

*Pinocchio 2.0 e le altre storie
La gratitudine,
problema e soluzione dei rapporti
fra padre e figlio in Pinocchio*

di Luciano Corradini

Questo speciale raccoglie esperienze pubblicate sino al 2012 su Education 2.0 e che sono riferite a Pinocchio 2.0. Il progetto, ideato e curato da Linda Giannini, ad ottobre 2012 ha ricevuto il premio del Presidente della Repubblica <http://www.educationduepuntozero.it/community/global-junior-challenge-premio-pinocchio-20-4053393138.shtml> che viene assegnato alle esperienze più innovative realizzate dalle scuole italiane.

L'iniziativa continua quindi, se vorrete aderire, potrete inviare i vostri contributi a community@educationduepuntozero.it

*Speciale Pinocchio 2.0 e le altre storie
nell'editoriale di Luciano Corradini*

La gratitudine, problema e soluzione dei rapporti fra padre e figlio in Pinocchio	p. 3
Baby-flash intervista di Carlo Nati a Betty Liotti, mamma 2.0, sviluppatrice di Learning Object	p. 11
Bambina e la fatina computerina di Virginia Defendi	p. 12
Che fatica essere Pinocchio! di Anna Letizia Galasso	p. 13
Costruisco un Sapientino... sulla storia di Pinocchio di Melania Maticena	p. 14
Dagli automi a Pinocchio 2.0: una rivalutazione in chiave didattica della saga dei non-nati di Immacolata Nappi	p. 15
È ancora attuale Pinocchio? di Carlo Ridolfi	p. 17
Geppetto, Pinocchio e i loro compagni di viaggio di Donatella Merlo	p. 18
Giocare e apprendere con le tecnologie di Linda Giannini	p. 18
Ripensando al Global Junior Challenge 2012 di Paolo Beneventi	p. 20
Global Junior Challenge, un premio per Pinocchio 2.0 di Linda Giannini	p. 22
La costituzione fa scuola a piccoli e grandi di Lucia Peloso	p. 22
La robotica nella mia tesina di terza media di Riccardo Pastore	p. 24
La scuola di Pinocchio? Un' officina di libertà Intervista di Linda Giannini a Savino Roggia	p. 24
La trasformazione educativa in Pinocchio di Collodi di Virginia Defendi	p. 25
Le Fiabe Sonore di Fabio Bottaini	p. 26
Parlare a scuola di doping di Luigi Calcerano	p. 27
Pinocchio 2.0 e gli auguri dalla scuola in ospedale Niguarda di Milano di Eugenia Curti	p. 28
Pinocchio 2.0... e i tre inviati speciali di Emiliano Mele	p. 28
Pinocchio 3000 e il biovitalismo di Alberto Olivero	p. 29
Raccontare i robot 2011: al servizio degli umani di Immacolata Nappi	p. 30
Robotica e narrazione di Donatella Merlo	p. 32
Raccontare... in Braille di Immacolata Nappi	p. 33
Robotica Creativa in ospedale di Immacolata Nappi	p. 34
Tempeste e approdi, la recensione di Maurizio Tiriticco	p. 36
Trenta e più artisti per Pinocchio di Antonio Attini	p. 37

*Speciale Pinocchio 2.0 e le altre storie**La gratitudine, problema e soluzione dei rapporti
fra padre e figlio in Pinocchio
di Luciano Corradini*

Abstract dell'art.

La gratitudine: problema e soluzione dei rapporti tra padre e figlio in Pinocchio

Per riflettere intorno al concetto di gratitudine, che è anche un sentimento fondamentale per la stabilità e la qualità delle relazioni umane, un sentimento la cui carenza può essere causa di lacerazioni e di sofferenze, o addirittura di sollievo, per la liberazione da sentimenti di colpa e di soggezione che potrebbe consentire, l'A. utilizza la trama di un capolavoro della letteratura mondiale, assai noto, ma non altrettanto compreso e valorizzato nella sua struttura profonda.

Si tratta di *Le Avventure di Pinocchio*, di Carlo Collodi (1826-1890), di cui si propone una lettura psicopedagogica, che da un lato consenta una fruizione anche estetica della dinamica relazionale interna alla fiaba, condotta dal Collodi con genialità, partecipazione ed ironia, dall'altro una meditazione utile a comprendere la complessità e la densità dei rapporti fra paternità, filialità e maternità, a partire da una improbabile eppur tanto umana famiglia d'un burattino che diventa ragazzo.

Premessa

Un tòpos dei componimenti scolastici dei bambini e delle letterine di Natale da mettere sotto il piatto al proprio padre è stato per secoli il riferimento alla gratitudine verso i genitori. "A scuola voglio fare il bravo e prendere bei voti, per far contenti i miei genitori, che fanno tanti sacrifici per me". Erano per lo più le mamme e le maestre a suggerire ai bambini queste espressioni, per educare i loro sentimenti, a cominciare dalla conoscenza di aspetti che di solito sfuggono all'egocentrismo infantile.

Si trattava di richiamare l'attenzione dei piccoli sui "sacrifici" che i grandi fanno per loro, ossia sul fatto che il "mantenere, istruire ed educare i figli", secondo il linguaggio che sarebbe poi entrato nella nostra Costituzione, è anche un dono, che implica un costo e che merita un riconoscimento e un comportamento di riconoscenza: si tratta in fondo di giustizia, di una disponibilità a "ricambiare", ossia a fare in contraccambio ciò che gli adulti si aspettano dai piccoli. Se loro fanno tanto per te, dicevano in sostanza al bambino e al ragazzo, che cosa fai tu per loro? Li fai soffrire, li fai arrabbiare, dai loro dispiaceri, come Pinocchio, che pensa a divertirsi, mentre suo padre ha venduto la giacchetta per comprargli l'abecedario e per consentirgli di studiare? La questione non è però così semplice come appare a prima vista. Ci aiuterà in proposito proprio una rapida rilettura selettiva di questo capolavoro della letteratura mondiale, a torto relegato fra la letteratura per ragazzi e quasi per nulla valorizzato nella scuola, come se si trattasse di un'invenzione bislacca, ridotta a una sorta di moralismo grondante di crudeltà.

Pinocchio nei sogni di Geppetto

In realtà Geppetto aveva voluto quel figlio, perché fosse "un burattino meraviglioso, che sappia ballare, tirare di scherma e fare i salti mortali. Con questo burattino voglio girare il mondo, per buscarmi un tozzo di pane e un bicchiere di vino".

Dunque riteneva ovvio e legittimo che i genitori si attendessero l'aiuto che avrebbero potuto ricevere dai figli, intesi come "bastoni per la loro vecchiaia", e che i figli fossero contenti di venire al mondo e di avere un debito di riconoscenza verso i loro genitori. Nella fiaba collodiana, che è anche una grande allegoria pedagogica, le cose invece andarono diversamente. Pinocchio infatti, quando era ancora dentro un pezzo di legno, cominciò a canzonare suo padre, chiamandolo Polendina, non appena Geppetto ebbe dichiarata la sua intenzione di fabbricarsi da sé un bel burattino di legno, e continuò a far dispetti al povero falegname, non appena fu in grado di fare occhiacci e boccacce. Investito da questo tono "insolente e derisorio", Geppetto "si fece triste e malinconico, come non era stato mai in vita sua". Dopo aver costruito le mani al figlio-burattino, sentì portarsi via la parrucca dal capo e reagì con questo amaro rimprovero: "Birba d'un figliolo, non sei ancora finito di fare e già cominci a mancar di rispetto a tuo padre? Male ragazzo mio, male. E si rasciugò una lacrima"

La delusione per la mancanza di rispetto e di gratitudine

Il *rispetto* che si attendeva dal figlio, lui che era solo un povero falegname proletario, è il *riconoscimento* della dignità che gli viene dall'essere autore della vita del figlio. Questo riconoscimento è la premessa per la *riconoscenza* e per la *gratitudine*. La gratitudine è un sentimento di affettuosa riconoscenza per un beneficio o per un favore ricevuto, e di sincera disponibilità a contraccambiarlo. E' *grato* colui che mantiene un ricordo costante e cordiale del beneficio ricevuto: a cominciare da quello della vita. Ma con Pinocchio questo processo interiore non ha funzionato. E Geppetto piange, perché il sogno si è rotto, e quello che doveva essere l'incanto di un incontro faccia a faccia con la propria creatura, si frantuma in una serie di dispetti e di tentativi per lo più vani di correre ai ripari. Non la solenne e armoniosa scena della michelangeloesca Cappella Sistina, dove il Creatore suscita, ossia chiama all'essere la sua splendida Creatura, che lo guarda negli occhi, ma un doloroso litigio.

Appena ha le gambe, Pinocchio scappa di casa. Un carabiniere lo ferma e lo riconsegna a suo padre, che tenta di riportarlo a casa per "fare i conti" con suo figlio, mettendo le cose a posto. Ma Pinocchio si butta per terra e non vuol saperne di tornare a casa. La gente discute sul caso e finisce per dare la colpa al padre, che viene portato in prigione da un carabiniere, che non manca mai nelle disavventure di Pinocchio, e si lamenta sconsolato: "Sciagurato figliolo! E pensare che ho penato tanto a farlo un burattino per bene! Mi sta a dovere. Dovevo pensarci prima!".

La sofferenza per la mancata gratitudine di Pinocchio porta Geppetto a pentirsi d'averlo messo al mondo. Ma ora è troppo tardi e bisogna gestire questa impreveduta relazione problematica. Secondo l'invenzione di Collodi non è tanto il povero Geppetto a riprendere in mano la situazione, per educare suo figlio alla riconoscenza e alla responsabilità, anche se non cessa di amarlo e di attenderlo, ma quel processo che avviene nello stesso Pinocchio, attraverso una serie di drammatiche peripezie. E' la dura realtà che educa e che induce un burattino scapestrato ma di buon cuore a riscoprire dentro di sé la "voce orientante" del padre.

L'inizio del "viaggio di liberazione", fatto di ribellione, di propositi falliti e di pentimenti

Questo "viaggio interiore" comincia con l'incontro del burattino, candidato a diventare uomo, col Grillo-parlante. Appena ascoltata la sua vocina sentenziosa e minacciosa, Pinocchio vorrebbe cacciarlo subito di casa, perché non sopporta la sua "gran verità", e cioè che "i ragazzi che si ribellano ai loro genitori e che abbandonano capricciosamente la casa paterna...dovranno pentirsene amaramente". Sicché gli lancia un martello contro, e il Grillo rimane "lì stecchito e appiccicato alla parete".

La gioia per la liberazione dalle prediche del Grillo dura poco, perché Pinocchio comincia ad avvertire i morsi della fame: e questi risvegliano in lui i *rimorsi* della coscienza: "Il Grillo parlante aveva ragione. Ho fatto male a rivoltarmi al mio babbo e a fuggire di casa". E' la dura lezione della realtà, che in mille modi proverà a convincere Pinocchio che al mondo non si può fare quello che vuole, che non si è onnipotenti, che bisogna sapersi adattare.

Anche questa lezione però non s'impara una volta per tutte. Un po' ingenuo, un po' scansafatiche, un po' imbroglione e bugiardo, Pinocchio sembra a volte sincero nel riconoscere i suoi errori e nel pentirsi della sua disobbedienza: "Io sono più buono di tutti e dico sempre la verità. Vi prometto, babbo, che imparerò un'arte e che sarò la consolazione e il bastone della vostra vecchiaia".

Geppetto si commuove, gli rifà i piedi che s'erano bruciati nel fuoco e Pinocchio, colmo di gioia, promette: "Per ricompensarvi di quanto avete fatto per me, voglio subito andare a scuola". Il legame tra il *dovere* di studiare e la *gratitudine* verso il genitore è chiaro, ma questo non basta. Geppetto vende la cassetta per comprare l'abecedario e spiega al figlio che l'ha venduta perché sentiva caldo, anche se fuori nevicava.

"Pinocchio capì questa risposta a volo e non potendo frenare l'impeto del suo buon cuore, saltò al collo di Geppetto e cominciò a baciarlo per tutto il viso". Non basta ancora. Uscendo di casa, Pinocchio comincia a fantasticare e a prendere impegni con se stesso: a scuola imparerà, poi guadagnerà e potrà comprare a suo padre "una giacca tutta d'argento e d'oro e coi bottoni di brillanti".

La *gratitudine* non è solo una questione di conoscenza intellettuale e di coscienza morale, ma è anche una questione di cuore. E Pinocchio ha il cuore buono, è sensibile e ha un sincero desiderio di manifestare la gratitudine verso suo padre. Non ha però ancora costruito il suo carattere, ossia una struttura personale capace di esercitare le virtù cardinali, che sono, come noto, la *prudenza*, la *giustizia*, la *forzezza* e la *temperanza*: virtù che darebbero consistenza al suo desiderio di mostrare la sua gratitudine al suo babbo, nelle diverse circostanze della vita.

Purtroppo invece, per citare una battuta di Oscar Wilde, Pinocchio resiste a tutto meno che alle tentazioni: sente un suono gradevole di lontano, che annuncia l'arrivo del Gran Teatro dei burattini e non vuol perdere l'occasione. A scuola andrà domani. Non ha la prudenza dell'astuto Ulisse, che si era fatto legare dai suoi uomini, per poter ascoltare il canto delle sirene senza cedere alla tentazione di buttarsi in mare. Pinocchio invece "si butta", ossia si riduce a vendere il suo prezioso abbecedario per avere i quattro soldi necessari a comprare il biglietto d'ingresso al Teatro. Per buona ventura, con la sua bontà una volta tanto eroica intenerisce il burbero Mangiafuoco, padrone del Teatro (si offre di esser bruciato al posto di Arelccchino, per far cuocere la cena del burbero omaccione), e ottiene in dono cinque monete d'oro per il suo povero babbo. Ma le sue peripezie non sono ancora finite.

Per una serie di disavventure, quei soldi non arriveranno a Geppetto, ma Pinocchio nei momenti difficili non dimenticherà mai il suo babbo. Pensa ancora a comprargli una giacca tutta d'oro e d'argento e a ricomparsi l'abbecedario. Rifiuta anzi la proposta fattagli dalla Volpe e dal Gatto, d'andare a moltiplicare i suoi zecchini, con questo ragionamento: "...voglio andarmene a casa, dove c'è il mio babbo che mi aspetta. Chi lo sa, povero vecchio, quanto ha sospirato ieri a non vedermi tornare. Purtroppo io sono stato un figliolo cattivo, e il Grillo parlante aveva ragione....".

La Volpe e il Gatto, la tentazione del denaro facile e la scoperta dell'onestà

Nonostante questi saggi pensieri, rinforzati dal Merlo bianco, e poi dal ritorno in scena di un umbratile Grillo parlante, che lo consigliano di non dar retta ai cattivi compagni, Pinocchio finisce per cedere alle lusinghe dei due malandrini. Si fa prima spennare all'Osteria del Gambero rosso, poi inseguire dagli assassini, si fa salvare dalla Fatina dai capelli turchini, che provvede a farlo curare da tre medici sapientoni, nonostante i suoi capricci di fronte alla medicina amara e le sue bugie, che gli allungano il naso. I capricci si placano di fronte all'arrivo di una bara per il suo funerale, trangugia la medicina e s'incammina di nuovo verso casa; ma poi, nota Collodi, "finì col fare come fanno tutti i ragazzi senza un fil di giudizio e senza cuore". E cioè seguì i consigli della Volpe e del Gatto, seppellì le monete nel Campo dei miracoli, sperando che si moltiplicassero come i fagioli, fu derubato, denunciò i ladri e fu messo in prigione, perché la Giustizia, pensa ironicamente Collodi, come del resto Manzoni, funziona quasi sempre alla rovescia.

In realtà a Pinocchio non mancava il cuore, ma di certo un "fil di giudizio", ossia di esperienza, di conoscenza del mondo e di maturità affettiva e morale. Stupisce però che il burattino sia già capace di fare una sorta di autodiagnosi. Visti tutti i guai che gli sono capitati per non aver dato retta a persone più giudiciose, dichiarata la sua vergogna di fronte al suo babbo e alla Fatina, da cui ha ricevuto "tante attenzioni e tante cure amorose...e pensare che, se son sempre vivo *lo debbo* (sottolineatura mia) a lei!", si domanda con sgomento: "Ma si può dare un ragazzo più *ingrato* e più senza cuore di me?".

Qui evidentemente Collodi vuol sottolineare il legame profondo che esiste fra la maturità umana, la coscienza morale e la gratitudine verso chi ci ha fatto del bene e si attende da noi un comportamento di riconoscenza. Pinocchio in realtà si manifesta non solo come il monello ingrato e scapestrato che conosciamo, ma anche come un bambino saggio che sta crescendo dentro il burattino. Tanto è vero che, messo una notte a guardia del pollaio, al posto di Melampo, cane da guardia di un contadino da cui era stato scoperto mentre stava rubando dell'uva, Pinocchio si comporta da persona moralmente ineccepibile: infatti rifiuta il patto con le faine ladre organizzate, che vorrebbero il suo silenzio, per poter mangiare in pace le galline, dando a lui una sorta di tangente sul bottino.

Pinocchio finge di stare al gioco, ma poi abbaia proprio come un cane onesto, a differenza di Melampo, che stava al gioco delle faine, e denuncia al contadino la proposta indecente che ha ricevuto: "Perché bisogna sapere che io sono un burattino, che avrà tutti i difetti di questo mondo: ma non avrò mai quello di star di balla e di reggere il sacco alla gente disonesta!".

Sensi di colpa e rimorsi di coscienza: il volo alla ricerca del padre scomparso

I guai però, per dirla col Manzoni, non accadono solo “perché ci si è dato cagione”, ma anche per colpa del fato o di punizioni troppo severe inflitte ai ragazzi. Così accade che Pinocchio trovi, al posto della casina bianca dove aveva incontrato la Fatina, la lapide di una tomba, su cui è scritto che “la bambina dai capelli turchini è morta di dolore, per essere stata abbandonata dal suo fratellino Pinocchio”. Schiacciato dal senso di colpa, Pinocchio si dispera: “perché invece di te non son morto io, che sono tanto cattivo mentre tu eri tanto buona? Se vuoi bene al tuo fratellino, rivivisci...”. Intanto arriva un grosso Colombo che gli parla di suo padre: “Quel pover'uomo sono più di quattro mesi che gira per il mondo in cerca di te: e non avendoti potuto trovare, ora si è messo in capo di cercarti nei paesi lontani del nuovo mondo”.

Geppetto non si è rassegnato per la perdita del figlio e va a cercarlo in capo al mondo. A questo punto Pinocchio sale sul Colombo e vola a sua volta per ritrovare il padre. Giunge proprio quando la barchetta del vecchio è ormai lontana nel mare in tempesta. Il figlio che, “ritto sulla punta d'un alto scoglio non finiva più dal chiamare il suo babbo per nome e dal fargli molti segnali”, mentre questi sembrava riconoscerlo, perché si levava il berretto anche lui, è una delle figurazioni più belle e più drammatiche del bisogno di un dialogo che si è interrotto per una inconsapevole e superficiale ingratitudine, e che da entrambe le parti si cerca di ricostruire. Nonostante la tempesta, Pinocchio si butta in mare e nuota una notte intera, alla ricerca del padre. Chiede notizie e parla in questo modo a un delfino che nuotava per i fatti suoi: “Gli è il babbo più buono del mondo come io sono il figliuolo più cattivo che si possa dare”. Riconoscere d'essere cattivo non significa esser capace di fare sempre il buono. Per esempio non gli va di lavorare; rubare ha capito che non si deve; e anche a chiedere l'elemosina non si rimedia qualcosa da mangiare. Una donna s'impietosisce di lui e gli promette pane, cavolfiore condito e un bel confetto. Questa donna è la Fatina rediviva, che si proclama la *sua mamma* e che a sua volta gli chiede di “diventare un ragazzino per bene”.

Le promesse alla Fatina-mamma e la tentazione di cedere all'invito del gruppo di amici discoli

Pinocchio è lieto d'avere finalmente una mamma e le promette: “Io studierò, lavorerò, farò tutto quello che mi dirai, perché, insomma la vita del burattino mi è venuta a noia e voglio diventare un ragazzo a tutti i costi. Me l'hai promesso, non è vero?”. “Te l'ho promesso e ora dipende da te.” I buoni propositi di un Pinocchio divenuto ormai uno scolaro modello, s'infrangono di fronte al gruppo dei cattivi compagni che lo inducono a lasciare la scuola per un giorno, per andare al mare, a vedere un pesceccane grosso come una montagna. “Devi prendere a noia anche tu la scuola, la lezione e il maestro, che sono i nostri tre grandi nemici”. Pinocchio non cede sul principio, ma li segue sulla spiaggia, dove scoppia una rissa, con lancio di libri, uno dei quali colpisce alla testa un ragazzo di nome Eugenio.

Arrivano i carabinieri, acciuffano Pinocchio, che riesce a fuggire, ma viene ripreso dal cane Alidoro. Fugge di nuovo, tuffandosi in mare, mentre il cane per inseguirlo rischia di annegare. Pinocchio lo salva. Di lì a poco il burattino verrà pescato nella rete di un terribile Pescatore verde, che sta per metterlo in padella, quando Alidoro compare di nuovo, questa volta per salvare il suo salvatore: qui la *gratitudine* ha funzionato a meraviglia.

Non ha funzionato invece la promessa di andare a scuola, sicché il ritorno a casa dove abitava la Fatina-mamma è piuttosto problematico: Pinocchio dovrà vegliare una notte, in attesa che si apra la porta di casa, perché la Fata dorme e non vuol essere svegliata. Finalmente la sua portiera, la signora Lumaca, scende lentamente le scale con un lumino sul capo e gli apre, ma Pinocchio è ormai sfinito e sviene, per la stanchezza e per la fame.

