

**Scuola elementare Nazario Sauro
Anno scolastico 2012-2013**

– TRE UTOPIE –

Classi: II, IV e V elementare

Classe seconda elementare

Maestra: TIZIANA GALLI

I bambini si dispongono sulla nave.

Numero bambini	Luogo	Nomi
7	Sala videogiochi	Alberto, Michele D., Andrea, Sara, Giulia, Tommaso, Marco O.
5	Sala musica	Giada, Benedetta, Martina, Tamara, Emma
3	Sala computer	Davide, Michele M., Alessandro
2	Sala TV	Francesco O. e Francesco D
1	Sala dei giochi	Julian
1	Stanza panorama	Marco M.
1	Stanza vuota	Matteo M. (con le mie cose, anche per gli altri)
1	Stanza vuota	Michelangelo, con il pallone

Iniziamo facendo un elenco di cose che sull'isola non dovrebbero accadere o esserci, se vogliamo inventare un posto in cui vivere bene: la guerra, tagliare gli alberi, le fabbriche, l'inquinamento, uccidere, distruggere l'isola, bombardare.

Le prime cose di cui potremmo avere bisogno sono: provviste e altre cose da mangiare (organizzandosi anche per la raccolta e per la pesca); semi di piante varie. Avremo bisogno anche degli *adulti*, ma compare un'obiezione: *non* devono costruire fabbriche. C'è però chi pensa che gli adulti non dovrebbero esserci e iniziamo a scambiarci qualche idea.

Le ragioni del "no" agli adulti: gli adulti sono grandi e costruiscono fabbriche. Se vengono, l'isola non sarebbe più un'isola "nostra". Senza adulti, poi, si fa quello che ci pare. Gli adulti costruiscono palazzi e lascerebbero **pochi alberi**. L'isola diventerebbe più brutta e più povera di alberi.

PROBLEMA. In un dato spazio, quando gli alberi inizierebbero ad essere "pochi". Quale "densità" di alberi potrebbe essere considerata sufficiente?

Le ragioni del "sì" agli adulti: ci aiutano; senza adulti non si impara; ci aiutano quando ci facciamo male; ci aiutano a inventare le idee (e sull'isola avremo bisogno di avere molte idee).

C'è chi suggerisce di ospitare solo gli adulti che sono anche *parenti*. Oppure, un'altra idea: si potrebbero ospitare solo *alcuni adulti*, in base alle regole e alle leggi. Sappiamo che alcuni non le rispetterebbero; forse tanti non le rispetterebbero. Qualcuno dice che i "ricchi" non rispetterebbero le leggi, qualcun altro dice che gli "zingari" non le rispetterebbero. A proposito dei ricchi, un bambino fa l'esempio del petrolio e dei petrolieri: per avere soldi, si fanno cose che inquinano.

Decidiamo allora di fare un elenco di COSE CHE GLI ADULTI NON DEVONO FARE, DI QUELLE CHE POTREBBERO FARE (di quelle che i bambini pensano che potrebbero fare, perché a volte o spesso le fanno): costruire fabbriche, fumare, rubare, buttare rifiuti in terra e mare, tagliare alberi, inquinare, bruciare alberi, accendere fuochi nei boschi, fare strade per le macchine ma per le bici,

uccidere gli animali, sporcare l'acqua, distruggere la collina, fare tanti palazzi, portare yacht, fare esperimenti che danneggiano l'isola...

Un bambino a questo punto interrompe gli altri e chiede: *ma non stiamo facendo troppe regole?*

Viene un'altra idea per decidere se gli adulti potranno venire o no, o meglio, per decidere *quali* adulti potranno venire sull'isola: si potrebbe costruire un'area di prova, per fare degli esperimenti su come si comportano gli adulti. Cosa mettere nell'area di prova riservata agli adulti? Qualcuno pensa di non mettere alberi (altrimenti gli adulti potrebbero rovinarli): forse si potrebbe mettere un pavimento e un muro tutto intorno. Però, dice qualcuno, gli alberi dovrebbero esserci, se vogliamo vedere come gli adulti si comporterebbero con gli alberi e con la natura. Forse costruire un muro li farebbe sentire prigionieri e la cosa potrebbe non funzionare. Un'altra idea è la seguente: l'area di prova potrebbe essere come un'isola in miniatura. Potrebbe esserci tutto quello che c'è sull'isola, in piccolo, e i bambini potrebbero così vedere come si comporterebbero gli adulti. Qualcuno pensa anche che si potrebbero mettere alberi o animali finti, ma che sembrano veri: così gli adulti, se fanno danni, li farebbero a cose finte.

Intanto pensiamo a dove vorremmo vivere sull'isola. L'idea che prevale consiste nel costruire una casa per tutti (18 voti). Altre ipotesi: caverne o case di paglia, di mattoni o di legno, in un villaggio (1); ognuno si fa la casa dove vuole (2); una casa tecnologica, con robot che fanno tutto (1).

Chi non vuole vivere in una casa grande per tutti, mette in evidenza le possibili complicazioni. Potrebbe esserci *confusione*; *non ci si sente*; *si fanno tutti le stesse cose*. Quando poi si vogliono fare delle cose, essendo insieme in tanti **si dovrebbe fare una fila più lunga**. Ma chi ha votato questa ipotesi, evidenzia che sarebbe bello costruire insieme, giocare insieme, aiutarsi se c'è bisogno; inoltre, ci si troverebbe più facilmente.

PROBLEMA. Come cambiano le file in base al numero dei bambini e al numero di giochi presenti? Se 10 bambini hanno un'altalena e tutti vogliono andare sull'altalena, quanto è lunga la fila? Se ci sono due altalene, cosa succede? Quando una fila inizia ad essere "troppo lunga"? ecc.

Stabilito dove abitiamo, diventa necessario **scrivere le REGOLE**. Dall'elenco delle cose che non dovrebbero accadere, ricaviamo le regole precedute dal "non": ad esempio, "non inquinare". Proviamo però a fare anche delle regole senza il "non". Ad esempio: bisogna aiutare le piante; bisogna rispettare le regole; bisogna dare cibo agli animali e aiutare gli animali. Un dubbio: bisogna dare cibo anche ai carnivori? Si potrebbe fare un'isola senza carnivori?

PROBLEMA. Dalle regole dell'isola si potrebbe passare alle "regole della scuola dell'isola" o alle regole degli spazi comuni. Anche qui si potrebbero pensare idee per cose da fare per imparare a rispettare le regole. Esercizi che i bambini potrebbero immaginare e poi provare insieme.

Capita però, anche dove ci sono le regole, che qualcuno non le rispetti. Che si fa, allora, sull'isola? Le prime idee che vengono in mente sono queste: si dà una punizione; si tiene chi non rispetta le regole in acqua, per un po' di tempo; una multa 500 Euro; si chiude [chi non rispetta le regole] in un posto chiuso per un po' di tempo; oppure lo si tiene dall'altra parte isola; una condanna qualsiasi tranne la morte; lo si manda fuori dall'isola per sempre; lo si lascia senza cibo per un po'; gli si dà qualche castigo; gli si dà la legenda delle regole; si fa un'altra isola per quelli che non rispettano le regole (ma chi non ha rispettato le regole potrebbe pensare a una vendetta, se viene mandato via).

Qualche altra idea, pensando a come *chi non ha rispettato le regole* potrebbe *migliorare un po'*, o iniziare a rispettarle. Non è detto, infatti, che la punizione o il castigo servano o migliorino davvero. Abbiamo anche visto che una punizione può far venire voglia di vendicarsi, a qualcuno. Ecco altre idee: 1) chi non ha rispettato le regole, viene mandato via dall'isola e se poi pensa che l'isola è più bella del posto in cui viene mandato, allora vorrebbe portare e poi la rispetta [l'isola]; 2) lo si manda alla prova; 3) lo facciamo studiare, ad esempio il libro delle regole; 4) facciamo vedere a chi non ha rispettato le regole un video di cosa avverrebbe se non imparassero (a rispettare le regole). Sarà importante anche stare più tempo insieme. Problema: come facciamo a credere che uno dica la verità?

Pensiamo a cose belle da fare per passare il tempo sull'isola: passare il pomeriggio con gli amici, giocare a nascondino, invitare gli amici a casa, giocare a calcio in giardino con gli amici, giocare tutto il giorno con la Wii, mangiare con gli amici, giocare a mamma e figlia, giocare a quello che ti pare, giocare con il Nintendo, indossare una tuta per volare, fare una passeggiata con i genitori, andare su un albero o sdraiarsi e leggere, passeggiare, andare in deltaplano, guardare le partite in tv, giocare a carte, esplorare l'isola, ascoltare la musica, giocare ai mostri, giocare a dama, fare il bagno, nuotare e passare il tempo in spiaggia con gli amici.

