

Fondo Pizzigoni, punto di incontro tra pedagogia e tecnologia

Valentina Cosimati

Scrittrice e divulgatrice culturale
ilmelangolo@email.it

“Porto l’universo nella scuola e la scuola nell’universo”.
Giuseppina Pizzigoni, *L’insegnamento oggettivo*, 1929, p. 5

Introduzione

Il Fondo Pizzigoni presenta delle testimonianze di alto valore culturale in molti ambiti della conoscenza, che includono la storia del design, della commedia dell’arte, della comunicazione, dell’architettura. I reperti documentano la longevità della pedagogia di Giuseppina Pizzigoni, fondata sul metodo scientifico, attestandone la modernità nella società contemporanea caratterizzata dal rapidissimo susseguirsi di rivoluzioni tecnologiche.

In base al principio universalistico (Pizzigoni, 1929) la scuola è un insieme permeabile ed interagente con la realtà, si alimenta del rinnovamento costante della società, è un luogo fisico ed immaginifico (Chistolini, 2023) in cui germogliano i talenti che agiranno il futuro elaborando gli stimoli del presente e gli insegnamenti del passato; i percorsi di apprendimento prevedono il raggiungimento non soltanto teorico bensì pratico di luoghi fisici (Neill, 2012) e di competenze (Consiglio dell’Unione europea, 2018) sviluppando la capacità di apprendere ad apprendere che permette di affrontare le complessità, di sviluppare consapevolezza di sé e delle molteplici espressioni culturali nel villaggio globale (McLuhan, 1964).

1. Il metodo scientifico di Leonardo e Galileo

“Noi non doviamo desiderare che la Natura si accomodi a quello che parrebbe meglio disposto et ordinato a noi” (Lincoi, 2002), scriveva Galileo Galilei nel 1612 a Federico Cesi, fondatore dell’Accademia dei Lincoi che, con grande scorno del padre il quale riteneva molto meno rischiosa per il figlio la carriera militare, amava passeggiare insieme ai suoi amici sapienti nell’attuale Parco

dei Monti Lucretili, percorrendo quello che oggi è noto come il sentiero linceo, per osservare la natura ‘con occhio di lince’ e disquisire di scienze e arti in un ampio prato conosciuto come ‘anfiteatro linceo’ in cui contemplare e studiare il grande spettacolo della natura, del mondo, dell’universo, senza pregiudizi ma con la gioiosa curiosità che caratterizza ogni grande avventura.

Giuseppina Pizzigoni fondò sul metodo scientifico, scaturito in parte anche da quelle antiche rivoluzioni in cammino nei dintorni del castello di San Polo de’ Cavalieri, tutta la sua attualissima pedagogia, aggiungendo alla meraviglia naturalistica la spettacolarità teatrale e la gratitudine contemplativa.

2. Sbaccellar fagioli per imparare a giocare con la tecnologia

Attraverso l’osservazione del vero, della natura, dell’arte e dell’innovazione tecnica e tecnologica, grazie ad una straordinaria capacità comunicativa derivante in parte dalla sua passione per le arti sceniche, ad un amore profondo per l’esistente e i fermenti culturali internazionali, alla forte tensione etica e spirituale, avvalendosi di persone esperte in ogni settore, Pizzigoni portava le studentesse e gli studenti al museo per allenare la coscienza e il *senso del bello* (Presti, 2021), fuori dal perimetro della classe e della scuola, all’interno della progressione educativa (Manzi, 1976), tra gli alberi, nei prati e negli orti per esperire, contemplare, osservare e studiare il grande spettacolo della Natura, conoscere.

Scopo il vero, tempio la natura, metodo l’esperienza, amava ripetere.

