

Antonella Artiaco - Lorenzo Barbagli

# **CRESCERE TRA REALE E VIRTUALE**

Come insegnare ai giovani  
un sano rapporto con la tecnologia

© Copyright  
Stampato in Italia / Printed in Italy  
Tutti i diritti riservati

Edizioni Helicon s.a.s.  
Sede legale: Via Madonna del Prato, 119 - 52100 Arezzo  
Sede operativa: Via Roma, 172 - 52014 Poppi (Ar)  
Tel. / Fax 0575 520496  
[www.edizionihelicon.it](http://www.edizionihelicon.it)  
[edizionihelicon@gmail.com](mailto:edizionihelicon@gmail.com)

Impaginazione e grafica: Michela Martinelli  
L'Editore è a disposizione degli aventi diritto  
per quanto di loro competenza.

ISBN 978-88-6466-603-7

*Introduzione* .....9

## **CAPITOLO 1**

### **Nuove generazioni e nuove famiglie**

Chi sono i giovani di oggi? .....17  
I cambiamenti delle nuove generazioni .....22  
Nuova famiglia e nuovi figli .....31

## **CAPITOLO 2**

### **Nuova scuola, nuovi insegnanti e nuovi studenti**

Un contesto tutto nuovo.....39  
Una nuova visione della scuola .....40  
Le nuove forme di apprendimento .....44  
Per i nuovi insegnanti .....47

### **CAPITOLO 3**

#### **Alcuni suggerimenti per tutte le età**

Le variabili su cui riflettere .....	53
Per una buona educazione digitale.....	55
Occhio al bollino!.....	59
Buon senso nei social.....	62

### **CAPITOLO 4**

#### **DA 0 A 3 ANNI - Primi passi nel virtuale**

Caratteristiche e bisogni educativi .....	65
Tipicità nell'interazione con le ICT.....	68
Rischi e risorse.....	69
Suggerimenti educativi.....	72

### **CAPITOLO 5**

#### **DA 4 A 10 ANNI - Gioco, creatività e apprendimento**

Caratteristiche e bisogni educativi .....	75
Tipicità nell'interazione con le ICT.....	77
Rischi e risorse.....	78
Suggerimenti educativi.....	81

### **CAPITOLO 6**

#### **DA 11 A 14 ANNI - Rapiti dal virtuale**

Caratteristiche e bisogni educativi .....	87
Tipicità nell'interazione con le ICT.....	90
Rischi e risorse.....	91
Suggerimenti educativi.....	95

### **CAPITOLO 7**

#### **DA 15 ANNI IN POI... - Dal virtuale al reale**

Caratteristiche e bisogni educativi .....	99
Tipicità nell'interazione con le ICT.....	104
Rischi e risorse.....	107
Suggerimenti educativi.....	109

<i>Conclusioni?</i> .....	115
---------------------------	-----

<i>Bibliografia</i> .....	121
---------------------------	-----

<i>Della stessa collana</i> .....	129
-----------------------------------	-----

## Introduzione

Ognuno di noi conosce storie e racconti, di nonni e genitori, di mondi così diversi dalla realtà in cui siamo cresciuti da essere persino difficili da immaginare: case senza elettrodomestici, assenza di automobili, di telefono e di elettricità e tante altre innovazioni tecnologiche che ai nostri occhi apparivano scontate. Allo stesso tempo i nostri genitori ed i nostri nonni avevano sempre da lamentarsi delle nostre novità, dalla moda alla tecnologia. Pensiamo ad esempio al "problema televisione" che ha vissuto la nostra generazione. Quanti adulti si scagliavano con veemenza contro il nostro guardare troppa televisione? Quante volte ci siamo sentiti dire che tale abuso ci avrebbe "instupiditi"? E quanti sono davvero "instupiditi" a causa della televisione? Onestà intellettuale impone l'ammissione del fatto che chi davvero si è "instupidito" lo abbia fatto per cause differenti. Di fronte all'alternativa tra la televisione e una buona amicizia, sceglievamo la buona amicizia! Il problema semmai era averne. A ben guardare l'abuso di televisione era spesso conseguenza di altre mancanze o anestetico rifugio di fronte a dolori ben più significativi.

Così la nostra gioventù appare ai nostri figli distante e incomprensibile: fatta di diari, gettoni e schede telefoniche, muretti o bar dove ritrovarsi con gli amici, elenchi telefoni-

ci e numeri da memorizzare. A noi del resto, il loro mondo stupisce ed incuriosisce ma anche desta preoccupazioni e paure.

