

Anna Oliverio Ferraris

Crescere tra reale e virtuale

Gestire i media in casa e a scuola

Parma 5 marzo 2016
Auditorium Cavagnari

Francois De Singly, acquisizione della conoscenza:

Due viaggi insieme giovani e adulti

Il **1°** è quello classico, basato sulla **trasmissione del sapere** secondo un modulo di tipo lineare. Il giovane è guidato dall'adulto, che questo viaggio lo ha già fatto prima di lui. L'adulto si colloca nella posizione di "colui che sa". Il giovane è nella posizione di "colui che non sa ancora e che deve imparare".

Il **2°** è in gran parte basato sulla **scoperta** e sulla **sperimentazione**: anche l'adulto si avventura in terreni inesplorati dai percorsi non lineari. La conoscenza non è codificata e strutturata secondo le categorie tradizionali cosicché spesso ci si trova a procedere per tentativi.

In internet spesso i giovani si muovono meglio degli anziani.

TRASFORMAZIONE DEL RUOLO DELL'INSEGNANTE ?

Sino a non molto tempo fa per l'80% l'insegnante trasmetteva conoscenze e per il 20% aiutava gli alunni a organizzarle

Domani le percentuali potrebbero invertirsi:
20% trasmissione
80% aiutare gli alunni a mettere ordine nelle Informazioni che essi raccolgono

Nuovi interrogativi:

Fino a che punto è opportuno questo capovolgimento?

Non c'è il rischio che i giovani si perdano nel mondo virtuale?

L'utilizzo eccessivo delle TEC potrà essere equilibrato da una buona educazione?

Le infinite e contrastanti informazioni che si trovano in rete aiutano a fare delle buone scelte?

VANTAGGI:

- Le TEC servono lavorare, fare ricerche, informarsi, divertirsi, socializzare (sempre più attività lavorative si svolgeranno in rete);
- Chat e gruppi di incontro per molti ragazzi rappresentano una possibilità in più di socializzazione quando le timidezze tipiche dell'età bloccano l'interazione diretta vis-a-vis;
- Non tutti i videogiochi sono ripetitivi o violenti (2 tipi di videogiochi)
- Collegamenti tra scuole e classi in diversi Paesi;
- In classe lavori originali e gratificanti con il computer;
- Internet strumento di democrazia.

Ragazzi attivi in rete possono esserlo anche fuori: una cosa non esclude l'altra, bisogna però imparare a gestire i tempi

LIMITI

- Errori, bufale, fonti non attendibili
- Assenza di gerarchizzazione del sapere, esperti e non esperti sullo stesso piano
- Multitasking (più attività contemporaneamente):
«concentrazione intermittente»
- Età
- Delegare
- Dipendenza
- Non visibilità interlocutore/fraintendimenti/aggressività

AZIONI MESSE IN ATTO DAL CYBER BULLO

- Messaggi online violenti e volgari che suscitano controversie all'interno di un forum o di una chat
- Denigrare qualcuno in un social network tentando di distruggerne la reputazione
- Escludere una persona da un gruppo online allo scopo di emarginarla (spesso femminile e con l'appoggio di altri utenti)
- Ricattare minacciando di diffondere notizie o immagini compromettenti
- Il cyberbullo pubblica foto, fotomontaggi, video o informazioni private della vittima, diffonde maldicenze attraverso sms o posta elettronica oppure mette in atto minacce con strumenti elettronici
- Agisce attraverso *happy slapping* per diffondere immagini online allo scopo di ottenere tanti «mi piace» e quindi aumentare il proprio livello di popolarità in rete
- *Sexthing*: invio di testi o immagini a sfondo sessuale, anche pornografiche

Cyberbullismo

CONSEGUENZE PER LA VITTIMA

più o meno gravi a seconda delle circostanze, delle persone coinvolte, del tipo di «scherzo»

Autostima

Identità personale

Identità familiare

Ansia

Senso di vergogna

Attacchi di panico

Difficoltà scolastiche

Difficoltà a gestire stress e ansia

Società Italiana di Pediatria (2008)

(11-14 anni)

Quali sono i motivi che secondo te spingono a fare il bullo?