Stabilì solide collaborazioni con gli imprenditori del suo tempo, con intellettuali di chiara fama, con i cosmopoliti industriali milanesi, tradizionalmente attenti alle tendenze dell’economia internazionale, e seppe cogliere le scintille di futuro che in quegli ambienti trovava, nonostante l’oscurantismo politico dell’epoca, terreno fertile. Frequentò senza timori l’alta società, andando a curiosare nei luoghi dell’apprendimento dei rampolli della ricchissima borghesia, si avvicinò alle tendenze della Scuola nuova e ne creò una sua versione, immersa nel territorio di cui è emanazione, in rapporto positivo, etico con l’universo e in dialogo con il mondo. Compresse la forza del gioco nel processo di apprendimento, della gioia ‘lievito d’ogni lavoro’, ebbe sempre chiara la necessità del *senso del bello*, Leonardo e Galileo furono i suoi fari ispiratori. Elaborò strumenti, consultabili presso il Fondo Pizzigoni, per l’imparar giocando che attualmente costituisce una consistente fetta delle industrie del gioco, del giocattolo, del gaming e dell’edutainment, nonché una base teorico-pratica delle strategie di gamification in uso nella scuola e della didattica multimediale che si avvale di visori, generatori e sensori.

Nei laboratori tecnici della Rinnovata si costruivano, coinvolgendo anche gli esperti esterni, gli strumenti per coltivare l’orto didattico che forniva cibo

per la mensa e che diede adito a malevole critiche alla scuola in cui si insegnava a 'sbaccellar fagioli'. Il teatrino delle marionette e i personaggi popolari avevano valenza didattica, come risulta evidente anche da un primo sguardo alle vetrine esposte nel Dipartimento di Scienze della Formazione dell'Università Roma Tre; inoltre, ella dedicava tempo ed energie alla spiritualità con il pragmatismo lombardo che la contraddistingueva.

L'educazione alla contemplazione, anche mistica e spirituale oltre che scientifica, della natura e dell'esistente, nella pedagogia di Pizzigoni si unisce alla concretezza delle attività all'aria aperta, al rapporto dialogante con luoghi e territori, e alla curiosità per il nuovo, il meraviglioso e l'evoluzione tecnologica in un *insieme completo*. Chi apprende ha la possibilità di fare esperienza dell'universo, di conoscere empiricamente e serenamente, all'interno di un quadro metodologico e una comunità educante, in piena sicurezza, mediante la guida di insegnanti e con l'aiuto di persone esperte, l'universo, il mondo e dunque acquisire conoscenze, abilità, atteggiamenti, competenze senza negare l'evoluzione tecnologica e sociale, senza esserne soggiogate e soggiogati bensì comprendendola all'interno di protocolli di apprendimento fondati sul metodo scientifico e sull'apprendimento all'aria aperta, oggi noto anche come outdoor education e/o place-based-education.

Il metodo si fonda su un continuo e costante rinnovamento all'interno di principi chiari e solide certezze; fornisce gli strumenti cognitivi per l'apprendimento permanente e per l'adattamento critico alla continua, rapidissima (Gates, 2023, 2024) progressione civile e sociale.

3. Guerra e pace nelle aule del villaggio globale

In un'era in cui verga e bacchetta erano considerati utensili dell'insegnante ma Isadora Duncan educava le sue isadorables a danzare con le onde del mare, Pizzigoni dichiarava che è la gioia il lievito d'ogni lavoro, che si deve apprendere ad apprendere esplorando il mondo, si deve applicare il metodo scientifico di Galileo e Leonardo. È nella libertà, anche di movimento e di esplorazione degli spazi, che si trova la possibilità dell'apprendimento individualizzato e personalizzato, emozionante scoperta, nei limiti dell'età e con l'aiuto dell'insegnante che deve additare genere, modo e limite delle occupazioni senza rigorismi e nel rispetto della persona discente per uno sviluppo secondo verità e natura.

Se oggi l'attenzione ai tempi e ai modi di chi apprende è concetto che dovrebbe essere assodato, agli inizi del XX secolo l'insegnante aveva l'abitudine di picchiare ed infliggere torture ai discenti, prevalentemente di genere maschile in quanto si riteneva per lo più inutile istruire le bambine, i quali dovevano stare in scomodissimi banchi per ore ed ore, in silenzio e senza mostrare alcun interesse o curiosità, dovevano apprendere possibilmente a

memoria gran parte delle nozioni che venivano unidirezionalmente e spesso sbrigativamente comunicate.

