



## **BAMBINI IN RETE: TRA DIDATTICA E TEMPO LIBERO**

Intervento di **Anna Oliverio Ferraris**

Se paragoniamo l'acquisizione della conoscenza ad un viaggio insieme – giovani e anziani – oggi ci troviamo di fronte a due tipi di viaggio:

il primo è il viaggio classico, tradizionale, basato sulla trasmissione del sapere secondo un modulo di tipo

lineare. Si tratta di un percorso in cui il giovane è guidato dall'anziano, che questo viaggio lo ha già fatto prima di lui. L'anziano si colloca nella posizione di “colui che sa”. Il giovane è invece nella posizione di “colui che non sa ancora e che deve imparare”;

il secondo tipo di viaggio è invece molto più basato sulla scoperta: anche l'adulto si avventura su terreni inesplorati e i percorsi non sono lineari ma trasversali. La conoscenza non è codificata e strutturata secondo le categorie tradizionali cosicché spesso ci si trova a procedere per tentativi. Non è che in passato questo tipo di viaggio nella conoscenza non esistesse: molte delle scoperte scientifiche sono avvenute con questo procedimento per prove ed errori, oggi però, con il subentrare del mondo digitale, questo tipo di viaggio nella conoscenza ha preso ancora più forza rispetto a un tempo perché in Internet non c'è un percorso univoco, un ordine lineare di apprendimento. È talmente diverso il viaggio in Internet rispetto a quello tradizionale della trasmissione, che spesso e volentieri le posizioni si invertono: vediamo i “nativi digitali” insegnare agli adulti come usare la tastiera, come muoversi sul web: le abilità, i trucchi, la possibilità di saltare da un contesto all'altro...

In questo nuovo ambito colui che trasmette o indica la via da seguire può essere anche un bambino, il che ovviamente rende le cose più complicate perché le posizioni non sono più fisse e scontate, stabilite una volta per tutte e indiscutibili. È un fenomeno epocale che viene ad alterare i rapporti di autorità tradizionali e apre nuove questioni, per esempio:

- fino a che punto è opportuno questo capovolgimento?
- non c'è il rischio che i giovani si perdano nella realtà virtuale?
- l'eccessivo uso di tecnologie potrà essere equilibrato da una “buona educazione”?
- le infinite informazioni che si trovano in rete potranno fornire elementi per imparare a scegliere, a discriminare ciò che è utile da ciò che è inutile, ciò che è corretto da ciò che è scorretto o anche pericoloso?

Il quadro è complesso e sicuramente un primo punto importante è che gli adulti imparino a muoversi nella rete e capirne tutti i possibili risvolti, soprattutto se sono insegnanti, genitori, educatori. Che i ragazzini siano più svelti e più intuitivi di noi è normale sono nati con queste tecnologie; ma questa non è una ragione per non imparare a usarle e capire come possono essere usate e come vanno usate. Nella rete ci sono infatti vantaggi e pericoli. Molti dei vantaggi sono sotto gli occhi di tutti: servono x lavorare, x fare ricerche, x raccogliere informazioni in tutti i campi in modo veloce, x organizzare viaggi, x divertirsi, x distrarsi e anche x socializzare sia pure in modo diverso dalla socializzazione faccia-faccia: per esempio, se un ragazzo non riesce a trovare tra i suoi coetanei degli interlocutori, può trovare in rete altri ragazzi più affini a lui con cui condividere gusti e interessi. Può anche trovare dei compagni di gioco. Non tutti i videogiochi sono abbruttenti e non sempre il videogioco porta ad una chiusura e ad un ripiegamento su se stessi: ci sono videogiochi che

richiedono coordinamento tra i vari giocatori, bisogna discutere il gioco, fare delle ipotesi, condividere delle idee.

Per costruire insieme una civilizzazione come nel videogioco *The Age of Empire* bisogna avere capacità di ascolto e di negoziazione, bisogna anche individuare strategie per risolvere i problemi, proporre delle trappole, saper scherzare con gli altri. C'è anche spesso scambio di CD, di riviste specializzate, di tessere... Si tratta di sistemi complessi ove il giocatore per avanzare in una partita e per divertirsi deve scambiare continuamente opinioni con gli altri giocatori, il che può anche rappresentare un modo per un adolescente di entrare nella comunità dei pari, può aiutare a gestire il passaggio dalla comunità familiare a quella sociale. E non è nemmeno vero che i ragazzi che sono attivi sul web non lo siano anche fuori: ci sono inchieste che dimostrano che si può essere attivi in rete e fuori. Una cosa non esclude l'altra, certo bisogna imparare a gestire il proprio tempo.