14 bambine e bambini non vogliono i videogiochi, mentre 8 li porterebbero anche sull'isola: chi non li vuole, nota che poi si litigherebbe se i videogiochi sono troppo occupati; oppure, si dice che i videogiochi succhiano la fantasia. Nel mondo reale – dice qualcuno – dopo aver giocato tanto con i videogiochi, ti sembra di giocare anche se non giochi.

Pensiamo anche alla scuola dell'isola. In 15 vogliono che la scuola ci sia, anche se *diversa* da quella di ora; 3 la vogliono uguale a ora; 4 non la vogliono.

Chi non la vuole dice: per fare la scuola, bisogna tagliare gli alberi, quindi è meglio non farla; se non c'è la scuola, non rischiamo di fare lezione quando ci sono altre cose importanti da fare; a qualcuno non piace fare lezioni; a scuola ci si annoia; non si va mai in giardino; ci si spaventa per gli "allarmi" (allarmi di prova per l'evacuazione).

Mentre 3 bambine/i vorrebbero la scuola esattamente come ora (tra l'altro con le stesse maestre, caratteristica anche del gruppo successivo), 15 bambine/i la vorrebbero, ma diversa. La scuola dell'isola è diversa perché: 1) è nella casa di tutti, è dentro la casa in cui si abita; 2) si può giocare insieme più a lungo la mattina; 3) si può arrivare alle 9 (qualcuno dice all'una o alle cinque del pomeriggio); 4) si può arrivare quando ci pare e si possono cambiare le regole, ad esempio quella di stare zitti e di non parlare... Qualcuno osserva però che così sarebbe il caos; 5) colorata diversamente: ad esempio, all'esterno, di giallo e arancione; 6) una scuola più grande, con delle sale per giocare.

Classe quarta elementare

Maestra: STEFANIA MARIOTTI

I bambini si dispongono sulla nave.

Numero bambini	Luogo	Nomi
3	Biblioteca	Luigi, Giuliana, Elena
3	Sala panorama	Manuel, Nicole, Gaia
3	Stanza vuota	Alessia (disegno), Luna, Filippo (finestra sottomarina)
2	Vedetta	Chiara, Francesco (arrivato dalla sala computer)
2	Ponte	Giulia C., Alessandro (sulla punta della prua)
2	Magazzini	Matteo S., Matteo P.
2	Sala musica	Yasmin, Iulia
1	Cucina	Michelangelo
1	Sala da pranzo	Tesla
1	Timone	Lorenzo
1	Sala videogiochi	Giulia F.
1	Sala computer	Ajnisa

Alcuni bambini notano che abbiamo così tante belle intorno, durante il viaggio, che non dovremmo passare il tempo rinchiusi. Parlando di videogiochi e di effetti di videogiochi, incontriamo il **mito della caverna** di Platone. Proviamo a ragionare su come si possono cambiare le abitudini usando un racconto di un filosofo molto antico, Platone, vissuto più o meno 2.500 anni fa. Il famoso racconto della *caverna*.

Il mito della caverna di Platone.



Abbiamo descritto il mito della caverna, fatto ipotesi su come il prigioniero liberato potrebbe liberare gli altri: abbiamo interpretato metaforicamente le ombre della caverna come le cose che potrebbero tenerci “attaccati” e “incantati” (dipendenti): ad esempio, i videogiochi (soprattutto, abbiamo detto, per i bambini elementari), e altri schermi, ma anche computer, cellulari, ecc.

Nel settimo libro della *Repubblica*, Platone fa esporre a Socrate un paragone a prima vista bizzarro:

«SOCRATE [...] paragona la nostra natura, per ciò che riguarda l'educazione e mancanza di educazione, a un'immagine come questa. Dentro una dimora sotterranea a forma di caverna, con l'entrata aperta alla luce e ampia quanto tutta la larghezza della caverna, pensa di vedere degli uomini che vi stiano dentro fin da fanciulli, incatenati gambe e collo, sì da dover restare fermi e da poter vedere soltanto in avanti, incapaci, a causa della catena, di volgere attorno il capo. Alta e lontana brilli alle loro spalle la luce d'un fuoco e tra il fuoco e i prigionieri corra rialzata una strada. Lungo questa pensa di vedere costruito un muricciolo, come quegli schermi che i burattinai pongono davanti alle persone per mostrare al di sopra di essi i burattini. [...]

Immagina di vedere uomini che portano lungo il muricciolo oggetti di ogni sorta sporgenti dal margine, e statue e altre figure di pietra e di legno, in qualunque modo lavorate; e, come è naturale, alcuni portatori parlano, altri tacciono.

GLAUCONE Strana immagine è la tua, disse, e strani sono quei prigionieri.

SOCRATE Somigliano a noi, risposi; credi che tali persone possano vedere, anzitutto di sé e dei compagni, altro se non le ombre proiettate dal fuoco sulla parete della caverna che sta loro di fronte?

GLAUCONE E come possono, replicò, se sono costretti a tenere immobile il capo per tutta la vita?

SOCRATE [...] Se quei prigionieri potessero conversare tra loro, non credi che penserebbero di chiamare oggetti reali le loro visioni?

GLAUCONE Per forza

SOCRATE E se la prigione avesse pure un'eco dalla parete di fronte? Ogni volta che uno dei passanti facesse sentire la sua voce, credi che la giudicherebbero diversa da quella dell'ombra che passa?

GLAUCONE Io no, per Zeus! Risposte

SOCRATE Per tali persone, insomma, feci io, la verità non può essere altro che le ombre degli oggetti artificiali.

GLAUCONE Per forza, ammise.

SOCRATE Esamina ora, ripresi, come potrebbero sciogliersi dalle catene e guarire dall'incoscienza. Ammetti che capitasse loro naturalmente un caso come questo: che uno fosse sciolto, costretto improvvisamente ad alzarsi, a girare attorno il capo, a camminare e levare lo sguardo alla luce; e che così facendo provasse dolore e il barbaglio lo rendesse incapace di scorgere quegli oggetti di cui prima vedeva le ombre. Che cosa credi che risponderebbe, se gli si dicesse che prima vedeva vacuità prive di senso, ma che ora, essendo più vicino a ciò che è ed essendo rivolto verso oggetti aventi più essere, può vedere meglio? e se, mostrandogli anche ciascuno degli oggetti che passano, gli si domandasse e lo si costringesse a rispondere che cosa è? Non credi che rimarrebbe dubbioso e giudicherebbe più vere le cose che vedeva prima di quelle che gli fossero mostrate adesso? [...]» (Platone, *Repubblica*, Libro VII, 514a-d, trad. it. di F. Sartori, Laterza, Roma-Bari 1997).

I bambini definiscono i prigionieri «schiavi delle ombre» e inventano alcune strategie per liberarli: bisognerebbe convincerli (dicendo ad esempio che “si va fuori per poco”); si dovrebbe portare oggetto come prova che fuori c'è qualcosa, ma i prigionieri potrebbero provare disagio, paura e

rabbia; si potrebbero portare immagini di cosa c'è [fuori]. È più probabile che chi è uscito dalla caverna convinca quelli rimasti dentro a uscire (secondo 12 bambine/i), mentre per 2 bambine/i è più probabile che chi è uscito si faccia convincere a restare lì, a tornare con gli altri prigionieri come prima; altri sono indecisi. Una bambina dice: "Lui [quello che è uscito fuori] è come se si fosse innamorato".

Facciamo ora un elenco delle prime cose di cui avremo bisogno sull'isola: **regole, leggi** (sono le prime due cose dette); poi cibo, materiale per costruire, capanne, abitazioni, qualcosa di comodo, mucche, allevamento, pastorizia. Armonia e felicità. Avremo anche bisogno di esplorare l'isola: è tra le prime cose da fare.

PROBLEMA. In questo caso, le regole e le leggi vengono dette *prima* del cibo e di altre cose. Si potrebbe approfondire l'argomento chiedendo se sono necessarie come il cibo o un po' meno, per noi essere umani.

Facciamo un elenco delle cose brutte che non vogliamo che succedano o ci siano sull'isola: incendi, inquinare, cattività, industrie, **ANTROPIZZARE**, abbattere gli alberi, ammazzare animali per divertimento, assassini [omicidi], industrie, macchine con benzina, calpestare i fiori e sradicare le piante. Ci sono anche cose che ora usiamo, di solito, ma che non ci servono sull'isola: automobili (20 voti) e tv (16 voti), ad esempio; perché "è quello che abbiamo intorno che ci fa da tv", dice qualcuno; saremmo meno nervosi, così; anche i videogiochi (17) non ci serviranno; un bambino dice che dovrebbero esserci così "a volte, per giocare un po', per togliersi lo sfizio". Un certo numero di bambini è d'accordo nel dire che si è meno nervosi senza televisione: si diventa nervosi ad esempio perché ci sono tanti programmi insieme che ti piacciono e diventi nervoso [perché non sai scegliere cosa guardare]. Qualcuno dice: "ma quello vuol dire essere indecisi, non essere nervosi!". Un altro bambino racconta: "L'ho provata: ho giocato un giorno intero alla play station e il giorno dopo dicevo sempre "stai zitto"... ero arrabbiato...".

