



## In prima linea con il mouse

*Il piccolo John sta per addormentarsi, mentre la piccola Mary ha ancora gli occhi spalancati; è stufo delle vecchie favole e papà è troppo fischio per comprare un nuovo videonastro. Disgustata spegne la videogovernante e si mette a pensare a qualche gioco nuovo, o almeno a qualcosa di diverso da fare, ma la sua piccola mente è una tabula rasa.*

*Va a frugare in una vecchia cassa di giocattoli che non tocca da tempo immemorabile e così, proprio in fondo, scopre qualcosa che le aveva regalato la nonna.*

*Si tratta di un gadget contanovelle molto intelligente: non ha bisogno di pile, contiene dati per quasi un megabyte, non genera interferenze di sistema ed è di così scarso ingombro da poter essere portato ovunque. L'accesso è istantaneo, indipendente dal punto prescelto, quasi immediata è la possibilità del ritorno e del salto in avanti. La velocità di trasferimento dei dati è di circa 250 baud. ..*

*Il solo inconveniente è che, per usarlo, bisogna essere operatori esperti. E la piccola Mary non è in possesso delle competenze necessarie. E così tutta sola nella sua cameretta d'alluminio, se ne sta seduta sul bordo del lettino...*

Questo breve testo mi è stato dato dalla dott. Laura Longhi dell'I.R.R.E. come "provocazione" sul tema *Tecnologia e Creatività*, tema che mi sentirei di rielaborare in *Tecnologia per l'infanzia e Rischi per la Creatività infantile*.

Come professionista che con l'infanzia -e con la sua creatività- lavora da un bel po' di anni, e come padre di una numerosa prole, più che una provocazione data dall'evocare un fosco divenire mi sembra la descrizione di qualcosa di già avvenuto, e che già si manifesta in maniera poco difforme da come descritto, nel quotidiano di un'infanzia che -sto ovviamente parlando di un'ampia frazione della popolazione infantile italiana, ma non mi sembra di descrivere uno status ampiamente diffuso anche oltre i confini nazionali- soffre di una solitudine che definirei quasi socialmente accettata, se non quando comunemente giustificata dai ritmi della vita contemporanea.

Non trovo che il problema principale sia quello della diffusione capillare di mezzi tecnologici in grado di velocizzare l'espletamento di una serie di processi: alcune delle cose che richiedevano grandi quantità di tempo (e di materiale, quindi con costi che in ultima istanza non sono solo economici ma anche ambientali) come l'invio di un alto numero di lettere, sono ridotte al tempo di un clic. Passeggiare virtualmente all'interno di un castello medioevale -e mettersi in condizioni di capirne l'architettura da un punto di vista non solamente militare, ma



anche simbolico ed economico- presenta, da un punto di vista che non è solamente materiale ma per buona parte didattico, un'evidente serie di vantaggi.

Il problema, ripeto, non è nella tecnologia. E' nella solitudine.

Un bambino può avere a che fare con un computer (con tempi di esposizione comunque brevi, a mio avviso) se è in compagnia di qualcuno che lo aiuti ad esercitare il suo senso critico, a non accontentarsi delle soluzioni preconfezionate che il mezzo informatico dispensa a piene mani, a non lasciarsi catturare dal piccolo (e un po' subdolo) senso di onnipotenza che questi apparati alimentano con grafiche elaborate, suoni e musiche di circostanza, tutte selezionate attraverso ricerche di mercato e incessantemente diffuse attraverso massicce campagne pubblicitarie, con l'evidente scopo di omologare le risposte ad offerte che precedono i bisogni<sup>1</sup>.