Un altro vantaggio è che si può entrare in rapporto con individui e associazioni del mondo intero e questo aumenta le possibilità e amplia gli orizzonti. In molte scuole gli alunni delle varie classi sono in contatto con altre classi come la loro con cui scambiano esperienze e con cui pianificano e svolgono dei lavori e a volte organizzano anche degli incontri. Questo è senza dubbio un aspetto molto positivo che va favorito.

Ci sono poi le chat e i gruppi di discussione che per molti ragazzi rappresentano una possibilità in più di socializzare perché non sono obbligati a mostrarsi e a vivere quelle timidezze legate all'apparenza tipiche della loro età. Per molti è più facile esprimersi quando non sono visti, riescono ad aprirsi di più e questo alla loro età può essere d'aiuto. Si tratta per lo più di una forma di socialità lieve, che nella maggior parte dei casi non ha conseguenze psicologiche rilevanti, ma solo atteggiamenti momentanei: vale quel che vale e può servire in alcuni momenti.

La rete, come ci stiamo rendendo conto, può essere anche uno strumento di confronto e di democrazia:

il caso di *Wikileaks* è emblematico: i governanti hanno sempre più difficoltà a tenere nascoste una serie di informazioni. Questa tendenza si sta diffondendo anche da noi:

ultimamente per esempio quando è arrivato inaspettato il nuovo bando di gara da 9,57 milioni di euro per l'acquisto di 400 auto blu per la pubblica amministrazione, la notizia ha scatenato una rivolta del popolo del web, con commenti scandalizzati e irriverenti su Twitter come su Facebook tanto che il Governo ha dovuto fornire una risposta pubblica

C'è però anche il rovescio della medaglia: per esempio, è giusto o strategico mettere in rete ogni tipo di informazione? se mi fido dei governanti possono anche accettare che ci siano informazioni riservate o segrete per motivi di sicurezza.

Ma torniamo all'apprendimento e dello studio: si trovano rapidamente moltissime informazioni, abbiamo detto, però non tutto è attendibile o provato: bisogna già avere delle conoscenze pregresse, una base culturale per distinguere il vero dal falso, l'attendibile dall'inattendibile, il vero dal verosimile. Uno studio che è stato pubblicato sulla rivista *Psicologia Contemporanea* (marzo 2012) mostra come in Internet si diffondano facilmente le false credenze: per esempio sul mostro di Loch Ness, i cerchi nel grano, l'astrologia e altre pseudo spiegazioni parascientifiche come quelle, per intenderci, che vengono spacciate su programmi televisivi come *Voyager*. Ne consegue che non si può prendere per buona qualsiasi informazione, bisogna essere in grado di valutare, avere una formazione logica e scientifica e una buona base culturale.

Gli ipertesti sono un altro settore importante: se fatti bene possono servire, non possono però esaurire tutta la didattica. Un bambino deve anche imparare a elaborare un testo, non solo rispondere a dei test: il lavoro mentale nei due casi è diverso. E' diverso mettere una crocetta su una risposta e quindi riconoscere la risposta giusta tra una serie di risposte possibili dal realizzare un riassunto o dall' esporre oralmente ciò che si è assimilato o il proprio pensiero, una critica, un'opinione ragionata. E' diverso anche il lavoro mentale che fa un alunno quando nel realizzare una immagine prende degli elementi precostituiti e gli assembla oppure inizia da zero avendo di fronte solo un foglio bianco.

