

CITTADINANZA DIGITALE



Carlo Petracca

TOOL MAKING

M. LAENG

« Con l'ingresso nell'umanità, l'animale di natura è diventato animale di cultura: ed è riconoscibile, fra resti di focolari e di sepolture, come **tool making**, fabbricatore di strumenti»

L'evoluzione per tutti gli altri esseri viventi è stata **endosomatica** (evoluzione dei tratti interni dell'organismo) per l'uomo invece è stata anche **esosomatica** (strumenti, costumi, linguaggio, ...).

E' emblematico notare che le epoche antiche sono state classificate, distinte e periodizzate dagli storici con riferimento agli strumenti costruiti e utilizzati dall'uomo: **età della pietra** (paleolitico e neolitico), **età del ferro**, **età del bronzo**, **età del rame**

Eetà della scrittura, età della stampa, età dei media, età delle tic

TOOL MAKING

STRUMENTI DI COMUNICAZIONE = STRUMENTI DI EDUCAZIONE

Non ci può essere insegnamento/apprendimento senza comunicazione sia essa verbale o non verbale

Per insegnare l'uomo ha utilizzato:

Il corpo, i gesti

La voce (lallazione)

Le immagini (graffiti, Biblia pauperum ...)

La parola (linguaggio orale, storie, leggende, racconti, favole, miti ...)

Il silenzio

La scrittura

La stampa

I media (radio, tv ...)

Le Tic

Non ci può essere insegnamento senza strumenti di comunicazione

AMORE E ODIO

PLATONE FEDRO

Theuth presenta la scrittura:

Questa scienza, o re, renderà gli Egiziani più sapienti e arricchirà la loro memoria perché questa scoperta è una medicina per la sapienza e la memoria>>

Thamos risponde:

<< (Questo strumento) ingenererà oblio nelle anime di chi lo imparerà: essi cesseranno di esercitare la memoria perché fidandosi dello scritto richiederanno le cose alla mente non più dall'interno di se stessi, ma dal di fuori, attraverso segni estranei: ciò che tu hai trovato non è una ricetta per la memoria ma per richiamare alla mente. Né tu offri vera sapienza ai tuoi scolari, ma ne dai solo l'apparenza perché essi, grazie a te, potendo avere notizie di molte cose senza insegnamento, si crederanno d'essere dottissimi, mentre per la maggior parte non sapranno nulla; con loro sarà una sofferenza discorrere, imbottiti di opinioni invece che sapienti >>.

AMORE E ODIO

PLATONE FEDRO

« Vedi, o Fedro, la scrittura è in una strana condizione, simile veramente a quella della pittura. I prodotti cioè della pittura ci stanno davanti come se vivessero; ma se li interroghi, tengono un maestoso silenzio.

Nello stesso modo si comportano le parole scritte: crederesti che potessero parlare quasi che avessero in mente qualcosa; ma se tu, volendo imparare, chiedi loro qualcosa di ciò che dicono esse ti manifestano una cosa sola e sempre la stessa.

E una volta che sia messo in iscritto, ogni discorso arriva alle mani di tutti, tanto di chi l'intende tanto di chi non ci ha nulla a che fare; né sa a chi gli convenga parlare e a chi no. Prevaricato ed offeso oltre ragione esso ha sempre bisogno che il padre gli venga in aiuto, perché esso da solo non può difendersi né aiutarsi>

AMORE E ODIO

GOETHE = L'APPRENDISTA STREGONE

Uno stregone che si assenta dal suo studio, raccomandando al giovane apprendista di fare le pulizie. Quest'ultimo si serve di un incantesimo del maestro per dare vita a una scopa affinché compia il lavoro al posto suo. La scopa continua a rovesciare acqua sul pavimento, come le è stato ordinato, fino ad allagare le stanze: quando si rende conto di non conoscere la parola magica per porre fine all'incantesimo, l'apprendista spezza la scopa in due con l'accetta, col solo risultato di raddoppiarla, perché entrambi i tronconi della scopa continuano il lavoro. Solo il ritorno del maestro stregone rimedierà al disastro.

