Leggere:tutti

MENSILE DEL LIBRO E DELLA LETTURA NUMERO 130 MAGGIO 2019

In Edicola a 3,00 Euro

TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE S.P.A. - SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE - D.L. 353/2003 (CONV. IN L.27/02/2004 N° 46) ART. 1 COMMA 1 - DCB ROMA

Leggere:tutti a Torino

La cultura abbatte i muri

Jordan Shapiro: i giovani e il digitale

All'interno: Leggere:tutti Junior

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile. Il logo della testata e il contenuto dell'articolo appartengono ai legittimi proprietari.

La nuova infanzia nella rivoluzione digitale

Jordan Shapiro è docente di filosofia ed esperto di formazione, apprendimento e nuove tecnologie. In Italia è uscito da poco il suo manuale **Il metodo per crescere i bambini in un mondo digitale** (Newton Compton Editore) dove, in maniera sorprendente, indica come educare studenti e figli ad affrontare al meglio le sfide del futuro sotto l'aspetto occupazionale ed economico

ANNALISA NICASTRO - TRADUZIONE: CAROLINA SANFELICE

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile. Il logo della testata e il contenuto dell'articolo appartengono ai legittimi proprietari.

Un libro, questo del filosofo americano, certamente controcorrente, che vuole educare i ragazzi di oggi con computer, tablet e smartphone, diventando una vera e propria guida che dispensa consigli su cosa fare e come comportarsi nelle varie situazioni che la vita quotidiana ci propone. Il volume risponde anche alle più svariate domande che gli adulti si fanno ogni giorno messi alla prova da un mondo in continuo e rapido cambiamento.

L'autore offre un punto di vista originale, mostrando le conseguenze positive dell'utilizzo dei nuovi strumenti digitali da parte delle nuovissime generazioni e affrontando gli eventuali risvolti negativi con spiegazioni solide. Molte ricerche scientifiche dimostrano che far giocare i bambini ai videogiochi migliora il senso di sé e li aiuta a costruire interazioni sociali tra loro.

Shapiro ha tenuto per diversi anni su «Forbes» una rubrica dedicata a educazione, videogiochi e cultura digitale, seguita da più di cinque milioni di persone in tutto il mondo ed è al momento membro del *Global Advisory Council* per il programma *Teach For All*, nonché consulente esperto del *World Economic Forum*.

Shapiro è anche un insegnante che ama formare i suoi studenti su libri come **La Repubblica** di Platone e **Il Disagio delle civiltà** di Sigmund Freud, a dimostrazione di quanto le vecchie idee possono avere un'importanza enorme anche nel mondo nuovo che viviamo oggi.

QUANDO PARLO DI "NUOVA INFANZIA" CHIEDO AGLI ADULTI DI IDENTIFICARE IL FULCRO DEI CONCETTI ETICI E MORALI PER COMUNICARE QUESTI VALORI AI LORO FIGLI E ACCORGERSI CHE I CONTESTI TECNOLOGICI ED ECONOMICI SONO CAMBIATI

Il suo libro fa un quadro dell'infanzia al giorno di oggi in cui è mutato, tra le altre cose, il senso del tempo e dello spazio. Quali sono le nuove tradizioni familiari in questo contesto?

Mi piace questa domanda perché è una sorta di paradosso. L'idea di "nuove" tradizioni familiari sembra un concetto irrealizzabile, dal momento in cui siamo abituati a considerarle come qualcosa che rimane immutato. In realtà le tradizioni raramente rimangono uguali a loro stesse, in effetti sono soggette a mutamenti con il passare del tempo. Le idee e i valori possono rimanere gli stessi, ma i sistemi simbolici che usiamo per rappresentare i principi sono in continuo cambiamento. Pensiamo alle grandi religioni del mondo: se la tradizione di sacrificare gli animali fosse ancora in uso la gente si sarebbe allontanata dal culto già da tempo. Quando parlo di una "nuova infanzia" sto chiedendo agli adulti di identificare il fulcro dei concetti etici e morali e di trovare un modo nuovo di comunicare questi valori ai loro figli, di accorgersi che i contesti tecnologici ed economici sono cambiati e ormai si utilizzano nuovi strumenti.

Da quanto ho letto *insieme* è la parola chiave del suo libro. Com'è possibile che i giochi digitali siano considerati degli strumenti sociali?