E' a questo stato di cose che la maggior parte degli adulti sembra -e temo proprio lo sia- incapace di reagire. E' cominciato -in Italia- una trentina di anni fa, con l'esponentiale crescita di intrattenimento televisivo, poi con l'arrivo sul mercato delle videocassette, delle quali i DVD interattivi sono la prosecuzione. E' un sistema di babysitting generatore di pace familiare, alla quale i videogames portatili, le videoconsolle e le altre analoghe attrezzature fanno da adeguato complemento, nel momento in cui, grazie alla caratteristica che hanno queste apparecchiature di assorbire completamente l'attenzione dei bambini, è possibile anche decidere se evocare la presenza di questi ultimi a (tele)comando, quando c'è tempo e voglia di averci a che fare, possibilmente senza quel doversi "adeguare" a comportamenti e linguaggi propri dell'età di questi bambini. Non mi si venga a dire che questa dei linguaggi è un'illusione, o una percezione distorta: nessuno ha notato quanto ora i piccoli vengano addestrati a somigliare agli adulti? Non solo nel vestire ma anche nel parlare, un parlare sgrammaticato, fondamentalmente assertivo e poco articolato, inadatto ad esprimere qualsiasi minima astrazione, che è proprio della stragrande maggioranza degli adulti che, a dispetto di un titolo di studio di scuola superiore, a malapena -e di malavoglia- riescono a leggere qualcosa di minimamente impegnativo, e la cui capacità critica non va oltre ai commenti sulle partite di calcio.

Anche il loro atteggiarsi ricalca, di norma, modelli di comportamento<sup>2</sup> da pseudo-adulto, assimilati via etere e ulteriormente diffusi per imitazione diretta di chi li imita meglio. Ricordo quanto, negli anni '80 e '90, il modello *piccola simpatica volgare canaglia* fosse nelle prime posizioni, un po' retrocesso -ma ancora alquanto gettonato- di questi tempi in favore di quello *piccola creatura tecnologicamente evoluta e sempre molto impegnata*.

Questo stato di cose è una delle conseguenze di una precisa strategia di mercato, dove non c'è spazio per impreviste deviazioni dal nutrito campionario delle offerte. Se affermo che da

---

<sup>1</sup> Non è un paradosso, è un'ormai consolidata prassi di marketing: se il bisogno di un determinato bene o servizio è scarso o non esiste, la miglior cosa da fare è crearlo, attraverso strategie di persuasione o approfittando di eventi favorevoli, anche se non duraturi. Il consolidamento di questo bisogno avverrà nella misura in cui la sua soddisfazione verrà adeguatamente gestita. Esempio, anche se un po' stagionato, è la vicenda del Cacao Meraviglioso originata dalla trasmissione televisiva *Indietro Tutta!*, negli anni 1987 - 88

<sup>2</sup> Più che di modelli mi verrebbe da parlare di "gusci comportamentali", nel momento in cui questi riferimenti devono essere riempiti da un qualche background culturale che nessun battage pubblicitario o *serial* a cartoni animati è in grado di trasmettere. Quale questo background possa essere, dipende da caratteristiche ambientali delle quali si è discusso e si discute ancora



anni si sta studiando per offrire mezzi informatici che diano l'illusione di produrre facilmente un processo creativo originale non è per sentito dire, ma per esperienza diretta. Dei prodromi di quella che possiamo definire l'ormai imperante -e nefasta- prassi del taglia-copia-incolla<sup>3</sup>, ho avuto la ventura di imbartermi nell'autunno del 2000, quando mi giunse una e-mail nella quale mi veniva chiesto se ero in grado di comunicare dei non meglio definiti "protocolli per la creazione di storie per bambini". Accanto al nome della mittente vi erano una sigla e un numero di telefono, che composi con una certa curiosità.

Mi rispose una dottoressa X, la quale mi disse che su incarico di un istituto universitario americano un'equipe di ricercatori stava cercando di elaborare un software destinato a far funzionare una grande tavola la quale, grazie ad una serie di sensori piazzati in corrispondenza di immagini stampate sulla tavola stessa, combinasse parole e frasi attinenti a queste immagini, allo scopo di produrre un racconto. Una versione informatica delle carte di Propp, insomma. Avevano però bisogno di una serie di modelli di costruzione di storie -i famosi "protocolli"- per dare un qualche riferimento operativo al programma, che altrimenti navigava in alto mare.

