



Mito
All'Università di Cambridge, una delle più prestigiose e antiche del mondo (è stata fondata nel 1209) stanno cercando un professore di «Gioco nell'educazione, nello sviluppo e nell'apprendimento»

1
milione di dollari al giorno
Erano le perdite della Lego nel 2004, superate grazie all'innovazione

il caso

VITTORIO SABADIN
LONDRA

Imparare giocando a Cambridge arriva il professor Lego

Una delle università più note del mondo crea la cattedra "Gioco nell'educazione, nello sviluppo e nell'apprendimento"

5
milioni di euro
La donazione della Lego all'Università di Cambridge per istituire la cattedra sul «gioco nell'educazione»

1916

l'anno in cui nasce l'azienda
Fondata dal falegname danese Ole Kirk Kristiansen. Il nome Lego nasce nel 1934 da «leg godt» e vuol dire «gioca bene»

Chi da piccolo ha giocato molto con i mattoncini Lego, si è poi laureato ed è in attesa di trovare un lavoro, può presentare il proprio curriculum all'Università di Cambridge. Stanno cercando un professore di «Gioco nell'educazione, nello sviluppo e nell'apprendimento», una cattedra che non esisteva ed è stata istituita grazie a una donazione di 2,5 milioni di sterline dalla stessa Lego Foundation. Non fatevi inganare, sarà un lavoro molto serio. Lego vuole che il nuovo centro di ricerca e l'inedito corso di laurea rendano possibile «un futuro in cui imparare giocando porti i bambini a diventare creativi, impegnati e disponibili ad apprendere per tutta la vita».

L'indagine

Se Lego non avesse rischiato il fallimento una decina di anni fa, a nessuno sarebbe venuta l'idea di fare qualcosa per rilanciare il vecchio modo di apprendere giocando, così abituale nelle vecchie generazioni e così ostile alle nuove. Nel 2004 la Lego perdeva un milione di dollari al giorno e avrebbe chiuso i battenti dopo 112 anni di attività, se al nuovo amministratore delegato Jorgen Knudstorp non fosse venuta l'idea giusta: poiché era evidente che Lego aveva perso il contatto con i propri

clienti, era necessario andare a trovarli uno per uno, e farsi spiegare perché.

L'indagine avviata in centinaia di famiglie americane ed europee ha dato risultati che nessuno si aspettava. I bambini della classe media vivevano in un modo molto diverso da quello che Lego pensava: erano meno liberi di esprimersi e soffocati da una continua sorveglianza. Le loro camerette non avevano nulla di personale, ma sembravano tutte progettate da madri che avevano sfogliato a lungo *Elle Décor* dal parrucchiere: erano piene di accessori assurdi e di scenografici modellini di aerei appesi al soffitto. All'uscita da scuola, quasi tutti i bambini salivano su un SUV per essere portati alle attività del pomeriggio, in un'altra messa in scena del loro processo di sviluppo. «Sembra quasi - dice un illuminante rapporto sulla ricerca pubblicato dall'*Harvard Business Review* - che le madri abbiano in mente un modello di bambino e che lo vogliono



intelligente, divertente, brillante, espansivo e tranquillo nello stesso tempo».

La cameretta

Quando gli inviati di Knudstorp hanno potuto chiedere ai bambini come avrebbero disegnato la propria camera, hanno scoperto che la maggior parte di loro sognava spazi e porte segrete, scatole nascoste contenenti sostanze pericolose e riferimenti ai loro eroi televisivi. Ogni risposta celava in realtà un solo desi-

derio: «State lontani da qui». I bambini soffrivano di un eccesso di sorveglianza e di mancanza di libertà: erano prigionieri del Panopticon, il carcere inventato da Jeremy Bentham e studiato da Michel Foucault, nel quale i reclusi sono continuamente osservati da qualcuno che non possono vedere. Tornato in ufficio, il capo del progetto di ricerca aveva disegnato sulla lavagna due cerchi, uno più grande e l'altro più piccolo. «Quello grande - aveva detto - è quello nel quale giocavamo noi. Quello piccolo è quello dove si trovano i bambini oggi».

