

Bruno Santoro

# Nativo digitale a chi?

*Contributi ad una fenomenologia del nostro digitale quotidiano*



# NAVIGO, DUNQUE SONO!

*Nuove tecnologie e nuove dipendenze*

ISBN | 9788893328593

Prima edizione digitale: 2016

© Tutti i diritti riservati all'Autore

### **Ringraziamenti**

Questo lavoro non sarebbe stato possibile senza il sostegno e l'impegno organizzativo del prof. Euro Piccioni, soprattutto quando il nostro gruppo di lavoro si era ridotto a sole due persone. Identico ringraziamento va al prof. Antonio Costantini per i consigli preziosi e il progetto grafico della versione a stampa. Sono sinceramente riconoscente a tutti i docenti che hanno collaborato alla raccolta dei dati e in più occasioni hanno offerto il loro aiuto, Un ringraziamento doveroso va infine al Dirigente Scolastico dell'ITIS G. Marconi di Jesi, Prof. Mario Crescimbeni, per avere sempre agevolato il lavoro di ricerca.

# Indice

6	<b>Premessa</b>
12	<b>Fare scuola nell'era digitale</b>
20	<b>La ricerca</b>
21	L'occasione
22	L'ipotesi di lavoro
27	L'ambiente: la storia digitale
31	L'organizzazione
34	L'indagine di qualità
36	<b>Questioni di metodo</b>
36	Popolazione e campione
40	Raccolta ed elaborazione dati
41	Riscontri e controllo
44	<b>Q1:: Navigo, dunque sono</b>
47	Abitare Internet: ambiente e messaggio
58	Nuove tecnologie e nuove dipendenze
67	Consumi d'azzardo
71	Fenomenologia della dipendenza
76	Consumismo digitale
80	Valutare il rischio
84	La condizione digitale
	<b>Zoom</b>
28	<i>Cultura di rete e competenze digitali</i>
38	<i>Indigeni digitali: «homo internettensis»</i>
48	<i>Soggetto, mezzo e messaggio</i>
50	<i>Diversità digitale</i>
56	<i>Strumenti? Ambienti...</i>
57	<i>Internet o dello spazio-tempo reticolare</i>
60	<i>Il piacere di digitare</i>
63	<i>Pervasività emotiva</i>
65	<i>Uno schermo per sognare</i>

78	<i>Tribù digitale</i>
82	<i>Machismo cibernetico</i>
89	<i>Paese dei balocchi elettronici</i>
93	<i>Ping, io ci sono!</i>
95	<i>Mitologia archetipica</i>
102	<i>Mastro Google</i>
113	<i>Sonno, veglia e soft drink</i>
117	<i>Algoritmi proattivi</i>
127	<b>En passant</b>
132	<b>Bibliografia</b>
134	<b>Sitografia</b>
136	<b>Appendice</b>
137	<b>Resumé</b>
	<b>Esempi di test internazionali</b>
139	CIUS Scale: Test by Gert Meerkerk
140	IAT Test: Internet addiction test
142	IAD Test: Internet addiction disorder
	<b>Questionari utilizzati nella prima fase</b>
144	Q1 Valutazione della dipendenza
146	Q2 Il quotidiano personale
148	Q3 Il quotidiano scolastico
151	<b>Esempi di progettualità all'ITIS G.Marconi</b>
152	Diagramma generale dei privilegi accesso
153	Diagramma risorse per classi
154	Diagramma risorse studente
155	Diagramma risorse docente
156	Regolamento di Rete (Indice)
158	Guida alla rete
163	Galateo dell'utente

## Premessa

---

*Navigo dunque sono* è il resoconto della prima parte del progetto di ricerca *Nativo digitale a chi?* promosso al termine del 2014 dal gruppo di lavoro «X-School» all'ITIS 'Marconi' di Jesi. Sviluppato lungo tutto l'arco del 2015 il progetto prevede infatti un percorso di ricerca articolato in più fasi, alcune delle quali al momento già completate ed altre da sviluppare nel corso del 2016. Per ragioni di praticità funzionale viene presentata qui la prima parte del resoconto ragionato (Q1), che è destinato a fornire supporto alla pianificazione d'Istituto, con la speranza che l'esperienza possa essere utile anche ad altre realtà scolastiche nella definizione di scenari didattici e formativi.

Recentemente due ricerche di grande rilevanza hanno movimentato il dibattito sulle caratteristiche delle giovani generazioni, sul rapporto che esse hanno sviluppato con le tecnologie della comunicazione e sul ruolo che esse devono assumere nel processo di insegnamento ed apprendimento: la prima è una indagine a largo raggio promossa dall'OCSE (*Students, Computers and Learning: making the connection*), la seconda quella condotta dall'INDIRE, centro di ricerca diretto dal prof. Giovanni Biondi.

Nel tempo il dibattito sulle nuove tecnologie della comunicazione se da una parte si è arricchito di nuovi riferimenti dall'altra tende a semplificarsi, raccogliendosi attorno ad alcune questioni 'angolari' che possono fornire la chiave per orientare l'intera griglia di analisi. Per una particolare coincidenza agli occhi di molti fra osservatori ed esperti, le risposte fornite dalle due occasioni di ricerca sono risultate però poco meditate o addirittura ambigue, tanto che l'intero discorso è venuto a soffrirne senza alcun vantaggio né teorico né pratico. In questo caso la prima ha suggerito conclusioni ambivalenti, la seconda premature e comunque frettolosamente definitive.<sup>1</sup> La ricerca dell'Indire (*One-to-One nella didattica: Esiti e proces-*

---

<sup>1</sup> <http://www.giuntiscuola.it/lavitascolastica/magazine/opinioni/impronte-digitali/le-tecnologie-peggiorano-l-apprendimento-che-cosa-dice-veramente-il-rapporto-ocse/>

si)<sup>2</sup> presenta nel proprio *report* alcune conclusioni abbastanza perentorie, presentate come definitive sul valore che per il successo formativo avrebbe l'adozione del digitale .

Tenendo conto dei risultati ottenuti in termini di dispersione e insuccesso scolastico, considerando l'adozione negli stessi Istituti di ambienti digitali e dati di natura quantitativa (interviste telefoniche e dati ufficiali) il resoconto indica il fattore risolutivo proprio nell'influsso positivo che le ICT avrebbero sui processi di relazione ed apprendimento, suggerendone l'applicazione su vasta scala. In poche parole l'introduzione massiccia delle nuove tecnologie nella metodologia didattica avrebbe decisamente abbattuto le percentuali di abbandono e dispersione scolastica facilitando nel contempo il successo formativo. Ciò verrebbe a realizzare peraltro una vecchia aspirazione del sistema scolastico italiano che da almeno trent'anni promuove attività e progetti con l'obiettivo di limitare il fenomeno dell'abbandono senza riuscire a definire strategie e soluzioni efficaci.

L'altro report, quello dell'OCSE, ha scatenato forti polemiche per l'ambivalenza con cui i risultati possono essere considerati, tanto che ne sono state sviluppate varianti interpretative di segno opposto: i dati sembrano mostrare ad alcuni che il digitale, oltre una certa misura, può essere nocivo all'apprendimento mentre ad altri la stessa ricerca mostra come il digitale sia molto vantaggioso per il processo di istruzione.

Quello che però per noi è interessante sottolineare è che entrambe tentano di affrontare alcune delle già citate 'questioni angolari' del 'fare scuola' nell'era digitale, fra le quali le domande principali: quali sono i vantaggi della digitalizzazione del processo di apprendimento ed insegnamento? E' possibile quantificarne l'impatto in termini di apprendimento, soddisfazione, successo formativo dei discenti?

In subordine ciascuna delle due si poneva la questione di quali siano le necessità del sistema di istruzione nel mondo moderno, di quali caratteristiche abbiano le

---

<sup>2</sup> <http://www.vita.it/it/article/2015/12/21/la-tecnologia-in-classe-fa-crollare-i-drop-out/137773/>

nuove generazioni e i nuovi soggetti dell'istruzione, di cosa significhi in termini di successo metodologico 'fare didattica digitale'.

La nostra ricerca si muove nella stessa direzione con una urgenza dettata più che questioni generali dalla nostra pratica di relazione: gli studenti che ogni giorno osserviamo e cerchiamo di guidare sulla strada di una cittadinanza attiva, di una professionalità consapevole sembrano a tutti gli effetti figli di un'epoca particolare, quella digitale, come del resto lo erano i figli dell'epoca televisiva. Le generazioni cresciute attorno agli anni "80 hanno costruito il loro immaginario attorno ai miti processati dai programmi televisivi a loro dedicati: cresciuti a 'pane e cartoni' oggi trovano del tutto 'naturale' lasciare i loro figli in balia dei 2500 *spot* televisivi destinati ai più giovani che ogni settimana passano sulle nostre reti nazionali con una potenza che si potrebbe definire aggressiva e sistematica e mirata a farne nuovi consumatori fidelizzati. Per fortuna nessun brillante studioso ha osato costruire attorno alla televisione e ai cartoni animati una 'teoria formativa' come invece succede oggi per le tecnologie digitali, e la scuola ha presto compreso che l'utilizzo del mezzo televisivo non era affatto neutro e neutrale ma piuttosto passivante e auto-avvalorante: esiste solo ciò che viene da essa e attraverso di essa rappresentato. Se ne limitò l'utilizzo, si definì l'area di vantaggio per l'apprendimento senza sviluppare alcun modello che ne decantasse particolari potenzialità formative ed educative.

Quelle stesse generazioni di genitori e di docenti, oggi, sembrano invece impreparate a fronteggiare il fenomeno digitale, ad interpretare correttamente le condizioni nelle quali i giovani si trovano a crescere e ad istruirsi con le modalità proposte/imposte dai nuovi sistemi di comunicazione, ovvero a definire i paradigmi di opportunità che questi ambienti rappresentano: abbacinati dalla scintillante realtà virtuale, ammaliati dall'interattività proclamata ad ogni passo si muovono come se potessero controllarla: così facendo ne ignorano i rischi e soprattutto negano l'evidenza dell'abuso, di una condizione digitale che riguarda moltissimi tra giovani ed adulti.

Alle generazioni che hanno costruito il proprio immaginario attorno e dentro il modello pubblicitario televisivo si sta sostituendo una generazione che farà lo



stesso, senza mediazioni, attorno e nel modello culturale rappresentato attraverso gli ambienti digitali?

Questa ricerca non pretende certo di fornire risposte definitive ai quesiti che nascono da questa situazione ma il progetto *Nativo digitale a chi?* ha comunque l'obiettivo di produrre alcune riflessioni su questi temi, partendo da una ricerca sul campo e sviluppandoli in modo da definire alcuni elementi della complessa 'questione digitale' nel mondo dell'istruzione con un contributo 'dal basso' e originale. Il suo compito è soprattutto lasciare risuonare le domande.

L'attuale clima di generale consenso alla 'modernizzazione' in senso digitale del percorso di apprendimento in Italia mi obbliga infine ad un'ultima, curiosa, precisazione: la ricerca, le considerazioni intermedie, le conclusioni a cui l'indagine porterà non sono le pregiudiziali di uno strisciante 'luddismo digitale', un atteggiamento anti-modernista o contrario ad ogni forma di innovazione della pratica didattica: nascono anzi, per quanto mi riguarda da una lunga pratica tecnica e didattica; proprio perché sono un convinto ed esperto (mi si scusi la protervia) sostenitore degli ambienti digitali per l'educazione sento il dovere di esaminare degli scenari possibili i vantaggi, le opportunità ma anche, senza remore, i rischi potenziali, le possibili deviazioni: cosa che non mi sembra invece si faccia a volte proprio da parte di coloro i quali si dichiarano innovatori *tout court* ed inesausti sostenitori del loro *nuovo mondo digitale*.

Si tratta in definitiva di un problema di competenze.

In particolare il tema delle competenze digitali e della loro concreta valutazione, anche fra quanti pensano di esserne sicuri cultori, è stato a lungo oggetto di controversia: oggi viene sviluppato con successo, fra gli altri, dal gruppo di ricerca del prof. Calvani<sup>3</sup>, soprattutto in campo scolastico e in direzione del tema della cittadinanza digitale. Del lavoro di questo gruppo condivido appieno la visione che, come la costruzione di una moderna consapevolezza non può essere avulsa da una contezza matura di problemi e di scenari che il mondo digitale pone dal punto

---

<sup>3</sup> Calvani, Fini, Ranieri: *La competenza digitale nella scuola*, Erickson, 2011

di vista tecnico così essa deve essere nutrita anche da una sua adeguata declinazione dal punto di vista etico-pedagogico ed esistenziale.

La peculiarità della questione è che non si può semplicemente assumere un punto di vista, accettare una tesi, allinearsi ad una serie di conclusioni, in questo caso: si tratta di formazione oltre che di istruzione e nessuno può insegnare una competenza che non possiede, che deve ancora costruire e sperimentare.

Si tratta di un complesso di competenze che ruotano attorno a quelle indicate dall'Unesco nel 1969 come le competenze di cittadinanza per il nuovo millennio e articolate poi nel 2006 dal trattato di Lisbona 2006 come competenze chiave per il cittadino europeo: si tratta inoltre di competenze in didattica metodologica, psicologia dell'età evolutiva e pratica di lavoro di *team*

Tenendo anche conto dei risultati della ricerca teorica si tratta dunque per noi insegnanti di inaugurare un percorso di auto-formazione che deve essere sviluppato direttamente, attraverso la propria esperienza e la collaborazione paziente con altri professionisti dell'istruzione e comunque, come si dice oggi, 'in situazione'; la misura costante della propria azione portata nell'unico campo abilitato ad esserne strumento di promozione e metodo di contrasto: la classe.

Si consideri quindi il lavoro qui presentato come la prima tappa di un cammino 'dentro' al digitale, soprattutto al digitale scolastico ma anche a quello sociale e individuale dei nostri giovani: una ricerca ed un percorso tanto più necessari soprattutto ora che l'autorità scolastica ha così decisamente imboccato la strada della completa 'soluzione digitale' ai problemi di innovazione, modernità ed efficacia che a detta di tutti affliggono la scuola italiana.

## *Fare scuola nell'era digitale*

---

Conosciamo davvero i nuovi soggetti dell'istruzione? Questa domanda rappresentava il focus del Convegno Internazionale tenutosi nel Novembre 2010 a cura dell'Università Bicocca di Milano<sup>4</sup>, che intendeva fare il punto su quello che sembrava l'ormai prossimo accesso di massa alla secondaria dei cosiddetti 'nativi digitali', la generazione di giovani cresciuti con le tecnologie ICT.

I vorticosi cambiamenti tecnologici della nostra epoca costringono infatti il mondo dell'istruzione ad un ripensamento non solo di metodi e strategie ma anche di riferimenti categoriali e persino della stessa concezione della conoscenza in un contesto ormai chiaro a tutti di *Long Life Learning*.

A questa radicale rivisitazione concettuale non sfugge la considerazione che i soggetti del processo di istruzione e apprendimento sono cambiati, questione attorno alla quale ha preso corpo una profonda *querelle* tra alcuni studiosi e operatori del settore.

Esiste un certo vantaggio per chi, occupandosi di problemi dell'apprendimento, ha occasione quotidiana di verificare sul campo teorie e supposizioni mentre d'altra parte chi si occupa di ricerca ha modo di sviluppare, dalla sua, una prospettiva più ampia e articolata, nutrita dai dati di studi e di ricerche nei contesti più vari e costruendo quindi ipotesi di maggiore spessore statistico.

Sono numerose comunque le ricerche nazionali e internazionali ed i convegni<sup>5</sup> che tentano di definire l'identità comportamentale e psicologica dei nostri giovani allievi, a volte dando l'impressione di riuscirvi altre meno, soprattutto se i dati vengono comparati con la nostra osservazione permanente di insegnanti a contatto diretto con l'oggetto di indagine, la nostra gioventù digitale.

---

<sup>4</sup> Digital learning scuola, apprendimento e tecnologie didattiche, Cinisello Balsamo, 18/19 Novembre 2010. <http://www.unimib.it/upload/pag/45004/0/le/learndigital.pdf>

<sup>5</sup> Un'importante inchiesta sulle giovani generazioni e il loro rapporto con il mondo digitale è: *Eu Kids Go Mobile* condotta dall'Università Cattolica di Milano in collaborazione con enti e istituzioni di quattro paesi europei.

Si ha l'impressione infatti che le indagini servano a delimitare un fenomeno senza però riuscire a definirlo nei dettagli utili, quelli indispensabili cioè a definire una strategia di lavoro conseguente.

L'azione didattica non è mai l'applicazione astratta di schemi di lavoro e metodologie prefissate. Se qualche volta lo diventa, standardizzandosi, si tratta di una deviazione forse giustificata dalle condizioni in cui spesso ci si trova ad operare ma costituisce sempre un errore che impedisce il concreto perseguimento degli obiettivi possibili: lasciando spazio solo a quelli che gli allievi raggiungono nonostante le metodologie di lavoro applicate e non certo mediante di esse. Capire chi sono i nostri allievi con la maggiore approssimazione possibile è dunque indispensabile per poter tracciare una qualunque rotta formativa, oggi a maggior ragione, come vedremo, poiché uno dei ruoli da secoli fondamentali dell'istituzione, quella di luogo deputato all'erogazione di informazioni, sembra definitivamente caduto, visto che ormai 'le informazioni vengono acquisite per la maggior parte all'esterno dell'istituzione scolastica'.<sup>6</sup>

Già, ma come?

I professionisti della formazione non possono certo dimenticare che per acquisire delle conoscenze occorrono innanzitutto delle competenze, senza eccezioni: e dove, in che modo, i giovani di oggi, se è vero che acquisiscono all'esterno della scuola le informazioni e i riferimenti formativi che prima derivavano dalla scuola stessa, le formano? E se lo fanno, in quali ambienti digitali? E quando un ambiente digitale può diventare un ambiente di apprendimento?

In campo scolastico lo sviluppo delle tecnologie ICT dalla seconda metà degli anni '90 in poi con l'avvento dell'era *internettiana* ha agito come in tutti gli altri luoghi della comunicazione come un vero e proprio 'grimaldello' (anche se per certi versi, per chi ne sperava un'azione ancora più rapida ed incisiva, un *passpartout* a...scoppio ritardato) sulle modalità e per molti versi sugli stessi paradigmi del 'fare scuola': questo ha sviluppato una riflessione su cosa significasse esattamente

---

<sup>6</sup> Roberto Casati, *Contro il colonialismo digitale*, Milano-2014

oggi agire da protagonisti all'interno del processo di insegnamento e apprendimento, con conclusioni però ancora controverse.

Uno degli interrogativi che meglio e con più urgenza ha stimolato il dibattito è quello sull'effettiva esistenza di fenomeni epigenetici di trasformazione che riguarderebbero giovani e giovanissimi, i quali si troverebbero secondo alcuni ad essere testimoni diretti e protagonisti di una trasformazione del concetto stesso di conoscenza ed avrebbero a disposizione strumenti tecnologici e neurali con architettura di nuova concezione: la già famosa e iper-citata «intelligenza digitale». I vertici dell'istituzione scolastica italiana hanno acquisito alcuni postulati di questa linea di pensiero ed hanno deciso di costruire su quelli una nuova strategia di intervento per orientare la politica scolastica dei prossimi anni.

In pratica la dimensione digitale ha suggerito che informatica e telematica potessero essere la risposta ai problemi di obsolescenza dei metodi e inefficacia dell'impostazione pedagogico-didattica del sistema, fornendo riferimenti moderni, innovativi e già maturi per evoluzione sociale. Ne è risultato l'incoraggiamento verso la progressiva digitalizzazione del sistema e in definitiva la legittimazione formativa di molti dei comportamenti 'esterni' ad essa legati .

Il mondo digitale risulta effettivamente seduttivo per tutto il settore dei servizi, compresi quelli educativi e promette vantaggi corposi come risparmio, efficienza, diminuzione degli spostamenti e dell'inquinamento, ottimizzazione del tempo; sono attive da tempo nuove soluzioni tecniche ancora da esplorare appieno nel campo della formazione e dell'istruzione come la teleconferenza, i collegamenti internazionali, la formazione a distanza, l'università telematica e così via.

Il dibattito attuale verte non su questi vantaggi, che sono indubbi, quanto sul postulato 'valore aggiunto' che le soluzioni digitali possono garantire in termini di efficacia all'apprendimento ed efficienza all'insegnamento. Per alcuni sono altrettanto certi e indubbi quanto i primi, per altri meno o nulli del tutto. Entrambe le parti e tutte quelle intermedie sono comunque alle prese con il problema della metodologia didattica.

## *Didattica aumentata e nuove tecnologie*

La ricerca teorica e pratica degli anni “90 aveva concluso che le nuove tecnologie, in sé, non possono garantire un particolare ‘valore aggiunto’ alla didattica<sup>7</sup>: la ricerca di buone pratiche che fossero anche pratiche digitali ha comunque sviluppato un proprio percorso anche se purtroppo spesso eccessivamente svincolato da una riflessione fondante in campo pedagogico. La raggiunta autonomia della didattica si è trasformata in pura ricerca empirica, spesso non giustificata da precisi assunti e da ipotesi di lavoro ma alimentata piuttosto dalla convinzione di potere giungere, senza una preventiva e faticosa disamina epistemologica e mediante le nuove potenzialità della tecnologia elettronica e telematica ad una soluzione del problema dei ‘saperi’ e del ‘fare scuola’ nell’era digitale. Una ‘pratica digitale’ da cui dedurre, poi, spontaneamente, una legge generale dell’apprendimento nell’era moderna.

Il mito dell’intelligenza artificiale che aveva avuto un suo apogeo negli anni “70 e poi aveva fatto registrare una ragionata remissione sembra trovare oggi nuova linfa in quello di una ‘intelligenza integrata’ (non a caso si parla di intelligenza connettiva, di intelligenza collettiva) in cui le naturali disposizioni umane risultano ‘aumentate’ in modo da creare vantaggiosamente per la specie una nuova dimensione dell’apprendere e del creare, in una parola del pensare.

A legittimare questo approccio sono intervenuti molti studiosi che hanno accreditato il mondo digitale (come se esso fosse neutro e autopoietico) e i nuovi utenti digitali come siano in grado, per propria natura, di sviluppare nuovi modelli di so-

---

<sup>7</sup> Bisogna riconoscere in tutta franchezza che trent’anni di esperienza del loro uso mostrano più criticità che successi; gran parte del lavoro scolastico con le tecnologie rimane di scarsa significatività sui piani cognitivo e culturale, circondato da un alone che spinge a proiettare su di esse valenze formative che raramente riescono a venire alla luce...”- **Calvani, Fini, Ranieri**: *La competenza digitale nella scuola*, Erickson – Trento, 2010 p.7. Cfr. anche:  
<http://www.giannimarconato.it/category/tecnologie-didattiche/>

cializzazione, relazione, collaborazione oltre che di spontaneo apprendimento. (ad es.: Sugata Mitra, *A hole in the wall* che ha dato vita al modello S.o.I.e.)<sup>8</sup>

Questa ricerca di soluzioni che potremmo definire ‘con licenza pedagogica’ o di «pedagogia capovolta» è proseguita negli ultimi anni e in parallelo con gli sviluppi tecnologici di banda, connessione e dispositivi portatili, sotto la spinta dell’industria privata, declinato però nell’accezione aziendalistica dell’addestramento e non certo in quello, molto più scivoloso, della formazione del cittadino.

Si tratta di soluzioni in effetti e per la maggior parte (i *Mooc* fanno eccezione) di attività di tipo reiterativo e addestrativo, erogate a distanza o definite su modelli preordinati, tali che l’utente (il nome con cui lo studente viene ora definito) possa provvedere anche da solo e a distanza alla propria istruzione mediante materiale prodotto altrove.

Ci sono naturalmente in questo campo prodotti sofisticati, basati su una tecnologia didattica meno scontata e soprattutto multi-canale, come i corsi MOOC, assieme ad altri limitati ad ambienti auto-addestrativi di tipo testuale e visuale. In una fascia intermedia si situano le nuove ‘piattaforme digitali’ che sono degli ambienti ‘propriari’ che garantiscono agli utenti un ambiente di risorse e servizi spesso in *cloud*, all’interno dei quali gli studenti e i docenti possono comunicare con vari mezzi, scambiare materiali, produrne di nuovi in una forma collaborativa a distanza, accedere collettivamente ad informazioni in tutti i formati possibili e necessari. Se sulla carta le nuove piattaforme sembrano il frutto di una tecnologia ormai matura per offrire soluzioni multi-prospettiche e vantaggiose per il processo dell’apprendimento, la realtà didattica è molto più precaria e in fondo riproduce specularmente, anche se in forma scintillante e multimediale, lo schema trasmissivo che ormai da molti anni si sostiene come inadeguato ad innescare un processo di ‘apprendimento reale e profondo’ negli allievi.

---

<sup>8</sup> [https://www.ted.com/talks/sugata\\_mitra\\_shows\\_how\\_kids\\_teach\\_themselves](https://www.ted.com/talks/sugata_mitra_shows_how_kids_teach_themselves)

Molti anni fa effettivamente sembrò che le risorse digitali e i servizi telematici potessero davvero essere una potente leva con cui scardinare un sistema vetusto e inefficiente proprio dal punto di vista formativo: il sistema effettivamente per brevi periodi incominciò a rigenerarsi attraverso nuovi canali dell'informazione e della comunicazione, offrendo soluzioni finalmente degne di una scuola al passo con i tempi e in prima fila nell'elaborazione di una nuova concezione dei saperi.<sup>9</sup> Invece in breve il sistema-scuola incistò la novità, le pratiche multimediali e il concetto di sapere reticolare, restituendosi rapidamente ad una pratica in larga parte ottocentesca e trasmissiva, seppure assistita da nuovi 'sussidi didattici', e spegnendo sul nascere la riflessione metodologica e didattica che i nuovi ambienti di lavoro avevano innescato.

Nel frattempo l'evoluzione tecnica dei terminali e delle modalità di connessione *mobile* avevano proposto nuove prospettive di utilizzo degli ambienti digitali con la prospettiva 'sociale': assieme agli indubbi vantaggi che la connettività ci garantisce per informazione e istruzione continue è nata una concezione dei *media*, persino articolata in una sorta di dimensione speculativa pro-media a sostegno dell'idea dell'ineluttabilità della trasformazione del mondo (e del mondo dell'istruzione) in un mondo digitale.

Molti insegnanti, spinti da un sincero desiderio di ammodernamento del sistema, desiderosi di esplorare le possibilità di una nuova prospettiva pedagogica e didattica si sentono oggi legittimati in questa ricerca proprio dalla nuova 'vulgata' di una presunta visione pedagogico-digitale, dalla decantata efficacia delle soluzioni di 'apprendimento digitale'. Il concetto di 'innovazione didattica' è stato così direttamente sovrapposto a quello di 'innovazione tecnologica' traendo da questa operazione meta-semantica energia e propellente: ne è risultato un ibrido scintillante in cui le 'buone pratiche' didattiche sono diventate 'buone pratiche digitali' e la scuola moderna è diventata sinonimo di scuola delle *app*, delle piattaforme telematiche e del *cloud computing*.

---

<sup>9</sup> R. Maragliano - *Il documento dei Saggi sui 'nuovi saperi'*:  
<http://ospitiweb.indire.it/adi/Saperi/sapestes.htm>



Oggi comunque, mentre si sono moltiplicate le opportunità che alla formazione e all'economia scolastica il digitale ha comunque continuato ad offrire, dal punto di vista del processo di insegnamento ed apprendimento restano forti riserve sulla possibilità reale che gli ambienti digitali possano rappresentare *tout court* un *valore aggiunto* per la didattica, come potrebbe credere chi per la prima volta si affaccia allo studio di queste risorse per l'educazione.

Studi, ricerche ed esperienza diretta hanno ancor più diradato le certezze in questo senso lasciandoci con un enorme bacino di risorse disponibili ma anche con pochi modelli di lavoro effettivamente vantaggiosi (applicabili su una scala disseminabile e non episodica) per un apprendimento efficace, quello che con un inglesismo si cita spesso come *'deep learning'*.

*Multimedialità* prima ed *ebook* adesso, le parole d'ordine che ci avrebbero guidato verso un processo di insegnamento ed apprendimento efficace, economico ed adeguato al mondo moderno non hanno in realtà mai acquistato alcuno spessore di agenti di cambiamento se non in rari e circostanziati casi: di fatto sono rimasti solo l'oggetto di numerosi articoli, di pubblicazioni e soluzioni dialetticamente promettenti. Gli istituti che si vantano di rappresentare le 'nuove eccellenze' non forniscono dati seri di processo, modelli realmente disseminabili e continuativi, strategie didattiche sostenibili ma solo vezzosa documentazione fotografica di ambienti 'laccati' e fortemente attrezzati dal punto di vista telematico.

Come se questo fosse il problema principale da affrontare, la disponibilità di attrezzature: risolto il quale, per ovvia *consecutio*, anche gli altri dovrebbero logicamente scomparire.

I veri problemi dell'istituzione e del nostro tempo, una teoria della conoscenza aggiornata alla luce degli studi degli ultimi venti anni, uno studio serio e su larga scala sull'efficacia di metodologie didattiche di tipo cooperativo, una solida consapevolezza della natura dei *nuovi saperi* nel XXI secolo, un processo di innovazione didattica non subordinata a tecnologie e logiche di mercato, sono stati superati *d'amblai* da ardite asserzioni nelle quali il *digitale* tutto garantisce: condivisione,

socializzazione, sviluppo della conoscenza, formazione del cittadino moderno, efficienza del processo di insegnamento, efficacia di quello di apprendimento, motivazione alla conoscenza.

I venditori di enciclopedie degli anni '60 non avrebbero saputo fare di meglio. È sufficiente frequentare uno dei numerosissimi blog e gruppi di discussione nati in questi anni (e i cui nomi immancabilmente includono un riferimento informatico, 'tecnologico' o 'virtuale') per vedere che tipo di effetto euforizzante ha prodotto in molti (anche se non proprio in tutti) l'improvvisa soluzione tecnologica come la quadratura del cerchio della formazione.

Il successo formativo invece continua ad essere determinato da quei pochi modelli didattici realmente 'disseminabili' che integrano ambienti digitali, non certo dalle risorse digitali stesse, soprattutto quelle dell'industria delle comunicazioni: quella stessa che immancabilmente reclamizza i propri prodotti dichiarando di avere trovato la chiave metodologica dell'insegnamento (in presenza, a distanza) e ne propone l'acquisto promozionale direttamente alle scuole, che se ne invaghiscono prima ancora di possedere modelli didattici adatti al loro utilizzo concreto.<sup>10</sup>

La scuola però non può essere costretta a subire lo stesso effetto *domino* in cui periodicamente viene coinvolto l'utente medio non professionale, il quale, irretito da un'abile campagna pubblicitaria, viene sollecitato ad aggiornare il proprio sistema operativo (e quindi tutti gli applicativi) ad ogni nuova generazione di processori, costringendolo ad acquistare nuova tecnologia....sostanzialmente per continuare a fare le stesse cose o con guadagni funzionali impercettibili che non compensano costi sostenuti e investimento in termini di tempo e aggiornamento personale. Al termine, queste campagne di aggiornamento universale ottengono successo anche perché fanno leva sull'unica attività che spinge davvero gli adulti ad investimenti impegnativi in tecnologia, peraltro spesso mascherata ufficialmente da presunte 'necessità di studio' dei figli: i videogiochi, sia in versione *stand alone*

---

<sup>10</sup> "Quando una nuova tecnologia fa il suo ingresso nella storia dell'innovazione...amministratori del settore educativo e venditori cominciano a celebrare a più riprese i vantaggi che simili avanzamenti sono in grado di produrre, fornendo soluzioni per i problemi della scuola e rendendo i vecchi media (ad esempio: i libri) e in molti casi anche gli insegnanti, obsoleti e ridondanti." A.Calvani, *Valutare la competenza digitale*, Erickson – Trento, 2011 p.26

che *clouding*.

Dunque, tornando alla nostra domanda iniziale, ricominciamo pazientemente a fissare la trama dei nostri riferimenti, prima che il prossimo salto tecnologico sconvolga nuovamente le prospettive e ci costringa ad un nuovo, lungo periodo di attesa e chiarimento: chi sono i veramente nostri allievi, oggi?

Siamo sicuri di conoscerli? Di conoscere davvero e saper valutare il loro quotidiano digitale? Le loro competenze effettive? Quali sono i problemi che nascono in famiglia e a scuola da queste 'buone pratiche'?

Se ci affidiamo semplicemente alla nostra esperienza di madri, padri e amici e docenti spesso ci sorprende la loro identità scolastica, altre volte quella privata ma questo invece non accade a chi gli ambienti digitali li progetta e li gestisce secondo i propri interessi.

Forse siamo noi che dobbiamo ancora imparare a valutare bisogni reali e condizionamenti culturali.

Questa indagine, con i suoi mezzi, vuole dare un contributo in questa direzione.

## *La ricerca*

---

### *L'occasione*

Per chi 'fa scuola', ogni giorno l'osservazione continua è uno strumento indispensabile di valutazione strategica del processo di insegnamento e apprendimento. L'osservazione permette di focalizzare le caratteristiche dei soggetti dell'istruzione e di elaborare la corretta strategia di approccio e costruzione dell'ambiente di lavoro.

Gli operatori del mondo dell'istruzione, che ogni giorno hanno la precisa percezione della dinamica emotiva ed esperienziale del processo di apprendimento, proprio perché vivono una esperienza 'immersiva' e in quale modo 'enattiva'<sup>11</sup> per quanto spesso largamente involontaria, hanno bisogno di un punto di vista *terzo* sulla loro condizione, riferimento che va aggiornato almeno ogni cinque anni e cioè almeno ad ogni ricambio generazionale.

La diffusione dei dispositivi digitali di ultima generazione (*Tablet, Smartphone touch*, servizi di rete G3 e G4) ha accelerato il processo del ricambio, almeno dal punto di vista delle caratteristiche comportamentali, rendendo apparentemente obsolete alcune tecniche di approccio al processo d'insegnamento che si erano rivelate promettenti negli ultimi dieci anni e costringendoci a ridisegnare le strategie di fronte ai nuovi studenti della scuola secondaria di II grado, ultima piattaforma di formazione dell'individuo verso la piena cittadinanza.

Ambientata in un Istituto Tecnico marchigiano, l'ITIS G. Marconi di Jesi, che da molti anni affronta le problematiche dell'aggiornamento didattico, della formazione del personale e delle strategie di lavoro in un mondo sempre più 'elettrifica-

---

<sup>11</sup> **Pier Giuseppe Rossi**, *Didattica Enattiva*, Franco Angeli – Milano 2013. "Durante l'azione il sistema co-evolve insieme alle traiettorie dei singoli soggetti: ogni attore si modifica mentre modifica l'ambiente circostante e l'azione trasforma il sistema durante il processo." p.25

to', la ricerca ricalca, adattandoli all'ipotesi specifica di lavoro, alcuni dei percorsi più comuni alle grandi ricerche nazionali e internazionali sul tema del rapporto tra i giovani e le tecnologie di informazione e comunicazione.

Realizzando questa indagine abbiamo immaginato di potere allargare la prospettiva ad un piano di monitoraggio pluriennale e interscolastico, dunque non episodico o legato al particolare assetto di una realtà scolastica ma di costruire progressivamente una base dati di qualche utilità ad operatori, professionisti e dirigenti del settore dell'istruzione.

La nostra ipotesi di lavoro perciò tende a raccordare, all'interno del rapporto con le tecnologie, i gradienti di alcuni dei fattori principali del quadro umano, esistenziale e relazionale del campione: sperando così di offrire un contributo utile alla costruzione di una fenomenologia del digitale tra gli studenti e le nuove generazioni.

### *L'ipotesi di lavoro*

Lo schema di questa indagine è innanzitutto contribuire a tracciare il profilo comportamentale dei nostri allievi e risalire ad una 'profilatura' realistica della loro identità di giovani cittadini digitali; in secondo luogo ci piacerebbe costruire una base dati utile per la reiterazione dell'inchiesta o di parti di essa nel tempo come base di confronto e di analisi e fornire così all'Istituto e a realtà scolastiche similari una base di lavoro e di analisi per lo sviluppo di adeguate strategie formative. Si può elaborare inoltre un contributo più circostanziato della semplice osservazione diretta per lo sviluppo dei temi legati al mondo digitale e fare il punto sulle abilità ovvero sui disagi generazionali prendendo in esame un campione significativo della popolazione scolastica. Di seguito una delle finalità del lavoro sarà cercare di mettere meglio a fuoco alcune delle criticità già identificate legate all'uso e all'abuso di strumenti digitali nella prospettiva della crescita personale e della formazione: questo potrà essere occasione di confronto e riflessione su alcuni te-

mi che risultano ‘angolari’ nello studio di modelli didattici adeguati al nostro tempo.

Gli obiettivi a breve direttamente attesi per Istituto ed operatori sono da subito avviare con il contributo degli studenti un’attività continuativa di riflessione e meta cognizione sul mondo digitale ed i nuovi paradigmi della socialità e dell’informazione. Questo significa acquisire elementi di valutazione sul controllo parentale nella quotidianità digitale dei nostri studenti e fornire a docenti e famiglie informazioni circostanziate sulla ‘condizione digitale’ degli allievi: questo permetterà di tracciare una prima mappa delle difficoltà didattiche e dei disagi formativi della condizione dello studente nell’era digitale e, se possibile, definire l’entità della dipendenza dei nostri allievi dai propri dispositivi digitali; infine un obiettivo a breve dell’indagine è stimolare la consapevolezza dei docenti su questi temi di così grande attualità da essere oggetto e riferimento diretto di un progetto di riforma della scuola.

L’ ipotesi di lavoro scaturisce da una serie di osservazioni sul campo che meritano una più attenta definizione. Come insegnanti notiamo fra i nostri allievi e in generale tra i giovani adolescenti nuove abitudini, comportamenti classificabili a nostro avviso come forme di un *abuso digitale*: molti giovani sembrano anzi a forte rischio di dipendenza personale, ben oltre i limiti di comportamenti dettati dalle formule di comunicazione imposte dai *new media*. Sembra in effetti che si tratti di un fenomeno diffuso e registrato a livello internazionale e inter-generazionale, e condiviso, a parità di dotazioni tecnologiche, tra gli utenti delle moderne tecnologie della comunicazione:

“Quando torno a casa ....pranzo con la tv accesa e cellulare a portata di mano, poi riposo sul divano con TV, cellulare e pc per guardare i miei siti quotidiani, soprattutto di sport. Poi purtroppo, prima di andare agli allenamenti ho da studiare e stacco tutto: anche se rare volte riesco veramente a isolarmi. TV, *smartphone* e pc mi accompagnano fino al termine della giornata: l’unico momento libero è il calcio ma poi prima di andare

a dormire mi metto sul letto con il cellulare...quando leggo la Home di FB...in un attimo è passato un quarto d' ora ..”(Mattia, 17)

“Qualche mio amico, secondo me, ha una vera e propria dipendenza...ad esempio certi si svegliano la notte per controllare il profilo *facebook* e restano svegli a giocare coi videogiochi fino a tarda notte...vivere sempre più in ambienti digitali ..certamente cambia le nostre abitudini, il nostro modo di pensare e di agire...” (Francesco 17)

Tutti rileviamo inoltre che alcune delle difficoltà nello studio, nell'apprendimento e nell'impegno autonomo sembrano riconducibili alla disponibilità di strumenti di 'distrazione di massa' quali ironicamente vengono talvolta definiti *smartphone* , *console* di gioco, strumenti di riproduzione audio e video di ogni tipo, cioè quelli che sono attualmente e massicciamente in dotazione a giovani e giovanissimi.

“Un altro problema ...è che facciamo i compiti con la TV accesa e questo fa calare molto la nostra attenzione....perché veniamo colpiti da una pubblicità interessante e interrompiamo...” (Andrea, 17)

“Quando cerco di concentrarmi...dò sempre un'occhiata alla barra delle notifiche per controllare l'arrivo di qualche messaggio ..poi non mi ricordo gli argomenti che avevo studiato..”(Lorenzo,16)

Sono le difficoltà conclamate di concentrazione e la debolezza della motivazione allo studio riconducibili a un condizionamento 'socio-digitale'? E' possibile parlare, di fronte ai cambiamenti che la nostra epoca ci propone, della mancanza di competenze digitali adeguate?

E' possibile che i cosiddetti *nativi digitali*, a dispetto degli attributi loro accreditati, non abbiano in realtà sufficienti competenze digitali anche se sembrano esperti utilizzatori di dispositivi elettronici? Se lo chiedono perplessi anche loro, veramente:

“Siamo spesso convinti di essere tecnici specializzati perché risolviamo problemi dei nostri genitori o dei nostri nonni su cellulari e computer.”(Gianmarco, 17)

Alle stessa domanda giunge anche A.Calvani:

“Sta aumentando il numero dei ricercatori che, sulla base di ricerche empiriche, è indotto a ritenere che quello dei nativi digitali , con il corredo di tratti ritenuti positivi attribuiti automaticamente...sia piuttosto un costrutto letterario a effetto privo di evidenza scientifica; esso può rappresentare una nuova stereotipia non meno pericolosa per la scuola di quanto non lo fosse la rappresentazione tecnofobica che ha dominato la cultura umanistica per anni...”<sup>12</sup>

In effetti non abbiamo ancora trovato, nella nostra pratica quotidiana di docenti, tracce evidenti di una particolare ‘intelligenza digitale’ né nella esperienza osservata né in quella auto-riferita; al contrario la nostra osservazione continua registra costantemente forme di ‘machismo tecnologico’ e ‘supponenza informatica’, queste sì, fenomeni digitali, tali che i giovanissimi si attribuiscono competenze solo presunte ed esibiscono pratiche pericolosamente esposte a comportamenti impropri, incongrui, illeciti o direttamente illegali dei quali non sanno neppure di dover eventualmente rispondere.

Anche il fenomeno del ‘multitasking’, cioè la tendenza a fare molte cose assieme con la presunzione di possedere speciali qualità che permettono di realizzare parallelamente e con successo più operazioni (cantare un *rap* in *karaoke*, studiare matematica e rispondere a messaggi e notifiche su *Tablet* e telefono mentre in casa impazza la TV in ogni stanza..) sembra molto più vicino ad una patologia compulsiva che ad una qualità accreditabile:

“Alle volte attacco il computer alle casse per sentire musica mentre sto giocando con la *playstation*...ma di solito tutto quello che faccio davanti a computer, smart o *Tablet* l’ho (sic) faccio di sera sul mio letto perché è l’unico momento in cui non faccio nulla.. “(Marco, 17)

“L’aspetto negativo della tecnologia è che ti distrae da qualsiasi lavoro tu stia facendo...mentre studi ad esempio non puoi tenere il telefono acceso

---

<sup>12</sup> Calvani, Fini, Ranieri: La competenza digitale, Erickson, Trento, 2010 p.46



o la TV per anche non volendo l'occhio ti cadrà sempre in uno dei due schermi, distraendoti da quello che stai facendo..”(Filippo, 17)

L'indagine mira a controllare anche altre variabili del 'nostro quotidiano digitale': sappiamo che gli ambienti digitali favoriscono la condivisione di contenuti ed esperienze, di conseguenza, secondo alcuni pareri, stimolerebbero anche apprendimento e formazione; la nostra ipotesi è che se questo fosse vero dovrebbe essere direttamente controllabile dagli stessi utenti degli ambienti digitali, che potrebbero quindi riferirne alcuni dei percorsi che hanno stimolato apprendimento profondo e condivisione dell'esperienza della conoscenza, esattamente come noi adulti non possiamo non riconoscere i vantaggi in termini di accesso alle informazioni che la dimensione digitale ci ha garantito.

Si potrebbe dedurre, in caso di riscontri positivi, una valenza intrinseca di tipo formativo per gli ambienti digitali o integrati, il che rafforzerebbe la convinzione che essi sono effettivamente una strada vantaggiosa per rielaborare i paradigmi dell'apprendimento e dunque anche del processo di insegnamento nell'era contemporanea come era digitale anche dell'educazione.

Gli ambienti 'sociali' e interattivi con cui il Web si è definito in *web 2.0*, inoltre, sembrano accreditarsi dello sviluppo di capacità relazionali di tipo aperto ed intensamente personalizzato: almeno è così che vengono presentati; resta da vedere se nell'esperienza auto-riferita dei giovani e dei nostri allievi se questo è effettivamente vero ovvero non si configuri, rispetto alla relazione fisica, una modalità dai contorni indefiniti di 'relazione sociale' nel puro senso di 'collettiva e contemporanea' ma anche come una sorta di 'rapporto protetto' garantito da un elemento di protezione neutra ma non neutrale, lo schermo appunto, dietro al quale la stessa formazione sociale dell'individuo subisce però deviazioni significative:

“Ho notato che oggi alcune persone sono quasi più interessate al proprio profilo che alla vita reale: ho creato il mio profilo Facebook circa 4 anni fa (a 13) e all'inizio avevo come amici solo i miei coetanei ma col passare del tempo si sono letteralmente moltiplicati, con amici totalmente sconosciuti.” (Mattia, 17)

“Parlando dietro a uno *smartphone* si dicono la maggior parte di cose che si direbbe normalmente in un discorso faccia a faccia perché scrivendo dietro a uno schermo la timidezza si nasconde meglio e tutto sembra molto più facile” (Marco, 17)

La nostra ipotesi, infine, si muove anche da un altro postulato e cioè che l’uso di ambienti digitali nel quotidiano scolastico risulti produttivo a condizione che sia modulato all’interno di un solido progetto didattico e di una chiara strategia di lavoro: una moderna pianificazione delle competenze, comprese quelle ‘digitali’, deve essere sottoposta al vaglio di un’analisi a più voci, subordinata ad uno scenario metodologico attentamente predisposto, non certo sveltamente risolta solo dall’applicazione di aggettivazioni sbrigativamente ‘tecnologiche’.