Fra il divertito e lo scandalizzato risposi che non seguo un "protocollo" per comporre una storia lavorando con i bambini, ma che seguo, per bizzarre che siano, il filo delle loro associazioni -nonché delle mie- proponendo più percorsi in modo da lasciare aperte diverse possibilità, finché il gruppo non esprime un suo orientamento dal quale chi lavora quotidianamente con questi bambini possa trarre anche indicazioni sulla situazione del gruppo stesso, rispetto -ad esempio- a situazioni di disagio potenziale o effettivo, o a quelle che sono le capacità di lavoro collettivo in un ambito verbale della creatività. Non aggiungi -in quel momento- che per quanto si cerchi di dare il maggiore spazio possibile ai bambini, uno degli ingredienti fondamentali è dato dalla qualità della propria presenza, dalla disponibilità a insegnare questo gioco e contemporaneamente a giocarlo insieme.

Terminata la comunicazione, mi venne la curiosità di sapere cosa significasse la sigla posta in fondo all'e-mail. Ancora si era agli albori dei moderni motori di ricerca in internet, ma in un attimo la sigla si rivelò appartenere alla Facoltà di Ingegneria dell'Università di Trento, più precisamente Ingegneria Informatica. Ricomposi il numero e feci un'altra lunga chiacchierata con colei che fino a poco prima immaginavo una pedagoga, o una psicologa dell'età evolutiva, o qualcosa del genere, per quanto le sue espressioni della telefonata precedente mi avessero fatto pensare a una persona un tantino sprovvista a proposito di pedagogia e psicologia. Difatti era un ingegnere, e mi disse che in quell'equipe lavoravano solamente ingegneri, aggiungendo con una disarmante dose di candore che avevano sì provato a portare dei bambini nei loro studi per cercare di capire come dovevano impostare il programma, ma che i bambini non si erano dimostrati affatto collaborativi, chissà perché.

Che figura, però, i genitori di questi bimbi: come si fa a far uscire di casa il proprio figlio senza essersi assicurati che porti con sé il libretto delle istruzioni per l'uso? Poi va a finire che la ricerca ne viene penalizzata.

---

<sup>3</sup> Nei vari ordini e gradi di scuola -e anche in molti ambiti aziendali- è normale prassi comporre dei collages di testi reperiti in internet, che hanno l'obiettivo di essere spacciati come ricerche o vere e proprie tesine. Di solito vengono composte così in fretta che gli autori non si curano affatto di sanare eventuali divergenze, incoerenze o contraddizioni non dico stilistiche, ma almeno sostanziali.



Umorismo a parte, mi chiedo che cosa sia necessario, per poter evitare un'espansione tecnologica che significhi esclusivamente appiattimento e omologazione, per fare in modo che l'offerta di prodotti sia più qualificata e meno ambigua nei contenuti. Pur non volendo scadere nell'anatema, quel che vedo è tutt'altro che rassicurante, o meglio è il continuo rassicurante ritornello delle pubblicità, dell'offerta tecnologica sempre più "personalizzabile" -aggettivo complementare all'odioso e diffusissimo "esclusivo"- che mi mette in allarme. Non foss'altro che, se la personalizzazione è realizzabile con mezzi interni all'offerta stessa, e quindi è da questi mezzi già prevista in ogni sua forma, non si capisce che cosa possa avere di unico, irripetibile nonché soggetto a -piccole o grandi, ma continue- variazioni come sappiamo essere la personalità di ognuno.

La creatività, infantile o adulta, non mi sembra in realtà nemmeno osteggiata: più semplicemente non è prevista, perché tutto è già fatto, si tratta solo di trovare l'icona giusta e di fare clic. Se non è prevista dall'onnisciente mezzo informatico vuol dire che non esiste, e allora perché allarmare il proprio pubblico di consumatori osteggiando qualcosa che non esiste? Il pubblico va blandito e rassicurato, allontanato dalla fatica del procurarsi piacere e divertimento secondo strade non sperimentate, riconducendo la prassi a una -nutrita, ma pur sempre assai limitata, se consideriamo la sproporzione con il numero di utenti- serie di opzioni ugualmente disponibili per tutti.