PROBLEMA. La questione dell'*antropizzare*: è male in sé? Possiamo vivere in un luogo senza "antropizzarlo"? Anche i prati di montagna, che ci sembrano così "naturali", sono spesso tali per la presenza dell'uomo (che li occupa con l'allevamento e con altre pratiche)...

Si torna alla questione delle leggi e viene in mente l'esigenza di parlare anche del governo.

Si parla poi delle abitazioni: dove si potrebbe abitare? Alcune idee: villaggio di case a distanze giuste (11 voti), una sola abitazione (8 voti dopo la conversazione, dai 16 iniziali); ognuno va dove vuole (2), e villaggi sparsi (1). Nel villaggio ci si potrebbe aiutare meglio, più velocemente e facilmente, in caso di pericolo (es. maremoto). Inoltre, nel villaggio potremmo dividerci i compiti e il lavoro. In una grande abitazione per tutti può esserci qualcuno che ti dà noia e se vengono altri ospiti possiamo allargarci. Potremmo però anche costruire un villaggio con una grande casa per tutti e le altre case più piccole a distanze giuste. Chi vuole la casa in cui vivere da solo, la vorrebbe così per il silenzio, per non essere disturbato: stando nella casa di tutti e con tutti, ci si annoierebbe e si farebbero tutti le stesse cose.

PROBLEMA. Esercizi di geometria, matematica e geografia. Costruire/rappresentare la mappa di un villaggio, dando alcuni vincoli: es.: area complessiva utilizzabile, numero di case, area delle case, distanze minime e massime tra le case, ecc..

Altre cose da portare: auto di legno e bici elettriche.

Regole dell'isola: non inquinare, **non costruire "troppo"**, riciclare, rispettarsi, non uccidere animali per divertimento o pelliccia; **non litigare...** A proposito di "non litigare", nasce una discussione. Succede di litigare. Anche senza volerlo. Non si può fare la regola "non litigare". L'importante è fermarsi alle parole, e poi fai la pace: non possiamo non litigare, dice qualcuno, suggerendo di fare la regola "non disturbarsi, non darsi noia". Perché litigare succede. A volte si litiga e si fanno scommesse (vediamo se tu sai fare questo...) che portano a rovinare le cose.

C'è chi propone la regola: "stare nelle vicinanze del villaggio", ma pochi sono d'accordo. Poi un'altra regola: "non minacciarci".

Se qualcuno non rispetta le regole, che succede? Uno "scapaccione", se si può riparare. Ma. «se gli dai lo scapaccione impara a dare gli scapaccioni e contrasta le nostre regole», osserva qualcuno. Ecco altre idee: esilio, per una cosa grave e irreparabile, con i complici; bandirlo per un po' di tempo. Prigione. Servire gli altri (come punizione), per fargli capire che bisogna rispettare le regole; spiegare a parole; costringere chi non ha rispettato le regole a fare servizi per riscattarsi; fare stare chi non ha rispettato le regole in un posto brutto dell'isola e senza nessuno; farlo vivere come primitivo; non fargli fare cosa gli piace; lasciarlo in isolamento e fargli la lettura delle regole. Altre idee: gli si fa vedere cosa ha causato; gli si danno punizioni (piccole); si costruisce un carcere, come la caverna; gli si insegna e spiega con le buone maniere. Come nel caso delle cose che inquinano, viene la tentazione di portare fuori dall'isola chi non rispetta le regole: ma potrebbe tornare... Riguardo al litigare, poi, abbiamo detto che non bisognerebbe esagerare, andare **oltre il limite**. Abbiamo visto che anche altre cose si potranno fare, ma non "troppo". Esempio: si potranno tagliare degli alberi, ma non troppi. C'è chi dice: **potremmo prenderli "da fuori"**. **Ma, dice qualcun altro, «non possiamo rovinare un posto per non rovinarne un altro»**. Dice una bambina, riassumendo una conversazione che nasce su questo punto: «la nostra isola è come se fosse tutto il pianeta».

PROBLEMA. Il tema del limite e del troppo è costante e trasversale: riguarda tanto i fenomeni psicologici e sociali, cioè le relazioni tra esseri umani, quanto i fenomeni naturali. Abbiamo visto l'esempio della gomma che scivola lungo il quaderno, quando questo assume una certa pendenza. È il meccanismo alla base delle frane e delle valanghe. Come cambiano dunque le condizioni di un sistema? Lavoro su esempi, su proverbi (l'elastico troppo teso si spezza, la goccia che fa traboccare il vaso, ecc.), su fenomeni naturali; esercizi di osservazione, di misura e di confronto tra sistemi

I bambini hanno anche parlato di "armonia". Ma quella che hanno chiamato armonia si può imparare? Ci si può abituare, dicono. Dipende dalle persone. Dal carattere, dal temperamento. Conoscendo le persone a fondo, parlarsi, presentarsi, diventando amici, rilassandosi. Ecco un elenco di attività da fare per l'armonia: lavorare insieme, allevare insieme, passare insieme una giornata, passare insieme il tempo a uno antipatico (fino a dire: «Il mio nemico è il mio migliore amico»), praticare attività (donne prendono acqua, uomini a pescare), aiutarsi, fare il baratto e scambiare cose.

Si discute anche di adulti. Potranno/dovranno esserci, sull'isola? Prima votazione: 4 sì, 2 no, 16 indecisi; dopo la discussione si arriverà a 14 sì, 3 no e 5 indecisi; poi, dopo ulteriore discussione a 12 sì, 5 no e 5 indecisi ("a volte non li riesco a sopportare").

Sì perché: anche se certe volte non li vuoi, ti hanno fatto, ti danno da mangiare e ti danno amore. Quando ci brontolano, lo fanno per il nostro bene. "Vogliono bene e tutto, ma non fanno cose che

vorremmo”, dice qualcuno; “forse perché siamo noi troppo svegliati Ci aiutano a fare cose che ci servono in futuro”, la risposta. “Mi sono resa conto che ci vogliono molto bene”, dice una bambina. “Non riesco a stare un giorno senza la mamma”, testimonia un’altra. “Per noi fanno tante cose”. “Sono più esperti nelle cose che facciamo”. “Io resto indecisa perché possono usare la macchina e inquinare”. “Ma ci comprano cose per la scuola”. “Quando litigo dico che mi hanno stufato...”, pensa un’altra bambina, indecisa. Un bambino dice: “Sono indeciso perché gli adulti ci possono ostacolare nelle nostre idee”.

No perché: dicono sempre “no, questo no”, e questo modo di fare “mi stanca, mi stufa”, dice una bambina. Il problema che resta: ci vogliono bene, ma possono inquinare l’isola. Non si può stare senza di loro, ma proibiscono ed ostacolano... Certo, la famiglia è una protezione. Poi, non è sicuro che ai genitori piaccia l’isola: ad esempio, potrebbe non piacere la casa dove si sta tutti insieme. Vengono alcune idee di compromesso. Si potrebbero costruire 2 villaggi, uno per i bambini e uno per gli adulti, oppure 3 villaggi, uno per i bambini, uno per gli adulti e uno misto per chi vuole stare insieme. Quest’ultima idea ottiene 18 voti.

Come si sta insieme: 2 villaggio, adulti e bambini; no, 3 villaggi, adulti, bambini e misto, 18 voti.

FACCIAMO ORA UN’INDAGINE SUGLI ADULTI, per vedere cosa farebbero/porterebbero sull’isola. Ogni bambina/o chiede agli adulti che conosce (ad almeno uno) 3 cose che *non porterebbe* o che *porterebbe sull’isola*. Ecco i risultati.

COSA NON PORTARE, SECONDO GLI ADULTI: televisione macchina fabbriche cellulare computer automobile cellulare strumenti-elettronici materiali-inquinanti televisione elettrodomestici cellulare telefono automobile televisione computer televisione telefono ipocrisia impazienza scarpe-con-tacco barriere-architettoniche violenza malattie inquinamento brutti-ricordi automobile lavastoviglie cellulare computer televisione cellulare cose-inquinanti televisione computer falsità cattiveria computer televisione cellulare computer automobile ferro-da-stiro soldi computer automobile telefono televisione telefono computer macchina radio cose-elettroniche automobile cose-elettroniche cose-elettroniche cose-elettroniche automobile.

