

L'evasione scolastica combattuta con i Lego

Gli studenti della "Don Milani" e del "Volta" hanno realizzato un progetto con i mattoncini "intelligenti"

Play & Work, si chiama così l'iniziativa che contrastare la dispersione tra i banchi

La fase finale del programma porterà alla realizzazione di una vera e propria App

PAOLA POTTINO

Hanno divertito intere generazioni di bambini, aiutandoli a creare mondi fantastici e colorati. I mattoncini Lego non passano mai di moda e nel tempo continuano a stimolare la fantasia non solo dei più piccoli, ma anche degli adulti. Come di chi, ad esempio, ha lavorato al Play&Work il progetto contro la dispersione scolastica ideato da Maria Pia Pensabene, project manager, finanziato da **Fondazione con il Sud** e realizzato nel quartiere Brancaccio-Settecannoli dal Centro iniziative ricerche programmazione economica (Cirpe), in partenariato con le associazioni La Linea della Palma, Volta la Carta e Ada. Il progetto ha coinvolto circa trecento tra gli studenti di terza media del Don Milani e quelli dei primi anni dell'Istituto superiore Alessandro Volta. Un percorso iniziato dal gioco con la costruzione di robot attraverso i Lego Educational e

la loro successiva automazione con sistemi tecnologici Arduino, per arrivare alla realizzazione di vere e proprie App. «La dispersione scolastica - ha detto Margherita Santangelo, dirigente scolastico dell'Istituto Alessandro Volta - si vince con la motivazione allo studio e i nostri ragazzi hanno partecipato numerosi a questo bel progetto che ha saputo coniugare la creatività con la tecnologia. Hanno realizzato lavori eccellenti, si sono divertiti a ipotizzare qualsiasi tipo di struttura, come ad esempio una bellissima ruota panoramica».

«Abbiamo volutamente scelto queste scuole - continua Maria Pensabene - perché il tasso di dispersione scolastica in questi istituti è davvero molto alto. I ragazzi hanno partecipato con una passione che è andata addirittura al di là di ogni previsione. Io faccio questo mestiere da più di venti anni e raramente ho assistito a tanto entusiasmo da parte degli studenti. Abbiamo anche avuto la fortuna di avere interlocutori attenti come i dirigenti scolastici senza ovviamente tralasciare l'importanza dei lego educational, i cosiddetti mattoncini intelligenti, dotati di software che consentono, grazie a determinati congegni elettronici, di animare ogni tipo di creazione. L'esperienza è stata così positiva che abbiamo pensato di ripeterla per affrontare un altro tema delicato come quello del bullismo». Nel progetto

sono stati coinvolti anche i mentor, studenti degli ultimi anni dell'Istituto Alessandro Volta che hanno aiutato i compagni più giovani, dando loro una mano nello studio e nei rapporti interpersonali. «Il mio unico rammarico - ha detto Marco Cocchiara, 17 anni, studente dell' Alessandro Volta - è stato quello di non essermi potuto occupare dei ragazzi più giovani, ma solamente di un mio coetaneo che aveva difficoltà nella grammatica inglese. Mi sarebbe piaciuto infatti insegnare ai più piccoli il metodo di studio più adatto e aiutarli nel loro percorso scolastico». Non soltanto invenzione e tecnologia, ma anche la componente educativa e sociale tra gli obiettivi del progetto. Giammarco Levantino, 18 anni, studente dell'ultimo anno dell'istituto Alessandro Volta è orgoglioso del ruolo assunto in questa bella esperienza. «Grazie a noi mentor - commenta Giammarco - siamo riusciti ad aiutare i nostri coetanei con consigli utili. Io negli anni passati ho avuto gravi problemi in famiglia e in base alla mia esperienza ho aiutato i compagni che hanno vissuto gli stessi disagi e questa è la più grande gratificazione che potessi ricevere». Questa mattina alle 10 nell'Aula Magna dell'Istituto Alessandro Volta verranno presentati i risultati del progetto insieme alla proiezione di un video sul lavoro svolto dagli insegnanti, studenti e associazioni.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Un momento del progetto Play & Work



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.