La festa per il rinsavimento e la proposta sconvolgente di Lucignolo

Si risveglia sdraiato su un sofà, con la Fata accanto. Viene perdonato e questa volta “mantenne la parola per tutto il resto dell'anno”, risultando alla fine il più bravo della scuola. A questo punto la Fata gli assicura che l'indomani lui finirà di essere un burattino e diventerà un ragazzino per bene. Gli promette una festa con panini imburrati di sopra e di sotto. Pinocchio va per le strade a fare gli inviti. Il guaio è che fra i suoi amici il più caro era un certo Lucignolo, che per somma sfortuna era anche il più svogliato e birichino di tutta la scuola e stava per partire “per un paese...che è il più bel paese di questo mondo”: “il Paese dei balocchi”.

Qui la tentazione diventa formidabile e Pinocchio ricorre a tutta la forza della sua anima per resistere: "E' inutile che tu mi tenti! Ormai ho promesso alla mia buona Fata di diventare un ragazzo di giudizio e non voglio mancare alla parola!". Ma poi un pensiero gli rode dentro: e se fosse l'occasione della sua vita? Se fosse vero che in quel beato paese non vi sono scuole, e le vacanze vanno da gennaio a dicembre? Questa volta è Lucignolo che lo interroga: "E se la Fata ti grida?" gli chiede. Risposta apparentemente gelida: "Pazienza, la lascerò gridare". Qui in Pinocchio il volto e i sentimenti della Fata-mamma si anebbianano, la responsabilità, che è il dovere di rispondere a qualcuno, non funziona più e la gratitudine perde la sua forza orientante. Di fronte a una promessa di beatitudine a buon mercato, Pinocchio pensa di poter fare un balzo verso il suo futuro, liberandosi dagli impacci del passato e anche dalle persone che più gli sono care, per il bene che gli hanno fatto e per gli insegnamenti che gli hanno trasmesso. Assomiglia a certi viaggi verso la droga dei nostri tempi.

Verso il Paese dei Balocchi

Finalmente arriva il carro trainato da dodici pariglie di ciuchini, che hanno scarpe al posto degli zoccoli, guidato "da un omino più largo che lungo, tenero e untuoso come una palla di burro, con un visino di melarosa, una bocchina che rideva sempre e una voce sottile e carezzevole, come quella d'un gatto che si raccomanda al buon cuore della padrona". E' straordinariamente efficace questa personificazione della tentazione di liberarsi dai legami di questo mondo, alla ricerca di una felicità gratuita, in cui non dover dire grazie a nessuno.

Vedendo che il carro era già tutto pieno di ragazzetti pigiati, che non potevano quasi respirare, ma non si lamentavano in attesa di arrivare nel Paese della cuccagna, Pinocchio ha un sussulto di rimorso e dichiara all'omino che non parte più, che vuol rimanere e farsi onore a scuola, "come fanno tutti i ragazzi per bene".

Tutti i ragazzi "per male" però lo invitano a salire sul carro. Pinocchio sospira tre volte, poi decide di partire, accettando il posto a cassetta lasciategli dall'omino. Il viaggio è tutt'altro che tranquillo, perché Pinocchio sente di lontano una vocina che lo rimprovera e gli predice "una fine disgraziata", mentre un ciuchino piange come un ragazzo, perché l'omino con un morso gli ha staccato un orecchio. Non è un bel modo per condurre i ragazzi nel Paese di bengodi. Finalmente si arriva alla mèta agognata e i ragazzi fanno baldoria tutto il giorno, per cinque mesi. Poi Pinocchio scopre d'avere orecchi asinini, come Lucignolo.

La metamorfosi asinina: umiliazione nel circo e resurrezione in fondo al mare

La metamorfosi rivela le terribili conseguenze del taglio che Pinocchio ha fatto con suo padre, con la Fata, con la scuola e con la realtà di tutti i giorni. Come asino, viene venduto al padrone di un Circo, che lo addestra a suon di frustate per un grande spettacolo. Saltando il cerchio, diviene "azzoppito" e per questo è venduto ad un altro padrone, che vuole utilizzarne la pelle per farne un tamburo. Decide perciò di farlo morire, gettandolo in fondo al mare, ma il ciuco non muore, perché un branco infinito di pesci gli mangia "tutta quella buccia asinina che lo ricopriva dalla testa ai piedi" e libera in tal modo il bu-rattino, che viene restituito alla sua natura primitiva.

Chi avrà mai architettato l'operazione, per salvare Pinocchio dalle conseguenze della sua decisione sciagurata di andarsene nel Paese dei Balocchi? E' ancora la Fata. Pinocchio tiene a precisare al suo compratore che la Fata è la sua mamma, "la quale assomiglia a tutte quelle buone mamme che vogliono un gran bene ai loro ragazzi e non li perdono mai d'occhio, e li assistono amorosamente in ogni disgrazia, anche quando questi ragazzi, per le loro scapataggini e per i loro cattivi portamenti meriterebbero di essere abbandonati e lasciati in balia a se stessi".

La Fata-mamma come misterioso angelo custode

Dunque i genitori non si vendicano per l'ingratitudine e l'infedeltà dei figli. E' vero che ogni tanto la madre cambia volto e si nasconde, ma non è mai assente: nei momenti importanti ricompare, come una signora che assiste nel Circo alle sfortunate prestazioni asinine del figlio, o come una capretta dalla lana turchina, quando incoraggia Pinocchio a fuggire nuotando vorticosamente per non essere inghiottito dal Pesce-cane.

Finito nel ventre dell'enorme pesce, Pinocchio incontra finalmente il padre, "un vecchietto tutto bianco, come se fosse di neve o di panna montata". L'incontro è commovente. Dopo aver mugolato e balbettato per l'emozione, Pinocchio riesce a gridare: "O babbino mio, finalmente vi ho ritrovato. Ora poi non vi lascio più, mai più, mai più...Sì, sono proprio io! E voi mi avete di già perdonato, non è vero?". E qui Pinocchio racconta tutta d'un fiato la sua storia, per trovare un filo nelle sue avventure e condividerlo con quel padre dal quale era sempre fuggito, ma che progressivamente si era fatto più presente nella sua coscienza.

Ora Pinocchio ha capito, ha accettato la sua condizione di figlio e si fa carico della dignità e della fragilità del padre, prendendosi sulle spalle per condurlo fuori dalla bocca del Pesce-cane: "Ad ogni modo, se sarà scritto in cielo che dobbiamo morire, avremo almeno la gran soddisfazione di morire abbracciati insieme". Iniziata la grande nuotata, col fardello paterno sulle spalle, Pinocchio non ce la fa più e dice: "Babbo mio aiutatemi...perché io muoio". Per buona sorte arriva l'amico Tonno a offrire loro aiuto: attaccati alla sua coda, padre e figlio giungono a riva.

Pinocchio salva Geppetto e ascolta pentito la lezione del Grillo

Qui trovano una capanna abitata nientemeno che dal Grillo-parlante, che evidentemente non era morto, nonostante la martellata ricevuta da Pinocchio. E gli spiega: "Ho voluto rammentarti il brutto sgarbo ricevuto, per insegnarti che in questo mondo, quando si può, bisogna mostrarsi cortesi con tutti, se vogliamo esser *ricambiati* con pari cortesia nei giorni del bisogno". Si potrebbe dire, manzonianamente, che qui Collodi ha voluto riassumere "il succo di tutta la storia", o almeno una delle tante "moralità della favola" che si possono ricavare nella sua formidabile invenzione.

La fase finale di tutta la storia è preparata proprio dal riconoscimento, da parte di Pinocchio, delle ragioni sussurrate da quella vocina che prima non poteva sopportare. "Hai ragione, Grillino, hai ragione da vendere e io terrò a mente la lezione che mi hai dato". Questa volta il proposito viene subito messo in pratica: "Dimmi, Grillino, dove potrei trovare un bicchiere di latte per il mio povero babbo?". Avuta un'indicazione utile, Pinocchio va dall'ortolano Giangio, che in cambio di un bicchiere di latte gli chiede di "girare il bindolo", per tirar su l'acqua dalla cisterna: e precisamente cento secchie d'acqua per un bicchiere di latte.

Un proposito finalmente attuato lavorando per nutrire il padre

Qui la sbrigliata fantasia di Collodi e del suo burattino si cala in una disarmante normalità quotidiana: "E da quel giorno in poi continuò più di cinque mesi a levarsi ogni mattina, prima dell'alba, per andare a girare il bindolo e guadagnare così quel bicchiere di latte che faceva tanto bene alla salute del suo babbo". Poi imparò a intrecciare canestri e panieri di giunco, fece una carrozzella per condurre a spasso il suo babbo e la sera si esercitava a leggere e a scrivere. Messi da parte quaranta soldi, se ne andò a comprarsi un vestito, ma lungo la strada ricomparve la Lumaca, che gli comunicò che la Fata era diventata povera e s'era ammalata.

Un dono alla madre ricambiato generosamente

Pinocchio, profondamente addolorato, consegnò alla Lumaca i suoi quaranta soldi, per farli avere alla sua Fatina: "Finora ho lavorato per mantenere il mio babbo: da oggi in là lavorerò cinque ore di più per mantenere anche la mia buona mamma". Quella sera Pinocchio lavorò fino a mezzanotte, poi andò a dormire. Allora "gli parve di vedere in sogno la Fata tutta bella e sorridente", che gli diede un bacio e lo perdonò di tutte le sue monellerie, "perché i ragazzi che assistono amorevolmente i genitori nelle loro miserie e nelle loro infermità, meritano sempre gran lode e grande affetto, anche se non possono esser citati come modelli d'ubbidienza".

Al risveglio, Pinocchio "si accorse che non era più un burattino di legno: ma che era diventato invece un ragazzo come tutti gli altri". Trovò intorno a sé una bella cameretta e un bel vestito nuovo. Dentro le tasche c'era un portamonete d'avorio sul quale erano scritte queste parole: "La Fata dai capelli turchini restituisce al suo caro Pinocchio i quaranta soldi e lo ringrazia per il suo buon cuore". I quaranta soldi di rame erano diventati quaranta zecchini d'oro.

Pinocchio credeva di sognare. Nella casa tutta abbellita, Geppetto apparve diventato sano, arzillo e di buon umore e si rimise a lavorare il legno; e spiegò a Pinocchio che tutto quel cambiamento era merito suo: "Perché quando i ragazzi di cattivi diventano buoni, hanno la virtù di far prendere un aspetto nuovo e sorridente anche all'interno delle loro famiglie".

Questa frase finale riassume in altro modo il sugo di tutta la storia, sintetizzata prima dalla Fata-mamma poi dal babbo falegname, che hanno assistito al miracolo di un burattino scapestrato che è diventato un ragazzo assennato e laborioso.

Pinocchio e la lettura biblico-cristiana della storia

Riflettiamo su alcuni aspetti di questa fantastica metafora della vita, che presenta notevoli assonanze con la visione biblico-cristiana della storia umana. Il cardinale Giacomo Biffi ne fa un puntuale commento teologico, nel suo libro "Contro Maestro Ciliegia" (Oscar Mondadori). C'è all'inizio un operaio che vuol fabbricare un burattino per farne una creatura viva, con la quale stabilire amicizia e alla quale chiedere affetto e aiuto. Lo chiama subito figlio, anche se il burattino uscito dal tronco non accetta questa relazione di dipendenza, vagando fra mille avventure, per affermare la sua libertà e la sua autosufficienza, senza mai perdere, però, anche un vago sentimento di nostalgia e di gratitudine per chi l'ha messo al mondo. Sono proprio la durezza della vita e la paradossalità delle vicende che incontra la causa dei suoi pentimenti e del suo desiderio di tornare alla casa del padre.

Pinocchio è una specie di *figliol prodigo*, che torna a casa quando è ridotto in miseria. Il suo ritorno però non avviene solo per interesse, ma per sincero pentimento per la vita errabonda e sconclusionata che ha fatto e per il dolore che ha procurato.

Tanto è vero che sarà lui a farsi carico del padre, accettando la relativa sofferenza, mitigata dalla gioia di potergli essere utile, ricuperando così la dignità e l'affetto del figlio: una dignità che nessun Paese dei balocchi ha dimostrato di poter assicurare. La gioia che il ragazzo Pinocchio può dare a suo padre, la giacca d'oro e d'argento che desiderava comprargli non viene dalla coltivazione delle monete nel campo dei miracoli, né dall'alleanza mafiosa con le faine del campo, ma dal lavoro delle sue braccia.

Pinocchio e Dante

Se confrontiamo questa struttura con quella della Divina Commedia, possiamo notare che anche la vicenda di Pinocchio è piena di "selve oscure" e di smarrimenti della retta via. Al posto del saggio Virgilio, Pinocchio incontra un antipatico Grillo, che inizialmente rifiuta; ma poi compare la fatina, bambina e poi mamma, che svolge il ruolo di messaggera di una grazia speciale, come quella che giunge a Dante da Beatrice e dalla Madonna.

L'intervento più importante della Fata-mamma, che ha del miracoloso, è quello dell'invio dei pesci a liberare Pinocchio dalla scorza asinina. Il resto è opera di Pinocchio, che per la saggezza delle scelte che compie da burattino diventa ragazzo, così come prima da burattino era diventato asino, a causa della scelta di dare retta prima a Lucignolo, poi a quell'omino untuoso che aveva il compito di riempire il Paese dei balocchi di ragazzi privi di anima e ridotti, questa volta sì, a marionette prigioniere del loro continuo carnevale.

Ricambiare il bene ricevuto: riconoscenza, gratitudine e gratuità

La morale imparata da Pinocchio non vale solo all'interno della sua singolare famiglia, ma per tutti i rapporti umani, secondo la sentenza che abbiamo sentito pronunciare dal Grillo-parlante: "In questo mondo, quando si può, bisogna mostrarsi cortesi con tutti, se vogliamo esser *ricambiati* con pari cortesia nei giorni del bisogno". E' una formula più profonda di quanto appaia a prima vista. Ricorda la cosiddetta "regola d'oro", che nella formulazione di Luca (6,31) dice: "Come volete che gli uomini facciano a voi, così anche voi fate a loro".

Non si tratta solo di dare per essere ricambiati. L'amore del prossimo non si giustifica solo per il vantaggio che può venire a chi lo compie. Ma Gesù assicura che anche un sol bicchiere d'acqua dato a un piccolo è degno di ricompensa eterna.

Geppetto, come Dio, non ama solo per essere riamato, tanto è vero che non abbandona il figlio, non lo odia, non si vendica del male ricevuto. Però riconoscere e ricambiare almeno con gratitudine il bene ricevuto è segno di nobiltà d'animo e di completa realizzazione della logica dell'amore, come diceva, con qualche ottimismo, lo stesso Dante: "Amor ch'a nullo amato amar perdona".

Ancora in Luca (17, 11-19) troviamo l'episodio dei dieci lebbrosi, che chiedono a Gesù d'aver pietà di loro. Gesù li invita a presentarsi ai sacerdoti. Durante il viaggio sono tutti guariti. Uno solo di loro, un samaritano, tornò a ringraziare Gesù. Il quale osservò: "Quei dieci lebbrosi sono stati guariti tutti! Dove sono gli altri nove? Perché non sono tornati indietro a ringraziare Dio? Nessuno lo ha fatto, eccetto quest'uomo straniero". Poi Gesù gli disse: "Alzati e va. La tua fede ti ha salvato". In questo caso la gratitudine, la riconoscenza, la dimostrazione di affetto verso il benefattore viene associata alla fede e alla salvezza.

Il coraggio dell'ingratitudine verso i malvagi

Tutto questo allarga il discorso della riconoscenza e della gratitudine oltre l'orizzonte familiare. Anzi, un certo modo di vivere la gratitudine può essere colpa grave. Concludo citando l'episodio di una ragazza diciannovenne dei giorni nostri, di nome *Denise Cosco*. Sua madre, *Lea Garofalo*, è stata torturata, uccisa e sciolta nell'acido per ordine del marito e padre della ragazza, *Carlo Cosco*, e di un gruppo mafioso di cui fanno parte gli zii e un ex fidanzato di Denise. Ebbene, lei ha avuto il coraggio di testimoniare contro il padre, di mettersi contro tutta la sua famiglia, facilitando la condanna, il 29 marzo 2012, a sei ergastoli, da parte della Corte d'Assise di Milano.

Preferisce vivere una vita di anonimato, sotto scorta, piuttosto che restare nel buio della complicità di una famiglia mafiosa. Un gruppo di ragazzi dei licei milanesi, aderenti a *Libera*, la maxi associazione presieduta da don Luigi Ciotti, ha fatto una campagna di volantini e striscioni per sostenerla. Durante il processo le hanno fatto avere, tramite l'avvocato, i loro bigliettini di solidarietà. Questa è vera gratitudine, nei riguardi di una ragazza che ha avuto il coraggio dell'eroismo, per non restare prigioniera di una famiglia malvagia. Non tutti i padri sono come Geppetto.



***Luciano Corradini** (1935) è professore emerito nell'Università di Roma Tre. E' stato docente nelle scuole secondarie di Reggio Emilia, poi ordinario di pedagogia generale nelle Università di Milano Statale e di Roma La Sapienza, presidente dell'IRRSAE Lombardia, vicepresidente del CNPI, sottosegretario alla PI nel Governo Dini, presidente nazionale dell'ARDeP, associazione per la riduzione del debito pubblico, dell'AIDU (docenti universitari) dell'UCIIM (docenti medi), Medaglia d'oro dei benemeriti della scuola, della cultura e dell'arte.

Un suo profilo si trova in S.CHISTOLINI (a cura di) *Cittadinanza e convivenza civile nella scuola europea*. Saggi in onore di L.C., Armando, Roma 2006, nonché nel sito www.lucianocorradini.it, dove quasi tutti i suoi libri sono leggibili e scaricabili.

Fra i suoi lavori più recenti: *Educare nella scuola nella prospettiva dell'UCIIM*, Armando, Roma 2006; Elledici, Torino Leumann, 2008; *A noi è andata bene. Famiglia, scuola, università, società in un diario trentennale*, Città Aperta Troina, 2008. Ha curato *Laicato cattolico educazione e scuola in Gesualdo Nosengo. La formazione, l'opera e il messaggio del fondatore dell'UCIIM*, Elledici, Torino Leumann, 2008, e *Cittadinanza e Costituzione, disciplinarietà e trasversalità alla prova della sperimentazione nazionale, Una guida teorico-pratica per docenti*, Tecnodid, Napoli 2009. Per gli studenti ha scritto *Nella nostra società. Cittadinanza e Costituzione*, SEI Torino 2012 (con A.Porcarelli). L'articolo *La gratitudine, problema e soluzione dei rapporti fra padre e figlio in Pinocchio* uscirà anche su *Le nuove frontiere della scuola*.



Mi chiamo Betty Liotti, sono sposata con Mauro dal 1981. Il mio Angelo Matteo è nato dopo dodici anni; lui è diversamente abile, ma sa bene come farsi amare. Lavoro come disegnatrice a tempo alterno; ho collaborato con le Edizioni San Paolo (ex Paoline), e attualmente lavoro per varie congregazioni religiose, svolgendo tavole su loro commissione. Nel tempo libero mi dedico al mio sito www.baby-flash.com e a un forum didattico didatticannalaura.forumattivo.com, che ho aperto insieme a due carissime amiche Anna Laura e Cristina, che (aprofitto, se posso...) vorrei tanto ringraziare per l'amicizia che mi donano ogni giorno.

D. Quando è nato il tuo interesse per le tecnologie?

R. Direi che è nato abbastanza tardi; non ero molto propensa per questo genere di cose e quando mio marito, 10 anni fa circa, mi regalò il mio primo computer... la cosa non mi fece gioire, anzi... avevo una paura terribile al solo pensiero di accenderlo. L'ho relegato quindi dietro una porta, sbirciandolo ogni tanto di sottocchi. Poi quando finalmente mi decisi, ho cominciato a lavorare con programmi di grafica abbastanza semplici, e la cosa mi piaceva, mi affascinava; ricordo che il mio primo lavoro al PC furono delle etichette da incollare sui barattolini delle spezie. Poi ho cominciato a fare fotomontaggi con le foto, e il risultato era davvero stupefacente! Internet è arrivata ancora più tardi, mi chiedevo spesso a cosa servisse questo strumento; non potevo certo immaginare che questa finestra virtuale mi avrebbe aperto orizzonti infiniti.

D. Quale è stata la fonte di ispirazione che ti ha portata a realizzare www.baby-flash.com?

R. La mia fonte d'ispirazione ricordo che fu un sito per bambini, consigliatomi dall'insegnante di mio figlio Matteo, alla scuola secondaria di primo grado. In questo sito ho conosciuto i primi esercizi interattivi, non ne avevo mai visti prima, e per me fu amore a prima vista! Quando mostrai questo sito a Matteo, mi colpì il suo entusiasmo, e notai subito che ne era molto attratto... tutti quei colori, i suoni... eravamo entrambi affascinati da quell'arcobaleno danzante. Fu allora che scattò la scintilla nella mia mente: volevo creare qualcosa per il mio Matteo, per aiutarlo a comprendere meglio le cose che per lui erano insormontabili. Volevo fare in modo che imparasse, ma allo stesso tempo si divertisse.

D. Da quanti anni esiste il sito www.baby-flash.com?

R. Erano passati ormai 3 anni da quando avevo iniziato a creare esercizi didattici per Matteo; ormai ne avevo una modesta raccolta. Nella mia testa cominciava a prendere forma l'idea di creare un sito, e così fu; ma non volevo metterlo in rete, ho sempre avuto di me e dei miei lavori una scarsa fiducia e autostima, pensavo che agli altri non potessero piacere... e così rimandavo sempre, per timore. Fu mio marito Mauro a convincermi giorno dopo giorno, con la sua amorevole pazienza, che era una cosa bella, e che avrei dovuto condividerla con altri che avrebbero apprezzato sicuramente. Il giorno del mio 44° compleanno, mi fece il regalo di comprarmi uno spazio web, così nacque Baby-flash; e il 28 aprile di ogni anno, io e il mio sito festeggiamo insieme i nostri compleanni; questo per lui sarà il 4°.