Un'altra questione problematica collegata allo studio è il cosiddetto *multitasking* ossia quel bombardamento multimediale di chi ha preso l'abitudine di svolgere più attività contemporaneamente grazie all'istantaneità delle nuove tecnologie. Ci sono ragazzi che nella loro postazione hanno varie TEC (cellulare, computer, console, TV). Essi sono veloci grazie alla prontezza dei loro riflessi e grazie anche ad un quotidiano addestramento, possono perciò passare da un'attività all'altra molto rapidamente il che può essere una abilità apprezzabile in alcuni momenti ma non in altri. Il rischio in agguato è l'approssimazione e la mancanza di approfondimento. Si possono fare più cose contemporaneamente quando i problemi sono semplici e non richiedono particolare attenzione, oppure quando gli apprendimenti sono già consolidati in abitudini o meccanismi che per essere attivati non richiedono alcun tipo di concentrazione; ma di fronte a un problema nuovo e complesso è difficile non fare degli errori se si è impegnati su più fronti. Coloro che hanno condotto studi in questo campo sono preoccupati dall'effetto del multitasking sui cervelli di soggetti in fase di sviluppo: i bambini rischiano di avere tempi di attenzione troppo brevi perché troppo sollecitati e abituati a saltare da una TEC all'altra o a prestare attenzione ad altro mentre stanno svolgendo una attività. Queste interruzioni, questo saltabeccare da uno stimolo all'altro dà luogo ad una *concentrazione intermittente*, ma questa tendenza un po' schizofrenica del multitasking non è nella natura del cervello umano e tanto meno in quella dei bambini i quali vengono penalizzati nelle loro capacità di apprendimento da questo bombardamento perenne. Anche la tv come sottofondo crea questo effetto, come dimostrato da una serie di ricerche scientifiche.

Incalzati dalla velocità delle prestazioni e dal piacere di ottenere dei risultati immediati, bambini e ragazzi possono tralasciare gli approfondimenti, provare fastidio e ansia quando sono costretti a concentrarsi e quando non ottengono immediatamente un risultato. La rapidità con cui le TEC rispondono, trovano, localizzano, risolvono e forniscono risultati può dare l'illusione che non sia necessario applicarsi o ragionare, e invece molti apprendimenti richiedono applicazione e pazienza, non solo per comprendere i contenuti, ma anche per poter memorizzarli e padroneggiarli. Saper attendere, capire, pianificare, imparare a organizzarsi in vista di un obiettivo sono attitudini importanti che la fretta non consente di sviluppare ci vogliono delle pause poter pensare e concentrarsi: anche i soggetti più veloci hanno bisogno di pause. Il ragazzo che invece privilegia lo stato di sovraeccitazione mentale indotto dalle immagini, dalle schermate che si aprono una dopo l'altra a scapito per esempio dell'esercizio linguistico, più faticoso e meno eccitante, rischia di impoverirsi dal punto di vista linguistico e cognitivo: concetti e vocabolario risultano limitati, i temi scarni, costruiti a flash e col metodo del collage, spesso privi di consequenzialità. Ovviamente molto dipende dal tipo di attività che si fanno con il computer: se si fruisce soltanto o se si crea qualcosa come nel caso del programmatore che nel creare un sito si avvale della logica e dell'immaginazione.

Quindi l'utilizzo in classe del computer va fatto considerando la qualità delle operazioni che si fanno. C'è poi il fattore età. Pensate che la *Royal Society of Medicine Inglese* consiglia di limitare molto l'uso dei computer ai bambini di età inferiore ai 9 anni perché nella prima infanzia si ha bisogno di scoprire il mondo reale prima di quello virtuale. I più piccoli, che hanno una mente concreta, per potere imparare e capire devono anche toccare, manipolare, assaggiare e muovere oggetti reali, devono poter spostarsi, muoversi loro, piuttosto che cliccare con il mouse sulle icone colorate restando seduti su una sedia. Inoltre - sostengono - se si inizia troppo presto con il computer, si impara a delegare una serie di operazioni alle macchine e abilità come la lettura, il calcolo mentale e il disegno rischiano di essere poco praticate, così come la capacità di fare riassunti e sintesi.

Oltre agli effetti sull'apprendimento ci sono effetti di altra natura su cui riflettere. Nella rete si trova di tutto: ci sono videogiochi diseducativi, istigazione alla violenza, persone che cercano adescare, ci sono le pubblicità ingannevoli, le truffe digitali, i giochi d'azzardo. C'è anche il fenomeno della violazione dei diritti d'autore, in base al quale ogni documento scaricato in maniera fraudolenta comporta la sanzione amministrativa di 103 € (senza considerare il reato penale della condivisione che molti strumenti per il download eseguono in automatico) e poi ci sono i siti porno che possono danneggiare molto un ragazzino abitandolo ad una visione deviata della sessualità è emblematico il caso recente di quel ragazzino diventato sesso dipendente a soli 10 anni di cui hanno riferito i giornali.

