antonio Damasio e le teorie delle neuroscienze ad avere indicato che sottrarre valore alla vita emotiva per conferirlo unicamente all'esperienza razionale è stato proprio “l'errore di Cartesio”¹⁹ con le ripercussioni che ancora oggi condizionano il rapporto con la vita emotiva e il nesso tra emozione e ragione, mentre le emozioni sono addirittura necessarie per compiere scelte razionali. È dunque oggi palese che è necessario ricongiungere mente e cuore, intelligenza e sentimento, soggettività e oggettività, gioco e senno.

In conclusione, l'attività ludica non è soltanto un'esperienza opzionale di svago e ricreazione ma è una forma di conoscen-

¹³ Iori V. (a cura di) (2009b).

¹⁴ Descartes R. (2003).

¹⁵ Pascal B. (1993).

¹⁶ Gardner H. (1994).

¹⁷ Goleman D. (1996).

¹⁸ Greenspan I. (1997).

¹⁹ Damasio A. (1995).

za indispensabile dell'esistenza umana. Ed è il principio stesso dell'educazione che arricchisce vita emotiva e cognitiva nella partecipazione e socializzazione di gruppo, insegnando a conformarsi alle regole nella costruzione di nuovi spazi e ruoli, a creare legami di fiducia verso figure adulte di riferimento, a conoscere oggetti materiali e maneggiarli, oltre ad arricchire l'intuizione, la fantasia, la creatività per costruire progetti nel rapporto con il mondo. Essere privati dell'esperienza di imparare attraverso il gioco diventa invece una forma di povertà educativa, perché senza esperire emozioni gioiose, non è possibile ridurre l'emarginazione, il disagio e la violenza né accrescere invece il miglioramento della qualità della vita.²⁰ Perciò è urgente formare educatori e pedagogisti²¹ in queste nuove modalità educative, inserire percorsi ad hoc per offrire risposte alle emergenze e favorire le buone prassi educative rivolte a ragazzi, genitori, insegnanti, educatori.

Un maggiore benessere diffuso può essere rafforzato attraverso l'impegno per generare "comunità educanti", tessere reti tra le diverse realtà educative, rafforzare occasioni di "genitorialità diffusa" nella solidarietà territoriale, coinvolgendo atti-

vamente centri sportivi, ludoteche, oratori, servizi educativi e tutti gli ambiti *che interloquiscono* con la dimensione ludica, lavorando su progetti diversi coinvolgenti nelle nuove abilità i bambini e le bambine, guidando i loro giochi e le loro attività, attraverso alleanze educative di collaborazione, e co-costruendo inclusione attraverso la co-progettazione e la corresponsabilità. Cooperare sull'esperienza ludico-cognitiva, iniziando subito ad agire per ripartire. Insieme.

Bibliografia

- Augé M. (2018), *Nonluoghi*, Elèuthera, Milano.
- Damasio A. (1995), *L'errore di Cartesio*, Adelphi, Milano.
- De Giorgi F., Grazzini M. (a cura di) (2018), *Friedrich Fröbel. Educare l'umanità*, Scholè, Brescia.
- Descartes R. (2003), *Le passioni dell'anima*, Bompiani, Milano.
- Fondazione Reggio Children (2021), *Educazione di qualità. La Carta sull'educazione di qualità in risposta all'emergenza educativa*.
- Freud S. (2021), *Il piccolo Hans*, Feltrinelli, Milano.
- Gardner H. (1994), *Intelligenze multiple*, Anabasi, Milano.

²⁰ Iori V. (a cura di) (2003).

²¹ Iori V. (2018).