D. Quali contenuti offre alla scuola?

R. Gli esercizi che offre Baby-flash sono indirizzati principalmente a insegnanti di sostegno, come supporto ai loro piccoli alunni. Creando questi esercizi interattivi, mi sono sempre basata sulle materie che studiava Matteo, ogni esercizio nasceva in base alle esigenze che aveva lui. Molti insegnanti mi scrivono per ringraziarmi dell'utilità che offre il mio sito, dicendomi che usano gli esercizi anche con la LIM; alcuni addirittura li danno come compito... e direi che questo mi appaga molto. Ma la cosa che riempie il mio cuore di gioia è sapere che per molte mamme che hanno figli con problemi di autismo o disturbi simili Baby-flash è un punto fermo, una casetta virtuale dove far svagare, divertire i loro bambini, e allo stesso tempo fargli comprendere cose che a loro altrimenti sarebbe riuscito difficile capire. Nel sito si possono trovare esercizi didattici interattivi d'italiano, matematica, geometria, geografia, esercizi per allenare la memoria, per imparare l'orologio, sulla percezione spaziale, le sequenze temporali, per capire le coordinate e altro ancora... Inoltre si possono scaricare anche schede didattiche, disegni da colorare personalizzati, fiabe animate e tanto altro ancora. C'è anche una sezione per i più piccoli, che potrebbe andare bene per bambini, in età prescolare. Vorrei creare ancora tantissime cose, ma il tempo è tiranno... e mi auguro prima o poi di farcela.

D. E a quale ordine scolastico si rivolge?

R. A dire il vero, non riesco a catalogare i vari esercizi in base all'età dei bambini... sembrerà strano, ma per me è una cosa difficile. Quando si ha a che fare con bambini diversamente abili, gli si propongono esercizi in base alle loro capacità e per vedere fin dove ci si può spingere; quindi, per esempio, un esercizio che Matteo svolgeva a 13 anni, non sarei in grado di capire per quale fascia d'età potrebbe andare bene, forse anche perché non sono un'insegnante. Comunque tutti gli esercizi proposti sono adatti ai primi anni della scuola primaria.

D. Come genitore, cosa senti di voler dire alle famiglie? Ai docenti? E agli studenti?

R. Mi rivolgo alle famiglie con il mio stesso problema, e voglio dir loro: abbiate più fiducia nei vostri figli, e in voi stessi; se i risultati tardano a venire... non abbattetevi, il vostro impegno e il vostro amore un giorno saranno premiati, perché alla fine i risultati si vedranno, anche minimi, ma ci saranno sicuramente! Perché con l'amore, la pazienza e la costanza... si ottiene tutto! Ai docenti vorrei solo dire un "Grazie", grazie di cuore per l'amore che mettete nello svolgere il vostro difficile lavoro, sì, lo so... ci vuole tanta pazienza, impegno, passione e tantissima sensibilità... queste ultime sono doti che non tutti purtroppo hanno, ma quando ci sono... i risultati sono meravigliosi. Agli studenti non so proprio cosa dire... vorrei creare tante cose per voi, davvero... vorrei potervi offrire tanto materiale per aiutarvi nello studio, mi piacerebbe tanto che le mie giornate potessero durare 48 ore per realizzare questo, ma purtroppo il tempo a disposizione è sempre lo stesso, e a me non basta mai.

D. Come hai conosciuto Pinocchio 2.0?

R. Ho conosciuto [Pinocchio 2.0](http://www.pinocchio20.it) tramite la cara amica Linda Giannini, membro della redazione Education 2.0, la quale mi mandò un messaggio tramite Facebook, per informarmi di aver creato questo gruppo, e che le faceva piacere avere la mia collaborazione.

D. In quale modo partecipi al progetto Pinocchio 2.0?

R. Partecipo al progetto postando materiale pertinente ogni qual volta mi capita e nei ritagli di tempo faccio delle ricerche apposite. Oltretutto, l'argomento "Pinocchio" è molto apprezzato in casa mia, perché è un personaggio che piace moltissimo a mio figlio Matteo.

D. Come immagini il Pinocchio del XXI secolo?

R. La figura di "Pinocchio" io la paragono a tutti i bambini diversamente abili. È per me un personaggio positivo, pulito, con sentimenti puri, e di un'ingenuità impressionante; proprio come tutti i nostri figli "speciali"... che hanno una grandissima fiducia nel prossimo, non capendo purtroppo dove si cela molte volte il male e il pericolo. Loro amano tutti incondizionatamente, perché hanno un cuore grande, e non conoscono la malizia e la cattiveria, proprio come il nostro Pinocchio. Perciò, non vedo nel XXI secolo un Pinocchio moderno... lui per me sarà sempre lo stesso, vivendo riflesso in ogni bambino "speciale", però non come "Burattino", ma come "Bambino VERO".

Costruisci la frase

1 2 3 4 5
6 7 8 9

**NASO DICE PINOCCHIO QUANDO
CRESCE LE BUGIE GLI IL**

Trascina le parole nel riquadro numerato in modo da formare la frase corretta



Bambina e la fatina computerina di Virginia Defendi

<http://www.educationduepuntozero.it/community/bambina-fatina-computerina-4012152059.shtml>

Virginia Defendi, autrice di "Bambina e la fatina computerina", ci racconta come con questo libro si possano mettere insieme fantasia e tecnologia, seguendo le orme di Pinocchio.

"Da una parte: Da quel dì, poiché il danno l'aveva già combinato, a Bambina non restò molto altro da fare che domandarsi: 'Come potrò mai fare...? Come potrò portare colori e musica in questo mio piccolo Mondo sempre uguale a se stesso? (...)'. Dall'altra: Allora la Fatina Computerina disse tutto d'un fiato, allontanandosi definitivamente dalla Stanza Consigliare, dopo un quarto colpo di tosse: 'Come potrò mai fare? Come potrò portare tecnologia e modernità in questo mio piccolo mondo sempre uguale a se stesso?'. Ecco i quesiti ai quali le due giovani eroine di questa buffa storia dovranno dare risposta. Ci riusciranno?"

Tra le pagine di "Bambina e la fatina computerina" narro la vicenda di due giovanissime eroine, all'apparenza agli antipodi, ma con un obiettivo comune: liberare i rispettivi Mondi da convenzioni sociali che perdurano da tempo Immemore.

Non è mai facile realizzare i propri sogni, figuriamoci quando si è ancora piccoli. Lo sa bene Bambina, futura Imperatrice di un Mondo senza Sogni, dove tutto è di un colore Grigio Quaranta per cento (Grigiolandia), Bambina non è molto felice del destino che l'attende....

Ci vorrebbe un Magico Intervento. Sì, ci vorrebbe... una Buona fatina. In fondo, le Buone fatine non hanno problemi... li risolvono, magari con un tocco di bacchetta magica! Eh, sì, le Buone fatine sono perfette!

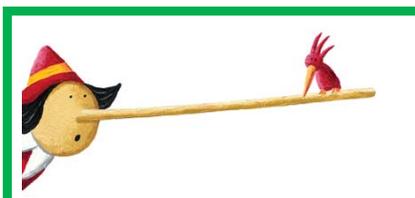
Naturalmente, un Magico Intervento giunge.

A portarlo è nientemeno che Fatina computerina, unica figlia, anticonformista (e forse un po' asmatica) della Fata delle Fate e del suo legittimo consorte, ovvero il Mago dei Maghi, Cosa dire d'altro, sul suo conto? Beh, tutto, tranne tre cose, che: non abbia problemi; sia perfetta; compia magie agitando una bacchetta magica.

Fatina computerina è stufo di vivere in un Mondo perfetto (Mondo Fatato), ma "antico", perché, privo quasi del tutto di tecnologia. Stufo di non agire, per cambiare le cose. Fatina computerina comprende però che, imponendo, con garbo, la propria scelta di andare personalmente in soccorso di Bambina, avrà l'opportunità di aiutare anche se stessa...

Spesso mi viene chiesto dove abbia preso ispirazione per scrivere "Bambina e la fatina computerina". Facile rispondere: devo dire grazie a Pinocchio! È stato lui a essermi compagno, fin dalla più tenera età. Lui, a divertirmi, aiutandomi a crescere Lui, in fine, a condurmi, attraverso l'analisi delle sue molteplici trasformazioni, all'elaborazione di una tesi di laurea per Letterature per l'Infanzia. Quando ho iniziato a scrivere il mio racconto avevo ancora la testa totalmente immersa nelle fantastiche avventure vissute dal burattino creato da Carlo Lorenzini. Il mio affetto per Pinocchio è profondo e incondizionato, al punto che in "Bambina e la fatina computerina", "rivisito" una parte ben precisa di: "Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino..." :)

"Bambina e la fatina computerina", una fiaba classica (con: Fate, Maghi e Gnomi), ma con un pizzico di modernità (rappresentata da un pc).



Che fatica essere Pinocchio! di Anna Letizia Galasso

<http://www.educationduepuntozero.it/racconti-ed-esperienze/che-fatica-essere-pinocchio-4023580382.shtml>

Dalla prima edizione del 1881 a oggi – e non penso che ci si fermerà – si son susseguite una moltitudine di varie pubblicazioni che hanno poi dato spazio a manifestazioni, iniziative, progetti di ogni genere e nelle forme più bizzarre: dal cinema alla televisione, dai cartoni animati ai fumetti, a iniziative e ad associazioni di sostenitori del più famoso burattino: Pinocchio.

Certamente se la fama di un semplice e comunissimo pezzo di legno ha riscosso tanta popolarità negli anni devono esserci validi motivi che hanno indotto scrittori, giornalisti, mondo dello spettacolo, insegnanti a tenere in considerazione una favola che sembra non aver raggiunto ancora il suo tramonto. Benigni ne ha ironicamente simboleggiato il personaggio, Umberto Eco lo ha elogiato creando un tautogramma, composizione realizzata con parole che iniziano tutte con la stessa lettera, Disney ne ha realizzato un capolavoro cinematografico e così via per tante altre voci che hanno avuto il loro alito di compartecipazione.

La storia di Pinocchio è dunque un simbolo comune di ogni generazione. La metafora bambino-burattino che rappresenta un ideale percorso di formazione segnando il passaggio dall'età prescolare a quella scolare.

Si deve tenere conto che Pinocchio uscì negli anni '40, in periodo di guerra e pertanto sono tanti i riferimenti all'epoca: dalla balena, che in originale era un pescicane, richiamo alla Guerra, che inghiotte tutto ciò che le capita a tiro; al Paese dei balocchi, il mondo tanto proclamato dai promotori della guerra ma che alla fine si trasforma nell'essere più infimo del mondo. La qualità delle invenzioni fiabesche del Collodi è diversa dalle altre favole: come tutte le favole inizia con: "C'era una volta..." ma, questa volta, non ci sono né re, né regine, bensì un comunissimo pezzo di legno. Una storia, tutta imprevedibile, sottratta a quei sentimenti e a quelle passioni precise e dal forte rilievo o dall'accento poetico, che sono il particolare terreno letterario dei bozzettisti. Collodi viene attratto dal piacere delle stranezze, delle singolarità e il suo incanto è quanto d'umano sa suggerire o rappresentare pur su un piano di libertà, ingioiellato dal capriccio della fantasia.

Le opere libere da programmi e preoccupazioni di letteratura infantile nacquero dalla sua attività giornalistica forse sul modello di quella narrativa giornalistica, leggera, fluida e forse anche un po' mondana.

Mi piace riportare un piccolo pezzo della favola che a mio avviso sintetizza l'aspetto didascalico del ruolo che riveste il romanzo. Dice Pinocchio rivolgendosi al padre: "Levatemi una curiosità, babbino: come si spiega tutto questo cambiamento improvviso?" – gli domandò Pinocchio saltandogli al collo e coprendolo di baci. "Questo improvviso cambiamento in casa nostra è tutto merito tuo" – disse Geppetto. "Perché merito mio?". "Perché quando i ragazzi da cattivi diventano buoni, hanno la virtù di far prendere un aspetto nuovo e sorridente anche all'interno delle loro famiglie". "E il vecchio Pinocchio di legno dove si sarà nascosto?". "Eccolo lì – rispose Geppetto: e gli accennò un grosso burattino appoggiato a una seggiola, col capo girato su una parte con le braccia ciondoloni e con le gambe incrociate e ripiegate a mezzo, da parere un miracolo se stava ritto. Pinocchio si voltò a guardarlo; e dopo che l'ebbe guardato un poco, disse dentro di sé con grandissima compiacenza: "Com'ero buffo, quand'ero un burattino! E come ora sono contento di essere diventato un ragazzino perbene!".

È noto che le fiabe, oltre a incantare i bambini che si tuffano nel loro mondo fantastico, hanno il compito di offrire un messaggio educativo e morale. Questa favola, come molte altre, intende aiutare il percorso educativo volto a migliorare i comportamenti legati agli stili di vita. I vari eventi descritti o rappresentati nella favola mirano a indirizzare i comportamenti dei bambini verso scelte certamente più giuste e valide, offrendo la possibilità di scegliere un giusto modo di vita. Il racconto di Pinocchio permette di relazionarsi con le piccole difficoltà quotidiane, con il mondo degli adulti e con le proprie responsabilità di bambino. Il trasformismo di questo bambino nato da un pezzo di legno che si anima e che percorre, vuoi per scelta, che per casuali incontri e particolari circostanze, ne fanno l'esempio più eclatante del percorso che ogni persona attraversa nella propria vita. Smarrimenti, affetti, abbandoni, buggerature, falsi entusiasmi, paure, ma soprattutto scelte. È la scelta, a mio avviso, che domina "Pinocchio". La scelta di una vita che possa essere la realizzazione dei suoi reali sogni e tenore di vita. Una vita di affetti veri e non di effimeri successi che si sciolgono come neve al sole. E le scelte, come tutte le scelte spesso passano attraverso sentieri non sempre deontologici. Esse sono il risultato di difficili periodi in cui ci si perde, non si trova la propria giusta dimensione e ci si affida a persone (vedi il gatto e la volpe) o a situazioni (vedi il paese dei balocchi) nelle quali si crede erroneamente di aver trovato la felicità, per poi accorgersi che si è completamente estranei a quel mondo, tale da sentirsi non protagonisti ma ospiti. Ed è proprio allora che scatta la scelta che da sempre si rincorre e che spesso non si riconosce.

Freud sosteneva che le fiabe sono come i sogni; rappresentazioni mitiche, e come qualsiasi contenuto proveniente dall'Es che cerca di prevalere aggirando la censura dell'Io. Il sogno, quando vuole alludere alla negazione di una situazione, ci presenta una scena e la ridicolizza. Ovvero: questa è la scena, ma ci fa ridere, quindi è come se ci dicesse: "non ci credete, ma interpretatela all'incontrario". Il sogno sta operando un'inversione, strumento peculiare di questo, come lo spostamento e la condensazione. Abbiamo visto come questo avvenga continuamente nella fiaba di Pinocchio. La volpe e il gatto dicono di essere ciechi e zoppi perché avevano studiato troppo e ammiccano, e si ride di ciò perché sappiamo che si deve invertire il significato, ovvero aggiungere la particella non, che nella rappresentazione onirica non esiste.

Il giudice gorilla manda Pinocchio in prigione perché era stato la vittima, era stato derubato degli zecchini, e anche lì si ride perché sappiamo che Pinocchio finisce in prigione come il ladro degli zecchini paterni. Dunque se la fiaba di Pinocchio ha interessato personaggi di cultura e di scienza, di spettacolo e di arte, di gente comune e non, credo che valga la pena lasciare uno spazio sempre aperto e di continua attenzione a un racconto che non avrà mai fine, perché imperniato su valori universali.

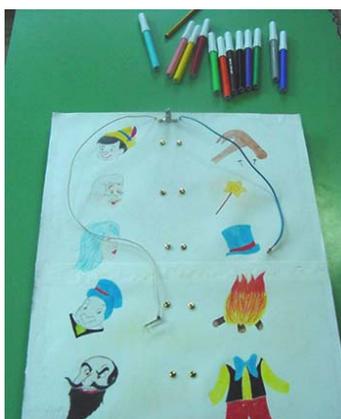


Costruisco un Sapientino... sulla storia di Pinocchio di Melania Maticena

<http://www.educationduepuntozero.it/community/costruisco-sapientino-storia-pinocchio-407377774.shtml>

Il racconto di un'esperienza scolastica sull'elettricità dalla protagonista del percorso, Melania Maticena, studentessa di terza media che ha costruito un Sapientino artigianale come applicazione di un impianto elettrico.

Mi chiamo Melania Maticena e frequento la classe terza della scuola secondaria di primo grado (a.s. 2011/2012); sono nella sezione 3D dell'istituto comprensivo don Lorenzo Milani di Latina e vi presento il progetto che mi ha portata alla realizzazione di un SAPIENTINO il quale ha preso spunto da un argomento di scienze di quest'anno: l'elettricità.



La nostra professoressa di matematica, Antonella Malatesta, per farci capire più a fondo che cosa significasse questa forza, decise di farci costruire un impianto elettrico. Notando come mi trovassi a mio agio tra cavi e batterie, decise di farmi costruire il classico Sapientino, un gioco molto istruttivo e divertente.



L'impianto da me realizzato fu molto semplice da costruire, ma mi mancava l'argomento per i quesiti... Fu allora che ebbi l'illuminazione: la nostra scuola da tempo fa parte di un progetto di robotica chiamato "Pinocchio 2.0" e al contempo i bambini della scuola dell'infanzia stavano leggendo quella splendida fiaba.



Così decisi che l'argomento sarebbe stata la fiaba di Pinocchio. Questo è tutto, spero che il mio progetto vi piaccia molto. Arrivederci!

Ecco un [breve video realizzato nella sezione di scuola dell'infanzia del nostro istituto](#) a cura dell'insegnante Linda Giannini.



Dagli automi a Pinocchio 2.0: una rivalutazione in chiave didattica della saga dei non-nati di Immacolata Nappi

<http://www.educationduepuntozero.it/racconti-ed-esperienze/dagli-automi-pinocchio-20-rivalutazione-chiave-didattica-saga-non-nati-4023649009.shtml>

Dalla familiarizzazione con la fiaba di Pinocchio all'analisi del "personaggio" visto come "automa improprio". Una esperienza presentata al 2° convegno di Education 2.0.

English abstract: A typical fairy - tale character in version 2.0: android Pinocchio in a school department in the hospital. Story of an experience.

La fiaba di Pinocchio si è sempre prestata alle più svariate interpretazioni: da quelle psicoanalitiche a quelle fantascientifiche; queste ultime vedono il suo protagonista in qualità di automa improprio, fino a raggiungere la loro massima espressione nella sua robotizzazione cinematografica (Pinocchio 3K, Astroboy). I concetti chiave che unificano entrambe le suddette interpretazioni mi sono parsi principalmente due, quello di "non-nato" e quello di "per-fetto". Il termine "non-nato" ci rimanda a tutte quelle storie che hanno una premessa comune, quella di contraddire il naturale evento della nascita; nascere senza essere mai nati, cioè eludendo l'evento fisiologico del parto. Queste creature, che talvolta si incontrano nella letteratura horror e in quella fantascientifica, sono spesso autobiografie in chiave grottesca degli autori stessi, dove il termine "non-nato" è da tradursi come "non-amato". Come nel "Frankenstein" della Wollstonecraft, la creatura orrorifica diviene frutto di un parto simbolico, traslazione dell'incapacità di amare della scrittrice stessa, dovuta al suo "non essere stata amata"; un discorso analogo si può fare anche per "A.I." (Intelligenza Artificiale), grandiosa citazione della metafora di "Pinocchio".



In "Pinocchio", la donna, nel suo ruolo materno, viene rappresentata dalla "fata turchina", che è tutt'altro che benevola nei confronti del povero burattino: lo tortura con sensi di colpa, pillole di gesso, punizioni ecc. La favola di Collodi resta, comunque, incentrata sul riscatto dell'amore paterno. La necessità di realizzare delle creature "per-fette", illusione nata dalla rivoluzione industriale, pare proprio nascere dal tentativo di sopperire alla caducità umana con l'aiuto delle macchine, alimentandosi di un'oggettiva sfiducia nelle relazioni d'amore. "Per-fetto" è una forma contratta di "per-affetto". Il punto di raccordo tra l'androide e l'uomo si realizza soltanto quando quest'ultimo, accettando la sua natura affettiva e imperfetta, finisce di perseguire il fine della disumanizzazione come ideale di un sé perfetto, come la fiaba di Collodi ben ci insegna.

AMBIENTE IN CUI SI È SVOLTA L'ESPERIENZA

L'esperienza si è svolta, in sincrono, presso una Sala Giochi di Scuola in Ospedale, ovvero in uno spazio plurifunzionale, ed, in asincrono, all'interno della rete, mediante mailing list, e-mail, blog, social network.

DIDATTICA

Dalla familiarizzazione con la fiaba di Pinocchio all'analisi del "personaggio" visto come "automa improprio" (1).

I FASE

Familiarizzazione con la fiaba "Le avventure di Pinocchio" di C. Collodi (Fascia di età 7-12 anni). In questa prima fase del lavoro, a seguito della narrazione della fiaba di Collodi, che i bambini ospedalizzati già conoscevano, si è proceduto, nella Sala Giochi del reparto (2), alla costruzione dei vari personaggi a mo' di burattini di cartoncino, con le giunture orientabili per mezzo di fermacampioni; si è scelto questo tipo costruzione per facilitare la seconda fase del lavoro, in cui si è richiesto ai bambini di "robotizzarli". Dividere il corpo in segmenti autonomi è stato utile per "visualizzarli", poi, in chiave robotica.



I burattini costruiti, infine, sono stati "collocati" in un "contesto". Si è pensato bene di costruire un teatrino, come quello di Mangiafuoco. Tra i vari progetti proposti per la sua realizzazione, i bambini hanno scelto quello più suggestivo, il teatrino fatto a "balena". Realizzato con tecnica mista (pittura, collage vari), vedeva nella "bocca della balena" il palcoscenico su cui si succedevano i vari personaggi fiabeschi.