Esiste, infatti a nostro avviso, ed è compito di questa indagine controllarne le caratteristiche, una vera e propria *condizione digitale*, un condizionamento neuro-culturale di larghissima portata che spinge i nostri giovani - e la scuola stessa come ambiente a vocazione formativa - su un percorso di forzata elettrificazione del processo di insegnamento e di apprendimento, sovrapponendo il concetto di innovazione tecnologica e comunicativa a quella di innovazione didattica, imponendo gli ambienti digitali come gli unici in grado di pilotare la scuola verso metodologie moderne ed efficaci. Proprio questa condizione è quella che allontana invece la scuola da una vantaggiosa disamina delle soluzioni didattico-metodologiche in ambiente integrato.

### *L’ambiente: la storia digitale*

Il contesto nel quale l’indagine è stata realizzata, l’Istituto Tecnico Industriale G. Marconi di Jesi, è quello di un Istituto moderno con un ottimo rapporto di collaborazione con il territorio, la realtà produttiva della zona jesina e gli altri istituti di cultura della regione.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Gli Istituti tecnici sono oggi spesso realtà dinamiche, specialistiche, in contatto fattivo con le realtà produttive della loro zona e impegnati nello sviluppo di soluzioni metodologi-

Il *Marconi* è un Istituto di media grandezza, attualmente frequentato da circa 700 studenti suddivisi nell’A.S. 2015-2016 in 34 classi e ospitato in una ampia struttura che ospita numerosi spazi-classe attrezzati e diversi laboratori disciplinari o dedicati a soluzioni di didattica multimediale: tutti gli ambienti sono collegati da una rete locale e connessi con linee dedicate. I docenti sono circa 90, suddivisi in tre aree disciplinari di Informatica, Elettronica e Meccanica, a loro volta articolate in sezioni specialistiche.

Già all’avanguardia nel settore delle telecomunicazioni negli anni “80 con una Radio d’Istituto e un Centro Televisivo in possesso di licenze di trasmissione, l’Istituto ha promosso nel 1996 una Rete LAN interna di circa 300 client gestita da un cluster server: dopo averne ridefinito radicalmente in una prospettiva di organizzazione didattica l’architettura di servizi e risorse nel 2001<sup>14</sup> sono state adottate dal 2004 soluzioni *wireless* diffuse, che hanno consentito di portare la ‘rete in classe’ e hanno favorito la nascita di iniziative didattiche in ambiente digitale.

Sotto la guida prima del Prof. Tassi e quindi del Prof. Crescimbeni, l’Istituto è stato protagonista di numerose operazioni progettuali che hanno esplorato il tema degli ambienti integrati, della formazione dei docenti e dell’utilizzo di attrezzature telematiche nella pratica didattica curricolare<sup>15</sup>. Iniziative di formazione, ordinarie e straordinarie, hanno coinvolto progressivamente un largo numero di docenti su tecniche di apprendimento cooperativo e metodologie di insegnamento collaborativo.

---

co-didattiche d’avanguardia. Per quanto le ultime soluzioni ri-organizzative della scuola pubblica li abbiano penalizzati a favore dei Licei restano sicuramente la realtà più dinamica del panorama scolastico italiano.

<sup>14</sup> Rete Ma.Net (Marconi network): in Appendice alcuni diagrammi esplicativi dell’architettura delle risorse

<sup>15</sup> Progetti come *Let’s net!*, *Classe 2.0* e *Scuola 2.0*, *Scuol@ttiva*. *Paper, Pen and Phone, The school I like*, alcuni dei quali disponibili sul sito [www.letsnet.it](http://www.letsnet.it)

L'Istituto ha sedimentato negli anni una solida *cultura di rete* in tutte le sue componenti con risorse e servizi condivisi ed una pratica digitale interna regolamentata<sup>16</sup> a scopo formativo.

Per quanto oggi le soluzioni di *clouding* offerte dal web siano numerose e per molti versi più vantaggiose, l'ambiente della *Intranet* è utilizzato quotidianamente per il lavoro di classi e di gruppi, per la produzione di artefatti multimediali e attività di *storing*. Le classi del triennio utilizzano la rete interna anche in modo autoreferenziale nell'ottica specialistica e disciplinare.

Si tratta di un ambiente 'a forte caratura digitale' nel quale la cultura di rete è stata maturata negli anni da operatori e studenti, i quali entrano direttamente in un sistema-ambiente e ne assorbono codici di condivisione e riferimenti normativi. Recentemente l'impianto *WiFi* è stato potenziato e copre praticamente tutte le classi, ciascuna dotata di Lavagna Elettronica mentre la connessione esterna è stata (anche mediante i finanziamenti ricevuti per Classe 2.0 e Scuola 2.0) aggiornata alla fibra ottica.

La forte 'densità' di attività digitale crea un'interessante commistione di comportamenti 'importati' ed altri appresi nella comunità scolastica con una combinazione qualitativamente difficile da rintracciare in altre realtà similari: esiste qui infatti un 'precipitato' diffuso di esperienza pluriennale. Esso si concretizza in una 'conoscenza ambientale' anche nei confronti del mondo digitale: condividendo una piattaforma tecnica studenti e docenti sviluppano nella pratica quotidiana esperienze e soluzioni continuative. Un contesto adeguato senz'altro quindi alle necessità della nostra ricerca.

---

<sup>16</sup> In Appendice alcuni materiali fra i quali il Galateo dell'utente e un estratto del Regolamento della Rete, esempi di Guida alla Rete, diagrammi di struttura dei servizi.

## *Cultura di rete e competenze digitali*

Nel vortice delle nuove e nuovissime pratiche digitali è possibile che si scambii la dimestichezza e la familiarità con determinati percorsi di 'esistenza in rete' con quella che con un'espressione elegante si può definire come una reale 'cultura della rete'. La prima è quella che qualsiasi adulto oggi esperisce quando, consegnando ad un bambino un dispositivo digitale, si trova ad osservare una velocità di apprendimento dei comandi, una familiarità con la disposizione dei pulsanti, una velocità di tocco sullo schermo tattile che fa immediatamente supporre di essere di fronte se non ad un genio in erba dell'informatica di sicuro davanti ad un esemplare di una nuova super-razza umana: un ipotipo geneticamente modificato e naturalmente predisposto agli ambienti digitali.

La conoscenza di routine, l'uso di scorciatoie nella selva delle operazioni tattili da compiere per muoversi spediti nel mondo della comunicazione e dell'informazione digitale, l'adozione di strategie di digitazione veloce e di comunicazione sbrigativa in 'irachese' sono parte di quel complesso mondo di comportamenti che sembrano autopromuoversi a 'cultura digitale' diffondendosi tra i ragazzi a macchia d'olio, come il loro gergo e le loro preferenze musicali, ma alla fine designano solo una superficiale competenza tecnica di natura reiterativa e consuetudinaria.

Le competenze digitali, lontane dall'attenta definizione del gruppo di ricerca di A. Calvani<sup>17</sup> e di altre ricerche moderne si configurano per molti che ne dibattono e ne scrivono soprattutto come 'sapere tecnico', nutrito solo di vaghi richiami ad una 'consapevolezza' peraltro non meglio definita. La semplice consuetudine, soprattutto in ambiente digitale, non è indicatore attendibile di competenza di rete e tanto meno è in grado di alimentare il concetto di 'cultura di rete', che invece è molto più interessante. In una rete locale la cultura di rete è l'insieme di quelle conoscenze determinate dalla pratica quotidiana, dalla condivisione dei servizi, dalla gestione delle risorse private e collettive in un protocollo di lavoro, un sapere tecnico e procedurale. Si tratta di un 'sapere' esperienziale e condiviso e, al pari delle 'netiquette' ufficiose di blog e forum in Internet che riguarda sia la pratica dell'entrare in rete sia quella di attivare le procedure corrette per non compromettere la sicurezza del sistema, la portanza della banda, la velocità di

---

<sup>17</sup> **Calvani, Fini, Ranieri:** La competenza digitale nella scuola: Modelli e strumenti per valutarla e svilupparla, Erickson, Trento, 2012, p.35 ss

connessione con l'esterno, la sicurezza dei propri dati. In base alla cultura della rete si impara ad avere cura del proprio account e a non violare le norme stabilite per la salvaguardia del servizio: dietro l'apparente difesa dello schermo, che qui assume la valenza di una sorta di 'mantello dell'invisibilità', si impara che l'elettronica rende il nostro comportamento in rete del tutto 'trasparente' e quindi sanzionabile, anche a distanza di tempo; in rete non siamo né invisibili né tanto meno impuniti. Si impara quindi a rispettare tempi e modi della connessione, a non esaurire la banda con giochi e furiosi downloading, a non violare il copyright e a non utilizzare la rete a scopo privato. Molto più e molto meglio che in Internet, spazio indelimitato nel quale la proiezione delle nostre pulsioni diluisce nel *mainstream*, una rete locale è lo specchio esatto della nostra reale cultura, ovvero di quella che riusciamo ad elaborare assieme ai nostri allievi. La costruzione di questo genere di competenza socio-relazionale oltre che digitale dovrebbe essere tra gli obiettivi ufficiali e concreti del percorso di istruzione e formazione.

L'uso della rete a scopo informativo e didattico corrisponde alla costruzione di una consapevolezza generale che diventa, con il tempo, la dimensione naturale all'interno della quale si organizza parte della vita d'Istituto. Se il processo di educazione all'uso della rete è svolto secondo corrette coordinate si sedimenta una familiarità con le risorse ed i servizi della piattaforma intranet che può facilitare molto il lavoro in classe e quello a casa. C'è un'enorme differenza nell'uso degli ambienti digitali per la comunicazione personale, intrisa di investimento libidico, e la trasmissione o l'elaborazione di informazioni didattiche, legate ad un lavoro da svolgere e completare, materiale più neutro e che produce una distanza salvifica da possibili atteggiamenti di dipendenza da tecnologia. Cultura di rete significa perciò consapevolezza e competenza pratica, come conoscere la rete significa anche ridurre al minimo i rischi di sicurezza e relazione, dare il giusto peso alle soluzioni tecnologiche, sapere calcolare l'effetto delle proprie azioni online.

L'educazione all'empatia è necessaria, soprattutto nelle relazioni digitali...

## *L'organizzazione*

Le condizioni nelle quali una ricerca di questo tipo può svolgersi nella scuola senza sconvolgere a più riprese l'organizzazione didattica hanno suggerito che fosse poco saggio tentare di somministrare alle classi un unico questionario-monstre di ben 70 domande solo nelle prime tre fasi senza candidarsi ad una serie infinita di risposte nulle, bianche o inutilizzabili .

Proclamare d'altra parte un 'survey day' per ciascuna tornata sarebbe stato percepito dagli studenti come un'occasione di gioco e di happening collettivo, con risultati facilmente immaginabili per la sua attendibilità: uno dei divertimenti maggiori, per questa generazione, abituata da anni a sondaggi, questionari, inchieste e domande chiuse o aperte, è quella di ...eclissarsi, rispondendo volutamente in modo mimetico o del tutto irridente e immaginando la faccia degli intervistatori alla tabulazione dei dati.<sup>18</sup> Questo atteggiamento, per chi conosce l'ambiente digitale, è diffusissimo in rete, dove protetti da uno schermo, la sensazione di invisibilità e quindi di impunità è irresistibile, tanto più per degli adolescenti 'praticoni' come i nostri e tanto meglio in un sondaggio anonimo.

L'indagine è stata divisa in parti per facilitare la somministrazione dei questionari e la gestione dei dati ottenuti. Avremmo preferito sviluppare l'indagine solo per via telematica, cosa che avrebbe costituito un eccellente alleggerimento della metodologia di gestione dei dati ma questo avrebbe significato un'organizzazione troppo complessa: avremmo dovuto trasferire ogni classe in un laboratorio per disporre di una postazione per allievo e non dover ricorrere a 'tornate' successive di compilazione, sacrificando tempo prezioso degli insegnanti, avvalendoci della necessaria collaborazione dei tecnici e sconvolgendo una volta di più la già martoriata attività curricolare.

Anche le classi che godevano della possibilità di connettersi alla rete direttamente dai propri ambienti in alcuni casi avrebbero dovuto misurarsi con la possibilità che

---

<sup>18</sup> Bigliettino indirizzato ad una bambina intercettato in una scuola primaria: "Sono Marco. Vuoi fidanzarti con me? Metti una crocetta su: SI o NO"

la connessione cadesse o rallentasse proprio al momento della connessione contemporanea: altre classi avrebbero dovuto comunque turnare l'accesso ai terminali, facendo mancare nell'uno e nell'altro caso l'effetto sorpresa e consentendo ai più arguti di 'meditare' rapidamente una risposta salace.

A malincuore abbiamo dovuto recedere dall'ipotesi telematica, poco praticabile anche quando fosse sviluppata dai singoli a casa o via *smartphone* : la percentuale di studenti che avrebbero effettivamente risposto all'indagine sarebbe stata bassissima e irregolare, costringendoci ad una visualizzazione parziale anche del campione prescelto: un compito è sempre un compito, anche se svolto per via telematica. Sempre meglio, per una attendibilità appena accettabile delle risposte, limitare il più possibile risposte opportunistiche, attenuate, ruffiane o volutamente provocatorie che nessun modello statistico può realmente filtrare.

Schematicamente Il piano generale di ricerca è stato articolato in due fasi, una delle quali già completata e della quale questo lavoro costituisce il primo dei tre report; nella seconda fase il gruppo di lavoro *X-School*<sup>19</sup> svilupperà le tre parti restanti nel corso del 2015/2016.

In sintesi il focus di ciascuna delle fasi di lavoro è il seguente:

<b>Q1: Il rapporto personale e il rischio di dipendenza da tecnologia</b>	<b>Q2: Il mondo digitale degli adolescenti: possesso, uso e consuetudini personali</b>
<b>Q3: Il quotidiano privato e scolastico in riferimento a studio e apprendimento</b>	<b>Q4: L'identità auto-riferita e le competenze digitali reali degli adolescenti</b>
<b>Q5: Osservatorio docente: i giovani con gli occhi dei docenti</b>	<b>Q6: Osservatorio parentale: i figli con gli occhi dei genitori</b>

La prima parte dell'indagine vuole controllare quindi il fattore di rischio-dipendenza degli allievi, tenendo conto dell'allarme che molti studi sia a livello nazionale che a livello internazionale e la nostra stessa osservazione diretta hanno

---

<sup>19</sup> Il gruppo di lavoro **X-School** è stato integrato nel corso della ricerca; i docenti che hanno aderito al progetto sono attualmente impegnati a sviluppare la nuova ipotesi di lavoro integrando quella precedente e aggiornando gli obiettivi anche in relazione ai cambiamenti dello scenario scolastico.



sollevato sulla questione.

La seconda parte dell'indagine disegna i contorni e le caratteristiche del mondo digitale di giovani studenti, con riferimento alle attrezzature digitali di gioco, studio, connessione e comunicazione in loro possesso e naturalmente al loro rapporto abituale con esse.

I comportamenti individuali e collettivi in relazione a studio ed apprendimento sono l'oggetto della terza parte, nella quale si cerca di visualizzare anche la consapevolezza di eventuali disagi.

Nella seconda parte la quarta sezione sarà destinata a delineare l'identità auto-riferita degli allievi e a formalizzare le competenze reali in campo digitale degli adolescenti moderni mentre la quinta sarà riservata agli insegnanti, ai quali sarà chiesto di esplicitare il loro punto di vista sulle caratteristiche di questa generazione 'digitalizzata'. La sesta infine ai genitori, ai quali chiederemo di confermare o di smentire le osservazioni qui esposte per alcuni atteggiamenti particolari a casa che non sembrano riconducibili direttamente all'adolescenza ma sembrano essere generati direttamente dalla 'condizione digitale' e dalla connettività social-digitale.

Restano sullo sfondo dell'indagine interrogativi più corposi, oggetto di un serrato dibattito al quale si potrebbe, al termine, dare alcuni contributi significativi anche perché ricavati direttamente sul campo e non solo come riflesso di ricerche effettuate in ambienti e contesti assai diversi dal nostro.

Le questioni ricalcano quelle già note: esiste nel nostro Istituto una categoria di giovanissimi paragonabile a quelli chiamati *nativi digitali*? Si tratta di una marca identitaria che si può valutare come positiva? È possibile identificarli a partire dalle descrizioni che alcuni studiosi ne hanno proposto? Esistono caratteristiche di questa generazione, quali l'approccio al sapere che possano sostanziare l'idea della nascita di un nuovo tipo di intelligenza, l'intelligenza digitale? E' corretto, a giudizio dei professionisti dell'istruzione, parlare a proposito di questa generazione come di individui in grado di interfacciarsi con la tecnologia mediante nuove disposizioni epigenetiche o addirittura mutagene? E quali sono le loro competenze

reali nel mondo digitale? Che cosa significa per i docenti l'etichetta di 'ambiente di formazione e di apprendimento' spesso attribuita a spazi telematici di comunicazione interpersonale?

*Dalle risposte che indagini più qualificate della nostra saranno in grado di dare a queste domande nei prossimi anni dipenderanno le linee di politica scolastica della scuola del futuro: una visione pregiudiziale e poco fondata avrebbe quindi conseguenze difficilmente calcolabili in termini di formazione e istruzione delle prossime generazioni di studenti.*

### *L'indagine di qualità*

Il lavoro prevede in tutte le fasi, a corredo dell'uso di questionari, anche altre forme di monitoraggio e confronto dei dati rilevati: interviste personali, *focus group* e discussioni guidate, testimonianze scritte ed elaborati su singoli temi, inoltre osservazioni dirette e mirate dei docenti che hanno collaborato al suo sviluppo, distribuiti nell'arco temporale di un anno scolastico.

Il monitoraggio di qualità è stato molto utile per costruire una 'dima' generale di riferimento e per l'organizzazione stessa dei questionari. Ad esempio alcuni studenti avevano dichiarato nel corso dei *focus group* preventivi, svolti in almeno quattro classi<sup>20</sup>, per definire il livello di attendibilità dei dati che avremmo raccolto, che avrebbero nascosto probabilmente al monitoraggio alcuni particolari della loro navigazione privata<sup>21</sup>, temendo fra l'altro che le loro rivelazioni avrebbero potuto suggerire controlli o restrizioni sulla navigazione: questo ci ha costretto a rivedere i criteri di attendibilità delle risposte e calcolare per difetto le stime ottenute su domande sensibili.

Le modalità di realizzazione e le difficoltà che si affrontano con mezzi limitati e con il solo contributo volontario dei docenti, non ci permettono di prevenire

---

<sup>20</sup> L'indagine di qualità, condotta attraverso interviste di gruppo e documenti personali di resoconto della propria storia digitale' ha coinvolto circa 90 studenti di quattro classi del Triennio.

<sup>21</sup> Una risposta stizzita alla domanda: Ti capita di copiare i compiti su Internet? è stata: "mmò telodico atté!"

effettivamente ad oggi i tempi di chiusura del lavoro nella seconda fase. Le parti fin qui svolte sembrano comunque sufficienti a cominciare il lavoro di lettura dei dati. Si tratta peraltro nelle intenzioni di un'inchiesta di tipo 'circolare', destinata ad essere reiterata in tutto o in parte negli anni anche in contesti scolastici diversi per fornire una base di lavoro pluriennale.

I questionari sono stati sempre somministrati senza preavviso e, vista la loro brevità, tutto si è svolto senza particolari problemi organizzativi.

Alcuni insegnanti hanno potuto legare successivamente al sondaggio attività afferenti al tema della consapevolezza digitale, delle proprie consuetudini quotidiane e degli atteggiamenti compulsivi con lettura di articoli, report di inchieste o anche semplici resoconti 'collettivi', utilizzando l'occasione come strumento di esercizio meta-cognitivo.

Le domande sensibili sono state distribuite nei questionari e talvolta poste in una modalità volutamente 'mimetica' per diminuirne l'impatto emotivo.

## Questioni di metodo

---

### Popolazione e campione di ricerca

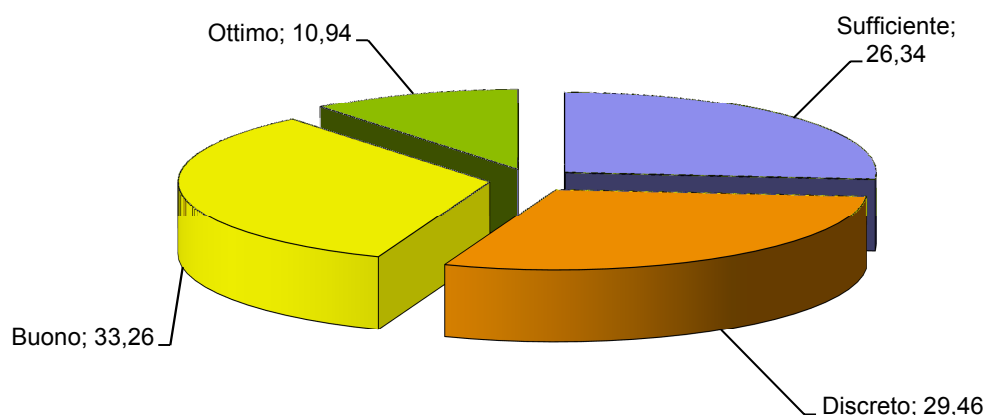
La popolazione scolastica all'interno della quale è stato selezionato il campione era costituita per l'A.S. 2013-2014 da 732 studenti in 35 classi mentre per l'A.S. 2014-2015 era dimensionata in 688 studenti di 33 classi. Nel 2015-2016 la popolazione totale è di 695 studenti in 34 classi.

Il numero di risorse-docenti è di circa 90 unità mentre il numero medio di studenti per classe è di 20 con numerosi casi di studenti classificati con Bisogni educativi speciali. Di seguito ecco le caratteristiche della popolazione studentesca dell'ITIS a partire dal risultato conseguito al termine della secondaria di I° grado:

Valutazione in uscita			
1	Sufficiente	118	26,34
2	Discreto	132	29,46
3	Buono	149	33,26
4	Ottimo	49	10,94
	1+2		55,8
	3+4		44,2
	Totale	448	100

Tabella 1  
:: Valutazione in uscita dalla Secondaria di Primo Grado

### Valutazione in uscita dalla sec.di 1° grado



**Grafico n. 1**  
::Valutazione in uscita dalla secondaria di 1° grado

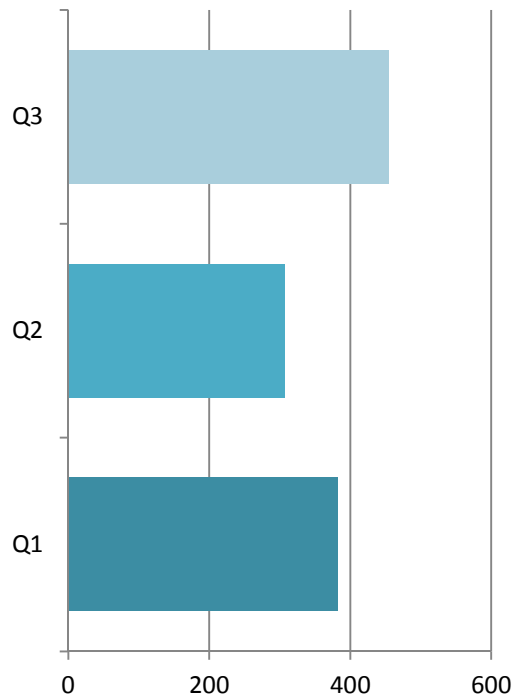
Le caratteristiche della popolazione studentesca al momento dell'iscrizione sono state rilevate nel corso del Q3 su un campione di 448 allievi in base alla valutazione ricevuta in uscita dalla scuola secondaria di 1° grado: il grafico mostra un buon bilanciamento nelle competenze di base, anche se con una netta predominanza auto-selettiva degli allievi valutati come sufficiente e discreto rispetto a quelli valutati come buono ed ottimo (55,80 / 44,20 %).

Significativo però è il dato relativo alla percentuale di Buono, che è del 33,26% e mostra come l'Istituto tecnico sia scelto anche e soprattutto da allievi che ottengono risultati molto positivi nel Triennio della secondaria di I grado ma decidono di non frequentare il Liceo e pospongono la decisione di frequentare l'Università puntando intanto ad un Diploma professionale.

Il nostro campione di ricerca è stato bilanciato per livello di corso e dotazione tecnologica, con una consistente rappresentanza di allievi di tutte le età.

Sempre superiore al 50% delle classi fino a toccare la punta del 75% con il Q3, essendo mutato il numero degli iscritti e la composizione per generi, la percentuale degli allievi coinvolti è variata dal 52% del Q1, (382 questionari svolti) al 44,62% del Q2 (307 questionari compilati) e al 66% del Q3 (con 454 questionari).

## Questionari



**Grafico n.2**

:: Interviste nelle prime tre parti del progetto X-School

Non ci sono dati relativi alla condizione socio-economica, che non è stata quindi presa in considerazione come indicatore significativo dell'indagine.

Si tratta in ogni caso di un campione consistente, rappresentativo e omogeneo salvo che per la componente femminile, che è estremamente limitata. I dati ad essa relativi sono stati raccolti ed esaminati ma non rappresentano un campione statistico sufficientemente attendibile: in ogni caso si è preferito egualmente trattare i dati raccolti ed inserirli a pieno titolo nel resoconto.

Nonostante vari nella composizione in dettaglio e nel numero delle interviste, si può a tutti gli effetti considerare il campione come unico visto il comune ambiente di studio e di lavoro. Anche considerando lo sviluppo dell'inchiesta in parti separate, la strutturazione in sequenza secondo il medesimo disegno fa sì che i dati possono essere credibilmente analizzati incrociando le risultanze come quelle di un'indagine unica.

## *Indigeni digitali: homo internettensis*

Considerando i dati della partecipazione all'indagine è interessante notare che il campione copre entrambi i poli di quello che può essere considerato a tutti gli effetti un 'salto generazionale'. Se consideriamo le classi prime e quinte vediamo che si tratta appunto di due 'generazioni scolastiche diverse. Questo è significativo perché ci può dare indicazioni utili per valutare i cambiamenti intercorsi in questo lasso di tempo molto significativo per il prepotente sviluppo tecnico. È utile considerare come cinque anni fa la situazione 'connettiva' delle scuole e delle famiglie era oggettivamente molto diversa da quella di oggi: il *touch* non era ancora diffuso e *Smartphone* e *Tablet* erano privilegio di pochi: questo ci potrà indicare quali differenze sono rilevabili nella della pratica digitale relazionale, di apprendimento e comunicazione di studenti delle diverse fasce d'età.

L'oggetto dell'indagine va ad investire inoltre esattamente le prime due generazioni 'digitali', quelle cioè cresciute in pieno sviluppo telematico, nonostante si discuta per fissare esattamente il punto di inizio della generazione dei 'digitali puri' contro quella dei 'digitali spuri' che sarebbe evidentemente condizionata da una educazione su carta e libri. Lasciamo queste dispute a chi le innesca: per quanto i diciannovesenni attuali, generazione 1996, non sarebbero, secondo la recente vulgata, dei veri e propri giovani digitali (lo sarebbero solo a partire dall'anno 2000, in coincidenza con la definitiva evoluzione di alcuni servizi tipo browser e che hanno permesso loro di crescere in simbiosi con dispositivi digitali di gioco già a partire dai tre o quattro anni) pensiamo che il consumismo digitale indubbiamente sia la caratteristica principale comune ai giovani moderni, nativi digitali o meno.

Lo sviluppo degli ambienti socio-digitali li ha investiti proprio in coincidenza con la fase di prima verbalizzazione e concettualizzazione, quindi li si può considerare a tutti gli effetti utilizzatori primordiali della comunicazione elettronica, giovani il cui imprinting digitale è marcato quanto e molto più di quello generato dalla parola stampata, tanto da averne probabilmente saturato anche l'immaginario e le modalità di pensiero in senso ludico e commerciale, esattamente come i ragazzi degli anni '80, cresciuti a 'pane e televisione', con i risultati che tutti conoscono.

Se accettiamo questa comoda semplificazione ci troviamo di fronte, quindi, a quelli che potremmo chiamare anche *indigeni digitali* di prima e di seconda generazione.

## *Raccolta ed elaborazione dati*

Le prime tre fasi dell'indagine sono state svolte nel corso dell'anno scolastico 2014/2015.

Realizzata attraverso dichiarazioni spontanee ed anonime, agli studenti è stato chiesto di compilare un questionario cartaceo in 15 domande (Q1), 15 domande (Q2) e 40 domande (Q3)<sup>22</sup>. Il questionario è stato somministrato con la collaborazione volontaria dei docenti, che lo hanno proposto alle classi senza preavviso e senza tener conto del numero degli eventuali assenti ma cercando un'occasione utile nella quale la classe fosse al completo.

La tabulazione dei dati è stata ottenuta mediante inserimento manuale: la base dati ottenuta è stata poi rielaborata attraverso un Data Base relazionale e, aggregata in tabelle, esportata in un foglio di calcolo, per lo sviluppo dei grafici .

L'aumento esponenziale dei costi in termini di ore di lavoro è stato compensato dalla possibilità di inserimento dati anche in tempi successivi, di esame continuo dei dati, di incrocio delle variabili e di controllo delle risultanze.

Per una reiterazione della ricerca nei prossimi anni o in altri contesti i questionari sono disponibili in Appendice. Il gruppo di lavoro 'X-School' ha invece a disposizione l'intera base dati.

Lo sviluppo dei questionari segue un orientamento ed una progressione sequenziali, indagando comportamenti e convinzioni degli adolescenti, partendo da richieste generali per poi tentare di ottenere risposte più specifiche. Non mancano domande 'di alleggerimento' che servono a sfumare il peso del Q3, gravato da ben 40 quesiti. Occorre considerare che gli allievi, e i nostri in particolare, non sono in genere ben disposti rispetto ai sondaggi e noi stessi insegniamo loro, con un abbozzo di educazione digitale, a non rilasciare facilmente informazioni private: così è occorso un lavoro intermedio che suggerisse loro di utilizzare questa occasione

---

<sup>22</sup> Tutti i questionari sono stati tabulati e quindi depositati c/o l'Archivio Generale dell'ITIS G. Marconi di Jesi in data: 04/07/2015 , n. protocollo 4449/FP



come di un atto di consapevolezza e non solo come incombenza e monitoraggio di controllo.

### *Riscontri e controllo*

L'attendibilità di un'indagine basata su autodichiarazioni personali è limitata, tuttavia dalle dichiarazioni a margine e dai dati a corredo, le osservazioni sull'argomento ottenute nel corso dei *focus group* e nelle fasi successive dell'indagine, si può ragionevolmente ritenere che il margine di inattendibilità abbia una fluttuazione calcolabile: in particolare, comparando le risposte ottenute negli stessi ambienti dal questionario cartaceo e dall'indagine di qualità si può considerare uno scarto compreso tra un minimo del 20% ed un massimo del 30%, a favore delle risultanze della seconda. Questo margine tuttavia può aumentare ulteriormente se le auto-dichiarazioni riguardano argomenti sensibili, come la frequentazione consapevole di siti che mostrano materiale pornografico, violento, xenofobo o dichiaratamente razzista. Rientrano in questa categoria anche i siti dedicati alle scommesse on-line, al gioco d'azzardo o al videogioco; infine vengono percepiti come sensibili anche la ricerca di materiali da copiare per svolgere i compiti a casa, i termini del contatto relazionale con i propri gruppi amicali 'digitali' e quelli 'classici' relativi all'uso di tabacco, alcol e sostanze, che però non erano oggetto di questa ricerca. In tutti questi casi comunque la veridicità delle risposte è da ritenersi, in sede di analisi, molto attenuata rispetto alla realtà e quindi approssimata per difetto. La necessità di un'indagine di qualità non è solo una soluzione metodologica di tipo statistico ma una strategia indispensabile con le giovani generazioni, più abituate che in passato ad adottare strategie difensive per rientrare nei canoni del 'politicamente dichiarabile', come del resto viene poi ammesso nelle interviste personali: poiché si tratta di un atteggiamento riscontrabile anche in occasioni lontane e diverse di ricerca, inchiesta e rilevazione sul tema del mondo digitale, la sola conferma che una realtà demograficamente limitata come la nostra faccia registrare comportamenti raffrontabili a quelli registra-

bili in altre parti del mondo dà una prima, solida misura della capacità di permeabilità profonda degli ambienti digitali, delle tecniche di comunicazione, dei linguaggi e dei codici che essi sviluppano in una con i propri abitanti. Processo sul quale la scuola deve e può interrogarsi per dare corso alla propria funzione più autentica di formazione del professionista e di educazione del cittadino.

Tecnicamente un campione ristretto di studenti e studentesse, è stato coinvolto in discussioni informali guidate, con un'attività preventiva e successiva alla somministrazione dei questionari. Questo ha consentito di calibrare il meglio possibile i questionari stessi e, al termine di ogni fase, di utilizzare le risposte come strumenti controllo e conferma. In questa fase è stato possibile introdurre dei correttori di analisi e stabilire la nostra *quota di attendibilità*, ovvero il margine di credibilità della base dati costruito con una comparazione di un campione di domande e risposte ottenute nei colloqui e attraverso i questionari.

A partire dalle interviste ci siamo assegnati infine un margine prudenziale di attendibilità dei dati raccolti pari a circa il 70% così come abbiamo fissato al 50% il margine di consapevolezza reale delle autodichiarazioni personali.

Questo significa che nell'analisi dei dati si lascerà un margine di indeterminatezza pari ad un intervallo compreso tra il 25% e il 30% per le conclusioni orientate a stabilire danni e svantaggi mentre dall'altra parte considereremo comunque 'attenuate' per il 50% le risposte fornite nelle dichiarazioni personali relative a domande sensibili.

In pratica le dichiarazioni relative a disagi e difficoltà personali sono da considerarsi costantemente approssimate per difetto fra un quarto e un terzo. Molto più le altre.

Come ulteriore strumento di raffronto e verifica ad alcuni gruppi-classe sono stati assegnati dei lavori scritti nei quali si chiedeva un libero resoconto della propria 'storia digitale', con particolari consegne rispetto al possesso e all'uso di terminali digitali per il gioco, l'intrattenimento, la comunicazione e lo studio. L'abituale sincerità tipica di questi resoconti unita al naturale bisogno di esporsi e di accreditare la propria esperienza, qualunque essa sia, degli adolescenti ha fornito

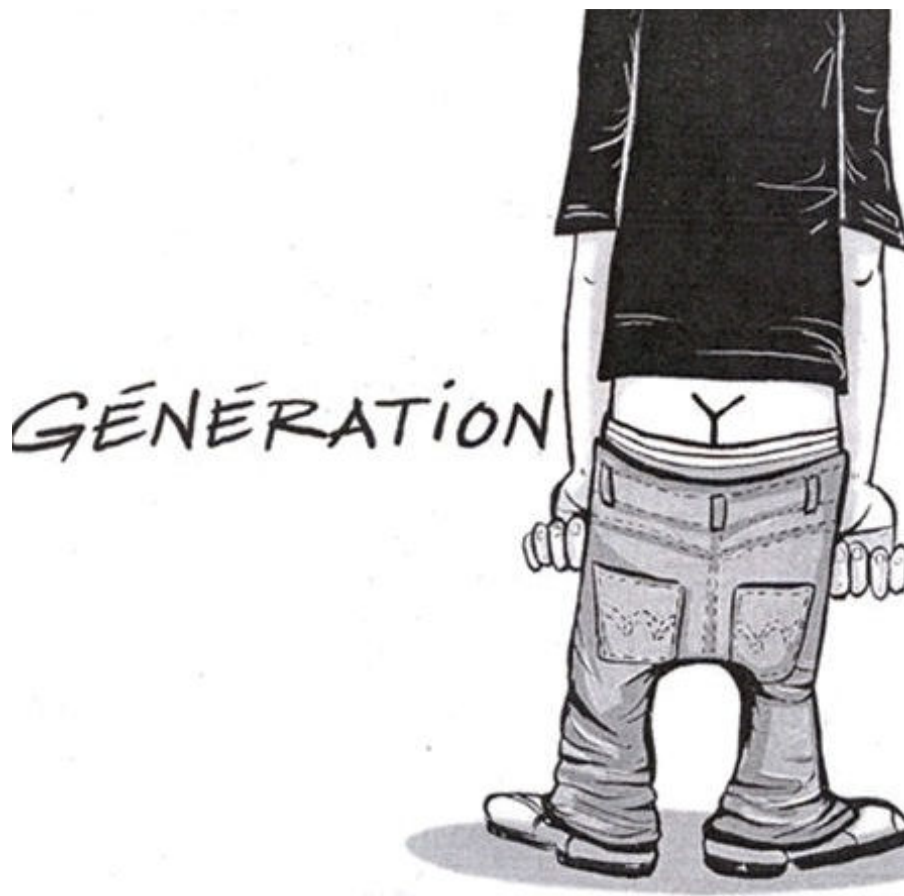
un'interessante contro-canto alla base dati acquisita, esempi dei quali sono inseriti nel nostro report.

Considerazioni generali a commento sono stati infine raccolti in inserti evidenziati come approfondimento a tema in modo da suggerire livelli diversi di lettura e di comprensione del fenomeno digitale. La sezione biblio-sitografica dà conto infine sia della bibliografia di riferimento sia di quella funzionale del lavoro stesso.

## ∴.Q1

Navígo, dunque sono!

*uso e abuso degli ambienti digitali*



## Q1: Scheda riassuntiva

Ambito	Progetto/Attività	Let's Net! / X-School
Promotori	Prof. Bruno Santoro e Prof. Euro Piccioni	
Anno	2015	
Dichiarazioni	Dirette degli allievi	
Supporto	Cartaceo	
Modalità	Tutta la classe: non si è tenuto conto degli assenti	
Preparazione	Nessuna::somministrazione senza preavviso	
Spiegazioni	In alcune classi lavoro generico di avvicinamento al tema	
Le classi	Biennio e Triennio	
Fasce di età	14-19 anni	
Classi:	19/35	54,29%
Questionari:	382/732	52,19%
Totale allievi:	732	
Collaborazione docenti	Volontaria	
Tabulazione	Manuale	
Elaborazione dati	Database relazionale: File Maker 7.0 Pro	
Altri strumenti	MS Excel	
Pubblicazione dati	Gruppo Facebook: 'Let's Net!'	
Comunicazioni	Gruppo Facebook: 'Let's Net!'	
Pubblicazione	<a href="http://www.letsnet.it">www.letsnet.it</a>	

Tabella n.2::Tabella Generale dati Q1

Q1	Domanda	Mai	Raramente	A volte	Spesso			
1	Ti è mai capitato di trovare difficile interrompere l'utilizzo di Internet?	134	119	105	23			
		35,08	31,15	27,49	6,02			
2	Ti capita di proseguire nell'utilizzo di Internet anche se avevi deciso di smettere?	113	106	105	23			
		29,58	27,75	27,49	6,02			
3	Quante volte altri (genitori, parenti) ti invitano a ridurre l'utilizzo di Internet?	59	123	114	82			
		15,45	32,20	29,84	21,47			
4	Ti capita di navigare in Internet piuttosto che trascorrere del tempo con gli altri (amici, parenti) ?	101	161	92	26			
		26,44	42,15	24,08	6,81			
5	Ti capita di dormire troppo poco (< 6 ore) perché sei stato troppo <i>on line</i> ?	225	83	48	23			
		58,90	21,73	12,57	6,02			
6	Quante volte ti capita di pensare ad Internet quando non sei <i>on line</i> ?	151	157	57	14			
		39,53	41,10	14,92	3,66			
7	Provi un senso di felicità al pensiero di collegarti ad Internet?	124	118	118	20			
		32,46	30,89	30,89	5,24			
8	Ti capita di dire a testesso che dovreesti passare meno tempo su Internet?	140	106	94	40			
		36,65	27,75	24,61	10,47			
9	Quante volte hai cercato invano di ridurre il tempo passato su Internet?	170	105	83	21			
		44,50	27,49	21,73	5,50			
10	Ti capita di svolgere in fretta i compiti a casa o non farli del tutto per potere andare su Internet?	136	126	73	45			
		35,60	32,98	19,11	11,78			
11	Trascuri i tuoi doveri quotidiani, appuntamenti e impegni perché preferisci andare in Internet?	267	79	24	10			
		69,90	20,68	6,28	2,62			
12	Quante volte ti capita d andare su Internet perché ti sentivi scoraggiato o depresso?	195	91	74	20			
		51,05	23,82	19,37	5,24			
13	Ti capita di usare Internet per sfuggire alle preoccupazioni e a emozioni negative?	169	109	76	26			
		44,24	28,53	19,90	6,81			
14	Se ti manca Internet ti senti nervoso/a, irritato/a e frustrato/a?	150	110	79	34			
		39,27	28,80	20,68	8,90			
15	Quante ore complessivamente passi in media, ogni giorno, davanti ad un video digitale?	< 1	1/2	2/3	3/4	4/5	5/6	> 6
		62	45	116	47	57	47	0
		16,23	11,78	30,37	12,30	14,92	12,30	0,00

Q1								
Classi	Sezioni					n°	Totali	%
Prime	1A	1B	1F	1G	1M	5	8	62,50
Seconde	2A	2B	2C	2H		4	9	44,44
Terze	3A	3F	3G	3IL	3M	5	8	62,50
Quarte	4F	4G				2	5	40,00
Quinte	5A	5C	5M			3	5	60,00
<b>Totale</b>						<b>19</b>	<b>35</b>	<b>54,29</b>

**Tabella n.3**  
::Il campione, le classi selezionate

Q1					
Età	M	F	M/F	Iscritti	Campione
14 anni	57	7	64		
15 anni	72	6	78		
16 anni	88	7	95		
17 anni	61	5	66	732	<b>52,19</b>
18 anni	55	5	60		
19 anni	14	5	19		
Questionari svolti	347	35	<b>382</b>		

**Tabella n.4**  
::Il campione per fasce d'età

## *Abitare Internet: ambiente e messaggio*

Quando ci si occupa di nuove tecnologie e della loro incidenza effettiva sui processi di apprendimento e formazione è inevitabile occuparsi, al di là degli indiscutibili vantaggi che esse possono garantire (accesso alle informazioni, contatti, relazioni, conoscenze ) anche di quel complesso di atteggiamenti e pratiche che, in prospettiva di lunga durata, possono risultare controproducenti o direttamente dannose per gli studenti.

Gli ambienti formativi che ambiscono ad integrare le tecnologie della comunicazione non possono certo legittimare pratiche che nulla hanno a che vedere con il processo di apprendimento solo per il fatto di essere già legate ad abitudini private: anzi, compito specifico della scuola è proprio quello di individuare comportamenti distorti, abitudini dannose, atteggiamenti devianti per tentare di creare, in un ambiente negoziato come quello scolastico, delle soluzioni compensative. La formazione che determinati ambienti possono infatti attivare può diventare facilmente condizionamento e de-formazione con effetti negativi sui tratti della persona e del cittadino.

L'abbiamo fatto per anni per la televisione, è necessario oggi farlo per il mondo digitale.

Definire con chiarezza il confine che separa comportamenti che possono essere considerati del tutto 'normali', anche se vistosamente 'immersivi', per un mondo digitalizzato come il nostro da altri che si presentino come eccesso, reiterazione ossessiva, attenzione compulsiva, atteggiamento monomaniacale sembra a prima vista operazione accettabilmente semplice: buon senso, razionalità e un semplice calcolo ergonomico di variabili come tempo, priorità e organizzazione del quotidiano appaiono più che sufficienti per suggerire adeguati correttivi. Davanti alla TV si suggeriva una distanza corretta e programmi adeguati all'età, nell'uso del *walkman* un adeguato volume all'orecchio, davanti a monitor CRT di vecchio tipo si suggeriva una postura corretta ed una distanza di sicurezza dallo schermo: e questa non era solo una *norma* ma un vero obiettivo di formazione della persona, di sviluppo delle competenze individuali delle quali tutti abbiamo bisogno, soprat-



tutto nell'era digitale; la questione dei comportamenti quotidiani sembra del resto oggetto di attenzione proprio dei giovani:

“Come un normale adolescente io ritengo normale fare uso eccessivo delle tecnologie anche se mi rendo conto che a volte dovrei limitarne l'utilizzo. Non sono un fanatico della tecnologia ma...al mattino, mentre faccio colazione guardo il telegiornale in TV...poi esco e nei tre minuti di tragitto a piedi in cui vado a prendere la corriera controllo messaggi, notifiche, aggiornamenti...in corriera parlo con i miei amici ma se non è possibile ho il mio piano B, Internet e musica con gli auricolari...a scuola...non vedo l'ora che arrivi l'intervallo per controllare tutto..” (Davide, 17)

Noi adulti non siamo affatto esenti da questo tipo di nuovo condizionamento: siamo infatti spettatori ed attori di una recita a soggetto nella quale a turno viviamo la scena o la platea ma tutti insieme siamo coinvolti in rapidi cambi di ruolo; noi stessi, i nostri figli, i nostri studenti ci osserviamo cambiare, spesso senza sapere né volere in fondo fare diversamente, auto-giustificandoci con la necessità di aderire ai moderni paradigmi della comunicazione.

Si tratta sostanzialmente di una situazione *di modulazione tra sistemi* nella quale, a scuola come nel privato quotidiano, un sistema di comunicazione interagisce con noi, spingendoci ad adottare nuove strategie comunicative, nuovi saperi procedurali che rapidamente diventano i prodromi di cambiamenti radicati da apparire presto tanto 'naturali' quanto impensabile uno stile alternativo.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Cfr. **Giuliano Minichiello**, *Costruire e abitare mondi – Teoria dell'apprendimento profondo*, Edisud Salerno - 2009

## Soggetto, Mezzo e Messaggio

E' il sistema di comunicazione che ci influenza e ci condiziona? Sono gli spazi virtuali a istruire e a forzare il comportamento? In realtà non c'è sempre necessariamente un nesso di causalità tra i due elementi.

