



COMUNICATO STAMPA

**È PARTITO GIOCANDO E PARLANDO DI GIOCO E APPRENDIMENTO
IL PROGETTO "PER - PLAY EXPLORE RESEARCH"
SOSTENUTO DA THE LEGO FOUNDATION CON FONDAZIONE REGGIO CHILDREN**

**RINALDI: "AGIRE PER LA PACE CON IL GIOCO E L'EDUCAZIONE"
LEGO FOUNDATION: "METTERE I BAMBINI AL CENTRO"**

**COINVOLTE IN DUE GIORNI OLTRE 750 PERSONE TRA ADULTI E BAMBINI
UN GIRO DEL MONDO CHE TOCCHERÀ 7 PAESI**

**SINDACO VECCHI: "DA REGGIO VERSO LE PERIFERIE DELLA TERRA"
IORI: "IL GIOCO RAFFORZA L'APPRENDIMENTO A SCUOLA"**

**PRESENTATA PER L'ITALIA L'APP OCTOSTUDIO DEL MIT MEDIA LAB:
"COSÌ IMPARANO A PROGRAMMARE ANCHE I BIMBI SENZA COMPUTER"**

È partito giocando e parlando di gioco e apprendimento a Reggio Emilia il progetto internazionale **PER Play, Explore, Research** di **Fondazione Reggio Children**, reso possibile da **The LEGO Foundation**, in qualità di soggetto finanziatore, iniziato dall'Italia con un doppio appuntamento al Centro internazionale Loris Malaguzzi a Reggio Emilia il 16 e 17 novembre: una conferenza internazionale e diversi workshop che hanno **coinvolte oltre 750 persone**, tra bambine, bambini e adulti.

PER Play Explore Research è un giro del mondo per promuovere **la relazione tra il diritto al gioco e il diritto all'apprendimento** per tutti, insieme al **diritto a un'educazione di qualità**. I bambini sono i principali beneficiari del progetto PER, volto a contrastare le povertà educative, coinvolgendo insegnanti, educatori, ricercatori, genitori e policy maker nella visione di un'infanzia non come età della fragilità, bensì delle tante potenzialità e dei diritti fin dalla nascita. In trenta mesi, il progetto sarà in **Europa, Sud America, Nord America, Africa, Oceania e Asia** con declinazioni specifiche ed esperienze da sviluppare nel tempo, iniziando con conferenze di presentazione e workshop.

Giovedì 16 novembre il progetto PER è iniziato con la presentazione coordinata da **Eugenio Bruno**, giornalista del Sole 24 Ore, a cui sono intervenuti **Luca Vecchi**, Sindaco di Reggio Emilia e presidente Anci Emilia-Romagna, **Carla Rinaldi**, presidente Fondazione Reggio Children, **Sidsel Marie Kristensen**, ceo di The LEGO Foundation, **Vanna Iori**, Istituto Toniolo - Università Cattolica di Milano e **Mitchel Resnick**, professore di Ricerca sull'Apprendimento al MIT Media Lab di Boston, direttore del team Lifelong Kindergarten. Era presente **Kjeld Kirk Kristiansen**, terza generazione della famiglia che ha fondato LEGO. Venerdì 17 novembre si è tenuto il primo workshop di PER, con il lancio nazionale della nuova app di programmazione creativa per cellulare rivolta ai bambini, **OctoStudio**, da parte del professor Mitchel Resnick e del Lifelong Kindergarten.

UN INIZIO MAGICO E GIOCOSO

La conferenza è stata aperta da una performance di **Alessandro Maida**, attore circense, cofondatore delle compagnie Magda Clan Circo e CirqueCentrique, che ha camminato



Fondazione
Reggio Children
Centro Loris Malaguzzi

magicamente su una grande sfera, lasciando il pubblico incantato. Al termine, un breve saluto, ricordando che “il gioco è anche fatto di regole e di impegno”.

Carla Rinaldi, presidente Fondazione Reggio Children “Agire per l’educazione e il gioco, è agire per la pace”

La presidente di Fondazione Reggio Children **Carla Rinaldi** ha presentato il progetto con The LEGO Foundation: *“È nato nel solco di una ricerca profonda sul giocare bene, come dice la parola LEGO, e delle tante tappe della relazione con Reggio Emilia. PER è un progetto di ricerca e di condivisione sulla relazione tra gioco e apprendimento che si svilupperà in tutto il mondo con la nostra rete di partner internazionali”*.