Ho sentito obiettare che non c'è tutta questa differenza, visto che i libri vengono stampati tutti uguali in migliaia, milioni di copie: ma sappiamo anche quale tipo di rapporto si instaura con la lettura, quali competenze essa richieda per completare e dirimere, attraverso la personale creatività di ogni singolo lettore, significati e significanti di quello che altrimenti sarebbe solo un susseguirsi di simboli grafici.

Non è solo un gioco di parole, ma fa uno strano effetto pensare che una cosa perfettamente uguale per tutti riesca a dare ad ognuno qualcosa di -anche solo leggermente- diverso, mentre una cosa che si dichiara adattabile ad ogni singola difformità riesce a rendere tutti angosciosamente somiglianti. E a rendere i più indifesi ancora più soli, spinti ancor più di quanto non fosse in passato a ricondursi -per amore o per forza- a predeterminati schemi comportamentali fin dalla culla. A questo proposito, un po' per gusto del paradossale, ma senza il timore di esagerare, mi piacerebbe sapere in quanti si sono soffermati a leggere, sulle confezioni di molti giocattoli per la prima e primissima infanzia, le indicazioni di applicazione. *Questo simpatico sonaglio a sagome multiformi sviluppa nel neonato la facoltà di riconoscere i suoni e le forme più familiari, e amplia le sue capacità motorie.* Sembra di leggere il foglio illustrativo di un farmaco, anzi, ormai neanche sulle confezioni di antibiotici si scrivono indicazioni così precise. Sorge allora spontaneo il dubbio, se per ipotesi al bambino non importasse nulla del *simpatico sonaglio a sagome multiformi*, se non si renda necessario un intervento del neuropsichiatra.

Poco m'importa che l'intenzione -che sottenderebbe a queste indicazioni- sia di sollevare dall'imbarazzo persone che altrimenti non saprebbero cosa comprare: ci si insinua all'interno di un atto importante -nel rapporto fra persone- come è quello del dono, con un qualcosa di già pronto, già fatto, già studiato da qualcuno che sicuramente ne sa più di te, tutto previsto. Se poi tua figlia a due mesi ama toccare le cose morbide e l'oggetto in questione è rigido, non c'è nemmeno da chiedersi chi abbia ragione.



Tornando più direttamente al tema *tecnologia vs. creatività*, ricordo un breve racconto di fantascienza<sup>4</sup> scritto nel 1951 e che lessi da ragazzo. Una breve discussione fra due bambini del 2157, a proposito del maestro meccanico, macchinario grazie al quale è stata abolita la scuola come la conosciamo oggi. Ogni bambino segue le lezioni a casa, non è più necessario uscire ed entrare in un edificio scolastico, e anzi questa idea, per uno dei due bambini, è totalmente sconosciuta. L'altro racconta cose -sapute direttamente dai nonni- su come fosse la scuola prima del maestro meccanico. I due si separano per andare a seguire le stesse lezioni ognuno a casa propria e il primo bambino (anzi, è una bimba, Margie), sedendosi davanti al maestro meccanico, pensa: *chissà come si divertivano!*

In un tempo -a più di mezzo secolo dalla la pubblicazione di quel racconto- di lezioni universitarie on line, di videoconferenze, di corsi via computer per bambini ospedalizzati, ci si vede costretti a difendere la funzione educativa -nel senso più ampio e più pieno del termine- del contatto personale. Grazie alla possibilità di fare creare distruggere tutto in una sorta di autarchia virtuale, per molti questa funzione sbiadisce a livello di un dispersivo optional, del quale si può fare a meno, visto che anche in sua assenza è possibile raggiungere ugualmente gli obiettivi prioritari che -sempre per una larga fetta di opinione pubblica- sono soltanto quelli dell'istruzione. Il gioco come fondamentale attività cognitiva, la socializzazione come terreno di convalida delle proprie esperienze e come ponte nel confronto di sé con l'altro sono un "dipiù" che -secondo un diffuso modo di pensare- ha la sua conseguenza più diretta in una serie di contagi batteriologici.

Gioco di gruppo, socializzazione e confronto, se proprio ci si tiene, si possono fare seduti davanti ad un monitor, perché non sono considerate -e questa non è un'opinione imposta dai produttori di computers, per quanto torni loro assai comoda- attività educative di primaria importanza.