Siamo noi stessi, con i nostri nuovi bisogni, indotti dal sistema di comunicazione, a 'forzarlo' ciascuno e tutti insieme con le nostre particolari modulazioni<sup>24</sup>. Questa situazione spinge il sistema stesso ad evolversi per *simpatia*, lo invita a cambiare esattamente mentre esso continua ad esercitare una seduzione e ci disloca secondo le sue nuove coordinate. Parafrasando M. McLuhan, che per primo ci ha spiegato come il mezzo diventi esso stesso il messaggio poiché trasferisce le proprie condizioni di comunicazione a quello si credeva un contenuto 'terzo' e indipendente qui si potrebbe dire che 'l'ambiente è il messaggio': il che equivale a dire che gli abitatori di quell'ambiente ne diventano *ipso facto* il 'contenuto' di riferimento ma come soggetto inconsapevole.

Non siamo noi che popoliamo di immagini, di sensazioni, di sentimenti e 'amicizie', di sciocchezze e di proiezioni il mondo di *Facebook*? Qual è il contenuto, in questo caso se non noi stessi, la nostra voglia di ex-porci e qual è il 'codice' di trasmissione se non quello che ci permette, alle sue condizioni e con la sua sintassi, di accedere alla piattaforma? La formula 'like' di un nuovo modello 'reputazionale' basato su *like* e *feedback*.

Sviluppando la formula per termini comuni possiamo dire che se il mezzo è il messaggio il contenuto reificato sono proprio, per la proprietà transitiva che ha generato il primo termine, esattamente le pulsioni dell'individuo che diventa così il vero 'oggetto-merce' di una comunicazione che si è in realtà trasformata in transazione fiduciaria.

---

<sup>24</sup> Si veda la recente polemica su LinkedIn, piattaforma per i contatti professionali, usato impropriamente da alcuni utenti come ambiente per 'dating' e approcci sessuali.

A ben vedere tutti i grandi salti tecnologici sono stati motori di cambiamento che hanno generato nuove coordinate, radicalmente mutato i riferimenti spaziali, temporali, in definitiva mentali: spesso mutando con ciò per sempre anche quello che potremmo definire 'il panorama mentale' e la prospettiva dello sviluppo culturale:

“Le interazioni neuro-culturali che si cristallizzano nella forma delle nuove reti comunicative lasciano delle tracce della loro evoluzione...documentabili nelle modalità di rappresentazione praticate dalle culture (...) Le forme e i contenuti delle rappresentazioni possono essere considerati come delle proiezioni, delle materializzazioni dei tipi di organizzazione neurofisiologica sottoposti all'influenza dei sistemi di comunicazione”<sup>25</sup>

L'era digitale, tuttavia, per la velocità dello sviluppo tecnologico, per la profondità delle proposte, per la radicalità con la quale ci ha costretto - noi che ne siamo i 'soggetti' agenti ed agiti - a mutare la nostra prospettiva mentale, possiede margini di 'fluidità' indeterminati. Questo ci espone, ci rende vulnerabili, perché nell'accettazione del nuovo asse prospettico dei *saperi* in gran parte rinunciamo ad esercitare il nostro potere di osservazione neutrale, in qualche misura temiamo che l'intervallo di riflessione che ci impone l'interpretazione 'a distanza' del fenomeno sia troppo prolungato: preferiamo una immersività inconsapevole ma comoda ad una consapevolezza lucida ma energeticamente costosa.

È questa ad esempio la prospettiva mentale nella quale a volte siamo costretti di fronte alla rapidità con la quale i nostri studenti sembrano adattarsi alla nuova situazione tecnologica: la loro reattività quasi scorante, l'apparente naturalezza, la capacità di auto modellazione nelle nuove configurazioni relazionali dettate dagli ambienti digitali di terza generazione (Testuali, Grafici, Interattivi) ci appare così sconvolgente, intraducibile alla luce delle categorie razionali del secolo scorso da portarci a concludere talvolta di essere di fronte ad un fenomeno di portata epocale, o parlarne, come fanno in tanti, come di una 'mutazione' della specie.

---

<sup>25</sup> Derrick DeKerkove, *Dall'alfabeto a Internet*, Mimesis - Milano 2008, p.17

## *Diversità digitale*

Capita a molti, osservando i propri figli smanettare velocissimi sulle minuscole e inesistenti tastiere dei loro *smartphone* (dai quali, per inciso, non telefonano mai) di concludere senz'altro che la loro 'diversità' ci appare tale perché siamo di fronte a una sorta di geni naturali dell'informatica, un'evoluzione della specie umana coeva dello sviluppo elettronico delle comunicazioni.

Anche alcuni studiosi, evidentemente per mancanza di ambienti osservabili se non 'in vitro', prendono a caso di studio i propri figli, osservandoli nella loro quotidianità<sup>26</sup>. Non è facile infatti accedere all'osservazione diretta di una classe per ricavarne le osservazioni necessarie all'elaborazione di un modello interpretativo. Come è facile intuire il rischio è che, così facendo, siano generati interpretazioni basate su esperienze puramente indicative, limitate in estensione e intensità, soprattutto svolte nell'ambito del privato dove i comportamenti sono diversi da quelli di una vera comunità di apprendimento: ad esempio, non sarà mai registrata la potente 'inferenza ambientale' e la frequentazione indotta dal un gruppo di siti illeciti, pericolosi o illegali. Così facendo è possibile giungere ad articolare rappresentazioni che, proiettate su una scala più generale, danno vita ad interpretazioni enfatiche dei fenomeni.<sup>27</sup>

L'ipotesi di una mutazione antropologica in direzione di una nuova specie umana 'digitale' è una tesi naturalmente infondata, per molti versi solo una costruzione dialettica che si fa interprete di un fenomeno mediante una rappresentazione sbilanciata e mono-prospettica: in fondo solo una dichiarazione di carenza di riferimenti.

Una sorta di fiducia neo-positivistica ci fa credere di potere interpretare e 'nominare' tutti i fenomeni, per i quali se necessario inventiamo equilibrismi dialettici e categorie adatte alla quadratura speculativa. In sostanza con una rinuncia all'intelligenza delle cose si esita in definitiva a tracciare quella linea di confine tra comportamenti riconducibili ad un contesto di desiderabilità – tutti quelli che non producono né nel breve né nel lungo periodo dei danni alla persona, al suo

---

<sup>26</sup> Antinucci, *Un computer per un figlio*. P. Ferri, *Nativi digitali*.

<sup>27</sup> "E' una specie antropologicamente nuova...La nuova specie antropologica si sta diffondendo in modo vorace nel contesto dei tranquilli adulti, ancora convinti di essere la specie dominante"- M.A. Allega, *Apprendimento e intelligenza digitale* – in : Education 2.0, <http://www.educationduepuntozero.it/tecnologie-e-ambienti-di-apprendimento/cloud-education-4051378411.shtml>

emozionale e mentale - ed altri che invece minacciano o producono direttamente un disagio esistenziale, sociale, economico e familiare.

Se, ad esempio, se si parla di 'nativi digitali', la definizione ripresa da molti studiosi addirittura come categoria antropologica, non si parla mai dell'incidenza del loro 'stile mediale' sulla salute e sulle modalità concrete dell'apprendimento: semplicemente si postula che sono fatti così, che imparano da sé quando sono in rete e che evidentemente noi, vecchi 'immigrati' de mondo digitale, non li comprendiamo poiché la loro condizione naturale è governata da una intelligenza di nuovo tipo, da aggiungersi a quelle già definite da Gardner: un'intelligenza digitale appunto<sup>28</sup>.

"Le capacità logico - matematiche si maturano molto più tardi, anche e soprattutto a causa dell'attuale curriculum. Forse, uno studio delle correlazioni tra le diverse intelligenze (in particolare, quella logico-matematica) e quella digitale sarebbe in grado di scoprire molto di più sulla dinamica tra ZSP e intelligenza digitale."<sup>29</sup>

Ma i giovani hanno chiara la natura del fenomeno e questi 'piccoli fenomeni' li vedono crescere in casa sotto i loro occhi:

"Questi *bimbi-minkia* fin da piccoli li abitua ad usare strumenti digitali ...già quando hanno 4 anni capiscono il funzionamento ...questo vuol dire che le generazioni che vengono sono più intelligenti? Certo che No, i bambini sono circondati da ogni tipo di strumento digitale...non fanno altro che osservare e memorizzare i comportamenti dei propri genitori.." (Loris, 17)

"Penso anche che dare un telefono o un qualsiasi altro strumento digitale ad un bambino ancora piccolo è molto sbagliato perché crescendo con il costante uso di questi strumenti possono perdere il contatto con la vita

---

<sup>28</sup> La notissima teoria di **Mark Prensky**, riecheggiata in molti studi di una certa consistenza dialettica e rapidamente trasformata in una semplificazione sociologica presso che definitiva per molti: alcuni ne fanno una categoria antropologico-evolutiva, con una ipotesi epigenetica attorno alla quale è stata costruita una piattaforma ideologica anche all'interno dell'istituzione scolastica, diventando il riferimento dell'ultima, contestatissima, legge di riforma della scuola.

<sup>29</sup> **M. A. Allega**, in: [http://www.educationduepuntozero.it/tecnologie-e-ambienti-di-apprendimento/allega1\\_2015-40138139604.shtml](http://www.educationduepuntozero.it/tecnologie-e-ambienti-di-apprendimento/allega1_2015-40138139604.shtml)

reale...quindi dico a tutti i genitori di non comprar questi strumenti ai propri figli..”(Alessio, 15)

Al massimo, approfittando del cambiamento dei comportamenti in seguito ai salti della tecnologia della comunicazione, cambiamento che coinvolge gli stessi adulti oltre agli ovviamente entusiasti adolescenti<sup>30</sup>, ci si rifugia nella considerazione che una valutazione reale del fenomeno sarà possibile solo dopo che ‘evidenze scientifiche’ incontestabili, ricerche adeguatamente lunghe e articolate, conferme multi prospettiche e internazionali ne avranno dimostrato la portata. Conferme che però non giungono mai e che, se lo fanno, non vengono considerate né valide né sufficienti.

Lo sviluppo elettronico, nel mentre, ‘mischia le carte’ e azzera di fatto la volontà di contezza, spostando più avanti il traguardo di un’analisi della situazione epocale dei nostri giovani. Sono già pronti per una nuova ondata di *gadgets* orologi *smartwatch wireless*, piccolissimi *pc-usb*, computer non più grandi di un pacchetto di sigarette con proiezione di ologrammi per dispositivi di input e output: video e tastiera che basterà appoggiare su un piano di vetro...

Eppure non mancano di certo le ricerche estremamente interessanti come quelle dell’Università Cattolica di Milano in consorzio con altri enti europei, quelle dell’Eurispes, i monitoraggi annuali della *Società Pediatrica Italiana* e della stessa *Istat* che offrono i riferimenti necessari ad aggiornare il nostro quadro interpretativo dei comportamenti e dei possibili abusi della nostra gioventù allevata dal digitale, come rilevano gli stessi studenti:

“E’ impossibile andare a dormire senza aver guardato il telefono, magari mentre ti stavi lavando i denti ti è arrivato un messaggio.”(Loris,16)

“La sera mi metto sul divano e fino a che non vado a dormire sono a giocare e a *messaggiare* sul telefono. Il bello è che arrivata l’ora di andare a

---

<sup>30</sup> Chi, fra noi, sprezzantemente oggi definiti ‘immigrati digitali’ non sarebbe stato felice di giocare a scuola con questi meravigliosi giocattoli allo scopo di imparare con i docenti che oggi teorizzano il *game learning* propugnato già 20 anni fa come *edutainment* dal prof. Delli Antoni?

dormire non lo metto a posto, anzi, lo porto con me e ci gioco ancora...non riesco a stare due ore senza cellulare che divento matto: senza di esso sono letteralmente perso , è come se mi mancasse il punto di riferimento...”(Giacomo,16)

Non si tratta qui solo di un innocuo gioco di società fra intellettuali poiché invece possiede ricadute notevolissime sulle nostre decisioni proprio in campo educativo.<sup>31</sup> Se i cosiddetti ‘nativi’ esistono e sono davvero portatori dei segni di una nuova *intelligenza digitale*, come si afferma apertamente da alcuni anni,<sup>32</sup> allora non c’è dubbio che il loro ‘stile cognitivo’ è proporzionale alla loro ‘dieta mediale’ (brutta espressione che tutto significa meno che regolazione consapevole del consumo ‘mediale’) e dunque la scuola non può che prendere atto del cambiamento dei riferimenti ed adeguare i propri ambienti e le proprie metodologie per valorizzare queste capacità allo *statu nascenti*. Dice Paolo Ferri:

“I nativi sono (..) una specie in via di apparizione, all’interno della quale possono essere individuate differenti popolazioni e stili di fruizione delle tecnologie, diversi a seconda dell’età e quindi dell’esposizione più o meno precoce alle tecnologie della comunicazione digitale. (...) emergono, infatti, tre tipologie differenti di nativi digitali, che segnano la transizione dall’analogico al digitale dei giovani nei paesi sviluppati: a. Nativi digitali puri (tra 0 e 12 anni); b. Millennials (tra 14 e 18 anni); c. Nativi digitali spuri (tra 18 e 25 anni).”<sup>33</sup>

Questo significa l’avvio di un processo di radicale discussione dei fondamenti metodologici e persino pedagogici sui quali la scuola italiana è stata impostata finora: persino quegli obiettivi che non sono mai stati realmente perseguiti e raggiunti, quelle metodologie che non sono mai state applicate e valorizzate, tutto deve essere ‘rottamato’ e rivisitato in funzione di una digitalizzazione del processo di insegnamento e apprendimento; tutto ciò senza peraltro ricostruire un quadro epistemologico tale da fare emergere con chiarezza gli elementi e le dinamiche vantaggiose del nuovo processo: semplicemente l’aggettivo *digitale*, accostato ideal-

---

<sup>31</sup> Uso qui il termine ‘educativo’ nell’accezione più ampia che può comprendere i concetti dell’istruire, dell’addestrare, del formare e dell’educare alla cittadinanza consapevole.

<sup>32</sup> Paolo Ferri, *Nativi Digitali*, Bruno Mondadori, Milano, 2010

<sup>33</sup> <http://docplayer.it/3686829-La-sfida-dei-nativi-digitali-di-arturo-marcello-allega-e-paolo-ferri.html>

mente a un processo di *innovazione tecnologica* produce i fondamenti di una *pedagogia digitale*, cioè di pratiche che per il fatto di richiamare i progressi delle ICT danno vita ad una didattica innovativa per definizione. *Scuola digitale, classe digitale, docenti 2.0, classe 2.0, scuola 2.0, docenti virtuali, docenti innovatori* sono altrettante espressioni di questa modernità.<sup>34</sup>

Se invece, opinione ben più fondata che si sta facendo largo tra gli spiriti più avvisati<sup>35</sup>, l'espressione 'nativi digitali' è solo una comoda semplificazione analitica, un'utile tipizzazione psicologica o una utile categorizzazione di sociologia comportamentale, allora i percorsi da battere per una scuola che sia adeguata ai tempi e alla stessa era digitale sono altri, più impegnativi che elettrificare il processo di insegnamento ed apprendimento. Si tratta di percorsi nei quali a nessuna soluzione e tanto meno al cosiddetto 'mondo digitale', spesso più simile ad un agglomerato informe gestito da abili venditori privati di teste<sup>36</sup> che ad un bacino informativo, viene demandata la in blocco la costruzione di una nuova strategia formativa della scuola pubblica.

La scuola ha proprio come compito prioritario quello di conoscere l'identità dei 'soggetti' dell'istruzione e della formazione e nessuna strategia educativa degna di questo nome può essere sviluppata se non si articola una risposta a questa domanda: chi sono, realmente, i nostri studenti? Qual è il modello generazionale reale, e non solo presunto, al quale ci troviamo di fronte?

Non abbiamo altro modo di saperlo che osservando con attenzione i nostri studenti, quelli che ogni giorno dell'anno lavorano con noi alla propria formazione di cittadini: una opportunità che non è data a tutti coloro i quali si occupano a titolo

---

<sup>34</sup> Definizioni tratte dai nomi di gruppi di discussione, alcuni molto numerosi, creati su Facebook o Blog presenti nella cosiddetta 'blogosfera internettiana'. Cfr a proposito anche le intelligenti riflessioni di **Carlo Mazzucchelli** nel [sito dedicato](#). Fra i più stimolanti credo di poter citare **Roberto Casati**, *Contro il colonialismo digitale*, per una garbata ma decisa analisi del concetto e il prof. **Emiliano Onori** in [Insegnanti 2.0](#) oltre al seguitissimo blog di **Gianni Marconato**: <http://www.giannimarconato.it>

<sup>36</sup> Nel mondo del commercio un 'venditore di teste' è un venditore di spazi pubblicitari: i grandi network sociali sono delle grandi scatole vuote che noi riempiamo di frammenti della nostra esistenza. Per una critica 'orgogliosamente ideologica' al capitalismo digitale cfr. **Carlo Formenti**, *Felici e sfruttati*, Egea - Milano



professionale del fenomeno e che non dovrebbe sfuggire invece a genitori attenti e 'presenti':

“Stare con questi strumenti mi rilassa molto ma gli altri dicono che mi rendono più agitato. Penso che se mi togliessero il cellulare o il *Tablet* anche per un solo giorno mi sentirei perso e molto triste. L'uso di queste tecnologie però mi ha reso molto più sconcentrato (sic!), infatti penso che dopo avere usato il telefono o il *Tablet* per 2 ore non potrei risolvere un esercizio di matematica...” (Alessandro, 15)

“Il cellulare è diventato un'enorme distrazione mentre faccio i compiti: però, anche se spesso lo uso per copiarli, i compiti, mi distrae molto a causa dei molti messaggi che mi arrivano e della voglia di andare a leggerli.” (Giacomo, 16)

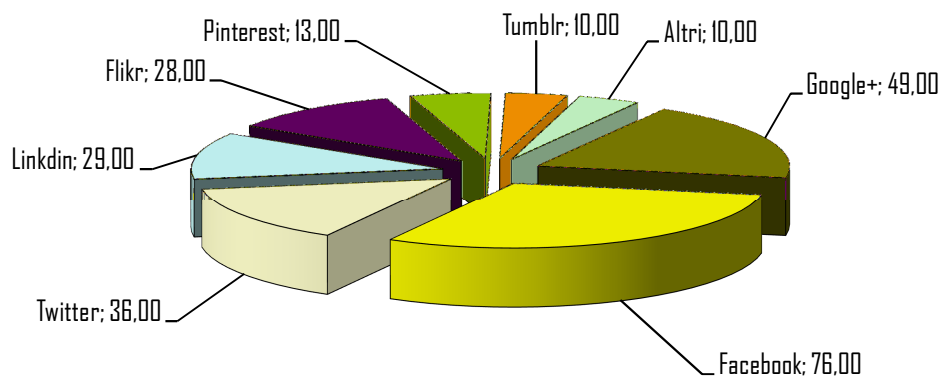
Tutti i più recenti provvedimenti legislativi che riguardano la scuola sembrano essere fondati sulla convinzione che l'invito alla modernità, all'efficienza formativa, all'innovazione debba necessariamente essere articolato con la premessa che la priorità della scuola pubblica è oggi il *gap* tecnologico e il *digital divide* delle nostre istituzioni rispetto a quelle internazionali: come dire che i risultati a volte scadenti dell'istruzione pubblica siano addebitabili al fatto che non è stata compresa la vera, nuova natura dei soggetti dell'istruzione e che la scuola non è stata in grado di mettersi al passo con i tempi per sfruttarne le peculiari caratteristiche antropologiche; secondo questa prospettiva bisogna provvedere perciò 'andando incontro' a queste nuove peculiarità con una istituzionale interamente digitalizzata nel percorso di apprendimento e di formazione.

Se definire con chiarezza l'identità dei nuovi soggetti dell'istruzione, i tratti generazionali dei nostri attuali studenti della primaria e della secondaria sembra compito ancora difficoltoso, non è difficile invece, dopo quasi venti anni dalla maturazione di Internet come World Wide Web (grande ragnatela mondiale) arrivare a definire i termini di uso ed abuso degli *strumenti digitali*, nel nostro quotidiano comunicativo scolastico o privato, lavorativo e ludico, è indispensabile.

## Strumenti? Ambienti...

Uso qui per semplicità il termine '*strumenti digitali*' solo per indicare il rapporto fisico con i terminali che adoperiamo per accedere a risorse informatiche e servizi telematici abituali: il miliardo di utenti connessi contemporaneamente a Facebook il 24 Agosto 2015 testimonia di quanto la ragnatela sia viscosamente diffusa. Meglio sarebbe invece usare il termine più ampio e allo stesso tempo più preciso di *ambienti digitali* poiché se esiste una precisa sinergia tra strumento di connessione e spazio virtuale connesso a servizi telematici, d'altra parte il rapporto fisico con il terminale è a sua volta una dipendente del complesso rapporto che ci lega al mondo comunicativo e relazionale nella realtà digitale. L'uso del termine *strumenti digitali*, insistito soprattutto in ambito scolastico ed esteso a tutti i servizi, anche alle risorse degli spazi telematici, provoca un preoccupante smottamento semantico che incide fortemente sulla valutazione che di questo rapporto si può dare in sede di formazione dell'individuo e di socializzazione. L'espressione richiama infatti l'idea di un'estensione funzionale di facoltà e intenzionalità tutte umane a cui la protesi tecnica dello strumento è delegata. In questa formulazione il soggetto agente di qualsiasi operazione resta il soggetto grammaticale dell'espressione: 'io uso Internet', nella quale Internet e gli spazi digitali in cui Internet è articolato (ma che cos'è in realtà Internet per i nostri giovani? Facebook?) sono solo il complemento oggettivo nel quale si esplica l'azione senziante. Se invece ci soffermiamo sul concetto di ambiente come di spazio che sviluppa e in definitiva impone un codice emotivo di appartenenza e di gestione delle risorse condivise, allora quelli che consideriamo semplicemente strumenti, anche i più semplici terminali di connessione, per via della sincronia armonica con risorse e servizi, sono essi stessi parte integrante e non laterale di un sistema d'ambiente, del suo codice di accesso e quindi di dominanza. In questo senso, come direbbe un greco antico, non sono io che utilizzo lo strumento ma è piuttosto l'ambiente che mi invita ad 'alitarlo' e ad abitarlo: naturalmente solo dopo avere appreso, accettato e condiviso alcune semplici regole di residenza, il suo codice interno di appartenenza. Meglio sarebbe dunque dire, un po' alla maniera dei greci, piuttosto che 'Io uso (ho) Facebook', 'Facebook ha me': ci accosterebbe più onestamente alla semplice verità delle cose e dei fatti.

“Poi capita che un giorno lasci il telefono a casa e ti rendi conto che non ti è mancato e non ti è servito perché hai fatto altre attività ma il giorno dopo inizi di nuovo a pensare che saresti finito se non avessi il cellulare , come se fosse il tuo telefono a comandare le tue emozioni..” (Paolo, 17 )



**Grafico n.3**  
:: L'iscrizione dei giovani a un social network<sup>37</sup>

Uno sguardo alla fenomenologia della connessione ai *social network* offre una panoramica della distribuzione delle preferenze. Ogni *network*, in realtà, realizza una particolare rappresentazione relazionale del mondo all'interno di un dominio tecnologico di nuova concezione: e non si tratta di una prospettiva rinnovata per un impianto pre-esistente ma realmente di un assetto e di uno spazio del tutto nuovi come ambienti mentali; la stessa concezione della comunicazione viene curvata verso paradigmi alla cui definizione noi stessi attivamente collaboriamo.

---

<sup>37</sup> Data Media Hub, Osservatorio ICT del Politecnico di Milano, Marzo 2014  
<http://www.datamediahub.it/2014/03/13/social-utilizzo-e-traffico/#ixzz3kz0bhKwa>

## *Internet o dello spazio-tempo reticolare*

Facebook, che dieci anni fa non esisteva ed ora ha toccato il miliardo di connessioni simultanee (24 Agosto 2015) è a suo modo originale, anzi primigenio e concretizza una modulazione relazionale tra sistemi chiusi senza 'tradurre' alcuno schema relazionale precedente. Si tratta a tutti gli effetti della creazione di un modo relazionale che diventa auto-conoscitivo e specchio del sé collettivo che appartiene, dal momento dell'iscrizione, a ciascuno degli abitanti, seppure in modalità relativa. Creato dal combinato disposto dello sviluppo tecnologico, che permette la connessione rapida, dal protocollo comunicativo inscritto nell'architettura dell'ambiente e dall'innato desiderio di realizzare una comunicazione personale magica, telepatica e istantanea, Facebook è il viaggio del pensiero che ci proietta nello spazio aumentato nella frazione di attimo: un tappeto volante di bit, comodo, economico, alla portata di tutti e che tutti condividono da padroni. E' un ambiente che parla il linguaggio dei sogni e allo stesso tempo appare profondamente reale, logico, quasi necessario nel momento stesso in cui dichiara la sua disponibilità. Se è vero, come ricorda Gallimberti<sup>38</sup>, che esistono delle 'sinapsi sociali', particolari ambienti neurali nei quali si insediano le tracce delle relazioni con l'altro e che poi diventano la matrice libidica del nostro 'stare nel mondo', non c'è alcun dubbio che essa si svilupperà nei giovani abitanti dello spazio virtuale, lungo l'asse neuro-culturale delle relazioni digitali. Resta da dimostrare che lungo lo stesso asse si sviluppi e si completi l'umanità del cittadino digitale e non solo il suo 'doppio' digitale.

---

<sup>38</sup> U. Gallimberti, *C'era una volta un bambino*, citato.

## *Nuove tecnologie e nuove dipendenze*

L'utilizzo continuativo fa diventare rapidamente i *codici ambientali e comportamentali* un linguaggio naturale, in qualche modo imprimendosi nella nostra identità e finiscono per definire anche i termini dei nostri nuovi bisogni. C'è da dire che i bisogni, quando si manifestano, non fanno differenza tra vecchi e nuovi e gli ultimi sono prepotenti quanto i primi, anzi forse di più. Non bisogna sottovalutare quindi la difficoltà di gestirli o di liberarsene: non è perché sono stati appena definiti che possiedono minore viscosità emotiva e perentorietà esistenziale. Alcuni ne sono sinceramente preoccupati:

“Non so come io sia potuto diventare dipendente (dal mio cellulare) ma non riesco a smettere di usarlo: quest'estate durante il campo scout sono stato dieci giorni senza, dopo averlo consegnato il primo giorno. Anche se ero consapevole di non averlo, almeno due o tre volte al giorno mi controllavo le tasche per vedere se erano arrivate notifiche..”(Alessio, 16)

Gli ambienti digitali non fanno eccezione rispetto alla regola che l'ambiente condiziona il comportamento (anche senza un rapporto direttamente deterministico, di condizionamento diretto) con una sorta di *modulazione inferenziale*: una modulazione che finisce per ridisegnare l'ambiente di relazione come un nuovo spazio condivisibile.<sup>39</sup> Questo può generare sia situazioni vantaggiose, produttive, fonte di opportunità se restano nel dominio dell'uso mentre possono sviluppare comportamenti devianti, autolesionistici, improduttivi se non futili, incongrui, inopportuni se partecipano il dominio dell'abuso. Ammettono gli studenti che:

---

<sup>39</sup> Cfr. le interessanti argomentazioni di **Giuliano Minichiello**, Citato.

“L'apprendimento [la formazione] può essere definito come la relazione strutturale tra organismi nel dominio del linguaggio: le relazioni tra individui e ambiente creano un mondo. Al suo interno si stabiliscono relazioni stabili in differenti domini, uno di questi è il linguaggio, verbale e non verbale..”  
p.22

“Con lo *smartphone* ormai si fa di tutto. La cosa che si fa di meno è la ragione per cui lo *smartphone* è stato creato: chiamare. La mattina se dimenticassi lo *smartphone* mi sentirei vuoto, come se mi mancasse qualcosa di essenziale per finire la giornata: e se qualcuno ci togliesse lo *smart* per una settimana per la maggior parte di noi sarebbe una tragedia. Qualcuno addirittura diventerebbe matto.”(Michele, 16)

Il problema sta quindi nello stabilire quali siano i confini tra *uso* ed *abuso* di ambienti digitali, poiché dove l’abuso diventi un comportamento abituale esso entra a sua volta nei limiti di una *nuova normalità* comportamentale che non risulta più degna di particolare preoccupazione, soprattutto se condivisa da molti altri. Allo stesso tempo l’abuso trascina il comportamento nel sottodominio del bisogno e della *dominanza*, una delle categorie definite dagli studi di settore come caratteristica della dipendenza<sup>40</sup>, facendo comparire il fenomeno come risultato di una mutazione comportamentale tutto sommato accettabile, effetto inevitabile dello sviluppo e in definitiva persino dell’evoluzione della umana comunicazione.

Gli ambienti digitali sono invece il frutto non casuale di una strategia di sviluppo economico-produttiva delle comunicazioni: basti vedere le conclusioni a cui è giunto l’osservatorio del Politecnico di Milano sull’incidenza dei nuovi media sull’andamento dell’economia.<sup>41</sup>

Essi vengono realizzati secondo le specifiche consentite dalla tecnologia del momento e sono progettati come spazi accoglienti ma non sono di certo ambienti neutri: sono sì disponibili a lasciarsi abitare ma nel farsi disponibili ad una personalizzazione modellano a loro volta lo stile della comunicazione, si fanno da mezzo di comunicazione essi stessi, i loro codici, i loro linguaggi, attraverso lo strumento della comunicazione, contenuto. Infine, come abbiamo visto, si fanno, essi stessi, messaggio:

---

<sup>40</sup> Cfr.: **Claudia di Lorenzi** - [La dipendenza dal web](#), cit.

<sup>41</sup> <http://www.ipresslive.it/comunicates/1716/internet-media-quasi-2-miliardi-di-grazie-a-mobile-video-e-social-osservatori-ict-polimi>

“...il messaggio di un medium o di una tecnologia è nel mutamento di proporzioni, di ritmo e di schemi che introduce nei rapporti umani.”<sup>42</sup>

L’obiettivo dei grandi network, invece della comunicazione interpersonale a distanza, è dunque la *fidelizzazione* degli utenti e la mercificazione dei loro rapporti sociali, la ‘messa a reddito’ dello spazio telematico concesso in comodato, risultato ottenuto senza sforzo con l’iscrizione gratuita ed una serie di ‘tecniche leganti’ derivate dalla scienza del marketing e dalle stesse neuroscienze, le stesse che poi ne studiano gli effetti sugli abitanti.

Il *marketing* è il vero *dominus* dell’architettura abitativa social-digitale.

---

<sup>42</sup> M. McLuhan, *Capire i media – Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 2011, p. 30

## *Il piacere di digitare*

Dire che *Tablet* e *smartphone* aumentano l'interesse e la motivazione all'apprendimento solo perché l'osservazione diretta ci mostra allievi curvi sui loro dispositivi e assorti ad armeggiare, misteriosamente impegnati, è una sostanziale sciocchezza e in qualche misura anche una dichiarazione di malafede. L'interesse per il *Tablet* e per lo *smartphone* non nascono certo per l'apprendimento o per un investimento che lo studente fa sulla scommessa di scoprire il piacere di imparare: nasce invece dalle caratteristiche ludico-magico dell'ambiente che è stato abituato a frequentare fin da piccolo e che oggi gli risulta familiare proprio perché la frequentazione reiterativa ha creato un percorso neuronale preferenziale che abilita il rilascio di *dopamina*, come tutti i percorsi che nel bambino e nel giovane caratterizzano i percorsi conosciuti e già sperimentati.

Proprio nel bambino la ripetizione circolare del gesto e dell'esperienza sono fonte di piacere e rassicurazione perché segni di prevedibilità dell'esistere.

A ciò si aggiunga l'abilità dei disegnatori e dei programmatori di videogiochi, ovviamente interessati a fidelizzare il giovane cliente per farne un consumatore abituale di prodotti ludici; si aggiunga la disponibilità di strumenti audio-visivi accattivanti che, molto realisticamente, creano una realtà *full-immersive* nella quale il giocatore diventa a tutti gli effetti un abitante, abilitato a scalare le posizioni 'sociali' verso quelle dei giocatori più costanti e più bravi mano a mano che emerge nella speciale classifica degli sconosciuti.

Interesse e motivazione ad usare questi ambienti nascono quindi fuori dalla scuola almeno quanto la disposizione ad utilizzarli non nasce certo come disposizione naturale: sarebbe come dire che provare intenso piacere nel fare acquisti (affascinati dal *marketing* di un abile venditore) sia la prova di una mutazione evolutiva del genere umano. Dove si verifici, lo sappiamo, si tratta piuttosto di *shopping* compulsivo e quindi di una dipendenza, non certo di una qualità umana e di una particolare 'intelligenza commerciale'.



Si tratta sostanzialmente dello stesso meccanismo del marketing televisivo secondo il quale il vero programma che va in onda non è il film o lo spettacolo di intrattenimento, che sono invece i contenitori della programmazione reale, quella pagante, quella pubblicitaria: con la sofisticata differenza che in questo caso l'interattività consiste nella produzione dei 'contenuti' da parte degli stessi utenti e abitatori. I network, progettati nella particolare modalità della ragnatela, sono vischiosi per intenzione pianificata, attivano processi di appartenenza che incidono fortissimamente sui processi identitari, soprattutto di bambini e di adolescenti, ma che finiscono per legare anche gli adulti: sono essi che finiscono per determinare lo stile cognitivo e relazionale del mondo *social*; a loro volta gli utenti interattivi si attribuiscono soggettività attiva e libertà decisionale. E proprio la decisa negazione di questo stato di cose, come ben sanno gli psicologi, fa parte dei comportamenti predittivi di una dipendenza:

“Io non credo di essere dipendente. Quando gioco con la play sto davanti al televisore per almeno due ore: quando gioco sono molto preso e non posso togliere lo sguardo dallo schermo per qualsiasi motivo. Se mia madre mi chiede di svolgere un lavoretto io rispondo sempre di no (...) o faccio finta di non aver sentito..”(Gianluca, 17)

“Lo uso a partire dalla mattina presto, quando aspetto la corriera, controllo la chat di whatsapp e il sito di un giornale...a scuola durante il cambio dell'ora controllo che mi sia arrivato qualche messaggio.” (Luca 17)

“...a 13 / 14 anni (avevo) una totale assuefazione alla console...l'unica cosa che avevo in mente in quel periodo era quello...andavo molto spesso a letto dopo le 2 del mattino, ero sempre stanco e nervoso nel caso fossi stato troppo tempo lontano dalla tastiera e ho rischiato anche la bocciatura al primo anno delle superiori.” (Filippo, 18)

Una notizia comparsa alcuni anni or sono sui quotidiani nazionali riprendeva uno studio giapponese il quale rilevava uno strano fenomeno riguardante gli adolescenti: alcuni di loro, secondo report sempre più numerosi e indagini cliniche, tendeva progressivamente ad isolarsi dal mondo di relazione e dalla stessa fre-

quentazione dei propri parenti riducendosi a vivere la propria vita di relazione solo attraverso i social network e il mondo digitale. Fisicamente isolati nella propria stanza alcuni di loro si rifiutavano di uscire se non per le funzioni minime, spesso consumando i pasti nella propria camera, costantemente connessi, costantemente disinteressati al 'mondo' e assorti invece solo nella loro seconda vita<sup>43</sup> che andavano costruendosi *online*. I medici giapponesi avevano classificato il fenomeno con un nome: li chiamarono Hikikomori<sup>44</sup>

Tempo dopo una seconda informativa, questa volta televisiva e proveniente dalla Cina, dava notizia dei sistemi terapeutici, piuttosto rudi, anzi militareschi, che una clinica specializzata nel sud del paese, in cambio di una parcella alla portata solo di famiglie facoltose, poteva applicare ad un certo tipo di pazienti. Si tratta di ragazzi (in larghissima percentuale maschi ma esiste una percentuale significativa di femmine) rimasti vittima della *sindrome da dipendenza digitale* per gioco e videogiochi, e che non sembrano in grado di recuperarsi autonomamente ad una vita sociale e di relazione; ragazzi che non vanno più a scuola, che se la frequentano hanno un rendimento molto basso o inesistente, che manifestano apatia e disinteresse per qualsiasi cosa che non sia il loro ambiente di gioco, comprese le persone, a meno che non siano giocatori anch'essi.<sup>45</sup>

---

<sup>43</sup> *Second life* è appunto il nome di un famoso social che ha goduto momenti di grande popolarità in rete, attualmente in declino.

<sup>44</sup> L' Hikikomori (il termine indica appunto lo stare in disparte, l'isolarsi) è un ragazzo che volontariamente vive recluso nella propria camera da letto, rifiutando ogni contatto con amici e familiari e passando le proprie giornate davanti a un computer connesso in rete. Spesso vive come un clochard tra i propri rifiuti, di giorno dorme oscurando le finestre, la notte è impegnato, con altri suoi simili, sui social network o in interminabili sessioni multiplayer. I primi casi accertati di sospetti Hikikomori furono segnalati in Italia tre anni fa, si pensava che il fenomeno dei reclusi volontari in camera da letto fosse un esito della cultura e società giapponese, ma invece anche nel nostro paese fenomeni analoghi cominciarono a destare preoccupazione. Cfr. Cufrad Report (Centro per le dipendenze) CN - [http://www.cufrad.it/news.php?id\\_news=16629](http://www.cufrad.it/news.php?id_news=16629)

<sup>45</sup> <http://www.wired.it/internet/web/2014/01/28/web-junkie-documentario-cina-dipendenza-internet/>

## *Pervasività emotiva*

L'estrema semplicità con cui il mondo digitale impregna la nostra esistenza, la pervasività con la quale esso si insinua tra le pieghe del nostro vivere individuale e sociale non può che orientare il nostro comportamento (non importa se lavorativo, ludico o relazionale) verso una forma di consumismo digitale che può diventare compulsivo e involontario.

Il 'bisogno di digitale' che molti ragazzi sperimentano quando sono privati dei loro terminali o della connessione nasce anche da questa 'smodatezza' dettata dal consumo quotidiano e progressivo di mondo digitale: così nutrire questa abitudine significa alimentare la propria dipendenza, moltiplicarne la forza seduttiva e virarla verso una potenza morbosa, infine legittimandola come nuovo bisogno primario e quindi ineludibile. La pervasività è di tipo emotivo e non c'è da stupirsi della sua forza essendo il nostro stesso essere sociale l'oggetto di interesse: un interesse esercitato però non con una faticosa ( e rischiosa per l'amor proprio) introspezione ma con un comodo controllo remoto e soprattutto in ambiente emulato. In caso di bisogno un *click* e lo *specchio delle mie brame* scompare.

Queste notizie, in realtà, non procurarono all'epoca particolare allarme in Europa, dove peraltro la qualità e la velocità della connessione alla rete in molti paesi non raggiungeva effettivamente gli standard minimi perché potesse avere un significato attrattivo salvo in chi manifestava sintomi già predittivi ed una particolare disposizione alla dipendenza da gioco e da ambienti digitali in genere.

Si pensava sostanzialmente che il fenomeno avesse rilevanza e interessasse per qualche sua non indagata caratteristica socio-culturale, solo la società giapponese o asiatica in generale. Già da tempo invece il fenomeno era stato individuato negli USA, dove la connessione T1 (2 Megabit/secondo) rappresentava già alla fine degli anni '90, lo standard che le compagnie telefoniche offrivano, a volte gratis e *in bundle* con l'abbonamento/voce alle famiglie: le università americane avevano già cominciato a studiare il fenomeno ed esso emerse in tutta la sua rilevanza.<sup>46</sup>

In Italia già nel 1998 il prof. Antonio Cantelmi pubblicò con Massimo Talli il primo articolo sul tema delle diverse dipendenze digitali sulla rivista di Psicologia Contemporanea.<sup>47</sup> In questo articolo viene indicata la sindrome come una 'dipendenza concreta(...) che provoca problemi sociali e relazionali'. Un altro contributo importante fu quello del dott. Vincenzo Caretti, uno psichiatra che introdusse nel 2000 la nozione di 'Trance dissociativa da videoterminale' con la quale collegava la dipendenza da attività digitale con 'alterazioni temporanee dello stato di coscienza' e 'sostituzione temporanea dell'identità personale con una identità alternativa'<sup>48</sup>.

“Con il concetto di «trance» si vuole descrivere un'alterazione dello stato di coscienza simile al sonno, ma con caratteristiche elettro-encefaliche non dissimili da quelle dello stato di veglia. Durante lo stato di trance l'individuo perde consapevolezza e contatto con la realtà fino al ritorno al-

---

<sup>46</sup> **Claudia Di Lorenzi**, opera citata, offre un'efficace ricostruzione del percorso di attivazione della ricerca in questo campo fino al riconoscimento ufficiale da parte delle associazioni accreditate della sindrome da dipendenza digitale. Tra gli altri, sono riportate le conclusioni di alcuni importanti studi (Griffith e Brenner) che indicarono l'analogia fra la dipendenza da attività online e quella da sostanze psico-attive.

<sup>47</sup> <http://www.toninocantelmi.com/web/article222.html>

<sup>48</sup> **Claudia Di Lorenzi**, citato

la condizione normale accompagnata da amnesia.”<sup>49</sup>

In pratica l’anonimato e l’assenza di confini spazio temporali offrono all’individuo di vivere un’esperienza simile al sogno. Interessante è la consapevolezza dei giovani a questo proposito:

“I giochi sparattutto mi piacevano perché potevo sparare alle persone o fare esplodere delle cose...ma essendo appassionato di caccia mi piaceva (l’idea) di imbracciare un fucile virtuale, sapendo però che era solo un gioco.” (Marco,17)

“C’è chi ne fa troppo uso e quindi rimane collegato ad Internet dieci ore su 24 e anche più soltanto per sapere una notizia di gossip, ma c’è anche chi lo usa con moderazione...persone che non moderano i propri usi (sic) può arrivare a giocare cinque ore al giorno, tutti i giorni, così da diventare schiavo della propria voglia di giocare ...molte persone passano la maggior parte della giornata collegati ad Internet, così facendo non si riesce a distinguere la realtà da quello che succede in Internet...”(Matteo,17)

Molti studiosi nel frattempo segnalavano che le ore di permanenza davanti ad un video non sono in sé predittive di uno stato di dipendenza ma in una società digitalizzata indicano spesso una necessità di studio e di lavoro oppure di intrattenimento e ricreazione del tutto ‘normali’, cioè stati non patologici. Erano le stesse conclusioni a cui erano giunti alcuni ricercatori come Brenner. Il problema se mai era procedere a definire un uso normale, anche se insistito, degli ambienti digitali per situazioni lavorative, necessità professionali o semplice ricerca di informazioni ed infine per scopo ludico, distinguendoli da un uso involontario e compulsivo, nel quale l’individuo non ha più il controllo del proprio tempo né delle proprie azioni in rete: azioni che spesso vanno a detrimento dei suoi stessi interessi, che arrecano danni alla qualità della sua condizione economica e alla sua vita di relazione e

---

<sup>49</sup> <http://www.lastampa.it/2007/10/26/tecnologia/mal-di-internet-trance-dissociativa-e-pc-dipendenza-fyxZDXO2la5M1vnlQRTZij/pagina.html>

che gli procurano infine, nella zona di post-connessione sensi di colpa, ansia, agitazione e depressione. In pratica un 'down' da iper-stimolazione.

Alcune ricerche cominciarono a definire anche i sintomi della crisi di astinenza che coglieva alcuni dei primi pazienti affetti da sindrome da dipendenza tecnologica, in particolare da cellulare e poi da *smartphone*,<sup>50</sup> mentre arrivava a definizione con il prof. Vincenzo Caretti anche il concetto di *information overload*, si specificavano meglio le varie tipologie di sindromi da dipendenza digital-finanziaria e il Dizionario Zingarelli accoglieva ufficialmente nel 2013 il lemma di 'hikikomori'.

---

<sup>50</sup> Cfr. la ricerca del Cufred, Centro specializzato per la cura di dipendenze, CN - [http://www.cufred.it/news.php?id\\_news=16629](http://www.cufred.it/news.php?id_news=16629)

## Uno schermo per sognare

Riesce abbastanza difficile oggi credere che si potesse sviluppare una sindrome da dipendenza digitale nel 1995, con processori 80386 e schermi CRT da 14". Anche i più fortunati a quell'epoca, se non un McIntosh avevano a disposizione Windows 3.1, pallidamente a colori, o al massimo il nuovissimo Windows "95, sistemi che appaiono antidiluviani se paragonati a quelli di qualche anno dopo ma che, anche rapportati alla tecnologia dell'epoca, comunque non sembrano in grado di fornire alla connessione un realismo tale da generare l'investimento emotivo che è alla base di un rapporto di dipendenza. Eppure la seduzione della tecnologia si esercitò su molti spiriti, scatenando passione spesso fanatica e monomaniacale, soprattutto fra gli uomini.

Si trattò, allora come oggi, di un fenomeno di proiezione verso lo schermo, un processo assai più potente delle immagini che lo schermo proietta verso di noi. L'archetipo dell'*apprendista stregone* si rinnova in forza della capacità seduttiva di questo ambiente *immersivo* che è alimentato in sostanza dalle nostre stesse proiezioni. Da semplice protesi mentale di calcolo<sup>51</sup> il computer diventa estensione della personalità, ricca del desiderio di affermazione nel mondo, del desiderio di essere protagonista e artefici del proprio destino, sia pure virtuale, di ottenere riconoscimento adeguato: che coincida in sostanza con l'immagine che pretendiamo di avere di noi stessi e quella che siamo in grado di far percepire di noi nel mondo degli altri. Si tratta evidentemente di uno stato ipnotico o semi-onirico nel quale materiale patrimonio della nostra sfera emotiva profonda emerge con facilità stimolato dalla sensazione di invisibilità dietro lo schermo stesso, che da superficie di proiezione, di visualizzazione e scambio adesso si fa scudo, protezione, mantello dell'invisibilità.