Quali le conseguenze di questa esposizione precoce a rapporti sessuali di ogni tipo? Per quanto riguarda i bambini e i preadolescenti l'esposizione alla pornografia è uno dei fattori che li spinge a compiere atti sessuali nei confronti dei compagni di scuola e dei bambini più piccoli. E' bene sapere che nel corso della crescita ci sono dei momenti in cui il cervello di un bambino risponde agli stimoli sessuali. Durante questi periodi la mente sembra sviluppare una sorta di *hardware* (o "magazzino mentale") per gli stimoli sessuali a cui viene esposta e da cui in seguito sarà attivata e attratta. Se in queste fasi di particolare sensibilità agli stimoli sessuali, il bambino viene esposto a stimoli devianti o immagini "pesanti" è facile che poi sviluppi dei gusti devianti. Ovviamente ognuno reagisce in maniera diversa, tuttavia le scene pornografiche, con i loro stimoli forti, possono imprimersi nella memoria e restarci a lungo. Si crea una sorta di cortocircuito che altera il normale sviluppo della sessualità. Adolescenti e pre-adolescenti che accedono alla pornografia in rete corrono il rischio non solo di cadere nella trappola della dipendenza, ma anche di sviluppare una iper-erotizzazione, ossia uno smodato investimento della sfera sessuale a scapito di altri interessi, relazioni o attività. Chi è abituato al sesso virtuale può anche avere difficoltà a relazionarsi con partner in carne ed ossa. In Giappone è stato segnalato il fenomeno dei cosiddetti *hikikomori* (ragazzi socialmente esclusi) che ammontano ad alcune centinaia di migliaia. Per paura di confrontarsi con la realtà, questi giovani, tra i 15 e i 30 anni, si rifugiano in un universo infantile, virtuale, alimentato da Internet, i videogiochi, i manga... Cercano di fare tutto senza uscire di casa, il che è possibile grazie ad Internet. La loro sessualità si riduce a fantasticare su dei videogiochi o su dei film pornografici. Quando escono è notte, in una via deserta, per andare al distributore di bibite o di cibo, per evitare ogni contatto umano perché ormai hanno perso l'abitudine di relazionarsi con persone reali.

Quindi gli educatori devono sorvegliare:

- 1) con bambini e ragazzi la navigazione deve essere assistita, il computer deve essere in una stanza o aula comune;

- 2) si possono installare dei filtri sul computer che limitano la navigazione selvaggia: ci sono delle guide on line che danno tutte le informazioni necessarie per installare questi filtri senza bisogno dell'aiuto di un tecnico informatico;
- 3) e quando i computer sono in rete, come in un'aula scolastica o anche nell'appartamento domestico, si possono autorizzare solo alcuni indirizzi escludendo tutti gli altri;
- 4) bisogna dare una formazione "civica" ai ragazzi sull'uso del computer mettendoli in guardia dagli incontri pericolosi, dalle seduzioni della pubblicità, dai giochi d'azzardo on line.

Una ricerca di *Microsoft* e *Save the Children* ha rilevato che:

- la metà degli adolescenti italiani utilizza Internet senza supervisione di genitori o adulti
- il 46% ritiene che i propri coetanei non rispettino mai la privacy altrui
- solo il 51% utilizzerebbe sistemi per restringere l'accesso alle informazioni personali
- il 10% ammette di essere vittima di bullismo online

La preoccupazione è tale per cui Polizia postale Unicef e Microsoft hanno fatto dei progetti per sensibilizzare insegnanti, genitori e cittadini ad un uso più responsabile e sicuro delle nuove tecnologie.

In conclusione: le nuove tecnologie sono una grande opportunità bisogna però usarle in maniera accorta, ci sono grandi vantaggi ma si può anche perdere molto tempo e a volte lasciarsi irretire dai messaggi e dalle proposte che vi si trovano: è il regno della libertà, ma anche delle trappole che bisogna saper riconoscere, c'è di tutto ma non tutte le informazioni sono sane o attendibili, il che ci dice che la formazione di un giovane oggi non può limitarsi a ciò che trova in rete, deve essere integrata anche da fonti che trova altrove e che forniscono delle garanzie. E per tornare all'inizio, l'acquisizione delle conoscenze attraverso la trasmissione e non solo attraverso la scoperta ha ancora una sua validità in quanto è stata collaudata e fornisce delle garanzie.

*Roma, 3 maggio 2012 – Auditorium di via Rieti*

*Una scuola a misura di futuro – Convegno Cisl Scuola*