II FASE

Analisi del suo protagonista visto come "automa improprio", anello di congiunzione tra gli automi e il robot (Fascia di età 7-12 anni). Quest'ultima fase è stata la più complessa; era necessario portare i bambini a riflettere sul protagonista della fiaba, ma non solo: bisognava favorire degli spunti metariflessivi. Vedere Pinocchio come un "burattino" è ormai un luogo comune, vederlo come un androide, può, al più, essere accettato come uno sviluppo fantasioso del genio cinematografico, come, di fatto, è stato per i cartoni animati "Pinocchio 3000" (P3K) e "Astroboy", eludendo, poi, qualsiasi riflessione in merito. I nostri bambini, per giunta, non avevano molta familiarità con questi due cartoni. Dopo un breve excursus sulla storia degli automi, con i bambini più grandi (dagli 8 anni in su), abbiamo riflettuto sulla distinzione tra i due mondi della natura, quello "inorganico" e quello "organico", per arrivare, tramite un questionario, ad una "sintesi conoscitiva": Pinocchio come "androide".



SOGGETTI COINVOLTI

Il progetto Pinocchio 2.0 coinvolge oltre 2.000 soggetti [in ospedale e non]:

- bambine/i [infanzia, primaria]
- adolescenti [sec. primo e secondo grado]
- docenti in pensione e non [dall'infanzia all'università]
- tirocinanti studentesse universitarie
- genitori, nonni,
- esperti
- osservatori esterni [enti di ricerca, università, ...]

Gli ambienti di incontro sono le scuole, le scuole in ospedale e quelli asincroni, di aggregazione, quali social network, blog e mailing list.

Nel nostro progetto, Pinocchio rappresenta qualsiasi oggetto o soggetto che viene creato e/o condiviso - in presenza o grazie alla rete - da diversi soggetti i quali assumono il ruolo di "Geppetto", poiché realizzano concretamente, da soli e/o in forma collaborativa, un'idea, un manufatto artistico, un racconto, un disegno, un video, un robot...

Pinocchio 2.0 è stato scelto come "filo rosso" capace di collegare le proposte educative e didattiche delle diverse scuole; rappresenta, inoltre, il primo "robot" che, animandosi (non grazie ai risultati delle ricerche tecnologiche, ovviamente, ma per una strana e bellissima magia), ha insegnato qualcosa ai bambini.

CONCLUSIONI

Pinocchio rappresenta anche la fragilità infantile; dunque, i bambini della Scuola in Ospedale non si sono trovati di fronte ad un super eroe, ma ad un altro compagno di viaggio, che, seppur soggetto alla mutazione del proprio corpo - così come loro, che lo vedono trasformarsi anche in seguito alla "malattia", e non soltanto alla "crescita" - si è dimostrato egualmente in grado di cercare una via di "uscita" e di "riuscita"... Inoltre, il confronto con le altre scuole della rete, mediante mailing list, incontri in presenza, scambi di documentazione, social network ha favorito la crescita interdisciplinare del gruppo intorno ad un tema comune: Pinocchio 2.0. Il progetto ha avvicinato alla Robotica Educativa ed alle ITC in modo accattivante, equilibrato, creativo, semplice e divertente, fortemente sostenuto dalle esperienze dirette e concrete derivanti dall'ambiente reale.

BIBLIOGRAFIA

- C. Gifford, Costruire un robot, Editoriale Scienza, Trieste, 2002.
- G.P. Ceserani, I falsi Adami. Storia e mito degli automi, Feltrinelli, Milano, 1969.
- G. Verruggio, (2010), Roboetica: una nuova etica per una nuova scienza, in Micromega, 7/2010, pp.119-129.

BIBLICO-SITOGRAFIA

<http://www.arte-e-psiche.com/Pubblicazioni/pinocchio/Pinocchio.htm> articoli a cura di Sergio Martella

FILMOGRAFIA

- Pinocchio 3000 di Daniel Robichoud (2004).
- Astroboy di Osamu Tezuka (2009).

NOTE

(1) progetto Pinocchio 2.0, promosso da Linda Giannini

- <http://blog.edidablog.it/blogs//index.php?blog=275>
- <http://blog.edidablog.it/edidablog/segnidisegni/>
- <https://www.facebook.com/groups/139204519436108/>
- <http://sowebedu.wikispaces.com/Project+-+Pinocchio2.0>

(2) Reparto di Day Hospital di Onco-Ematologia dell'Ospedale Pediatrico "G. Gaslini" di Genova.

LA PRESENTAZIONE DELL'ESPERIENZA: [Scarica il ppt.](#)



È ancora attuale Pinocchio? di Carlo Ridolfi

<http://www.educationduepuntozero.it/community/ancora-attuale-pinocchio-3081989293.shtml>

Il libro di Collodi è ancora oggi uno dei più tradotti, letti e conosciuti su scala planetaria. Intreccio e caratterizzazione dei personaggi sono tali da costituire un vero e proprio “testo originario”, che rimanda a caratteri universali, sul quale è possibile innestare variazioni, varianti, parafrasi e parodie di ogni tipo. Una rassegna di alcuni materiali esistenti.

Così come se Célestin Freinet dovesse progettare nel terzo millennio la tipografia e il giornalino di classe, utilizzerebbe senza dubbio la posta elettronica e Facebook e YouTube, anche nel caso di una rivisitazione di Pinocchio, gli strumenti a disposizione degli educatori possono essere oggi pressoché infiniti.

Non a caso, del resto, il libro di Collodi è ancora oggi uno dei più tradotti, letti e conosciuti su scala planetaria. Sia l'intreccio narrativo che la caratterizzazione dei personaggi sono, infatti, tali da costituire un vero e proprio “testo originario”, che rimanda a caratteri universali, sul quale è possibile innestare variazioni, varianti, parafrasi e parodie di ogni tipo.

Qualsiasi educatore (genitore, insegnante) appena avveduto ha ormai acquisito il concetto che per parlare ai bambini e alle bambine di oggi è necessario non solo conoscere, ma usare con competenza strumenti e linguaggi con i quali essi hanno familiarità fin dalla nascita.

Il testo scritto, ovviamente. Ma anche l'illustrazione, la versione a fumetti, quella cinematografica o televisiva, il video musicale, il videogame, sono i possibili ponti, attraversamenti, sentieri e passaggi o segreti attraverso i quali raggiungere gli occhi e le menti dei nostri figli e alunni.

Propongo qui un veloce (e non esaustivo) abbozzo di mappa di alcuni materiali possibili.

La più recente versione cinematografico/televisiva di Pinocchio è quella (mediocre) diretta nel 2009 da Alberto Sironi, per una coproduzione internazionale, con l'inglesino Robbie Kay nella parte del burattino-ragazzo, Bob Hoskins in quella di Geppetto e, fra gli altri, Luciana Littizzetto che veste i panni del Grillo Parlante. Ma essendo un archetipo narrativo, il personaggio creato da Carlo Collodi ha avuto innumerevoli rappresentazioni nelle più diverse forme espressive per immagini, statiche o in movimento. Non solo numerosissimi illustratori (fra gli ultimi va ricordato l'eccezionale lavoro di Lorenzo Mattotti, che prima o poi dovrebbe diventare un lungometraggio diretto da Enzo D'Alò) si sono impegnati sulla narrazione collodiana, ma anche maestri del fumetto, come Benito Jacovitti (che ne ha realizzato tre versioni), Sergio Tofano, Luciano Bottaro, Aurelio Galeppini (il papà grafico di Tex Willer) ne hanno tratto opere di ottimo risultato.

Non va dimenticata, soprattutto, nell'anno in cui ricordiamo Gianni Rodari, la sua magnifica versione in forma di filastrocca, pubblicata tra il 1954 e il 1955 su “Il Pioniere”, con i disegni di Raul Verdini.

Molte sono, ovviamente, le interpretazioni cinematografiche.

Ricordiamo il “Pinocchio” interpretato da Polidor (Ferdinand Guillaume), uno dei primi divi del cinema comico muto, per il film del 1911 diretto da Giulio Cesare Antamoro; “Le avventure di Pinocchio”, realizzato nel 1936 da Umberto Spano e Raoul Verdini e, con lo stesso titolo, il film del 1947 diretto da Gianetto Guardone (che ha anche la presenza di Vittorio Gassman come pescatore verde). Seguono un “Pinocchio e le sue avventure”, diretto nel 1954 da Attilio Giovannini; uno sceneggiato televisivo realizzato in Brasile nel 1954; un film per la televisione americana diretto nel 1957 da Hanya Holm, con Mickey Rooney come protagonista; una versione teatrale ripresa per la tv italiana nel 1959 da Enrico D'Alessandro (c'è anche Peppino Mazzullo, il Ricchetto reso famoso dai duetti comici con Cino Tortorella-mago Zurli e voce di topo Gigio).

E ancora: un “Pinocchio” (Turlis Abenteuer) della Repubblica Democratica Tedesca, prodotto nel 1967 con la regia di Walter Beck e Ron Merk; un musical del 1968 con Peter Noone; il bellissimo (il migliore, a mio parere) “Le avventure di Pinocchio”, diretto nel 1972 da Luigi Comencini, con Andrea Balestri e Nino Manfredi straordinario Geppetto; un “Pinocchio Birthday Party” del 1974, per la regia di Ron Merk; un altro musical del 1976, diretto da Ron Field e Sid Smith, con Danny Kaye come Geppetto; uno sceneggiato televisivo realizzato in Gran Bretagna con Neil Fitzwilliam; un “Carlo Collodi's Pinocchio” televisivo per la regia di John Clark Donahue e John Driver; “The Adventures of Pinocchio” di Steve Barron, 1996, con Martin Landau come Geppetto; il (pessimo) “Pinocchio” diretto nel 2002 da Roberto Benigni.

Un discorso tutto particolare va fatto per quanto riguarda il cinema di animazione.

Naturalmente il “Pinocchio” a disegni animati più famoso è quello prodotto da Walt Disney nel 1940, con la regia di Ben Sharpsteen e Hamilton Luske. A parte la curiosa ambientazione svizzero-bavarese, il lungometraggio disneyano ha innegabili meriti, anche grazie alle magnifiche musiche e canzoni di Leigh Harline, Paul J. Smith e Ned Washington.

Ma ci sono molte altre versioni in animazione: il “Pinocchio In Outer Space” del 1964, diretto dal belga Ray Goossens, quella di Giuliano Cenci del 1972, un “Pinocchio's Christmas” diretto nel 1980 da Jules Bass e Arthur Rankin Jr., “Pinocchio and the Emperor of the Night” (1987) per la regia di Hal Sutherland, quella di Roger Scott Olsen del 1993, un “Pinocchio 3000” (2004) realizzato in computer grafica da Daniel Robichaud, le serie televisive della Tatsunoko Production del 1972, diretta da Ippei Kuri e del 1976, con la regia di Shigeo Koshi e Hiroshi Saito, i cortometraggi del 1998 realizzati in Danimarca da Jorgen Klubien e del 1999 di Gianluigi Toccafondo.

Da considerarsi a parte sono le versioni russe. È del 1936 il libro di Aleksej Nikolaevic Tolstoj “La piccola chiave d'oro” o “Le avventure di Burattino”, che innesta le vicende del personaggio collodiano nella tradizione favolistica russa, accompagnandolo a personaggi che assumono un rilievo particolare, come Pierrot. Dal libro sono state tratte due versioni: “La chiave d'oro” (Zolotoy Klyuchik, 1939) di Aleksandr Ptushko, che unisce la stop-motion animation con l'azione dal vivo e “Le avventure di Burattino” (Prikljucheniya Buratino, 1959) di Ivan Ivanov-Vano, disegni animati di considerevole valore artistico.

Per approfondire:

• Il gruppo su Facebook di Pinocchio 2.0 <https://www.facebook.com/groups/139204519436108/>



Geppetto, Pinocchio e i loro compagni di viaggio di Donatella Merlo

<http://www.educationduepuntozero.it/racconti-ed-esperienze/geppetto-pinocchio-loro-compagni-viaggio-3080669315.shtml>

Dai mondi virtuali a quelli reali tramite la narrazione. L'uso di diversi strumenti informatici, finalizzato alla realizzazione di un progetto, che ha uno sfondo di tipo narrativo, espande le capacità creative degli allievi e crea un contesto di apprendimento molto promettente. Qui si parla in particolare del software Scratch, dell'uso di un wiki e della costruzione di robot con il kit WeDo. In calce il racconto in dettaglio dell'esperienza da scaricare in PDF.

English abstract: The use of different tools, aimed at creating a project that has a narrative background, expands the creative capacities of students and creates a learning environment very promising. We are talking here in particular of the Scratch software, use of a wiki and build robots with WeDo

La motivazione che deve sempre accompagnare le attività che proponiamo a scuola si crea facilmente, con bambini piccoli, se si prende spunto dal mondo fantastico e si scelgono personaggi guida che metaforicamente li accompagnano in un viaggio coinvolgente, durante il quale apprendono non solo il sapere ufficiale ma anche regole di vita.

Pinocchio, accompagnato da Geppetto, dal Grillo Parlante e dalla fata Turchina, ma anche dal Gatto, dalla Volpe e da Lucignolo, intraprende il suo viaggio dall'età infantile a quella adulta incappando in tutti gli errori e deviazioni dalla "retta via" che fanno parte anche del nostro vissuto infantile, dell'età in cui si sbaglia per imparare a non sbagliare più.

E ora, nel mondo del web 2.0 che così ci coinvolge e sembra sostituire con amici virtuali i rapporti veri di amicizia, c'è spazio per una storia di Pinocchio?

Le risorse dell'immaginazione sono da sfruttare per i loro evidenti risvolti cognitivi come la capacità di anticipare, di prevedere cose, capacità che aiutano a costruirsi regole per astrarre, generalizzare.

Ciò che può fare la differenza è il tipo di strumenti che mettiamo a disposizione dei nostri allievi per "immaginare". Nella mia esperienza passata hanno avuto importanza soprattutto tre strumenti "informatici": il Logo, il wiki e la robotica.

Il Logo si è ora arricchito della possibilità di condividere i propri prodotti in rete con il software Scratch (si veda il gruppo su Facebook e la discussione su Scratch). Gli allievi e gli insegnanti possono esplorare le possibilità del software attingendo alla rete, condividendo idee e lasciandosi contaminare da quelle degli altri.

In un wiki invece compare il momento della riflessione, della raccolta delle idee che si esplica attraverso la scrittura; la narrazione si snoda a partire da un indice di ciò che ci aspettiamo succeda nelle pagine successive (si veda Operazione Androide), ma intanto si va lontano, si aprono nuove strade, si incrociano strade già percorse in un mondo fatto di frammenti, che acquistano significato solo dalle loro interazioni reciproche.

E poi c'è la robotica. Il "virtuale" diventa "reale" trasformandosi in un prodotto, intreccio fra pensiero e manualità. Il robot costruito con il kit WeDo è collegato al computer tramite una porta USB. Ma il mondo fantastico che evoca travalica le possibilità di spostamento fisico. Anche in questo caso il ruolo della narrazione diventa significativo, aiuta a espandere, a collegare.

Che cosa può succedere se i due mondi, "virtuale" del computer e "reale" del robot, si incontrano? Scratch consente di interfacciarsi con i motori e i sensori di WeDo e rende concreta questa possibilità: per questo ho proposto ad alcuni insegnanti di provare a utilizzare i due strumenti insieme creando storie in cui il mondo dentro il computer esce fuori per produrre nuovi contesti e nuove esperienze.

Questi tre strumenti, tutti insieme, ci aiuteranno a scrivere una nuova storia di Pinocchio? La sfida è aperta.

Scarica il racconto in dettaglio dell'esperienza in PDF.

http://www.educationduepuntozero.it/Risorse/Racconti-ed-esperienze/2010/11/img/merlo_all.pdf



Giocare e apprendere con le tecnologie di Linda Giannini

<http://www.educationduepuntozero.it/community/giocare-apprendere-le-tecnologie-4037175394.shtml>

Resto sempre più convinta che le tecnologie non limitano la creatività, la fantasia e la spontaneità di bambine, bambini e ragazzi né la loro capacità di collaborare e condividere con amici, genitori e insegnanti.

Da 1994 a oggi, così come documentato nel sito "[La Scatola delle Esperienze](#)", ho avuto modo di osservare da vicino il rapporto sia di bambine/i che di adolescenti con le tecnologie. Nei confronti delle ITC sono certamente molto disinvolti, si trovano a proprio agio ed apprendono con grande facilità nuove applicazioni e l'uso di diversi dispositivi tecnologici. Ma questo è noto a tutti e in proposito tanto è stato già scritto. Quel che però maggiormente mi preme sottolineare è quanto sia importante l'uso creativo delle tecnologie e di come queste riescono a "funzionare" anche se rotte o ricreate mediante "materiale altro". A questo proposito porterò alcuni esempi. Accade molto spesso che alcuni genitori regalino giochi usati alla nostra classe, stiamo parlando di una sezione di scuola dell'infanzia con frequentanti 29 bambine/i di 3, 4 e 5 anni.

Quest'anno, oltre a ricevere in dono libri, videocassette, audiocassette, pupazzi di peluche, super eroi, mattoncini lego, ecco che sono arrivati anche 3 portatili gioco non funzionanti, due joystick da playstation e uno switch.

Ne ho già scritto qui:

<http://blog.edidablog.it/blogs//index.php?blog=87&m=20111021>

e qui <http://blog.edidablog.it/blogs//index.php?blog=275&m=20111104>.



Tutto ciò è stato accolto con grande entusiasmo e bambine/i hanno subito chiesto di giocare con i “giochi nuovi”. Dunque c’è stato chi ha cominciato a sfogliare i libri inventando racconti da leggere, chi ha costruito animazioni con i super eroi che si confrontavano con morbidi pupazzi di peluche, chi ha realizzato varie costruzioni con i mattoncini lego e chi ha scelto di utilizzare le tecnologie. Qui ho rivolto maggiore attenzione per vedere quale sarebbe stata la reazione dei bambine/i quando avrebbero scoperto che si trattava di giochi rotti. Ebbene sulle prime hanno cercato di farli funzionare.

Qualcuno ha cominciato a fare ipotesi: “dobbiamo attaccarli alla corrente” – “non ci sono le batterie” – “dobbiamo trovare il tasto giusto per accenderli”... qualche altro ha detto: “sono rotti, li aggiusto io”. Dopo diversi tentativi falliti ci si aspetterebbe un normale disinteresse per giochi non funzionanti... invece ecco che grazie alla fantasia hanno preso vita. Da due a quattro bambine/i – davanti ai monitor completamente spenti – c’è stato chi ha immaginato di vedere film in DVD e chi ha connesso i joystick da Playstation e ha cominciato a giocare, passando di livello in livello. In pratica l’esperienza reale è stata proiettata in quello che può essere chiamato il “gioco di ruolo” e in quello denominato “gioco simbolico”. Non è la prima volta che questo accade.



Nella nostra classe abbiamo a disposizione 5 computer funzionanti, tre di questi sono connessi a internet, da ciò ne consegue che non tutti i bambini contemporaneamente hanno accesso ai computer, ma che comunque c’è da parte di ognuno una esperienza diretta. Si tratta di esperienze collaborative condivise perché non c’è mai un’attività individuale. Mediante questi computer bambine/i hanno incontri chat con genitori, altri docenti, ricercatori, studenti (<http://www.descrittiva.it/calip/0405/index.htm>) che condividono con noi i medesimi progetti (per esempio [Soave Kids](#) e Pinocchio 2.0, si veda l’articolo pubblicato su Edu-Tech Numero 6 di settembre 2011) favoriti da Messenger o Skype; vedono film, ascoltano canzoni grazie a Youtube, disegnano con Paint, giocano con la fisica in maniera empirica (<http://www.descrittiva.it/calip/0708/Crayon-Physics-3-4.htm>).

Altri bambini scelgono di giocare ai travestimenti, realizzano strutture (strade, città, case) con legnetti o mattoncini lego, disegnano... ricostruiscono spontaneamente oggetti tecnologici (macchine fotografiche digitali, telefonini, robot, portatili...) con vari materiali.



Essendo la nostra classe all'interno dell'istituto comprensivo abbiamo costanti contatti con studenti della primaria e della secondaria di primo grado e con loro condividiamo i medesimi progetti (<http://www.descrittiva.it/calip/Pinocchio2punto0-Edu-Tech.pdf>). Questi studenti "più grandi" spesso raggiungono la nostra sezione per farci vedere quanto hanno realizzato o scoperto; ultimamente Andrea e Marco della classe 3A secondaria di primo grado ci hanno presentato un braccio robotico da loro costruito e programmato, il quale sa afferrare palline, bicchieri e battere le mani. I ragazzi hanno così spiegato ai "piccoli" come attivare la loro creazione usando il cellulare (il [video su Youtube](#)).



Un braccio robotico è stato esposto alla RomeCUP 2012.

Insomma, resto sempre più convinta che le tecnologie non limitano la creatività, la fantasia e la spontaneità di bambine/i e ragazzi né la loro capacità di collaborare e condividere con amici, genitori e insegnanti.

BIBLIOGRAFIA DI APPROFONDIMENTO:

Edu-tech anno 4, numero 1 gennaio 2012, pag. 16 e nei blog Soave Kids: <http://blog.edidablog.it/blogs//index.php?blog=87>, Pinocchio 2.0: <http://blog.edidablog.it/blogs//index.php?blog=275> - <http://blog.edidablog.it/edidablog/segnidisegni/> e su <http://www.descrittiva.it/calip/raccontini.html>



Ripensando al Global Junior Challenge 2012 di Paolo Beneventi

<http://www.educationduepuntozero.it/community/ripensando-global-junior-challenge-2012-4056141120.shtml>

Un luogo dove si sono scambiate esperienze vere a livello internazionale, attraverso l'incontro bello e intenso tra persone. Per una partita ancora aperta: un'educazione digitale che formi cittadini attivi e consapevoli.

Al Global Junior Challenge (Roma, 17-19 ottobre 2012) ero presente "a latere" del [progetto "Pinocchio 2.0"](#), a conoscere i ragazzi del comprensivo [don Milani di Latina](#), che [comandavano i loro robot con i telefonini](#).