- Goleman D. (1996), *L'intelligenza emotiva*, Rizzoli, Milano.
- Greenspan I. (1997), *L' intelligenza del cuore: le emozioni e lo sviluppo della mente*, Mondadori, Milano.
- Huizinga J. (2002), *Homo ludens*, Einaudi, Torino.
- Iori V. (2012), *Animare l'educazione*, Franco-Angeli, Milano.
- Iori V. (2018), *Educatori e pedagogisti. Senso dell'agire educativo e riconoscimento professionale*, Erickson, Trento.
- Iori V. (a cura di) (2003), *Emozioni e sentimenti nel lavoro educativo e sociale*, Guerini, Milano.
- Iori V. (a cura di) (2009a), *Il sapere dei sentimenti*, FrancoAngeli, Milano.
- Iori V. (a cura di) (2009b), *Quaderno della vita emotiva*, FrancoAngeli, Milano.
- Montessori M. (2022), *Come educare il potenziale umano*, Garzanti, Milano.
- Pascal B. (1993), *Pensieri* (479), Rusconi, Milano, pp. 263-264.
- Piaget J. (1999), *La nascita dell'intelligenza nel bambino*, Giunti-Barbera, Firenze.
- UNICEF (1989), *Convention on the Rights of the Child* (<https://www.unicef.org/child-rights-convention>)
- Winnicott D.W. (2020), *Gioco e realtà*, Armando Editore, Roma.
- World Economic Forum (2016), *The Future of Jobs* (<https://www.weforum.org/publications/the-future-of-jobs/>)



Workshop

*La prima conferenza-azione
di P.E.R. a Reggio Emilia:
approfondimenti su gioco e comunità
e esperienze con OctoStudio*





Il 16 e il 17 novembre 2023 al Centro Internazionale Loris Malaguzzi di Reggio Emilia è stato ufficialmente presentato il progetto *P.E.R. – Play, Explore, Research*, promosso da Fondazione Reggio Children-Centro Loris Malaguzzi grazie al sostegno di The LEGO Foundation, con l'obiettivo di promuovere la relazione tra gioco e apprendimento e il diritto a un'educazione di qualità per tutti, coinvolgendo insegnanti e educatori di tutto il mondo in un percorso di apprendimento creativo.

Il progetto è stato quindi lanciato dall'Italia a novembre 2023 con un doppio appuntamento: la prima delle sette conferenze con ospiti nazionali e internazionali e la presentazione in anteprima in Italia dell'app per il coding creativo del MIT Media Lab, OctoStudio.

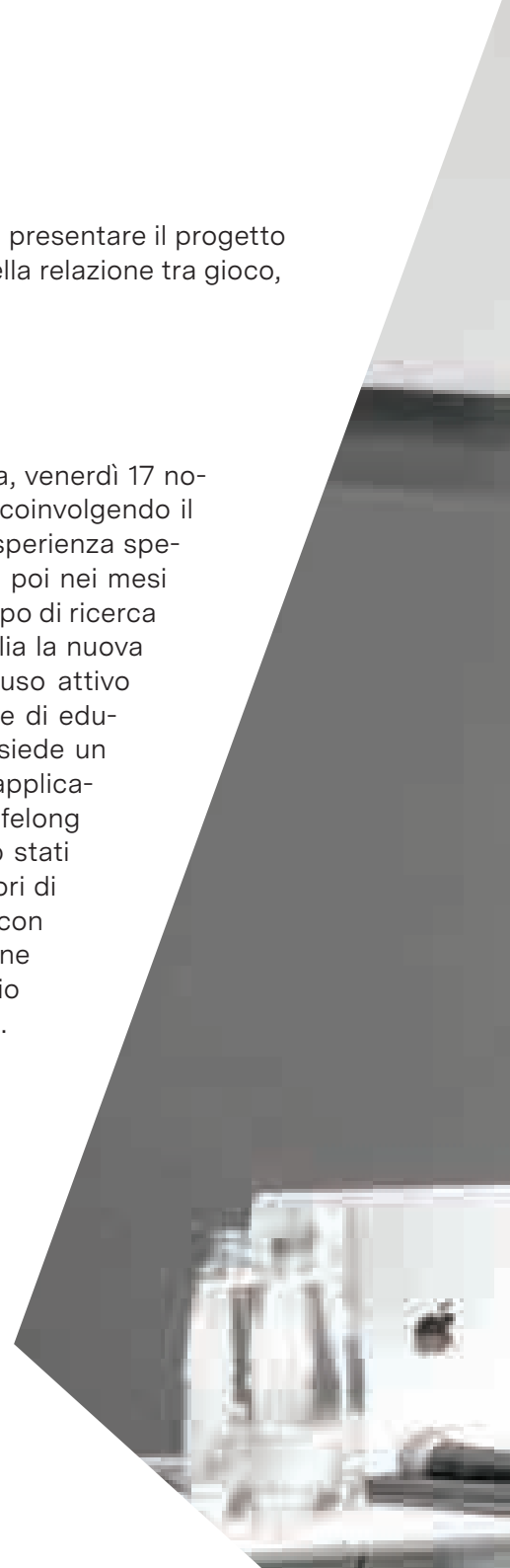
Alla conferenza di lancio del 16 novembre hanno preso parola i relatori i cui interventi sono stati trascritti in questa pubblicazione: Luca Vecchi, Sindaco del Comune di Reggio Emilia, ente che è tra i fondatori della Fondazione Reggio Children, Carla Rinaldi, presidente di Fondazione Reggio Children, Sidsel Marie Kristensen, CEO di The LEGO Foundation, Vanna Iori, dell'Istituto Toniolo-Università Cattolica di Milano e Mitchel Resnick, direttore del Lifelong Kindergarten del MIT Media Lab.