LO STRUMENTO SFUGGE AL CONTROLLO DEL SUO INVENTORE ED ARRIVA A DANNEGGIARLO

AMORE E ODIO

LA PAROLA

La signora di Neanderthal all'apparire dei primi cugini loquenti:

« Signora mia, ma che si doveva vedere. Invece di annusarsi, invece di palparsi, invece di lottare con forza, o guaiolare dolcemente o di fare quei bei gesti così chiari, così sinceri, guardandoli bene in faccia, ha visto questi? Signora mia, io li ho visti; con quei loro vocini bassi bassi, come se accanto ci fossero orsi e tigri a cui sfuggire, manco si guardano negli occhi, muovono appena le labbra ogni tanto, la lingua gli balla in bocca che nessuno la può vedere, che schifo invece di una bella leccata, e chiamano questo parlare. Mah, dove andremo a finire ... Non fiuteremo più, non gesticoleremo più. Che ne sarà dell'iconicità, signora mia? E della corporeità? »

Tullio De Mauro

AMORE E ODIO

L'attrazione e la paura ha accompagnato la comparsa di qualsiasi strumento.

La clava

La fionda

Il fucile

La scrittura

LA stampa

La televisione

Le TIC

MA ...

La tecnologia in sé è neutra: non è né buona né cattiva.

La transizione dal bene al male avviene attraverso l'uso che l'uomo ne fa.

AIUTARE GLI ALUNNI A SAPER USARE IL DIGITALE

LO SPAZIO DIGITALE

COSA FARE?

Partiamo da questa constatazione suggerita da De Kerckhove:

*« oramai occupiamo e viviamo in tre spazi: fisico, mentale e virtuale...
Le grandi coordinate dell'essere umano (spazio, tempo e sé) sono profondamente cambiate a causa del digitale».*

LO SPAZIO DIGITALE

COSA FARE?

Allo spazio fisico e mentale si è aggiunto quello virtuale in cui viviamo tutti diffusi e connessi

Al tempo cronologico nostro (che non possiamo né accorciare né allungare) si è aggiunto quello veloce delle macchine che rispondono immediatamente alla domanda

Alle nostre identità individuali e private si devono aggiungere la persona digitale, l'alter ego virtuale e, fra poco, una sorta di «gemello digitale», costituito da tutti i dati disponibili su di noi

PINOCCHIO 2.0

Tutto questo provoca una crisi di identità degli individui e delle società.

L'EDUCAZIONE SI DEVE OCCUPARE DI QUESTO TERZO SPAZIO

IN CHE MODO?

L'EDUCAZIONE DI PINOCCHIO 2.0

*Pinocchio esprime il desiderio profondo di diventare umano
Il desiderio di superare la meccanizzazione e di non soccombere
ad essa*

*Lo stomaco della balena che sputa Geppetto e Pinocchio in carne
e ossa su un terreno solido rappresenta l'umano che riprende
potere sulla macchina.*

PINOCCHIO 2.0

L'EDUCAZIONE DI PINOCCHIO 2.0

Il nuovo Pinocchio non è fatto di legno, ma di bit

**Occorre l'educazione di Pinocchio 2.0
= bisogna farlo ritornare umano!!!**

« La scuola ha ormai l'impegno di gestire l'educazione non solo nello spazio fisico e mentale, ma anche nello spazio virtuale » De Kerckhove

TIC E APPRENDIMENTO

L'EDUCAZIONE DI PINOCCHIO 2.0

1. Insegnare ai ragazzi a saper gestire le conoscenze e l'apprendimento mediante il digitale

I ragazzi devono « saper reperire, copiare, trasferire e contestualizzare intelligentemente le conoscenze, sviluppare il pensiero laterale»

Tutte il discorso che facciamo noi sulle competenze si connette a questa esigenza

Non bisogna dare le risposte, ma INSEGNARE a saper fare le domande

Nello spazio virtuale sono disseminate le risposte, esiste una mole infinita di conoscenze che non hanno nulla a che fare l'una con l'altra