I predecessori

Per riportare il cerchio piccolo a condizioni accettabili, Lego ha progettato una nuova serie di costruzioni, che aiutino i bambini a imparare giocando e finanzia progetti come quello di Cambridge. Quando sono lasciati liberi e non sono soffocati da attenzioni eccessive, i bambini sperimentano situazioni nuove, risolvono problemi, inventano, creano, sperimentano, esplorano e imparano più in fretta che in qualunque percorso di studio obbligato. Lo avevano già capito Maria Montessori, con il suo metodo didattico basato sulla spontaneità, e Loris Malaguzzi, con i suoi commoventi asili nelle campagne di Reggio Emilia nei quali, creando e pasticciando, migliaia di bambini hanno costruito la propria intelligenza. Poco prima di morire nel 1994, questo quasi sconosciuto eroe italiano era stato celebrato da *Newsweek* e aveva ricevuto un importante premio danese: quello della Lego.

Dal mattoncino alla robotica

Arriva a Settimo Torinese il laboratorio "Lego Innovation Studio"

NADIA FERRIGO
TORINO

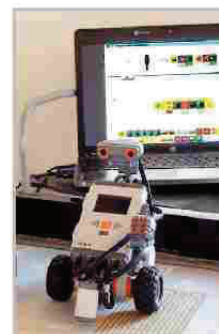
Pirati e dinosauri, macchine da corsa e locomotive, castelli medioevali e astronavi: i mattoncini colorati ideati negli Anni Cinquanta dal giocattolaio danese Ole Kirk Kristiansen liberano la fantasia di generazioni di grandi e piccoli, e non solo. Dare forma a un'idea è un'ottima palestra per insegnare ai ragazzi a risolvere problemi

semplici con una creatività straordinaria e senza mai smettere di sperimentare: un paperotto o una macchina da corsa si possono animare grazie a speciali sensori di movimento da collegare al pc e a un semplicissimo software che insegna a programmare i piccoli robot colorati.

Così uno dei giochi più amati in tutto il mondo si trasforma in un vero e proprio laboratorio educativo di robotica, dove poter apprendere le prime nozioni di informatica, mate-

matica e fisica senza mai smettere di divertirsi. I centri «Lego Innovation Studio» sono laboratori dedicati all'apprendimento ideati dalla Lego Education, divisione nata dalla casa madre nel 1980 e dedicata esclusivamente ai prodotti educativi. Dopo il primo Leis italiano inaugurato al Museo Civico di Rovereto e i centri di Roma, Ostuni, Augusta e Pachino, apre la prossima settimana nella biblioteca Archimede di Settimo Torinese il settimo laboratorio, il primo

nel Nord-Ovest. A seconda dell'età degli studenti sono previste diverse attività: ai più piccoli viene chiesto di illustrare pensieri ed emozioni con i mattoncini, i ragazzi delle superiori si possono mettere alla prova con ingranaggi, leve e pulegge. Non esistono risposte giuste o sbagliate, l'essenziale è sperimentare. Come si fa a portare un robot da una parte all'altra della stanza impedendogli di sbattere contro il muro? E per far correre più veloce una macchinina? A par-



Non solo gioco
un semplicissimo software insegna a programmare i piccoli robot colorati

tire dai sei anni la robotica è per tutti: si creano dei veri e propri prototipi da mettere alla prova con gare di abilità e indovinelli senza soluzioni da scovare, ma solo intuizioni da seguire. «La biblioteca è un meraviglioso centro di aggregazione, che grazie a Lego Education potrà moltiplicare la sua forza attrattiva e quindi educativa - spiega Elena Piastra, 30 anni, vice sindaco del comune torinese e promotrice dell'iniziativa -. Lo spazio è aperto non solo ai ragazzi e alle scuole, ma anche ai più grandi. Raccontiamo la robotica, una delle materie del futuro, con uno dei giochi più amati di sempre: l'invito a imparare divertendosi è davvero rivolto a tutti».