La conferenza, che si è tenuta davanti a un pubblico internazionale, in presenza e

online, di insegnanti, policy makers e studiosi, ha consentito sia di presentare il progetto da parte dei soggetti promotori, sia di approfondire la tematica della relazione tra gioco, apprendimento e comunità educante.

1. Presentazione app OctoStudio

La seconda parte dell'evento di lancio di P.E.R. a Reggio Emilia, venerdì 17 novembre, è stata dedicata alla parte esplorativa del progetto, sia coinvolgendo il pubblico che ha partecipato alla conferenza-azione, sia con un'esperienza specifica in una scuola secondaria di primo grado, che è proseguita poi nei mesi successivi. Il secondo giorno, il professor Mitchel Resnick e il gruppo di ricerca Lifelong Kindergarten del MIT Media Lab hanno lanciato per l'Italia la nuova app gratuita di coding creativo OctoStudio, progettata per un uso attivo e creativo dei dispositivi mobili, nata per rispondere alle richieste di educatori e ragazzi di poter utilizzare il coding anche se non si possiede un computer o tablet. Dopo la presentazione delle funzionalità dell'applicazione insieme ai ricercatori Rupal Jain e Carmelo Presicce del Lifelong Kindergarten, gli spazi del Centro internazionale Malaguzzi sono stati pacificamente invasi dal pubblico di docenti, educatori e ricercatori di varie età che ha iniziato a sperimentare a piccoli gruppi la app con la collaborazione di esperti, dottorandi e atelieristi di Fondazione Reggio Children, Remida-II Centro di Riciclaggio Creativo di Reggio Emilia e PAUSE Atelier dei Sapori, seguendo diverse suggestioni. L'applicazione permette di creare facilmente storie, giochi, animazioni in qualsiasi momento e da qualsiasi luogo, senza il bisogno di connessione a internet, account o personal computer. Con OctoStudio è possibile catturare immagini, registrare suoni e dare vita a tantissime idee attraverso semplici blocchi di codice. La semplicità con cui è possibile condividere i progetti e gli elaborati finali con amici e familiari stimola la creatività collettiva, generando nuove idee e usi dell'app, aprendo a interessanti forme di condivisione virtuale.





2. I workshop esplorativi

La sperimentazione collettiva dell'applicazione OctoStudio è stata un pretesto per indagare attivamente cosa significa un apprendimento *playful*, in gruppo e con tecnologie digitali. Per questa ragione un gruppo di ricerca multidisciplinare, che ha coinvolto atelieristi, insegnanti, pedagogisti e ricercatori universitari, ha co-progettato contesti differenti per mettere l'applicazione in relazione con quattro ambiti

dell'esperienza e diversi linguaggi espressivi: materia e sonorità, corpo e architettura, vegetale e digitale, gusto e suono.

Ogni contesto è stato allestito con materiali destrutturati, elementi naturali, artificiali e in forte connessione con lo spazio (arredi, architettura, qualità ambientali dello spazio) con l'obiettivo di favorire la creatività e l'interesse dei partecipanti verso l'applicazione attraverso la progettazione di ambienti immersivi che sostengano un apprendimento sinestetico.



Vegetale e digitale Progetta la tua giungla

In questo ambiente, caratterizzato da una forte compresenza e integrazione tra elementi vegetali e mattoncini Lego, i partecipanti hanno avuto l'opportunità di creare giungle immersive, animare elementi e realizzare progetti con l'aiuto di OctoStudio che ha arricchito e potenziato la percezione delle qualità sensoriali del contesto.

