Geppetto, Pinocchio e i loro compagni di viaggio

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.

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 kit.

Donatella Merlo