Intorno, in mostra altri robot, video di animazione, progetti stranieri di alfabetizzazione e salute pubblica dall'Africa, dal Perù, dal Nepal o tra le ragazze del Pakistan. E ancora, diverse esperienze in cui la tecnologia documentava e comunicava l'incontro con la natura, come in quella scuola del Trentino dove tutti i bambini erano vestiti da api, o nel progetto [Organic Garden Dream](#), che coinvolge gruppi da 35 paesi del mondo. Bello!



Però, in un momento di crisi generale (economica, politica e sociale, ideale e di pensiero) con le nuove generazioni che, caso raro nella storia e preoccupante, non sognano di cambiare il mondo, credo non sia male cogliere occasioni anche positive per ragionare su quelle poche note non perfettamente intonate, se servono a sbloccare certi luoghi comuni che incidono in modo negativo sulla nostra capacità di affrontare la realtà.

Cominciamo dalla parola "challenge", "sfida". Si tratta di un concetto chiave dell'etica che ha fatto grande il capitalismo, che su individualismo, libero mercato, selezione, competizione, ha costruito uno sviluppo senza precedenti nella storia dell'umanità, con la promessa, la speranza che chiunque, entrando in gara, avrebbe potuto vincere.

Oggi, quella spinta progressiva appare esaurita, tra crisi ricorrenti profonde e globali, disastri ambientali, conflitti crescenti tra i gruppi e le nazioni. Anche il controllo dall'alto dell'informazione e la trasmissione gerarchica del sapere mostrano, tecnicamente e socialmente, forti segni di obsolescenza, mentre è da forme nuove di comunicazione e di informazione diffuse e condivise - cioè l'esatto contrario della gara, della sfida in cui uno solo vince e tutti gli altri perdono - che sono arrivate alcune tra le innovazioni più grandi, potenzialmente rivoluzionarie di questi ultimi decenni, come il personal computer e internet, che hanno costretto a più riprese la stessa grande industria a stravolgere i propri piani. Salvo poi recuperare a livello di massa, anche culturale, grazie a un pensiero televisivo tuttora dominante che globalizza, universalizza, tendenzialmente omologa il mondo intero a modelli unici convergenti di comportamento conformistici e passivi (non me ne vogliano i guru della rete, ma i reality show fanno molta più opinione del "cloud"!), per la gioia dei poteri finanziari, informativi, industriali, alimentari. Motivo mediatico ricorrente - a distrarre l'attenzione dalla vita reale e dalle possibilità enormi di democrazia partecipata e di controllo dal basso che oggi sarebbero possibili grazie alla potenza di mezzi di uso quotidiano e alla rete - è proprio la "sfida" spettacolo, non vissuta ma per lo più "guardata in TV": case del grande fratello, isole dell'avventura, cantanti, cuochi, ragazzi e ragazze con cui uscire o andare in vacanza, come ci si veste, come si viaggia, fino a improbabili selezioni di manager in diretta, sotto l'occhio delle telecamere.

Chi lavora davvero con i bambini e i ragazzi sa benissimo che la competizione e il premio non sono affatto necessari a motivare l'impegno in un progetto e che, anzi, quando l'accento è posto su risultati visibili da ottenere insieme, senza stare lì ad aizzare gli uni contro gli altri, i bambini naturalmente si aiutano l'un l'altro e sanno dividersi da soli compiti e responsabilità, mostrando notevoli capacità di auto-organizzazione. Per questo, nelle manifestazioni educative e culturali in cui si confrontano esperienze, probabilmente sarebbe più giusto e adeguato ai tempi spostare l'accento dalla competizione alla condivisione, dove la soddisfazione di comunicare e magari trovare spunti per progettare insieme cose nuove, può essere molto maggiore dell'arrivare primi in una gara che finisce lì. Che è poi la ragione per cui, complessivamente, al di là del nome, ci siamo trovati bene partecipando all'evento finale del Global Junior Challenge.



Il discorso rimanda a una seconda questione: quel fatto curioso per cui, mentre il mondo intero sembra andare a rotoli, tutte le incertezze e problematichità che pure applichiamo anche oltre il dovuto a ogni tema politico, economico e sociale, magicamente appaiono dissolversi di fronte al "digitale", la cui invasione nella nostra esistenza viene data per ineluttabile, lineare, guidata dalle infallibili leggi del mercato!

Nella difficoltà di scegliere davvero - gli aggeggi cambiano in pochi mesi ed è quasi impossibile anche solo conoscere quello che avremo a disposizione - i consumatori sono orientati da un bombardamento mediatico in cui trionfano i luoghi comuni. Tra questi, l'insossidabile discorso che i mezzi digitali, la Rete, i social network siano cose "da giovani" e che la prossima generazione supererà "automaticamente" le difficoltà che molti adulti oggi incontrano.

Discorso insossidabile, perché in realtà lo si ripete da 30 anni! Nel frattempo, i bambini di allora sono cresciuti e non sono affatto più bravi dei loro nonni... Ma sicuramente succederà con i prossimi, quelli del touch screen, che arriveranno dove non hanno potuto quelli del mouse e della [programmazione](#) in BASIC!

L'idea invece che con le macchine si possa "fare" la società dell'informazione, e che forse potremmo farla anche noi, usandole in modo attivo, se è ancora istintiva nei [bambini della scuola dell'infanzia](#) - anche questo lo verifico da 30 anni, facendo cose vere con loro, sollecitando l'osservazione e l'immaginazione - non si sviluppa e tende piuttosto ad estinguersi con l'uso di "apps" preconfezionate che svolgono ognuna una funzione limitata e non richiedono che di scaricarle e usarle. Così, per [pochi che emergono](#) in modo innovativo e geniale, la gran massa degli adolescenti e dei giovani di oggi appare sostanzialmente inconsapevole della potenza dei mezzi che pure maneggiano in modo gregario e conformista tutti i giorni. Quella magica finestra per cui il pc anni fa aveva avvicinato almeno potenzialmente produttori e consumatori (le macchine sono essenzialmente le stesse, il software può essere molto simile, ognuno se vuole ci può provare!), appare nel tempo presente essersi richiusa. Mentre nella scuola il problema di un'effettiva alfabetizzazione alla società dell'informazione non riesce ad affrancarsi da una sostanziale subalternità al mercato, con "innovazioni" che passano e se ne vanno per lo più [senza lasciare memoria](#): oggi i tablet e le LIM come ieri gli audiovisivi e i computer?

Contesti come il Global Junior Challenge, dove si scambiano esperienze vere a livello internazionale attraverso l'incontro bello e intenso tra persone, suggeriscono che la partita non è chiusa. Non siamo per forza condannati a crescere solo beoti cuccioli di consumatori, ma possibilmente anche cittadini attivi e consapevoli, per il mondo produttivo e la democrazia di oggi e di domani.

CORRELAZIONI:

- Global Junior Challenge, un premio per Pinocchio 2.0

<http://www.educationduepuntozero.it/community/global-junior-challenge-premio-pinocchio-20-4053393138.shtml>

- Ciak si gira! Bambini dietro la cinepresa

<http://www.educationduepuntozero.it/community/ciak-si-gira-bambini-dietro-cinepresa-4034504517.shtml>

- Cooperativa vecchia, storia nuova

<http://www.educationduepuntozero.it/community/cooperativa-vecchia-storia-nuova-4027434923.shtml>

- Dall'uscita in giardino al museo virtuale

<http://www.educationduepuntozero.it/community/dall-uscita-giardino-museo-virtuale-3055921687.shtml>

- Giocare e apprendere con le tecnologie

<http://www.educationduepuntozero.it/community/giocare-apprendere-le-tecnologie-4037175394.shtml>



Global Junior Challenge, un premio per Pinocchio 2.0 di Linda Giannini

<http://www.educationduepuntozero.it/community/global-junior-challenge-premio-pinocchio-20-4053393138.shtml>

La motivazione: "È come se il passato e il futuro decidessero di convergere in un unico, grande sogno tecnologico".

Il 19 ottobre 2012 al Campidoglio, in occasione della sesta edizione del "Global Junior Challenge", sono stata chiamata a ritirare il premio del Presidente della Repubblica, assegnato ai progetti più innovativi realizzati dalle scuole italiane. Mi hanno accompagnata la piccola Sofia Mazza ed il Dirigente scolastico Giustino Aruta.

Erano con me, oltre al Dirigente scolastico, le colleghe Manuela Macor, Michela Manzolli, Paola Serangeli (con i figli Sofia, Riccardo e Martina), Adele Spirito, il Direttore dei servizi generali e amministrativi Sandra Pettinelli, l'Assessore all'Istruzione Marilena Sovrani, la sua collaboratrice Filomena Giugliano, il partner di progetto Paolo Beneventi di Brescia, mia madre Mirella Riva, mio fratello Luigi Ferdinando Giannini, mio marito Carlo Nati. Ovviamente, è stato come avere accanto tutti coloro che hanno reso possibile, dal 2002 ad oggi, l'attribuzione di questo importante riconoscimento: bambine/i, ragazze/i, famiglie, colleghe/i, dirigenti scolastici e tutte le scuole (italiane e straniere) che fanno parte della nostra rete scolastica e scrittori.



MOTIVAZIONE DELLA GIURIA per il Premio del Presidente della Repubblica italiana:

"Pinocchio 2.0, che ha preso avvio nel 2002, è un progetto che va da Nord a Sud, passando per il Centro Italia, con qualche "puntatina" eTwinning in altri Paesi europei. In ognuna delle realtà in cui si muovono i numerosi attori di questo percorso nascono idee innovative, espresse dapprima sotto forma di disegni, grafici, video, racconti, per poi arrivare in alcuni casi alla realizzazione di veri e propri prodotti robotici, il tutto in Rete e con l'ausilio delle più recenti tecnologie multimediali. Piace il contrasto tra Pinocchio, figura familiare ma un po' attempata, con il progetto 2.0, iniziativa in fase evolutiva che rappresenta un grande salto verso l'innovazione della scuola italiana. È come se il passato e il futuro decidessero di convergere in un unico, grande sogno tecnologico che proprio per questo riesce a coinvolgere tutte le figure partecipanti, qualunque sia la loro età".

I pdf dell'esperienza

<http://www.descrittiva.it/calip/1213/premio-presidente-repubblicaGJC2012.pdf>



La costituzione fa scuola a piccoli e grandi di Lucia Peloso

<http://www.educationduepuntozero.it/racconti-ed-esperienze/costituzione-fa-scuola-piccoli-grandi-3067304339.shtml>

L'esperienza di un istituto comprensivo per avvicinare ragazzi, insegnanti e genitori alla costituzione italiana. In calce l'intero articolo proposto anche in lingua inglese.

Nella splendida cornice del teatro comunale di Lonigo, sabato 15 maggio 2010, gli alunni della scuola primaria di Madonna hanno reso omaggio ai valori contenuti nella Costituzione. La mattinata è stata il frutto di un progetto nato dalla collaborazione tra l'Associazione FIDAPA di Lonigo e l'Istituto Comprensivo "C. Ridolfi". La fase di progettazione è stata particolarmente curata per rispondere alle indicazioni della Legge 169/08 (documento di indirizzo per la sperimentazione del curricolo di Cittadinanza e Costituzione) che invita ad affrontare i contenuti con una metodologia nuova. Accogliendo questa sfida, le insegnanti, gli alunni e i genitori della scuola primaria di Madonna, attraverso attività che li hanno resi protagonisti di esperienze narrative, teatrali e musicali sono stati avvicinati e coinvolti in modo attivo a esplorare i testi della Costituzione e della Dichiarazione dei Diritti dell'Infanzia, strumenti regolativi della vita democratica del nostro paese.



La robotica nella mia tesina di terza media di Riccardo Pastore

<http://www.educationduepuntozero.it/community/robotica-mia-tesina-terza-media-4015040501.shtml>

Si sono conclusi in questi giorni gli esami di fine ciclo nella scuola secondaria di primo grado. Pubblichiamo su Education 2.0 il lavoro realizzato da Riccardo Pastore per la sua prova nella scuola "Don Milani" di Latina.

Per l'esame di terza media ho scelto come argomento principale della mia tesina la "Robotica". Devo la mia scelta alla passione per la programmazione e la realizzazione di piccoli robot sviluppatasi in questi tre anni di scuola secondaria di primo grado attraverso un progetto scolastico. Ho pensato quindi di collegare tutte le materie possibili. Alla fine non sono riuscito a collegare soltanto Musica e Religione. Durante l'anno scolastico avevo anche costruito un robot raffigurante la balena della favola di Pinocchio, che ho programmato in modo che si muovesse più volte in direzioni da me stabilite, aprendo e chiudendo la bocca. Con questo progetto abbiamo anche partecipato al "RomeCup 2011" Il video <http://www.mondodigitale.org/news/2011/03/per-il-compleanno-la-romecup>

Il prossimo anno continuerò questa attività presso l'I.T. Tecnologico dove mi sono iscritto.

Il pdf con la tesina pluridisciplinare.

http://www.educationduepuntozero.it/Community/2011/07/img/pastore_all2.pdf

La robotica

La robotica è una scienza abbastanza recente, anche se il primo progetto di robot risale al 1490 circa per opera di Leonardo Da Vinci, che studia il comportamento umano ed animale per conoscere i meccanismi dell'apprendimento, per poi applicarlo sui cosiddetti Robot, macchine dotate di dispositivi che gli permettono di interagire con l'esterno. Questa applicazione su uno "scheletro" metallico, può prestare servizio in diversi lavori, dai quelli pesanti a quelli leggeri. Il nome robot deriva dalla parola ceca "robota", che significa lavoro pesante o lavoro forzato, proprio perché questi possono svolgere dei incarichi impossibili all'uomo e/o molto pericolosi, visto comunque che essi non provano dolore. La parola robotica è stata utilizzata per la prima volta dal biochimico e scrittore fantascientifico statunitense Isaac Asimov, da cui derivano anche le tre leggi della robotica. La robotica viene applicata in centinaia di campi, dalla medicina all'arte, cercando sempre di più di migliorare la condizione umana.

Il robot però non è un computer. La prima grande differenza che li contraddistingue è la presenza di sensori ed attuatori nei robot.

Il primo robot italiano fu realizzato nel 1969 dalla DEA e non era altro che una macchina per saldare.

I bracci robotici furono la prima generazione dei robot (anni sessanta) erano molto numerosi e servivano solo a spostare altri oggetti.

I robot di seconda generazione furono i robot presenti nella catena di montaggio, macchine di media tecnologia, che potevano essere programmate per spostamenti e dotate di servocontrollo. Inoltre erano muniti di un software adatti al compimento di una sola azione come saldare o sollevare una macchina.



Dei robot industriali a lavoro



La scuola di Pinocchio? Un' officina di libertà Intervista di Linda Giannini a Savino Roggia

<http://www.educationduepuntozero.it/community/scuola-pinocchio-un-officina-liberta-4040516118.shtml>

L'intervista a Savino Roggia, scrittore, farmacista e autore di "Pinocchio ritrovato, la forza di riconoscersi burattino" (Tecniche Nuove Ed., Milano 2012), offre lo spaccato di una scuola fine '800 bigotta e poco accessibile e propone quella ambita da Collodi attraverso il suo combattente Pinocchio. Da illuminato la vorrebbe misurata a risvegliare l'intelletto dei giovani, a farli ragionare su come e quanto tra bisogni, passioni e pregiudizi siano burattini in mano ai burattinai dell'esistenza. La cura unica a tanta decadenza resta l'apprendimento attraverso strumenti, insegnanti e spazi liberi dall'influenza del "re".

D. Savino Roggia, è vero che nello scrivere della scuola nel suo fresco di stampa "Pinocchio ritrovato, la forza di riconoscersi burattino", hai prestato un occhio al tuo vissuto e l'altro al testo de "Le Avventure di Pinocchio"?

R. Interpretare un copione è sempre un raccontarsi e raccontare. Pensare alla mia esperienza alle elementari - con aule affollate di monelli dicatori fini in vernacolo e scrittori pessimi in italiano - e alla scuola serale - con spazi dedicati, insegnanti di livello e discenti motivati - ha reso facile il calarmi tra le fiamme che ardevano in Collodi.

D. Quale ruolo Collodi assegna alla scuola?

R. Trasformare i mastri Cilegia dell'umanità in mastri Geppetto creatori di futuro, in scultori del proprio Pinocchio attraverso il quale ricostruire una società più virtuosa e attenta alla propria libertà.

D. Insomma il burattino non è il somaro in disamore con l'insegnamento?

R. Tutt'altro! Combatte la scuola bigotta attardata a formare bravi bambini, prossimi cittadini dalla coscienza omologata. Vorrebbe una scuola impegnata a risvegliare l'intelligenza dell'uomo. La martellata al Grillo parlante rompe con tanto passato e segna l'inizio de "Le Avventure di Pinocchio".

D. Quale profilo d'insegnante propone Collodi?

R. Quello di Geppetto. Uomo fantasioso e riservato che agisce coerente all'invocazione dell'allievo immaginario: mostrami e ricordo, coinvolgimi e imparo. La scuola è in ogni dove e atto dell'uomo. L'errore resta il più formidabile dei maestri e il lavorarci sopra il più severo dei giudici. L'insegnante Geppetto è il padre-maestro che niente potrà asservire e mai sarà amico del figlio o complice di intenti sconvenienti.

D. Chi rema contro Pinocchio studente modello?

R. Il suo istinto a soddisfare, alla pari di ogni uomo, il bisogno del piacere disgiunto dai doveri. Poi ci sono il re e tutti gli interessati allo status quo: questi hanno creato e mantengono efficiente il servizio pubblico per trasportare i giovani dall'impegno per la polis verso il disimpegno del Paese dei Balocchi. E infine ci sono i coetanei suoi compagni, fans di una scuola prodiga nel promettere e avara nel pretendere.

D. E quale il senso dell'Abbecedario?

R. Collodi pur parte diligente del Risorgimento, canta fuori dal coro. Non condivide il ricorso a lotte e rivoluzioni. Per mutare la società assediata dall'immobilismo, quindi illiberale e superstiziosa, ne indica la cura nell'Abbecedario, la conoscenza appresa da testi fondamentali acquistabili in libreria e commentati da maestri in sedi indipendenti dal re.

D. La popolazione come reagisce alla scuola comunale?

R. La scuola non è sentita una necessità. Ragion per cui l'insegnante diventa il burattino nelle mani del primo cittadino, mal pagato e per questo spesso degradato di ufficio a fare anche il becchino. La popolazione, non avvertendo l'intrigo, si abbevera al secchio di coloro che ne sostengono l'inutilità. Beve persino la risibile diceria che avrebbe distratto i ragazzi dai lavori dei campi e delle stalle, fino a quella che lo star seduti per ore su un banco e lo studiare al lume di una candela avrebbe reso zoppi e nuociuto alla vista degli alunni.

D. Circa lo studiare: qual è la cifra di quel comprò... per pochi centesimi un grosso libro al quale mancavano il frontespizio e l'indice...

R. Pinocchio prossimo a diventare uomo sottolinea la passione di informarsi e formarsi che ogni uomo viator dovrebbe far sua. Indica in un corposo e poco costoso libro, la soglia obbligata per accedere alla conoscenza del sacro e del profano, della memoria individuale e collettiva, e quindi dell'universo in quanto espressione della rivelazione e del verbum di Dio, trasmessi per guidare gli uomini verso la comprensione del suo regno. Quel volume manca di frontespizio, ovvero del titolo, dell'autore e dell'editore: è il libro eterno della Tradizione; ed è privo dell'indice, dell'imprimatur dell'autorità vigile e tiranna.

ENGLISH ABSTRAC

The interview with Savino Roggia, author of "Pinocchio rediscovered, the power of recognising that we are all puppets" (Pinocchio ritrovato, la forza di riconoscersi burattino), Tecniche Nuove Ed, Milano 2012, offers a view of 19th century schooling as narrow-minded and inaccessible, while sponsoring that aspired by Collodi through his champion Pinocchio. As an enlightened individual, he longs for a school tailored to awaken the intellect of the young, making them contemplate on how they are all, in the face of desires, passions and prejudice, puppets in the hands of puppeteers of existence. The only cure to such decadence remains the knowledge gained through instruments, teachings and spaces free of the influence of the "king".

Note sull'autore: Savino Roggia, a 14 anni, da Orta Nova giunge a Milano. Tra lavoro e studio serale si laurea in farmacia. Nel 1980 lascia l'attività di ricercatore farmaceutico per quella di titolare di farmacia in Vernante tra le Alpi di Cuneo. E' giornalista pubblicista scrive su settimanali e nel 1998 pubblica Salute, farmacia e informazione II edizione Ed. Gribaudò, 1998. Savino Roggia fa parte del gruppo Pinocchio 2.0 <https://www.facebook.com/groups/139204519436108/>



La trasformazione educativa in Pinocchio di Collodi di Virginia Defendi

<http://www.educationduepuntozero.it/community/trasformazione-educativa-pinocchio-collodi-4016906052.shtm>

Il romanzo collodiano, e Pinocchio in particolare, perde in attrattiva per lettori che diventano adulti? O, invece, come personalmente ritengo, acquista nuovo fascino perché porta chi lo legge a rivivere il proprio lato fanciullesco?

"Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino" è un romanzo che, fin dalla mia più tenera età, mi è molto caro.

Il suo protagonista, in modo particolare, mi ha sempre affascinato, accompagnandomi, grazie alle situazioni rocambolesche che vive, nella crescita. In anni successivi, nel periodo dell'adolescenza e oltre, l'opera collodiana mi ha aiutata, attraverso la risata, a superare momenti difficili. Proprio la costante presenza, nella mia vita, di un testo che, a un'analisi superficiale, risulta scritto solo per l'infanzia, mi ha portata a riflettere, su più punti, i quali sono alla base di questa tesi. Il romanzo collodiano, e Pinocchio in particolare, perde in attrattiva per lettori che diventano adulti? O, invece, come personalmente ritengo, acquista nuovo fascino perché porta chi lo legge a rivivere il proprio lato fanciullesco? Con il presente elaborato desidero dare risposta a questi quesiti, analizzando, con gli occhi dell'adulta, il capolavoro di Carlo Collodi, cercando, per quanto possibile, di non rovinarne la poesia.