Viviamo sullo schermo una sorta di sogno vigile, vediamo emergere all'interno di esso e protetti da esso una parte del nostro sé che si materializza davanti ai nostri occhi, permettendoci di osservarlo. Talvolta ci travestiamo e lo usiamo come maschera di una nuova identità, tanto più dichiaratamente inautentica quanto praticata come apparentemente innocuo gioco di società al quale ci prestiamo.<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> Cfr. **M. McLuhan**, *Capire i Media*, citato.

<sup>52</sup> **Sherry Turkle** (*La vita sullo schermo*, Apogeo): "Nella comunità in tempo reale del cyberspazio noi siamo abitanti sulla soglia tra reale e virtuale, insicuri del nostro stesso incedere, inventando noi stessi mentre procediamo." (p.2)

## *Consumi d'azzardo*

Questo studio è destinato direttamente agli operatori della scuola, dunque per maggiore chiarezza vorrei soffermarmi brevemente sulle tipologie e sui sintomi osservabili della dipendenza da mondo digitale. L'unica forma di dipendenza riconosciuta ufficialmente a livello internazionale, per quanto le altre siano state definite e dichiarate 'degne di attenzione' è quella del gioco compulsivo, come recita il frettoloso *disclaimer* al termine degli stacchi pubblicitari per promuovere scommesse *online* e gioco d'azzardo.

Credo che chiunque abbia avuto l'esperienza di entrare in un *Internet Point* avrà certamente notato un certo tipo di utenti della connessione, purtroppo molto numeroso, che usa coattivamente le postazioni pubbliche, più spesso in salette attrezzate, per tentare la fortuna con i numerosissimi casinò *online*, tutti perfettamente legali e alcuni dei quali gestiti anche da società concessionarie statali e pubblicizzati in televisione: giocano compulsivamente, spesso a credito del gestore, e scommettono paga e guadagni al riparo dagli sguardi e dal controllo parentale, scambiandosi commenti di reciproca comprensione ad ogni tornata andata male. Il fenomeno della sindrome da gioco d'azzardo è diventata peraltro di interesse per diverse cliniche private e nuovi reparti sono stati aperti nei maggiori centri terapeutici nazionali dedicati al tema delle nuove dipendenze: ad esempio quello del prof. Vittorino Andreoli, in Val d'Aosta, o il reparto del il Policlinico Gemelli di Roma. Questo dà una prima idea dell'estensione del fenomeno.

Si è svolto proprio in Italia il Primo Congresso Internazionale dedicato allo studio delle 'nuove dipendenze' che ha permesso di fare il punto sui cosiddetti 'consumi d'azzardo' e le nuove forme di comportamento coattivo online. Gli studi presentati, molti dei quali svolti da centri di ricerca italiani<sup>53</sup>, hanno permesso di identificare alcune nuove tipologie di dipendenza oltre a confermarne altre, già note: sono stati così definiti sintomi, caratteristiche, effetti conclamati e in qualche caso

---

<sup>53</sup> Ad esempio il Centro di Diagnosi e Cura delle dipendenze da internet: <http://www.escteam.net>



profili terapeutici.

Quando si parla di sindrome da dipendenza digitale si intende un complesso di reazioni che l'individuo, costantemente esposto ad una 'dieta mediale' molto accentuata, manifesta dopo un lasso di tempo variabile. Dipendenze non legate a sostanze, quindi, ma a comportamenti ripetuti che si sostanziano nel piacere della reiterazione compulsiva, articolata in forme molteplici. La consapevolezza, come in tutti i casi di dipendenza, da sola non impedisce il reiterarsi della coazione:

“Alcuni giorni, quando non so cosa fare vado in sala e accendo computer, modem e connessione wifi sul telefono, passando anche quattro ore tra giochi online, Facebook e Whatsapp: non riesco ad immaginarmi questi giorni senza questi strumenti, eppure potrei uscire ...” (Mattia, 16)

Naturalmente il fenomeno assume notevoli variazioni da un individuo ad un altro e, altrettanto chiaramente, la dipendenza da digitale è complesso prismatico e variato in funzione dell'attività che ha generato l'atteggiamento compulsivo ed il bisogno.

A questo proposito è utile ricordare che i bisogni, anche quando sono indotti e appaiono, ad una osservazione esterna disancorata dalla stessa urgenza, come futili e privi di sostanza vincolante, in realtà sono invece per chi li vive delle vere e proprie priorità, anche laddove sopravvivano barlumi di autocoscienza che permettano di riconoscere il proprio stato come sintomatico e patologico: l'individuo compulsivo e dipendente è consapevole di esserlo ma si convince che non può nulla, almeno apparentemente, per impedirsi di alimentare la propria dipendenza. Quando si parla di potenziali dipendenze, dunque, non si tratta quindi di inutile allarmismo poiché relazioni molto preoccupate sono state tenute al 46° Congresso nazionale della Società Italiana di Psichiatria, dove è stato affermato che si tratta di un rischio che colpirebbe tra il 3 e l'11% della popolazione, in prevalenza maschile, tra 15 e i 40 anni. Dunque un fenomeno che non colpisce solo gli adolescenti ma che riguarda potenzialmente circa 3 milioni di utenti italiani che manifestano

segni di disagio e disturbo psicologico simile a quelli degli auto-reclusi giapponesi:<sup>54</sup>

“Si tratta di una delle forme emergenti di dipendenza che sta lievitando, purtroppo, e che spesso viene confusa con situazioni psicopatologiche diverse. Una dipendenza che va affrontata e prevenuta innanzitutto attraverso la conoscenza del fenomeno, che è invece ancora sottaciuto.”<sup>55</sup>

È quello che succede alle vittime da gioco compulsivo, ad esempio, ma anche a chiunque sperimenti la dipendenza da alcol o da sostanze, persino quelle dopanti per prestazioni sessuali o sportive. Lo confessano candidamente gli stessi intervistati:

“lo faccio un uso smodato del computer....spendo la maggior parte del mio tempo quando sono a casa guardando (su YouTube) video di giochi per computer...lo vedo come una delle poche cose che riesce a farmi passare il tempo più velocemente possibile e, se non è disponibile perché l'ha preso mia madre, mi sento molto annoiato e anche nervoso.”(Filippo, 16)

“Molte volte, quasi sempre, quando vado al bagno mi porto il *Tablet* per passare il tempo (!) e per giocare sblocco continuamente il tele aspettando che mi arrivi una notifica...che succeda qualcosa.. “(Matteo,17)

Non si può però ridurre il fenomeno alla semplice permanenza davanti ad un computer o connessi ad Internet: nell'era dell'informazione digitale è praticamente inevitabile per chiunque trascorrere un certo numero di ore davanti ad uno schermo.

Si può parlare di rischio di dipendenza quando sono chiare le conseguenze sulla sfera familiare e affettiva, sull'ambiente di apprendimento e di lavoro, sulle relazioni amicali, sul rendimento scolastico e in generale sulla salute e sull'equilibrio psico-fisico dell'individuo.

---

<sup>54</sup> Prof.Tonino Cantelmi: <http://www.toninocantelmi.it/userfiles/articoloscientifici/Internet%20dipendenza%20la%20terza.pdf>

<sup>55</sup> Prof.ssa **Donatella Marazziti** in : <http://www.jpsychopathol.it/issues/2015/vol21-1/10Marazziti.pdf>

Questo vuol dire che, ad esempio, tre ore al giorno per alcuni possono rappresentare la soglia di non ritorno della dipendenza psicologica (benedetta dopamina!) mentre per altri anche 5 o 6 ore al giorno non rappresentano ancora una soglia di rischio:

“Molte volte mi capita di prendere il telefono per vedere l'ora, poi però vedo un messaggio e solo dopo avere risposto blocco la tastiera e mi accorgo che non ho visto l'ora e quindi devo di nuovo sbloccare il telefono per guardarla”(Giacomo, 16)

“Ormai è come un istinto per me, ogni volta che il telefono suona o vibra lo prendo subito e comincio a rispondere. A volte non riesco a reggerlo e tante volte mi provoca stanchezza. Ultimamente però riesco a difendermi da questi continui richiami, adesso mentre faccio i compiti ..metto sempre il silenzioso e molte volte lo lascio in un'altra stanza anche spento.”  
(Alessio, 16)

Il secondo fenomeno o fattore da considerare esaminando la questione della dipendenza digitale è rappresentato dalla connettività *mobile* e dalla diffusione degli *smartphone*, ovvero dall'uso preferenziale e sempre più privato che ne fanno gli adolescenti.

Come si è visto è ragionevole pensare che si supera una soglia di utilizzo quotidiana non dettata da urgenze e necessità di studio o di lavoro si può concludere che questo non può essere considerato semplice utilizzo di risorse telematiche ma comportamento tendenzialmente compulsivo, soprattutto se riservato ad attività ludiche, di svago o di relazione a distanza:

“Non riesco a stare due ore senza cellulare che divento matto: senza di esso sono letteralmente perso, è come se mi mancasse il punto di riferimento. Il cellulare è la cosa che uso di più perché ci gioco, 24 ore su 24, chatto, metto le foto su Instagram...però se stai troppo (...)davanti ai videogames ti fa male perché puoi anche avere degli incubi”(Giacomo, 16)

“Io personalmente uso tantissimo questi mezzi di comunicazione. La mattina mi sveglio e controllo se sono arrivate delle notifiche o dei messaggi

e la sera, sul letto, prima di addormentarmi faccio la stessa cosa.”(Matteo,, 16)

I consigli dei terapeuti, con un’opzione prudenziale nei confronti degli adolescenti e della loro neuro-plasticità, è quello di limitare la connessione ad una sola ora al giorno<sup>56</sup>, ma come e quando resta un problema di difficile composizione se gli adolescenti e persino i pre-adolescenti oggi si connettono dal chiuso delle proprie stanze e diventano scarsamente controllabili finché non è troppo tardi: la disposizione ad esagerare non ce l’hanno solo i giapponesi, a quanto pare, solo che almeno loro hanno una qualche ragione nella rigidità dei rapporti sociali tradizionali e nella struttura culturale della nazione.<sup>57</sup>

### *Fenomenologia della dipendenza*

Nel corso degli ultimi dieci anni la ricerca ha progressivamente definito il fenomeno della dipendenza verso strumenti e ambienti digitali specificandone le possibili articolazioni mentre si lavorava anche alla definizione dei contesti e delle motivazioni che possano spiegare la dinamica progressiva e il decorso degenerativo. Fra le varie tipologie che sono state via via enumerate e identificate ve ne sono alcune che sono facilmente intuibili, fra le quali il *gioco* e il *videogioco*, il *gioco d’azzardo*, il *cybersex* e il *bullismo digitale*: altre invece appaiono di ‘nuova concezione’, tanto che quasi non se ne ha percezione sociale seppure le ricerche ottengano dati di assoluto rilievo.

Non a caso si tratta di un complesso di comportamenti che denunciano una dipendenza conclamata nei confronti delle ‘nuove tecnologie’ e dunque sono state denominate ‘*nuove dipendenze*’. In contesti più specialistici esse vengono anche denominate come ‘*consumo d’azzardo*’ con preciso riferimento a comportamenti

---

<sup>56</sup> <http://www.psicologi-italia.it/psicologia/internet/1115/internet-dipendenza.html>

<sup>57</sup> “Solo una parte delle persone affette dal disturbo passa il proprio tempo connesso ad Internet ma, quando succede, il tempo di permanenza davanti al computer arriva fino a 10-12 ore giornaliere” - <http://www.escteam.net/sindrome-di-hikikomori/>

in cui il piacere deriva dall'assunzione di un rischio calcolato e di una posta in gioco reale.

Alcune delle tipologie codificate e ribadite nel corso del congresso Internazionale sugli *Internet Disorders* tenutosi a Milano nel 2014 ci sono la dipendenza da *relazioni virtuali, social network, sesso virtuale, cyber pornografia, videogame e gioco d'azzardo*; alcune categorie sono di nuovissima definizione ma comunemente accettate come 'comportamenti fortemente degni di attenzione' o 'comportamenti chiaramente predittivi' sono inoltre lo *shopping compulsivo online, le aste online, il trading online* e lo *scalping* oltre, per i più giovani, il *mail check out (controllo ossessivo dei messaggi), e l'Information Overload*.

Ne abbiamo trovato alcuni esempi nelle dichiarazioni raccolte con l'indagine di qualità:

"Io personalmente, fino a qualche anno fa, mi rinchiudevo in camera ogni pomeriggio a giocare con la *Playstation*. Stavo chiuso lì dentro per ore, anche 4/5 al giorno, fino a quando non era pronta la cena, ma una volta finito di mangiare, tornavo subito nella mia camera a giocare di nuovo fino a quando non mi venivano gli occhi rossi talmente da sentire il bisogno di spegnere e di andare a letto. Lo ammetto, ero diventato dipendente dai videogiochi.."(Claudio, 17)

"Con il passare del tempo mi sono accorto che trascorro la maggior parte del mio tempo a `messaggiare`, mattina, sera, pomeriggio, sempre, un totale di tre o quattro ore al giorno da solo, davanti al telefonino." (Gianluca,17)

"Al computer passavo circa due ore al giorno...lo usavo soprattutto al pomeriggio e per gran parte del tempo lo usavo per giocare a videogiochi di calcio e di guerra, poi lo usavo anche per fare le relazioni per la scuola. Adesso invece non lo uso quasi mai e lo uso esclusivamente per la scuola, al pomeriggio preferisco giocare con lo *smartphone* ..." (Lorenzo, 17)

Si rimanda a trattazioni particolareggiate e specialistiche, peraltro in larga parte accessibili anche direttamente in rete, per una disamina dettagliata dei sintomi e degli effetti osservabili di questi comportamenti: d'altra parte ogni tipologia gene-

ra e potenzia particolari effetti relativi allo specifico comportamento, anche se a volte le cause scatenanti e i contesti predittivi possono parzialmente coincidere.<sup>58</sup>

Più di una ricerca ha focalizzato la propria attenzione sulla coincidenza della mappatura psicologica della dipendenza da ambienti digitali e quella da sostanze: indagini che rappresentano solo il primo passo verso una possibile terapia, come recita un sito specializzato, di 'rimessa al mondo' del soggetto.

In generale le dipendenze producono effetti negativi e disagi soprattutto nella sfera relazionale ed affettiva ma, tra gli effetti facilmente individuabili si possono segnalare la tendenza al pensiero ossessivo e dominante, l'irritabilità e l'aggressività irragionevole se impediti nei propri intenti di proseguire, reazioni di ostilità agli inviti ad auto-limitarsi, atteggiamenti di tipo accidioso (so quello che dovrei fare, non lo faccio e mi lamento perché non riesco a farlo), 'malmostosità' da astinenza, apatia e indifferenza apparente a tutto ciò che non sia *online*, periodi di 'assenza', disturbi del sonno, difficoltà di attenzione indirizzata e di applicazione ad un compito specifico, scarso controllo del tempo, inaffidabilità, solitudine e perdita di interesse per le relazioni fisiche, auto-reclusione.

Il fattore tempo sembra essere comunque dirimente, anche nelle dichiarazioni più prudenti:

“(...) è difficile argomentare la possibilità che Internet sia in sé patogena, è più corretto dire che l'esposizione protratta agli innumerevoli stimoli della rete può in alcuni casi, fungere da 'stressor' aggiuntivo in soggetti predisposti”<sup>59</sup>

Non bisogna dimenticare che esiste anche la dipendenza da tecnologia quando si sviluppa un attaccamento morboso agli stessi oggetti, agli strumenti del comunicare, che diventano *status symbol* o feticci rispetto ai quali l'investimento identitario ed affettivo supera quello che si sviluppa rispetto agli ambienti frequentati attraverso di esso.

---

<sup>58</sup> Si veda l'esperienza quadriennale del Dott. **Tonioni** [c/o il Policlinico 'Gemelli' di Roma](http://www.huffingtonpost.it/2013/10/14/dipendenza-internet--gemelli-cura-tonioni_n_4095506.html) : [http://www.huffingtonpost.it/2013/10/14/dipendenza-internet--gemelli-cura-tonioni\\_n\\_4095506.html](http://www.huffingtonpost.it/2013/10/14/dipendenza-internet--gemelli-cura-tonioni_n_4095506.html)

<sup>59</sup> **Claudia Di Lorenzi**, citato

E' il caso della passione per lo *smartphone* , il dispositivo *touch* che ha sostituito il telefono e che possiede quasi tutte le funzioni di un computer palmare. Anche in questo caso il legame che si sviluppa rispetto al proprio dispositivo personale di connessione con il mondo<sup>60</sup> si articola in modalità 'personalizzate':

“Io sono molto geloso dello *smartphone* , non voglio che lo tocchi nessuno né che venga usato a mia insaputa perché penso che sia una cosa privata”. (Lorenzo, 17)

“Ogni dieci minuti tiro fuori dalla tasca il cellulare per controllare che qualcuno mi ha scritto, come se ne sentissi il bisogno...se per caso lascio a casa il cellulare mi sento come se nessuno potesse più trovarmi e contattarmi...” (Luca, 18)

La dott.ssa Michela Romano, del Centro Medico Sant'Agostino di Milano, segnala un gruppo di dipendenze specifiche da tecnologia, dove abbiamo i dipendenti da *sms*, da *nuovo modello*, da *esibizionismo compulsivo*, da *SCA* (sindrome da cellulare acceso), i *game players* fino a tutte le dipendenze correlate relative agli ambienti 'social' frequentati, complici spesso i genitori, attraverso questi potentissimi telefoni fin dalla più giovane età.

A suo giudizio e in base alla esperienza sviluppata nel centro terapeutico di cui fa parte, questi atteggiamenti sviluppano poi conseguenze sul piano affettivo, relazionale e cognitivo:

“Rischiano di disimparare ..a trasmettere le loro emozioni usando la comunicazione verbale, ad usare la mente per immaginare l'altro e il mondo”, con atteggiamento quindi tendenzialmente anaffettivo e di chiusura rispetto alle proprie capacità empatiche.<sup>61</sup>

“Facebook crea l'attraente illusione di gestire le emozioni a proprio piacimento.<sup>62</sup>”

---

<sup>60</sup> Si veda il Report della ricerca **Mascheroni&Cuman**: Net Children *Go Mobile* tra partners europei; <http://netchildrengomobile.eu/reports/>

<sup>61</sup> Intervista di **Silvia Sperandio** a **Michela Romano**, psicologa e psicoterapeuta: Il Sole24Ore del 18/02/2015

<sup>62</sup> [Articolo del 14 Ottobre 2013: intervista al prof. Tonioni](http://www.huffingtonpost.it/2013/10/14/dipendenza-internet--gemelli-cura-tonioni_n_4095506.html) : [http://www.huffingtonpost.it/2013/10/14/dipendenza-internet--gemelli-cura-tonioni\\_n\\_4095506.html](http://www.huffingtonpost.it/2013/10/14/dipendenza-internet--gemelli-cura-tonioni_n_4095506.html)

Altri possibili disagi sono quindi la perdita di interessi per le relazioni fisiche a favore di quelle in remoto, l'apparente *abulia* se costretti a fare a meno del terminale, i forti sbalzi di umore, disturbi del sonno e dell'alimentazione, l'uso di bevande stimolanti ed energizzanti, i conflitti con le persone vicine, problemi di apprendimento e di 'presenza', persino uso di farmaci e di droghe che permettano una diminuzione del disagio.<sup>63</sup>

La consapevolezza del fenomeno è matura anche per gli adolescenti:

“Siamo una generazione apparentemente sottomessa dalla tecnologia, in cui (sic) si pensa che senza di essa il mondo non sarebbe in grado di andare avanti, ma che rimarrebbe stupido, antico e arretrato. Vivo anche io questa esperienza, costantemente distratto dallo *smartphone* e dal computer, ogni messaggio, notifica o chiamata stimola in me quella curiosità così difficile da contrastare, è come se fosse una droga: più si usa lo *smartphone* e più se ne diventa dipendenti.” (Loris, 16)

Ma sono davvero così preoccupanti le dimensioni del fenomeno? Molti francamente tendono a minimizzare.

Secondo dati della Società pediatrica Italiana (SiP), invece, il fenomeno della dipendenza da Internet o IAD colpirebbe in Italia soprattutto gli adolescenti tra i 13 e i 20 anni: lo psicologo Antonio Piotti sostiene persino che esistano dei tratti comuni tra la società giapponese e quella italiana, in particolare nel rapporto del figlio maschio con la madre<sup>64</sup> in un quadro in cui la madre è apprensiva e il padre assente, fagocitato dal lavoro. Queste condizioni sembrerebbero generare a suo avviso le precondizioni della sindrome.

Secondo molti psicologi, inoltre, la dipendenza da prodotti tecnologici ha in comune con la dipendenza da sostanze alcuni sintomi quali la dominanza (l'attività domina i pensieri e assume un valore primario tra tutti gli interessi), le alterazioni

---

<sup>63</sup> ibidem

<sup>64</sup> **Antonio Piotti** è psicoterapeuta c/o l'Istituto di analisi dei codici affettivi *Il Minotauro* di Milano: cfr. La Stampa, Marzo 2009.



dell'umore (alternanza di eccitazione e noia/delusione) la tolleranza, cioè il bisogno di aumentare il tempo di uso per ottenere l'effetto di desiderata soddisfazione. Sono comuni, secondo altre ricerche<sup>65</sup> sintomi d'astinenza come malessere psichico e/o fisico quando s'interrompe o si riduce l'utilizzo degli strumenti e conflitti con se stessi, a causa del comportamento dipendente; comuni e riconoscibili sembrano essere anche le crisi da ricaduta e la tendenza a ricominciare l'attività dopo averla interrotta per un breve periodo. Una chiara sintesi del possibile accostamento tra dipendenze e relative crisi da astinenza è quella del dott. Guarnaccia con interventi disponibili online<sup>66</sup>.

### *Consumismo digitale*

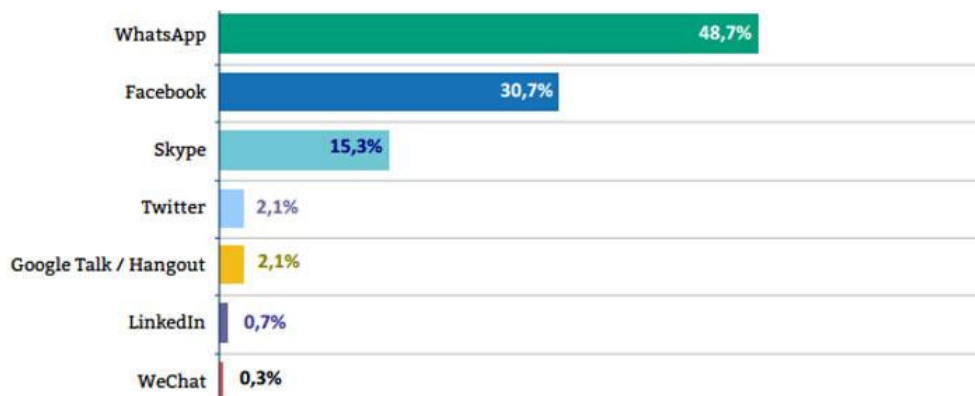
Gli ambienti digitali più diffusi in Italia sono citati in una ricerca della *MagNews* svolta nei primi mesi del 2015<sup>67</sup> e che dà un resoconto aggiornato del legame che italiani giovani e meno giovani hanno sviluppato con alcuni ambienti digitali e sociali: la metà degli intervistati preferisce *WhatsApp* come vero e proprio 'social' mentre un terzo usa abitualmente a questo scopo *Facebook* e ormai solo il 15% utilizza *Skype*, che comunque rimane sull'onda come sistema comodo e abbastanza 'fluida' di videocomunicazione via computer.

---

<sup>65</sup> Ad esempio: cfr. [http://www.cpsico.com/dipendenza\\_da\\_internet.htm](http://www.cpsico.com/dipendenza_da_internet.htm)

<sup>66</sup> <http://www.ettoreguarnaccia.com/archives/3289>

<sup>67</sup> *MagNews-Diennea*, a fine 2011, ha condotto una ricerca su un campione rappresentativo di utenti Internet italiani con almeno 15 anni di età che utilizzano il web almeno una volta alla settimana. Il Report è disponibile [qui](http://www.ipresslive.it/comunicates/730/identita-digitale-alla-riscoperta-della-privacy) : <http://www.ipresslive.it/comunicates/730/identita-digitale-alla-riscoperta-della-privacy>



**Grafico n.4**

::E' WhatsApp il nuovo paradigma socio-culturale di comunicazione<sup>68</sup>

Anche le ricerche fin qui condotte dalla prof.ssa Donatella Marazziti dell'Università di Pisa mostrano che queste nuove dipendenze interferiscono con la gestione del sonno e quindi dell'attenzione indirizzata e della concentrazione anche in presenza di un preciso interesse motivazionale a scuola; inoltre sembra che abbia riflessi sull'alimentazione, sulla regolarità generale della giornata, sull'igiene personale, come sulla incapacità di rispettare impegni, scadenze e incombenze, e persino le relazioni personali effettive.

Molti di loro lo ammettono candidamente nei *focus group*, altri, e con fare sperato consigliano ai più giovani di non seguirli su quella strada :

“Già a tre o quattro anni certi genitori gli danno in mano un *device* per giocare e bloccarsi un pomeriggio intero in modo tale da non sentirli piangere...credo che questi strumenti debbano essere utilizzati con rigore e soprattutto non dati subito ai bambini per giocare... “ (Loris,15)

“Quello che preoccupa sono i bambini di oggi, i loro genitori per renderli

---

<sup>68</sup>I dati sono disponibili a questo indirizzo: <http://www.engage.it/ricerche/email-vs-social-network-secondo-gli-italiani-senza-whatsapp-non-si-vive-ma-la-vita-senza-email-sarebbe-complicata/43648> - Molto interessanti e completi i grafici di WeAreSocial : <http://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-social-mobile-in-2015?ref=http://wearesocial.it/>

felici gli regalano questi apparecchi digitali che li fanno calmare molto ma che rovinano il loro futuro. Infatti la maggior parte dei bambini di età fra i 4 e i 10 anni hanno diverse difficoltà a leggere e scrivere”(Giacomo, 17)

Un sondaggio recente rileva che per la popolazione italiana tra i 15 e i 19 anni la percentuale di connessione giornaliera è in media dell'88,5 % e che comunque, anche considerando a campione tutta la popolazione al di sopra dell'età prescolare, il 33,5 % degli individui è quotidianamente connesso ad Internet: un dato estremamente rilevante se si considera l'assenza di banda larga e la preponderanza di adulti anziani che non conoscono ed usano abitualmente la rete.

A determinare la percentuale sono dunque soprattutto i giovani ed i giovanissimi, con atteggiamenti dichiaratamente compulsivi, come del resto conferma la nostra osservazione diretta:

“Nella maggior parte delle volte ormai non riesco a resistere... anche mentre faccio i compiti tra una materia e l'altra vado a prendere il telefono...immagino la reazione che avrebbe mia madre se sapesse come studio e faccio i compiti...il modem o il cavo che lo alimenta sparirebbe, come dice un comico: S'è svampato, signò!' visto che torno a casa a piedi dalla fermata e incontro mamma che torna a lavorare gli (sic) dovrei consegnare il telefono e riprenderlo a fine giornata, quando torna dal lavoro...con il cavo del modem scomparirebbe sicuramente anche quello della wii, della Play e forse anche quello del televisore.” (Luca, 17)

L'andamento delle preferenze di connessione telematica tra adolescenti mostra in modo chiaro la distribuzione del gradimento anche se non mostra dettagli interessanti, come l'iscrizione contemporanea a più network, che sappiamo essere, in media, di tre 'social' ma che può essere molto più elevata, secondo le loro dichiarazioni spontanee successive. Significativa è la considerazione delle ricerche su questo tema che l'evoluzione delle tecnologie e la facilità di connessione da ogni punto e in ogni momento della giornata ha creato un movimento di 'privatizzazione' della connessione stessa fra i giovanissimi.

In massa essi preferiscono come terminale preferenziale lo *smartphone* e la connessione avviene prevalentemente dalla loro camera, come ha rilevato la grande

ricerca coordinata da Giovanna Mascheroni per l'Università Cattolica di Milano e altre istituzioni europee<sup>69</sup>. Con cifre di questo tipo<sup>70</sup> è quasi naturale che il confine tra *uso* ed *abuso* possa essere inconsapevolmente e facilmente superato: persino l'ossessiva ricerca di notizie può rappresentare una forma di dipendenza digitale e così viene riconosciuta a livello di patologie indotte anche in alcuni centri italiani. Gli studenti però non ne fanno mistero:

“Lo confesso, il mio secondo amore dopo la ragazza è lo *smartphone* ...appena ho un'interruzione, una pausa, un attimo di tempo o perfino un cambio tra un'ora e l'altra mi viene d'istinto tirare fuori il cellulare per vedere se c'è un messaggio o una notifica di FB o di qualsiasi altro social...”(Tommaso,16)

“...a scuola gli studenti tirano fuori dalle tasche il proprio *smartphone* ad ogni cambio dell'ora per vedere se ci sono messaggi o notifiche, addirittura lo usano durante la spiegazione, nascondendosi al professore...ci connettiamo solitamente una ventina di volte al giorno sui social per...notifiche o messaggi...ormai il PC viene usato meno perché è sostituito da *Tablet* e *smartphone* ...”(Michele, 16)

---

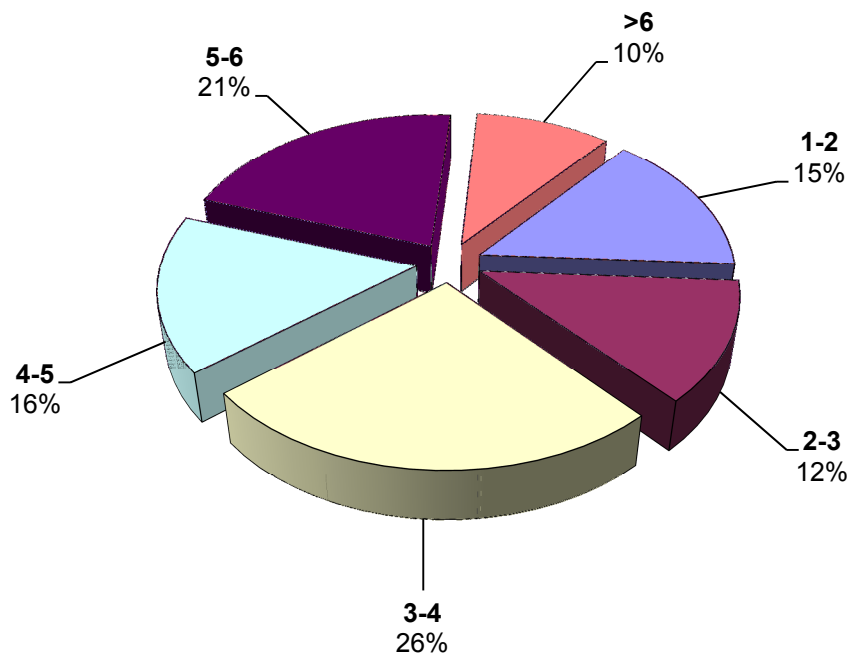
<sup>69</sup> Net Children Go Mobile, citato

<sup>70</sup> Si vedano le statistiche ISTA per il 2014 in: <http://www.istat.it/it/archivio/143073>

## *Tribù digitale*

E' opinione ormai largamente diffusa tra gli esperti del settore che questa forma di dipendenza dalle tecnologie e dagli ambienti digitali mostri un andamento di preoccupante incremento, soprattutto tra i più giovani, che andrebbero al contrario difesi da questa sorta di 'consumismo digitale' che non trova né giustificazione nello sviluppo della civiltà tecnologica né in alcuna altra teoria dell'apprendimento realmente fondata: in una parola l'apprendimento è un fatto di mediazione sociale e relazionale di complessità tale che nell'emulazione digitale sviluppa solo molto superficialmente percorsi neuronali che possano presiedere allo sviluppo di competenze effettive. Il semplice accesso alle informazioni, anche sotto forma di emulazione relazionale e sociale fornita dai nuovi ambienti collettivi in Internet non corrisponde ad apprendimento e formazione se non in una dimensione delegata e 'virtualizzata'.

La dinamica dei gruppi, applicata alle relazioni sociali sul web, promuove forme relazionali per gruppi elettivi, attraverso i quali possono essere attivati percorsi di condivisione delle informazioni e 'punti di osservazione del mondo': la condivisione corrisponde ad una assunzione 'sulla fiducia' garantita dal senso di appartenenza al gruppo stesso. Ciò non corrisponde però ad una effettiva maturazione individuale quanto piuttosto ad una forma di 'conoscenza riflessa' accreditata dalle relazioni amicali sviluppate al suo interno. Come in ogni altro gruppo che si riconosce in abbigliamento, stile di vita, gusti musicali e visione delle cose, il 'sapere' del gruppo diventa anche il proprio poiché il senso di appartenenza al branco lo comanda e lo garantisce. Solo che in questo caso il gruppo è privo di confini, allargato ad una comunità virtuale, si potrebbe dire 'idealmente proiettiva', dunque perfetta perché sottratta per sempre alla misura del conflitto che viene scatenato dalle componenti 'fisiche' dello stare insieme, dalle emozioni concrete che scatena il contatto non solo 'mediato'. In qualche misura, però, anche questa diventa una avventura formativa per i giovanissimi, una strada che però spesso si snoda lungo riferimenti largamente imprevedibili per l'ambiente sociale di appartenenza che, invece, dovrebbe fare da filtro e da misura alle esperienze dell'adolescente.



**Grafico n.5 :: Durata media giornaliera di connessione**

### *Valutare il rischio*

Come sempre, quando si cerca di definire i limiti del comportamento, tanto più in un nuovo modello culturale massificato, non è semplice cercare la misura del rischio, disegnare la soglia di 'normalità' e di tollerabilità individuale o sociale di atteggiamenti, abitudini, tendenze, preferenze. Di fatto si tratta di una realtà fortemente dinamica, soggetta a cambiamenti repentini: inoltre, nel caso del mondo digitale, la necessità di utilizzare molti di questi ambienti anche a scopo di studio, ricerca di informazioni, necessità di lavoro e di cooperazione rende ancora più difficile rendicontare le tendenze che testimoniano una devianza da quelle che indicano semplicemente una necessità contingente e più che lecita.

Inoltre le dinamiche produttive spesso propongono degli effetti collaterali dovuti alla frequenza con la quale vengono ripetuti gesti, condotte operazioni, svolte mansioni, completati processi. Si può dire anzi che probabilmente non esiste, fatta salva una scala di valori di rischio, una sola dinamica produttiva che non presenti

criticità e problemi potenziali o reali per chi la svolga in modo continuativo e obbligato.

L'utilizzo di dispositivi digitali e la frequentazione di ambienti virtuali non fa eccezione, come abbiamo già capito, rispetto alla relazione che si sviluppa con ambienti di tipo fisico, ed espone l'individuo, soprattutto il giovane, ad una serie potenziale di problemi.

Volendo tuttavia accedere ad una visualizzazione degli elementi di rischio, come è stato detto anche stimolati dalla nostra osservazione diretta degli studenti e del loro rapporto con le tecnologie dell'informazione, tra i molti questionari esistenti e rintracciabili in rete abbiamo scelto la CIUS (Compulsive Internet User Scale), la scala di misura del rischio di dipendenza da Internet di Gert Meerkerk<sup>71</sup> sui disordini psicologici legati all'abuso di digitale.

Si tratta di un test basato sull'attribuzione di punteggio (da 1 a 4) a ciascuna delle 14 domande.

Secondo la griglia di valutazione proposta è possibile attraverso la somministrazione di questo questionario stabilire se gli intervistati sono vicini o hanno superato il limite che denuncia una vera e propria dipendenza da digitale.

Il questionario, anonimo, è composto da domande formulate senza eccessivi formalismi o lessico ricercato per creare un 'clima' simile a quello di una intervista personale. L'intervistato si sente rivolgere delle domande sulla sua forza di volontà, sulle difficoltà di staccare la connessione, sull'interferenza della connessione continua con le ore di sonno, sul rapporto che si instaura con le incombenze giornaliere, le scadenze e in sostanza con le proprie emozioni in caso di assenza di connessione.

Il test elaborato da Meerkerk gode di buona considerazione e attendibilità nonostante la relativa semplicità che però ne favorisce la somministrazione rapida in ambiente scolastico. Il punteggio finale, dato dalla somma dei punteggi parziali,

---

<sup>71</sup> Il questionario viene citato anche nel libro di **Manfred Spitzer**, *Demenza Digitale*, pubblicato di recente e che è stato oggetto di forti critiche e dell'accusa di 'luddismo digitale' dai sostenitori dei vantaggi intrinseci del digitale nella vita. Reperibile a questo indirizzo: [https://www.researchgate.net/publication/23652985\\_The\\_Compulsive\\_Internet\\_Use\\_Scale\\_CIUS\\_Some\\_psychometric\\_properties](https://www.researchgate.net/publication/23652985_The_Compulsive_Internet_Use_Scale_CIUS_Some_psychometric_properties).

disegna una scala ed un valore limite (28) oltre il quale il rischio di dipendenza diventa più marcato anche se in questo caso solo ulteriori indagini potrebbero raffinare la ricerca e individuare i casi reali.

Dopo una breve analisi preventiva sulla percentuale di inattendibilità dei dati che avremmo ottenuto con un questionario anonimo basato su autodichiarazioni, abbiamo deciso di introdurre un correttivo: alle 14 domande del test ne è stata aggiunta una 15ma con funzione di controllo e riscontro.

Come avevamo rilevato nelle fasi preparatorie nel corso dei *focus group* preliminari, alcuni allievi avrebbero cercato di attenuare le loro risposte in presenza di questioni sensibili o di domande relative alla permanenza effettiva su Internet, probabilmente temendo, nonostante l'anonimato, ripercussioni sulla politica di connettività in atto nella scuola.

In effetti si sono rivelati poi molti casi in cui l'intervistato ha negato in sequenza e con decisione tutte le condizioni di criticità nei suoi comportamenti e nelle sue frequentazioni degli ambienti digitali, salvo poi non resistere e 'crollare' di fronte alla domanda di controllo, dichiarando che la propria permanenza quotidiana sul Web è effettivamente molto elevata.



## *Machismo cibernetico*

Rispondere 'sfidando' il giudizio negativo può essere definita una forma di "machismo digitale" particolarmente accentuata in ambienti a forte presenza maschile ma presente anche nei comportamenti di molte ragazze: la domanda su 'quante ore trascorri giornalmente davanti ad un video' viene infatti interpretata non come una semplice dichiarazione, un calcolo approssimativo delle ore di navigazione, gioco e attività bensì come una sorta di sfida a dichiarare quale sia effettivamente il proprio livello di 'resistenza' organica e mentale davanti al video. Dichiarare che la propria permanenza comunque si limiti a meno di un'ora al giorno comprensiva di tutte le attività di risposta alle notifiche, di consultazione delle notizie dell'accaduto, di frequentazione dei social network, di navigazione e 'cazzeggio' significherebbe per molti di loro negare la propria appartenenza alla grande 'tribù digital-giovanile', dichiarando una sorta di estraneità comportamentale e identitaria impossibile da confermare, costi quel che costi, con una affermazione attenuata. Eppure le ore effettive di permanenza, con un certo tipo di attività a forte impatto emotivo, hanno una ricaduta certa nel medio e lungo periodo: per un ragazzo di 14 o 15 anni in piena fase di crescita significa un impatto significativo sulla strutturazione delle aree di coscienza, di controllo e autocontrollo. Esiste la concreta possibilità che l'impatto di questi ambienti sulla personalità allo *statu nascenti* non solo non risulti formativo ma sia decisamente de-formativo per il portato prolungato e potenzialmente definitivo di abitudini consolidate, comportamenti compulsivi, riferimenti falsati.

“Nella dipendenza da internet uno degli aspetti da osservare e tenere sotto controllo è il tempo e la frequenza di attività al computer. Un incremento delle ore di collegamento accompagnato da una riduzione delle ore di sonno e dalla tendenza a controllare ripetutamente siti, chat, social network, sono considerati dei comportamenti eccessivi che potrebbero esporre la persona a diventare dipendente da Internet”<sup>72</sup>

Abbiamo quindi deciso di considerare l’incrocio tra le ore dichiarate trascorse in rete e la negazione di ogni sintomo di normale stanchezza fisica e mentale come un’unica dichiarazione di comportamento potenzialmente compulsivo e proprio per questo negato.

Ovviamente in presenza di risposte che da una parte ammettevano una forte permanenza giornaliera sul web e dall’altra negavano decisamente ogni possibile conseguenza fisica e mentale, peraltro assolutamente ragionevole in chi si esponga per tante ore al sovraccarico informativo della rete, ha reso quel questionario sospetto e considerabile formalmente come ‘soggetto a rischio di dipendenza da digitale’. Esattamente quello che la tattica ‘mimetica’ seguita nelle altre risposte voleva evitare.

“Penso che se mi togliessero anche solo per un giorno il cellulare o il *Tablet* mi sentirei perso e molto triste.” (Alessio, 16)

“Quando capita che mio padre mi sequestri il *Tablet* o il cellulare io mi sento male perché mi sento fuori dal mondo.”(Matteo, 15)

Nella nostra versione del questionario la risposta «Spesso» è stata aggregata alla risposta «Molto spesso» in quanto nei *focus group* preparatori molti studenti non distinguevano bene tra i due valori e tendevano a rispondere a caso: dunque l’impianto è stato semplificato e ridotto a soli quattro valori. Questo ha leggermente appesantito, secondo la nostra valutazione e alcune simulazioni, la stima conseguente del livello di potenziale ‘*addictivity*’.

Al test si può rispondere con: «*Mai*» (0 punti), «*Raramente*’»(2 punti), «*A Volte*»

---

<sup>72</sup> C. Alcini, C.Di Blasio, G. Angelucci – [Associazione Forensics Psychè](https://associazioneforensicspsyche.wordpress.com) - del 17 Giugno 2013  
(<https://associazioneforensicspsyche.wordpress.com>)

(3 punti), «Spesso» (4 punti) come suggerito nella versione originale.

La domanda n.15 prevede invece che si possa rispondere con «1/2 ore» (0 punti), «2/3 ore» (1 punto), «3/4 ore» (3 punti), «4/5 ore» (4 punti), «5/6 ore» (5 punti). E' stata così compensata la riduzione delle voci di risposta alle domande precedenti facendo pesare come *zero* (0) il valore relativo ad *una/due ore* di permanenza in Internet, di fatto dichiarandola già preventivamente una misura di 'normale' uso e non predittiva di potenziale abuso. Il punteggio massimo, compresa la domanda n.15 è **61** contro i **56** del valore originario; il valore limite come indicatore di potenziale rischio di dipendenza da tecnologia sale quindi da **28** a **30**. Tutti i casi in cui il valore finale è inferiore a **29** ma la dichiarazione finale supera le «4 ore» sono stati considerati *sospetti*, dunque classificabili come degni di attenzione e di ulteriore indagine e comunque accorpabili ai dati già tipicizzati.

### *La condizione digitale*

La nostra ipotesi di lavoro, parzialmente esposta nelle pagine precedenti, per la primissima fase della ricerca e in relazione al tema del digitale nel quotidiano scolastico, è che non siamo ancora riusciti a produrre una rappresentazione attendibile di queste prime generazioni digitalizzate, dunque non conosciamo la misura del rischio di forme di dipendenza da ambienti telematici o *devices* elettronici, anche se ne sospettiamo fortemente la rilevanza.

Nessun progetto di sperimentazione che sviluppi il tema della cosiddetta 'scuola digitale' (espressione che solleva più di una perplessità semantica e pedagogica) potrebbe essere credibile se non conoscesse il proprio campo di applicazione, il proprio oggetto di studio.

Se sussistessero invece rischi di dipendenza ovvero di legittimazione didattica di atteggiamenti esterni già conclamati in questa direzione, l'opzione digitale andrebbe ri-esaminata con la dovuta attenzione al modello didattico da adottare, proprio per non favorire e, anzi, per compensare i potenziali rischi di coattività comportamentale.

Siamo di fronte ad una popolazione scolastica e a nuove generazioni fortemente esposte al rischio di dipendenza passiva da tecnologia digitale, pensiamo cioè che esistano comportamenti privati già stabilizzati nell'area dell'inconsapevolezza e della compulsività, e dell'abuso, soprattutto se riferiti al gioco, ai consumi d'azzardo e alle competenze socio- relazionali: postuliamo quindi che esista una *condizione digitale* che, se non filtrata da una altrettanto decisa *educazione al digitale* finisca per condizionare l'impostazione dell'attività didattica alle condizioni della tecnologia e dei 'nuovi bisogni' degli allievi. In fondo dobbiamo prendere atto del fatto che siamo noi che abbiamo determinato questa situazione e nessun altro:

“Il primo approccio con il digitale l'ho avuto all'età di 9 anni, quando ho acceso il mio primo computer: principalmente serviva a mia madre per il lavoro, io ci giocavo solo. Conosco genitori che regalano *Tablet* ai propri figli di 3-4 anni, così loro giocano e i genitori si rilassano: poi però a 6 anni hanno bisogno degli occhiali...”(Michele, 18)

“La mia storia digitale è cominciata molto presto: sin dai tre o quattro anni, avendo un fratello maggiore che possedeva la *Playstation1* iniziai a giocare ...anche da solo...la differenza tra me e la generazione attuale è che alla stessa età io usavo esclusivamente la console ...mentre loro hanno *smartphone*, *playstation* e *XBox*...”(Mattia, 17)

“Dal terzo anno della scuola di infanzia mia madre mi fece imparare ad usare i giochi per il computer, capii subito come funzionavano grazie alle immagini perché non sapevo leggere. I pomeriggi li passavo con mio fratello, due anni e mezzo più piccolo di me, e qualcosa doveva pur intrattenermi se non avevo niente da fare.”(Francesco, 18)

Poiché l'impossibilità di interrompere o tenere sotto controllo l'uso di Internet è uno dei comportamenti più facili da osservare, dall'esterno, abbiamo chiesto per prima cosa agli studenti se capita loro di trovare difficile interrompere la connessione oppure di volere interrompere il collegamento senza riuscirci.