Nuvola di parole delle cose da non portare:



PROBLEMA. La nuvola di parole sopra rappresentata è costruita automaticamente con un software. La si potrebbe però realizzare anche a mano, con una regola: es., fare i caratteri di ogni parola grandi proporzionalmente al numero di volte in cui la parola è detta. Es.: se una parola è detta 10 volte, farla alta 10 cm, e così via. Esercizi sulle proporzioni.

COSE DA PORTARE, SECONDO I RAGAZZI (fratelli maggiori e simili):

Cellulare acqua cibo libro-di-ogni-genere film cd libro gatto arco-da-gioco tempere e libri
(Nintendo PSP Wii) coltello bussola pallone

COSE DA PORTARE, SECONDO GLI ADULTI:

accendino sigarette coltello spazzolino scarpe-da-corsa bussola coltello qualcosa-per-dare-fuoco medicine viveri cellulare coperta cuscino specchio (per riflettere luce sole o fuoco) scarpe-da-corsa libro-per-rilassarsi telo cappello-di-paglia desalinizzatore accendino coltello libri medicine orso-peluche attrezzi pallone-calcio scooter capacità-adattamento fiducia esperienze deodorante computer inventiva sapere felicità libro lavatrice sapone coltello medicine libri cellulare cuscino qualcosa-da-mangiare felicità umiltà macchina-fotografica attrezzi libri bicicletta attrezzi fiammiferi carta-e-penne medicine binocolo bussola coperta cuscino cibo-e-acqua libri medicine bussola coltello peluche-preferito gatto cibo coperte giochi-aperto computer vestiti telefono macchina-per-cucire stoffa cotone maschera iPad macchina fotografica internet videocamere machete cane lavatrice medicine pallone scarpe-da-corsa libri libri gatto bicicletta bicicletta telefono quaderno penna medicine vestiti-caldi libri tablet torcia-elettrica coltello

NUVOLA DI PAROLE DELLE COSE DA PORTARE, SECONDO GLI ADULTI



COSE DA PORTARE, SECONDO I NONNI:

antidolorifico libro-di-agricoltura zappa forbici felicità nonni felicità nonni attrezzi attrezzi chiodi martello attrezzi

NUVOLA DI PAROLE DELLE COSE DA PORTARE, SECONDO I NONNI:



Un altro piccolo esperimento mentale. Un bel giorno ci accorgiamo che una nave di persone che non conosciamo (adulti e bambini) si sta avvicinando all'isola. Che si fa? Ecco le idee emerse nella discussione:

“Li accogliamo e li ospitiamo in casa Ci comportiamo facendoli sentire come se fossero a casa sua”; “Se non inquinano e non fanno niente li accoglierei nell'isola”; “Li accoglierei nell'isola se non inquinano, li accogliamo benevolmente”; “Li accoglierei al porto e gli chiederei chi sono e se non trattano male l'isola li accoglierei e li farei restare”; “D'accordo così”; “Io avrei un po' cambiato idea: prima chiediamo chi sono, gli dovremmo dire che se ritornano a casa non dire a nessuno di esistenza dell'isola”; “Li accoglierei solo ho questa paura se poi tornano a casa, diranno a tutti che verranno tutti qui”; “Sarebbe un ricatto dirgli di non dire all'isola... Io certo gli direi di non dire dell'isola, se vogliono abitare nell'isola”; “Io gli affonderei la nave, perché... sennò lo diranno, senza farli scendere”; “Se lui affonda la nave e loro affogano la nave e non possono...”; “Prima scendono, poi affondiamo la nave così non possono tornare indietro”; “Gli spieghiamo le regole e le leggi: se le mantengono restano lì, se no esilio, se protestano pericolo di morte”; “Io li farei arrivare, poi affonderei la nave così non possono tornare...”; “Io li farei scendere dalla nave e gli darei qualcosa come una specie, di ricatto: ... che gli darei qualcosa per non fargli dire a nessuno di questo isola”; “Io sono d'accordo con loro, affonderei nave con loro dentro”; “Io preferirei intanto qualche giorno e mese, perché non mi fido di gente che poi viene che non la conosci. Intanto la farei restare non è che farei fare una casa, dormire per terra... senza niente...”; “Rimandare indietro così non posso tornare”; “Io sono un po' d'accordo con lei: prima gli chiederei le loro intenzioni sull'isola perché sono venuti: ricatto, tipo, noi vi ospitiamo ma voi quando tornate sulla terra ferma non dite a nessuno dell'esistenza sull'isola...”; “Oppure li rimanderei indietro perché non mi fido della gente che non conosco”; “Sono indecisa tra loro: per lei però un po' di più; gli diamo qualcosa che li rifacciamo andare sull'isola di dove provengono, in modo che non si ricordano più di quello che hanno fatto e visto da noi...”; “Due maniere: o forti o deboli. Forti: siccome ci mettono un po' di giorni, intanto prepariamo le armi, quando sono vicini affondiamo la

nave così affogano; se alcuni riescono a nuotare fino all'isola prendiamo le armi e li ammazziamo; e invece le maniere deboli: appena arrivano sull'isola non gli diamo niente, li usiamo come schiavi". Una bambina nota: "ma abbiamo la regola di non uccidere!". Qualcuno dice: "Prima gli farei un interrogatorio: da dove vengono, perché, con quali intenzioni,... poi gli darei uno scapaccione per fargli dimenticare"; "Sono d'accordo con lui... quando arrivano sull'isola dopo affondo la nave"; "Credo di avere capito come si fa: dato che ci mettono un po' di tempo prepariamo le armi li facciamo scendere e interrogatorio... se vengono e non fanno niente a isola li facciamo restare e gli diamo qualcosa per dimenticare quando vanno via..."; "Non è giusto uccidere e trattare male se rispettano le regole..."; una bambina nota: "Lui ha detto che li vuole ammazzare, ma è stato proprio lui a dire la regola di non uccidere, e mi ha colpito questa cosa". Correzione del bambino in questione: "Magari si fa che questa regola vale, di non uccidersi tra noi"; "Sono d'accordo con lei, la regola è di non uccidere le persone [nessuno]"; "Però se li facciamo prima entrare e poi affondiamo la nave, forse sono venuti solo per non fare niente: le conseguenze...ci picchierebbero". Altra idea: "si potrebbe fare come ha suggerito Nicole, cioè affondare la nave quando tutti dormono fuori dalla nave... Così non sanno che siamo stati noi ad affondarla: sembra un incidente e non se la prendono con noi. Noi potremmo raccontare che sono state le onde alte"; ma "se noi affondiamo la barca di loro, anche noi abbiamo una barca e loro potrebbero prendere la nostra nave...". "Io avrei anche un'altra idea: sbarcano sulla nostra isola, noi prima di affondare la loro nave si fa un interrogatorio... se dicono la verità non gli si affonda... gli si dà... quella pozione... per dimenticare"; ecco però anche qui un'altra obiezione: "Per me non sarebbe giusto cancellare un pezzo di memoria: hanno trovato forse quel poco tempo che erano lì è stato un momento bello... una nuova scoperta..."; "Non dobbiamo cancellare la memoria, hanno scoperto una cosa nuova e ne sono contenti...". Molte scelte sembrano avere conseguenze che ricadono su chi le compie. Esempio: viene l'idea di mettere squali nel mare e di affondare la nave mentre loro sono in viaggio; ma gli squali potrebbero mangiare anche gli abitanti dell'isola, se fanno il bagno. Non si possono addestrare. Si potrebbe però mettere (dice qualcuno) una rete a protezione di un tratto di mare in cui farsi il bagno. Ma qualcuno dice: lo non sono d'accordo con lui, sono più d'accordo con lei... è come se fosse una trappola anche per loro anche per noi...". C'è chi dice: si potrebbe fare il bagno nel fiume anziché nel mare. Ma così si rinuncia a qualcosa...

"Se noi affondiamo la nave, loro potrebbero andare via di notte"; "Togliamo il motore alla barca". "Non so quale sia il problema: se ci sono altre persone e non inquinano... li farei venire e guardi se inquinano o no... non so cosa faccio se loro inquinano...". "Magari possiamo metterli in prigione e fargli capire se non rispettano le regole". "Non gli leverei un pezzo della loro vita... Comunque sia anche loro sono persone e hanno il diritto di avere la loro vita e ricordi, ecc. hanno DIRITTO ad avere ALLA LORO VITA E AI LORO RICORDI".

Altre idee: "Quando sono arrivati ammazziamo solo gli adulti e bambini solo in vita e tornano alla loro terra, e non sarebbero creduti"; ma "i bambini ci rimarranno anche male. Problema però: "lo dicevo che non sono d'accordo con ...: non dobbiamo ... I BAMBINI HANNO DIRITTO AD AVERE MAMMA E PAPA".