*“Ci siamo interrogati tutti se fosse possibile, in queste giornate tragiche per il mondo, parlare di gioco, che è piacere, divertimento, vita, quando c’è un’infanzia negata in più di 50 Paesi in conflitto nel mondo. – ha detto Rinaldi - A molti bambini è stato tolto il diritto non solo di giocare, ma di vivere. È un dolore questa perdita umana, un lutto, **ci sentiamo in lutto**. Può sembrare un’utopia oggi parlare di apprendimento creativo, gioco ed educazione, ma proprio per questo, **siamo obbligati ad agire e a rivendicare i diritti dell’infanzia al gioco, all’apprendimento, alla vita emotiva, all’educazione di qualità, andare oltre la sola compassione. Agire per l’educazione e per il gioco significa agire per la pace**. Agire per un’educazione gioiosa, appassionata, che scava nelle motivazioni di ogni bambino per preparare meglio il suo futuro. Per accogliere questa dimensione necessaria che diamo inizio con The LEGO Foundation ad un progetto che insieme abbiamo fortemente voluto e che inauguriamo con un grande protagonista dell’apprendimento creativo, il Lifelong Kindergarten del MIT Media Lab”*.

Luca Vecchi, sindaco di Reggio Emilia “Amicizia rafforzata con Fondazione LEGO e MIT”

Il sindaco di Reggio Emilia e presidente Anci Emilia-Romagna, **Luca Vecchi**, ha affermato: *“Si rafforzano e si confermano le relazioni internazionali di amicizia e collaborazione di Reggio Emilia con The LEGO Foundation e il MIT Media Lab di Boston con il Progetto PER e il lancio nazionale della app OctoStudio, grazie al coinvolgimento promosso da Fondazione Reggio Children e dalla sua presidente Carla Rinaldi.*

L’educazione di qualità per l’infanzia, la solidarietà, la ricerca, centrali nell’esperienza reggiana, si sposano, grazie al Progetto PER, con un’altra caratteristica importante, la creatività. La vediamo nella storia del lavoro e della conoscenza che incontriamo al Parco Innovazione, al Centro internazionale Loris Malaguzzi e che vedremo all’ex Caffarri, che sarà l’incubatore del progetto sostenuto da The LEGO Foundation.

Centrale è, da Reggio Emilia, la possibilità di promuovere e diffondere il diritto ad un’educazione di qualità per tutte e tutti, e di poter essere presenti anche nelle periferie della terra”.

Sidsel Marie Kristensen, CEO di The LEGO Foundation: “Mettere i bambini al centro”

*“Sappiamo che l’apprendimento attraverso il gioco contribuisce allo sviluppo fondamentale e olistico dei bambini fin da piccoli, e per questo è **importante per noi mettere i bambini al centro** di tutto ciò che facciamo con i nostri partner - ha detto **Sidsel Marie Kristensen**, CEO di The LEGO Foundation - Il progetto Play, Explore Research sarà una potente piattaforma per riunire educatori, ricercatori e responsabili politici per far progredire l’apprendimento attraverso il gioco per i bambini a livello globale. La cosa ancora più entusiasmante è che il progetto coinvolgerà anche i bambini*



Fondazione
Reggio Children
Centro Loris Malaguzzi

e le loro famiglie nel contribuire alla ricerca e all'advocacy sull'apprendimento attraverso il gioco. I bambini si impegneranno in un ambiente davvero unico, che rafforza le relazioni tra pari, l'apprendimento interattivo, la passione e la motivazione, aiutandoli a sviluppare competenze essenziali per la vita e conoscenza per affrontare il futuro. Questo approccio innovativo dà loro voce e possibilità di sperimentare, imparare e crescere, e questo mentre noi, gli adulti, impariamo da loro".

Vanna Iori, Istituto Giuseppe Toniolo: "Animare l'azione educativa significa darle un'anima"

Per la professoressa **Vanna Iori** del Comitato di indirizzo Istituto Giuseppe Toniolo – Università Cattolica di Milano Sacro Cuore, intervenuta sul tema del gioco e della relazione con le povertà educative e la vita emotiva, *“animare l'azione educativa significa darle anima”*. *“E presuppone preparazione, ricerca, sperimentazione – ha continuato -, per stimolare la crescita della persona nella pluralità delle sue dimensioni esistenziali. **Le attività ludiche rafforzano le dinamiche relazionali e arricchiscono gli apprendimenti.** L'esperienza del gioco riveste infatti un ruolo importante, in stretta relazione alle acquisizioni dei saperi formali, nelle esperienze formative con bambini e ragazzi, ma anche con gli adulti. L'educazione è costitutivamente relazione e unisce cuore e mente. La centralità dell'animazione è un prezioso contributo per lo sviluppo delle diverse competenze perché collega l'intelligenza emotiva con quella cognitiva, accresce l'estro creativo, aiuta l'espressione di idee e vissuti capaci di rafforzare i contenuti e i modi dell'apprendimento”*.