La scelta di porre l'attenzione del presente lavoro sul protagonista del romanzo è stata dettata, oltre che da un mio profondo affetto nei suoi confronti, soprattutto dall'immensa curiosità che, ancor oggi, suscita in me. Infatti, se da bambina restavo incantata di fronte alle illustrazioni che ritraggono Pinocchio nelle situazioni più assurde mentre qualcun altro mi leggeva la storia, oggi concentro il mio interesse sul percorso evolutivo che il protagonista intraprende fin dall'inizio della storia. Ed è così che ho sviluppato questa ricerca atta a individuare, ed esaminare, le fasi che hanno portato un pezzo di legno a diventare un ragazzino in carne e ossa.

Il presente lavoro è composto da due parti. Nella prima parte considero l'autore del romanzo. Benché infatti Carlo Lorenzini sia noto in tutto il mondo proprio per aver dato vita a Pinocchio, meno conosciuto appare l'iter che ha portato l'autore fiorentino a scrivere per l'infanzia.

Dopo una breve biografia generale (capitolo I), sviluppo, in maniera più specifica, l'ultimo periodo lavorativo di Collodi, dal 1875 al 1890, perché vi è il passaggio dal giornalismo per adulti, mai abbandonato, al diventare autore per l'infanzia (capitolo II). In questo secondo capitolo, in particolare, prendo in esame le opere collodiane per l'infanzia, precedenti e successive, all'elaborazione di "Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino", analizzandone le moltissime similitudini riscontrabili. La seconda parte della tesi (capitolo III) è costituita, invece, dalla sezione dedicata all'osservazione del testo. Inizialmente, infatti, analizzo parte dei personaggi, e le loro funzioni all'interno della storia, che ruotano intorno a Pinocchio. Successivamente, indico e analizzo le tematiche, per me, principali del romanzo. Infine, studio le varie trasformazioni di Pinocchio, che segnano un vero e proprio percorso di crescita del personaggio.

Mi sembra che un'operazione di questo genere non possa essere portata a termine senza una forte sintesi fra la dimensione letteraria e la coscienza pedagogica implicita nell'opera: è quanto mi propongo di realizzare mentre valuto i processi di trasformazione e di crescita del personaggio principale.

Leggi la tesi di Virginia Defendi "La trasformazione educativa in Pinocchio di Collodi".

http://www.educationduepuntozero.it/Community/2011/07/img/defendi2_all.pdf

Virginia Defendi fa parte dei progetti Soave Kids



Le Fiabe Sonore di Fabio Bottaini

<http://www.educationduepuntozero.it/racconti-ed-esperienze/fiabe-sonore-3084644564.shtml>

L'Ecto Musica nasce da un nuovo modo di concepire l'improvvisazione. Chi partecipa non è più un ascoltatore passivo, ma contribuisce alla creazione dell'evento sonoro in maniera attiva e determinante. Costituita da episodi musicali (Fiabe Sonore), questa musica viene creata al momento, senza seguire nessuna melodia, armonia o ritmo predefinito ed è composta insieme sia da chi suona che da chi ascolta.

In musica, improvvisare significa inventare qualcosa di nuovo, originale, quindi "comporre", ma il tutto deve avvenire sul momento, qui e ora, cioè senza poter tornare indietro a correggere o modificare ciò che si è fatto, altrimenti si perderebbe il contatto con il flusso creativo. Schematizzando si potrebbe dire: improvvisazione = composizione istantanea. Per poter attuare questo processo, l'improvvisatore deve aver integrato dentro di sé due aspetti essenziali: "la Via Musicale" e "la Via Estatica".

La Via Musicale è tutto ciò che il musicista ha imparato nel corso della sua formazione: Teoria, Armonia, la pratica quotidiana con il proprio strumento, tutta la musica scritta e tramandata sugli spartiti e anche quella ascoltata sui dischi, dal vivo ecc.; praticamente tutta la cultura musicale acquisita. Ma questo, da solo, non basta e ben lo sanno i musicisti che si sono formati nei conservatori, i quali, pur avendo conseguito una notevole preparazione tecnica che permette loro di riprodurre anche i più grandi capolavori, non sono in grado di improvvisare.

Questa incapacità deriva dal conflitto che inevitabilmente nasce a causa dell'atteggiamento critico che il musicista ha nei confronti di se stesso: da una parte vorrebbe dar libero sfogo alla propria creatività e magari riesce a suonare qualche nota sullo strumento, ma alla prima "stonatura", subito avverte un forte impulso che gli impedisce di proseguire. Nel caso dei pianisti, per esempio, si vede proprio la mano che si stacca bruscamente dalla tastiera, come se scottasse.

La Via Estatica, invece, permette al musicista di imparare a "convivere" col proprio atteggiamento critico, evitando così di farsi coinvolgere dagli "impulsi paralizzanti": in sostanza è la capacità dell'improvvisatore di andare in "estasi" (ex-stasis = fuori dal corpo, inteso come dimensione fisicamente statica), di entrare cioè in quel particolare stato "non ordinario" di coscienza attraverso il quale è possibile farsi "rapire" dall'estasi creativa e liberare finalmente la propria energia creativa bloccata.

Questo "stato di grazia", raggiungibile con diverse tecniche, porta il musicista a uno straordinario contatto col proprio strumento e con gli eventuali partecipanti, una vera e propria fusione che gli permette di suonare in modo diretto e immediato quello che percepisce intuitivamente, senza dover attingere alla memoria cosciente. In questa magica dimensione ogni nota, ogni accordo, ogni suono diventa meravigliosamente bello e carico di significato e lo stimolo a produrre musica cresce sempre più forte, fino a sfociare in veri e propri "raptus creativi".

Nel corso dell'improvvisazione quindi, il musicista segue queste due grandi direttive, la Via Musicale e La Via Estatica, che sono complementari e si integrano in percentuale variabile: si alternano cioè momenti in cui la razionalità è più forte a situazioni dove invece la mente allenta la sua presa e allora è la pulsione creativa a predominare.

Questo è stato, fin dall'inizio, il mio modo di condurre l'esperienza improvvisativa e per molti anni ho continuato in questa maniera fino a quando cominciai sempre più a rendermi conto di uno strano fenomeno: a volte, durante i miei studi quotidiani, magari dopo ore di esercizi estenuanti, mi assaliva una specie di smania, una voglia irrefrenabile di improvvisare ma liberamente, senza nessun punto di riferimento, un vero e proprio "sfogo energetico" dovuto probabilmente alla necessità di scaricare la tensione accumulata durante gli esercizi. Le mani, libere dal vincolo della mente razionale, si muovevano all'impazzata sulla tastiera come dotate di vita propria e io osservavo il tutto come uno spettatore sbigottito, lasciando che la musica "accadesse" spontaneamente, attraverso di me.

Allora cominciai a fare degli "esperimenti": accendevo il registratore, mi sedevo davanti al pianoforte e cercavo di ricreare quel tipo di situazione sopra descritta, cioè cercavo di liberarmi della "Via Musicale" e innescare la "reazione a catena" che mi avrebbe portato al rapimento creativo della "Via Estatica". Quando poi ascoltavo la registrazione, rimanevo stupefatto: non riuscivo a credere che fossi stato io a suonare quella musica, non ero mai stato capace di tanto.

Questo mi rendeva felice e allo stesso tempo mi spronava a continuare a indagare in quell'universo misterioso e sconosciuto. Sono passati molti anni dall'inizio di quegli esperimenti e tuttora proseguono. Nel frattempo la musica, che amo definire "Ecto Musica", ha subito una notevole evoluzione, liberandosi di tutti quegli aspetti che ne rendevano pesante l'ascolto, fino a organizzarsi in veri e propri episodi musicali, le "Fiabe Sonore".

Attualmente l'Ecto Musica può essere proposta come evento/spettacolo, oppure essere utilizzata per fini terapeutici più mirati. La sua peculiarità è lo stato di coscienza "non ordinario" dell'operatore musicale che ha sviluppato la capacità di raggiungere lo stato di "ex-stasis". Questo permette di instaurare con chi ascolta un rapporto speciale, nel quale l'aspetto empatico viene esaltato alla massima potenza. La musica nasce così dalla profonda comunione fra chi suona e chi ascolta: in pratica l'ascoltatore contribuisce in maniera attiva e determinante al processo creativo in atto! Dalle innumerevoli esperienze che ho avuto, a partire dal 1985, è emerso chiaramente che questo nuovo modo di fare musica ha una potenzialità terapeutica notevole.

Chi partecipa all'esperienza viene messo in condizione di effettuare un "viaggio" all'interno di se stesso e di accedere a dimensioni spesso inesplorate. Alla fine del viaggio si "riemerge" con una straordinaria sensazione di benessere, come aver fatto il pieno di energia.

English abstract: Ecto Music comes up from a new way of conceiving the improvisation. Who participates is no longer a passive listener but contributes to the creation of the sonorous event in active and decisive way. Constituted by musical episodes (Sonorous Fables), this music is created in real time, without following any predefined melody, harmony or rhythm and is composed together both by the musician and the listener. The participants are properly prepared so as to favour an approach to music much less influenced by the critical attitude of the rational mind. This creates a deep synergy, a sort of melting between who plays and who listen to and the music that arises is the result of this "collective, energetic collaboration".

Per approfondire: Il canale di [Ecto Musica](#) su Youtube; Fabio Bottaini è nel progetto Pinocchio 2.0



Parlare a scuola di doping di Luigi Calcerano

<http://www.educationduepuntozero.it/racconti-ed-esperienze/parlare-scuola-doping-4014654775.shtml>

Approfondire a scuola gli avvenimenti legati alle recenti notizie sul doping e la crescente mancanza di valori positivi nello sport è opportuno e possibile.

Quando il Ministro Berlinguer mi affidò la responsabilità dell'Ispettorato Educazione Fisica e sportiva - Coordinamento e gestione delle attività per gli studenti, dovetti calarmi in un settore, quello della pedagogia dell'educazione motoria e sportiva, di cui sapevo ben poco e che era in sostanza una res litigiosa molto delicata anche perché c'era una grande insoddisfazione tra gli operatori scolastici addetti e il Coni tendeva a considerare il Ministero della Pubblica Istruzione (così si chiamava allora) poco più di un utile gregario.

Mentre mi preparavo sullo specifico con le poche ma solide conoscenze sulla Pedagogia in generale, dovute all'insegnamento di Visalberghi, Vertecchi, Maragliano e Domenici e le poche ma solide conoscenze sulle prerogative dell'amministrazione centrale, il funzionamento delle istituzioni scolastiche e sui limiti delle partnership, alcuni grossi problemi si sono presentati, problemi su cui la scuola e il ministero non potevano tacere. Come il doping.

Da quei tempi di studio matto e disperato in cui lasciavo per fortuna traccia di quanto imparavo (mi furono allenatori Paolo Sotgiu e Gianmario Missaglia che insegnano ancora dalla dimensione in cui sono ora confinati) è uscito un libro (Luigi Calcerano, Francesco Casolo, "Educazione motoria e sportiva" Brescia, La Scuola 2003, collana Istituzioni di Pedagogia) che è stato adottato nel Corso di Laurea in scienze motorie dell'Università Cattolica di Milano.

Parlare del doping, dire anche soltanto che la scuola è contraria, come m'è capitato di accennare in un discorso di non più di cinque minuti alla manifestazione dei giochi della gioventù a Catania, era problematico, per quella sola breve presa di posizione, i Coordinatori di Educazione Fisica e Sportiva del Ministero chiesero al Ministro la mia testa. Il sostegno di Berlinguer e del delizioso Sottosegretario Carla Rocchi mi assicurarono che sul doping dovevamo dire molto di più di quel poco che avevo detto e nacque una intensa attività sulla materia, che ancora per molti è considerata insuperata.

Così il Ministero allora parlava ai DOCENTI: "Braccio di Ferro si aiuta con gli spinaci, Asterix ed Obelix con la pozione magica, Pippo con le arachidi... dai fumetti non vengono buoni esempi contro il doping! Le sostanze dopanti costituiscono uno dei peggiori e più subdoli attentati alla salute dei giovani. Esistono decine e decine di farmaci per frodare lo sport e ottenere illecitamente prestazioni atletiche al di sopra del normale rendimento. È doping l'utilizzo di qualsiasi sostanza o pratica medica che possa in modo fraudolento (cioè con inganno, imbroglio, truffa, arrecare un vantaggio a chi ne fa uso nelle gare sportive. Chiunque si 'dopi' bara, cerca di vincere e di prevalere con l'inganno, procurandosi mezzi e strumenti illegali, a danno di tutti quelli che, ancora, gareggiano in maniera onesta. Ci sono sostanze che non fanno sentire la fatica, che aumentano la forza fisica, che sviluppano la muscolatura in maniera abnorme e in breve tempo, che permettono di recuperare gli sforzi effettuati in maniera molto rapida... tutte comportano gravi rischi per la salute di chi ne fa uso. Gli insegnanti che si battono per contrastare l'uso del doping si trovano, spesso, a combattere contro un muro di silenzi, costruito da chi guadagna somministrando doping o assumendolo per raggiungere successo fama e gloria anche a costo di perdere la salute. La scuola tutela la salute dei giovani, il loro benessere e valori come la lealtà, l'onestà, la lotta all'illegalità, il rispetto verso se stessi e verso i propri compagni, la dignità personale. La scuola tutela uno spazio dove sia ancora possibile uno sport educativo, fonte di benessere, di confronto, di sana competizione, di crescita umana e culturale".

Così il Ministero allora parlava agli STUDENTI: "C'era una volta un mondo, tanto tempo fa, in cui lo sport era una attività meravigliosa, educativa, che rafforzava il corpo e fortificava il carattere. Poi alcune patologie che erano nascoste, latenti hanno cominciato ad infettare lo sport sono scoppiate e, tra tutte, la più grave, per quanto soffocata ad arte, giganteggia la questione del doping. Si tratta di prendere farmaci, sostanze speciali per migliorare le proprie prestazioni sportive, per vincere, per diventare campioni, senza seguire la vecchia strada degli allenamenti, del sacrificio, affidandosi alla scienza per ingannare gli altri e noi stessi. Per guadagnare soldi e malattie. Certo spesso le cose non vanno come ci piacerebbe e non a caso ci affasciano i super eroi dei fumetti ed i maghi che risolvono i problemi con i poteri che vengono da Krypton (Superman) o da una misteriosa esposizione ad energie fantastiche (L'uomo ragno), o dalla magia (Harry Potter).

Anche Pinocchio voleva raggiungere il paese dei Balocchi ma il suo corpo, se vi ricordate ne risentì moltissimo e quelli che lo avevano attirato in quel paese volevano solo sfruttarlo, farlo lavorare come un somaro e poi, venderlo, fare un tamburo con la sua pelle. Il fatto è che le sostanze dopanti non hanno solo l'effetto per cui vengono offerte, con esse la candela del corpo brucia e si consuma più presto, brucia da entrambe le estremità, arreca malattie gravi, spesso mortali. Fate attenzione, perché voglio spaventarvi, ma non con le storie del lupo e dell'Orco, con storie di calciatori che non riescono ad arrivare alla quarantina, di atleti che diventano impotenti sessualmente, di atlete femmine, che, a determinati controlli non sono adeguatamente distinguibili dai maschi. Si lotta con lo sport contro la droga, ed è una bella cosa, a patto che per fare lo sport non si assumano altre droghe, altri farmaci altrettanto distruttivi, per quelli che, come in certe guerre si chiamano effetti collaterali indesiderati. Ci sono addirittura alcune sostanze che non farebbero male in dosi convenienti (ma questo avviene anche per molti veleni, una goccia di nicotina uccide immediatamente, quella contenuta nelle sigarette uccide, ma molto lentamente).

L'abuso e la dipendenza da molte di tali sostanze crea effetti che non è eccessivo definire drammatici. 'Posso smettere quando voglio' afferma in genere che si avvicina alle droghe propriamente dette, ma poi non è quasi mai possibile fermarsi in tempo, smettere. Quando ci si rende conto del guaio in cui ci si è cacciati, in genere è troppo tardi. Contro i ragazzi, ed in particolare contro i giovani atleti o i ragazzi sportivamente promettenti, si schierano due mostri terribili e potentissimi, il mercato dello sport spettacolo e il mercato delle sostanze dopanti. Il mercato dello sport spettacolo impone che si trovino sempre nuovi campioni da dare in pasto agli spettatori, atleti che li stupiscano, che li divertano, che polverizzino i record e rappresentino i moderni gladiatori. In cambio di pasticche, cure ed iniezioni qualcuno (non certo tutti) ottiene fama e ricchezze, una piccola fama e una limitata quantità di ricchezze, in genere. In cambio (ricordate il patto col diavolo, che in cambio delle stesse cose voleva l'anima?) c'è un prezzo da pagare, l'inganno, la frode, la salute, la vita stessa, certe volte".

Per approfondire:

- Il numero del [Periodico della consulta studentesca provinciale di Viterbo](#), settembre 1999, dedicato alla questione del doping.
- Il progetto multimediale di formazione dei docenti "[Prevenire il doping tra gli studenti](#)" (47 MB, file zip, per esplorarlo cliccare su avvio.exe dopo la decompressione)



Pinocchio 2.0 e gli auguri dalla scuola in ospedale Niguarda di Milano di Eugenia Curti

<http://www.educationduepuntozero.it/community/pinocchio-20-auguri-scuola-ospedale-niguarda-milano-4046319945.shtml>

Auguri per una estate serena ai ragazzi impegnati nelle cure ospedaliere.

La Neuropsichiatria Infantile, il Pronto Soccorso Pediatrico, le tirocinanti del Gadda e del Parini, le insegnanti insieme alla sottoscritta e... Pinocchio 2.0, formulano i migliori auguri di pronta guarigione a chi trascorrerà questi mesi in ospedale e augurano a tutti gli amici di Education 2.0 una estate serena.



Pinocchio 2.0... e i tre inviati speciali di Emiliano Mele

<http://www.educationduepuntozero.it/community/pinocchio-20-tre-inviati-speciali-4038130791.shtml>

Durante le vacanze pasquali tre inviati molto speciali, Emiliano, mamma Gioconda e papà Marco si sono recati a Collodi per rintracciare Pinocchio e tutti i suoi fantastici amici. Ecco il racconto.

Carissimi,

durante le vacanze di Pasqua sono andato in Toscana con i miei genitori. Il primo giorno siamo andati a visitare il Parco di Pinocchio a Collodi.

Il Parco di Pinocchio è proprio bello: ci sono delle giostre d'epoca, c'è il teatro (abbiamo assistito anche a uno spettacolo sulla storia di Pinocchio), c'è il carrozzone di Mangiafoco, il gioco dell'oca di Pinocchio, ci sono dei laboratori creativi e, soprattutto, c'è un percorso con delle statue che rappresentano diversi momenti della favola.



Noi abbiamo fotografato le statue di Pinocchio con la fatina, del gendarme, del grillo parlante, di Pinocchio trasformato in asinello, del gatto e la volpe, della balena (all'interno della quale c'è Geppetto seduto al tavolino), di Pinocchio che saluta.



Abbiamo visitato, inoltre, il Museo che si trova all'interno del Parco e anche lì abbiamo fatto delle foto (in particolare ad alcuni Pinocchio Robot).



Il giorno dopo siamo andati a vedere il museo di storia naturale dell'Università di Pisa presso la Certosa di Calci e indovinate? Anche lì, dove proprio non ce l'aspettavamo, abbiamo trovato tracce di Pinocchio.

Ecco il racconto delle mie vacanze. Mi sono proprio divertito. *Emiliano*

LE FOTO DELLA GITA:

[Foto del museo della Certosa di Calci e delle statue del parco](#) di Gioconda Bartolotta, Emiliano e Marco Mele



Pinocchio 3000 e il biovitalismo di Alberto Olivero

<http://www.educationduepuntozero.it/community/pinocchio-3000-biovitalismo-3084644276.shtml>

La fatina e il grillo parlante sono due elementi che possono rendere meravigliosa la vita di tutti noi. La fatina è il mistero insondabile che ci circonda, ma che funziona! Il grillo parlante è il riflesso della voce della coscienza che ci giunge dalle persone logiche che sanno amare senza pretendere nulla in cambio e che sanno trarre una giusta esperienza dalla vita.

Da direttore di doppiaggio so che i talent (personaggi famosi che non sanno doppiare) sono una iattura: consegnano al presente un "doppiatore" che traina le vendite ma condannano l'opera nella storia quando qualcuno vorrà rivedere il film fra qualche anno con la stella di turno appannata. Con Pinocchio 3000 o P3K quella volta mi è andata bene, il distributore mi ha suggerito Platinette e l'intelligenza dell'uomo di spettacolo che si è ispirato addirittura allo stile della famosa doppiatrice Lattanzi per il personaggio della fatina, in America coperto da Woopy Goldberg, ha ottenuto un buon risultato. Per la precisione di quel film ero direttore artistico e ho scelto Massimo Corvo come direttore. Lo scopo di questo breve intervento, mi scuso quindi per la mancanza di approfondimento, è prendere spunto da P3K commentandolo alla luce del Biovitalismo: neologismo che ho coniato per definire un positivo indirizzo di vita e che ho presentato per un intervento a toni forti nel "Dialogo di Teofanos sugli acceleratori di vita" ("Ai margini del caos: fenomeni di autorganizzazione in scienza, arte e umanesimo", Firenze 20 e 21 novembre 2008 - Palazzo Strozzi, Sede Vieusseux, Sala Ferri organizzato dal caro amico Paolo Manzelli dell'Università di Firenze) e per il quale ho aperto un gruppo su Facebook.

Ho creato il gruppo e inserito la definizione di base, pubblicato il testo della conferenza e poi non ho più insistito con messaggi, commenti o altro. La ricerca di una consapevolezza più sottile e di un diffuso piacere di vita sono in piena contraddizione con le imposizioni egoiche dei propri pensieri o desideri, ma attendendo semplicemente che qualcuno mi ponesse domande sul Biovitalismo; ho scoperto con sorpresa che molte persone si aspettano che anche le idee vengano loro imposte! Imporre idee o ideologie che devono invece sbocciare come fiori, sia su prati incolti che ben curati, è esattamente contrario rispetto ai principi del Biovitalismo.