Meraviglia, stupore e critica sono elementi naturalmente conseguenti ad ogni cambiamento che la vita offre.

I cambiamenti, d'altronde, hanno anche sempre fatto paura, poiché portano incognite, richiedono coraggio e la modifica dei vecchi e tranquillizzanti schemi di interazione con il mondo. Già Platone nella *Repubblica* criticava l'avvento della scrittura e delle arti grafiche poiché indeboliva la memoria distorcendo la sostanza ed i contenuti della realtà. Quasi duemila anni dopo Gutenberg fu aspramente criticato poiché nella diffusione della stampa si intravedeva un enorme pericolo sociale e parimenti la perdita dell'importanza del sapere. Così è stato per ogni significativa invenzione dell'essere umano che, criticata alla sua nascita, si è poi affermata rivelando le sue grandi potenzialità.

Nonostante i timori ed i dubbi, il mondo accoglie l'innovazione ogni qualvolta questa rispetta alcuni essenziali criteri: l'utilità, l'efficacia verso uno scopo e la fruibilità nell'utilizzo.

Le nuove tecnologie dell'informazione sono semplicemente un'ulteriore frontiera con cui l'uomo si confronta, ma avendo esse come fulcro i processi comunicativi e di relazione, assumono un rilievo particolarmente importante. A differenza di tante altre novità tecnologiche, le nuove ICT (*Information and Communication Technology*) rappresentano un cambiamento che non riguarda solamente le abitudini collettive/sociali ma, ancor più profondamente, i singoli individui e dunque il processo di sviluppo della persona.

Smartphone, Tablet, Social network, Youtube, *streaming* e *Tv on demand*, sono oggetti presenti nella nostra quotidianità ed il loro utilizzo ha portato grandi cambiamenti a livello relazionale, a livello intellettuale, a livello psicologico. Cambia il modo di lavorare, cambia il modo di giocare e divertirsi, cambia il modo di apprendere, cambia il modo di comunicare, di riflettere su se stessi e sulla vita ma non cambiano i bisogni. Il bisogno affettivo, di guida, di confronto, di esempio, di apprendere da altri modelli di riflessione interiore e di dialogo con il sé, il bisogno di imparare a relazionarsi con il mondo, di essere ascoltati e di ricevere risposte rimangono elementi essenziali per un sano sviluppo. L'avvento delle ICT è una rivoluzione che impone un rinnovamento delle pratiche educative pur nel rispetto di ciò che abbiamo appreso, nei secoli, essere essenziale per un sano sviluppo.

Lo schermo è il punto focale di questa innovazione: lo schermo televisivo, lo schermo di un tablet, lo schermo di un tabellone pubblicitario per strada, lo schermo del navigatore... La nostra è una società centrata sui monitor e necessita dunque di un'educazione all'utilizzo di essi: quando, quanto, come e dove utilizzarli [Rivoltella, Tisseron, 2016].

Inoltre la complessità dell'odierna "liquidità" sociale, la forte spinta commerciale nella diffusione delle novità tecnologiche, la marcata richiesta di innovazione proveniente dal mondo del lavoro, il cambiamento dei tempi e degli schemi della relazionalità nelle strutture sociali, considerando l'altissimo ritmo di penetrazione<sup>1</sup>, rendono tale tema

---

1 Il ritmo di penetrazione è la quota di tempo affinché una nuova tecno-

emergente creando paure, demonizzazioni, fobie ma anche idolatrie e mitizzazioni.

Da un lato l'idealismo di chi vede, superficialmente, nell'*homo sapiens digitalis* [Saxberg 2015] una risposta adattiva al cambiamento dove la persona diventa fruitore ed euforico sostenitore della "magica" tecnologia, dall'altro l'idealismo di chi nostalgicamente sogna il ritorno ad una realtà forse mai esistita<sup>2</sup> vedendo nelle ICT solamente un pericolo. Genitori che condividono il gioco virtuale con i figli, bambini in tenera età già proprietari di un cellulare si scontrano con genitori che si affannano nel tentativo di rimandare l'incontro con le tecnologie nel terrore dei potenziali danni prodotti.

Piuttosto che schierarsi stupidamente nell'esercito dei sostenitori o in quello degli oppositori, conviene di gran lunga riflettere pragmaticamente su quali siano i cambiamenti introdotti dalle ICT e come sia necessario affrontarli.