Ecco le ipotesi al voto, su due votazioni:

Li accogliamo e li facciamo sentire come a casa loro: 1 poi 1

Li accogliamo (interroghiamo) ma male: 4 poi 0

Li affondiamo nella loro nave: 2 poi 8

Li accogliamo e nascondiamo la loro nave: 6 poi 9

Dopo questa difficoltà, ci interroghiamo sulla forma di governo. Un bambino dice che dobbiamo essere noi a decidere, non che ci deve essere uno solo che prende le decisioni; è meglio essere insieme noi a prendere le decisioni, perché se c'è un capo che decide, poi decide solo lui, e allora siamo schiavi delle sue decisioni. Può capitare, se trascuriamo le idee degli altri, che non vediamo le loro idee: magari uno ci sta male e poi si scopre che aveva ragione... Forse però è meglio con un re buono, se è buono... un re con dei consiglieri. "Io sono incerta tra un unico re e avere un governo e parlare insieme: un re può anche avere ragione e non avere torto e un re potrebbe anche servire per calmare le persone, per evitare la confusione; ma tutte le idee degli altri sono importanti e potrebbe uscire la soluzione...", e "può approfittarsene il re, del suo potere". Non si può avere un re che decide e noi che decidiamo. "Ci potrebbero essere rappresentanti di ogni idea e li mettiamo tutte insieme..."; RAPPRESENTANTI CHE MESCOLANO LE IDEE e RAPPRESENTANTI DI ADULTI; BAMBINI E VILLAGGI MISTI.

Le ipotesi del governo al voto:

Ipotesi 1. Un re decide tutto da solo (con consiglieri): 8 voti;

Ipotesi 2. Decidiamo noi insieme riunendoci come ora: 2 voti

Ipotesi 3. Si trovano gruppi di idee e i rappresentanti di ogni gruppo si trovano e cercano idea di mezzo: 7 voti

Torniamo alla questione della nave con le persone che non conosciamo. C'è chi dice che affondando la nave c'è il rischio di inquinare il mare. Inoltre: potrebbe capitare che gli altri [i loro parenti o amici] andrebbero a cercarli, e non si potrebbe dall'isola distruggere l'intera flotta. Altro punto di vista: "Potremmo avere bisogno di queste persone: sì, più aiuto abbiamo... meglio è"; "L'unione fa la forza. Hai il villaggio e le persone non bastano per lavorare un campo grandissimo"; "Potremmo avere bisogno di loro ci potrebbero aiutare"; "Per me potremmo avere bisogno di loro però se noi... si affonda la nave... non potremmo sapere chi erano affondando la nave"; "Più siamo meglio è"; "Servono perché se sull'isola c'è la scuola e nessuno sa come insegnare, loro sono maestri... O meglio dei bravi maestri..."; "Non sappiamo se siamo buoni: se erano buoni ce ne pentiamo... Se sono cattivi e sono saliti è troppo tardi".

Problema del *troppo presto/troppo tardi*.

Si è parlato della scuola dell'isola. Il gioco che stiamo facendo è infinito e quindi alcune decisioni rimangono in sospeso. Comunque ecco alcune idee sulla scuola. Idee sparse:

*Non vorrei la scuola. Vorrei una scuola però naturale, tutta all'aperto. Niente matematica e geometria. Vorrei la scuola con tanti intervalli senza matematica e geometria. Vorrei la scuola con tutte le materie perché mi piacciono tutte, perché sono tutte belle e perché se no non impariamo niente, senza matematica e geometria; tranne grammatica la voglio solo con la maestra Stefania... a me piace la scuola con tutte le materie. Ci vorrei una scuola tutta all'aperto si studia nel bosco e soprattutto che si fa con molti lezioni di scienze... **Non sono d'accordo che non ci deve essere matematica e geometria: ne avremo bisogno per fare le case a giusta distanza ... per il troppo e il troppo poco, di cui abbiamo discusso.** La scuola così com'è: con tutte le materie e esplorazione dell'isola...*

Classe quinta elementare

Maestra: Laura Vanni

I bambini si dispongono sulla nave.

Numero bambini	Luogo	Nomi
8	Sala videogiochi	Chiara, Daniela, Alessia, Lorenzo P., Rebecca, Giulia V., Lucia, Lorenzo F.
4	Sala giochi	Francesco W., Marco, Raul, Dennis
4	Sala musica	Giulia, Camilla, Irene, Sara D. S.
2	Sala panorama	Sara, Alice
2	Ponte	Martina, Francesco M
2	Sala computer	Francesco F., Mattia
1	Sala TV	Jasmine
1	Vedetta	Tina
1	Biblioteca	Andrea

Ci sono alcune idee per riempire le stanze vuote della nave: si può fare una stanza virtuale o un laboratorio e una stanza per i giochi con la palla (calcio, pallavolo, basket).

Iniziamo a parlare di cosa avremo bisogno sull'isola. Quali sono le cose necessarie fin dall'inizio? Le cose inizialmente più necessarie? Cibo, acqua, una casa (per tutti) bagno, luoghi di svago: pallavolo, palestre, piscine, campi da calcio, bowling, campi da tennis, supermercato, magazzini, animali, polli cavalli e galline, orti, falò, mezzi di trasporto non inquinanti, macchine elettriche e pannelli solari (ma rilasciano CO2 anche loro, secondo qualcuno), botteghe artigianali meccaniche, università, veterinario edicola.

PROBLEMA. Qui c'è un dubbio sui pannelli solari e dunque sull'energia. Secondo alcuni bambini sarebbero la soluzione ideale per l'isola, secondo altri bambini inquinano anche quelli e comunque rilasciano anidride carbonica. Chi ha ragione? Quali cose dobbiamo sapere per scegliere? Questa perplessità iniziale potrebbe diventare un pretesto per rileggere i modi di produrre energia ed operare delle scelte per l'isola (magari rendendo più realistico il tutto, immaginando di avere a disposizione un *budget* per scegliere dove investire e una *tabella dei costi* per l'acquisto dei dispositivi... Poi, anche, in prospettiva, ragionando sui costi di gestione nel tempo... Potrebbero venire problemi interessanti tra le scienze naturali e la matematica.

Qualche idea a proposito del luogo in cui si dovrebbe abitare. Dopo la conversazione, le varie ipotesi individuate sono: 1) casa per tutti, 2) dormitori maschi/femmine, 3) residence sparsi; 4) casa grande per tutti e residence sparsi, 5) 2 dormitori e residenze sparsi. Dopo la conversazione, la combinazione più votata (12 voti) è quella di casa per tutti e residence.

Altre cose da costruire: cabinovie, porto per importare prodotti industriali (ad esempio skateboard), piste per skateboard; attrezzature per la pesca; diga; porti per turisti; terrazzamenti; cave, miniere; stando attenti all'inquinamento. La diga, ad esempio, potrebbe diventare pericolosa: meglio costruire condotte sotterranee.

Facciamo poi un elenco di cose che non dovrebbero accadere o esserci, sull'isola: inquinamento di terra, di mare, dell'aria e acustico; uccidere gli animali (o meglio, non ucciderne una grande quantità, visto che comunque gli animali li mangiamo); uccidere persone; tagliare alberi per costruire; incidenti; incendi; fumare; lotte, risse, picchiarsi; offese; guerra; essere egoisti; non rispettare le regole.

Si individuano alcune strategie per contenere chi non rispetta le regole o per prevenire. Ad esempio: se si tagliano gli alberi, bisogna ristabilire l'equilibrio, piantandone altri. Se c'è la regola di non scrivere sui muri, può essere utile costruire una casa per divertirsi disegnando sui muri: cioè, una casa messa a disposizione di chi pittura i muri, per fargli fare la cosa che la legge proibisce di fare altrove. In questo caso, l'eccezione potrebbe essere utile.

Un problema, secondo un bambino, è costituito dagli **uomini arraffa-denaro**. Un uomo arraffa-denaro trascura le cose importanti e primarie, vuole sempre più cose. Non sa distinguere tra il bisogno falso e il bisogno vero. Poi può venire l'invidia e la gelosia. Si vuole sempre di più e non ci si accontenta. Se vogliamo prevenire queste cose, forse si potrebbe fare un'isola senza denaro? Non tutti sono d'accordo. Ma *nessuno* vuole che sull'isola le cose riguardo al denaro stiano come sono ora. In 5 sarebbero disposti ad avere un'isola dove tutto è di tutti; uno sceglierebbe il baratto; 18 accolgono l'idea che il denaro ci sia, ma *con un limite*. Non se ne potrà avere oltre una certa soglia. Un bambino osserva che **"è come avere soldi infiniti, se tutto è di tutti"**. Problema però del FREE RIDER, di chi se ne approfitta. Che fare?