Un altro ricordo, stavolta di origine professionale: nel '95 mi occupavo -per il pomeriggio del sabato- di un laboratorio di animazione per un gruppo di bambini presso la parrocchia di un piccolo paese. Fin dall'inizio le cose marciavano a fatica, e non riuscivo a capire in cosa il mio lavoro fosse male impostato. Passando le settimane, ormai ad aprile inoltrato, a causa del sopravvenire di altri impegni comunicai ai responsabili che all'incontro seguente sarei arrivato con almeno un'ora di ritardo. Al mio arrivo, in una bellissima giornata di sole, vidi i bambini per la maggior parte distesi sul prato della parrocchia, chi chiacchierando con altri, chi invece si era portato un mangianastri e ascoltava musica in compagnia, chi stava semplicemente a guardare le nuvole. In tre o quattro sul campetto di calcio, tre bambine che provavano un passo di danza per qualche minuto e poi si fermavano a parlare e a ridere. Cominciai a fare qualche domanda su che cosa facessero dopo la scuola, e il panorama risultante -dal punto di vista del tempo libero- aveva molto in comune con la settimana di un metalmeccanico alle presse: una ridda di corsi di questo e di quello, e poi lo sport e danza, nessuno tornava mai a casa prima delle 19, poi c'erano da fare i compiti, poi a cena e poi a dormire. E al sabato pomeriggio, l'unico durante il quale si poteva stare a pancia all'aria a non far nulla, non ti arrivava questo tizio a fare cose strane?

---

<sup>4</sup> Isaac Asimov, *Chissà come si divertivano*, 1951. Vale la pena di leggersi l'opinione di Asimov a proposito di istruzione automatizzata all'URL <http://web.adriacom.it/dorella/eLearning/Asimov.html>. Inoltre, suggerirei di digitare in un motore di ricerca il titolo del racconto: non mancheranno le sorprese



Come si è presentata l'occasione di avere tempo e spazio a loro misura, questi bambini non hanno esitato a coglierla, per utilizzarla in direzione di ciò che a loro mancava di più: un momento di pausa durante il quale, del tutto spontaneamente, socializzare in uno spazio comune. Sono convinto che in questa assenza risiedesse l'origine del faticoso andamento delle attività, e terrei a sottolineare quanto poco, tredici anni or sono, fosse diffusa rispetto ad oggi la tecnologia informatica per l'infanzia e questo per ripetere, a costo di essere noioso, che il problema non è nella tecnologia: è un ampio, variegato problema culturale, all'interno del quale gli aspetti della vita familiare, quelli delle relazioni con l'esterno, lo scontro fra solitario individualismo e valorizzazione dell'individualità, stanno spingendo in direzione dell'isolamento come "normale" condizione del quotidiano, e ostracizzando quel che -a mio avviso- dovrebbe essere ordinaria amministrazione nell'ambito dello straordinario. Talmente straordinario che le "competenze" necessarie vanno acquisite tramite corsi appositi, ovviamente a pagamento.

E se le competenze non le hai? Resti a sedere nella tua cameretta, nel buio, con gli occhi spalancati. Ma almeno, in queste condizioni, puoi ancora provare a fantasticare senza che ci sia qualche sofisticato macchinario a catturare la tua attenzione per darti gli stimoli "giusti". Un po' di dolce far nulla può essere costruzione, invece che dispersione. Ma anche qui non scadiamo in qualche ricetta, ed evitiamo di cadere nella solita equivoca diatriba *tecnologia sì / tecnologia no*: l'elemento fondamentale alla crescita intellettuale, allo sviluppo di capacità creative, all'equilibrio fra queste e la sfera affettiva, risiede nelle persone che con i bambini vivono e condividono il quotidiano, nella loro intima convinzione che "bisogna esserci", a maggior ragione se le nuove proposte di gioco presentano le ambiguità che ho descritto, senza demonizzare quello che è solo uno strumento a codice binario, ma tenendo ben desta l'attenzione ai contenuti che lo strumento veicola, non tanto per esercitare una funzione meramente censoria, quanto per esercitare -e insegnare ad esercitare- la capacità critica, e a prendersi gioco quando possibile anche della pochezza e dei luoghi comuni che spesso traspaiono da quei contenuti.