Non è un concetto da poco se pensate a quanti morti nella storia in nome delle ideologie. "Il Biovitalismo definisce una nuova dimensione etica del piacere dell'esistenza, cercando di ricreare costantemente quegli stati d'animo illuminati che normalmente sono confinati ai momenti nei quali si esprimono l'amore o l'amicizia.

Se quei rari momenti, acceleratori di vita, che esaltano la nostra esistenza, si trasferiscono più frequentemente nel nostro vivere quotidiano, tutta la società ne trarrà vantaggio, oltre ovviamente al dilatarsi della nostra gioia personale". Ringrazio il caro amico Massimo Pregnolato dell'Università di Pavia per aver inserito testualmente questa definizione nel suo articolo "Biodiversità del Corpo Fisico Umano" pubblicato sull'International Journal of Anthropology.

L'uso distorto delle ideologie ci porta ai concetti di Bene e Male che Pinocchio deve assolutamente definire per armonizzarsi con la vita. Secondo il Biovitalismo il Bene e il Male sono tali fino a prova contraria! A livello personale è più facilmente comprensibile: fatti che oggi giudichiamo positivi o negativi prendono un altro valore ripensati a distanza di anni o alla luce di folgoranti esperienze "casuali". Rubo una frase allo Zadig di Voltaire: "il caso non esiste, tutto è prova o punizione, ricompensa o Provvidenza".

Ma dal punto di vista legale? Nel Dialogo di Teofanos ho toccato questo argomento, anche Pinocchio deve definire il senso della giustizia terrena. Il sistema legale di ogni cultura all'apparenza è perfetto, stabilisce giusti paletti etico/comportamentali ai fatti umani. Dov'è la falla?

Nel "chi controlla i controllori". Per ragioni economiche e di potere personale di avvocati e magistrati nello specifico della nostra organizzazione giuridica il primo grado di giudizio è monocratico (un solo giudice): se uniamo l'indipendenza di potere della quale un giudice è investito al fatto che i "bravi" avvocati sono quelli che con una scusa o con l'altra sono in grado di entrare in contatto privato e personale con un giudice... l'equanimità di giudizio salta. Un giudizio collegiale già dal primo grado (con 3 giudici di procure diverse collegati e tenuti a distanza con i mezzi tecnici di oggi) è più costoso certo, ma quanto spenderà un onesto per difendersi da un primo grado di giudizio scorretto e corrotto? Torniamo a Pinocchio: nasce da un gesto d'amore, Geppetto è accelerato verso di lui da questo sentimento. Lo sopporta, lo perdona, lo rimbrotta, lo insegue, lo redime.

Viviamo l'umile vita di questa figura con affetto perché nonostante non sia ricco e famoso (le ambizioni popolari di oggi che a torto o ragione una volta erano confinate a un minor numero di persone. Poiché questi desideri - che non giudico ma abbandonano - sono sbilanciati, c'è una massa che ambisce cose che non potrà mai matematicamente raggiungere...), lo percepiamo come un serio ed efficace punto fermo, una luce equilibrata che accettando il dolore dell'esistere, lotta per tenere fermo l'acceleratore di vita dell'amore (attenzione: non lotta contro il dolore dell'esistere!).

Da parte sua Pinocchio tenta di farsi accelerare da falsi amici e si allontana presto dalla figura paterna che in questo caso si rivelerà buono ma avrebbe potuto incontrare dei buoni amici e avere un padre tiranno. Ecco perché i Comandamenti cristiani recitano: ONORA il padre e la madre e non AMA il padre e la madre. Perché la saggezza di Dio o degli antichi se preferite vi dà la scelta, in presenza di una famiglia negativa, di farvi accelerare da amici migliori dei vostri genitori!

La fatina e il grillo parlante sono due elementi che possono rendere meravigliosa la vita di tutti noi. La fatina è il mistero insondabile che ci circonda, ma che funziona! Il grillo parlante è il riflesso della voce della coscienza che ci giunge dalle persone logiche che sanno amare senza pretendere nulla in cambio e che sanno trarre una giusta esperienza dalla vita. Parliamo del grillo. Se scrivo "burattino il Pinocchio divertirsi amava" voi, dopo avermi dato dell'ignorante, risisterete subito la frase "il burattino Pinocchio amava divertirsi". Per fare questo non avete ragionato in termini grammaticali, avete seguito un desiderio interno di ordine che ha eliminato il caos dalla frase (concetto di Giovanni Paolo Cantoni, Dottorando di Storia a Pavia). Passiamo a Scamboli (mangiafuoco).

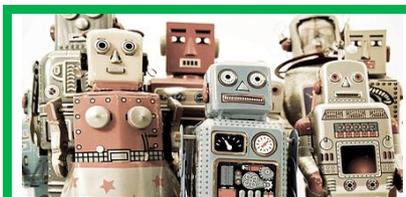
Chiunque voglia convogliare le masse per fini utilitaristici o di potere ha bisogno dell'autenticità degli acceleratori di vita dell'amore e dell'amicizia, grazie ai quali, in nome di radiosi obiettivi futuri, sacrificare le splendide centrate nel presente alla Geppetto. Non è un caso infatti che San Tommaso arrivi a definire il male come eccesso di bene: la buona e santa parsimonia diventa verminea avarizia, la severità di un buon padre diventa crudeltà. Ecco perché paradossalmente nello stato ideale nessuno dovrebbe desiderare di essere messo a capo degli altri e i governanti dovrebbero essere tirati a sorte, perché nessuno dovrebbe aver voglia di compiere atti di natura generale arrecanti danni certi a qualche minoranza spesso innocente.

Torniamo alla fatina. Vediamo tutt'ora rappresentate le opere di Shakespeare e di altri grandi autori del passato che sono intessute con i fili sottili e quasi invisibili della fede, della magia, dell'irrazionalità razionale. Nella produzione moderna abbondano le storie che analizzano in dettagli microscopici ogni sorta di nefandezza e perversione umana tipo: come ragiona un serial killer!

Oltre a queste storie, auspico che gli autori scrivano testi mesmerici e che si diano degli spettacoli nei quali, attratti da una trama in comune inconsciamente scelta, gli spettatori abbiamo modo di comunicare fra di loro dopo lo spettacolo affinché l'acceleratore dell'amore dell'arte non smetta di vibrare diventando acceleratore d'amicizia.

Dopo un concerto di musica ad esempio c'è una altissima accelerazione, ma si tende a dissipare questa forza tornando in fretta a casa o rinchiusendosi con i soliti amici, ma non si pensa che lì, al nostro fianco, ci sono migliaia di persone che hanno condiviso con noi lo stesso piacere, le stesse meravigliose armonie che ci hanno fatto inneggiare insieme all'artista medium e magari ci litigheremo per uscire per primi dal parcheggio!

Alberto Olivero è iscritto al gruppo [Pinocchio 2.0](#)



Raccontare i robot 2011: al servizio degli umani di Immacolata Nappi

<http://www.educationduepuntozero.it/community/raccontare-robot-2011-servizio-umani-4010240426.shtml>

"Raccontare i robot", manifestazione legata al mondo della robotica, organizzata dalla Scuola di Robotica di Genova, ormai alla sua terza edizione, si è arricchita quest'anno di nuovi sponsor, progetti e collaborazioni.



L'evento è anche assurdo agli onori della cronaca: il giorno 4 e 5 aprile 2011, sul quotidiano genovese "Il Secolo XIX", sono stati pubblicati due articoli, rispettivamente di Gianmarco Veruggio, ricercatore CNR, fondatore della Scuola di Robotica, e di Donata Bonometti, giornalista. Nelle prime due mattinate dell'evento, che si è tenuto presso la Biblioteca de Amicis di Genova, dal 4 al 10 di aprile, si sono avvicendate scolaresche provenienti da istituti tecnici di Alessandria, Torino e Genova, per partecipare ai laboratori più vari (da quelli sullo studio del mondo animale a quelli sulle logiche di programmazione), mentre i bambini-ragazzini di età compresa tra i quattro e gli undici anni hanno partecipato al laboratorio di Robotica Creativa. Il laboratorio creativo è stato introdotto da una docente con l'analisi di alcuni dei dispositivi informatici più familiari (mouse, tastiera, ecc.), i cui pezzi, una volta smontati, sono stati utilizzati nell'assemblaggio dei robottini costruiti dai bambini stessi. I manufatti creativi realizzati dai giovani partecipanti (tra i quali quelli della Scuola in Ospedale "G. Gaslini", intervenuti all'evento) utilizzando materiali di riciclo tra i più vari (carta, plastica, componenti elettronici, ecc.), sono stati espressione del loro modo di "interpretare" i robot, esprimendone "funzioni" e "utilizzi".

Direi che la visione che va per la maggiore nel mondo infantile, circa gli oggetti meccatronici, possa esprimersi molto bene con lo slogan-sottotitolo della mostra: "I robot al servizio degli umani".



Come si può notare dalle descrizioni sottostanti a ciascun robottino in fotografia, l'elemento ricorrente, che li accomuna tutti, è la loro funzione di "utilità" per l'uomo



Il "Riciclaggio" è stato uno dei temi portanti della mostra: tutte le opere esposte sono state realizzate con materiale di riciclo; all'associazione "Io Ricreo. Arte del riciclo creativo" è stato riservato uno spazio espositivo. Tra i robot creativi dell'I.C. "Don Milani" di Latina, alcuni dei quali ispirati alla fiaba di Pinocchio, e quelli della Scuola dell'Infanzia in Ospedale "G.Gaslini", quest'anno sono stati presenti, quali significanti di una nuova collaborazione, anche quelli del Centro Anffas di Novi Ligure, portati in mostra dagli stessi "artefici", intervenuti all'evento.



Da un punto di vista didattico, la mostra è stata l'occasione per "raccolgere" tutti i materiali (reali e non virtuali) relativi a un progetto, molto importante, che ha accomunato le attività di diverse scuole italiane, coinvolgendo docenti, studenti e genitori: quello di "Pinocchio 2.0". Il progetto ha visto, grazie al coordinamento dell'insegnante e ricercatrice educativa Linda Giannini (leggi la [biografia](#)), il trasferimento della storia di Pinocchio in un ambiente 2.0. Questo progetto, volto a rivisitare il mitico burattino in chiave robotica, riscoprendone la natura di "automa improprio", ha ricevuto diversi riconoscimenti ([alcune attestazioni](#) che ha ricevuto il progetto Pinocchio 2.0 ricevute dal Progetto) e ha partecipato anche alla "Rome Cup" 2011.



Infine, a conclusione di questa rassegna, ricordiamo che, anche quest'anno, l'evento espositivo, facente capo alla manifestazione, si è esteso alla vetrina di Via Cesarea della Fnac (negoziato francese di editoria, elettronica di consumo e articoli per bambini).



I coloratissimi robot creati dai bambini, trionfanti e speranzosi, hanno così piacevolmente rallegrato l'austera via del centro cittadino genovese, attirando la curiosità dei passanti, a conferma della loro accattivante novità.

Per maggiori informazioni sul "Progetto Pinocchio 2.0":

- [Blog](#)
- [Facebook](#)
- [Wiki](#)
- [Knol](#)



Robotica e narrazione di Donatella Merlo

<http://www.educationduepuntozero.it/tecnologie-e-ambienti-di-apprendimento/robotica-narrazione-3084795429.shtml>

Logo e Robotica, un modo per collegare realtà fisica e realtà virtuale? In calce un saggio scaricabile in PDF su programmazione, robotica e didattica.

Sono da sempre un'appassionata del linguaggio LOGO. Ho usato un po' tutte le versioni di LOGO in commercio e sono arrivata così fino a MicroMondi, la versione italiana di MicroWorlds del LCSl. Nel 2000 però ho incontrato la robotica e quindi il mio interesse per la programmazione si è naturalmente modificato.

Per non tradire completamente la mia passione per il LOGO ho fatto qualche tentativo con Microworlds EX-Robotics che permetteva di programmare i robot Lego Mindstorms, i vecchi RCX, con cui ho iniziato la mia esperienza. I pochi tentativi fatti però non mi soddisfacevano. Ma ecco che alcuni mesi fa, navigando su internet, mi sono imbattuta in Scratch (1). Quando ho visto che era possibile programmare i modellini del kit WeDo della Lego ho subito fatto delle prove e ho capito che c'erano delle potenzialità molto interessanti, soprattutto perché potevo facilmente integrare i "narrativi" che sottostanno sempre alla costruzione dei robot e ne motivano la costruzione e la programmazione successiva.

Ciò che mi interessa maggiormente di Scratch è la possibilità di creare un ponte tra il racconto e il robot che agisce, utilizzando lo schermo del computer come mezzo per suggerire, attraverso le immagini, lo sviluppo di un filo narrativo che coinvolga "cose" che succedono fuori, nella realtà esterna, con cose che succedono "dentro" il computer e si vedono sullo schermo. Un altro aspetto che connette la robotica con la narrazione è quello relativo alla costruzione di oggetti di vario genere che, inseriti in un ambiente e dotati di motori e sensori, in qualche modo vengono animati fino a diventare protagonisti di eventi immaginati e raccontati. A questo proposito, cercando materiali su Scratch e sulla robotica, ho scoperto la scheda Picoboard che contiene un sensore di luce, un pulsante, un sensore di suono e quattro sensori di resistenza elettrica che attraverso quattro coppie di 'pinze-coccodrillo' permettono il collegamento con qualsiasi oggetto esterno. Infine la presenza di uno slider consente di controllare dei valori e, per esempio, ottenere un movimento verso l'alto o verso il basso di uno sprite azionando il cursore.

Un limite di Scratch è l'impossibilità di utilizzarlo con il kit NXT, ma in realtà c'è un gruppo di appassionati di robotica canadesi (2) che sta lavorando seriamente per annullare questo gap. Pochi giorni fa è uscita la versione 0.0.4 di un software che si chiama Enchanting e che consente, dopo aver installato [LeJOS](#) (Java per NXT) sul mattoncino al posto del firmware normale, di programmarlo tramite la stessa interfaccia di Scratch.

L'uso di Scratch, al posto del software proprietario della Lego, dovrebbe facilitare per gli studenti il passaggio da un linguaggio di tipo iconico a uno di tipo testuale. Infatti, scrivendo gli script per gli sprite (i personaggi da animare) o per lo stage (la pagina su cui agiscono i personaggi) e attivando contemporaneamente i robotini all'esterno, si utilizza la struttura classica della programmazione a oggetti, ma in un ambiente inizialmente meno formalizzato, più intuitivo. Il passaggio dal reale al virtuale, consentito da questo insieme di strumenti amplia decisamente le possibilità di interazione tra bambino, computer e realtà esterna e apre a nuove situazioni di apprendimento in cui l'uso della tecnologia si coniuga con lo sviluppo della creatività. Se poi all'esterno ci sono robot dotati di sensori e di motori che possono interagire con l'ambiente e muoversi, il piatto si fa ancora più allettante.

Proseguì la lettura nel saggio completo di Donatella Merlo scaricabile in PDF http://www.educationduepuntozero.it/Tecnologie-e-ambienti-di-apprendimento/2011/01/img/merlo3_all.pdf

(1) Siti di riferimento per il download di Scratch, per reperire manuali e tutorial in italiano e per mettersi in contatto con la comunità che lo utilizzo a scopi educativi <http://info.scratch.mit.edu/it/Support>, <http://learnscratch.org/>, [Pinocchio 2.0](#), [Geppetto, Pinocchio e i loro compagni di viaggio](#), [ScratchED](#)

(2) Southern Alberta Robotics Enthusiasts (SABRE - Canada) <http://enchanting.robotclub.ab.ca/tiki-index.php>; la mente del gruppo che sviluppa Enchanting è Clinton W. Blackmore.



Raccontare... in Braille di Immacolata Nappi

<http://www.educationduepuntozero.it/community/raccontare-braille-4051347550.shtml>

L'esperienza di Mattia C. dimostra l'esistenza di un modo di concepire la "forma" che prescinde dall'esperienza visiva.

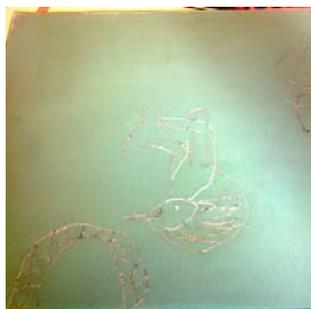
"Tutti gli uomini desiderano sapere. Ne è prova l'amore delle sensazioni: e infatti le amano di per se stesse, indipendentemente dall'utilità e, tra esse, soprattutto quelle che si attuano mediante gli occhi."
(Aristotele, Metafisica Libro I, 980a)

"L'essenziale è invisibile agli occhi."
(Antoine de Saint-Exupéry, Il piccolo principe)

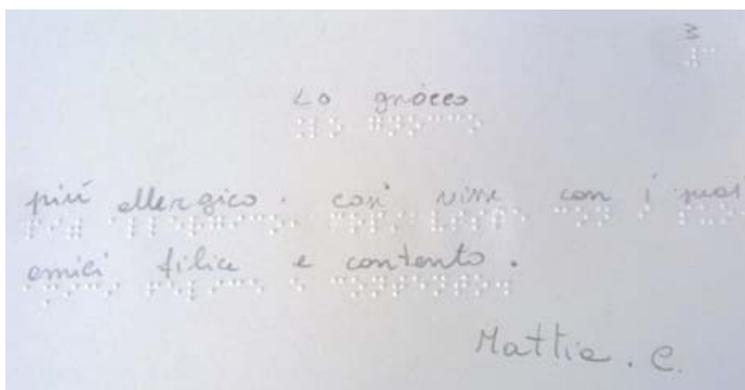
ANALISI DI UN'ESPERIENZA

L'esperienza qui riportata è avvenuta presso l'U.O. di D.H. Onco-ematologico dell'Ospedale "G. Gaslini" di Genova [1]. I racconti presentati sono stati frutto della creatività narrativa di Mattia C.

Da lui stesso illustrati, grazie all'utilizzo di taluni strumenti, alcuni dei quali adattati per l'occasione e non tutti espressamente per non vedenti (piano in gomma, punteruoli, carta da ricalco bianca satinata e matita appuntita), sono indicativi della sua capacità di rappresentare le "forme" e di organizzarle spazialmente, consentendoci di avvicinarci al problema della spazialità delle immagini non visive (distinzione tra "figura" e "forma" nell'immaginazione dei ciechi); i fogli in plastica satinata (che, purtroppo, non avevamo) gli avrebbero consentito di percepire meglio il rilievo delle forme tracciate.



L'utilizzo dei sussidi tiflografici risale agli anni Sessanta: prima di allora i libri per non vedenti erano privi di immagini (cartine tattili, disegni in rilievo). Il vedente pensa la realtà in termini spaziali, con forme visive, colori, sfumature, volti, distinzione tra figura e sfondo, chiaro e scuro, con il convincimento, ben radicato, che il solo modo di dar vita alla forma immaginativa sia quello di spazializzarla con i dati propri dell'esperienza visiva. Il disegno dei non vedenti ci attesta proprio l'esistenza di un modo di concepire la "forma" che prescinde dall'esperienza visiva.



Senza scendere nelle annose dispute tra fisiologi e filosofi, relativamente al problema percettivo [2], diciamo che ciò che permette la segregazione della "figura" nello "sfondo" nella percezione del non vedente, la coesione tra gli elementi costitutivi, coesione permanente e significativa, coesione anch'essa "spazializzata" - per meglio dire "il grande sintetizzatore" della forma tattile, che riveste un carattere di simultaneità analogo a quella della forma visiva - è il "movimento" [3]; diversamente, senza movimento, non si può rilevare nessuna variazione di elementi, né forma, né conoscenza utile degli oggetti. La forma tattile non ha soltanto un carattere temporale, ma ha anche una reale portata spaziale, parimenti a quella visiva, un'analogia strutturazione formale e obiettivazione di pensiero [4].

Logica, forza di coesione e organizzazione ne sono gli elementi distintivi. A conclusione di quanto esposto, è certamente da dire che la riproducibilità grafica del soggetto non vedente presenta dei caratteri di precarietà dovuti alla limitatezza del campo percettivo tattile e alla sequenzialità del suo approccio, rispetto a quello visivo, e alla difficoltà di percepire i movimenti della mano sinistra che segue le linee, mentre la destra esegue il suo tracciato (si parla di destrimani); i codici rappresentativi del tridimensionale e della sua trascrizione nel bidimensionale, poi, vengono ignorati dalla maggior parte dei non vedenti.

CONCLUSIONE

Un ringraziamento a Mattia per averci dimostrato che, lavorando infaticabilmente, con impegno e tenacia, si possono raggiungere gli obiettivi voluti: un esempio per tutti!!! Come insegnanti, poi, gli dobbiamo un ringraziamento particolare, perché ci ha avvicinate al mondo dei non vedenti suggerendoci strategie didattiche, dimostrandosi un ottimo "maestro" (anche di vita!). La creatività agisce come una forza propulsiva che va a superare i "vincoli" che la natura stessa pone: trovare gli strumenti appropriati per liberarla sottopone qualsiasi operatore educativo all'autenticazione della sua "mission".

[1] Nell'U.O. sono operative due insegnanti in compresenza.

[2] Specialmente la Gestalt (corrente psicologica che non concepiva conoscenza che non poggiasse su forme più o meno elementari, che venivano inquadrare nella totalità vitale della percezione) fece nascere una discussione, di un quarto di secolo fa, circa l'analogia di pensiero tra vedente e non vedente, a cui rispondeva affermandone la somiglianza a livello di strutturazione formale.

[3] La percezione aptica (dal greco "haptomai" = "sfiorare"), altrimenti detta "aptico-cinestetica", è quella prodotta dallo sfioramento tattile "in movimento"; consente il riconoscimento di un oggetto toccandolo, grazie all'azione sinergica del senso del tatto e dei "propriocettori".

[4] Cfr. Ceppi E., in Luce con Luce. Rivista trimestrale della Scuola di Metodo "Augusto Romagnoli" per gli educatori dei ciechi, 4, (1960), n.2, pp. 22-29.