Se tutto è in comune, ci potrebbe essere chi non lavora, chi smette di lavorare. Nasce il problema del rispetto. Parliamo anche del denaro come **equivalente universale** (cfr. Marx).

Problema del LAPIS, inventato da un bambino. Se abbiamo la regola di non superare individualmente i 100 soldi, consideriamo il caso di A e B: A ha 100 soldi e B 100 soldi. B ha anche un lapis che A vorrebbe e il lapis costa 2 soldi. Se A dà a B 2 soldi, per avere il lapis, A rimane con 98 soldi ed ottiene il lapis, ma B arriva ad avere 102 soldi, il che è proibito per legge. Che fare? Se A dovesse ridare i 2 soldi a B, allora la matita passa di mano senza che siano spesi soldi... Allora si pensa di costituire una banca (magari una banca dei poveri) dove queste eccedenze vengono messe a disposizione di chi ha meno. Ma B venderebbe la matita in quel caso?

L'idea che prevale è che il denaro in più diventi un fondo di tutti. O sia raccolto in una banca per i poveri. Altre idee: non sempre ci si può accordare; se una persona vuole un juke box e un'altra persona una fontana, non ci si può accordare. Non è giusto avere il limite, secondo qualcuno: forse si potrebbe fare in modo che le cose che costano più del limite si pagano a rate; oppure non si fanno cose che costano più del limite...

PROBLEMA. Considerando in che modo bambine e bambini hanno affrontato questo tema, studiando casi e varianti, si potrebbe utilizzarlo per impostare problemi matematici, enigmi, quesiti ecc., che portino a studiare le conseguenze di certe distribuzioni e di certe regole, a lungo andare; chiedendo ai bambini di individuare casi strani e paradossali, e le possibili soluzioni...

Parlando di regole, ci si imbatte nella questione del litigio. "Non litigare" può essere una regola? No, secondo molti. "Litigare può fare pure bene", dice una bambina. Si può litigare non violentemente, dice un bambino, ma *con le parole*. Però, osserva una bambina, "le parole fanno più male di una spada". Dunque: litigare senza offendere. Litigare con limite, con moderazione.

Un'altra regola che fa discutere è: "tutti aiutano l'organizzazione delle feste di tutti". La votano in 9. Ci sono problemi di riutilizzo degli scarti (si dovrà comunque fare la raccolta differenziata) e di volontà: se uno non vuole o non si sente di organizzare la festa?

Altra regola da discutere: "Fare sport per divertirsi". La votano in 18. Ma nasce un problema di interpretazione analogo a quello della figura ambigua lepre-coniglio. Un bambino non accetta la regola perché interpreta: "**DEVI FARE SPORT per divertirti**". Come se fosse obbligatorio fare sport. Ma non è obbligatorio, secondo gli altri: la regola dice che se uno vuole fare sport, allora deve farlo per divertirsi; non per vincere, ad esempio. Però un bambino continua a sostenere che l'interpretazione potrebbe essere l'altra. Dunque la formula appare ambigua.

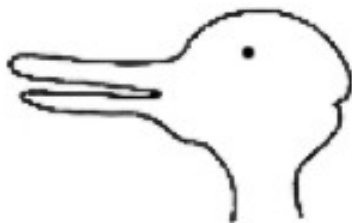
Il problema delle figure bistabili può essere reso così:

Elementi

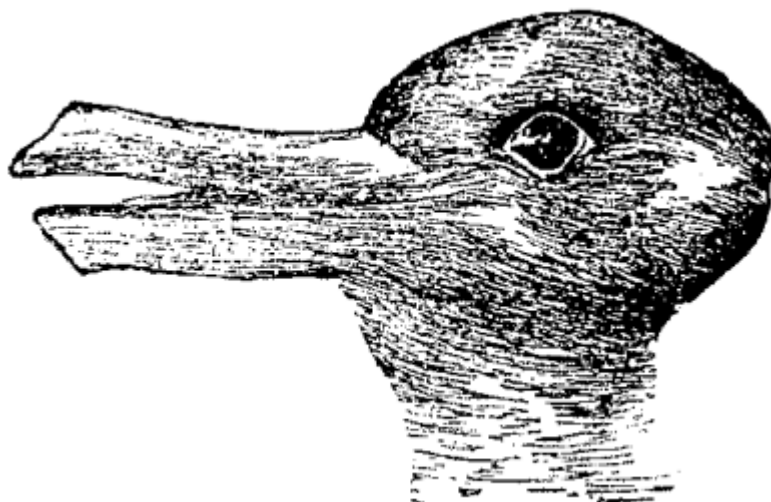
Un'anatra, o forse un coniglio.

O meglio: l'immagine di un'anatra, o forse di un coniglio.

Così:



Oppure così:



Il problema diventa allora: vi potrà capitare di vedere l'immagine, che rimane sempre la stessa, come anatra, oppure come coniglio. Un po' la vedete in un modo, un po' nell'altro. Cosa succede quando passo dal vedere un'anatra al vedere un coniglio? Ciò che vedo dipende dalla mia

“volontà”? Se l’immagine fosse su uno sfondo (ad esempio di anatre, o di conigli) sarei influenzato dallo sfondo?

Continuiamo a discutere sulle regole: Divertirsi in modi diversi; Devi pulire dove sporchi. Parlando dei motivi che portano a non rispettare le regole, un bambino osserva: si diventa bulli *non a caso*. C’è un trauma psicologico da scoprire.

Che fare allora con chi non rispetta le regole? Intanto capire perché non le rispetta. Provare a capire. Poi: spiegare le conseguenze dei comportamenti contro le regole; spiegare che quel comportamento ti si ritorce contro; mettere chi non rispetta le regole comodo, facendogli vedere un film con quello che può succedere; gli si dà la cassetta del film; lo si manda in una scuola dove insegnano l’educazione e danno consigli e lo portano a fare preghiere e ad ammettere di aver sbagliato; gli si fanno vedere/fare cose noiose apposta. Secondo qualche bambina/o, anche urlare funziona. Ma non con cattiveria. Si arriva a ipotizzare che chi non rispetta le regole potrebbe essere ipnotizzato.

Altra idea: la gogna della vergogna, con i pomodori. Chi non rispetta le regole viene messo alla gogna insomma. Oppure: occhio per occhio, dente per dente. Oppure: lo si bandisce dalla città, lo si manda via dall’isola in esilio, se uno ha fatto un torto troppo grosso.

Oppure: per un giorno fa tutto lui, fa i servizi per gli altri (anche se gli altri potrebbero però approfittarsene). Oppure gli si dà un’altra possibilità (ma allora chi ha sbagliato potrebbe approfittarsene). Viene anche l’idea di una SCHEDA DEI DIRITTI: chi non rispetta le regole perde diritti dalla scheda dei diritti. Oppure: si diminuisce la soglia di denaro che lui può avere.

C’è chi dice che per fargli capire che ha sbagliato, gli si dovrebbe fare affrontare la più terribile delle sue paure. Ma nasce una discussione: è un insegnamento, una minaccia, una punizione o una tortura psicologica? Forse, tutte queste cose insieme. Ma in questo modo, si inizia anche a non rispettare le regole dell’isola; si fa troppo male a un altro. Potrebbe anche succedere qualcosa di grave: affrontando una paura, uno potrebbe stare male e avere un infarto.

Qualcuno dice che potrebbe servire un municipio e una giuria con uno psicologo: “tipo se qualcuno faceva qualcosa di brutto, andava da questa giuria e c’era il giudice e vedeva la pena... ci sono molte cattiverie che si possono fare e tutti li mandava dallo psicologo per farli ragionare...”. Perché proprio dallo psicologo? Una bambina dice: “Perché usa anche delle pratiche inverse per fargli capire, per spiegare perché ha fatto questo atto... *pratiche inverse*, ho sempre visto questi casi alla televisione, anche nei film: ci sono persone che si mettono su una sedia, li fanno sdraiare e rilassare, gli fanno molte domande e se le segnano e lui si apre allo psicologo come fosse una persona conosciuta da sempre...”.

Ancora sulla paura e sull’affrontare la paura: può provocare la morte. Se uno ha paura dei ragni, cosa succede se lo si mette in una vasca di ragni? E se uno ha paura di morire, cosa si fa? Lo si ammazza? Bisogna capire *perché* uno non rispetta le regole e distinguere la *gravità* di quello che si fa.