L'alternativa è quella di lasciare l'infanzia in pasto alle logiche di mercato del consumo di massa, da sempre livellatrici di pensiero perché orientate alla crescita di consumi e relativi profitti, non certo allo sviluppo cognitivo, affettivo, creativo e critico individuale. Con i bambini in prima linea, che come tanti soldati semplici -che vanno avanti per primi in avanscoperta, a farsi impallinare dal nemico perché si mostri alle artiglierie che così sanno dove indirizzare le cannonate- si trovano di fronte a quella che per loro è un'irresistibile offensiva di persuasione alle logiche di un consumo generatore di sé stesso.

**Fabrizio Bonora**

Ferrara, 25 maggio 2007



## CHISSÀ COME SI DIVERTIVANO

Margie lo scrisse perfino nel suo diario, quella sera. Sulla pagina che portava la data 17 maggio 2157, scrisse: "Oggi Tommy ha trovato un vero libro!" Era un libro antichissimo. Il nonno di Margie aveva detto una volta che, quand'era bambino lui, suo nonno gli aveva detto che c'era stata un'epoca in cui tutte le storie e i racconti erano stampati su carta. Si voltavano le pagine, che erano gialle e fruscianti, ed era buffissimo leggere parole che se ne stavano ferme invece di muoversi, com'era previsto che facessero: su uno schermo, è logico. E poi, quando si tornava alla pagina precedente, sopra c'erano le stesse parole che loro avevano già letto la prima volta.

- Mamma mia, che spreco - disse Tommy. - Quando uno è arrivato in fondo al libro, che cosa fa? Lo butta via, immagino. Il nostro schermo televisivo deve avere avuto un milione di libri, sopra, ed è ancora buono per chissà quanti altri. Chi si sognerebbe di buttarlo via?

- Lo stesso vale per il mio - disse Margie. Aveva undici anni, lei, e non aveva visto tanti telelibri quanti ne aveva visti Tommy. Lui di anni ne aveva tredici.

- Dove l'hai trovato? - gli domandò, - In casa. - Indicò senza guardare, perché era occupatissimo a leggere. - In solaio.

- Di cosa parla?

- Di scuola.

- Di scuola? - Il tono di Margie era sprezzante. - Cosa c'è da scrivere, sulla scuola? Io, la scuola, la odio.

Margie aveva sempre odiato la scuola, ma ora la odiava più che mai. L'insegnante meccanico le aveva assegnato un test dopo l'altro di geografia, e lei aveva risposto sempre peggio, finché la madre aveva scosso la testa, avvilita, e aveva mandato a chiamare l'ispettore della Contea.

Era un omino tondo tondo, l'ispettore, con una faccia rossa e uno scatolone di arnesi con fili e con quadranti. Aveva sorriso a Margie e le aveva offerto una mela, poi aveva smontato l'insegnante in tanti pezzi.

Margie aveva sperato che poi non sapesse più come rimetterli insieme, ma lui lo sapeva e, in poco più di un'ora, l'insegnante era di nuovo tutto intero, largo, nero e brutto, con un grosso schermo sul quale erano illustrate tutte le lezioni e venivano scritte tutte le domande.

Ma non era quello, il peggio. La cosa che Margie odiava soprattutto era la

fessura dove lei doveva infilare i compiti e i testi compilati. Le toccava

scriverli in un codice perforato che le avevano fatto imparare quando aveva sei anni, e il maestro meccanico calcolava i voti a una velocità spaventosa.