Sono due domande dirette, però, quindi 'pericolose' agli occhi dell'intervistato

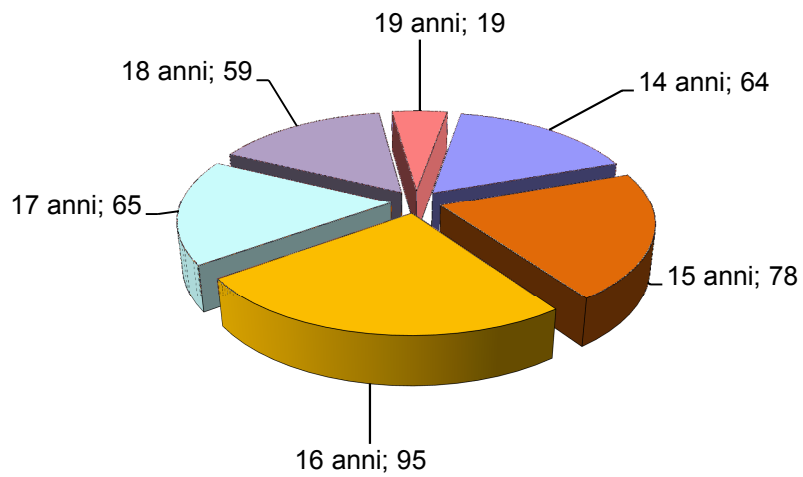
che, naturalmente, se sta nascondendo a se stesso prima che agli altri il proprio stato, tenderà a evitare di dare una risposta realistica, per quanto anonima. Si tratta di domande sensibili poiché richiamano l'utente alla realtà della propria condizione di consumatore digitale, e noi sappiamo che quando si vive un'epoca digitalizzata è difficile pensare che si possa evitare uno schermo o una connessione per ottimi motivi di lavoro, di studio e apprendimento, di gioco e ricreazione, di intrattenimento. Allo stesso tempo la modalità con la quale si sviluppa la navigazione tende ad erodere lo spazio tra lavoro/studio e attività di privato intrattenimento, indotta dal sistema stesso di relazione o cercata di proposito. Così accade che per 'staccare' dal lavoro si controlli la posta, si partecipi ad una chat che nel frattempo reclama presenza, si controllino le notifiche di Facebook o si dia un'occhiata alle ultime news alla pagina web di un quotidiano, si faccia una sessione di gioco online con altri giocatori, si scarichi un po' di musica e ci si svaghi un po'...

Nella nostra epoca, con lo sviluppo dei servizi digitali cresce parallelamente un monitoraggio della nostra vita digitale: l'azione continuativa di controinformazione e studio ha fatto certamente breccia nella coscienza di ogni nuovo cittadino digitale, il quale si rende conto di avere una 'dieta mediale' che può definirsi comunque esagerata, visto che ormai ogni tipo di servizio, risorsa o informazione è subordinato ad una connessione in rete. Il senso di colpa che deriva dall'oscura coscienza di essere all'interno del gorgo digitale fa sì che, interrogati, tendiamo ad attenuare o direttamente a mentire riguardo alle nostre reali abitudini digitali, per non dovere ammettere di essere preda di una di quelle che M. Augé chiama le nuove 'passioni tristi' della nostra epoca<sup>73</sup>.

Una elusione che quando si indaga una potenziale dipendenza deve essere fattore preso in considerazione anticipatamente.

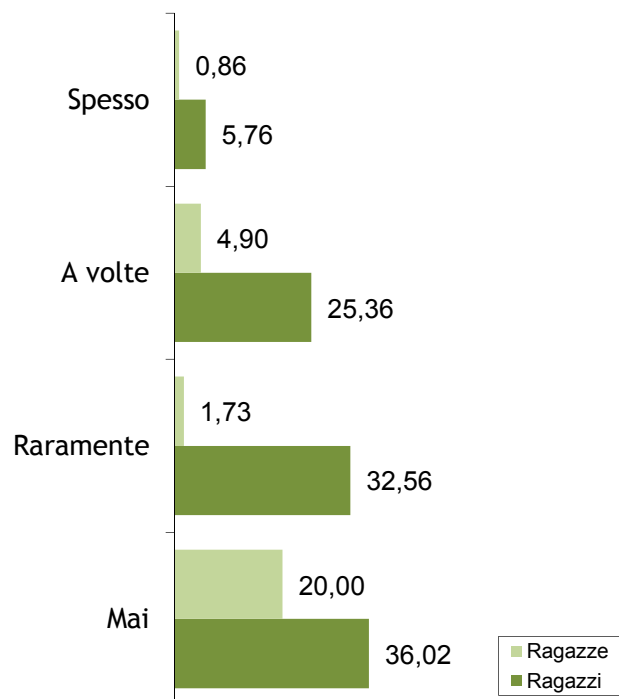
---

<sup>73</sup> **Marc Augé**: le 'passioni tristi' della nostra epoca, citato in: Marramao, *Le nuove dimensioni del tempo e dello spazio*, [http://www.ismo.org/j/files/linc08/Marramao\(1\).pdf](http://www.ismo.org/j/files/linc08/Marramao(1).pdf)



**Grafico n.6**

:: Distribuzione per età del campione Q1



**Grafico n. 7**

:: Trovi difficile interrompere l'uso di Internet?

Sembra che i ragazzi abbiano qualche problema in più, a giudicare dalle loro risposte, a interrompere l'utilizzo di Internet rispetto alle ragazze. Per di più le risposte dei ragazzi sono distribuite con percentuali significative tra le opzioni intermedie, con un risultato aggregato («Raramente»+«A volte»+«Spesso») superiore al 60% mentre per le ragazze è decisamente vicina ad un invisibile 5%.

Possiamo solo ipotizzare per ora che a condizionare il comportamento sia naturalmente il tipo di attività che viene svolto in rete così come prendiamo atto che una percentuale notevole sia di ragazzi (36%) sia di ragazze (20%) dichiara comunque di non avere mai avuto particolari difficoltà ad abbandonare la connessione. Il controllo di questa risposta ha dato però risultati sorprendenti come vedremo tra poco, anche se non troppo se pensiamo al valore che per gli adolescenti della gioventù digitale ha assunto nella prospettiva del nostro 'quotidiano digitale' la connessione permanente.

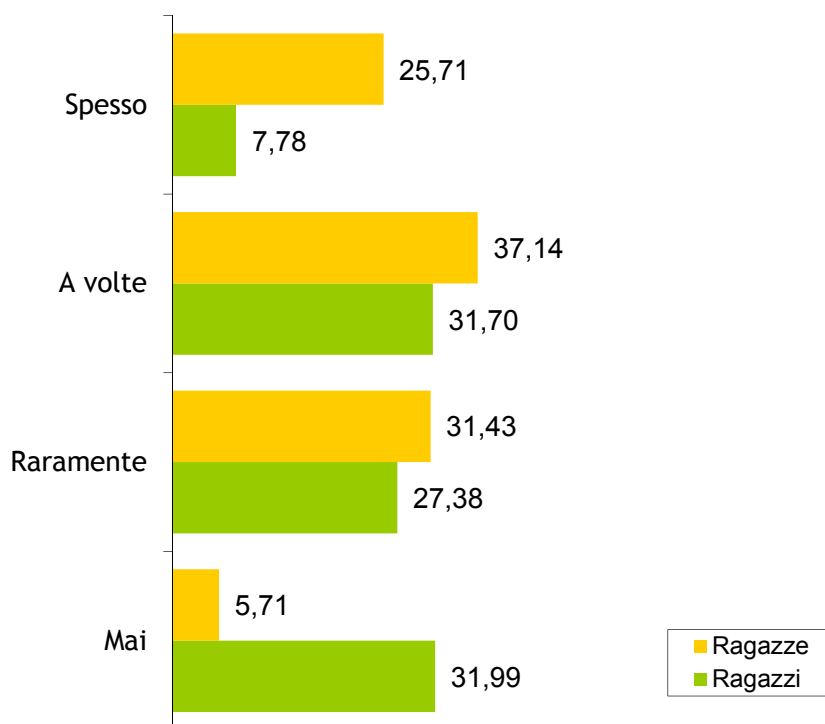
## *Paese dei balocchi elettronici*

Negli ultimi cinque anni si sono cumulati due fattori decisivi che hanno radicalmente mutato la 'prospettiva connettiva' di studenti e famiglie: la realizzazione di potentissimi *devices* di comunicazione digitale di tipo *touch* e l'offerta molto aggressiva formulata dalle grandi compagnie di telecomunicazione con pacchetti *all inclusive* (voce, dati, navigazione, videochiamata) in protocollo G3 ed ora G4 ed abbonamento mensile. In molti casi il terminale di ultima generazione viene offerto in *bundle* con l'offerta di connessione. Questo ha permesso ad un numero pressoché totale di utenti di ottenere una connessione permanente, azzerando in pochissimi mesi quello che veniva ritenuto un grave handicap ed un *digital divide* limitativo per economia e cultura del nostro paese. È sufficiente consultare i dati ufficiali disponibili sul commercio *online* per avere un'idea di quanto queste due opportunità abbiano stimolato nuovi comportamenti, ormai diventati anch'essi 'cultura irrinunciabile di rete'.

Se lo sono per quasi tutti gli adulti possiamo facilmente immaginare quanto la connettività illimitata possa avere inciso sulla formazione dei riferimenti comunicativi dei giovani e dei giovanissimi: anche perché sono gli stessi adulti ad incoraggiare possesso ed uso di questi terminali anche fra coloro i quali non hanno ancora sviluppato neanche gli strumenti elementari della comunicazione verbale: in definitiva, quando parliamo di 'nativi digitali' non dobbiamo dimenticare che se esistono siamo noi ad averli 'creati' non certo un processo di evoluzione della specie: piuttosto una sofisticata politica commerciale e di marketing. Ma è di cittadini digitali, che abbiamo bisogno, non certo di compulsivi smanettoni o abitanti senza limiti di una sorta di 'paese dei balocchi elettronici' tutti invariabilmente accreditati da immancabili esperienze sperimentali di intrinseche proprietà educative e formative. E' di consapevolezza digitale e spirito critico, che abbiamo bisogno, di capacità di selezione delle informazioni non di 'ambienti divertenti' e di 'game learning' a meno di non riconoscere che la situazione culturale è talmente critica e degenerata in direzione della 'digital addiction' da non potere fare altro che prenderne atto e curvare il sistema di formazione in direzione di queste nuove disabilità di apprendimento.



Invertendo la domanda sono le ragazze a dichiarare che, seppur raramente (31%) ma a volte (ed anche spesso), trovano difficile far seguire alla decisione di mettere quella effettiva di disconnettersi: i ragazzi si attestano ancora sulle opzioni medie e difendono la loro auto-reputazione decisionale con un robusto 32% di *Mai* che nega ogni difficoltà a prescindere: si tratta di vedere esattamente a che cosa sono in grado di rinunciare con tanta semplicità dichiarata.



**Grafico n. 8**

:: Ti capita di proseguire nell'utilizzo di Internet anche se volevi smettere?

Risolviamo così il primo quesito relativo alla potenziale compulsività delle loro abitudini connettive: anche se ancora non sappiamo che cosa esattamente loro intendano per 'Internet' sappiamo che un giovane su tre nega, in un caso e nell'altro, di avere mai provato difficoltà di disconnessione o di permanenza forzata. Questo è proprio uno dei sintomi che occorre rilevare se si fa riferimento alla

scala di Merkeerk come anche in quelle di Goldman e Griffith<sup>74</sup> ma quando avevano elaborato i loro test il *touch* e gli *smartphone* ancora non esistevano:

“In questo periodo non ho un bel rapporto con i videogiochi, perché più passano gli anni e più le cose passano di moda. Però se io avevo (sic!) la Play4 non mi staccavo un attimo da lì” (Lorenzo, 16)

“Oggi per giocare uso lo *smartphone*, è diventato una console portatile di mini-games con la funzione di passatempo” (Davide, 17)

Anche qui però bisogna considerare la volontà degli studenti di non apparire eccessivi o succubi di comportamenti che riconoscono come ‘negativi’; il tasso di inattendibilità per difetto che abbiamo stabilito e la nostra osservazione diretta ci dicono che se per un terzo che nega decisamente ogni atteggiamento coattivo di connessione e permanenza in Internet, i due terzi provano o hanno provato questa esperienza *a volte o raramente*. Questo significa che le proporzioni reali del fenomeno sono invertite:

“Non riesco a staccarmi dalla tecnologia: ogni giorno arrivo a casa, mi fiondo in cameretta per controllare notifiche ...oppure accendo la TV...ma la cosa a cui sono molto stretto è la *Playstation3*, dopo aver finito i compiti mi attacco subito a giocare anche per ore ed ore...i miei non volevano che m creassi un account su Facebook, ma un giorno creai il mio profilo senza dirgli niente..”(Francesco,17)

Nella difficoltà a disconnettersi o nella coazione a continuare bisogna anche considerare le particolari condizioni di ‘privatezza’ in cui attualmente la connessione permanente viene realizzata e il terminale preferenziale da cui viene effettuata. Se il PC o il *Tablet* è condiviso, posizionato in un luogo fisico della casa a disposizione di altri membri della famiglia ovvero in un luogo di pubblico dominio ciò rea-

---

<sup>74</sup> Per concludere di essere di fronte a sintomi predittivi di dipendenza ciascuna di queste scale prevede che un certo numero di difficoltà devono essere rilevate contemporaneamente e ad un certo livello: in mancanza non si può che valutare il comportamento come ‘non predittivo’ o solo ‘degnò di attenzione’.

lizza condizioni ben diverse se ci si collega dalla propria camera e dal proprio letto con un terminale personale, come invece capita con lo *smartphone*. Questo richiama l'attuale accessoria difficoltà di controllo parentale della connessione e delle frequentazioni *online*:

“Qualche volta mio padre o mia madre entrano in camera per controllare se stiamo lavorando perché...dubitano che usiamo il cellulare  
(Francesco, 17)

“La maggior parte delle volte (i miei genitori) prendono il *Tablet* di mio fratello che lo usa molto per copiare i compiti e glielo riconsegnano dopo che ha finito.” (Luca, 15)

Inoltre va considerato per questo primo blocco di domande che è proprio il concetto di 'disconnessione' che è diventato privo di senso visto che le facilitazioni tecnologiche e commerciali hanno reso la connessione continuativa a tutte le ore del giorno e della notte: si 'esce' solo momentaneamente, fra un'operazione e l'altra, ma si resta *'in touch'* e in attesa, in ascolto, pronti a ricevere automaticamente avvisi e notifiche. I nostri ragazzi rispondono quindi che non hanno problemi a disconnettersi ma, come hanno rivelato con furbesca *non chalance* durante i focus group successivi – intendono semplicemente l'allontanarsi momentaneamente dal terminale restando in attesa di aggiornamenti: non certo spegnere, staccare, uscire per non rientrare:

“Da quando ho cominciato ad utilizzare il PC la TV l'ho (sic!) tralasciata e ciò mi ha stupito dato che prima non potevo farne a meno...Quando ho imparato ad usarlo...per molto tempo sono rimasto fuori dal mondo reale, non uscivo più, non facevo i compiti, non mangiavo neanche più e se...qualcuno mi parlava...addirittura non lo stavo a sentire..” (Marco, 17)

“Nonostante sia una dipendenza (internet) ne sono affetti in molti, specie i più giovani, non penso che sia una cosa grave e possiamo trarne molti benefici “ (Giacomo, 16)

## *Ping, io ci sono!*

Il significato della connessione permanente: l'esserci del mondo interconnesso corrisponde ad una presenza ubiqua e senza soluzione che dovrebbe permettere un'informazione radiale, una distribuzione circolare della comunicazione di gruppo.

Come in certe litanie nelle quali le piccole comunità rinnovano il loro patto di appartenenza ad ogni occasione di contatto pubblico con lo scambio reciproco di informazioni spicciole sui suoi componenti fino alla quarta generazione, così la 'comunità' virtuale scambia in un continuo mormorio segnali di comunanza e di appartenenza.

Tutti in ascolto, tutti in attesa, guai a chi ne sta fuori, anche solo per pochissimo tempo, si viene tagliati fuori secondo una 'netiquette' non scritta ma alla quale tutti, per tacito patto, aderiscono come una setta. E poiché la comunicazione viene svolta in remoto l'espressione assume i contorni inquietanti di una autoepurazione, della solitudine e dell'abbandono alla corrente.

Mai come in rete, dove ci sono sempre tutti, ci si può sentire soli se non si trova l'occasione di partecipare ad un gruppo di relazione.

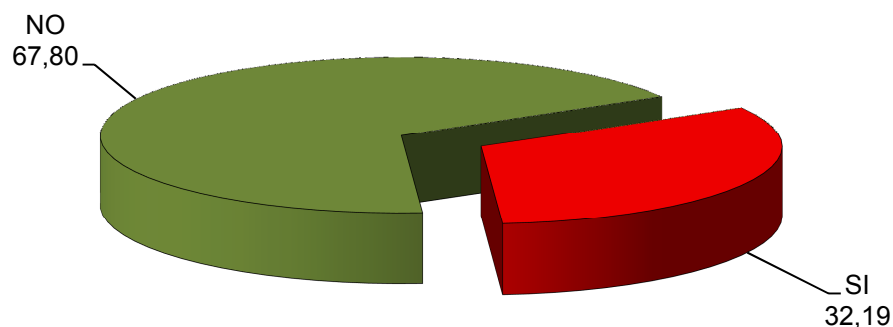
Il '*ping*' con cui la rete segnala in broadcast la presenza attiva di un terminale diventa il modello di riferimento, si tratta di *beep* umano che bisogna lanciare ad intervalli regolari per confermare al mondo là fuori che sono in vigile ascolto, che raccolgo tutte le onde, i riflessi degli altri sé, che esisto: navigo (con voi), e dunque io (ci) sono.

Come attività incrociata di controllo abbiamo confrontato il nostro questionario con quelli messi a punto in precedenza da altri studiosi, come Goldberg, Young e Brenner, disponibili in rete. Ognuno di questi strumenti di misura del rischio di potenziale dipendenza stabilisce una soglia nel numero minimo di riscontri al di sopra del quale esistono concreti segnali predittivi della dipendenza. Come riassume Claudia Di Lorenzi diciamo subito che Brenner, al termine del suo lavoro 'normalizzò i risultati ottenuti', cioè dichiarò che i fattori patogeni della connessione non erano stati dimostrati e probabilmente non esistevano.

Poiché le voci differiscono leggermente da quelle del test che abbiamo applicato abbiamo stabilito prudenzialmente che solo *cinque valori* contemporanei positivi avrebbero potuto impegnare una conclusione di sospetta dipendenza.

I risultati sono apparentemente tranquillizzanti, almeno stando come si diceva, alle semplici autodichiarazioni e considerando le due ultime opzioni di risposta aggregate («A volte» e «Spesso/Molto Spesso»): percentuali irrilevanti dichiarano contemporaneamente comportamenti coattivi e compulsivi (Domande 1,2,8,9: 5/382) oppure di avere sviluppato in qualche modo una forma di investimento emotivo nella possibilità di collegarsi ad Internet e liberarsi di pensieri negativi, di stati di disagio (domande 6,7,12,13: 12/382); pochi hanno dichiarato di avere problemi a gestire le ore di sonno e/o avere pensieri ossessivi riguardo alla connessione (Domande 5,6: 14/382) o di trascurare i propri doveri e svolgere in fretta i compiti a casa per potersi collegare (Domande 10,11: 14/382).

Più importante è stato invece il risultato che riguarda i rapporti con i propri amici e familiari, ovvero anche i richiami ricevuti sul tempo eccessivo trascorso in connessione (Domande 3,4: 38/382) dove la percentuale è pari al 10% mentre apertamente rilevante appare il numero di coloro i quali dichiarano di soffrire di nervosismo, frustrazione e sensazione di isolamento se vengono privati della connessione alla rete (Domanda 14: 123/382) con una percentuale del 32%. uno studente su tre immagina il proprio disagio all'idea di essere privato del proprio *cellulare*.



**Grafico n.9**  
 :: Mostrano sintomi di dipendenza da tecnologia/*smartphone*

Ed è proprio la sensazione di rifugiarsi in un luogo protetto, privato e allo stesso tempo aperto al mondo, che costruisce un legante emotivo, tracciando dei percorsi comportamentali che ben presto assumono l'importanza di riferimenti esistenziali.

“La Rete viene a configurarsi come uno spazio protetto in cui cercare rifugio (...) un ‘altrove’ dove sperimentare l'occasione (...) di incontrare un'immagine di sé più forte e positiva ed essere in grado di superare se stessi ed i propri limiti”<sup>75</sup>

Gli ‘strumenti’ di connessione assumono di conseguenza una rilevanza emotiva primaria in quanto ‘varchi di accesso’ ad una dimensione di libertà e di ‘sintonizzazione’ con dimensioni esistenziali parallele, non solo quelle di ‘pari’ età bensì di anime gemelle che vagano nel grande mare del web. Ognuno di questi ‘strumenti’ è uno *stargate* portatile e sempre disponibile per una rapida fuga in un universo parallelo e accogliente.

---

<sup>75</sup> La Barbera- Cannizzaro, [http://www.e-noos.it/rivista/2\\_08/pdf/6.pdf](http://www.e-noos.it/rivista/2_08/pdf/6.pdf), 2006

## Mitologia archetipica

Moltissime ricerche hanno dimostrato come, a fronte di una privazione volontaria dello *smartphone*, i giovani digitalizzati mostrino una mappatura psicologica molto simile a quella dell'astinenza da sostanze<sup>76</sup> e la stessa associazione è quella a cui sono giunti i ricercatori italiani come il prof. Tonino Cantelmi, che lavora da anni per quantificare i rischi per lo sviluppo della personalità derivanti da un malaccorto abuso di strumenti digitali.

Come vedremo alcuni dei miti che sono stati alimentati in questi ultimi anni a corredo della tesi che i giovani fossero dotati di particolari capacità adattive al mondo digitale, come ad esempio il 'multitasking', siano state nel frattempo e per fortuna riclassificate come effetti negativi e morbosi di un evidente abuso irragionevole che il mondo digitale starebbe sviluppando se non alla luce di un piacere coattivo generato dalla loro condizione digitale.<sup>77</sup>

A margine si può osservare che alcune di queste 'figure' che emergono come prototipi di *avatar* a cui molti poi finiscono per riferirsi involontariamente sono peraltro direttamente derivate da una sorta di mitologia archetipica che recupera in formato cibernetico le figurazioni profonde del nostro immaginario collettivo: il mito del 'divin fanciullo'; le facoltà miracolistiche di una categoria di bambini diversamente magici capaci di inaugurare una nuova 'età dell'oro'; il mito dell'eroe in formato digitale; il blogger solitario e Narciso che si specchia sulla superficie lucente del web; la tribù e le sue 'prove' di iniziazione e appartenenza; la grande 'shell' universale del web che tutto contiene e accetta....

---

<sup>76</sup> "The World Unplugged" dell'Università del Maryland:  
[http://www.cufrad.it/news.php?id\\_news=8070&titolo=Universit%E0%20del%20Maryland:%20studio%20sui%20sintomi%20di](http://www.cufrad.it/news.php?id_news=8070&titolo=Universit%E0%20del%20Maryland:%20studio%20sui%20sintomi%20di)

<sup>77</sup> <http://www.toninocantelmi.com/web/index.php>

Per tornare alla nostra ricerca, fortunatamente non abbiamo trovato nell'Istituto percentuali significative di studenti che dichiarano contemporaneamente almeno cinque dei sintomi legati alle domande del *test* ma resta il risultato, peraltro evidente anche ad una osservazione superficiale, delle ore complessive di esposizione ad un video e di connessione e, come vedremo, non dedicate ad attività di ricerca, di studio o lavoro.

Non c'è alcun dubbio che esista una relazione diretta tra il numero di ore di esposizione e le conseguenze sullo sviluppo della persona, ovvero che la loro formazione di nuovi cittadini e abitanti del nostro mondo risenta di questa esposizione. Lo stesso Prensky, per spiegare quanto i giovani siano stati cambiati dalla pratica digitale, aveva citato in un suo noto articolo, quante ore, approssimativamente, gli adulti attuali hanno passato davanti alla televisione, cosa che (ma questo Prensky non lo dice) non aveva mancato evidentemente di costruire e accreditare la figura sociale del cittadino-consumatore.

“Today’s students – K through college – represent the first generations to grow up with this new technology. They have spent their entire lives surrounded by and using computers, videogames, digital music players, video cams, cell phones, and all the other toys and tools of the digital age. Today’s average college grads have spent less than 5,000 hours of their lives reading, but over 10,000 hours playing video games (not to mention 20,000 hours watching TV). Computer games, email, the Internet, cell phones and instant messaging are integral parts of their lives.”

Anche non considerando la quota di inattendibilità del 30%, con questi dati in media uno studente su tre dell'Itis resta connesso per una cifra non inferiore alle 3/4 ore al giorno ma circa il 25% resta collegato per una cifra superiore alle 5/6 ore e più. Colpisce il dato – anche se il nostro campione femminile è statisticamente poco rilevante – la rilevazione che le ragazze restano in media più connesse dei ragazzi<sup>78</sup> anche se la tipologia delle attività sembra molto diversa<sup>79</sup>, e questo contrasta con i risultati di altre rilevazioni.

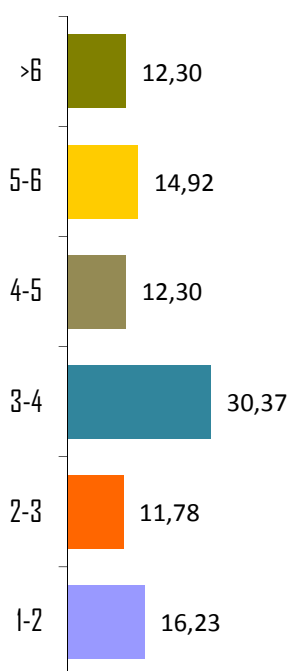
---

<sup>78</sup> “Diversi studi mostrano che i soggetti di sesso maschile potrebbero avere una maggiore propensione a sviluppare una dipendenza da Internet per via dell’uso particolare che fanno della Rete (..) con attività che mostrano un elevato ‘gradiente tossicologico’ come videogames, sesso virtuale, gioco d’azzardo e giochi online in genere” Claudia Di Lorenzi, Dipendenze da Web, citato.

<sup>79</sup> Claudia Di Lorenzi: <http://www.aiart.org/ita/web/item.asp?nav=6685>



Le ragazze, infatti, sostiene Claudia Di Lorenzi, svolgono *online* di solito attività legate alla comunicazione interpersonale, dunque un'attività emotivamente più impegnativa, mentre in media i ragazzi prediligono il gioco che, anche se di ruolo e di gruppo (come capita spesso anche dai laboratori della scuola) non prevedono un coinvolgimento emotivo che non sia quello agonistico e competitivo, cioè sostanzialmente ripetitivo e come affermano gli esperti, fra i quali il prof. Tonino Cantelmi, anche ipnotico. Ritorna la considerazione che negli ambienti *social* il legante, l'elemento di fidelizzazione che sostiene il piacere della connessione e quindi l'istinto alla reiterazione, spesso coattiva, è il tipo di flusso comunicativo: quello semplicemente informativo è sostanzialmente neutro, diversamente da quello personale che è emotivamente impegnato. Questo apre scenari insperati a strategie di recupero e comprensione in chiave didattico-metodologica.



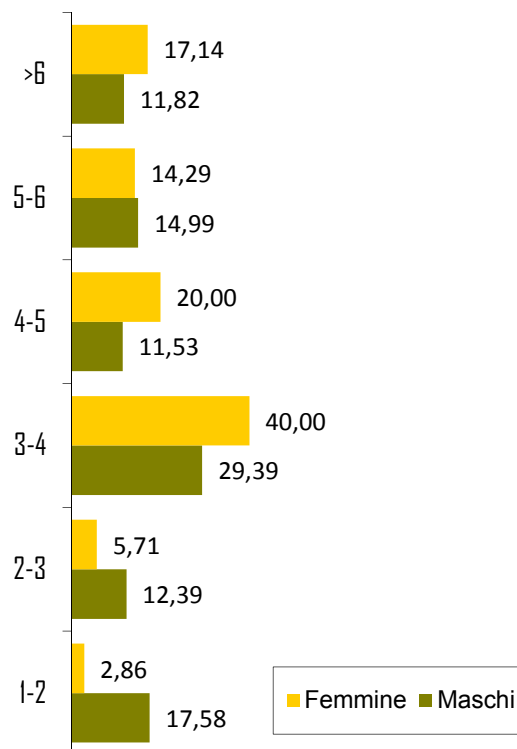
**Grafico n. 10**

:: Quante ore passi mediamente ogni giorno, in genere, davanti ad uno schermo?

I dati sono disaggregati: per avere un quadro realistico occorre sommare e raggruppare le dichiarazioni in insiemi logici: ad esempio l'intervallo compreso tra le

3 e le 6 ore.

Intanto possiamo vedere che ad alto livello di consumo digitale maschi e femmine non fanno registrare differenze significative.



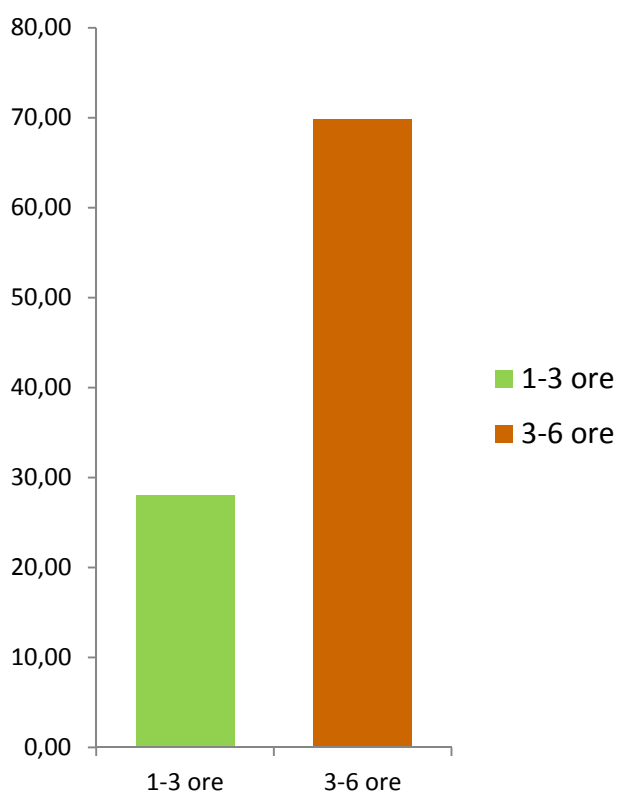
**Grafico n.10 (Ragazzi e ragazze)**

:: Quante ore passi mediamente ogni giorno davanti ad uno schermo?

Raramente infatti si ha una precisa percezione delle ore realmente trascorse mediamente davanti ad un video e pochi hanno concretamente interesse a determinarlo con precisione, ovvero a impegnarsi in dichiarazioni che possano innescare un fattore di umiliante consapevolezza della propria incapacità di controllare il proprio comportamento e le proprie reazioni davanti ad uno schermo.

In questo caso una cifra variabile tra l'80 e il 90% per le ragazze e il 65% dei ragazzi (media 77%) trascorre tra le 3 e le 6 ore al giorno davanti ad un video digitale, una media che per quanto si voglia, come fa Brenner, 'normalizzare' lascia perplessi

se si tratta di adolescenti che hanno limitatissime necessità di connessione per ragioni di studio e lavoro o necessità varie di informazione e comunicazione. Certo, se anche si limitassero a telefonare per tutto il tempo sarebbe egualmente preoccupante. E il videogioco, per quanto si vogliano enfatizzare le sue presunte capacità formative<sup>80</sup> non ha certo la stessa valenza socializzante e fisica di una partita a calcio-balilla o a tennis tavolo.



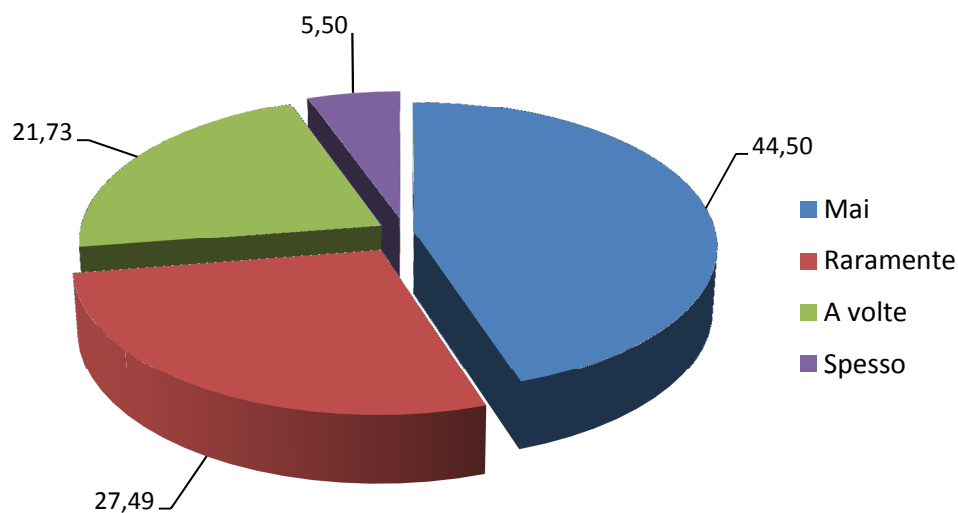
**Grafico n.11**

::Quante ore ogni giorno ragazzi e ragazze passano in Internet

Un esame ulteriormente incrociato mostra come, se consideriamo sostanzialmente come affermative le tre opzioni che ammettono l'esistenza di una qualche difficoltà, sia per circa la metà dei ragazzi che per la stessa proporzione delle ragazze

<sup>80</sup> Per le capacità formative del video-gioco e in generale del *game learning* cfr. **Stefano Cacciaguerra**: [http://www.bo.ingv.it/~scacciag/home\\_files/teach/nuovocorsosecondlife/edutainment.pdf](http://www.bo.ingv.it/~scacciag/home_files/teach/nuovocorsosecondlife/edutainment.pdf)

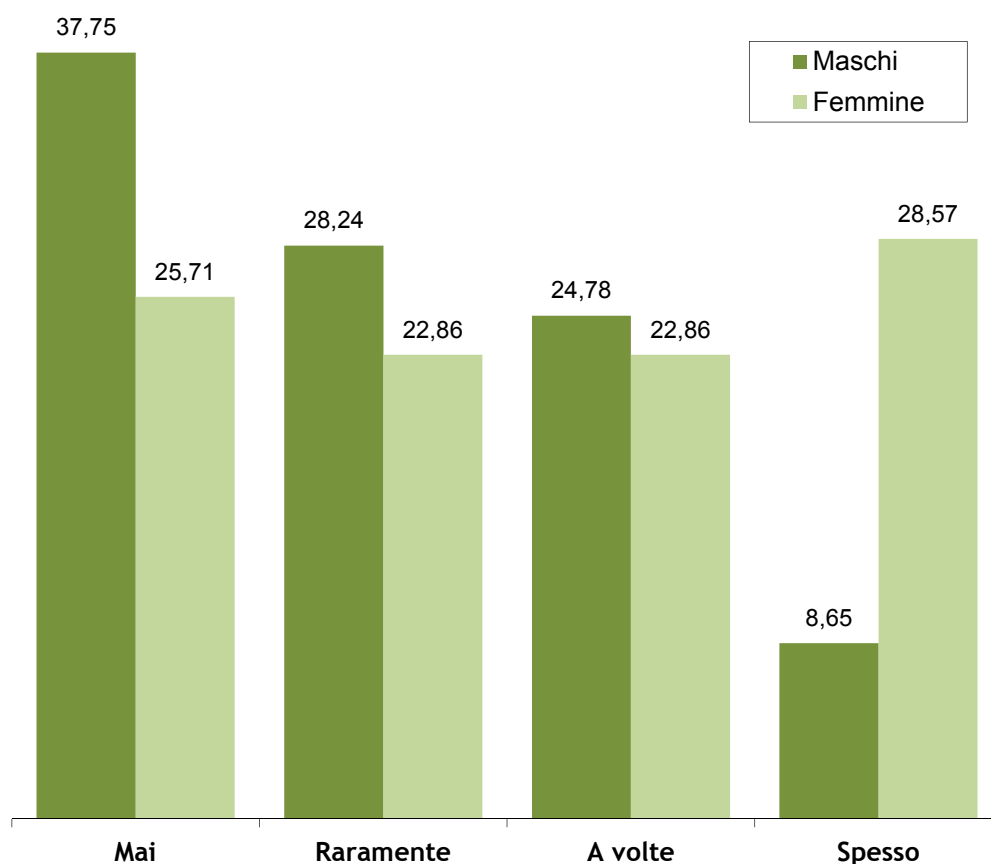
può presentarsi una certa difficoltà a moderare il 'consumo' di Internet e degli ambienti digitali.



**Grafico n. 12**

:: Quante volte hai cercato di ridurre il tempo passato in Internet?

Una percentuale ancora maggiore, evidentemente conscia dei problemi che possono nascere da un comportamento fuori controllo, è quella che dichiara di avere in proposito eccellenti propositi: come è noto i buoni propositi in genere esauriscono le forze realmente a disposizione e così almeno il 50% di ragazze e ragazzi si propone di limitare il tempo trascorso in Internet senza poi davvero né volerlo né tentare credibilmente di farlo. Più semplicemente la maggioranza non si pone il problema, in fondo dichiarando che il piacere della connessione è superiore ad ogni sensazione di pericolo o di disorientamento, di vuoto e di strana spossatezza nel *down* della post-connessione. Sanno che un bisogno quasi belluino di notizie nuove, di conferme, di riscontri li farà tornare e restare ancora in quello che ormai considerano, a ragione, una parte del loro mondo quotidiano.



**Grafico n.13**

:: Quante volte dici a te stesso che dovresti passare meno tempo in rete?

Quando parliamo di abuso parliamo in fondo di piacere all'idea della connessione in rete: e infatti bastano le risposte alle opzioni *Spesso* e *A volte* per darci una percentuale significativa del 60% per le ragazze: meno marcata è invece la dichiarazione dei ragazzi, forse meno inclini a confessare di nutrire sentimenti meno che utilitaristici a riguardo, anche se è lecito nutrire più di un dubbio sulla veridicità della risposta, con un 'normale' 35%. Se però consideriamo l'insieme delle risposte affermative alla richiesta di confermare una sensazione di piacere all'idea della connessione in rete ecco che le percentuali si riallineano perfettamente, con tre studenti su quattro che ammettono il sentimento di attesa che l'idea del collegamento innesca (77% ragazze e 66% ragazzi).

## Mastro Google

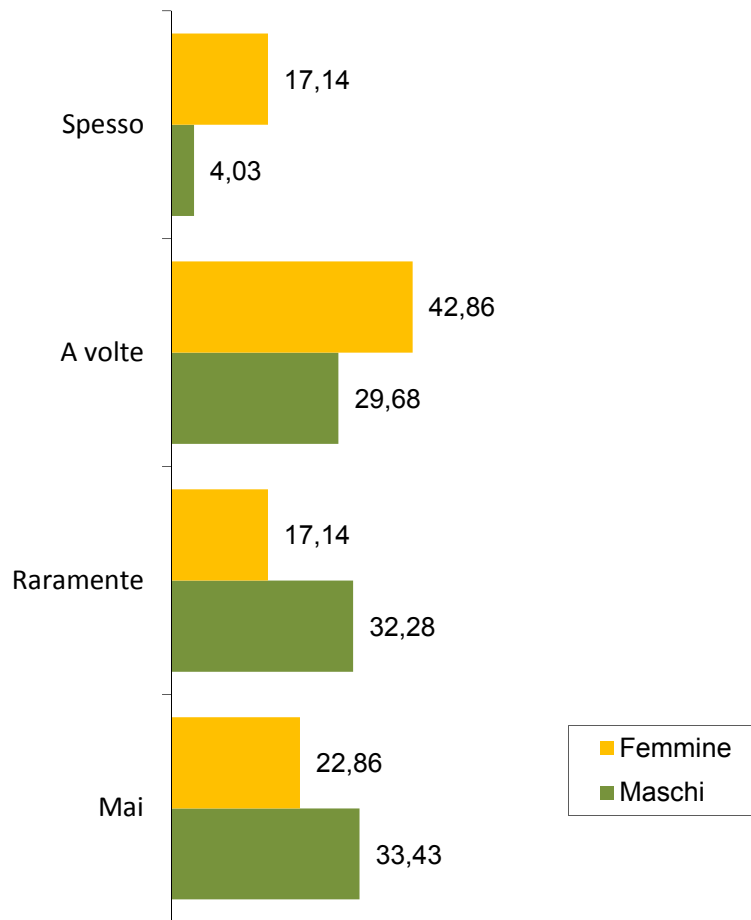
Più che dipendenza in effetti bisognerebbe parlare di voglia prepotente di non restare tagliati fuori dalla festa della vita digitale, una sorta di 'paese dei balocchi' globale in cui Mangiafuoco ha la parvenza bonaria di un babbo barbuto e paziente, Mastro Google, o quello più seducente di una 'Fata Turchina Facebook' che con pochi magici *click* ti fa ri-trovare gli amici perduti.

La coazione a ripetere genera il piacere infantile che viene anche dalla leggerezza dell'evasione dalle incombenze e dagli impegni, il gusto del gioco, la sensazione di spalancare una finestra sul passaggio della vita degli altri, la sensazione di euforia nell'assenza di limiti fisici e temporali. Col-legarsi, tenersi in contatto (in *touch* è il riflesso semantico dello schermo tattile) conferma lo *status* di effettiva esistenza al mondo: *s/collegarsi* significa rimuovere, fare professione di romitaggio, di ritiro dal mondo-che-corre-e-vive-là-fuori<sup>81</sup>.

Il motore di ricerca, il cui algoritmo è semanticamente quasi antropomorfo e al quale ci si può rivolgere in tono familiare e con domande prive di operatori logici, è vissuto come un fraterno bibliotecario di un'immensa biblioteca priva di indici ma nella quale è possibile trovare di tutto. Ecco, questo è il punto: in Internet è possibile trovare di tutto ma non precisamente tutto. Quello che intendo è che i saggi, i documenti realmente importanti, gli studi più accreditati ovviamente non ci sono, ridotti se mai a sbrigative indicazioni, ad *abstract* sintetici. Qualunque ricerca ci venga procurata viene organizzata sul materiale effettivamente disponibile in rete, condiviso a scopo di diffusione. Il resto, il sapere esperto, ne resta effettivamente – e non potrebbe essere altrimenti – tagliato fuori. Così la comprensione, apprendimento significativo o è alimentato da una motivazione esterna, personale, sorretta da un impianto concettuale pre-esistente e solidamente personalizzato altrimenti viene il 'sapere' viene costruito in modo apparentemente 'reticolare', cioè distribuito e acentrico ma allo stesso tempo labile e inconsistente, cioè inutilizzabile per generare competenza, anche solo teorica: l'attività diretta, vero *core* della conoscenza profonda, è solo simulata e ridotta alla pura ricerca e selezione delle informazioni.

---

<sup>81</sup> "Il piacere e il sollievo sono le sensazioni gradevoli ma limitate ai periodi iniziali (...) della messa in atto del comportamento: è la fase della luna di miele, durante la quale è anche quasi sempre presente la negazione del problema"- Marazziti, citato, p.73



**Grafico n. 14**

:: Provi un senso di piacere e di liberazione al pensiero di collegarti in rete?

La sensazione di piacere è preannunciata da un'attesa che non di rado diventa pensiero ricorsivo, tendenza ossessiva, addirittura strategia comunicativa preventiva, con una fase di previsione e una leggera euforia che si autoalimenta all'idea della prossima connessione con il palcoscenico del mondo-là-fuori: in Internet siamo tutti protagonisti.

La 'presa' di questo specchio dei desideri è decuplicata rispetto alle prime esperienze di *browsing*, quando la velocità limitata della connessione e la funzionalità primitiva di sistemi operativi e piattaforme telematiche la conteneva: le lunghe attese per il caricamento delle immagini, lo scarso *appeal* di rappresentazioni statiche, le scarse possibilità di interazione erano un deterrente sufficiente a far risal-

tare l'insensatezza di un legame con quegli ambienti a meno di non avere urgenza di comunicare e di non ricorrere al linguaggio testuale diretto (Pascal, Basic, Visual Basic, Html) per chi era in grado di farlo. Oggi tutti quelle limitazioni sono state risolte e il sistema di comunicazione è veloce e multicanale, alla portata di tutti i nuovi 'cittadini digitali'.

Se prima si poteva immaginare di fare qualcosa che il sistema non permetteva di fare, oggi il sistema è in grado di fare di tutto, a patto di saperlo immaginare.