Fotografia in alto: La creatività narrativa di Mattia C. all'opera.

Fotografia nell'articolo 1: "Strega volante e farfalla".

Fotografia nell'articolo 2: "Lo gnocco".

Scarica le altre [fotografie](#)

Scarica i [racconti di Mattia](#) e il [documento sintetico](#) dell'esperienza

BIBLIOGRAFIA:

Hatwell Y., Martinez-Sarocchi E., "La lecture tactile de cartes et dessins et l'accès des aveugles aux œuvres d'art", in Hatwell Y., Streri A. & Gentaz E. (Eds.), "Toucher pour connaître. Psychologie cognitive de la perception tactile manuelle", Paris, Presses Universitaires de France, 2000, pp.267-286.

Terzi I., Il metodo spazio-temporale, Milano, Ghedini Editore, 1995.

RIVISTE:

Ceppi E., in "Luce con Luce. Rivista trimestrale della Scuola di Metodo 'Augusto Romagnoli' per gli educatori dei ciechi", 4, (1960), n.2, pp. 22-29.



Robotica Creativa in ospedale di Immacolata Nappi

<http://www.educationduepuntozero.it/racconti-ed-esperienze/robotica-creativa-ospedale-3081896198.shtm>

Contributi della Scuola dell'Infanzia in Ospedale "G.Gaslini" al Seminario "Insegnare e apprendere con la robotica" - ABCD di Genova.

Nel corso della consueta fiera dell'educazione genovese, l'ABCD (17-19 novembre 2010), la Scuola in Ospedale ha avuto modo di presentare le sue esperienze relative alla robotica all'interno del seminario "Insegnare ed apprendere con la robotica", indetto da Scuola di Robotica di Genova.

Si è parlato degli aspetti creativi della robotica (Robotica Creativa), sistematizzati teoricamente, dopo una biennale esperienza in merito, presso il Day Hospital onco-ematologico dell'ospedale pediatrico genovese (anche altre esperienze, in merito, sono state effettuate dalla [Scuola dell'Infanzia "Don Milani" di Latina dalla collega Linda Giannini](#)). Pur derivando dalla Robotica Educativa, mutuandone principi e impostazione teorica, la Robotica Creativa persegue degli obiettivi del tutto propri, relativi all'equilibrio ambientale, allo sviluppo della creatività e della "persona", a livello trasversale, dimostrandosi idonea, non soltanto a promuovere gli apprendimenti a livello curricolare, ma, altresì, a favorire il perseguimento di obiettivi relazionali e metacomunicativi, di primaria importanza in un ambiente ospedaliero.

LA ROBOTICA CREATIVA:

CHE COS'È



- ◊ È una disciplina che mutua principi e impostazione teorica dalla Robotica Educativa, da cui deriva.
- ◊ Persegue obiettivi relativi al Riciclaggio e allo Sviluppo consapevole, stimolando la creatività e favorendo lo sviluppo della "persona" a livello trasversale.
- ◊ Sviluppa e potenzia competenze metacomunicative e relazionali, promuovendo l'attualizzazione di stili individuali di apprendimento.

L'oggetto di costruzione della conoscenza (artefatto), nella Robotica Creativa, non viene realizzato con materiale "strutturato", come nel caso dei kit di microrobotica, propri della Robotica Educativa, ma viene costruito con materiale di recupero (interamente riciclato, e quasi esclusivamente, tecnologico), non strutturato, potenziando egualmente la conoscenza individuale e la sua modellizzazione a livello autonomo. Le consonanze tra la Robotica Educativa e la Robotica Creativa si sono colte, con maggior evidenza, negli artefatti creativi meccanizzati, che rappresentano il punto di raccordo tra le due discipline.



Il materiale non strutturato risulta incrementare il problem solving a livello esponenziale: le proprietà dei vari materiali, spesso, possono non combinarsi insieme; nuove strategie devono essere approntate al fine di assemblarli. Gli spunti per gli apprendimenti logico-matematico-scientifici sono risultati innumerevoli anche con gli artefatti creativi, pari a quelli offerti dalla microrobotica, ma con maggiori varianti individuali. Nell'intervento seminariale, si è cercato, inoltre, di fornire delle indicazioni educativo-didattiche circa il modo di attuare un percorso di Robotica Creativa.

Procedura metodologica



1. Precognizioni del bambino
2. De - costruzione dei materiali di recupero (ad opera delle ins.ti)
3. Osservazione e scelta degli stessi
4. Progettazione creativa
5. Eventuale invenzione di storie



Tempi di realizzazione di un artefatto robotico:
dai 30 ai 45 minuti, se non animato.



La Robotica Creativa: come si articola a livello educativo?

Primo step:

Dall'utilizzo dei materiali elettronici (circuiti stampati, morsetti, fusibili, condensatori, resistenze, ecc.) ...alla creazione di manufatti robotici...

Secondo step: *Raccontiamo i robot*

Da sempre, la robotica è stata interconnessa con la creazione di figure immaginarie e fantastiche, frutto della fantasia primordiale dell'uomo (basti pensare alla mitologia greca), intrecciandosi con l'elemento narrativo. Ecco perchè la necessità di "Raccontare i robot".

Terzo step:

Dallo stimolo creativo alla conoscenza delle componenti elettroniche, anche da un punto di vista storico-scientifico

Quarto step: *Animiamo i robot*

Gli artefatti vengono "meccanizzati"



Tale disciplina, comunque, non è risultata soltanto foriera di spunti didattici, ma, altresì, ha dimostrato di naturalizzarsi perfettamente con quelle che sono le esigenze psicologiche del bambino-ragazzo malato (ricordiamo che, nella Scuola in Ospedale, la fascia di età dell'utenza va dai 2 ai 16 anni e oltre.

D'ora in avanti, sotto la denominazione "bambino malato", per generalizzazione, si includerà anche l'adolescente). Si è notato come, al bambino, tanto più se ospedalizzato, piaccia operare su oggetti concreti, in 3D, che lo alleviano dal mettere in primo piano le proprie competenze, come, per esempio, la "motricità fine", spesso messa a dura prova dall'assunzione di farmaci chemioterapici e cortisonici, nonché dagli interventi chirurgici stessi; anche la possibilità di vedere in rete i propri lavori, grazie al blog di Robotica Educativa "Rob&Ide", e la "messa in mostra" degli stessi (Scuola di Robotica organizza mostre periodicamente), hanno sortito degli effetti psicologici non trascurabili. Il bambino malato, oltre ad aver riscoperto la sua parte "sana", si è sentito parte di una realtà più ampia, che va oltre l'ospedale stesso, una realtà di condivisione; ha anche accettato il fatto di non "portare a casa" i propri lavori, che, invece, diventeranno, successivamente, oggetto di mostre e saranno visibili in rete. Tutto questo è risultato di notevole importanza, se si considera che il bambino emato-oncologico, proprio per il suo stato di precarietà, tende a collegare il "fare", il "creare", il "produrre" all'esigenza di lasciare un "segno" del suo "passaggio".

Si è riservata, inoltre, una particolare attenzione al tipo di comunicazione che si instaura tra insegnante che "assiste", "accompagna" e "sostiene" il bambino nel suo "atto creativo": relazione mediata dall'"oggetto", incentrata sul "fare creativo", che diviene fonte di un legame denso di significato... di un "far essere insieme". La centralizzazione comunicativa sull'"oggetto" è fondamentale per il bambino malato, proprio perché questi non ama mettersi in "primo piano", a causa dell'ibridazione del sé conseguente all'ospedalizzazione e ai suoi traumi. A conclusione dell'intervento, si è lasciato spazio ad alcuni spunti metariflessivi, che hanno messo in risalto come l'oggetto "robot" sia risultato foriero di assonanze e di proiezioni da parte del bambino ospedalizzato. Il tipo di malattia emato-oncologica lascia evidenti "segni" della sua presenza sul "corpo"; termini come "rotto", "malato", "guasto", spesso, nell'utilizzo semantico della nostra cultura, hanno delle valenze simili, tanto da farci supporre che sia stato dovuto a questo il successo che tale tipo di attività, basata esclusivamente sul recupero di materiali di riciclo, ha riscosso presso i nostri bambini. Il "robot", anche nella categoria dei giocattoli, viene annoverato tra quelli facente funzione di "personaggio"; nell'immaginario collettivo, poi, per lo più, viene vissuto come figura inusuale, curiosa, simpatica e divertente, specie nelle opere destinate al pubblico infantile: quale vissuto empatico può svilupparsi tra robot e bambino malato?

Si è concluso l'intervento con una curiosità, che ci offre un ulteriore spunto metariflessivo: il termine "robot", in ultima analisi, semanticamente, risulta racchiudere in sé significati che hanno a che fare col mondo della "sofferenza" e del "disagio", comune anche ai nostri bambini...

Sempre per rimanere in tema di Semantica, molto curiosa potrebbe essere un'analisi semiologica del termine "robot" nelle diverse lingue.

Dalla sua derivazione ceca "robota", significa lavoro, servizio obbligatorio, simile alla traduzione di "servitù", come "oslov rabota" (slavo ecclesiastico).

Molto interessanti sono altre familiarità di questo termine con le radici tedesche "arbeit", lavoro, "ararbeit" (OHG), problemi e angoscia, "erfithi" (OE), fatica, sofferenza e "orbus" (L), orfano, e con "earfoð" (OE), disagio, sofferenza.





Le conclusioni relative all'utilizzo "creativo" della robotica in ospedale sono state, indiscutibilmente, positive, non solo da un punto di vista educativo-didattico, ma soprattutto per le numerose valenze psicologiche che questo strumento ha dimostrato di offrire, nell'approccio col bambino ospedalizzato.

La scuola in ospedale Gaslini di Genova fa parte dei progetti Soave Kids e Pinocchio 2.0



"Tempeste e approdi", la recensione di Maurizio Tiriticco

<http://www.educationduepuntozero.it/racconti-ed-esperienze/tempeste-approdi-recensione-4037627055.shtm>

Maurizio Tiriticco ha recensito per Education 2.0 "Tempeste e approdi, la letteratura del naufragio come ricerca di salvezza", di Maria Cristina Mannocchi, edizioni Ensemble.

Antonio Tabucchi, che ha curato la quarta di copertina del libro, apprezza fortemente l'opera, ma riconosce di non sapere bene a quale genere letterario appartenga. In effetti, penso che l'autrice stessa non si sia posta questo problema. Ed è proprio questa indeterminazione che costituisce la... determinatezza e l'originalità del volume, o meglio della appassionata ricerca che l'autrice conduce su un tema che poi è il motivo fondante, tragico e meraviglioso insieme, della nostra vita. Quindi, la tempesta e l'approdo, il naufragio e la salvezza, ricercata o ottenuta, come tema fondante: un tema che attraversa da sempre tutte le culture, tutte le religioni. Ed è proprio qui, a mio vedere, l'originalità del libro: che è una ricerca ad ampio spettro, indubbiamente appassionata, colta e raffinata, ma che è anche un racconto, o meglio una serie di racconti, il cui leitmotiv è quello che si dipana in ogni cultura come ricerca della felicità, a ogni costo, nonostante le avversità che ci vengono proposte: dal fato, dagli dei, da un dio, dal destino? Non è dato saperlo, e questo interrogativo non preoccupa affatto l'autrice. La risposta è nella ricorrenza stessa del binomio naufragio-rinascita, che attraversa costante tutte le culture che l'uomo ha prodotto nel corso della sua storia.

E proprio in questo consiste la ricerca dell'autrice, ricerca che non può non coincidere con il piacere di narrare che la caratterizza. L'originalità dell'opera è proprio in questo: riuscire a dire, o meglio a disvelare, delle verità fondanti del vivere, del sopravvivere e del morire senza scegliere l'ambizione del saggio ma l'immediatezza e la freschezza della narrazione. Il naufragio, dunque, come metafora della vita stessa, di ciascuno di noi, anche se nessuno di noi è Giona o Ulisse o addirittura Pinocchio: anche lui ha a che fare con naufragi e balene! Infatti, ciascuno di noi ha i suoi naufragi e i suoi approdi, anche se non fanno storia né leggenda né mito: sono le costanti del vivere quotidiano. "Chi non si è mai sentito in balia delle tempeste della vita, perso, naufrago, incapace di trovare un possibile approdo, di sperare in una salvezza? A volte coloro che hanno provato questo smarrimento hanno avuto l'intuizione che da lì, oltre le onde potesse iniziarsi la 'rinascita'. S'impara molto dall'esperienza di una perdita totale" (p. 9). Rinascita quindi non sempre come resurrezione, come rivincita, ma come consapevolezza di avere appreso qualcosa di nuovo: la verità come bene, forse. Di fatto, è l'antinomia che ha sempre preoccupato i filosofi di ogni tempo.

È come se la risposta agli interrogativi degli uomini di ogni tempo, interrogativi che poi hanno trasferito alle loro credenze, ai loro miti, alle loro religioni, fosse proprio in questa ricorrenza di tempeste e approdi, che ritroviamo nei Veda come nella Bibbia, nei miti omerici come nell'inferno dantesco e - terribile dictu - anche nella esperienze tragiche del nostro tempo: il Primo Levi che trova nei libri la via del riscatto da quel naufragio dei campi di concentramento che non il Fato né gli dei né più semplicemente la sorte, ma l'uomo stesso è stato capace di creare! Accostamenti audaci quelli operati dall'autrice, ma più che giustificati! Accostamenti a cui forse nessuno di noi aveva pensato! A cui, però, ha pensato Antonio Tabucchi quando si domanda, molto retoricamente: "È una visita guidata delle umane sciagure di cui la letteratura ci mostra il potere salvifico?" A cui risponde con un "forse": che costituisce poi la chiave di lettura del libro. In effetti, non si naufraga solo per mare: e il libro della Mannocchi non è solo una rassegna dei grandi naufragi della letteratura! In effetti, se è vero che questa è una società liquida, consapevolmente liquida e incerta, come ci dice Zigmunt Bauman, l'autrice coglie nel segno: e ci aiuta a immergerci in questa liquidità che sempre ci ha lusingato e illuso e che oggi ci si rappresenta in tutta la sua drammaticità. È un libro, quindi, che ci aiuta meglio a capire il come e il perché di questa nostra incerta surmodernità, per dirla con Marc Augé.

È un saggio, quindi, sulla nostra società contemporanea in chiave di racconti e riflessioni. Tanti sono i personaggi ricercati e recuperati in questa rassegna dei loro drammatici e significativi vissuti: Giona, Gilgamech, Glauco, Ulisse, i naufraghi della Medusa di Gericault, anche i nostri Renzo e Lucia e tanti altri. Ma la vicenda che più mi ha colpito, per la drammatica attualità con cui rappresenta le estreme incertezze del mondo contemporaneo è quella di Truman, di quel "The Truman Show", il film di Peter Weir che noi tutti abbiamo visto oltre dieci anni fa. In una società liquida anche il naufragio è liquido, è falso! Oppure è un doppio naufragio, forse un vero autentico naufragio da cui è difficile scappare.

Come se l'età dell'informatica, del web e delle loro diavolerie, l'età in cui sempre più pericolosa si fa l'endiadi che vuole ed impone che il mezzo sia il messaggio, riesca a rendere sempre più difficile trovare un approdo dopo una tempesta. Com'è noto, Truman, dopo avere scoperto la falsità del mondo che Christof gli ha costruito fin dalla sua nascita, si salva riuscendo a fuggire da quella cupola che per anni per lui ha rappresentato il cielo, quel cielo stellato sopra di noi che un tempo stupiva Kant e che oggi difficilmente riusciamo a vedere: con le nostre luci artificiali siamo riusciti anche a offuscare le stelle! Potremmo anche dire, con un briciolo di amara ironia, che non ci sono più i naufragi di una volta!

E qui c'è la riflessione caustica della Mannocchi: "Il film non è solo una denuncia dei reality show che falsificano il nostro rapporto con la realtà, per cui è vero solo ciò che lo schermo rappresenta come tale. Il film ci interroga su che cosa costruisca oggi la nostra identità di individui, il nostro appartenere a una cultura, a un gruppo sociale. Truman vive in un mondo in cui tutto è perfettamente riconoscibile, ogni ruolo è nettamente stabilito, programmato, ma ciò non lo rende felice, appagato. Nella sua vita mancano il caos, l'imprevisto, lo straniero, l'amore: gli strumenti cioè che portano a una consapevolezza profonda di sé, ad uno scavo individuale nella propria storia che va oltre le apparenze" (p. 151).

E allora, questa società liquida e sempre più incerta, in cui a veri naufragi di milioni di disperati si associano naufragi demenzialmente immaginari, segna forse la fine di un mito! C'è chi naufraga veramente, senza illusioni di sorta, e c'è chi si illude di naufragare! Sono allora stravolte millenarie categorie dello spirito? E la Mannocchi ne suggella il tramonto? Non voglio azzardare ipotesi! Ciò che è certo, e che balza evidente dal libro, è che oggi possiamo scoprire che le mille culture che abbiamo prodotto nei millenni, pur diverse tra loro, a volte nemiche, hanno avuto forti momenti comuni, di cui l'escatologia del naufragio ha costituito un forte collante. E il naufragio oggi assume pericolosamente una consistenza da cui nessun mito ci potrà più salvare: è questa un'affermazione, una riflessione, un interrogativo? È un insieme di sollecitazioni che il libro stesso ci suggerisce e ci propone: in effetti è un messaggio che forse va oltre l'intenzione stessa dell'autrice! Un libro che diverte - ma alla latina - e che soprattutto fa meditare!

	<p>Trenta e più artisti per Pinocchio di Antonio Attini</p> <p>http://www.educationduepuntozero.it/community/trenta-piu-artisti-pinocchio-4052591387.shtml</p>
---	---

Il burattino che diventa umano continua ad affascinare bambini e adulti. Un concorso e un'esposizione ridisegnano il personaggio con creatività.

Chi non conosce Pinocchio alzi la mano!

Famoso in tutto il mondo e amato da moltissimi, Pinocchio, seppur diventato "bambino vero", non ha proprio intenzione di invecchiare! Lo testimonia il grande riscontro che ha avuto il Concorso "Illustra Pinocchio" indetto nel 2011 da Antonio Attini e da Sergio Martinatto (Collezionista).

Il Concorso "Illustra Pinocchio" è stato promosso in occasione del 130° anniversario della nascita del noto personaggio di Collodi; numerosi sono stati gli artisti che hanno risposto all'appello, interpretando il noto romanzo con svariate tecniche, originalità e fantasia. Le opere selezionate sono state esposte con successo di pubblico, nel mese di luglio 2012, nel Museo di Pinocchio a Collodi Pescia (PT). Più di trenta fra le migliori opere sono state selezionate per essere esposte nell'Ala Comunale "Don Donadio" a Vinovo (TO).

Questo spazio storico si trova all'incrocio delle due vie principali: Via San Bartolomeo e Via Marconi. L'Ala è oggi teatro di numerose mostre ed esposizioni ed è diventata così un punto nevralgico del fermento culturale vinovese. Gli artisti presenti con le loro opere provenivano da tutta Italia e hanno spaziato nella creatività di vari campi delle arti visive. Hanno partecipato pittori, illustratori, fotografi e grafici. Pinocchi di tutti i tipi: poetici o grotteschi, divertenti o inaspettati, hanno invitato il pubblico a tuffarsi con l'immaginazione nelle poliedriche riletture.

L'inaugurazione della mostra si è tenuta il 25 settembre 2012 alle ore 18:30 all'interno dell'Ala Comunale "Don Donadio" con la collaborazione della Biblioteca Civica e dell'Assessorato alla Cultura. L'esposizione è rimasta aperta al pubblico dal 26 settembre al 3 ottobre; in questi giorni, in orari diversi, le sezioni della scuola dell'infanzia di Via Garibaldi e della scuola primaria "Don Milani" di Vinoso hanno visitato l'esposizione.

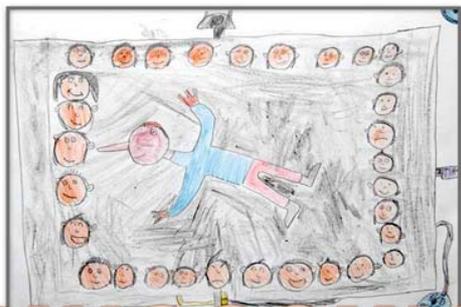
Nello stesso periodo anche i locali della Biblioteca Civica sono stati allestiti in onore della mostra nel seguente modo:

- presso la reception è stata predisposta una vetrina con le diverse edizioni del famoso libro e Pinocchi di diversi materiali: cartapesta, legno e plastica rigida;
- presso la sala adulti, invece, sono stati esposti una serie di disegni, realizzati con diverse tecniche dai bambini dell'Istituto Comprensivo "don Milani" di Latina.

La mostra in biblioteca è stata visitata da circa cinquecento bambini, tra sezioni delle materne e della scuola primaria di Vinovo. Da non dimenticare gli assidui lettori che, recandosi in biblioteca, hanno ammirato l'esposizione di disegni, ritornando così un po' bambini.

La mostra ha riscosso così tanto successo da far parlare anche i giornali locali quali "Il Mercoledì", "L'Eco del Chisone" e "Vinovo Mese".

Il video dell'allestimento della mostra <http://youtu.be/bysf2WPsUaQ> - La locandina di "Pinocchio visto dai bambini" del progetto Pinocchio 2.0 http://www.educationduepuntozero.it/Community/2012/10/img/attini_all1.jpg



PINOCCHIO

VISTO DAI TANTI BAMBINI DEL PROGETTO

Pinocchio 2.0

a cura di Linda Giannini e Antonio Attini

25 Settembre - 3 Ottobre 2012

Inaugurazione 25 settembre 2012 ore 18:30

**BIBLIOTECA CIVICA VINOVO
COMUNE DI VINOVO (TO)**



www.comune.vinovo.to.it - biblio@abaconet.it

Orari: dal Lunedì al Venerdì 10-12 16-18.30 Sabato e Domenica 9-12 • Info: 011 9931006