Dopo aver discusso di questo argomento, ci interroghiamo sulla presenza degli adulti. Possono/devono essere presenti sull’isola. Inizialmente abbiamo 4 sì, 8 no e 7 incerti. Un bambino osserva che nell’isola i genitori *sarebbero diversi da come sono ora*. In particolare: i genitori sarebbero meno stressati da chi di solito li comanda e comanderebbero meno anche i bambini. Essendo meno stressati dai capi sul lavoro, pensano di più a sé e noi bambini siamo più liberi. Basta che i genitori non siano iperprotettivi, dice un bambino, e spiega: un genitore con una figlia che è diventata già grande, vuole uscire con le amiche, la mamma e papà, dicono “no!”. “No,

perché ho paura che ti fai male, che ti succeda qualcosa, che ti rubano"... Anche la mamma dice "no, ho paura"... Protettivo vuol dire che ti protegge; iperprotettivo vuol dire "protettivo, di più"... Sull'isola sarebbero protettivi, ma non iperprotettivi. Protettivi è come "iperprotettivi meno uno, - 1". Si nota che **anche qui è un problema del "troppo"**. Già visto altrove.

Ma qualcuno dice che nell'isola non ci sono nemmeno le comodità di casa, ci sono le rocce, ecc... e forse nell'isola diventano più protettivi, i genitori. Perché ci sono più pericoli... Ma non è vero, forse. Perché non succede niente di male, non siamo nemmeno in una città, non ci passano tante macchine... Ma chi ti potrebbe rubare? Ci sono poche persone e si conoscono tutti... la maggior parte sono bambini, siamo noi. Io vorrei dire, aggiunge un altro, che è vero che non ci sono i normali problemi dell'inquinamento, ecc. del traffico, ecc. ma anche lì è ricca di vegetazione, un bambino incoscientemente si può arrampicare su un albero e cadere.

Ma se noi abbiamo fatto delle regole e vanno rispettate, se vengono rispettate non c'è bisogno che gli adulti ci proteggano. I genitori dovrebbero mandare i figli da soli, se no non impareranno mai... Secondo me i genitori li possono lasciare, gli danno una lancia o spada per difendersi, dice qualcuno; ma con le armi ci si può fare male, dicono altri. Occorre però provare a sbagliare, precisano altri: i bambini **imparano dall'errore fatto**. Così, se il bimbo sbaglia, il genitore gli può dare un consiglio per l'errore.

Facciamo l'esempio del **girello da bambini ripreso dal filosofo Kant**. Un bambino rilancia: "propongo una specie di metafora. Il bambino dell'esempio di Kant è il signore ricco, il girello è la sua casa, dove ci sono anche i servi e gli fanno di tutto: poi un giorno il signore era portato con il suo servo in macchina, lui era seduto, e quando arriva alla casa scopre che tutti i servi sono morti e la casa è distrutta... e un ladro li uccide tutti, e lui non sa fare più niente. Cade, come il bambino fuori dal girello. Non sa fare più niente. Altra immagine: così siamo noi e il girello sono i genitori: se non ci fanno andare fuori a scoprire altre cose... ci fanno avere paura, sono iperprotettivi, dicono che i figli devono avere paura di tutto e se hanno paura di tutto cosa imparano: niente? Imparano solo ad avere paura".

PROBLEMA. Qui il bambino inventa una metafora che ricorda un altro tema filosofico, la dialettica servo-padrone di Hegel. L'esempio del girello vuole evidenziare che la conquista dell'autonomia da parte del bambino comporta il rischio di caduta: il girello accompagna nei primi tentativi di camminare, ma si impara a camminare quando si abbandona il girello e si rischia perciò di perdere l'equilibrio e cadere; un genitore deve lasciare che il figlio corra quel rischio, se vuole che impari a camminare da solo; certo, può scegliere il momento in cui lasciarlo andare e altre forme di sostegno, progressivamente meno "protettive". Il bambino paragona il girello alla casa e ai servi di un signore. Hegel evidenziava che nel rapporto padrone-servo, il servo sembrerebbe quello con meno autonomia o senza autonomia, poiché il signore decide per sé e per il servo; ma siccome il signore delega al servo il lavoro necessario al suo vivere, attraverso il lavoro e il confronto con il padrone il servo riconquista un'autonomia e una consapevolezza che il padrone non ha. La presunta autonomia del padrone è basata sulla presenza e sul lavoro dei servi: in effetti, se questi vengono a mancare, il padrone si trova nella condizione del bambino strappato improvvisamente al girello.

Quattordici bambini pensano che gli adulti possono venire, ma solo alcuni. Quando i bambini che ora vanno nell'isola saranno anche loro grandi, saranno tra gli "alcuni" che possono stare nell'isola. Altra idea: i genitori potranno venire solo come ospiti; possono fare la loro vita, ecc. (8 voti); i

genitori possono venire sempre (15 voti). Ci sono adulti che comunque dovranno esserci sempre, come il medico.

Abbiamo detto che i genitori, ora, sono sempre stanchi, sempre in movimento e non si riposano. Sull'isola sarebbero diversi, forse. Ma sull'isola ci sono più cose per i bambini. Qui, dove siamo ora, i genitori ti impediscono di fare le cose che vorresti fare: certo, per la lontananza potremmo avere bisogno di essere rincuorati, ma almeno per una volta avremmo più libertà. Cosa che non succede di solito, perché decidono tutto: è vero che ti educano, ma noi ci annoiamo. Nell'isola, siamo noi che gestiamo la nostra vita come grandi.

Altra soluzione possibile: costruiamo **un tunnel sotterraneo** che collega noi alla casa di mamma e papà. Considerando che siamo su un'isola, sarà un tunnel sott'acqua. Noi bambine/i abbiamo le chiavi e possiamo passare solo noi: così possiamo fare come vogliamo, ad esempio dormire fino all'una. Se poi qualcuno di sente male, abbiamo detto che c'è un medico fisso nell'isola. *I genitori potrebbero essere a tempo determinato*, sull'isola, dice una bambina. Ad esempio: con 50 cent. il tunnel è aperto per un'ora e dopo un'ora tornano indietro, spariscono. Funziona "come le macchine al parcheggio". Se un bambino vuole i genitori, ha una gettoniera in casa e usa i gettoni per aprire il tunnel. I genitori potrebbero rovinare l'isola. Con i gettoni la situazione è diversa dall'aver le chiavi: le chiavi uno potrebbe perderle. C'è però chi dice che "se i genitori devono entrare pagando, non va bene".

Comunque, quando i genitori vengono, li ospitiamo nei residence e se non rispettano le regole li mandiamo via. Secondo me, dice un bambino, prima gli spieghiamo tutte le regole e se accettano di rispettarle possono venire, se non le rispettano devono subire punizione come gli altri. Li facciamo scendere e gli diamo il fascicoletto delle regole. Gli dovremmo dare fascicoletto e spiegare come si fa.

Dopo avere discusso degli adulti, immaginiamo un'altra situazione. Un giorno, mentre alcuni di noi passeggiano sulla montagna più alta dell'isola, succede un imprevisto. Lassù c'è un bel venticello fresco, il mare è calmo e luccicante e i bambini giocano. Un bambino e una bambina hanno portato un cannocchiale e guardano lontano: l'orizzonte è bellissimo... ma ecco, si vede un puntino nel mare. Il puntino sembra avvicinarsi e si capisce che è una nave. Si capisce che è una nave con persone che non conosciamo. Grandi e bambini. La nave si sta avvicinando all'isola. Che fare? Un bambino dice: "Io li caccerei perché se l'isola è nostra sennò cominciano a venire di continuo". "Io penso che ancora l'isola non sia pronta per ospitare come turisti", dice qualcuno... "Noi dovremmo prima organizzarci per rendere l'isola spiacevole... fare venire voglia a quelli che arrivano di andare in altro posto" "Non dovremmo ospitarli perché potrebbero chiamare gli amici, poi però non è nostra l'isola... non è nostra si potrebbe dichiarare patrimonio dell'umanità,...". Loro possono scendere, fotografare, raccogliere testimonianze. Li portano nella loro città, quindi vengono altre persone, e diventa un problema. Si pensa di spaventare chi arriva con mostri e animali finti, ma questo potrebbe attirare più attenzione verso l'isola. Altra idea: "li caccerei con delle trappole senza spaventarli". Il problema è che potrebbero inquinare l'isola e chiamare altre persone. "Io avrei una proposta: e se non mettessero mai piede sulla nostra isola? Si potrebbe fare un campo di forza che rende invisibile la nostra isola"... ma qui ci fermiamo, perché si tratta di magia.