Mitchel Resnick: “Crescere come pensatori creativi in un mondo di cambiamenti continui e imprevedibili”

A **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, era stato chiesto da Fondazione Reggio Children di adottare una parola della Carta "Educazione di qualità in risposta alle emergenze educative", lanciata Fondazione Reggio Children nel 2022 dopo la pandemia e l'inizio di nuovi conflitti, e su questa incentrare il suo intervento.

Resnick ha scelto di parlare di **“comunità”** partendo da **Scratch**, il linguaggio di programmazione online per bambini più popolare al mondo, creato con Lifelong Kindergarten e che ha raggiunto 43 milioni di bambini di tantissime scuole e i loro insegnanti. Ha portato come esempi l'attività di giovani *“scratchers”* su temi sociali: la mobilitazione per un mondo di pace dopo lo scoppio della guerra in Ucraina o l'impegno per salvare l'India dall'inquinamento o gli appelli contro l'uso fuori controllo di armi negli Stati Uniti o per diffondere informazioni durante l'emergenza pandemica.

*“Molte cose stanno continuamente cambiando nel mondo e **il flusso di situazioni inaspettate e imprevedibili è sempre più rapido, ed è importante che i bambini possano crescere come pensatori creativi.** - ha detto Resnick -. Nella maggior parte del mondo ci sono scuole con un approccio formale, mentre tutte le scuole dovrebbero invece essere come scuole dell'infanzia che promuovono il pensiero creativo. Noi disegniamo nuove tecnologie per coinvolgere bambini di diversi backgrounds nel crescere come pensatori creativi, ma ci siamo resi conto che il successo di questo processo dipende principalmente dall'attivarsi delle relazioni di comunità”*. *“I bambini debbono sentirsi a loro agio e sicuri in ambienti e comunità che ispirino fiducia – ha continuato il professore – dove affrontare il rischio di sbagliare e trovare nuove strade per creare e sperimentare. **Comunità e creatività vanno mano nella mano”**”*.



Fondazione
Reggio Children
Centro Loris Malaguzzi

ANTEPRIMA NAZIONALE DI OCTOSTUDIO E WORKSHOP

Venerdì 17 novembre, secondo giorno del progetto PER, al Centro Internazionale Loris Malaguzzi il professor **Resnick** e il gruppo di ricerca **Lifelong Kindergarten** hanno lanciato per l'Italia da Reggio Emilia la nuova app di programmazione **OctoStudio** che offre una nuova esperienza di apprendimento creativo su dispositivi mobili attraverso il gioco. Dopo la presentazione delle funzionalità dell'applicazione, a cui hanno partecipato **Rupal Jain** e **Carmelo Presticce** del Lifelong Kindergarten, il pubblico di docenti, educatori e ricercatori di varie età ha iniziato a sperimentare a piccoli gruppi la app con la collaborazione di esperti, dottorandi e atelieristi di Fondazione Reggio Children e Pause-Atelier dei Sapori, seguendo diverse suggestioni, da cibo e gusto allo spazio architettonico, l'ambiente vegetale e l'esplorazione sonora.

La app è stata anche oggetto di due incontri con il professor Resnick e il suo staff, insieme a Fondazione Reggio Children, che si sono tenuti nelle due mattinate con insegnanti, educatori, pedagogiste e atelieriste, bambine e bambini della **Scuola primaria Loris Malaguzzi** dell'Ic Galilei al Centro internazionale Loris Malaguzzi e con alcune classi della **secondaria di primo grado Ic Marco Emilio Lepido** insieme a **Officina Educativa** del Comune di Reggio Emilia.

Rilasciato il 24 ottobre, OctoStudio si basa sulla ricerca decennale del gruppo **Lifelong Kindergarten** del MIT Media Lab sulle tecnologie e l'apprendimento creativo. Dopo aver dato vita alla piattaforma Scratch, ora la nuova app per device mobili. *“Scratch ha coinvolto milioni di bambini ma ha un limite – ha detto Resnick – viene utilizzata sul computer e **ci sono molti bambini al mondo che non hanno né il computer né la connessione wi-fi, mentre quasi tutti hanno a disposizione un mobile phone. In questo modo anche loro riescono ad avere accesso alla possibilità di programmare in modo creativo**”.*

OctoStudio è stato quindi progettato appositamente per i bambini e per raggiungere le famiglie nelle comunità in cui l'accesso ai computer e a Internet è limitato, ma i telefoni cellulari sono molto diffusi. Il processo di progettazione ha visto partecipare educatori in **Brasile, Cile, India, Corea, Messico, Sud Africa, Uganda**.