2. Puntare sulla collaboratività sul piano sociale e mentale

*Sul piano sociale sappiamo che il mondo digitale ha generato da una parte **la morte del prossimo** e l'isolamento individuale*

- *Il costruttivismo sociale di Vygotskij*
- *Cooperative learning*
- *Group Investigation*
- *Le relazioni di aiuto (Tutoring, Peer education, Community learning, lezioni private dei compagni)*

TIC E COLLABORAZIONE

2. Puntare sulla collaboratività sul piano sociale e mentale

Lo spazio virtuale ha generato di converso anche la **CULTURA DELLA CONDIVISIONE MENTALE E DEL POTENZIAMENTO COGNITIVO**

E' UNO SPAZIO IN CUI LE MENTI INTERAGISCONO
E per fortuna non c'è solo lo scambio delle notizie insignificanti (oggi ho mangiato una buona pizza)

2. Puntare sulla collaboratività sul piano sociale e mentale

L'interazione mentale produce il potenziamento cognitivo

Risposta educativa: generare nelle classi la densità delle relazioni interpersonali e mentali.

Costruttivismo sociale dell'apprendimento
Metacognizione
Processi cognitivi

SPAZIO MENTALE E VIRTUALE

3. Collaborazione attiva tra spazio mentale e virtuale

Finora abbiamo insistito nella collaborazione tra spazio fisico e mentale = ***mens sana in corpore sano***

Ora è necessario attivare nelle scuole la collaborazione tra spazio mentale e virtuale

Un allievo trascorre circa 5 ore al giorno sugli schermi . E' un dato di fatto!

«Ne deriva una sorta di esternalizzazione delle facoltà cognitive, inclusa la memoria che si sposta nei tablet e negli smartphone»

SPAZIO MENTALE E VIRTUALE

3. Collaborazione attiva tra spazio mentale e virtuale

L'attività dello spazio mentale si riduce a fronte dell'ampliamento dello spazio virtuale

L'AMPLIAMENTO DELLO SPAZIO VIRTUALE COMPORTA DEI RISCHI CHE NON POSSIAMO IGNORARE

COGNIZIONE

- **RAPPORTO TRA MENTE E MEDIA - D. de KERCKHOVE**

<< Il cervello umano è un ecosistema in costante dialogo con la tecnologia e la cultura. Le tecnologie basate sul linguaggio ... possono incorniciare il cervello sia fisiologicamente, sul piano dell'organizzazione neuronale, che psicologicamente, sul piano dell'organizzazione cognitiva >>

- *Concezione del tempo: oralità e scrittura*
- *Concezione dello spazio: cannocchiale e microscopio*
- *Retta gradualmente ascendente*

COGNIZIONE

DANIEL KAHNEMAN = PENSIERI LENTI E VELOCI

- Il pensiero umano funziona in base a due sistemi:
- a) Il Sistema 1, o **Pensiero Veloce**, è inconsapevole, intuitivo e costa poca fatica.
- b) Il Sistema 2 è consapevole, usa ragionamenti deduttivi, richiede molta più concentrazione, ed è ovviamente **Pensiero Lento**.

« Noi c'illudiamo spesso di farci guidare dal Sistema 2, di prendere le decisioni dopo un' attenta riflessione, mentre in realtà è il Sistema 1 a controllare la nostra vita per la maggior parte del tempo. Anche perché il Pensiero Lento è "pigro", si affatica presto.

Lui stesso, il Sistema 2, adora abbandonarsi al suo fratello veloce, i cui automatismi gli risparmiano un bel po' di energie».

COGNIZIONE

PIERCESARE RIVOLTELLA

I media digitali sono espressione (e supporto) di un'organizzazione sociale basata sulla velocità, anzi, sull'accelerazione. Da questo punto di vista essi non rappresentano il vero problema: è la logica dell'accelerazione che occorre disinnescare.

Chiudere i media digitali fuori dalle classi, come la Francia di Macron ha fatto, credo non serva. Occorre piuttosto chiedersi come sia possibile, all'epoca dei pensieri veloci, continuare a coltivare anche l'attitudine al pensiero lento.