Tra l'Ottocento e il Novecento si svilupparono anche movimenti libertari, quali quello di Monte Verità in cui si sperimentava il nudismo e il vegetarianismo, o le scuole di Isadora Duncan che insegnava alle sue allieve ad abbandonare le costrizioni di corsetti e scarpette per indossare una tunica 'all'antica' e danzare con le onde del mare, movimenti mistici quali quelli ispirati da Georges Ivanovič Gurdjieff, antroposofici iniziati da Rudolf Steiner.

La curiosa e ingegnosa pedagoga italiana seppe cogliere le tendenze del momento, che incuriosirono anche intellettuali quali la giornalista spagnola Carmen de Burgos e la scrittrice portoghese Ana de Castro Osório, rintracciare suggestioni del presente, interpretare elementi del passato recente e remoto, declinare il nuovo in innovazione e rinnovamento.

Giuseppina Pizzigoni, inserendosi idealmente nella linea tracciata dal Bureau International des Écoles Nouvelles (BIEN) fondato da Adolphe Ferrière nel 1899 e dunque *rinnovandola* a suo modo, riuscì ad istituire una scuola pubblica in cui si faceva fotografare tra le allieve e gli allievi, sorridendo dolcemente; inventava storielle, lasciava che le studentesse e gli studenti (ri)elaborassero la loro esperienza pratica nel pratino, nell'orto, in officina, al museo, con la dignità della loro età e della loro personale, e pertanto degna di attenzione e comprensione, interpretazione dell'esperienza nel e del mondo.

I materiali educativi, consultabili presso il Fondo Pizzigoni, erano graficamente accattivanti, di design moderno.

Lasciando al gioco e alla sana competizione tra pari la possibilità di trovare il gusto di apprendere, si sviluppano anche il senso civico, la metacognizione e le competenze chiave per l'apprendimento permanente, come indicato dalla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea del 2018.

4. Lo spazio del respiro e dell'apprendimento

Pizzigoni sviluppò la convinzione, durante i suoi viaggi internazionali alla ricerca delle pedagogie più nuove e interessanti, che la scuola necessitasse di una riflessione profonda sulle modalità di insegnamento e che ogni aspetto dovesse essere pensato in funzione della pedagogia, anche gli edifici e la salute: insegnare ad amare e comprendere la realtà, senza *desiderare che la Natura si accomodi a ciò che parrebbe meglio disposto et ordinato a noi* comprendendo le differenze di ogni percorso di apprendimento.

Invece di banchi fissi su cui far stare composti e fermi gli alunni, chiese che venisse progettata e costruita una scuola in cui fosse garantito un continuo contatto con la natura e l'universo, in cui il corpo non fosse costretto bensì

libero di muoversi, ove non reprimere l'esuberante curiosità ma aiutare a trovare il verso, a delineare i pattern cognitivi entro cui ognuno apprende.

Nella Rinnovata le aule sono dotate di 'finestre porte' apribili per agevolare la permeabilità degli ambienti di una scuola in cui anche apprendere a 'sbaccellar fagioli' è esperienza alla base della conoscenza.

Come si evince dal catalogo visitando il Fondo Pizzigoni, i materiali di apprendimento erano molteplici, giocosi, ancorati alla tradizione e proiettati verso il futuro dal design internazionale: tra chi sosteneva Giuseppina Pizzigoni vi erano gli industriali milanesi, attenti all'innovazione e alle nuove tendenze allora come ora.

Ella, con la capacità incantatrice e il funambolismo stilistico di chi ama la spettacolarità del teatro, "lo sforzo disperato che - ripeteva Eduardo - compie l'uomo nel tentativo di dare alla vita un qualsiasi significato", riusciva a combinare elementi nuovissimi con quelli ancestrali della ritualità, il senso del bello e l'amore per la terra, la contemplazione meravigliata della vita e il guizzo della commedia dell'arte, la religiosità pervasiva e l'esercizio delle differenze.