	%
Essere ammirato all' interno del gruppo di amici	83,8
Diventare il leader del gruppo	79
Essere attraente per le ragazze	70
Non essere emarginato	61
Essere temuto	58,3
Solo per divertirsi un po'	45,2

INTERVENTI:

---con i bambini la navigazione deve essere **assistita**, il computer deve essere in una stanza o aula comune;

---installare **filtri** sul computer che limitano la navigazione: ci sono delle guide on line che danno le informazioni necessarie per installarli;

---quando i computer sono in rete, come in un'aula scolastica o nell'appartamento domestico, si possono autorizzare **solo alcuni indirizzi** escludendo tutti gli altri;

---*a scuola*: dialoghi «circle time» su violenze e bullismo, facendo emergere dagli alunni le soluzioni; (vedi «MABASTA»)

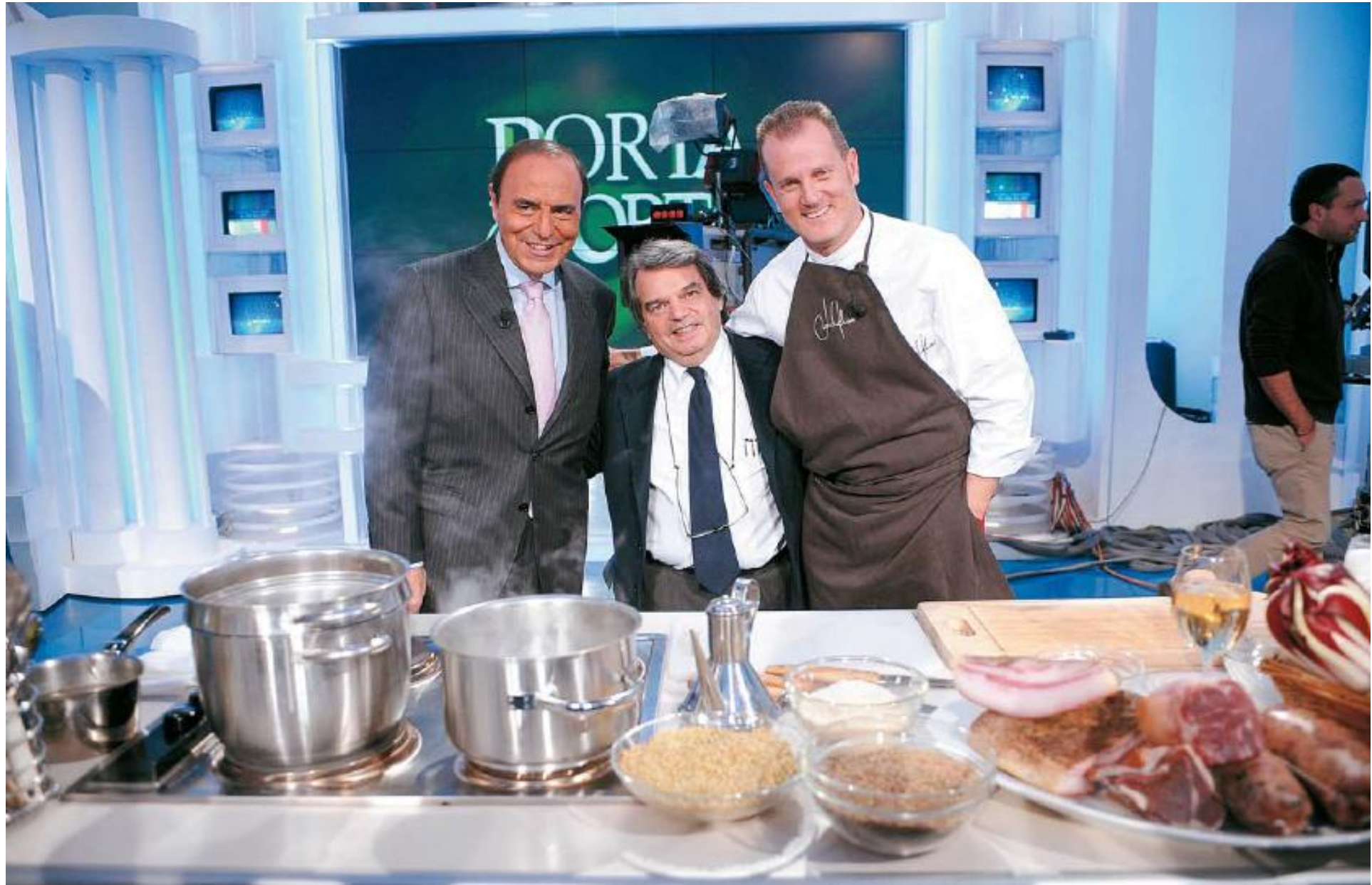
---*a scuola*: prevedere e annunciare sanzioni;

---*a scuola*: **formazione civica** ai ragazzi sull'uso del computer mettendoli in guardia dalle conseguenze del bullismo e cyberbullismo, dagli incontri pericolosi, dalle seduzioni della pubblicità, dai giochi d'azzardo on line, dalle possibili trappole e manipolazioni.