Il nuovo non comporta il sacrificio del vecchio: la sfida è farli coesistere. La Wolf dice che è come insegnare due lingue straniere a un bambino piccolo: educare il cervello bilingue è la sfida di oggi e di domani.

ELOGIO DELLA LENTEZZA

4. ELOGIO DELLA LENTEZZA

Lamberto Maffei presidente dell'Accademia dei Lincei ed ex direttore dell'Istituto di Neuroscienza del Cnr

«Il desiderio di emulare le macchine rapide create da noi stessi, a differenza del cervello che invece è una macchina lenta, diventa fonte di angoscia e di frustrazione»

«La netta prevalenza del pensiero rapido, a partire da quello che esprimiamo attraverso l'uso degli strumenti digitali, può comportare soluzioni sbagliate, danni all'educazione e perfino al vivere civile».

ELOGIO DELLA LENTEZZA

4. ELOGIO DELLA LENTEZZA

*Dunque **la riscoperta delle lentezza**, seguendo il ragionamento di Maffei, potrebbe essere una buona terapia contro gli effetti dello stress digitale, dove tutto viene comunicato in tempi record attraverso e-mail, sms, tweet.*

*E considerando che soltanto nell'ultimo anno, per stare dietro al pressante uso di questi strumenti, **abbiamo perso un'ora di sonno**, forse è utile ricordarci che l'uomo non è programmato per essere troppo veloce*

*Bravi nel problem solving in tempo reale e a fronteggiare situazioni di emergenza, **potremmo perdere progressivamente la capacità di pianificare a lungo termine.***

ELOGIO DELLA LENTEZZA

4. ELOGIO DELLA LENTEZZA

*Dunque **la riscoperta delle lentezza**, seguendo il ragionamento di Maffei, potrebbe essere una buona terapia contro gli effetti dello stress digitale, dove tutto viene comunicato in tempi record attraverso e-mail, sms, tweet.*

*E considerando che soltanto nell'ultimo anno, per stare dietro al pressante uso di questi strumenti, **abbiamo perso un'ora di sonno**, forse è utile ricordarci che l'uomo non è programmato per essere troppo veloce*

*Bravi nel problem solving in tempo reale e a fronteggiare situazioni di emergenza, **potremmo perdere progressivamente la capacità di pianificare a lungo termine.***

ELOGIO DELLA LENTEZZA

4. L'ELOGIO DELLA LENTEZZA

- La didattica insegue ritmi veloci, con l'intenzione di trattare molti contenuti e svolgere una quantità ampia di compiti, nella convinzione che tale stile educativo possa produrre maggiori risultati in termini di apprendimento.
- **recuperare la riflessività, la capacità di pensare, di studiare e soprattutto di sentire, con i sensi e con il cuore**
- ***Essenzializzare i contenuti per l'apprendimento = ricercare i nuclei fondanti***
- Ne consegue che l'apprendimento avviene in modo efficace quando ***si "dilata" il tempo della comprensione***, con il dialogo, con esempi (non solo dell'insegnante ma anche richiedendoli agli alunni) con il coinvolgimento dell'intera classe; potremmo dire: quando si apprende con lentezza;
- ***Non multa sed multum***
- Responsabilità docente: rallentare la corsa per potenziare il pensiero

ELOGIO DELLA CARTA

5. Il recupero alternativo della carta

Maryanne Wolf, neuroscienziata che da anni studia il cervello che legge, ha osservato che leggere a schermo finisce per inibire, a lungo andare, la lettura profonda.

Si corre via, alla ricerca di alcuni snodi del testo che consentano di coglierne sinteticamente il senso senza prendersi il tempo di pesarne ogni singola parte: il rischio è che si comprometta la capacità di comprendere con esattezza il significato di quel che si sta leggendo.

Si legge, ma spesso senza capire cosa: i risultati delle prove Invalsi da qualche anno dimostrano proprio questo, ovvero una tendenziale incapacità degli studenti italiani a comprendere il significato di un testo scritto.