L'aspetto complesso è dunque re-inventare modelli educativi che mantengano gli obiettivi e le necessità di sviluppo adattando i metodi alle nuove tecnologie, dove la relazione resta il fulcro dell'azione educativa. Infatti solo attraverso il confronto con l'altro, le nostre sensazioni ed emozioni diventano oggettive e reali e quindi si può attivare quel processo di crescita sano che caratterizza ogni fase della vita

---

logia venga assimilata da 50 milioni di persone: per la radio è stato di 38 anni; per il telefono 20 anni; per la TV 13 anni; per il Web 4 anni; per Facebook 3,6 anni; per Twitter 3 anni; per l'Ipod solamente 2 anni e per Google 88 giorni.

2 I malinconici, nostalgici della carta stampata, nella loro adolescenza hanno amato ed odiato gli oggetti della cultura sulla base degli stessi meccanismi di oggi.

umana, fatto di pratiche e discorsi quotidiani, di attività e di parole, che conferiscono significato, valore e funzioni alle tecnologie utilizzate ed a tutte le altre attività reali che si vivono.

Scuola, famiglia ed ambienti extrascolastici hanno bisogno di ripensarsi in una logica di integrazione delle nuove tecnologie ma, ancor prima, di imparare a comprendere queste nuove generazioni così diverse da quelle precedenti.

I giovani di oggi vivono i nuovi dispositivi elettronici come un naturale elemento della vita quotidiana. Per loro sono un oggetto scontato, paragonabile alla lavatrice o all'automobile, semplicemente perché in nessuna fase della loro vita hanno conosciuto un mondo differente.

È evidente come non si possa semplicemente giudicare le nuove tecnologie, i cambiamenti sociali, le innovazioni didattiche e le *new generations* sulla base di una nostra personale simpatia o resistenza verso il cambiamento. Comprendere il nuovo ruolo educativo delle ICT significa elaborare un'analisi pedagogica complessa, fondata sui seguenti elementi: innovazione tecnologica, caratterizzazioni sociologiche, narrazioni individuali, la comprensione del sistema famiglia e del sistema scuola, gli orizzonti valoriali verso cui tendere.

Tale complessa riflessione pedagogica ha bisogno di concretizzarsi in un'operatività progettuale che integri le differenze dei singoli contesti sociali, delle singole persone, delle differenti famiglie, delle scuole, dei diversi ambienti ricreativi, affinché si trovino risposte, seppur generalizzabili, adatte alle situazioni individuali. Don Milani ha sempre sostenuto "non c'è nulla che sia ingiusto quanto far parti uguali fra

*diseguali*<sup>3</sup>.

Si tratta dunque di costruire nuovi significati che ci permettano di guardare al di là delle paure per comprendere invece quale sia il senso dell'azione educativa che si modella a seconda delle differenti situazioni e valori.

In questo piccolo volume, partendo dall'analisi dei cambiamenti in atto nei giovani, nella famiglia, nella scuola e nella società cercheremo di offrire risposte educative e spunti di riflessione su come impostare con i nostri figli l'educazione alle innovazioni del mondo social e della tecnologia.

Sullo sfondo resteranno alcune domande essenziali che, crediamo, ogni educatore debba porsi: che tipo di uomo vorremmo divenisse *l'homo sapiens digitalis*? Che tipo di cittadini vogliamo che la famiglia e la scuola producano? Quali sono i bisogni educativi al di là del rapporto con le ICT dei vari bambini/ragazzi che incontriamo ogni giorno? Qual è il nostro ruolo di adulti educatori?

## **CRESCERE TRA REALE E VIRTUALE**

---

3 Don Milani, (1967), Lettera ad una professoressa, Libreria editrice fiorentina, Firenze, pag. 55.



## CAPITOLO 1

# NUOVE GENERAZIONI E NUOVE FAMIGLIE

### @ Chi sono i giovani di oggi?

Millenials, Net Generation, Web Generation, Cloud Generation, Nativi Digitali, Touch Generation, Generazione Copia e Incolla, Screen Generation sono solamente alcuni degli innumerevoli nomi pensati per definire e categorizzare i giovani di oggi. Ogni tentativo di schematizzazione di un processo di cambiamento è però insufficiente a descrivere la grande rivoluzione sociale e relazionale in atto. Stanno nascendo nuove forme di relazione con la propria interiorità, nuove forme di amicizia, nuovi modi di comunicare e pensare che hanno bisogno di essere compresi e accolti.

Ma chi sono i giovani di oggi?