Nella pedagogia di Pizzigoni vi sono principi ispiratori e non materiali fissi, suggestioni in un perpetuo divenire eracliteo elaborate col metodo scientifico. L'apprendimento è un processo all'interno di un insieme organico che si ottiene mediante la narrazione, l'esplorazione dei luoghi, l'accudimento delle bestiole e dell'orto, il teatro, parte fondamentale dell'insegnamento, della teorica e della pratica educativa di Pizzigoni, donna ascetica e passionale che avrebbe voluto essere un'attrice ed ebbe sempre nel cuore le arti sceniche.

Seguendo le preziose orme della pedagoga milanese e della sua allieva Sara Bertuzzi si incontrano (Chistolini, 2020) favole, geometrie tattili, Spirimpolo, marionette, alberi di legno, racconti di semi e germogli, albi illustrati che evocano il tempo di un'artigianalità sapiente in cui muovevano i primi passi le industrie del gioco e del giocattolo. Gli elementi combinati insieme esplicano una modalità di interazione con l'infanzia che si esprime con la voce dell'immaginario contemporaneo e con la magia spettacolare che rende sensata ogni cosa. In anni in cui tutto era propaganda, astrazione, banalizzazione lineare ma anche futuristica meccanizzazione e idealizzazione del progresso tecnologico, nonché mistica conoscenza delle libertà, Pizzigoni utilizza il gioco, l'incanto teatrale, i mezzi e i modi del comunicare non per propagandare l'uniformità e l'intolleranza, come era d'obbligo in quei tempi neri e banalmente violenti, bensì l'amore per la complessità e la differenza, quella diversità in cui felicemente si trova il senso della vita, dell'extraquotidiano, del sacro, dei diritti e dei doveri (Mazzini, 2016) nella partecipazione civica.

Giuseppina Pizzigoni vede molto al di là della siepe che gentilmente cinge la Rinnovata e la sua stessa vita, dei confini e dei fili spinati oliati di ricino che falcidiano intere generazioni: ella cerca il senso dell'insegnamento nell'in-

novazione, nel futuro, radicandolo in quei movimenti naturalisti che oggi paiono avveniristici e che all'epoca furono eccelse eccezioni, con fiducia e spirito positivo, scientifico e artistico al contempo.

5. Colori danzanti e pattern tecnologici

L'amore profondo per la vita si legge, si percepisce nei cimeli, nei reperti custoditi nel Fondo Pizzigoni all'interno del Dipartimento di Scienze della Formazione dell'Università Roma Tre.

Aprondo i cassettei, fatti fare su misura per poter conservare l'esuberanza infantile che non si conchiude in limiti bensì danza libera su grandi fogli colorati, sembra di poter attingere alla valigia meravigliosa dello Zio Drosselmeyer dello *Schiaccianoci*, personaggio risorgimentale, fiducioso nella scienza e nell'esoterismo, che balla in equilibrio tra alchimia e tecnologia.

I materiali generosamente conservati da Sara Bertuzzi e raccolti in modo lungimirante nel Fondo Pizzigoni grazie alla intuizione di Sandra Chistolini, sono l'evidenza che la scuola può effettivamente rinnovare e rinnovarsi.

Sbaccellar fagioli, utilizzare un visore Oculus e cominciare a conoscere pattern, meccanismi e modalità di interazione dell'intelligenza artificiale è un insieme organico che nella scuola e nei luoghi dell'apprendimento trova la sua naturale dimensione di complessità e di semplificazione: nella pedagogia universalistica fondata sul metodo scientifico, le antiche e nuove tecnologie ritrovano la loro propria essenza di strumenti, mezzi, contenuti, messaggi e ambienti (McLuhan 1967) con cui giocare per non essere giocate e giocati (Infante, 2000) e dunque soggiogate e soggiogati.