Sapere senza apprendere (P. Meirieu)

ELOGIO DELLA CARTA

5. Il recupero alternativo della carta

Una ricerca statunitense ha dimostrato che:

« i soggetti di stampa ricordano più notizie dei soggetti online e suggeriscono che lo sviluppo di forme dinamiche di storie online negli ultimi dieci anni ha avuto scarso effetto nel renderle più impressionabili delle storie stampate »

La carta è l'unico luogo dove la parola è statica, mentre in tutti gli altri media (radio, tv, schermi, internet) la parola si muove velocemente e non permette la riflessione.

Nel mondo digitale all'ascoltatore sfugge il controllo sul linguaggio

La carta rallenta l'informazione e permette maggiore esercizio critico su di essa e fa riacquistare al lettore potere sul linguaggio.

ELOGIO DELLA CARTA

5. Il recupero alternativo della carta

PIERCESARE RIVOLTELLA:

La scrittura si accorcia, si fa sintetica.

Gli schermi digitali sono a questo riguardo un fattore codeterminante: proprio perché si dispone di poco tempo, il formato dello Short Message risulta assolutamente funzionale, ma a lungo andare quel formato finisce per modificare la nostra attitudine alla scrittura.

Così finiamo per essere sintetici sempre, anche quando non servirebbe o forse sarebbe meglio non esserlo.

ELOGIO DELLA CARTA

5. Il recupero alternativo della carta

**«I BAMBINI CHIEDONO LA TV,
LA SCUOLA OFFRA IL LIBRO»**

Marshall McLuhan

**«I BAMBINI CHIEDONO LE TIC,
LA SCUOLA OFFRA IL LIBRO»**

LA MEDIATURA

7. La mediatura (De Kerckhove)

Non possiamo negare che lo smartphone è la nuova «penna elettronica» per i nostri ragazzi

«La mediatura è l'arte dei media che incontra la letteratura, l'arte, le lettere»

Altri paesi sono più avanti di noi nel chiedere ai ragazzi questa tecnica che si realizza con le Storytelling, con le interviste o inchieste rivolte alla propalazione su vari argomenti, con l'uso non solo dello smartphone ma anche di altri media (iPad, Foto, Skype, ecc).

La narrazione transmediale. *Si tratta di un racconto che utilizza diversi media alla cui costruzione partecipano più persone, enti e istituzioni .*

CAPACITA' MNESTICA

8. II RECUPERO della CAPACITA' MNESTICA

Il digitale ha provocato la esternalizzazione della memoria

La scrittura (timori di Thamos nel Fedro di Platone)

La stampa (libri e giornali) = memoria collettiva

Il digitale = memoria universale

Questi mezzi hanno rappresentato l'antidoto all'oblio delle conoscenze e ne hanno permesso il ricordo e la trasmissione alle future generazioni

CAPACITA' MNESTICA

8. II RECUPERO della CAPACITA' MNESTICA

Domande:

- *esternalizzare la memoria non è un bene per l'uomo?*
- *Perché dovremmo ancora ricordare se siamo in grado di spostare tutte le informazioni nella memoria esterna?*
- *Perché dobbiamo ricordare i numeri telefonici nostri e dei nostri amici, il nostro pin, il nostro codice fiscale, le nostre relazioni personali?*

CAPACITA' MNESTICA

8. II RECUPERO della CAPACITA' MNESTICA

Risposte:

- *Ricordare è ciò per cui i nostri cervelli sono fatti e se non possono più eseguire questo compito ci troviamo di fronte a gravi problemi*
- *Molte informazioni e dati costituiscono la nostra identità. Carlo Petracca è anche quello che ricorda*
- *Dobbiamo inoltre ricordare molto per essere in grado di cercare informazioni sparse nei big data*
- *Quindi il cervello viene esteso dalla tecnologia.*

CAPACITA' MNESTICA

8. II RECUPERO della CAPACITA' MNESTICA

J. Eccles , *La meraviglia di essere uomo*, Armando,
Roma

*"Senza la memoria non potremmo avere
conoscenza dell'esistenza... Essa dà quell'unità
esistenziale che è l'io che ciascuno di noi
conosce"*

*"Senza memoria non vi sarebbe personalità
umana, spirito critico e la stessa creatività"*

CAPACITA' MNESTICA

8. II RECUPERO della CAPACITA' MNESTICA

Quale memoria recuperare?