I giovani di oggi sono creativi, multitasking, ingegnosi, furbi e simpatici, abili nel vendersi e nel gestire la propria immagine, efficaci e pragmatici al punto da essere un po' cinici e disincantati. Sono anche diplomatici, mediatori e poco confliggenti<sup>4</sup>: si chiedono cosa gli convenga e cosa no

---

<sup>4</sup> Paragonati alle generazioni precedenti, sembrano, in effetti, esprimere la loro conflittualità prevalentemente sul piano degli interessi quotidiani e non più su quello delle istanze esistenziali. Magari litigano con i geni-

molto più di quanto non si creda. Sono capaci di scegliere tutto, purché non si tratti di decisioni esistenziali. Hanno un loro stile, un loro *branding*<sup>5</sup>, le loro magliette, il loro zaino/borsa, nulla per loro è generico. È tutto personalizzato ed individualizzato. I giovani di oggi sono *avanti*, hanno fretta di essere grandi e vogliono apparire già adulti. Sono svegli ed intelligenti, sono bravi a stare con i grandi e ad ottenere ciò che vogliono. Sono però anche giovani soli e, a volte, chiusi nel loro mondo, mentre camminano o mentre sono nella loro stanza, con le cuffie nelle orecchie per isolarsi dai rumori esterni.

Gli adolescenti odierni sono sempre in contatto con le loro protesi tecnologiche, la rete è divenuta la terza famiglia, insieme a quella familiare e sociale. In alcuni casi è anche la prima famiglia, non riescono ad immaginare un solo momento della loro giornata lontani da esse. Per loro rappresentano spazio di incontro, di relazione, "luogo-non-luogo" dove nascono, si costruiscono, e si gestiscono relazioni, affetti, conflitti e comunicazioni. Alcuni giorni fa, durante un laboratorio di confronto tra giovani, alla nostra domanda: "In media, quanto tempo al giorno siete connessi?" Abbiamo ricevuto una risposta decisamente semplice e chiara: "Siamo sempre connessi, a volte siamo anche *on-line*!".

Ragazzi che sanno usare perfettamente programmi per

---

tori per l'ottenimento di libertà individuali nella quotidianità, ma sempre meno raccolgono sfide sociali, solidaristiche, politiche e di protesta o in generale comunitarie. Le uniche forme associative che rimangono sono in effetti quelle con caratterizzazioni ludico-ricreative o sportive.

5 Con questa espressione si definisce l'atteggiamento di promozione/ vendita di una specifica immagine di sé che il soggetto decide di presentare al mondo.

produrre video, per far foto, fotoritocchi, sanno navigare, ma, nella maggioranza dei casi, non sanno utilizzare i programmi classici del Pc come videoscrittura, fogli di calcolo e programmazione. Adolescenti iperconnessi fin dalla prima infanzia ma poco alfabetizzati dal punto di vista informatico, troppo poco consapevoli dei pericoli celati nella rete. Una generazione spesso solamente imitativa che condivide/*share* senza approfondire e valutare, solo perché fa ridere e ottiene tanti *like*<sup>6</sup>. In particolare la *touch generation* (nativi dal 2007 in poi) utilizza prevalentemente app e si caratterizza per due aspetti prevalenti: non ha bisogno di conoscenze operativo-linguistiche; la comunicazione ed il messaggio diventano in sé esperienza.

Un ulteriore elemento utile alla comprensione di questa gioventù è rappresentato dalle particolari caratteristiche dei sistemi affettivi e culturali in cui sono cresciuti. Gli adolescenti navigati [Lancini, 2015], figli della famiglia affettiva, nella pubertà hanno sperimentato bassissimi livelli di dolore mentale e capacità di tollerarlo, hanno un elevato bisogno di riconoscimento ed ammirazione, si reputano esperti di relazione e convinti che il proprio sé sia decisamente più importante dell'altro e che abbiano diritto ad esprimere se stessi in ogni ambito di vita. Sono del resto i figli della rivoluzione montessoriana che, nata da un reale bisogno di

---

6 Prendendo atto che, per fortuna, non tutti i ragazzi hanno tali atteggiamenti superficiali, onestà intellettuale impone il *mea culpa* della nostra generazione di genitori che sicuramente ha svolto un ruolo poco attivo rispetto alla capacità di sviluppare riflessività nei giovani. Analizzare esaustivamente i motivi del perché ciò sia avvenuto ci potrebbe fuorviare, ma è essenziale anche solo constatare e riflettere su questa realtà.