Abbinando l'innovazione del tempo presente (il laboratorio tecnico, la presenza degli esperti, gli esercizi di ritaglio, le perline per apprendere la differenziazione, ecc.) alla concretezza del rapporto con nutrimento fisico, bisogni primari, essenzialità (l'orto, la cucina, l'accudimento delle bestioline da cortile, ecc.); combinando la contemplazione spirituale (il senso del bello, i momenti di raccoglimento, ecc.) al metodo scientifico galileiano (l'osservazione, la conoscenza, l'abilità ecc.) che è atteggiamento e competenza; la cura di sé (attività all'aria aperta, movimento, dentista, alimentazione sana, dignità nel vestire, ecc.) all'esplorazione avventurosa (la scoperta dei dintorni, il sapore della pioggia, la costruzione di un utensile, ecc.) il metodo Pizzigoni scandisce il progredire dell'apprendimento come un metronomo che sappia indicare all'orchestra (Muti, 2024) la certezza per l'immaginazione.

6. Metodo Pizzigoni: arginare i rischi tecnologici senza rimanere indietro

Molti sono i movimenti contemporanei che si sono posti la questione di come *giocare con la tecnologia per non esserne giocate e giocati*, andando talvolta a trasformare i cambiamenti delle rivoluzioni industriali da crisi in opportunità per intere città e quartieri, cioè di come riportare ad una dimensione umana, mediante anche il più ancestrale metodo di apprendimento, il gioco appunto, le tecnologie e riaffermare, tra gli altri, anche i principi democratici e di partecipazione civica e sociale (Cosimati, 2023) .

Negare le evoluzioni dello sviluppo industriale, economico e sociale rischia di generare un effetto boomerang, una discrepanza tra la realtà contingente e la scuola nel suo complesso. D'altro canto, rendere gli ambienti di apprendimento tecnologizzati in modo invasivo può causare danni anche irreparabili nel processo di apprendimento, per la futura socialità e, infine, per le stesse democrazie, come evidenziano le tante raccomandazioni dei governi e delle organizzazioni sovranazionali maggiormente interessate allo sviluppo tecnologico contemporaneo e al rispetto dei diritti umani fondamentali, nonché l'AI Act (European Union [EU], 2024).

Giuseppina Pizzigoni e Sara Bertuzzi hanno utilizzato largamente le tecnologie disponibili *insieme* alle pratiche dell'apprendimento in natura, nelle officine e nei luoghi dell'arte. Occuparsi di accudire un animale da cortile e della preparazione del cibo dal seme al piatto implica sporcarsi le mani di terra e di farina e *contestualmente* elaborare, sperendole, strategie per massimizzare i risultati minimizzando lo sforzo. L'agricoltura stessa nella Rinnovata non è esercizio di archeologia sperimentale o di idillio bucolico bensì pratica di realtà grazie alle figure delle persone esperte: si utilizzano per lo più le tecniche contemporanee. L'agricoltura di oggi è molto diversa da quella di poche decine di anni fa, così come lo è la società.

Negare l'innovazione o sovraccaricare di informazioni tecnologiche chi apprende creerebbe generazioni di persone eccessivamente vulnerabili alle tecnologie e ai sorprendenti sviluppi della realtà aumentata, virtuale e dell'intelligenza artificiale.

L'innovazione e le tecnologie, unite alla magia del teatro in cui la finzione è convenzione coscientemente accettata, alla spiritualità della contemplazione, alla concretezza dell'accudimento degli animali, dello spazio, alla vita all'aria aperta e alla scoperta meravigliosa e meravigliata della natura sono le cifre distintive della pedagogia pizzigoniana per come è possibile intuirle dal lascito culturale della Rinnovata, dagli scritti pubblicati e dai reperti reperibili nel Fondo Pizzigoni all'interno del Dipartimento di Scienze della Formazione dell'Università Roma Tre. Questi principi risultano oggi di particolare attualità al punto da poter essere considerati avveniristici, pionieristici e in certo qual senso visionari.

