

Gli strumenti digitali hanno sostituito la relazione alla base del processo educativo: genitori e docenti devono ricostruire un rapporto che connetta emotivo e razionale educazioneI limiti della tecnologia

Contenere il digitale, aumentare l'umano

«Spegni lo schermo del nostro dolore». L'appello angosciante viene da una giovane riemersa dall'abisso dell'*hikikomori*, la sindrome importata dal Giappone di quei ragazzi che finiscono per chiudersi, fisicamente, in un loro mondo digitale da cui non riescono più a uscire. Quella solitudine estrema e quell'incapacità di avere relazioni vere e reali con altri umani sono senz'altro una condizione patologica estrema, indotta sì dal digitale, ma anche dall'assenza di modelli genitoriali di riferimento.

Senza arrivare a questi casi limite, peraltro sempre più diffusi anche in Occidente, Italia compresa, è evidente come la realtà virtuale sia assorbente per i nativi digitali, ormai assuefatti a muoversi nel mondo contenuto nel loro smartphone, all'interno del quale vivono la loro vita, le relazioni e le esperienze. Sempre più spesso incapaci di riconoscere il confine tra reale e virtuale. D'altra parte il sistema educativo, che implica necessariamente un processo complesso e delicato, è stato sostituito dalla leva digitale. La realtà virtuale, che ha enormi potenzialità come strumento di supporto di questo processo, finisce per avere un ruolo sostitutivo che "illude" il cervello ed elimina il senso profondo della relazione.

«Questa sostituzione dell'umano porta i nativi digitali a essere "assopiti" nella tecnologia, una sorta di apatia dopaminergica che sfocia nei ragazzi in una incapacità di discernimento tra i diversi stati della mente. Il nodo è la scelta di una strategia educativa che ha portato a perdere di vista il significato: un rapporto che nasce dalla relazione io-io, *self-to-self*, tra due persone che si guardano e si rispettano richiede fatica da costruire. Invece oggi abbiamo perso il senso del significato e della fatica». A parlare è Daniela Lucangeli, docente di psicologia dello sviluppo all'Università di Padova, che ha curato la ricerca "Digitale sì, digitale no", curata da Centro studi ImparaDigitale, Cnis, Acer e Università di Padova con il supporto della Bocconi, giunta quest'anno al secondo step di approfondimento.

Lo scarso impatto della tecnologia sull'apprendimento, ma anche spesso sulla motivazione, sulla concentrazione e sull'organizzazione, ha indotto infatti i

ricercatori ad approfondire le abitudini di genitori, studenti e docenti nei confronti del digitale. Per fare un esempio solo l'11% dei ragazzi dice di avere avuto lo smartphone dopo i 12 anni, il 6% l'ha ricevuto prima dei cinque anni. È sintomatico che sia diversa la percezione dei genitori su quando hanno regalato ai figli. I genitori stessi sono ben consapevoli che l'utilizzo del cellulare in presenza dei figli influisca negativamente sul rapporto con loro, ma poi ammettono che troppo spesso il figlio richiede la sua attenzione posando il dispositivo.

La ricerca - che sarà al centro dell'appuntamento degli Stati generali della scuola digitale in programma a Bergamo il 29 novembre prossimo - sottolinea che in età prescolare smartphone e tablet sono stati acquistati «con lo scopo di impegnare i bambini in attività di svago, di tenerli occupati per “riempire” il tempo di una assenza educativa». La relazione io-io da cui scocca la scintilla educativa viene appunto sostituita con uno schermo. Il ruolo “sostitutivo” è confermato anche dai tempi di utilizzo dei dispositivi che da una media di 2-3 ore al giorno della primaria balza a 4-5 ore nella secondaria di secondo grado. Quasi la metà dei ragazzi dice di usarlo a scuola e di questi un quarto lo fa di nascosto, senza il consenso dei docenti.

In effetti il problema è simile anche sul fronte dell'educazione scolastica: «Il concetto di innovazione negli ultimi anni ha avuto il suo focus sulla tecnologia - spiega Dianora Bardi, presidente di ImparaDigitale -: i docenti si sono dedicati, nella formazione, all'addestramento al digitale in una logica puramente funzionale perdendo di vista il vero ruolo della tecnologia, di puro strumento inserita in percorsi didattici innovativi che devono vedere lo studente vero protagonista del proprio processo di apprendimento». «Non possiamo permetterci di tornare indietro - prosegue Lucangeli -, bisogna guardare avanti, facendo un reset per ripartire all'insegna del recupero dell'umano. Dobbiamo comprendere come far ripartire il processo alimentando il sistema delle emozioni, dell'abbraccio, dello sguardo: sono questi fattori che innescano nel cervello la connessione della parte razionale con quella emotiva nella intersoggettività comunicativa. In questo processo la tecnologia può essere un alleato fondamentale per agganciare il ragazzo e far crescere la sua voglia di conoscenza: ma è uno strumento, non una sostituzione di quella relazione, strumento che deve essere guidato sempre dall'umano».

Non è certo la tecnologia che può risolvere questi problemi, ma deve essere ricondotta al suo ruolo di abilitatrice di conoscenza. «I docenti - sottolinea Bardi - devono ripartire dalla didattica, riconoscendo i profondi mutamenti in corso nei ragazzi che tessono relazioni reali e virtuali in modo diverso dal passato sia con i coetanei che con gli adulti educatori. Bisogna quindi essere in grado di relazionarsi in modo diverso, ascoltando i nostri studenti, rendendoli autonomi, responsabili,

creativi. Il docente ha perso il proprio ruolo autoritario, perché sono cambiati i ruoli all'interno della famiglia. Oggi il gruppo assume una valenza importantissima nella crescita del ragazzo, il padre diviene "simbolico" e la madre "virtuale", come afferma Matteo Lancini, i ragazzi sono cresciuti interagendo e vivendo nella virtualità. Di tutto questo la scuola deve essere consapevole e modificare le modalità con cui far acquisire competenze, ma anche conoscenze ai nostri studenti». E conclude: «Per salvaguardare il digitale non dobbiamo più parlare di digitale».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Pierangelo Soldavini