Il cellulare può così essere utilizzato in modo creativo, rispetto all'uso passivo molto diffuso tra i bambini e i ragazzi, che trascorrono ore a scorrere video e social network. Con OctoStudio i bambini possono creare progetti con **blocchi di codice**, scattare **foto** e registrare **suoni**, associare **movimenti** fisici, **condividere** i progetti con amici e familiari e apprendere abilità computazionali e di problem solving, è in 25 lingue finora e ha introdotto oltre **200 emoticon nuovi** per rappresentare meglio le differenze di cultura e le preferenze dei bambini. È **gratuito**, non richiede connessione di rete o costi dati, **non raccoglie dati personali** e non tiene traccia delle persone che lo utilizzano.

IL VIAGGIO INIZIA CON GLI AUGURI DELLA FARNESINA

Il progetto PER ora inizierà il suo viaggio verso le prossime mete e un augurio speciale “di massimo successo” è arrivato alla conferenza di apertura da parte del Consigliere d'Ambasciata **Filippo Romano** Capo dell'Ufficio per il Sistema della Formazione Italiana nel Mondo del **Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale**: *“Nell'ultimo anno, il nostro dialogo con Fondazione Reggio Children si è intensificato ancora, sia con la partecipazione della Presidente Carla Rinaldi al primo*



Fondazione
Reggio Children
Centro Loris Malaguzzi

evento di celebrazione della nostra rete, le Giornate della Formazione Italiana nel Mondo dello scorso novembre, sia soprattutto con la firma di una Dichiarazione d'Intenti, e a breve con l'apertura di un tavolo di lavoro”.

“CITTADINI CONSAPEVOLI E CREATIVI”

È un progetto che promuove il potenziale e le competenze di bambine e bambini, i loro 100 linguaggi, l'idea di educazione come processo democratico e partecipativo, l'importanza dell'apprendimento ludico non solo in giovane età, ma attraverso un processo che dura tutta la vita. Mira a dialogare con i sistemi educativi di tutto il mondo, muovendosi in armonia con l'**Obiettivo di Sviluppo Sostenibile 4 dell'Agenda 2030**: "Garantire un'istruzione di qualità inclusiva ed equa e promuovere opportunità di apprendimento permanente per tutti".

Fondazione Reggio Children e The LEGO Foundation hanno collaborato negli ultimi anni per promuovere l'avanzamento dell'apprendimento attraverso il gioco, sviluppando anche progetti condivisi. Con PER Project condividono "un approccio educativo che contempla la relazione tra apprendimento e gioco, che fa leva sulla motivazione, sugli interessi dei bambini, sull'apprendimento cooperativo, sullo scambio tra pari, sulla promozione di accessi multipli alla conoscenza attraverso molti linguaggi diversi, sulla relazione empatica tra tutti gli esseri viventi e materiali". Questo può, secondo l'esperienza dei due promotori, e secondo la letteratura scientifica, "offrire una nuova prospettiva agli insegnanti e agli educatori, compresi i genitori e gli altri adulti coinvolti nella **comunità educante**. Una prospettiva che possa permettere ai bambini di attivare la loro curiosità, e la loro autonomia, e farli crescere come **cittadini consapevoli e creativi**".

LA RICERCA NELL'AMBITO DEL PROGETTO PER

La ricerca sul rapporto tra gioco e apprendimento sarà portata avanti nel progetto PER seguendo sul campo lo sviluppo delle esperienze che verranno avviate nel mondo, con il supporto di The LEGO Foundation insieme ad alcuni tra i più significativi progetti della Fondazione Reggio Children. Tra questi il **Dottorato di Ricerca in Reggio Childhood Studies**, di Fondazione Reggio Children e Desu-Unimore, con una borsa di studio dedicata al tema gioco e apprendimento. Coinvolti inoltre il progetto **scintillae-play and learning in the digital age** su gioco e apprendimento nell'era digitale, realizzato da Fondazione Reggio Children con The LEGO Foundation e il progetto su educazione e sostenibilità **Remida-Centro di Riciclaggio Creativo** che troveranno sede nello spazio oggetto di recupero e riqualificazione ex "Caffarri" di Reggio Emilia, che verrà allestito con il contributo di The LEGO Foundation. Come riferimento valoriale e per la creazione di reti il progetto PER si ispira alla carta sull'educazione di qualità in risposta all'emergenza educativa "**Educazione di qualità, una sfida globale**", lanciata Fondazione Reggio Children nel 2022 dopo la pandemia.

INFO / NEWS:

Fondazione Reggio Children www.frchildren.org

fb <https://www.facebook.com/frchildren> ig @fondazione_reggiochildren

The LEGO Foundation <https://learningthroughplay.com/>

Scratch <https://scratch.mit.edu/>

OctoStudio <https://octostudio.org/it/>