Il teatro prevede l'accettazione di una convenzione per il tempo limitato della durata dello spettacolo, di sospensione del principio di realtà. Il pubblico partecipa attivamente ad un rito sociale in cui, come nel gioco, *fa finta che*, sospende l'incredulità per un tempo e in uno spazio ben preciso, lascia che persone, luci, trucchi e musiche attraversino le dimensioni spazio-temporali con la fantasia per meglio conoscersi e conoscere il mondo reale. È dunque, in un momento in cui la distinzione tra reale e virtuale si prospetta come sempre più complessa, un esercizio di conoscenza, elemento di notevole importanza nell'insieme organico pizzigiano.

Conclusioni

Oggi vi è una nuova categoria di giovani nel mondo tecnologicamente avanzato, che è in fase di studio: dopo le native e i nativi digitali (Prensky, 2001; Barnard 2023) siamo di fronte a generazioni di Virtual Reality Natives (VRN), Robot Natives e Artificial Intelligence Natives (genAI o AIN), che si potrebbero definire VRRAINs – Virtual Reality Robot Artificial Intelligence Natives, cioè di persone che sono abituate sin da prima della nascita ad essere in ambienti misti con tecnologie parlanti, pensanti, semoventi ed espressive che vanno a modificare la percezione stessa del reale e ad agire in ambienti virtuali, digitali e reali indipendentemente dalla volontà umana.

I rischi (AGIA, 2022; Misuraca, 2020) di tali tecnologie, il cui progredire è un processo inevitabile, sono attualmente allo studio da parte di prestigiose e potentissime agenzie governative nazionali e sovranazionali e da parte di aziende prevalentemente multinazionali che non necessariamente hanno a cuore la sostenibilità, il benessere umano e la democrazia.

Si stanno definendo delle vie statunitensi, europee, cinesi, intercontinentali e internazionali (Francesco I; G7, 2024) alle nuove tecnologie ma è prevedibile (Gates, 2023, 2024) che nei prossimi vent'anni lo sviluppo tecnologico sarà veloce, il divario digitale si allargherà, il lavoro cambierà anche radicalmente e le necessità pedagogiche saranno sempre più intrinsecamente connesse al rispetto dei diritti fondamentali e ai ritmi umani.

Oltre al divario digitale si amplierà anche quello dei diritti e delle definizioni normative che attualmente presenta delle bizzarrie, tra nazioni che vogliono regolamentare le tecnologie emergenti, tra cui l'Arabia Saudita, e altre, tra cui il Giappone che per numero di brevetti risulta da alcuni anni lo stato più tecnologicamente sviluppato nel settore, che non hanno ancora normato la questione.

L'umanità avrà necessità di adattarsi velocemente e le chiavi di conoscenza, le magie evocate dai reperti del Fondo Pizzigoni, si rivelano preziose nell'affrontare le sfide poste dalla contemporaneità aprendo scenari necessari.

Il metodo Pizzigoni, per come si evince dai reperti conservati nel Fondo Pizzigoni e alla riattualizzazione elaborata da Sandra Chistolini, costituisce una pedagogia completa, un insieme organico con indicazioni chiare e precise su come affrontare serenamente le tante sfide, anche etiche, della modernità, lasciando spazio e tempo alla gioia dell'apprendimento, all'emozione avventurosa della scoperta, alla spiritualità, al metodo scientifico, al senso del bello e fornendo dunque gli strumenti cognitivi e metacognitivi affinché le future generazioni possano conoscere per deliberare e non essere passivamente soggiogate dalle continue e pervasive rivoluzioni tecnologiche.