All'interno dell'interfaccia digitale dell'applicazione, la presenza della natura è emersa in modo predominante e con essa i partecipanti hanno interagito in maniera inaspettata.



Corpo e architettura
Corpi virtuali in spazi reali

In questo contesto sono stati selezionati e offerti ai partecipanti alcuni materiali evocativi di diverse dimensioni per dare la possibilità di esplorare architetture in scala ridotta.

Questi materiali e/o lo spazio architettonico, sono diventati l'ambiente nel quale i partecipanti hanno potuto creare un'immagine in grafica raster (Sprite) raffigurante il proprio corpo, quello di un amico o utilizzando una foto di archivio, che potesse muoversi e interagire.

Il corpo rappresentato ha potuto così sperimentare virtualmente altre possibilità rispetto a quelle fisiche, giocando con diverse leggi, senza peso o consistenza, potendo assumere dimensioni diverse, scomparire e apparire, e molto altro.

***Materia e sonorità
Far suonare i materiali
e spaesare i suoni***

In questo contesto, sono stati messi a disposizione dei partecipanti varie tipologie di materiali, suddivisi per forme (ritagli da usare come soggetto), suoni (da schiacciare o sfregare per produrre un rumore) o volumi (per creare scatole o contenitori in cui nascondere il device).

Durante l'esplorazione, gli smartphone sono diventati strumento per aumentare l'esperienza, programmando OctoStudio affinché facesse accadere delle cose nella realtà materiale.

Per esempio, è stato possibile usare il device dentro un materiale per farlo "suonare" o "parlare" oppure per dare voce agli sprite già presenti nell'app con suoni materici o altro.



Gusto e suono Pentagramma di gusto

Questa sperimentazione ha voluto valorizzare la musicalità insita nel cibo come co-responsabile nella costruzione comune e soggettiva del gusto.

A partire da una apparecchiatura fatta di ingredienti crudi e cotti, utensili da cucina convenzionali e non, i partecipanti hanno registrato con l'app i suoni di alimenti e le loro trasformazioni. L'obiettivo è stato quello di creare ricette sonore originali e interessanti per future sperimentazioni in cucina.

Il workshop si è concluso con assaggi di preparazioni ideate dai cuochi di Pause ispirate dalla sonorità e dalle parole della musica quali andante, allegro, bemolle e altri.

3. Il dialogo con le scuole

La parte esperienziale del lancio del progetto ha visto anche l'incontro con bambine e bambini delle scuole di Reggio Emilia insieme a insegnanti, educatori, pedagogiste e atelieriste, ed è stata condotta dal professor Mitchel Resnick, professore di Ricerca sull'apprendimento al MIT Media Lab di Boston, direttore del gruppo di ricerca Lifelong Kindergarten, membro del Comitato scientifico di Fondazione Reggio Children, insieme al suo staff. Nelle due mattinate, un primo incontro al Centro internazionale Lo-

ris Malaguzzi ha coinvolto una classe della Scuola primaria Loris Malaguzzi dell'Ic Galilei, durante il quale gli alunni hanno presentato i propri progetti realizzati sulla app lanciata dal Lifelong Kindergarten.

Un secondo incontro ha visto una mattinata di lavoro su OctoStudio degli esperti del MIT insieme ad alcune classi della secondaria di primo grado "I.C. Marco Emilio Lepido" e ad atelieristi e pedagogisti di Officina Educativa, progetto del Comune di Reggio Emilia, che ha posto le basi per continuare l'esperienza anche durante l'anno scolastico.



Il progetto *P.E.R - Play, Explore, Research* di Fondazione Reggio Children-Centro Loris Malaguzzi, reso possibile dalla collaborazione con The LEGO Foundation, è una piattaforma per riunire educatori, ricercatori e responsabili politici al fine di far progredire la relazione tra gioco e apprendimento e l'apprendimento attraverso il gioco per bambine e bambini a livello globale.

Questa raccolta di pubblicazioni vuol dar luce agli interventi che hanno caratterizzato ogni singola conferenza-azione nei cinque paesi, a partire dalla presentazione del progetto P.E.R. in Italia, a Reggio Emilia, il 16 e il 17 novembre 2023 al Centro Internazionale Loris Malaguzzi, accompagnata, in anteprima nazionale, dalla presentazione con workshop di Octostudio, app per il coding creativo del Lifelong Kindergarten presso il MIT Media Lab.