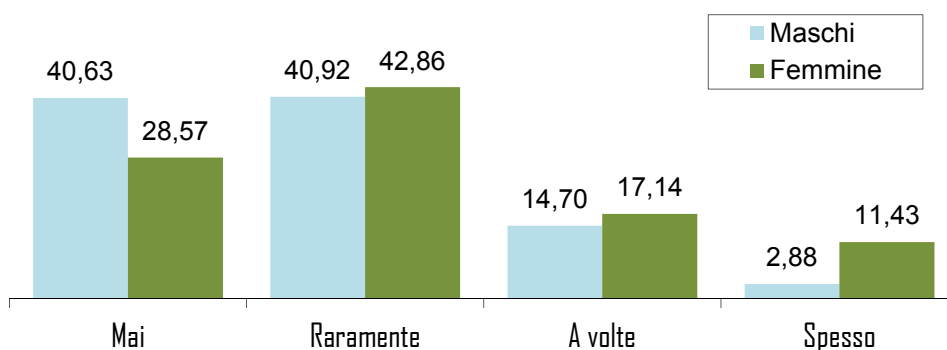


Grafico n.15

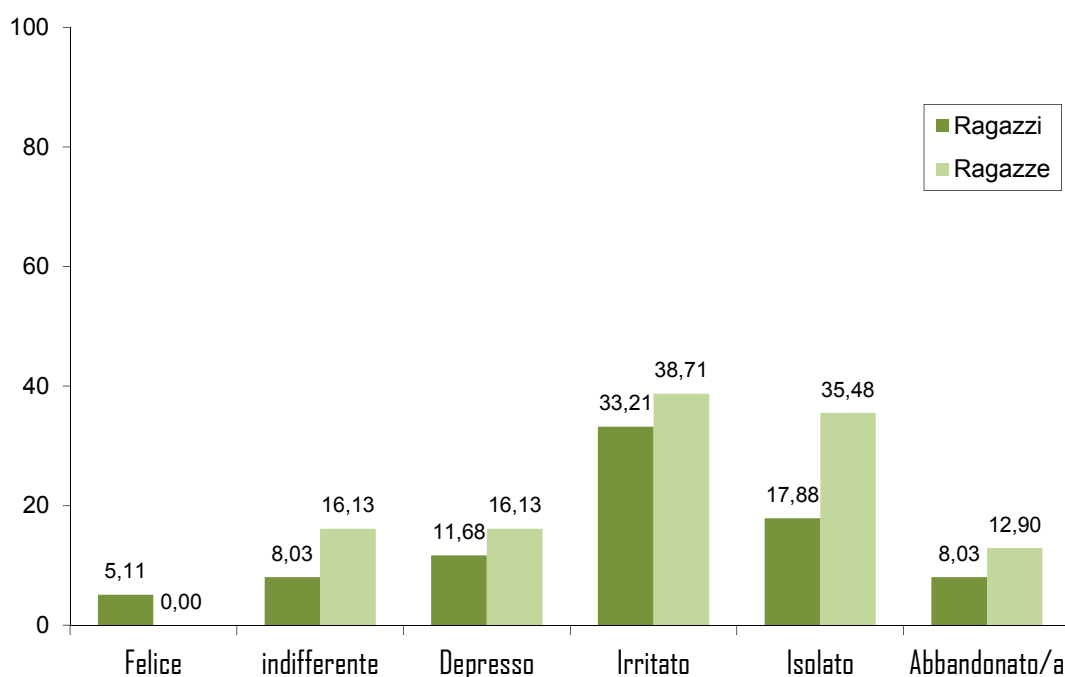
:: Ti capita di pensare ad Internet quando non sei online?

Ci si sorprende spesso a pensare che qualcosa di nuovo ed inatteso stia in quello stesso momento accadendo in rete, e non si tratta solo di informazioni che riportano realtà lontane ma di trovate tecniche, di software e applicazioni, di modalità di gestione della propria vita digitale magari fino al giorno prima perfettamente sconosciute e che qualcuno, in rete, ha ben pensato di condividere o di proporre. Nascono sempre nuovi 'ambienti social' che offrono sempre nuovi servizi, quasi sempre gratuiti, e che 'bisogna' provare per potere dimostrare di essere buoni cittadini di questo mondo rutilante in cui *server* lontani gestiscono molti momenti della nostra vita di relazione quotidiana reale. Si attende perciò il momento di ri-



collegarsi come quello in cui ci si connette alla propria esistenza, una sorta di agenda interiore interattiva ed estroflessa.

In media una percentuale compresa tra il 18,6 e il 60 % degli studenti attende con ansia il momento della connessione pensando a quello che potrà avvenire o che potrà finalmente fare con un certo margine a favore delle ragazze, che come al solito dichiarano senza timori il loro coinvolgimento emotivo nelle attività svolte *online*. Certo allora perdere o vedersi sottratto il cellulare per un'intera settimana potrebbe essere un problema serio, quasi come perdere la mappa-agenda personale e tutti i contatti, con conseguenze simili a quelle delle crisi di astinenza da vere sostanze e non solo da comportamenti e abitudini. Più di una ricerca ha sottolineato come la mappatura psicologica di questo stato negli adolescenti (sospettiamo lo stesso per molti adulti, però) ricalchi perfettamente quella della dipendenza da sostanze psicotrope. Nonostante l'attenuazione che ci si deve aspettare per una domanda sensibile, ecco il risultato alla domanda diretta:



**Grafico n. 16**

:: Come ti sentiresti se ti fosse sottratto il telefono per una settimana?

Sentimenti che però è facile immaginare condividerebbero anche moltissimi di noi adulti, visto il legame che abbiamo stabilito, tutti noi, con lo *smartphone* in quanto terminale tuttofare.

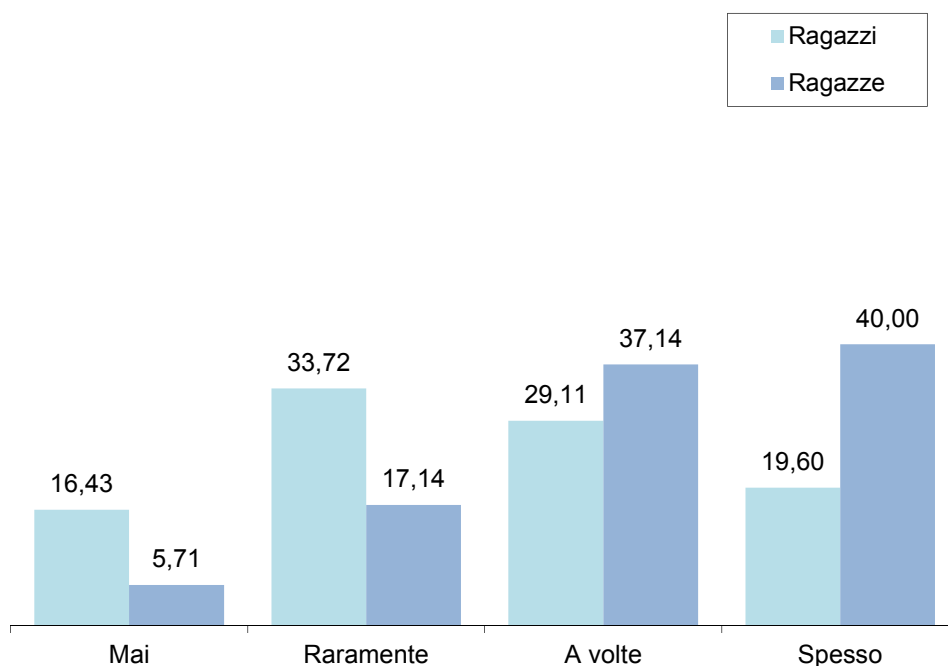
“Noi adolescenti passiamo quasi l'intera giornata davanti ai nostri *smartphone*, tramite WhatsApp e Messenger parliamo in continuazione con gli altri...ormai penso che nessun adolescente possa resistere un'intera giornata senza avere con sé il proprio cellulare, senza accedere almeno una volta al giorno al proprio profilo FB o Ask nella speranza di avere ricevuto qualche notifica...”(Claudio, 16)

Il rapporto con la tecnologia e con la connessione diventa inevitabilmente un tema costante delle discussioni che avvengono in famiglia. Se non sono poi molti i genitori che sviluppano una sensibilità al tema del possibile abuso, quelli che lo fanno si trovano di fronte ad un problema di non facile soluzione, perché le esortazioni ed i consigli a limitarsi da una parte contraddicono i loro stessi comportamenti abituali, dall'altra spesso non poggiano su una solida competenza tecnico-digitale tale da legittimare un intervento di autorità che abbia anche, agli occhi dell'adolescente, sufficiente autorevolezza.

Il controllo parentale quindi, innestato peraltro sul terreno scivoloso del rapporto genitori/adolescenti, innesca dinamiche molto complesse che spesso si concludono con una rinuncia e talvolta con l'abdicazione al proprio ruolo moderatore di genitore. Ne consegue una mancanza di controllo della quale diventa causa primaria la progressiva 'privatizzazione' della connessione che sempre più spesso avviene lontano dagli occhi e dalle possibilità di controllo, anche indiretto, dei genitori. La preoccupazione, però, esiste ancora: sono i risultati che evidentemente non sono quelli sperati.

Un percentuale molto alta (77% le ragazze e 49% i ragazzi) riceve piuttosto spesso dei richiami parentali ad una auto-limitazione della connessione (che pure qualcuno continua a garantire..) ma questo avviene anche perché nelle more delle nuove dipendenze esiste un atteggiamento tipico della nostra epoca, quell'essere assorti nel gioco o nello 'sciocchezziario' del *chatting* di gruppo, tanto che spesso

è il resto dei familiari che si sente fortemente escluso, addirittura isolato da questo piccolo mondo costituito da figli, *smartphone* e una sconosciuta platea virtuale di interlocutori costanti. Nei genitori, oltre alla sensazione della mancanza di controllo su una dimensione significativa della vita emotiva dei propri figli si innescava anche lo *stress* progressivo del sentirsi costantemente sotto osservazione da una platea in ombra autorizzata ad osservare e persino condizionare la vita privata della famiglia.



**Grafico n. 17**

:: Quante volte ricevi inviti da parte di tuoi parenti a ridurre l'uso di Internet?

Le 'rispostacce', gli atteggiamenti di permalosità irragionevole, i 'capricci adulti' vengono interpretati anche come l'effetto del condizionamento di 'cattive compagnie virtuali' e perciò rifiutate *a priori*. Questo ingenera richiami a ripetizione che, più che modificare comportamenti, probabilmente mira a ristabilire il 'contatto' personale, diventato di trama inconsistente.

“Una volta, come mi raccontano i miei parenti, era molto diverso perché c'era un rapporto molto più diretto con le altre persone, grazie all'assenza di cellulari e computer: c'erano molti più faccia a faccia che schermo a schermo” (Alessio, 16)

In effetti anche gli stessi ragazzi riconoscono che a volte il richiamo a restare connessi è più forte che a stare con amici e parenti, quasi che la tentazione di stabilire la connessione con altre persone sia poi più significativo e 'arricchente' di quanto non lo sia un rapporto con persone e parenti dei quali sono prevedibili comportamenti e caratteristiche.

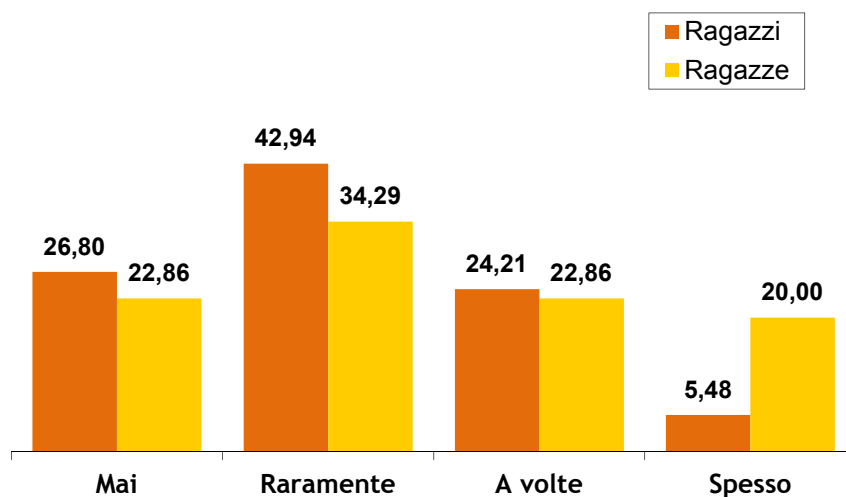


Grafico n.18

:: Ti capita di navigare Internet piuttosto che trascorrere tempo con gli altri?

Nel nostro grafico le ragazze (45%) denunciano una incidenza maggiore di questo leggero stato di 'trance'<sup>82</sup> ma bisogna anche tener conto del fatto che l'educazione sentimentale dei nostri ragazzi e soprattutto degli adolescenti non definisce con esattezza l'importanza delle relazioni interpersonali se non sono mediate da una attività concreta (di gioco, ad esempio, o di identità, affermazione, seduzione) che conferisca 'significato' alla relazione stessa. Le ragazze sembrano invece più consapevoli e lealmente ne denunciano la deviazione verso altre occupazioni più relazionali ed esclusive.

Nonostante ciò al 25,70% dei ragazzi e circa al 42,86 % delle ragazze capita piuttosto spesso di preferire le relazioni virtuali, la navigazione Internet, che noi sappiamo in grandissima parte essere 'social' alle relazioni fisiche e dirette. Nessuno di loro le considera meno reali di quelle 'in presenza' con il grande vantaggio di essere allargate a moltissime altre 'presenze' in rete e alla possibilità molto apprezzata di potere essere presenti e poco coinvolti, di potere rapidamente 'uscire' da una relazione e rientrare più tardi senza dover sottostare al codice relazione verbale e non verbale, perciò molto più complesso, del rapporto diretto.

La nuova privatezza che caratterizza la connessione Internet da parte degli adolescenti italiani ed europei<sup>83</sup> definisce comportamenti che hanno ridisegnato la mappa degli impegni quotidiani, la gerarchia di quelle che vengono considerate le necessità e le incombenze, la distribuzione delle energie vitali. La connessione permanente finisce per diventare un impegno costante che interferisce pesantemente con le ore dedicate al riposo e al sonno e noi sappiamo, oggi più di ieri, anche alla luce degli studi delle neuro-scienze, quali siano le ripercussioni negative sul cervello in evoluzione degli adolescenti della mancanza di sonno e dell'accumulo di questa mancanza nel corso degli anni<sup>84</sup>. Questa interferenza quasi spasmodica è apertamente denunciata dai ragazzi stessi:

---

<sup>82</sup> Uso qui in tono scherzoso un comportamento che è invece attualmente studiato e classificato tra gli effetti controllabili della dipendenza da tecnologia. Cfr. il lavoro di Tonino Cantelmi, citato.

<sup>83</sup> Come ha dimostrato la ricerca *Indagine sui nuovi media tra gli studenti delle scuole superiori lombarde* del prof. **Marco Gui**; il Report è disponibile a questo indirizzo :

[http://www.rivistauniversitas.it/files/fileusers/REPORT\\_Indagine\\_Bicocca.pdf](http://www.rivistauniversitas.it/files/fileusers/REPORT_Indagine_Bicocca.pdf)

<sup>84</sup> **Luigi Gallimberti**, *C'era una volta un bambino* –Book editore – Ferrara, 2014

“La sera mi metto sul divano e fino a che non vado a dormire sono a giocare e a messaggiare sul telefono. Il bello è che arrivata l'ora di andare a dormire, non lo metto a posto, anzi, lo porto con me e ci gioco ancora” (Giacomo,16)

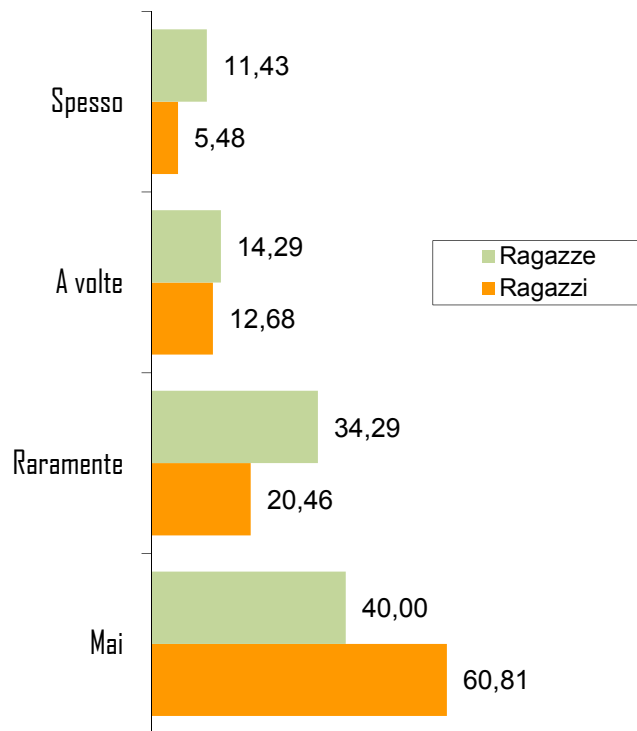
“Per un cervello in via di sviluppo dormire le ore necessarie è indispensabile affinché i neuroni svolgano (...) un lavoro molto importante (...) fissare le nozioni fondamentali apprese durante il giorno ed eliminare le ‘scorie’ accumulate..”<sup>85</sup>

La lotta contro il sonno rimane comunque una costante, per i giovani e per quelli moderni in particolare. La sera, peraltro, suggerisce spesso i tempi e i modi di una connessione più privata e raccolta di quella del giorno: essa che permette di intrattenere un rapporto più ‘autentico’ con le altre ‘presenze’ della rete e permette di prolungare quella zona di pausa tra la giornata appena conclusa e quella sopravveniente. Non a caso questo è il momento in cui si sviluppa liberamente l’equazione che vede i dispositivi digitali diventare altrettante ‘porte’ di uscita e di liberazione, di comunicazione, gioco e relazione.

Senza applicare la formula correttiva i risultati dell’indagine sembrano tranquillizzanti: solo il 25% delle ragazze e il 18% circa dei ragazzi denuncia una interferenza denunciabile con le ore di sonno mentre la stragrande maggioranza ci tiene a dichiarare una gestione del sonno corretta e salutare per il proprio equilibrio psicofisico. Purtroppo anche così 6 ore di sonno non sono sufficienti per un giovane adolescente e l’incidenza dei media, TV compresa, sulla gestione delle ore serali, sappiamo essere marcata: speriamo solo che le dichiarazioni corrispondano a comportamenti solo raramente non conformi, altrimenti potremmo considerare seriamente come alcune delle reattività scolastiche siano dovute a lunghi periodi nei quali è stato limitato il periodo di riposo e quindi anche la dinamica di sviluppo neuro-cerebrale.

---

<sup>85</sup> L.Gallimberti, ivi, p.40



**Grafico n. 19**  
 :: Ti capita di dormire troppo poco perché sei online?

Gli effetti della mancanza prolungata di ore di sonno, a questa età, si vedono infatti a distanza di tempo, mimetizzati nelle pieghe delle normali caratteristiche della personalità: anche quando identificati come effetto della carenza di riposo necessario occorrono poi molte settimane se non mesi perché il recupero abbia effetti reali sulla stabilità dell'umore, sulle reazioni istintive, sull'autocontrollo e sull'autostima.

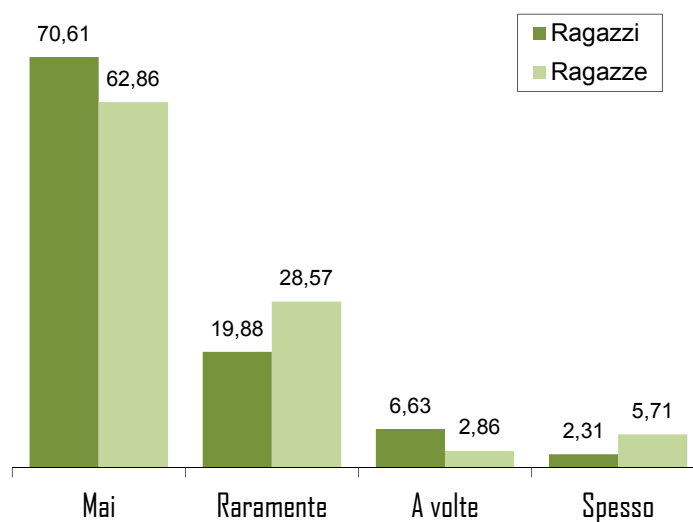
Sono proprio alcuni comportamenti diurni l'effetto più prossimo di una insufficiente gestione delle energie e dei periodi di recupero<sup>86</sup> con segnali quali la trascuratezza abituale e osservabile di impegni, appuntamenti e doveri quotidiani, anche se spesso confusa con la 'normale' svagatezza adolescenziale.

---

<sup>86</sup> Gallimberti spiega che "per un cervello in via di sviluppo dormire le ore necessarie è indispensabile affinché i neuroni svolgano un lavoro molto importante, eliminare le scorie accumulate durante il periodo di veglia e fissare le nozioni apprese durante il giorno"- cit. p.40

La prospettiva cambia se a questi risultati viene applicato l'algoritmo correttivo che consideriamo valido per tutte le domande sensibili o percepite tali.

Moltissimi ragazzi confessano candidamente infatti di fare tardi anche per seguire le 'discussioni' su WhatsApp, ad esempio, oppure di continuare a vedere video consigliati dai loro social preferiti anche dopo essere andati a letto: altri di seguire semplicemente trasmissioni televisive che terminano ben dopo l'una di notte.



**Grafico n.20**

:: Ti capita di trascurare i tuoi impegni per poter rispondere a notifiche?

Allo stesso modo confessano di avere molto sonno nelle prime ore della mattinata di lezione e di soffrire di scarsa lucidità e disorientamento specie se sono previste prove di prestazione e verifica in quelle che di solito sono le ore più produttive della giornata: a condizione di aver dormito a sufficienza.

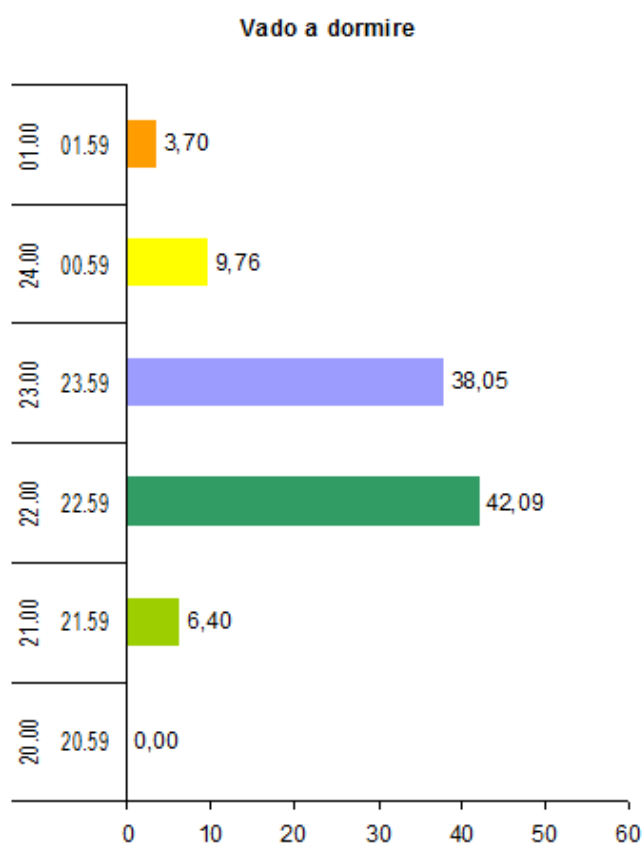
A proposito di un difficile caso reale di psicoterapia adolescenziale Gallimberti commenta che, di fronte ai gravi problemi, a casa e a scuola, di un ragazzo: " i genitori del ragazzo non si erano mai resi conto che i ritardi, la svogliatezza, la scar-



sa attenzione a scuola erano stati determinati dal fatto che il ragazzo avesse dormito troppo poco per tanti anni”<sup>87</sup>.

Dunque il problema del sonno è una questione di accumulo inconsapevole di stanchezza che non si risolve con qualche ‘buona dormita’ ma minaccia di condizionare non solo il comportamento quotidiano ma persino la stessa immagine di sé che l’adolescente costruisce sulla base della propria auto-osservazione.

Un *Flying Feedback* del gruppo X-School<sup>88</sup> ha indagato le ore di sonno dichiarate dai nostri allievi:



**Flying Feedback 01**

:: Indagine di qualità: A che ora vai a letto, di solito?

---

<sup>87</sup> Ibidem, p.37

<sup>88</sup> Novembre 2015, Itis ‘Marconi’ di Jesi, campione di 348 studenti su 722.

## *Sonno, veglia e soft drink*

La cronica mancanza di riposo notturno provoca nel tempo conseguenze tangibili nella gestione della veglia, effetti che si concretizzano nella ricerca istintiva e via via compulsiva di stimolanti, di sostanze eccitanti o euforizzanti destinati ad allontanare la sensazione di appannamento conseguente all'insufficiente riposo. Secondo Luigi Gallimberti (*C'era una volta un bambino*) questo può portare al consumo compulsivo di *soft drink*, bevande 'energizzanti'; non occorre segnalare che anche il 'gioco sociale' fatto *online* è un potente adrenalinico che quindi innesca fenomeni di circolarità perversa: meno si dorme più si cercano situazioni e soluzioni stimolanti; più ci si convince che si può ovviare alla sonnolenza con una facile iper-stimolazione e minore diventa la necessità di dormire e riposare, con uno stato di deformata percezione – e qualche volta di spostamento vero e proprio del ritmo sonno-veglia – nel quale dormire significa in qualche misura 'abbandonare la vita' per una 'vita sospesa' non degna di essere vissuta e alla quale opporre tenace e sacrosanta resistenza.

Tenersi svegli per non smettere di giocare, doparsi per continuare a vivere e non smettere di sognare, per non provare mai noia e senso dei giorni tutti uguali. Non è difficile immaginare, sottoposto a iper-stimolazione continua e anche solo con sostanze auto-prodotte, quanto il sottile diaframma del senso di realtà possa resistere e a volte cedere e lasciare il posto ad una percezione unica, e falsata, della propria esistenza.

Una continua, irritante e insopportabile sensazione di noia e di nausea di fronte al tempo che non passa e al vuoto della coscienza che non trova sponde, né accordi né rifiuti.

Il peggiore nemico dei nostri giovani, nelle loro stesse dichiarazioni, è questo vuoto pneumatico, afasico, a cui sfuggire tornando a respirare liberamente l'aria del web, in una continua, a volte ossessiva, sicuramente coattiva ricerca di notizie del mondo-là-fuori.

Anche i compiti a casa, naturalmente, fanno parte delle incombenze quotidiane che in una ideale gerarchia delle necessità scivola in basso, fra quelle trascurabili in favore della frequentazione degli ambienti digitali, costi quel che costi, spesso non rendendosi nemmeno conto di quanto tempo sia effettivamente trascorso dall'inizio della chat o del gioco. Una percentuale del 28% delle ragazze e del 30% dei ragazzi confessa che questa è una delle ragioni per le quali lo studio a casa, come vedremo meglio nella seconda parte della ricerca, può risultare episodico o del tutto assente.

“Fanno parte della mia vita digitale le notifiche, i messaggi, le chiamate, gli sms, le foto, i video, il registro elettronico e molto altro ancora. Purtroppo essi sono con me anche durante le ore di studio e visto che suonano e in continuazione...sicuramente sono la causa principale dello scarso rendimento a scuola perché con essi è impossibile concentrarsi..”(Thomas. 17)

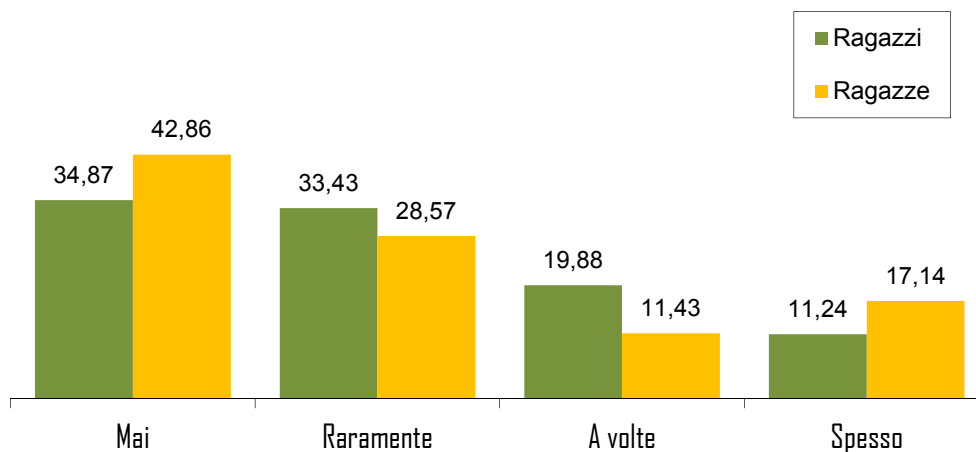
Il problema sembra consistere non tanto in una necessità, pure reale, di tenersi in stretto contatto quanto in uno stile di vita tendenzialmente 'nottambulo' senza una precisa ragione, un po' come se dormire e riposare siano una 'perdita di tempo' o 'vita sprecata', anche se poi non si saprebbe dire come impiegare il tempo strappato al riposo. Di certo le incombenze scolastiche finiscono presto tra le ultime soluzioni in grado di garantire adeguati livelli di dopamina come invece permette l'attesa di nuove notizie, di avvenimenti insperati, di eventi di cui parlare. In una indagine 'volante' effettuata su diverse classi dell'ITIS a supporto della ricerca centrale nel Novembre del 2015<sup>89</sup> su un campione casuale di circa 350 studenti risulta che a fronte di una massa che dichiara di andare a dormire in due fasce, la prima compresa tra le 22.00 e le 23.00, la seconda tra le 23.00 e le 24.00, esiste un campione consistente (13% circa) che va a dormire in media in una fascia

---

<sup>89</sup> Indagine effettuata dal gruppo di lavoro interscolastico 'X-School' composto dai proff.: Giovanni Scala, Paolo Brunacci, Arianna Martelli, Sara Calcatelli, Francesca Branchiesi, Euro Piccioni e Tommaso Cioncolini. Marco Lillini, Edoardo Occhipinti. Il gruppo di studio è completato oltre che dall'autore dalle proff. Beatrice Rapaccini e Giacinta Nicotra. Il gruppo promuove iniziative di indagine e di studio sul mondo scolastico per la costruzione strategie didattiche mirate.

compresa tra la mezzanotte e le 2.00 del mattino. Poiché la maggior parte dei nostri studenti dichiara di uscire di casa tra le 6.30 e le 7.30 del mattino una percentuale purtroppo significativa dorme un quantitativo di ore insufficiente poiché solo nella migliore delle ipotesi, tra le 22.00 e le 6.30 si avrebbe un ragionevole intervallo di riposo e di sonno, secondo la Società Pediatrica Italiana: tutti gli altri, anche se questo non viene percepito come un problema dormono meno di quanto dovrebbero e alcuni, sempre secondo le loro stesse dichiarazioni, non godono di sonno regolare e lo intervallano con piccole navigazioni notturne.

“Quando mi sveglio nel bel mezzo della notte devo per forza sbloccare il mio cellulare per vedere se mi sono arrivate delle notifiche... mando messaggi in qualsiasi orario del giorno, in continuazione, anche quando sono a tavola con i miei genitori, suscitando le loro lamentele...fortunatamente passo poco tempo davanti al computer perché lo *smartphone* ha varie funzioni...”(Gianmarco, 16)



**Grafico 21**

:: Ti capita di fare in fretta i tuoi compiti o non farli per andare in Internet?

Come al solito se la percentuale sembra bassa occorre sempre considerare che si

tratta pur sempre di un allievo su tre (sia maschi che femmine) che svolge in fretta i compiti (il che significa che molto probabilmente non li fa affatto o li fa distratamente) e che si tratta di autodichiarazioni rese in ambiente scolastico, seppure con un profilo anonimo, dunque istintivamente 'difensive', come hanno mostrato i *focus group* e le *dichiarazioni a corredo* sviluppate all'interno dello stesso campione. Questo lascia concludere che il fenomeno possa avere dimensioni molto più marcate e preoccupanti.

D'altra parte il problema dei compiti a casa, comunque lo si voglia considerare, esiste e per mille motivi, alcuni dei quali legittimi, quasi tutti i docenti lamentano l'inconsistenza dell'impegno autonomo se non in casi limitati quando gli allievi sono sostenuti dalla famiglia o da particolare motivazione personale:

"Ogni secondo controllo il telefono (quando faccio i compiti) per vedere se sono arrivate notifiche...è diventata un'abitudine...e mi posso quasi ritenere uno schiavo del telefono.."(Francesco, 17)

"Quando posso farli più tardi (i compiti) apro il gioco che ho sul telefono e quello che ho sul PC e durante il caricamento gioco con il telefono, poi con gli altri amici...trovati sul computer (sic!) formiamo una squadra e giochiamo. Finita la partita faccio i compiti ma non sono mai tranquillo perché eccitato dalla vittoria o arrabbiato dalla sconfitta e non sono mai concentrato bene ..." (Luca, 16)

Ci proponiamo nella seconda e nella terza parte della ricerca di indagare più a fondo il tema dei compiti a casa, oggetto peraltro di un acceso dibattito anche in rete, fra quanti ne sostengono la persistente necessità e quanti ne vorrebbero la completa eliminazione, entrambi con ragionevoli argomenti a favore. Peccato che questo raramente promuova una riflessione più ampia sulla natura dei saperi nel mondo moderno, sull'apprendimento, sulle metodologie di insegnamento ed apprendimento.

Di certo la disponibilità di mezzi di comunicazione rapida ed economica non ha semplificato la situazione ma l'ha resa, se possibile, ancora meno decifrabile. Gli ambienti di comunicazione hanno assunto per questi giovani una valenza che va

ben oltre la disponibilità di strumenti di contatto, conoscenza e presenza sulla scena del gruppo amicale.

Per una generazione abituata da sempre alla connessione e alla relazione in remoto con i propri pari, il sistema di connessione può assumere la valenza di ambiente di compensazione di quello fisico e quotidiano vissuto in presenza: come è facile immaginare è abbastanza naturale che, protetti da uno schermo (nell'accezione di 'scudo', difesa, riparo di fortuna) si possa apparire diversi e migliori, 'altri' rispetto all'identità conosciuta. Il mondo virtuale permette di proiettare sullo schermo (nell'accezione di superficie, spazio all'interno del quale animare il nostro doppio virtuale) l'immagine che vorremmo gli altri vedessero sempre: ovvero registrare il loro gradimento<sup>90</sup> e le loro reazioni come riflesso e conferma dell'esistenza di quella versione di noi stessi, il nostro avatar.

“Semplicemente (il *social networking*) dà loro la possibilità di entrare in una dimensione diversa, dove ci si confronta con inedite coordinate spazio-temporali, relazionali e simboliche”<sup>91</sup>

Coerentemente anche loro lo sostengono:

“Il fatto è che non sempre accadono cose eccitanti nella vita delle persone. Allora perché non raccontare un episodio condendolo qua e là per rendere il tutto più sfizioso?” (Filippo, 17)

Ecco che allora, come ci spiegano gli esperti, la vita virtuale non solo diventa una soluzione compensativa ma a tratti può ambire a diventare la versione reale di una identità altrimenti incompleta e poco veritiera<sup>92</sup>: di fatto ci si connette anche solo perché la realtà scoraggia, disillude, disorienta per cercare un mondo decifrabile, accogliente, rassicurante, prevedibile.

---

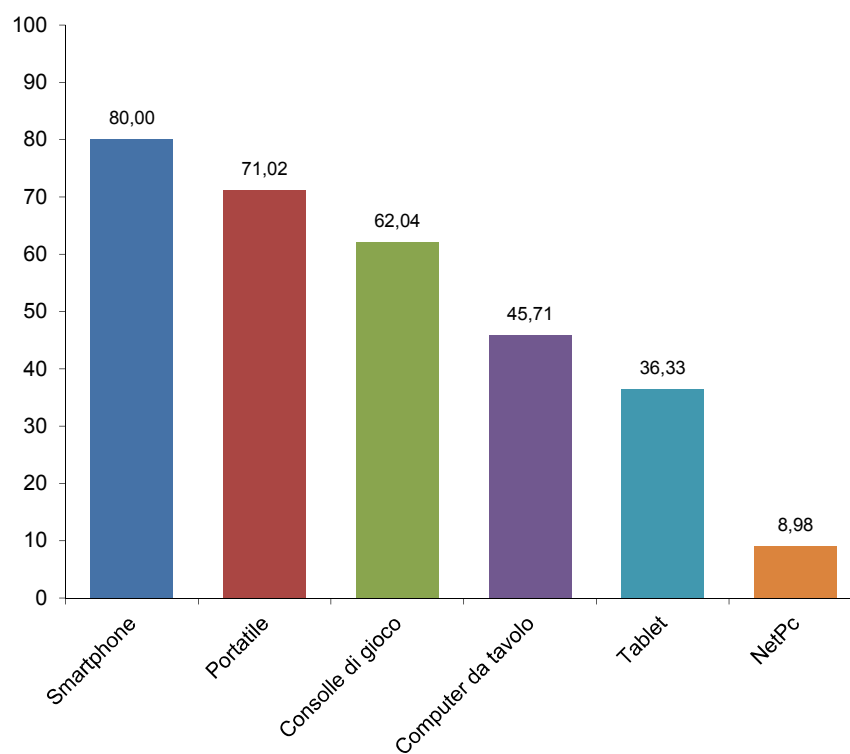
<sup>90</sup> Generazione 'like': Una ricerca della Società Pediatrica Italiana : <http://sip.it/per-i-genitori/generazione-i-like>

<sup>91</sup> Paccagnello -2000, citato in Disanto - Pedata; “Uno studio pilota sull'uso dei blogs da parte degli adolescenti”, International Journal of Psychoanalysis and Education (rivista on-line), 2009, 1, 2, ISSN 2035-4630

<sup>92</sup> G.Furnò, Patrizia Santovecchi: <http://www.onap-profiling.org/internet-addiction-disorder-e-giochi-di-ruolo-online/>

“Molto spesso nascondersi dietro ad un telefono può cambiare il modo di apparire di una persona nei social network, infatti la maggior parte di noi scrive o dà informazioni sbagliate, questo accade perché nessuno vuole apparire come realmente è ma come gli altri vogliono che sia” (Claudio,16)

### Quale dispositivo digitale possiedi?



### Flying Feedback 02<sup>93</sup>

---

<sup>93</sup> Flying Feedback 02, Novembre 2015, Itis Marconi-Jesi, campione di 245/722 allievi.

## Algoritmi proattivi

Depresso o scoraggiato, disilluso o annoiato, *malmostoso* o bisognoso della sua dose di euforizzante quotidiano, il web si propone al navigatore come il tappeto magico sul quale in due click si può volare via, visitare interi mondi, collegarsi ad altre vite, vivere alla pari col mondo, viaggiare in lungo e in largo sulle onde dell'informazione e della comunicazione. Il senso di onnipotenza che la grande rete comunica è quello del controllo sulle cose e sugli eventi, la possibilità di guardare tutto dall'alto, come da un drone personale o da una speciale capsula temporale dove il reale non ci raggiunge e non ci coinvolge, dove siamo intangibili, invisibili e al riparo da tutto.

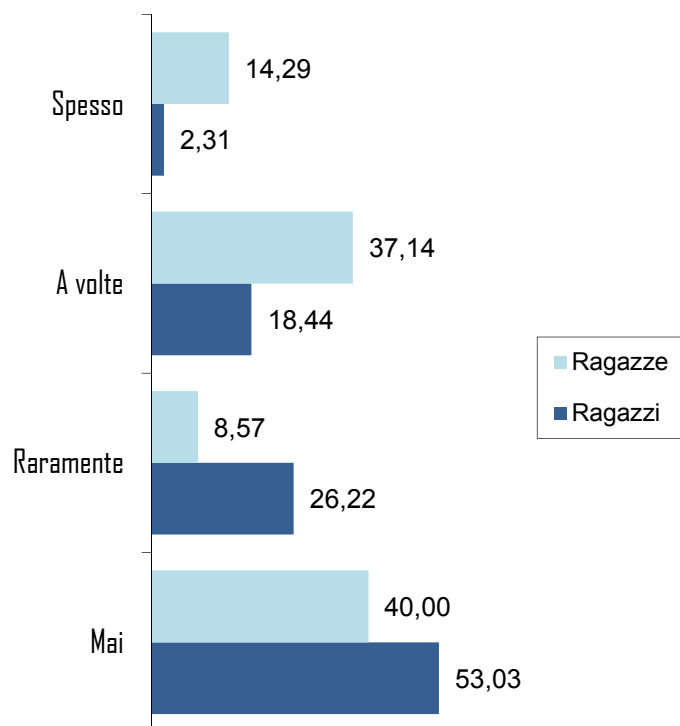
Come negarsi il piacere di provare questa emozione, di guardare il mondo mentre il mondo non ci vede? Tutto commentare, su tutto ghignare, tutto rivedere e condividere fino a nuova noia?

Molti non sanno quante volte la nostra esperienza digitale quotidiana viene tracciata, marcata, analizzata, rivenduta come informazione commerciale, segnalata come gusto, preferenza, attitudine, interesse e competenza: persino le nostre ricerche sono classificate, I più potenti motori di ricerca nascondono alla nostra ricerca i risultati che secondo il loro algoritmo proattivo valuta come incongrui con la nostra ricerca, inutili alla nostra vista: gli stessi algoritmi si evolvono in base alla massa di dati che ricevono dalla nostra attività online, diventano più 'intelligenti', ufficialmente per darci un servizio migliore, sostanzialmente monetizzando a loro vantaggio il nostro tempo.<sup>94</sup>

---

<sup>94</sup> Cfr. anche: **Carlo Formenti**, *Felici e sfruttati*, Milano, 2010



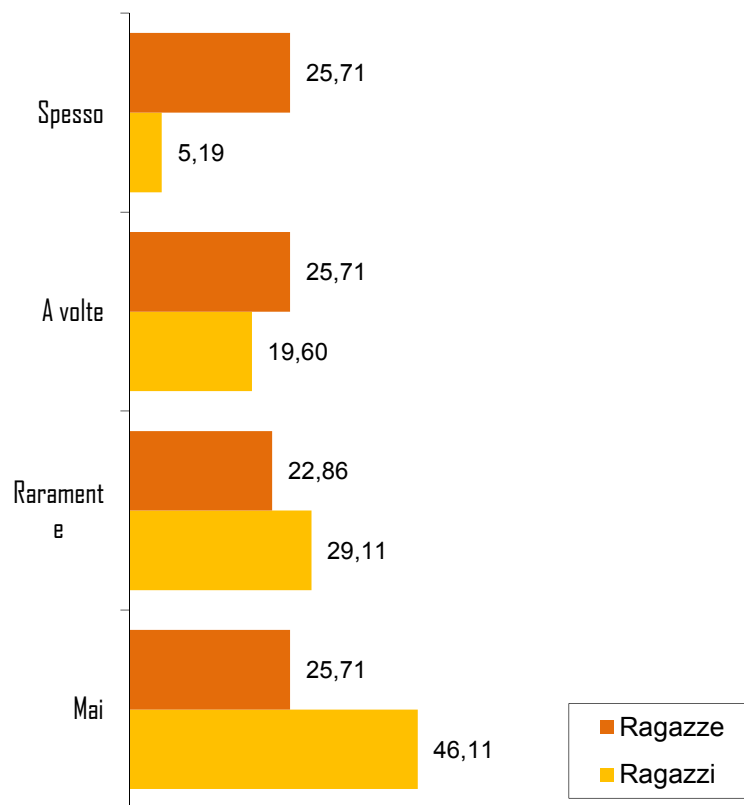


**Grafico n.22**

:: Quante volte ti capita di andare in Internet perché eri scoraggiato/a?

Se come al solito aggregiamo i dati delle ultime due opzioni escludendo il «raramente» (sul quale peraltro si dovrà discutere nei *focus group*) abbiamo un 50% circa di ragazze e solo un 20% per i ragazzi che ammettono il ruolo questa possibilità. La domanda è stata riproposta in forma meno diretta, sotto forma di emozioni negative a cui eventualmente sfuggire (espressione meno imbarazzante dell'essere scoraggiato e depresso, stati emotivi ancora non semplici da ammettere in un ambiente maschile).

Il dato viene confermato perfettamente: in percentuale quasi doppia le ragazze sembrano utilizzare, e senza problemi nel dichiararlo, la connessione ad ambienti digitali anche per sfuggire emozioni spiacevoli mentre i ragazzi evidentemente usano ambienti differenti per lunghe sessioni di gioco ma senza chiedersene conto e darsene ragione.