ALCUNE MANIPOLAZIONI ATTRAVERSO I MASS-MEDIA

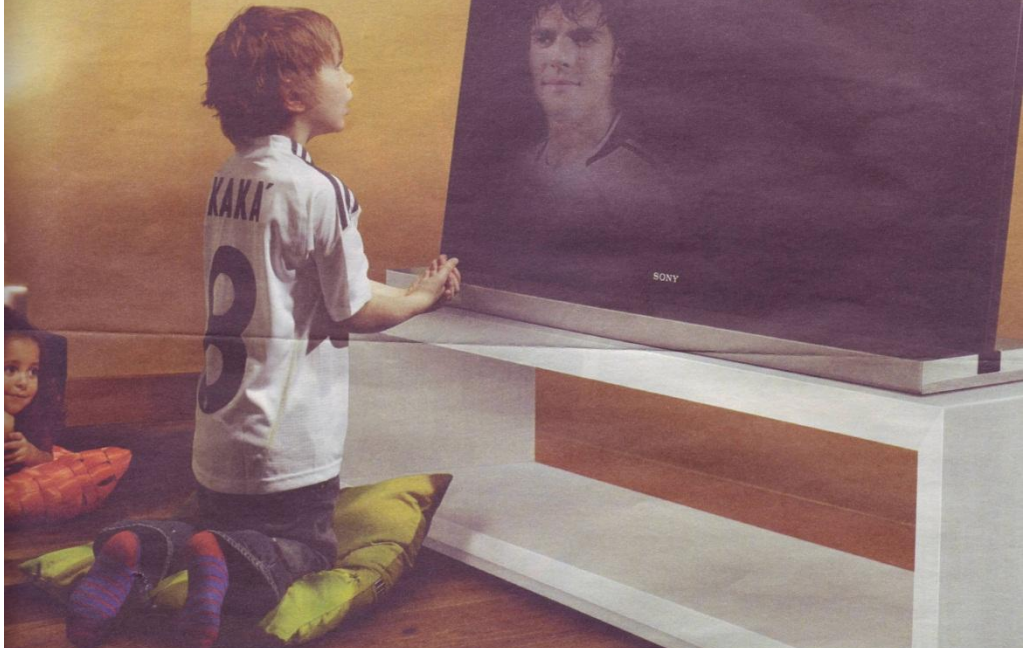
indicate dal linguista Noam Chomsky (Massachusetts Institute of Technology)

1. Creare falsi problemi e poi fornire soluzioni
2. Rivolgersi al pubblico come ai bambini
3. Distrazione (spostare l'attenzione su temi irrilevanti)
4. Usare le emozioni assai più della riflessione
5. Mantenere il pubblico nell'ignoranza e nella mediocrità
6. Indurre identificazione



make.believe

BRAVI



sony internet tv.
immagina di scegliere



Immagina di vivere in un'era che unisce internet e TV per regalarti esperienze nuove e coinvolgenti, per accendere la tua curiosità. Immagina contenuti online senza limiti, aggiornamenti real-time dai social network. Rivivi le migliori azioni della tua squadra, emozionati con i programmi che ami. Quando vuoi. Immagina l'eleganza pulita ed essenziale del monolithic design, 6° di inclinazione per una visione perfetta, anche a televisore spento. Oltre lo schermo, il riflesso del tuo mondo. Sony internet TV. Ora puoi scegliere.

Nell'era della comunicazione è importante essere autonomi, critici, indipendenti non oggetto di manipolazioni e seduzioni altrui

- (1) **Abituare i ragazzi a deciptare l'informazione:** oggi è diventato molto facile truccare ciò che si proietta con l'immagine confondendo la realtà con la fiction
- (2) **Separare nettamente il virtuale dal reale,** insegnare ai giovani a non agire nel reale come potrebbero fare nel mondo dell'immaginario