

I virtuosi del pollice

Erica Inzerillo, Mauro Maggi,
Laura Ottolenghi

I giovani utilizzano agevolmente potenti strumenti di comunicazione capaci però di indurre dipendenza e uso superficiale dell'informazione

“Quando vi finisce il credito del cellulare, come vi sentite?”
“No! Non ci posso pensare, così sarei fuori dal giro...”, intendendo per giro il suo intero mondo.

“Quando mi si è rotto il cellulare, mentre era in riparazione me ne sono fatto comperare un altro”.
“E ora quale usi?”
“Beh, due”.

“Io controllo sempre i messaggi del mio fidanzato”.
“E se lui controllasse i tuoi, che fine farebbe la tua privacy?”
“A me piacciono i fidanzati gelosi di me”.

Altre due studentesse invece, messaggiando sotto il banco durante un'ora di lezione, sono arrivate a darsene ben più di quattro e poi, dopo il litigio virtuale, sono passate ai fatti iniziando a malmenarsi.

“Io non spengo il cellulare neanche di notte, se lo spegnessi è come se fossi morto”.

DIGITAL NATIVE

Nel 2001 il sociologo Marc Prensky ha definito come *digital native* le generazioni nate e che stanno crescendo nel contesto tecnologico del nuovo millennio. Generazioni che vedono i bambini, già nella culla, giocare con il telecomando e con il cellulare e, nella prima infanzia, utilizzare con naturalezza gli strumenti elettronici che li circondano. È innegabile il profondo cambiamento che le nuove tecnologie, in modo particolare quelle relative alla sfera delle comunicazioni, hanno portato nei rapporti interpersonali. La qualità e la quantità dei contatti e delle relazioni che oggi l'individuo intrattiene attraverso i molteplici canali a sua disposizione (e-mail, cellulare, chat...) hanno raggiunto proporzioni inimmaginabili se confrontate con le consuetudini comunicative delle generazioni passate.

UNA NUOVA FRATTURA GENERAZIONALE

La frattura tra genitori e figli, e tra insegnanti e studenti, non sarebbe soltanto culturale, ovvero relativa alla condizione e alla comunicazione dei valori, quanto soprattutto cognitiva, psicologica ed emotiva. Le grandi prove che aspettano l'adolescente di oggi sono legate alla necessità di riuscire ad acquisire e mantenere il senso della propria identità unica e originale senza disperdersi in tanti frammenti. Una grande sfida che si trasforma in una marcata preoccupazione per coloro che hanno responsabilità educative, non facile da raccogliere perché spesso gli educatori provano disagio e impreparazione nell'affrontare la complessità di una realtà molto diversa da quella in cui sono cresciuti. Per definire il mondo adulto, invece, si può usare l'espressione *digital immigrant* proprio per identificare chi non è nato e cresciuto in un contesto digitalizzato e dimostra un diverso utilizzo dei nuovi media. Un *digital immigrant* parlerà della sua nuova macchina fotografica digitale, mentre un *digital native* parlerà semplicemente della sua nuova fotocamera, senza specificare il suo essere digitale.

Un nuovo approccio cognitivo - Al di là delle etichette, ciò che emerge in modo significativo è un cambio di approccio cognitivo per quanto riguarda le relazioni e gli apprendimenti nelle nuove generazioni. Ciò è da collegare strettamente con l'utilizzo più o meno disinvolto delle nuove tecnologie.

Pensiamo ad esempio all'uso della memoria. Abituati a cellulari e computer con memorie virtuali sempre più ampie, vi è sempre meno l'abitudine a memorizzare sequenze di numeri (di telefono) o di brani di testo (poesie). Il supporto si è spostato dal cervello ad una RAM (*Random Access Memory*) con la conseguente mancanza di allenamento nel ricordare, con il pericolo di perdere tutti i dati, cioè tutti i ricordi, in caso di black-out del mezzo tecnologico.

Esserci e non esserci - Il concetto di solitudine viene modificato e si slega da una pura compresenza fisica. È sempre più forte nei giovani il principio di non contraddizione. Non è così strano, quindi, che un ragazzo, mentre *chatta* su internet con molti suoi amici, si consideri in compagnia, anche se fisicamente è da solo nella sua cameretta. I concetti di solitudine e compresenza nella sua percezione non si autoescludono.

E se in chat il nostro ragazzo si fingesse una ragazza? Beh, allora, oltre che essere da solo e in compagnia contemporaneamente, sperimenterebbe l'essere uomo e donna allo stesso tempo senza che vi sia contraddizione.

Analogamente, quando si scrive un messaggio al cellulare, si usa un linguaggio consono al parlato, con i suoi errori, però attraverso la modalità scritta che ha delle sue regole ben precise. Il risultato è che quando si mesaggia non si scrive e non si parla, ma si usa una soluzione ibrida che non esclude le due diverse modalità, ma le ingloba in una forma di linguaggio nuova, non contraddittoria.

Apprendere per tentativi ed errori - Il vecchio detto *Sbagliando si impara* trova piena rispondenza nell'apprendimento attraverso le nuove tecnologie. Imparare dall'errore, come capita nei videogiochi in cui si hanno tante vite, porta concretamente a bypassare lo studio prima di cominciare a giocare. Un ragazzo non leggerà mai le istruzioni prima dell'uso, un adulto che compra anche solo una calcolatrice è molto probabile che un'occhiatina al libretto delle istruzioni gliela dia prima di cominciare ad usarla.