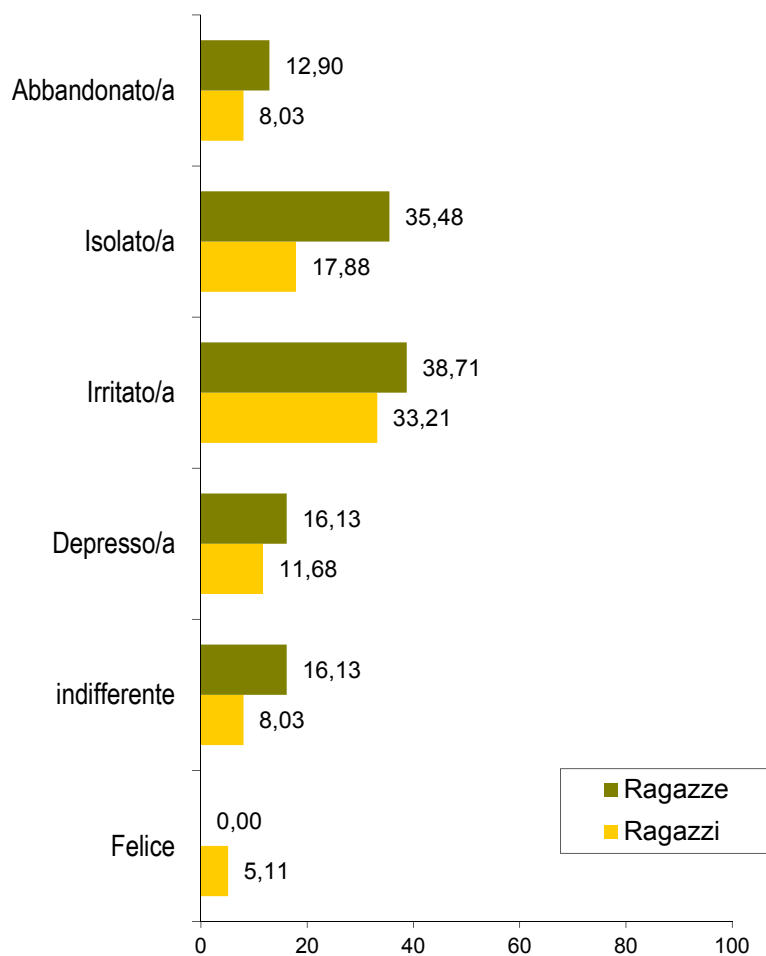


**Grafico n.23**

:: Ti capita di usare Internet per sfuggire ad emozioni negative?

Proviamo a riprendere quindi adesso la domanda relativa alla deprecabile eventualità della mancanza del telefono *smartphone* : abbiamo visto come le dichiarazioni tendono a disegnare una situazione psicologica di depressione, irritazione, isolamento e addirittura abbandono. La stessa eventualità potrebbe verificarsi però se nella disponibilità dello *smartphone* venisse a mancare invece la connessione o ci si trovasse in una situazione di temporanea indisponibilità della rete.

Secondo la tecnica applicata in diverse occasioni per bilanciare l'attendibilità delle autodichiarazioni, la stessa domanda è stata riproposta invertendo l'ordine dei fattori e chiedendo di indicare la frequenza del sentimento negativo, in pratica dandolo per scontato visto che nella precedente il 60% dei ragazzi e quasi il 90% delle ragazze avevano confermato il disagio:



**Grafico n.24**

:: Se ti manca internet ti senti nervoso, irritato, isolato?

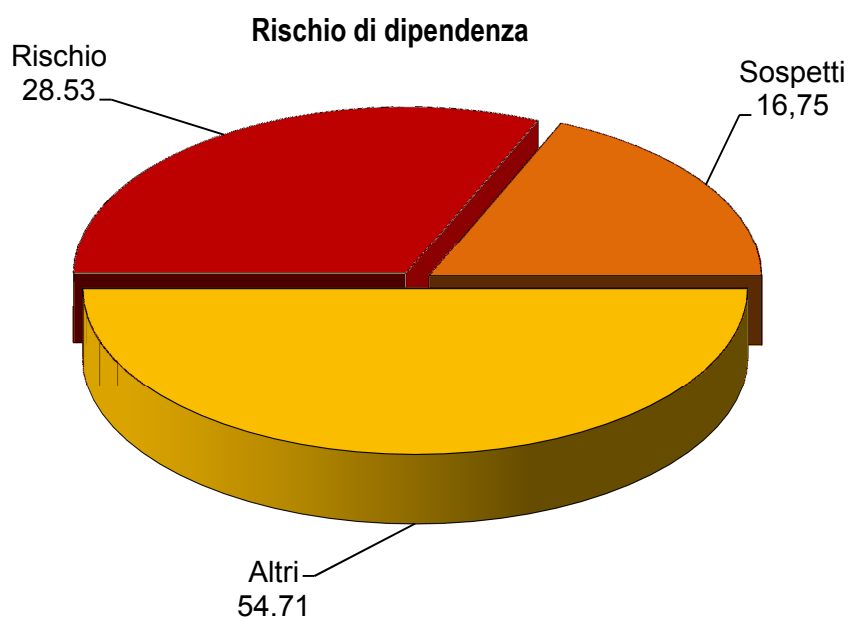
Così, se viene a mancare la possibilità di connettersi come al solito alla rete e agli amici, circa il 50% delle ragazze e il 30% dei ragazzi deve affrontare un senso di delusione, irritazione e nervosismo da insoddisfazione:

“L’abitudine ad essere perennemente connessi è favorita dalla diffusione della...possibilità di effettuare l’accesso da dispositivi sempre più diversificati e portatili...e da un uso di Internet sempre più individualizzato, privatizzato e mobile: molti adolescenti navigano direttamente dalla loro camera da letto.”<sup>95</sup>

<sup>95</sup> **Tirotta, Donattini, Barbieri:** Media e adolescenti: quale rapporto? – I quaderni del Corecom: [http://storage.provincia.re.it/file/Tirotta\\_Rosella.pdf](http://storage.provincia.re.it/file/Tirotta_Rosella.pdf)

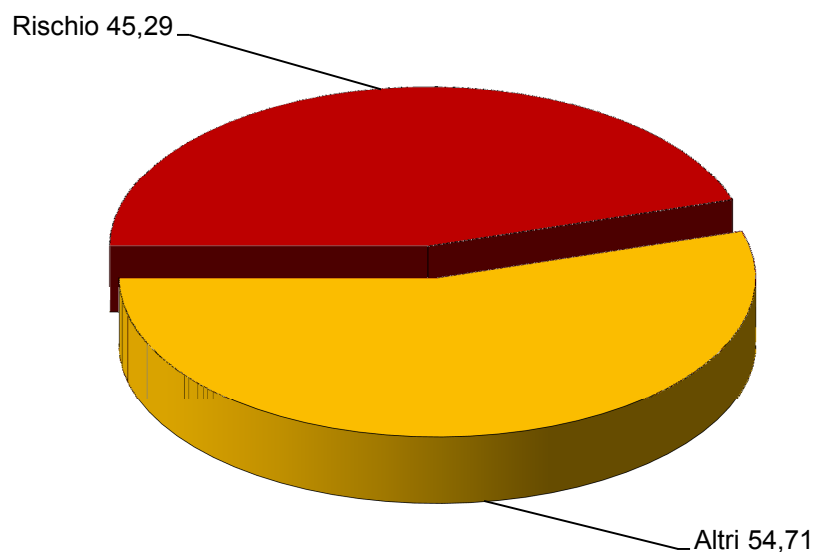
“Quando mi capita che mio padre mi sequestri il cellulare io mi sento male perché mi sento fuori dal mondo”(Matteo, 15)

“La mia di vita con il telefono e senza telefono cambia moltissimo perché anche solo sentire il telefono in tasca mi dà sicurezza” (Gabriele, 17)



**Grafico n.25**  
:: Ripartizione del rischio di dipendenza da tecnologia

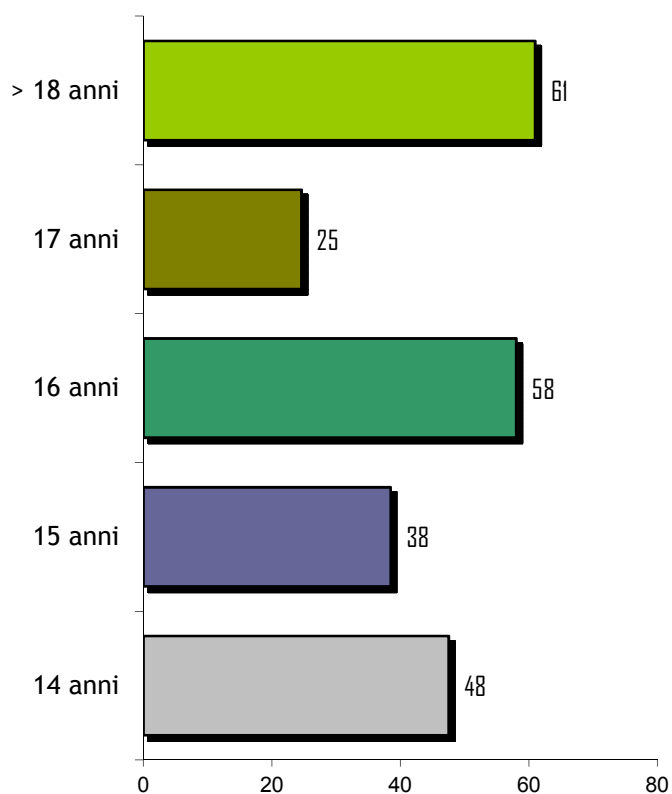
Come è stato già detto la dimensione del fenomeno diventa visibile se i dati vengono aggregati alle dichiarazioni che rientrano nell’arco delle possibili dipendenze vengono aggiunte le dichiarazioni ‘sospette’ di attenuazione e contraddette dalla forte permanenza quotidiana sul web; in questo caso i risultati confermano la stessa evidenza della nostra osservazione diretta, la difficoltà di genitori e soprattutto insegnanti a negoziare un uso più corretto dei loro terminali con i loro allievi, quando anche i più corretti non perdono occasione, anche minima, per controllare ‘che cosa è successo’ o se qualcuno mi ha *taggato*:



**Grafico n.26**

:: Dati aggregati del rischio di dipendenza da ambienti digitali

Scorporando i dati per fasce di età si nota meglio l'andamento (Grafico n.27). La percentuale di rischio più alta si registra attorno ai 18 anni, contrariamente a quanto si ipotizzava, e cioè che fossero proprio i più giovani ad essere maggiormente esposti: tuttavia bisogna sempre tenere presente la percentuale di attendibilità che è, secondo i nostri calcoli comparativi con l'indagine di qualità, approssimata per difetto del 30% circa (una risposta su tre è *fake*), dunque il dato reale per quanto riguarda i non-diciottenni va comunque considerato di un terzo superiore a quello dichiarato. Questo significa che mentre i maggiorenni hanno probabilmente meno problemi nel dichiarare la dimensione reale della permanenza o ne hanno maggiore contezza, i più giovani la attenuano volontariamente oppure non hanno sufficiente consapevolezza del fenomeno che li riguarda.



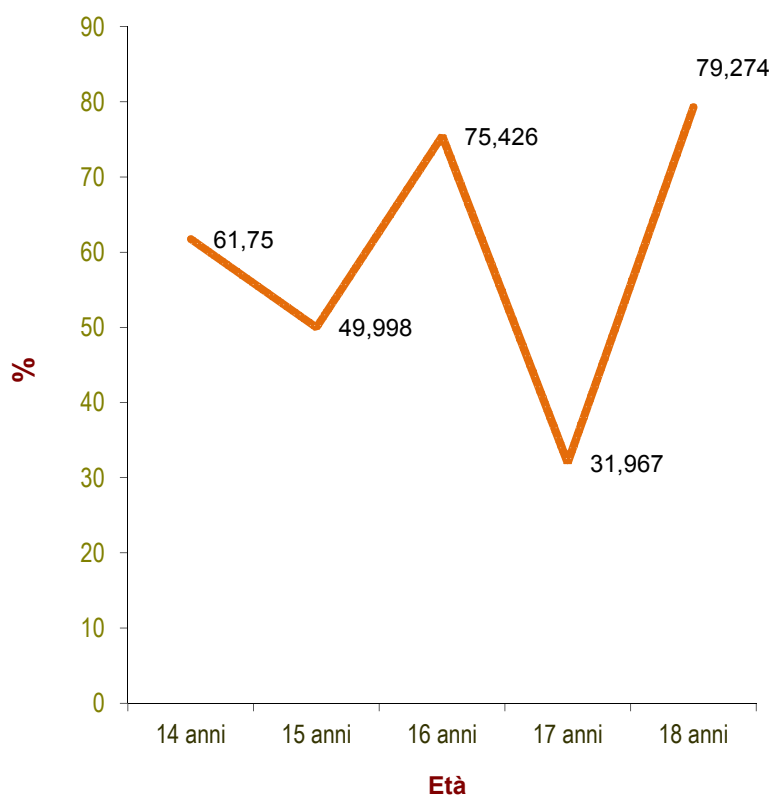
**Grafico n.27**  
 :: Rischio per fasce d'età

In entrambi i casi il fenomeno acquista un certo rilievo, anche alla luce della 'normalizzazione' che ogni volta questi dati subiscono quando si consideri la quantità di occasioni che gli ambienti digitali generano per replicare e prolungare la permanenza in rete.

Molti siti guadagnano proprio dal numero di contatti (hit) che riescono a generare, al di là dei contenuti dell'informazione apparentemente erogata o dei servizi millantati.

I giovani conoscono la difficoltà di 'scaricare' un software gratuito quando la risorsa è offerta da siti terzi i quali condannano il malcapitato a vagare sulle loro pagine cercando il pulsante di avvio del *download*. Inoltre gli ambienti digitali, ormai lo sappiamo, vivono di questa 'presenza perpetua' degli abitanti, garantendosi così una continua platea di visualizzatori di spot pubblicitari.

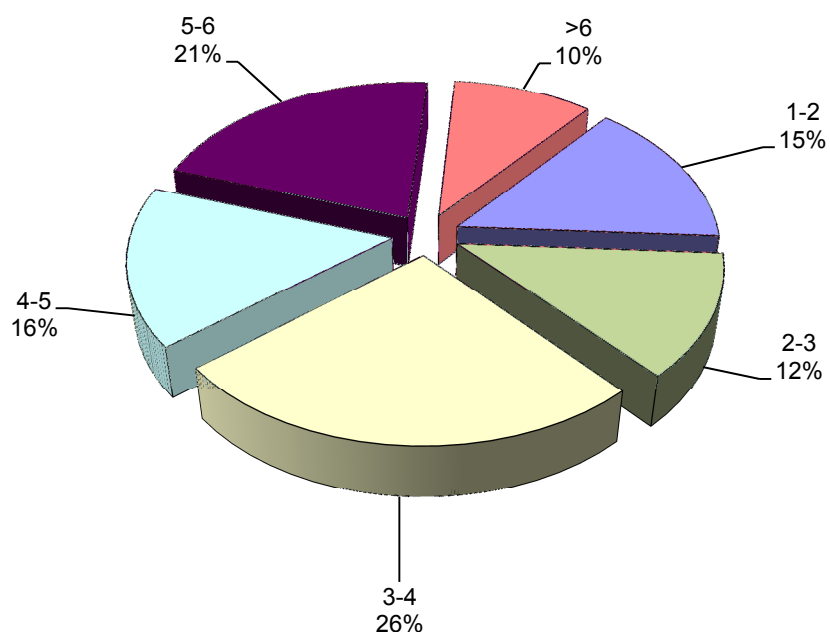
Quella che segue è una visualizzazione alternativa dell'andamento con i valori corretti secondo il calcolo di attendibilità:



**Grafico n.28**  
::Andamento reale del rischio per fasce di età

Secondo questa proiezione la linea tendenziale del rischio di dipendenza è particolarmente marcata ed è, come vedremo in seguito, direttamente proporzionale alla disponibilità di attrezzature e dispositivi personali.

Infine la domanda di controllo, quella che ha permesso di determinare la percentuale di allievi a rischio nonostante le dichiarazioni tranquillizzanti. Si tratta come abbiamo visto di una domanda apparentemente neutralizzabile con una risposta attenuata: in realtà testimonia come mezzo di contrasto la veridicità delle altre risposte, ovvero i livelli di attenuazione 'politicamente corretta'.



**Grafico n.29**

:: Durata autostimata della permanenza giornaliera in rete

La realtà è però sotto gli occhi di tutti, i nostri adolescenti sono dolorosamente dipendenti dai loro terminali, al punto di trascorrere molte ore della giornata, troppe, in simbiosi con essi. Potrebbe essere altrimenti? Probabilmente lo saremmo anche noi, al loro posto e se un giorno si studiava anche Fisica ‘giocando al telefono’ con due barattoli ed un filo teso oggi la migliore delle combinazioni possibili è quella di alcuni intelligenti didatti che insegnano ad utilizzare i sensori del loro *smartphone* per sperimentare svariati principi di fisica<sup>96</sup>.

Il punto è comprendere francamente come si sia pervenuti ad una situazione come questa nella quale si tende a negare una condizione generata da ottime intenzioni ma indubbiamente preoccupante nei suoi sviluppi.

Se un giovane o un giovanissimo trascorre tante ore al giorno davanti ad un video

---

<sup>96</sup> Molto noti in rete gli esperimenti di Alfonso D’Ambrosio: cfr. Facebook Groups\PSD



digitale senza averne necessità ma solo ed esclusivamente per il suo piacere personale, per divertimento e intrattenimento, per mantenere le sue relazioni amicali e sociali si tratta già di uno scenario degno di attenta osservazione. Se le stesse ore vengono consumate davanti ad un video in attività che risultano defatiganti e sostanzialmente fini a se stesse allora la questione andrebbe posta all'attenzione di genitori e docenti come problema primario da contrastare adeguatamente. Si tratta di focalizzare l'attenzione sul fatto che i nostri giovani trascorrono molte più ore in Internet e sui social piuttosto che a scuola e questo significa che, lo vogliamo o no, Internet è già diventata una sorta di 'agenzia' di formazione accanto a quelle tradizionali, che ne sono però attraversate e condizionate anch'esse: e questa è la nuova realtà con la quale la famiglia e l'istituzione dovranno loro malgrado misurarsi. Uno dei modi di non farlo è di sicuro vagheggiare di questa nuova condizione solo i presunti vantaggi e le nuove opportunità che il mondo digitale immancabilmente garantirebbe ai suoi felici abitanti. Che è come dire render lecito e desiderabile quel che non si può o non si sa fronteggiare.

## *En passant*

---

Si può già tentare di tracciare da questa primissima fase della ricerca un disegno, seppure approssimativo, dell'identità digitale dei nostri studenti?

Probabilmente sì, anche se ovviamente per definirne le caratteristiche sarà meglio attendere l'esito delle fasi successive del lavoro.

Per ora si può provvisoriamente annotare che se non si considera la quota di attendibilità i risultati non sembrano, a giudicare dalle dichiarazioni, particolarmente preoccupanti: almeno a parole la loro frequentazione di ambienti digitali non incide particolarmente né sulle ore di riposo né sulla loro vita relazionale, la loro attività digitale non intercetta o disturba lo spazio del riposo notturno né condiziona la loro vita relazionale. Nonostante una vita digitale piuttosto intensa, quindi, almeno a giudicare dalle ore che trascorrono *online*, non soffrono di sensazioni particolari o di un controllo parentale particolarmente persecutorio a cui debbano sfuggire: in sintesi, non sembrano mostrare nessuno dei sintomi predittivi di una possibile dipendenza. Tutto bene, insomma, sostanzialmente nella nuova normalità di una esistenza per tutti noi fortemente marcata dalla presenza del digitale.

Un'indagine a suo modo superflua, la nostra, alla luce di questi risultati, uno scenario che però attenua e in molti casi contraddice vivacemente i dati della nostra osservazione diretta, della nostra esperienza quotidiana di docenti e genitori; come coordinarla a questa immagine che nega la necessità continua di richiami, di richieste, di raccomandazioni a 'staccarsi', almeno ogni tanto, dal terminale? Lo scenario che emerge ufficialmente dall'indagine insomma non permette di visualizzare la difficoltà concreta di gestire la presenza quotidiana di terminali così efficienti come i nuovi *smartphone* nelle tasche e nelle mani di ogni ragazzo che frequenta la scuola, dei nostri stessi figli.

Il risultato grezzo di questa indagine sembra infatti negare del tutto i comportamenti coattivi di una massa sempre maggiore di studenti, come degli stessi adulti, e che nasconde dietro un'apparenza di banale normalità l'abitudine ossessiva alla frequentazione di 'siti sociali' (che spesso gli adulti neppure conoscono) e l'inevitabile effetto 'de-formativo' che ne deriva, soprattutto se essi diventano gli

ambienti sociali di riferimento in un'età, quella adolescenziale, così importante per la strutturazione della personalità.

E' impossibile perciò non pensare che, al di là delle loro dichiarazioni tranquillizzanti, i nostri giovani sono oggi sottoposti ad una massa enorme di informazioni (quelle che nessuna generazione ha mai avuto, prima di loro) che, da una parte li stimola e ne fa una generazione iper-informata mentre dall'altra, questa stessa plethora informativa richiede lunghi tempi di maturazione, di metabolizzazione; non essendo i giovani ancora in possesso di un quadro rappresentativo e interpretativo efficiente sono spesso a comportarsi come se lo possedessero, spesso con sospetta sicumera caratteriale e tentando di costruire in corsa quello che va invece costruito con la necessaria lentezza negli anni. Quello che ne deriva è una adolescenza prolungata, una adolescenza digitale nella quale la necessità di tempi di maturazione più lunghi nella costruzione della propria personalità va ad impegnare anche anni che in genere si pensano presiedere direttamente alla maturità definitiva.

L'indagine di qualità mostra invece una realtà profondamente diversa dai dati formali, più aderente alla nostra osservazione permanente, al punto che si può ipotizzare un atteggiamento di diffusa 'normalizzazione', fra i giovani, della propria condizione digitale; il che equivale a dire anche scarsa consapevolezza del proprio tendenziale consumismo digitale. Probabilmente gli studenti non sono ancora in grado di valutare credibilmente il loro grado di attività sul web, forse come molti di noi anche loro sottovalutano scientemente l'influsso del di tali ambienti nel loro quotidiano, subendone peraltro una influenza che potremmo definire, anche solo per il dato quantitativo, di tipo decisamente 'de-formativo'.

Questo significa che siamo in presenza di una nuova 'agenzia formativa', mai prima esistita, il cui potere di condizionamento è difficilmente qualificabile: dal punto di vista quantitativo l'influenza che il web e gli ambienti social esercitano sulla massa dei giovanissimi e degli adolescenti è sicuramente massiccia, lo testimoniano la nostra osservazione diretta, il tipo di atteggiamento osservabile e del quale chiederemo agli insegnanti il dettaglio.

Abbiamo a disposizione anche il calcolo delle ore trascorse in collegamento Internet sia il dato complessivo che si ricava dal gruppo di domande relative all'ansia da separazione e solitudine nel momento in cui il web non è raggiungibile.

Le testimonianze raccolte con *feedbacks*, *focus group* ed altre occasioni di bilancio personale confermano che esiste un chiaro problema di dipendenza da ambienti digitali, un rapporto spesso compulsivo con gli ambienti digitali e con la tecnologia *tout court* di quasi due terzi degli allievi intervistati. La percentuale degli allievi interessati da questo tipo di fenomeno è perciò molto rilevante e non può non richiamare la nostra attenzione allarmata, soprattutto se dal rapporto con la tecnologia pensiamo di ricavare i paradigmi e gli scenari dell'istruzione prossima ventura. Sono interessanti comunque le loro dichiarazioni incrociate, che confermano un accenno di riflessione autonoma su questo tema anche se per molti altri si tratta di una condizione sì coattiva ma non particolarmente molesta e pericolosa.

Uno dei lati più curiosi dell'indagine di qualità è stata quella per cui si riconosce il problema per poi declassarlo a 'danno collaterale' della modernità e dello sviluppo delle comunicazioni.

D'altra parte una delle forme di dipendenza già classificate è quella piuttosto eccentrica del timore di vedere all'improvviso spegnersi il cellulare e rimanere, perciò tagliati fuori dalla rete. Per questo timore molti possiedono una batteria supplementare (*Power Unit*) che non interrompa il dispositivo ombelicale di contatto con il mondo, con una sindrome condivisa peraltro da molti adulti:

“Una mia mania che non nego è la paura di avere il telefonino sempre scarico o con poca batteria e di conseguenza non poterlo usare per inviare sms, ricevere chiamate o addirittura doverlo spegnere, per questo carico il mio iPhone circa due volte al giorno...so che non è bello a vedersi ma è pur sempre una dipendenza che noi sempre abbiamo...”  
(Claudio,17)

Molti ammettono candidamente anche di mentire regolarmente sulle ore di sonno effettive anche ai loro genitori, di sfuggire facilmente al controllo parentale da quando hanno avuto accesso ad Internet direttamente da *smartphone* e con tariffe

fa calmierata, di trascorrere molte ore in battaglie furibonde su ogni tipo di pista o in giochi di guerra; alcuni citano famosi giochi di ruolo e in qualche caso abbiamo potuto conoscere dei giocatori con una vera e propria 'reputazione' di rete.

“In seconda media ricevetti il primo telefono: nello stesso anno mi iscrissi a Facebook: Insieme al telefono mi fu regalata una console di gioco...in seguito però comprai una PS3 con giochi soprattutto tipo MW3, BO2, Call of duty. Il mio periodo di dipendenza nacque con Travian...mi iscrissi al Server 7: la prima cosa che facevo al mattino era controllare il mio account mentre facevo colazione....giocavo sempre... diventai molto forte e entrai addirittura nella TOP50 list con il mio Nick”. (Federico, 17)

Nel corso delle interviste libere il tutto prende rapidamente la strada dello scherzo, della vanteria di caserma, del gioco di società, ciò non toglie che sempre di attività molto prolungate si tratta, attività che non possono non lasciare un segno importante sulla gestione pratica di energie e tempo del normale quotidiano privato. Non si tratta di una vera e propria devianza solo perché le circostanze sono condivise a livello di massa e dunque scompaiono dall'orizzonte dei comportamenti segnalabili come straordinari e pregiudizievole: si tratta nel contempo di una delle cause più frequenti di mono-maniacalità, di soggezione e 'dominanza' rispetto a comportamenti che tendono ad inflazionare il tempo e i contatti, sostituendoli con spazi di gioco e di relazione emulata. In quanto tali sono potenzialmente preoccupanti anche se forse soggetti ad una ciclicità che ne esaurisce presto la carica di fascinazione e provoca la caduta dell'interesse individuale. Certo non possono non risultare influenti sul nostro quotidiano fisico oltre che digitale.

“Quando ero alle elementari ricevetti il mio primo...Game Boy, una console portatile molto diffusa in quegli anni e oggi quasi del tutto scomparsa...permetteva solo di giocare con dei videogames. Solo all'età di 12 anni ho creato il mio primo profilo su un social network, Facebook, o meglio l'ho fatto creare da una zia perché io non ero capace...L'ho fatto creare solo per i videogames che conteneva e così l'ho usato nei due anni successivi...”(Andrea, 17)

A ben pensarci non potrebbe essere diversamente, tenendo conto dei continui richiami che il mondo digitale propone sotto forma di filmati, musica, notizie e informazioni, contatti, occasioni di celia e di pettegolezzo, promessa di avventura e scoperta il tutto in un formato ipermediale e accattivante gestito con la sapienza costruttiva del marketing commerciale e televisivo. Dall'incrocio dei due livelli dell'indagine si ricava l'impressione di una generazione lontana da una sufficiente consapevolezza digitale, competenze che stenta peraltro ad essere definita anche per il mondo comportamentale degli adulti, fra i quali le sindromi da dipendenza da dispositivo ed ambienti sono molto diffuse: emerge tuttavia una loro oscura consapevolezza di essere nel torto quando, richiesti di dichiarare il proprio rapporto con la telematica, si tende ad attenuare, a sottostimare, a limitare: segno che comunque una forma di conoscenza si è affermata anche nelle giovani generazioni e gli spazi che esse si concedono e si vedono concedere come libera relazione con il mondo delle telecomunicazioni è percepito come eccessivo e tuttavia da difendere da ogni tipo di limitazione e persino di definizione.

Se questo da una parte è assolutamente nella norma, i nostri adolescenti cercano di 'individuarsi' negandosi ad una eccessiva esposizione fino a che non decidono di affermarsi, dall'altra il fatto che il digitale in qualche modo rappresenti quasi tutti i livelli della socialità e della costruzione di sé non può essere ritenuto, neanche dai più accaniti sostenitori del potere formativo delle telecomunicazioni, una vantaggiosa soluzione delegata di formazione della persona e del cittadino.

Non resta che quindi approfondire l'esame della nostra quotidianità digitale per cercare tracce meglio definitive dei percorsi neuro culturali che la cosiddetta 'era digitale' sta tracciando dentro di noi, che ne siamo gli effettivi abitanti.

## *Bibliografia*

### *Testi e riferimenti*

---

- Noemi Klein, *No logo*, Baldini&Castoldi, 1998
- Giuliano Minichiello, *Costruire e abitare mondi*, Edisud Salerno, 2009
- Farinella-Liborio-Pupilli, *Internet e dintorni*, Novo Castel, 1997
- Guglielmi, Rodi, *Internet*, Jackson libri, 1998
- Varani, Carletti, *Didattica costruttivista* - Erickson, 2007
- Mario Comoglio, *Educare insegnando*, LAS - Roma, 1999
- Sherry Turkle, *La vita sullo schermo*, Apogeo, Milano 2005
- Cristina Pagetti, *Internet per la scuola*, Jackson Libri, 1996
- Marshall McLuhan, *Capire i media* - Il Saggiatore, Milano 2008
- G. Trentin, *Didattica in rete*, Garamond, 1996
- Pier Cesare Rivoltella, *Neurodidattica* - Raffaello Cortina Editore, 2012
- Manfed Spitzer, *Demenza Digitale* - Corbaccio, 2012
- Roberto Casati, *Contro il colonialismo digitale* - Editore Laterza, 2014
- Riccardo Massa, *Cambiare la scuola - Educare o istruire?*, Laterza, Bari 2007
- Francescato, Cutton, *Star bene a scuola* - La Nuova Italia, 1994
- Magherita Fasano (a cura di) *Concetti in Rete*, Masson, 1998
- AA.VV. *Spazio e comportamento*, Guida Editori, 1974
- Manuela Cantoia, *Apprendere con stile* - Carocci Faber, 2004
- Jeremy Rifkin, *La terza rivoluzione industriale*, Mondadori, 2011
- Nicholas Carr, *Internet ci rende stupidi?*- Raffello Cortina, 2011
- Giovanni Biondi, *La scuola dopo le nuove tecnologie*, Apogeo, 2007
- Nicholas Negroponte, *Essere Digitali*, Sperling&Kupfer, 1995
- Mario Perniola, *Il sex appeal dell'inorganico*, Einaudi, 2004
- Francesco Antinucci, *Computer per un figlio*, Laterza editori, 1999
- Maria Montessori, *Il segreto dell'infanzia*, Garzanti, 2005
- Montessori, *Come educare il potenziale umano*, Garzanti, 2007
- Maria Montessori, *Dall'infanzia all'adolescenza*, Franco Angeli, 2009
- Daniel Goleman, *Intelligenza emotiva*, Rizzoli, 1997

G.Trentin, *Didattica in rete* - Garamond, 2000

G.Trentin, *Insegnare e apprendere in rete*, Zanichelli, 1998

Jerome S. Bruner, *Verso una teoria dell'istruzione*, Armando editore, 1999

Derrick de Kerkhove, *L'architettura dell'intelligenza*, Testo&Immagine, 2001

Derrick DeKerkhove, *Dall'alfabeto ad Internet*, Mimesis, Milano, 2008

Marshall McLuhan- Quentin Fiore, *Il medium è il massaggio*, Corraini Editore, 2011

William Atkinson, *La vostra mente e il modo di usarla*, La Bussola Editrice, 1977

Massimo Baldacci, *L'educazione come apprendimento del significato*, Franco Angeli

Anna La Prova, *Apprendimento cooperativo e differenze individuali*, Erickson, 2008

Carlo Formenti, *Felici e sfruttati-Capitalismo digitale ed eclissi del lavoro*, Egea

Luigi De Luca, *La fabbrica del mondo*, Lupo Editore, 2010

A. Calvani, Fini, Ranieri, *La competenza digitale nella scuola* - Erickson, 2010

A. Calvani, Fini, Ranieri, *Valutare la competenza digitale*, Erickson, 2011

Pier Giuseppe Rossi, *Didattica enattiva*, Franco Angeli, 2013

De Beni-Moè, *Motivazione e apprendimento*, Il Mulino, 2015

Pietro Boscolo, *La fatica e il piacere di imparare*- UTET, Novara, 2012

G. Minichiello, *Costruire e abitare mondi*, Edisud Salerno, 2009

Howard Gardner, *Formae Mentis*, Feltrinelli, 2015

Edgar Morin, *La testa ben fatta*, Raffaello Cortina Editore, 2000

Lorenzo Castelli, *La scuola bene di tutti* (a cura di), Il Mulino, 2009

Adolfo Scotto di Luzio, *Senza Educazione*, Il Mulino, 2015



## Sitografia<sup>97</sup>

Articoli, Report e Ricerche

---

- A. Calvani, Fini,  
Ranieri, Picci: *Competenze digitali*  
“Are young generations in secondary school digitally  
competent? A study on Italian teenagers”, in:  
[Computers & Education, vol. 58, pp. 797-807. \(2011\)](#)
- OCSE [Students, Computers and learning: making the connection](#)
- INDIRE [One-to-One nella didattica: Esiti e processi](#)
- SIP Società Italiana di pediatria: *Generazione like*  
<http://sip.it/per-i-genitori/generazione-i-like>
- D. Capitanucci *Post-modernità e nuove dipendenze:*  
[Associazione Azzardo e nuove dipendenze](#)
- Disanto, Pedata  
lescenti *Uno studio pilota sull'utilizzo dei blogs da parte degli ado-*  
*lescenti*  
International Journal of psychoanalysis and education,  
Vol. I, n.2. Giugno 2009, ISSN 2035-4630  
<http://www.psychoedu.org/index.php/IJPE>
- Viaggio in 3<sup>a</sup> classe [Quadrimestrale Comune di Modena](#)  
Anno XIX n.3 Settembre/Dicembre 2014
- ISTAT [Indagine su possesso ed uso di tecnologie domestiche tra  
gli adolescenti in Italia](#)
- ISTAT [Cittadini e Nuove Tecnologie \(2013\)](#)
- B.Castelbianco [Rivista Italiana di medicina dell'adolescenza, Vol.5, n.2 –  
2007](#) Influenze dei modelli mediatici sul comportamento  
degli adolescenti e sui disturbi del comportamento

---

<sup>97</sup> Tutti gli URL sono stati controllati e disponibili a tutto Febbraio 2016.  
Sitografia interattiva: [www.letsnet.it/sitografia/links.htm](http://www.letsnet.it/sitografia/links.htm)

- Claudia Di Lorenzi *La dipendenza dal web*  
<http://www.aiart.org/ita/web/item.asp?nav=6685>
- Associazione Psychè [Nuove dipendenze \(Articolo del 14/06/2014\)](#)
- Silvia Sperandio Intervista alla dott.ssa Michela Romano,  
[La dipendenza da smartphone , 18/2/2015](#)
- Quaderni Corecom R.Trotta, A.Donattini, D.Barbieri:  
[Media e adolescenti: quale rapporto?](#)  
*Stili di vita degli adolescenti in Emilia Romagna*
- AA.VV. Marazziti, Presta, Dell'Osso, Picchetti  
[Dipendenze senza sostanza](#) -Università di Pisa
- Furnò, Santovecchi [Internet addiction disorders](#)
- Marco Gui (a cura di) [Indagine sull'uso dei nuovi media tra gli studenti delle scuole superiori lombarde](#), Regione Lombardia, 2013  
ISBN: 9878890064265
- Forum sul tema [Hikikomori](#)
- Net Children Go Mobile Mascheroni, G., & Ólafsson, K. (2015). Net Children Go Mobile: *Il report italiano*. Milano: OssCom, Università Cattolica.  
<http://netchildrengomobile.eu/reports/>
- Barbara Scifo: [NCGM Qualitative Report](#)
- CNR [Nativi digitali: cercasi idee giovani per cambiare il mondo](#)
- Eurispes [Le competenze digitali in Italia](#)
- Eurispes [Indagine conoscitiva sulla condizione dell'infanzia e dell'adolescenza in Italia nel 2012](#)
- China Internet Report [Statistical Report on Internet Development in China](#) (Jan 2015) China Internet Network Information Center

## *Appendice*

---

### **Resumé**

#### **Valutazione della dipendenza**

- 139 CIUS Scale: Test by Gert Meerkerk
- 140 IAT Test: Internet addiction test
- 142 IAD Test: Internet addiction disorder

#### **Questionari della ricerca «Nativo digitale a chi?»**

- 144 Q1 Valutazione della dipendenza
- 146 Q2 Il quotidiano personale
- 148 Q3 Il quotidiano scolastico

#### **Esempi di progettualità all'ITIS G.Marconi**

- 152 Diagramma generale dei privilegi accesso
- 153 Diagramma risorse per classi
- 154 Diagramma risorse studente
- 155 Diagramma risorse docente
- 156 Regolamento di Rete (Indice)
- 158 Guida alla rete
- 163 Galateo dell'utente

## Résumé

---

Nato in Calabria, cresciuto in Puglia, dopo la Laurea in Filosofia con indirizzo in scienze pedagogiche e filosofia delle scienze sociali c/o Unical, una parentesi sarda e una lunga permanenza in Lombardia, insegno attualmente Letteratura Italiana e Storia c/o l'ITIS G. Marconi di Jesi, dove mi occupo anche di metodologia didattica e nuove tecnologie.

Mi interesso di ambienti digitali dai primi anni '90 (Sistemi di automazione delle biblioteche scolastiche, test e prove sommative digitali, basi dati e portfolio digitale) ed ho sviluppato, dopo il 1996, alcuni progetti, prima a Milano - fra cui *Dudolan*, *Line@scuola* (con Loredana Gatta), *Oasi* (Corsi di aggiornamento per docenti, menzione ufficiale IRRSAE) e *X-School* (progetto consorziato ITC Bertarelli-IPSSP Dudovich) - poi a Jesi - *Marconi Network* (Ambienti di telematica e didattica), *Click! Magazine* (53 numeri mensili) e *Reporter* - tutti finalizzati allo studio della possibile integrazione fra ambienti digitali, didattica costruttivista e apprendimento collaborativo.

Tra il 1996 e il 2001 sono stato distaccato dall'insegnamento ( Art.4) sul progetto *Dudovich Local Area Network* e consulente tecnico per l'Osservatorio d'Area Milano-Ovest (rete di 19 Scuole); in seguito ho fatto parte, con Patrizia Galeazzo e Giorgio Musitelli, del *Nucleo di supporto per le nuove tecnologie* costituito dal Provveditore agli Studi di Milano.

Nel tempo ho avuto modo di formarmi su tecnologie didattiche e di sistemi di rete su piattaforma Microsoft Windows e Apple First Class: sono stato *amministratore di rete* (DudoNet, Ma.net) e *webmaster* di siti scolastici dal 1996 ([www.dudovich.org](http://www.dudovich.org)) al 2012 ([www.itis.jesi.an.it](http://www.itis.jesi.an.it)).

Ho svolto attività di formatore in numerosi corsi su sistemi multimediali, applicativi e competenze digitali avanzate, formazione a distanza e sistemi di rete, telematica e didattica.

Negli ultimi anni ho sviluppato, fra gli altri, i progetti 'in situazione' *Let's Net!* (2009-2011) e *Classe 2.0* per il Biennio; *Scuol@ttiva*, *Paper, Pen and Phone* e *The school I Like* per secondo Biennio e il Quinto anno.

Mi piace pensare che modelli didattici e buone pratiche della scuola pubblica possano nascere dalla costruzione collaborativa della conoscenza e della sostenibilità economica delle iniziative, non da una scuola di classe, totalmente dipendente dalle nuove tecnologie.

Mi interessa attualmente di letteratura meridionale, ricerca neuro-culturale, apprendimenti, metodologia didattica, bricolage e orticoltura. 😊

contact: [brucesantoro@gmail.com](mailto:brucesantoro@gmail.com)

## *The Compulsive Internet Use Scale (CIUS)*

By Gert Meerkerk

1. Do you find it difficult to stop using the Internet when you are online?
2. do you continue to use the Internet despite your intention to stop?
3. do others (e.g., partner, children, parents) say you should use the Internet less?
4. do you prefer to use the Internet instead of spending time with others (e.g., partner, children, parents)?
5. are you short of sleep because of the Internet?
6. do you think about the Internet, even when not online?
7. do you look forward to your next Internet session?
8. do you think you should use the Internet less often?
9. have you unsuccessfully tried to spend less time on the Internet?
10. do you rush through your (home) work in order to go on the Internet?
11. do you neglect your daily obligations (work, school, or family life) because you prefer to go on the Internet?
12. do you go on the Internet when you are feeling down?
13. do you use the Internet to escape from your sorrows or get relief from negative feelings?
14. do you feel restless, frustrated, or irritated when you cannot use the Internet?

0=Never

1=Rarely

2=Occasionally

3=Frequently

4=Often

28= Risk level

## *Internet Addiction Test (IAT)*

The Internet Addiction Test (IAT) is the first **VALIDATED** test for Internet Addiction to measure Internet use in terms of mild, moderate, to several levels of addiction. Based upon the following five-point likert scale, select the response that best represents the frequency of the behavior described in the following 20 - item questionnaire.

**0** = Not Applicable

**1** = Rarely

**2** = Occasionally

**3** = Frequently

**4** = Often

**5** = Always

1. How often do you find that you stay online longer than you intended?
2. How often do you neglect household chores to spend more time online?
3. How often do you prefer the excitement of the Internet to intimacy with your partner?
4. How often do you form new relationships with fellow online users?
5. How often do others in your life complain to you about the amount of time you spend online?
6. How often do your grades or school work suffer because of the amount of time you spend online?
7. How often do you check your e-mail before something else that you need to do?
8. How often does your job performance or productivity suffer because of the Internet?
9. How often do you become defensive or secretive when anyone asks you what you do online?
10. How often do you block out disturbing thoughts about your life with soothing thoughts of the Internet?
11. How often do you find yourself anticipating when you will go online again?
12. How often do you fear that life without the Internet would be boring, empty, and joyless?
13. How often do you snap, yell, or act annoyed if someone bothers you while you are online?
14. How often do you lose sleep due to late-night log-ins?
15. How often do you feel preoccupied with the Internet when off-line, or fantasize about being online?
16. How often do you find yourself saying "just a few more minutes" when online?
17. How often do you try to cut down the amount of time you spend online and fail?
18. How often do you try to hide how long you've been online?

19. How often do you choose to spend more time online over going out with others?
20. How often do you feel depressed, moody, or nervous when you are off-line, which goes away once you are back online?

After all the questions have been answered, add the numbers for each response to obtain a final score. The higher the score, the greater the level of addiction and creation of problems resultant from such Internet usage. The severity impairment index is as follows:

NONE 0 – 30 points;

MILD 31- 49 points: You are an average online user. You may surf the Web a bit too long at times, but you have control over your usage;

MODERATE 50 -79 points: You are experiencing occasional or frequent problems because of the Internet. You should consider their full impact on your life;

SEVERE 80 – 100 points: Your Internet usage is causing significant problems in your life. You should evaluate the impact of the Internet on your life and address the problems directly caused by your Internet usage.



## *THE YOUNG TEST*

### *(Internet Addiction Disorder)*

Il Disturbo da Dipendenza da Internet (IAD): il test realizzato dalla psicologa Kimberley S. Young può essere utilizzato come primo elemento di valutazione. (Il questionario è comparso per la prima volta nel libro "Presi nella rete", che affronta proprio il tema dell'intossicazione da Internet.) Per determinare il livello della vostra dipendenza rispondete alle seguenti domande assegnando un punteggio alle vostre risposte in base a questa scala:

1 = mai

2 = raramente

3 = ogni tanto

4 = spesso

5 = sempre

1. Quante volte vi siete accorti di essere rimasti online più a lungo di quanto intendevate?
2. Vi capita di trascurare le faccende domestiche per passare più tempo online?
3. Vi capita di preferire l'eccitazione offerta da Internet all'intimità con il vostro partner?
4. Vi capita di stabilire nuovi rapporti con altri utenti online?
5. Accade che le persone attorno a voi si lamentino per la quantità di tempo che passate online?
6. Accade che i vostri studi risentano negativamente della quantità di tempo che passate online?
7. Vi capita di controllare la vostra e-mail prima di fare qualche altra cosa importante?
8. La vostra resa sul lavoro o la vostra produttività sono influenzate negativamente da Internet?
9. Vi capita di stare sulla difensiva o di minimizzare quando qualcuno vi chiede cosa fate online?

10. Quante volte vi ritrovate a scacciare pensieri negativi sulla vostra vita con il pensiero consolatorio di Internet?
11. Vi capita di scoprirvi a pregustare il momento in cui andrete nuovamente online?
12. Vi succede di temere che la vita senza Internet sarebbe noiosa, vuota e senza gioia?
13. Vi capita di scattare, alzare la voce o rispondere male se qualcuno vi disturba mentre siete collegati?
14. Perdete ore di sonno perché restate alzati fino a tardi davanti al computer?
15. Vi capita di concentrarvi col pensiero su Internet quando non siete al computer, o di fantasticare di essere collegati?
16. Vi capita di scoprirvi a dire "ancora qualche minuto e spengo" quando siete online?
17. Avete già tentato di ridurre la quantità di tempo che passate online senza riuscirvi?
18. Cercate di nascondere quanto tempo passate online?
19. Vi capita di scegliere di passare più tempo online anziché uscire con gli altri?
20. Vi capita di sentirvi depressi, irritabili o nervosi quando non siete collegati, mentre state benissimo quando siete nuovamente davanti al computer?

Dopo aver risposto a tutte le domande, fate la somma delle cifre assegnate ad ogni risposta per il vostro punteggio.

Più alto è il punteggio, maggiore è il livello di dipendenza e più numerosi i problemi causati dall'abuso di Internet.

Questa scala vi aiuterà a misurare il vostro punteggio.

20 – 39 punti: siete utenti "normali". A volte vi può capitare di navigare in rete un po' troppo a lungo, ma avete il controllo della situazione

40 – 69 punti: avete già diversi problemi a causa di Internet. Dovreste soffermarvi a riflettere sull'impatto di questa tecnologia nella vostra vita.