Un altro problema sollevato da chi arriva: *dovremmo riorganizzarci per accoglierli*. Quelli che arrivano potrebbero fare pubblicità all'isola e arriverebbero altre persone. "Non li dovremmo fare venire sull'isola perché poi potrebbero chiamare amici e si formerebbe tutta una catena e i loro amici che lavorano nelle industrie e non si trovano bene nell'isola, costruiscono industrie anche

qui... Non ci possono assolutamente venire”; ancora: “Prima li farei salire gli spiegherei le regole e gli darei un libro in cui sono raggruppate, così le possono leggere tutte e se non le rispettano ciao ciao, però non devono chiamare i loro amici, altrimenti si formerebbe la catena... loro sì ma con segreto”. “Se si mandassero via andrebbero a chiamare gli altri, e potrebbero voler fare una vendetta, e quindi bisognerebbe cancellare la memoria”... Un altro bambino: “gli sconosciuti mica li vogliamo”; “Noi glielo diciamo non possono venire...”.

Si potrebbe allora mimetizzare l'isola rendendola invisibile: degli specchi giganteschi che si alzano attorno all'isola riflettendo il mare e il cielo, così l'isola non si vede. Certo, se loro vedono l'isola, non bisognerebbe cacciarli, ma accoglierli: se li cacciamo lo dicono agli altri, che non stanno nell'isola. Se dobbiamo accoglierli, quando arrivano gli diamo le regole. Possiamo costruire una specie di stanza per vedere come si comportano. Li portiamo nei residence e osserviamo cosa fanno senza che loro se ne accorgono.

Si potrebbe provare a farli restare, a fare amicizia... Magari gli diciamo di comportarsi bene nel residence, ma senza fargli vedere le regole: così vediamo cosa intendono per comportarsi bene nel residence... senza avere visto le regole. Sarebbe una specie di *libertà vigilata*.

“Io quando tutte quelle persone che vengono dalla nave vogliono venire sull'isola metterei entrata telecamera nascosta per vedere se i genitori sono tanti, troppi, adulti, una telecamera riesce a vedere un adulto che vorrebbe entrare, un cartello delle regole per fare capire perché non si può entrare in troppi...”; “Li farei venire solo a visitare e rivanno via perché sennò anche loro potrebbero inquinare l'isola”; “Io farei non un campo di forza, ma una barriera un po' a cupola che sta sopra l'isola... sempre fatta come un campo di forza... così non si vede l'isola, ma di giorno quando non c'è nessun pericolo; farei che la barriera durante il giorno quando non ci sono pericoli va sotto l'acqua; è come una barriera come tra l'isola e i genitori, perché prende anche il tunnel... tra l'isola e i genitori, c'è una porta in casa nostra; con i pericoli di notte la barriera si alza e il tunnel verso i genitori si apre.

Altra ipotesi: “si dà un fascicoletto regole agli sconosciuti e si fanno entrare... soltanto se giurano che potranno resistere e starci da soli senza portarci gli amici... potrebbero abitarci”. “Secondo me anche se noi ... loro l'isola l'hanno vista, bisognerebbe come ha detto qualcuno metterci gli specchi per mimetizzarla”; “Secondo me in quest'isola rischieremmo troppo e dovremmo mettere specchi”; “Li farei venire e accomodare e gli darei un foglio con tante domande... ad esempio, ‘vuoi fumare?’ e se uno dice sì, va via... se invece no, allora vediamo...”. Il test andrebbe fatto dai grandi, non dai bambini. Più precisamente, un'ipotesi dice ai ragazzi dai 12 anni in su.

Viene anche l'idea di mettere, al posto della barriera di forza e della cupola, delle mura inespugnabili, invisibili ecc.

Domanda: ci sono rischi se non li accogliamo? Nessuno, dice qualcuno. Oppure: Se noi li mandiamo via e ci facciamo vedere, loro potrebbero andare... a dirlo a tutti... dov'è l'isola. Questo era già stato detto. Ma ecco un altro rischio: se l'isola non sarà conosciuta, ritorneremo al punto di prima; non ci sarà nessuno che la porterà avanti, che la costruirà sopra, e resterà disabitata...”.

Non è che noi siamo iperprotettivi con l'isola e con noi? No, i bambini distinguono un senso buono e uno cattivo di essere iperprotettivi, in questo caso. Ma ecco un altro rischio: se ci sono barriere che proteggono l'isola, noi ci abituiamo così, a essere protetti, e si torna alla storia del girello. Se un giorno la barriera si rompe, non saremmo abituati a parlare con chi arriva, con lo sconosciuto che arriva. Non sappiamo come fare. Potrebbero essere barriere indistruttibili? *Ma molte cose*

*sembravano indistruttibili e non lo sono state davvero! I bambini fanno un elenco **che può essere interessante come spunto anche nello studio della storia**: ad esempio, il Titanic, il nido dell'aquila ossia la casa di Hitler, la muraglia cinese, il muro di Berlino, ecc. Sembravano cose destinate all'eternità, ma non è così.*

Dopo la discussione, 15 non vogliono nessun tipo di barriere, 9 la vogliono. Altra ipotesi: nascondersi. Far credere a quelli che arrivano di avere avuto un'allucinazione.

Ci siamo resi conto, parlando di queste cose, di quanto è difficile prendere decisioni. Moltissimi dicono che la maggioranza, come metodo, non funziona sempre bene. "Funziona solo se sono tutti d'accordo", dice un bambino. Come ci si governa allora sull'isola?

Prima ipotesi: decide chi arriva primo in una corsa... Ma può decidere chi vince una gara sportiva o comunque fisica? Siamo sicuri che decide bene?

Altra idea: quando ci sono due idee diverse, *si fa un'isola in miniatura per provare i due modi, le due idee; poi con una discussione si vede come vanno le cose.*

Siccome ci sono tante regole da mettere nell'isola, quelli che non sono d'accordo su una cosa si adattano un po'... e si adattano su un'altra cosa gli altri. Tornando alla questione del confine: si potrebbero mettere le barriere solo d'estate, per curare l'isola e proteggerla da chi la inquinerebbe; ma per fare del bene alla nostra isola, si potrebbe fare del male agli altri.

Su questo punto sospendiamo la discussione, per avviare quella sulla scuola. Come dovrebbe essere sull'isola, ammesso che una scuola ci sia? Prima battuta: "Ci dovrebbero essere le scuole, ma con cinque minuti di lezione e tutte di divertimento...". Questo sembra separare lezione e divertimento, ma ci possono essere lezioni divertenti? Un bambino dice: "A volte sì, ad esempio quella di filosofia, o di musica". "Se non c'era la scuola anche noi non ci saremmo mai potuti conoscere; se non c'è non impariamo niente e qui nell'isola i grandi non ci possono essere: cosa facciamo?". "Bisognerebbe mettere un limite un massimo di anni... ad esempio, un limite massimo di 10 anni, e uno decide quando vuole andarci, sapendo che deve fare dieci anni di scuola prima dei vent'anni". "La scuola dovrebbe esserci e le materie potrebbero essere studiate con il computer e riprodurre quello che è avvenuto nel passato"; ci dovrebbero essere scuole di musica e scuole di sport oltre alle palestre". "Secondo me la scuola ci dovrebbe essere con dei video che rappresentano come suonare lo strumento"; "Di solito si apprende più dalla televisione che dai libri, come Ulisse e Superquark che dicono molto di più di quello che c'è sui libri di scuola"; "Secondo me a scuola si dovrebbe entrare quando ci pare e si dovrebbe uscire quando ci pare, senza verifiche e interrogazioni"; "e senza note"; "La vorrei anche un po' organizzativa, dove ci sono anche materie in cui ci si può laureare tipo l'università"; "Non sono d'accordo! Si dovrebbe solo giocare in una sala giochi"; "Invece è giusto che le lezioni non siano divertenti, se no cominci a scherzare"; "Divertenti ma non troppo"; "Se non sono severe i bambini cominciano a fare quello che vogliono"; "Lezioni divertenti, così si coinvolge l'alunno"; "Se uno non vuole continuare gli studi va in una scuola dove impara un mestiere"; "Le lezioni potrebbero essere più divertenti e coinvolgenti e i bambini dovrebbero gestire da soli gli orari"; altra idea, "Prima di tutto si va a scuola solo cinque giorni la settimana senza rientri, poi niente compiti per casa, poi ricreazione di due ore.... Le materie dovrebbero essere semplici come musica e geografia, ma geografia non bisogna farla in modo che si devono sapere tutte le regioni..."; "Io volevo proporre un'unione tra due idee che sono state dette: si va a scuola solo di mattina senza rientro, si fa ricreazione un'ora e qualcosa, si impara giocando, ad esempio con le recite, sulla guerra civile, sugli Egizi, ecc.; le

maestre saranno meno severe, con cose più divertenti e i bambini saranno più ubbidienti, e non ci saranno compiti a casa”; ma “uno scopo ce l’hanno i compiti a casa: servono a approfondire e esercitare concetti che si sono fatti a scuola: se uno non lo fa, non impara, dimentica...”; allora si potrebbero dare compiti, ma pochi; “si dovrebbero assegnare solo a chi non ha chiaro l’argomento”; solo per le materia più importanti.