

GINO E MARGHERITA in

Come nasce un'idea

Attività: **Chi inventa cosa**

Fascia di età consigliata: **9-14 anni**

Questa attività è basata sulla conoscenza di alcuni tratti biografici di due uomini molto famosi che hanno modificato il nostro mondo, non solo in senso materiale ma, in qualche misura, anche mentale: Bill Gates, fondatore di Microsoft e del nostro rapporto con il computer, e Ingvar Kamrad, fondatore di Ikea e di uno stile di arredo diffusissimo in Europa e nel mondo. L'attività spinge i ragazzi a ricostruire alcuni momenti della giovinezza dei due uomini, evidenziandone le capacità imprenditoriali e di innovazione.

Materiali

- Scheda *Quello che tutti sanno sul personaggio A* da fotocopiare e distribuire ai gruppi
- Scheda *Quello che tutti sanno sul personaggio B* da fotocopiare e distribuire ai gruppi
- *Carte informazione* (32) sui due personaggi da fotocopiare e ritagliare
- *Cruciverba* da fotocopiare e distribuire ai gruppi
- *Schema per le soluzioni* per l'insegnante

Svolgimento dell'attività

• Fase 1 - Preparazione

L'insegnante divide la classe in gruppi di massimo cinque giocatori l'uno.

Consegna loro il materiale di gioco invitandoli a leggerlo con attenzione: le due schede *Quello che tutti sanno sul personaggio* e il *Cruciverba*.

Spiega che il gioco si basa sulla ricostruzione delle biografie di due personaggi che sono stati determinanti nel nostro modo di vivere e persino di rapportarci con alcuni aspetti del mondo che ci circonda. Per far questo, i giocatori hanno a disposizione alcune informazioni base contenute nelle schede *Quello che tutti sanno sul personaggio*; durante il gioco, poi, pescheranno le *Carte informazione*



GINO E MARGHERITA in

Come nasce un'idea

sui due personaggi e collegandole alle informazioni già lette, dovranno capire se le carte si riferiscono al personaggio A o B.

Grazie alle informazioni apprese, i giocatori saranno in grado di compilare il cruciverba, ottenendo così per intero i nomi dei due personaggi e delle società che hanno fondato.

• Fase 2 - Il gioco

L'insegnante dispone le 32 carte informazione coperte sul tavolo in un quadrato formato da quattro righe per otto colonne. A turno ogni squadra scopre una carta, la legge ad alta voce e, confrontandola con le schede ricevute a inizio gioco, decide se si riferisce al personaggio A o B. Se la risposta è giusta, la squadra acquista un punto e mette la carta al lato delle carte coperte creando una nuova colonna (si creeranno due colonne diverse per i due personaggi).

Se la risposta è sbagliata, l'insegnante colloca la carta nella colonna giusta e non attribuisce nessun punto.

Alla fine di questa fase del gioco, ogni squadra avrà ottenuto un certo punteggio. Potrà giocare ogni punto per "scoprire" una casella del cruciverba. Questa azione, sotto richiesta del gruppo, sarà compiuta dall'insegnante (che scriverà la lettera nella casella indicata) in modo tale che gli altri non vedano la soluzione.

Fine del gioco

Le squadre ricevono il cruciverba già all'inizio del gioco e lo compilano man mano. Come già detto, se acquisiscono punti, possono spenderli per far "scoprire" all'insegnante caselle del cruciverba.

Inoltre, per ogni definizione individuata nello schema del cruciverba, ogni squadra riceve 5 punti.

Le squadre che individuano correttamente sia il nome dei due personaggi sia quello delle società a cui essi hanno dato vita, raddoppiano i punti ottenuti.

Secondo il tempo a disposizione e l'andamento del gioco, l'insegnante può far terminare la partita nel momento in cui la prima squadra individua tutti i nomi, oppure può procedere per dare modo anche agli altri di elaborare le informazioni.

Il dopogioco

Utilizzando le informazioni emerse durante il gioco, l'insegnante ripercorre le tappe principali della storia che ha dato vita a Microsoft e a Ikea, quali



GINO E MARGHERITA in

Come nasce un'idea

caratteristiche personali e sociali hanno permesso lo sviluppo e l'affermarsi di queste idee così nuove. Le due storie sono molto diverse per il contesto storico e anche per le caratteristiche dei personaggi.

Un ulteriore spunto di riflessione è fornito da questa considerazione: le carte sono ricavate da biografie che, in qualche modo, hanno l'obiettivo di esaltare la novità e la forza della volontà individuale che riesce a portare a suo vantaggio alcune opportunità legate a un certo contesto storico e sociale. Per questo motivo è stata introdotta una carta che riporta alcune polemiche sorte attorno a queste due figure. Certamente il successo genera invidie da una parte, ma anche il sospetto che le strade percorse per affermarsi non siano sempre limpide. Nello stesso tempo, in un mondo complesso e interlacciato come il nostro, spesso le azioni di grande successo mostrano, talvolta dopo anni, il risvolto della medaglia. Come valutare queste ombre? Un interrogativo interessante che con i più grandi potrebbe spingere a volerne sapere di più e a riflettere su come far nascere, ma soprattutto condurre, un'azienda richiede attenzione a molti elementi e al rispetto dei diritti dei lavoratori e dei clienti.

Nota

Le informazioni su Bill Gates sono prese dai siti:

http://it.wikipedia.org/wiki/Bill_Gates

<http://it.wikipedia.org/wiki/Microsoft>

http://www.repubblica.it/2008/02/sezioni/scienza_e_tecnologia/microsoft5/microsoft-multa/microsoft-multa.html

(questo e altri articoli si trovano sempre su Repubblica digitando "Microsoft" e "Multa" nel motore di ricerca interno del sito del giornale)

Le informazioni su Ingvar Kamprad sono tratte dai siti:

http://it.wikipedia.org/wiki/Ingvar_Kamprad

<http://www.ikea.com/it/>

Un buon testo che offre spunti "filosofici" su temi ambigui e dai molteplici aspetti è *Il lancio del nano e altri esercizi di filosofia minima* di Armando Massarenti, Guanda 2006.



GINO E MARGHERITA in

Come nasce un'idea

Il testo nasce da una fortunata rubrica de "Il Sole 24Ore". L'autore propone per ogni articolo un problema prendendo spunto da un fatto di cronaca e ne presenta gli aspetti filosoficamente problematici mettendo così in moto il pensiero del lettore.

Un sito web utile per sviluppare uno sguardo che tenga conto della complessità delle cose è quello della rivista Internazionale, che contrappone sempre opinioni e punti di vista diversi mettendo a confronto due editoriali

<http://www.internazionale.it/home>