Bibliografia

- Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza (2022). *Relazione al Parlamento*. <https://www.garanteinfanzia.org/sites/default/files/2023-06/relazione-parlamento-2022-def.pdf>.
- Barnard, D. (2023, 14 giugno). *History of VR - Timeline of Events and Tech Development*. <https://virtualspeech.com/blog/history-of-vr>
- Chistolini, S. (2020). *Il Fondo Pizzigoni. Metodo sperimentale e scuola dell'infanzia nei Diari di Sara Bertuzzi*. FrancoAngeli.
- Chistolini, S. (2023). I poveri nel pentagramma della comunità. *Il Nodo. Per una Pedagogia della persona*, 27(53), 27-32.
- Cosimati, V. (2023). Mentana, Europa. L'educazione civica europea con il metodo Pizzigoni-Chistolini. *Il Nodo. Per una Pedagogia della persona*, 27 (53), 217-232.
- CorriereTV. <https://video.corriere.it/spettacoli/la-lezione-di-riccardo-muti-l-orchestra-e-come-la-societa-tutti-concorrono-al-bene-senza-prevaricatori/3d768898-e3e6-42a5-9931-41209bbbbx1k>
- European Union [EU]. (2024, May 22). *EU AI Act*. European Union. <https://artificialintelligenceact.eu/>
- Francesco, I. (2024). *Intelligenza artificiale e pace* <https://www.vatican.va/content/francesco/it/messages/peace/documents/20231208-messaggio-57giornatamondiale-pace2024.html>
- G7. (2024). *Outreach Chair Summary: G7 meeting with Outreach Countries and International Organizations*. <https://www.g7italy.it/wp-content/uploads/Outreach-Chair-Summary.pdf>
- Gates, B. (2023, March 21). The Age of AI has begun. *GatesNotes.com*. <https://www.gatesnotes.com/The-Age-of-AI-Has-Begun>
- Gates, B. (2024, January 11). My conversation with Sam Altman. *GatesNotes.com*. <https://www.gatesnotes.com/Unconfuse-Me-podcast-with-guest-Sam-Altman>
- Infante, C. (2000). *Imparare giocando. Interattività fra teatro e ipermedia*. Bollati Boringhieri.

- Lincei, Accademia Nazionale dei. (2002). *Galileo Galilei*. Comitato Nazionale per il IV Centenario Della Fondazione Della Accademia Dei Lincei. <http://www.lincei-celebrazioni.it/igalilei.html#:~:text=Di%20li%20a%20poco%20Galileo,che%20cos%20C3%AC%20accade%20a%20me>
- Manzi, A. (1976, April 26). *Sollecito alla compilazione delle pagelle*. <https://www.centroalbertomanzi.it/wp-content/uploads/2019/07/sollecito.pdf>
- Mazzini, G. (2016). *Dei doveri dell'uomo*. BUR Minima.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. McGraw-Hill.
- McLuhan, M. (1967). *Human Environment as Art Form: NBC, 1967* [Video]. Marshall McLuhan Speaks. <https://marshallmcluhanspeaks.com/soundbites/human-environment-as-art-form>
- Menicacci, A., & Quinz, E. (2001). *La scena digitale: Nuovi media per la danza*. Marsilio.
- Misuraca, G. (2020). Rethinking Democracy in the “Pandemic Society”: A journey in search of the governance with, of and by AI. *CEUR WS*, 2781. <https://ceur-ws.org/Vol-2781/invited1.pdf>
- Muti, R. (2024, 7 giugno). *La lezione di Riccardo Muti: «L'orchestra è come la società, tutti concorrono al bene, senza prevaricatori»* [Video]. Galà della lirica. Arena di Verona.
- Neill, A. S. (2012). *I ragazzi felici di Summerhill*. Red Edizioni.
- Pizzigoni, G. (1929). *L'insegnamento oggettivo* <https://www.fondopizzigoniscuolainfanzia.it/wp-content/uploads/2021/04/Fondo-Pizzigoni-Giuseppina-Pizzigoni-Linsegnamento-oggettivo-1929.pdf>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On The Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/107481201110424816>
- Presti, A. (2021). *L'eretico della bellezza, racconto intero di Antonio Presti per Siciliani Sognatori* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=0gm25zlaIA0&t=4s>