70 – 100 punti: il vostro abuso di Internet sta causando problemi notevoli nella vostra vita. È opportuno che li affrontiate subito!



## Q1

*Barra con una crocetta la tua risposta. Nota bene: il questionario è anonimo*

---

Sesso:  M  F

Età:  14  15  16  17  18  >18

---

1. Ti è mai capitato di trovare difficile interrompere l'utilizzo di Internet (per esempio uscire da un social network, da una chat o dalla messaggistica)?

Mai  Raramente  A volte  Spesso/Molto spesso

2. Ti capita di proseguire nell'utilizzo di Internet anche se volevi smettere?

Mai  Raramente  A volte  Spesso/Molto spesso

3. Quante volte altre persone (tuo padre, tua madre, altri parenti o amici) ti hanno invitato/a ridurre l'utilizzo di Internet?

Mai  Raramente  A volte  Spesso/Molto spesso

4. Ti capita di navigare in Internet anziché trascorrere del tempo con altri, ad esempio genitori, fratelli e sorelle, amici o altri parenti?

Mai  Raramente  A volte  Spesso/Molto spesso

5. Ti capita di dormire troppo poco perché sei online? (<di 6 ore)

Mai  Raramente  A volte  Spesso/Molto spesso

6. Quante volte di capita di pensare ad Internet anche se non sei *online*?

Mai  Raramente  A volte  Spesso/Molto spesso

7. Provi un senso di felicità e di liberazione al pensiero di collegarti ad Internet?

Mai       Raramente       A volte       Spesso/Molto spesso

8.Quante volte dici a te stesso/a che dovresti passare meno tempo su Internet?

Mai       Raramente       A volte       Spesso/Molto spesso

9.Quante volte hai cercato invano di ridurre il tempo passato in Internet?

Mai       Raramente       A volte       Spesso/Molto spesso

10.Ti capita di svolgere in fretta i compiti a casa o di non farli del tutto per potere andare su Internet?

Mai       Raramente       A volte       Spesso/Molto spesso

11.Trascuri i tuoi doveri quotidiani, appuntamenti , impegni o scadenze perché preferisci andare in Internet?

Mai       Raramente       A volte       Spesso/Molto spesso

12.Quante volte ti capita di andare su Internet (chat, social network) perché ti sentivi scoraggiato?

Mai       Raramente       A volte       Spesso/Molto spesso

13.Ti capita di usare Internet per sfuggire a preoccupazioni o emozioni negative?

Mai       Raramente       A volte       Spesso/Molto spesso

14.Se ti manca Internet (malfunzionamenti, mancanza di corrente o altro) ti senti nervoso, frustrato, irritato?

Mai       Raramente       A volte       Spesso/Molto spesso

15.Quante ore passi complessivamente, secondo una tua stima approssimativa, davanti ad un video digitale nel corso di una giornata?

(Somma Telefono, *Tablet* e computer, televisione, videogiochi e consolle varie...)

1-2     2-3     3-4     4-5     5-6     >6

## Q2

*Barra con una crocetta la tua risposta. Nota bene: il questionario è anonimo*

---

Sesso:  M  F

Età:  14  15  16  17  18  >18

---

**1. Quale tipo di dispositivo possiedi?**

PcDesk  PcPortatile  NetPc  Tablet  Smartphone  Consolle

**2. Quali di queste attività pratichi con maggiore frequenza?**

Videogioco  Gioco online  Social Networking  Chatting  Altro

**3. A quali social sei connesso con un tuo account personale?**

Facebook  Ask  Twitter  Instagram  Pinterest  Google +  Altro

**4. A quale età ti sei iscritto ad un 'social' per la prima volta?**

10  11  12  13  14  15  16  17  18  >18

**5. Quante notifiche ricevi e controlli in media al giorno?**

>10  >30  >50  >70  >90  >120

**6. Possiedi una connessione Internet sul tuo telefono?**

SI  NO

**7. A quanti anni hai cominciato a usare Internet dal telefono?**

14  15  16  17  18  >18

**8. Ti capita di giocare on line?**

- Mai       Raramente       A volte       Spesso/Molto spesso

**9. Che tipo di giochi preferisci?**

- Sparatutto     Sceneggiato, epico, eroico     Race, competizione individuale  
 Competizione di squadra     Giochi di ruolo       Nessuno

**10. Se giochi, quante ore giochi, in media, al giorno?**

- 1-2     2-3     3-4     4-5     5-6     >6

**11. Ti capita mai di frequentare dei siti dove si può scommettere on line?**

- Mai       Raramente       A volte       Spesso/Molto spesso

**12. Se scommetti, come paghi?**

- PayPal     PostePay     Ric.Telefonica       Altro

**13. Ti capita di frequentare, da solo o con altri, siti a carattere pornografico?**

- Mai       Raramente       A volte       Spesso/Molto spesso

**14. Ti è capitato di frequentare siti in cui si mostrano scene di:**

- Sesso con minori?     Violenza sulle donne?     Violenza razziale verbale o fisica ?  
 Perversione?

**15. Indica le prime tre cose che ti servono per essere felice:**

.....

**16. Se ti fosse sottratto il telefono per una settimana come ti sentiresti?**

(puoi selezionare più di una risposta)

- Felice     Indifferente     Depresso     Irritato     Isolato     Abbandonato

### Q3

Barra con una crocetta la tua risposta. Nota bene: il questionario è anonimo

---

Sesso:  M  F

Età:  14  15  16  17  18  >18

---

1.Quante ore dedichi allo studio, ogni giorno? 1  2  3  4  5

2.Usi mai il PC per studiare? SI, No

3.Che cosa fai quando lo usi per studiare? Ricerche , Altro .....

4.Tieni telefono e/o *Tablet* accesi sul tavolo quando studi? SI, No

5.Disturbano la tua concentrazione? SI, No

6.Riesci a studiare abbastanza a casa? SI, No

7.Che cosa ti disturba e ti impedisce di studiare meglio?.....

8.In quali capacità ti senti più insicuro/a? (max 3)

(Ad.esempio: Leggere, comprendere, esporre, esprimersi in generale, argomentare, sintetizzare, riassumere, calcolare, studiare, riassumere, concettualizzare...)

.....

9.Quanti libri hai letto quest'anno? 0  1  2  3  4

10.Ricordi qualche titolo? .....

11.Usare la tecnologia per studiare è un vantaggio? SI, No, Non so

12.Leggi meglio a lungo su *Tablet*/video o su carta? Carta, Video, Uguale

13.Di solito tendi a fare tante altre cose, mentre studi? SI, No, A volte

14.Se SI, pensi che sia un difetto o un vantaggio? Vantaggio, Difetto, Non so

15.Fai più volentieri i compiti via Internet? SI, No, Uguale

16.Ti piace comunicare con i docenti via Internet? SI, No, Non so

16.Ti fidi delle notizie che girano sui social network? Sempre, A volte, Mai

17 Usi WhatsApp o social simili con la tua classe? SI, No, A volte

18. Copi o fai copiare i compiti su WhatsApp? (confessa eh eh) SI, No, A volte

19.In quali materie hai più difficoltà a scuola? .....



20. A scuola giochi mai via <i>Tablet</i> con i tuoi compagni?	Si, No, A volte
21. Hai mai copiato un compito in classe con internet?	Si, No, A volte
22. Impari meglio se studi su un <i>Tablet</i> ?	Si, No, Uguale
23. A scuola giochi mai (da solo) con <i>Tablet</i> o <i>smartphone</i> ?	Si, No, A volte
25. Usi social anonimi? (Ask, Hallo etc)	Si, No, A volte
26. Hai mai subito molestie anonime via Ask?	Si, No
27. Hai un avatar (un profilo fake) in Internet?	Si, No
28. Il tuo avatar è molto diverso da te? Usi un nick?	Si, No
29. Che cosa preferisci per connetterti e comunicare?	<i>Smartphone</i> , <i>Tablet</i> . Pc
30. Dormi abbastanza? Quante ore a notte?	4/5, 5/6, 6/7, 7/8
31. È ancora possibile studiare senza risorse digitali?	Si, No, Non so
32. Qual è stato il tuo voto finale alle Medie?	Suff, Discr., Buono, Ottimo
33. Usi spesso il PC, <i>Tablet</i> o <i>Smartphone</i> dalla tua stanza?	Si, No, A volte
34. I tuoi genitori controllano quello che fai su Internet?	Si, No, A volte
35. Ti piace studiare in gruppo con i tuoi compagni?	Si, No, A volte
36. Quali materie si potrebbero studiare in gruppo?	.....
37. Conosci l'apprendimento cooperativo?	Si, No
38. L'hai mai praticato?	Si, No, A volte
39. In quali materie?	.....
40. I tuoi risultati sono stati migliori studiando così?	Si, No. A volte

Nota: Documento da reimpaginare per la stampa in cartaceo secondo le proprie esigenze

*Esempi di progettualità all'ITIS G. Marconi*

# Privilegi di accesso per categoria

Schema dei privilegi di accesso alle aree riservate del sistema

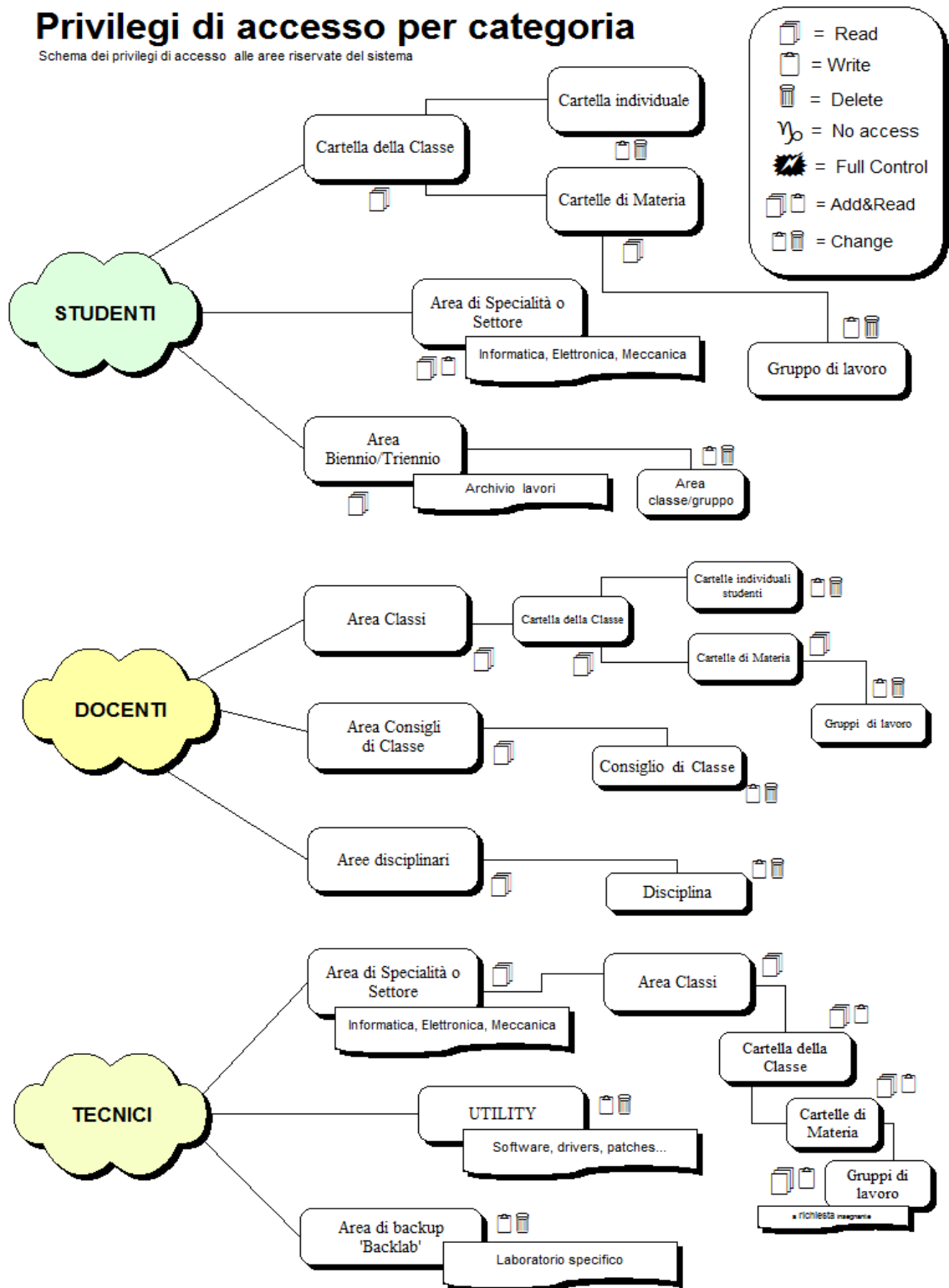


Figura 1:: Schema dei privilegi di accesso alle risorse di Rete Marconi Network

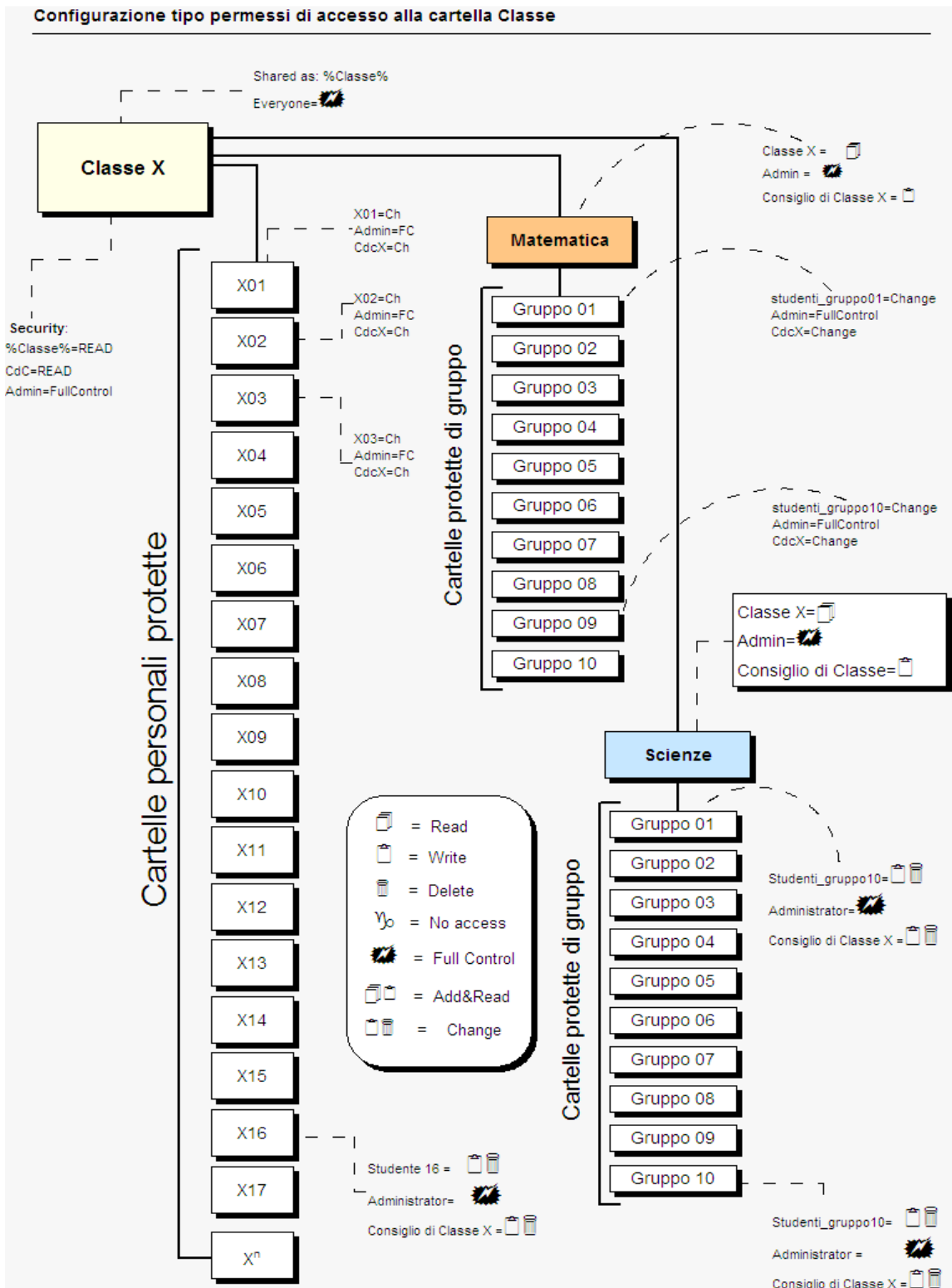
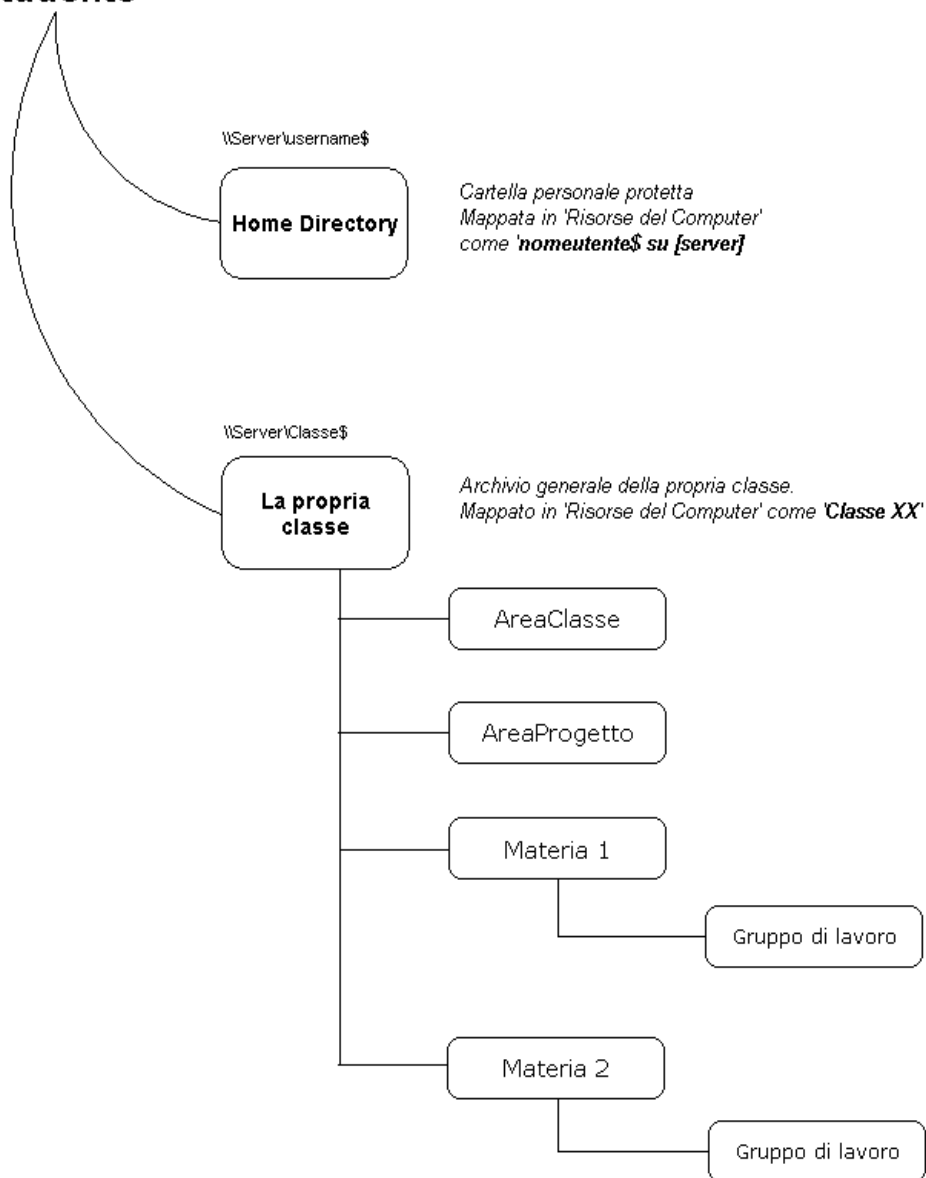


Figura 2:: Diagramma dei privilegi di accesso all'area della Classe

## Configurazione standard della categoria STUDENTE

La configurazione viene realizzata mediante un LOGON-SCRIPT di categoria comune a tutti gli studenti della stessa classe

### Studente



*P:S: E' possibile concedere a tutti o a parte degli studenti l'accesso ad ulteriori risorse di lavoro e di studio su richiesta modificando lo script di logon*

Figura 3:: Diagramma delle risorse a disposizione dello Studente

## Configurazione standard della categoria **DOCENTE**

La configurazione viene realizzata mediante un **PROFILO** comune a tutti gli utenti della categoria

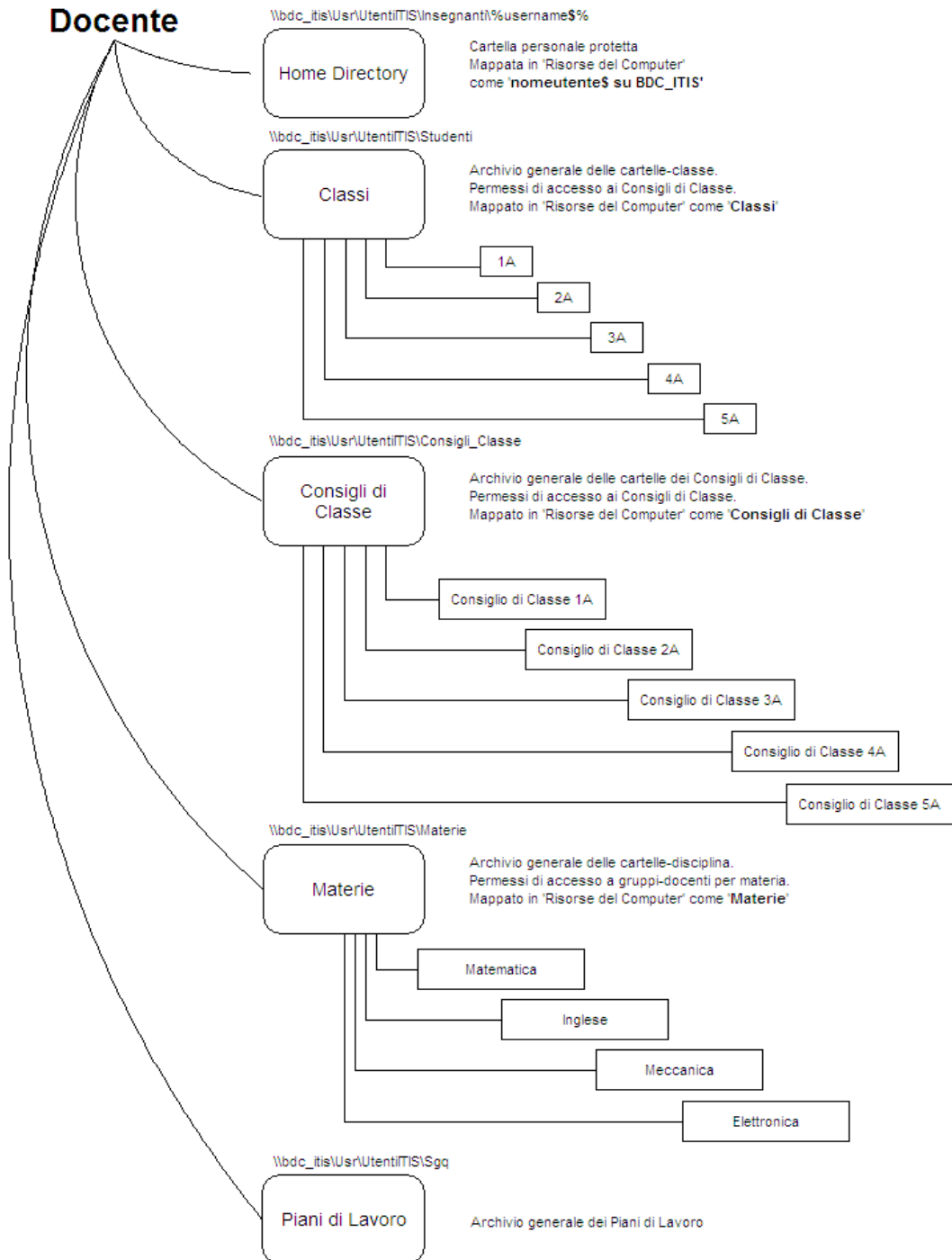
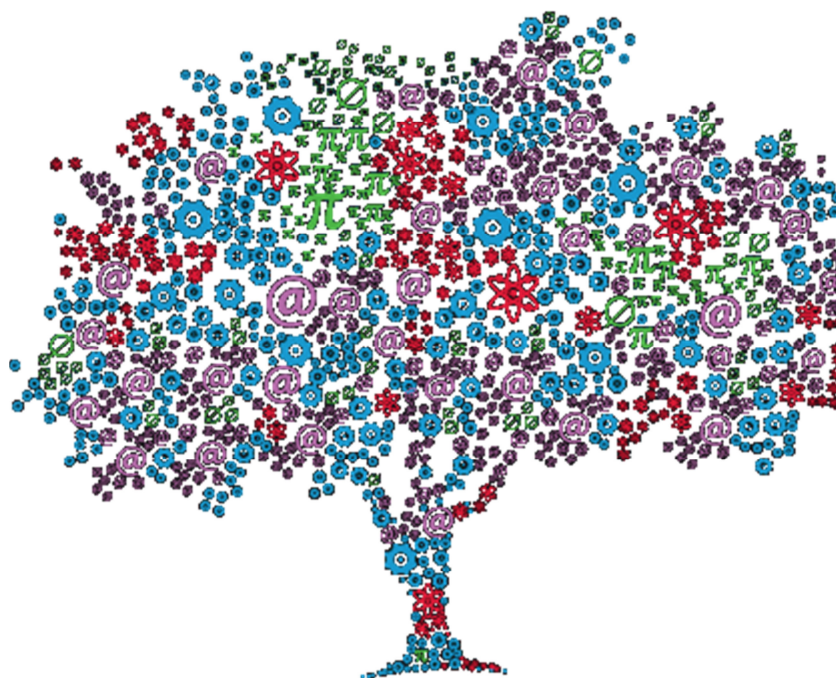


Figura 4:: Diagramma delle risorse a disposizione del Docente

## **Rete Marconi Network**

### *Regolamento di Rete*



*Ambienti di telematica e didattica*

**A.S. 2002-2003**



Rete Marconi Network

## Regolamento di Rete

### Ambienti di telematica e didattica

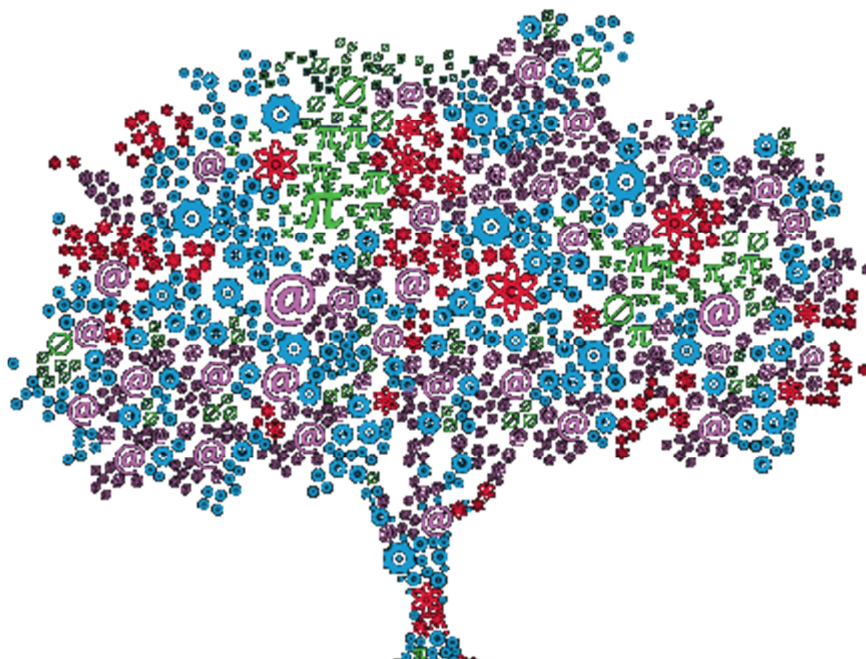
#### *Indice*

<a href="#">Indice</a> .....	3
<a href="#">Introduzione</a> .....	4
<a href="#">Sez.I: Norme generali</a> .....	4
<a href="#">Sez.II: Norme particolari</a> .....	6
<a href="#">Sez.III: Norme di sicurezza</a> .....	7
<a href="#">Sez.IV: Riferimenti operativi e gestionali</a> .....	10
<a href="#">Sez.V: Riferimenti tecnici</a> .....	19
<a href="#">Sez.VI: Appendice</a> .....	27
<a href="#">Glossario</a> .....	28
<a href="#">Sez.VII: Documenti di rete</a> .....	31
<a href="#">Principi Ispiratori</a> <i>Principi, finalità e obiettivi</i> .....	32
<a href="#">Galateo dell'utente</a> <i>Dichiarazione di adesione a norme e principi</i> .....	35
<a href="#">Galateo Dell'Amministratore</a> <i>Impegno dell'amministratore</i> .....	38
<a href="#">Sez.VIII: Modulistica</a> .....	41
<a href="#">Richiesta nuovo account</a> .....	42
<a href="#">Mancato assenso</a> .....	43

# *Manet Quick Guide*

Guida rapida all'uso della rete per gli studenti del **Triennio**

Ver.3.0/2005



*Ambienti di telematica e didattica*

## Guida rapida a rete Marconi Network

*Come ogni anno hai ricevuto il tuo nuovo account per l'accesso a Rete Manet! Come sai questo account avrà valore per tutto l'anno in corso.*

*Vogliamo ricordarti con questo pro-memoria che la Rete è configurata come un ambiente didattico e non come ambiente di gioco e di attività personali.*

In quanto ambiente didattico in essa sono in vigore delle norme di comportamento raccolte nel nostro regolamento di rete. Accettando l'accredito di accesso alla rete (account) ti sei impegnato a rispettare queste norme e le linee del nostro Galateo dell'utente.

### *Account*

In Rete Manet ogni utente possiede un proprio account personale, composto da un NOME e da una PASSWORD riservata.

Tutti i privilegi personali sono collegati a questo account, di cui sei oggettivamente responsabile. Occhio alla password, dunque! Cambiala spesso e non usare nomi banali (nomi propri, date di nascita e simili) che siano facilmente individuabili da altri.

E soprattutto non cederla mai, neppure momentaneamente: altri potrebbero usare la tua identità per procurare dei danni di cui saresti chiamato a rispondere.

### *Come si accede alla rete*

Dopo avere acceso il computer comparirà sullo schermo una maschera con la richiesta di inserimento dei dati personali: se necessario cancella quelli presenti e inserisci i tuoi. I dati riguardano:

Il Nome	(ad es.)	: <b>1F04</b>
La password	(la tua)	: <b>*****</b>

*Nota bene: – Se il dominio non compare devi selezionarlo dal Menu a discesa dei domini disponibili. Se il campo Dominio non compare selezionare la voce 'Opzioni'.*

### **Risorse personali e risorse condivise**

Oltre alla connessione ad Internet la rete mette a tua disposizione una Cartella Personale Protetta\*, una Cartella di Classe e numerose altre risorse interne.

Non è necessario cercare in rete la tua cartella personale o quella della tua classe: esse compaiono automaticamente nelle tue RISORSE DEL COMPUTER ogni volta che ti colleghi alla rete, da qualunque postazione dell'Istituto.

Con la prima connessione verrà creato infatti il tuo Profilo di Rete, che ti seguirà per tutto l'anno in corso (il prossimo anno il tuo account sarà infatti diverso).

La capienza massima della tua cartella personale è fissata in 50 MB.

*«Alle cartelle personali protette accedono lo studente titolare e tutti i docenti del Consiglio di Class»*

### **Cartelle di materia**

In genere al triennio si tende ad usare di più le cartelle di materia e, all'interno di esse, le cartelle di gruppo. Queste cartelle vengono attivate su richiesta dell'insegnante che fornisce all'admin uno schema dei permessi di accesso desiderati. Le cartelle di gruppo sono perciò accessibili solo al docente titolare della disciplina e ai componenti del suo gruppo.

### **Per navigare in Internet**

Quando usi un computer della rete, per navigare in Internet, di norma non devi impostare il *browser* **Internet Explorer**. Questo vuol dire che esso si autoconfigura ad ogni nuova connessione, selezionando quella più vantaggiosa tra quelle a disposizione. Per evitare che le impostazioni possano essere cambiate tutte le schede di configurazione del browser sono state disattiva-

te. E' sufficiente aprire il browser, dunque e, se tutto funziona a dovere: navigare!

### **Antivirus**

Il sistema antivirus dell'Istituto è centralizzato: la tua postazioni si autoconfigura e viene istruita sulle operazioni da svolgere per proteggere i tuoi dati e la rete. Il livello di scansione antivirus è massimo: se un file viene individuato come anche solo semplicemente sospetto viene cancellato in modo irrimediabile dal sistema. Ciò avviene anche quando si tenta di trasferire sui server del materiale sospetto o 'infetto'.

Occhio...alle penne, dunque! (Pen-Drives. Lettori MP3-USB. etc.): potresti perdere i tuoi files se ti colleghi al sistema e risultano 'infette' per il nostr antivirus!

### **Regole e norme**

La rete è un ambiente comune ed è quindi necessario conoscere e rispettare delle norme di buon uso e delle regole di comportamento.

Oltre al Galateo dell'Utente e a questa Guida rapida, troverai tutti gli altri documenti della rete presso il Sito Internet dell'Istituto ([www.itis.jesi.an.it](http://www.itis.jesi.an.it)) alla voce Rete Manet, oppure presso il sito Intranet (<http://intranet>) alla voce Documenti della Rete.

*Tutti i documenti sono inoltre pubblicati nella cartella Dox\_Triennio, mappata nelle Risorse del tuo computer ad ogni nuova connessione in rete.*

### **Monitoraggi e controlli**

Sono quotidianamente monitorate sia l'archiviazione di file nelle cartelle personali sia la connessione ad Internet degli studenti. Gli utenti che non rispettano il Galateo o violano il Regolamento vengono sospesi dai privilegi di accesso a singoli servizi o all'intera rete. I provvedimenti vengono comunicati personalmente agli interessati dalla Segreteria Didattica o dal CED dell'Istituto.

Le sanzioni del mese di Maggio vengono replicate integralmente all'inizio dell'anno successivo.

## Problemi, chiarimenti e informazioni

Per problemi, dubbi e richieste di chiarimenti puoi rivolgerti agli amministratori di rete oppure puoi scrivere a [Administrator@itis.jesi.an.it](mailto:Administrator@itis.jesi.an.it): prima però consulta il Bollettino della Rete (<http://intranet/Bollettino>) e leggi i docx a tua disposizione.

## Impostare il programma di Posta Elettronica

Se disponi di una casella di posta elettronica su Rete Manet puoi consultare la tua posta sia dall'interno dell'Istituto che dall'esterno.

L'opzione più semplice è quella di utilizzare la posta via web. Dopo avere impostato il browser per navigare Internet puoi aprire la tua casella direttamente dal sito internet dell'Itis ([www.itis.jesi.an.it](http://www.itis.jesi.an.it)), alla voce *La tua posta*, seguendo le indicazioni fornite sulle pagine del servizio.

Se vuoi invece impostare un programma di posta come Outlook Express:

1. Apri Outlook
2. Dal Menu 'Strumenti' seleziona la voce Account e Posta Elettronica
3. Crea un nuovo account di posta dal Menu Strumenti, alla voce: Account
4. Seleziona la voce Posta Elettronica e quindi Aggiungi e Posta elettronica
5. Scrivi il mittente preimpostato per l'invio dei tuoi messaggi
6. Scrivi il tuo indirizzo di posta elettronica completo
7. Inserisci **srv.itis.jesi.an.it** come nome del server **POP3**
8. Inserisci **srv.itis.jesi.an.it** come nome del server **SMTP**
9. Inserisci infine i dati dell'account con il quale entri di rete abitualmente

Ricorda anche di completare così l'impostazione del programma:

1. Dall'elenco delle caselle di posta seleziona l'account appena creato (Se Outlook è stato chiuso riaprilo e seleziona il Menu **Strumenti** e la voce **Account**)
2. Seleziona il comando Proprietà
3. Nella scheda Impostazioni avanzate seleziona il comando: Conserva una copia dei messaggi sul server
4. Dalla scheda connessione seleziona l'opzione: **Rete Locale (LAN)**

Se ti connetti dall'esterno dell'istituto crea un account in modo identico a quello appena descritto sul computer dal quale vuoi consultare la tua posta, impostando però i seguenti parametri:

POP3                    **mail.itis.jesi.an.it**

SMTP                    [ **il server SMTP** del tuo provider abituale]

**Attenzione:** Per ragioni di sicurezza mentre dall'interno dell'Istituto si può scrivere e ricevere posta senza limitazioni, quando ci si collega dall'esterno, è permesso inviare posta solo ad altri utenti della nostra rete; normale, invece, in questo caso, la ricezione di posta da Internet.

☺ Admin

# Galateo

dell'utente  
ver. 2.0 / 2004



## Premessa

---

L'accesso con un account autorizzato alla Rete Marconi Network vincola in modo esplicito gli utenti all'accettazione del presente Galateo di Rete, alla conoscenza del Regolamento di Rete e del Regolamento di Laboratorio.

I documenti fondamentali di Rete vengono pubblicati all'indirizzo: **<http://intranet>**.

---

## Dichiarazione personale

- In cambio del privilegio della connessione alla Rete 'Marconi Network' e dell'accesso ai servizi che la Rete garantisce ai propri utenti,
- consapevole delle norme raccolte nel Regolamento della Rete,
- a conoscenza delle norme definite dal Regolamento di Laboratorio
- consapevole che detto privilegio può essermi revocato in qualsiasi momento dai responsabili dell'Istituto e della Rete stessa in caso di comportamenti non conformi ai principi espressi nel presente Galateo e alle norme del Regolamento della Rete,
- in qualità di utente di rete Ma.Net

## DICHIARO

**di accettare il presente Galateo e di aderirvi senza riserve.**

Dichiaro altresì di volere rispettare:

1. Il Regolamento di Laboratorio
  2. Il Regolamento della Rete
-



## Rete locale

### In particolare mi impegno a:

1. non cedere, neppure momentaneamente, i dati del mio account ad altri utenti della rete
2. non tentare di carpire con programmi o sotterfugi le password di personale con privilegi superiori ai miei
3. non collegarmi al sistema con l'account di un altro utente
4. a rispettare e a non tentare di violare i limiti imposti dall'amministratore di sistema alla 'navigazione' del sistema da parte del mio account
5. non usare i servizi di rete locale per scopi che non siano attinenti all'attività didattica curricolare e comunque per obiettivi non autorizzati dai responsabili dell'attività
6. non installare, senza autorizzazione del responsabile di laboratorio o del responsabile di rete, programmi di alcun genere o non licenziati sulle postazioni messe a mia disposizione
7. non installare o comunque utilizzare le postazioni dell'Istituto per giochi e video-giochi, anche quando residenti su supporti rimovibili privati
8. non installare particolari programmi salvaschermo ('screen-savers') né tentare impostare password alle funzioni della postazione
9. non attivare applets o plug-in potenzialmente dannosi per il sistema
10. non tentare di forzare le difese del sistema con programmi e comandi 'maliziosi' tesi ad individuare falle nel sistema di sicurezza della postazione

### Come utente che possiede il privilegio di accesso alla rete, inoltre:

- a) Difenderò il laboratorio, la rete e la mia postazione da potenziali pericoli che vengano da comportamenti maldestri, imperizia, distrazione o altre operazioni consapevoli che comportino pericoli per il sistema.

- b) Non danneggerò volontariamente le attrezzature principali e periferiche.
- c) Non manderò in esecuzione sul sistema locale e sulla rete routines, script, javascript, batch files o eseguibili di altra natura senza essere autorizzato e senza avere prima calcolato le ricadute potenziali dell'operazione sul sistema locale e sulla rete.
- d) non installerò, non autorizzato, 'adds-on', 'hot-fixes', 'patches' di qualsivoglia natura senza autorizzazione del responsabile di laboratorio o di rete.
- e) non manderò in esecuzione codice aggressivo Java.
- f) Non userò programmi di tipo spyware, sniffer o di indebito monitoraggio del traffico di rete.
- g) Effettuerò i test di funzionamento di programmi auto-prodotti su computer protetti e comunque dopo averne dato comunicazione all'amministratore di rete.

## Internet

### Mi impegno a:

- non utilizzare i servizi telematici e la connessione ad Internet per collegarmi a siti che non hanno attinenza diretta con i contenuti della didattica curricolare, attività di ricerca auto-riizzate o attività di progetto
- non collegarmi con siti che pubblicizzano il gioco d'azzardo
- non tentare di scaricare dalla rete programmi eseguibili e non ne permetterò l'esecuzione sul computer sul quale lavoro o lavora il mio gruppo senza l'autorizzazione necessaria
- non tentare di usare i servizi telematici d'Istituto per traffici di nessuna natura, ivi compreso lo scambio di software 'piratato' o 'crackato', di files musicali di provenienza illecita o di altro materiale software.

A conoscenza del Regolamento d'Istituto, **dichiaro** inoltre di essere consapevole che costituisce comportamento sanzionabile tentare di usare i servizi telematici dell'Istituto per collegarmi a siti che:

- mostrano scene di violenza esplicita
- pubblicizzano o praticano giochi d'azzardo
- propongono 'connessioni veloci' con lo scaricamento di programmi di tipo '*dialer*'
- mostrano contenuti di sesso esplicito, osceni o pornografici
- promuovano il lavoro di *hackers* che propongano tecniche di forzatura dei sistemi
- offrano 'kit di assemblaggio' di virus informatici
- propongono il *downloading* di software senza licenza
- propongano giochi, *chatting* e client di accesso a sessioni condivise su Internet
- che propongano software *freeware* non testato e non garantito
- che offrano musica *on line* in violazione alle norme vigenti sui diritti d'autore

## Posta elettronica

### Se titolare di account di posta elettronica mi impegno a :

1. non utilizzare mai la posta elettronica per inviare messaggi indesiderati o di contenuto offensivo ad altri utenti;
2. non utilizzare la posta elettronica per inviare messaggi osceni o molesti ad altri utenti di questa come di altre reti telematiche;
3. non partecipare alle cosiddette 'Catene di S. Antonio' ( mail chains) e a denunciare all'Amministratore di rete l'eventuale esistenza di tali iniziative nella nostra rete;
4. non utilizzare la posta elettronica per inviare messaggi non sollecitati ad altri utenti di questa o di altre reti contenenti pubblicità, diretta o indiretta, a prodotti, iniziative e servizi privati;
5. non tentare di utilizzare i servizi di posta elettronica dell'istituto per operazioni di attacco telematico e di rilancio aggressivo di posta nei confronti di altri siti;
6. **Mi impegno** in particolare a non offendere attraverso l'uso della posta elettronica la dignità, la religione, il sesso, la nazionalità, la lingua, la cultura o le caratteristiche psico-fisiche e socio-economiche di tutti gli altri utenti della nostra come di altre reti.

## Liberatoria

### Nel caso non condividessi i principi ispiratori e il Galateo della Rete:

- mi impegno a comunicarlo tempestivamente ai responsabili di rete
- sono consapevole che questo comporterà la revoca dei privilegi di accesso ai servizi di rete

## Consenso al trattamento dei dati personali

In relazione a quanto previsto dalla legge n.675/1996 e succ.vo D.L.vo n.196/2003, consapevole che:

- ✓ Rete Manet non effettua il trattamento di alcun dato personale 'sensibile' relativo ai propri utenti;
- ✓ che i dati personali (intesi come contenuto delle cartelle riservate) sono monitorati automaticamente e senza preavviso dal software antivirus;
- ✓ che tutti i dati possono essere usati dall'Amministrazione di rete a fini di rilevazione statistica e di studio rigorosamente anonimo dell'andamento generale dei servizi e che, in particolare, il sistema registra i dati relativi a:
  - ▶ picchi di utilizzo
  - ▶ statistiche di navigazione
  - ▶ numero di utenti collegati/ora
  - ▶ argomento dei siti maggiormente visitati
  - ▶ funzionamento del server proxy
  - ▶ utilizzo generale dei servizi (http, ftp, posta, archiviazione, banda wi-fi,etc.)
- ✓ a conoscenza del Galateo d'Amministratore

acconsento al trattamento dei miei dati personali nelle forme e per gli scopi previsti nel presente documento e nel Regolamento della Rete.<sup>98</sup>

Letto, approvato e sottoscritto

---

<sup>98</sup> Si intendono per DATI PERSONALI:

- tutti i dati che il sistema registra automaticamente in quanto prodotto dell'attività in rete dell'utente.
- tutti i dati archiviati nelle aree riservate all'utente

ISBN | 9788893328593

Prima edizione digitale: 2016

© Tutti i diritti riservati all'Autore

Youcanprint Self-Publishing Via Roma 73 - 73039 Tricase (LE)

[info@youcanprint.it](mailto:info@youcanprint.it) [www.youcanprint.it](http://www.youcanprint.it)

Questo eBook non potrà formare oggetto di scambio, commercio, prestito e rivendita e non potrà essere in alcun modo diffuso senza il previo consenso scritto dell'autore. Qualsiasi distribuzione o fruizione non autorizzata costituisce violazione dei diritti dell'editore e dell'autore e sarà sanzionata civilmente e penalmente secondo quanto previsto dalla legge 633/1941.