L'ispettore aveva sorriso, una volta finito il lavoro, e aveva accarezzato la testa di Margie. Alla mamma aveva detto: - Non è colpa della bambina, signora Jones. Secondo me, il settore geografia era regolato male. Sa, sono inconvenienti che capitano, a volte. L'ho rallentato. Ora è su un livello medio per alunni di dieci anni. Anzi, direi che l'andamento generale dei progressi della scolara sia piuttosto soddisfacente. - E aveva fatto un'altra carezza sulla testa a Margie. Margie era delusa. Aveva sperato che si portassero via l'insegnante, per ripararlo in officina. Una volta s'erano tenuti quello di Tommy per circa un mese, perché il settore storia era andato completamente a pallino.

Così, disse a Tommy: - Ma come gli viene in mente, a uno, di scrivere un libro sulla scuola?

Tommy la squadrò con aria di superiorità. - Ma non è una scuola come la nostra, stupida!

Questo è un tipo di scuola molto antico, come l'avevano centinaia e centinaia di anni fa. -



Poi aggiunse altezzosamente, pronunciando la parola con cura. - Secoli fa.

Margie era offesa. - Be' io non so che specie di scuola avessero, tutto quel tempo fa. - Per un po' continuò a sbirciare il libro, china sopra la spalla di lui, poi disse: - In ogni modo, avevano un maestro.

- Certo che avevano un maestro, ma non era un maestro regolare. Era un uomo.

- Un uomo? Come faceva un uomo a fare il maestro?

- Be', spiegava le cose ai ragazzi e alle ragazze, dava da fare dei compiti a casa e faceva delle domande.

- Un uomo non è abbastanza in gamba.

- Sì che lo è. Mio papà ne sa quanto il mio maestro.

- Ma va'! Un uomo non può saperne quanto un maestro.

- Ne sa quasi quanto il maestro, ci scommetto.

Margie non era preparata a mettere in dubbio quell'affermazione. Disse. - Io non ce lo vorrei un estraneo in casa mia, a insegnarmi.

Tommy rise a più non posso. - Non sai proprio niente, Margie. Gli insegnanti non vivevano in casa. Avevano un edificio speciale e tutti i ragazzi andavano là.

- E imparavano tutti la stessa cosa?

- Certo, se avevano la stessa età.

- Ma la mia mamma dice che un insegnante dev'essere regolato perché si adatti alla mente di uno scolaro o di una scolaro, e che ogni bambino deve essere istruito in modo diverso.

- Sì, però loro a quei tempi non facevano così. Se non ti va, fai a meno di leggere il libro.

- Non ho detto che non mi va, io - Sì affrettò a precisare Margie. Certo che voleva leggere di quelle buffe scuole.

Non erano nemmeno a metà del libro quando la signora Jones chiamò: - Margie! A scuola!

Margie guardò in su. - Non ancora, mamma.

- Subito! - disse la signora Jones. - E sarà ora di scuola anche per Tommy, probabilmente.

Margie disse a Tommy: - Posso leggere ancora un po' il libro con te, dopo la scuola?

- Vedremo - rispose lui, con noncuranza. Si allontanò fischiettando, il vecchio libro polveroso stretto sotto il braccio.

Margie se ne andò in classe. L'aula era proprio accanto alla sua cameretta, e l'insegnante meccanico, già in funzione, la stava aspettando. Era in funzione sempre alla stessa ora, tutti i giorni tranne il sabato e la domenica, perché la mamma diceva che le bambine imparavano meglio se imparavano a orari regolari.

Lo schermo era illuminato e diceva - Oggi la lezione di aritmetica è sull'addizione delle frazioni proprie. Prego inserire il compito di ieri nell'apposita fessura.

Margie obbedì, con un sospiro. Stava pensando alle vecchie scuole che c'erano quando il nonno di suo nonno era bambino. Ci andavano i ragazzi di tutto il vicinato, ridevano e vociavano nel cortile, sedevano insieme in classe, tornavano a casa insieme alla fine della giornata. Imparavano le stesse cose, così potevano darsi una mano a fare i compiti e parlare di quello che avevano da studiare.

E i maestri erano persone...

L'insegnante meccanico faceva lampeggiare sullo schermo: - Quando addizioniamo le frazioni  $1/2 + 1/4$ ...

Margie stava pensando ai bambini di quei tempi, e a come dovevano amare la scuola. Chissà, stava pensando, come si divertivano!