La conseguenza, nel contesto scolastico, potrebbe essere la tendenza ad affrontare le prove di valutazione senza essersi adeguatamente preparati, ma procedendo piuttosto in maniera empirica come se poi fossero disponibili una seconda o terza possibilità. Ma la scuola non funziona così.

La sintesi - I giovani hanno acquisito l'abitudine ad una scrittura economica. Un messaggio, perché costi poco, non deve essere più lungo di 160 caratteri. Certe com-



pagnie offrono fino a 100 messaggi al giorno da poter inviare verso altri cellulari. È un tipo di scrittura a cui i ragazzi sono sempre più portati privo, però, dell'articolazione profonda necessaria per redigere un buon tema scolastico. Per questo risulta loro sempre più difficile argomentare in modo complesso. Per contro, i giovani stanno sviluppando un'enorme capacità di sintesi. Chi riuscirebbe nel mondo adulto a raccontare un'intera giornata in un messaggio? Nessuno. Non ne vedremmo neanche l'utilità.

Approfondire - E invece l'utilità c'è perché, di fatto, le tecnologie stanno prendendo una piega ben chiara e netta. Tra le loro potenzialità vi sono l'informazione e l'approfondimento, ma questi aspetti non arrivano a coinvolgere i *digital native*. Potrebbero avvicinare a mondi e a culture lontane, insegnare le lingue, la matematica... ma non è questo ciò che i giovani colgono come opportunità nei nuovi media.

PAURE E DIPENDENZE

Solitudine - Lavorando nelle scuole, riscontriamo sempre di più che la solitudine è una delle più grandi paure delle nuove generazioni. C'è una crescente impreparazione alla gestione della solitudine e un'incapacità ad affrontare gli ostacoli senza appoggi, in particolare da parte dei pari. Questa intuizione l'hanno avuta per prime le compagnie telefoniche che hanno potenziato in maniera esponenziale l'aspetto relazionale con i loro 100 messaggi. Perché in quei messaggi, il più delle volte, non ci si scambia delle informazioni, ma ci si dice solo *Ciao, Sì, No, :-)*. Segni che non vogliono dire altro che si è in contatto, che si condivide qualcosa, non necessariamente qualcosa di profondo, ma intanto non si è da soli. Capita di sentire alunni delle medie che sui social network hanno già più di 1.000 *amici* e, in uno di questi, *Netlog*, se arrivi ad averne 10.000 diventi un *vip*. Ma un ragazzo che ha 10.000 amici virtuali nella vita reale quanto è solo? È significativo che alcuni ragazzi, pensando ad un cellulare del futuro, abbiano pensato ad un telefonino capace di tenere compagnia e dare consigli. Esattamente come un amico.

Senza più differenze - Questa riflessione si può piegare anche ad altre dipendenze, lo shopping, le sostanze dette prestazionali, la cocaina, l'ecstasy, il doping, le quali rientrano in stili di vita che hanno alla base lo stesso sintomo: l'incapacità di emergere come singoli, creativi, unici. Le differenze tendono a schiacciarsi, in particolare nei contesti sociali: i social network, le discoteche, le scuole. In questi spazi c'è un tentativo chiaro di uniformarsi a questo o a quel rassicurante gruppo di appartenenza. *"Senza credito sei fuori dal giro"*, ci diceva quella ragazza in classe. Ma sei fuori dal mondo anche senza il

cellulare *figo*, se non sei su Facebook, se non frequenti i luoghi alla moda.

IL PROGETTO

Partendo da queste riflessioni l'Assessorato Istruzione e Cultura della Regione autonoma Valle d'Aosta, in collaborazione con il *Gruppo Abele* di Torino, ha promosso, per l'anno scolastico 2009-2010, il progetto *Digital generation, i virtuosi del pollice*. L'iniziativa, proposta alle scuole secondarie di primo grado, ha visto coinvolti gli studenti delle classi seconde delle Istituzioni Scolastiche *M. I. Viglino* e *Saint-Roch*. Si è voluto riflettere in classe sui metalinguaggi delle nuove tecnologie, apprezzandone i vantaggi, valutandone i rischi e cercando di prevenire le possibili dipendenze.

A corredo del lavoro fatto con i ragazzi si sono incontrati anche i genitori dando un'ulteriore sfaccettatura al progetto: *digital native* o *digital immigrant*, tutti navigano e tutti sono coinvolti.

Per dare visibilità all'attività svolta dagli studenti e fornire un'occasione di riflessione e di confronto, è stata predisposta una mostra dei loro lavori presso la Biblioteca Regionale di Aosta che ha avuto un seguito itinerante nelle istituzioni scolastiche presso le quali sono stati esposti gli elaborati.

Anche per questo si parla di un progetto volto al territorio, in quanto permette di allargare il confronto su temi tutt'altro che appannaggio esclusivo delle giovani generazioni, ma che coinvolgono la cittadinanza tutta.

Erica Inzerillo, Mauro Maggi - Referenti per il *Gruppo Abele* di Torino.

Laura Ottolenghi - Referente del progetto *Digital generation, i virtuosi del pollice* - Assessorato Istruzione e Cultura della Regione autonoma Valle d'Aosta - Sovrintendenza agli Studi.