- *Evitare mnemonismo*
- *Insistere sulla capacità mnestica*
- *Memorizzare le mappe concettuali*
- *Memorizzare brevi testi poetici e di prosa*

NETIQUETTE DIGITALE

9. LA NETIQUETTE DIGITALE

La netiquette è una parola macedonia che unisce il vocabolo inglese network (rete) e quello francese étiquette (buona educazione). È un insieme di regole informali che disciplinano il buon comportamento di un utente sul web di Internet.

- 1. Regole e principi della netiquette
 - 1.1 Le regole ufficiali
 - 1.2 Le regole importanti
- 2. Altri punti
- 3. I comandamenti dell'e-mail
- 4. Consigli per i social network
- 5. La netiquette di WhatsApp
- 6. Netiquette nei progetti wiki
- 7. Netiquette nel peer to peer
- 8. Netiquette su Twitch

TIC ED ETICA

10 . VERITA' E VALORI

**LE TIC HANNO AMPLIATO LE INFORMAZIONI A
NOSTRA DISPOSIZIONE. E QUESTO E' UN BENE**

**PERO' TRA QUESTE INFORMAZIONI CI SONO FALSE
VERITA'**

FATTI E FATTOIDI SI CONFONDONO

SCIENZA E OPINIONE NON SI DISTINGUONO

SIAMO NELL'EPOCA DELLE POST-VERITA'

10 . VERITA' E VALORI

**IL FILTRO DELLE NOTIZIE VIENE FATTO ANCHE DA SOGGETTI
A-SCIENTIFICI E A-MORALI**

LA GARANZIA DELLE ENCICLOPEDIAE VIENE MENO

**L'EPOCA DELLE INFORMAZIONI PRODUCE DISINFORMAZIONI,
CONCEZIONI INGENUE, MISCONCEZIONI, PREGIUDIZI**

**C'E' CONTINUITA' TRA LA DISINFORMAZIONE DEI NOSTRI PADRI
E LA DISINFORMAZIONE DEI NOSTRI GIOVANI**

10 . VERITA' E VALORI

**RECUPERARE LA RICERCA DELLE FONTI E DELLE
VERITA'**

**LA VERITA' E' ELEMENTO COSTITUTIVO DELLE
RELAZIONI UMANE**

**LA VERITA' E' ELEMENTO COSTITUTIVO DELLA
DEMOCRAZIA**

**TOTALITARISMI, FONDAMENTALISMI E DOGMATISMI
NASCONDONO LE VERITÀ**

TIC ED ETICA

U. GALIMBERTI = L'OSPITE INQUIETANTE

L'uomo pretecnologico agiva in vista di scopi iscritti in un orizzonte di senso (religioso, politico, sociale)

La tecnica ha abolito questo scenario e le domande di senso restano inevase perché la tecnica non promuove senso, non redime, non svela verità: la tecnica funziona e basta

E siccome il suo funzionamento diventa planetario, finiscono sullo sfondo i concetti di individuo, identità, libertà, salvezza, verità ...

TIC ED ETICA

10 . VERITA' E VALORI

<< ... I giovani, anche se non spesso lo sanno, stanno male. E non per le solite crisi esistenziali che costellano la giovinezza, ma perché un ospite inquietante, il nichilismo, si aggira tra loro, penetra nei loro sentimenti, confonde i loro pensieri, cancella prospettive e orizzonti, intristisce le passioni rendendole esanguini.

Le famiglie si allarmano , la scuola non sa più cosa fare. Solo il mercato si interessa di loro per condurli sulle vie del divertimento e del consumo, dove ciò che si consuma è la loro stessa vita , che più non riesce a proiettarsi in un futuro capace di far intravedere una qualche promessa>>

U. Galimberti = L'ospite inquietante