La maggior parte dei giochi digitali si svolge on-line e coinvolge contemporaneamente più giocatori. In pratica i ragazzi si incontrano in spazi virtuali e giocano insieme, comunicando via chat: quasi sempre in modo fantasioso e aggregante. Se guardiamo alla questione da un punto di vista più astratto e psicologico possiamo affermare che gli esseri umani si servano sempre di diversi strumenti per le loro interazioni. Questo è evidente se pensiamo a smartphone e televisione. Spesso ci dimentichiamo che anche la lettera scritta a mano è uno strumento! La piazza, la Cattedrale, il mercato, e anche i soldi, al loro tempo sono state tutte innovazioni rivoluzionarie. In effetti, anche il linguaggio (scritto e parlato) è un mezzo comunicativo simbolico. Per usare tutti questi strumenti correttamente ci vuole una certa pratica che spesso fa parte dell'esperienza tanto che stentiamo a riconoscerla per ciò che è. Per esempio, ogni volta che portiamo i nostri figli a fare delle compere, gli stiamo insegnando un metodo e gli offriamo la possibilità di metterlo in pratica nei negozi. Sappiamo riconoscere che questa è un'esigenza per vivere in società. In maniera simile, quando giocano on-line, stanno mettendo in pratica schemi sociali in un mondo connesso.

È corretto dire che ogni innovazione è la conseguenza del progressivo cambiamento della società?

C'è un nutrito dibattito su questo argomento, dato che è una questione complessa che impone riflessioni profonde, filosofiche ed essenziali. Gli strumenti ci cambiano? Oppure siamo noi a inventare nuovi strumenti per facilitare nuovi modi di essere e pensare che hanno già preso possesso della nostra coscienza? Probabilmente la risposta esatta è che è una combinazione delle due cose. Oggi tendiamo a dare troppo peso a un solo dei due aspetti della questione. Passiamo molto tempo a pensare a come la tecnologia stia cambiando le cose (come se le macchine fossero autonome!), invece, quello che dovremmo chiederci è come vogliamo che la tecnologia cambi le cose e verificare se ne stiamo facendo un buon uso o meno. Soprattutto dobbiamo ricordare sempre che ogni cosa ha sia dei lati positivi che negativi, e per sfruttare al meglio ciò che la tecnologia ha da offrire e per goderne i benefici, dobbiamo affrontare correttamente la sfida che il suo impiego ci pone. Invece di lamentarci del fatto che ci sia una sfida con cui confrontarci.

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile. Il logo della testata e il contenuto dell'articolo appartengono ai legittimi proprietari.

NON CREDO CHE I SISTEMI DIGITALI SIANO DIVISIVI. DOBBIAMO RIUSCIRE A CRESCERE UNA GENERAZIONE DI BAMBINI BEN EQUIPAGGIATI PER USARE GLI STRUMENTI DIGITALI MEGLIO DI QUANTO LO FACCIAMO NOI

JORDAN SHAPIRO
Il metodo per crescere i bambini in un mondo digitale
Newton Compton Editore, 2019
pp. 352, euro 12,90

Perché il mondo digitale fa tanta paura? Come risponde a chi le dice che l'uso delle nuove tecnologie isola i ragazzi dalla vita reale?

Prima di tutto dobbiamo chiederci cosa intendiamo per mondo reale. Ci riferiamo a quello degli alberi e dei fiori, cioè al mondo della natura? Questo vuol dire che le città non sono reali? Certamente non è così. Noi adulti dobbiamo renderci conto che il mondo digitale sembra davvero molto reale ai bambini, e quando pensiamo che le tecnologie che ormai conosciamo sono "reali" a differenza di quelle più recenti, stiamo facendo un torto ai nostri figli. L'obiettivo dovrebbe essere quello di insegnare ai giovani come integrare nelle loro vite i nuovi strumenti in modo interdisciplinare per esprimere il migliore dei mondi possibile.

Lei afferma nel suo libro che i video game siano l'equivalente dell'andare a teatro... in che senso?

Non solo i videogiochi hanno molti punti in comune con l'esperienza del teatro, ma anche con quella della letteratura. I videogiochi sono un mezzo espressivo vero e proprio, sono pieni di stimoli e compiti che vengono assegnati ai giocatori. Inoltre sono coinvolgenti, si basano su ciò che i ricercatori chiamano "retorica procedurale" (*procedural rhetoric*): i giocatori mettono in scena, interpretano indicazioni e messaggi. Comportamenti che diventano dei veri e propri rituali.

Ha mai dubbi sugli scenari che la rivoluzione digitale sta disegnando? Si trova d'accordo sul fatto che nuovi mondi virtuali dividono la società? E se sì, esistono dei rimedi affinché questo non accada?

Non credo che la rivoluzione digitale stia dando luogo ad altro se non a se stessa. Mi preoccupa solo la prospettiva di una società in cui le persone non sappiano usare in modo corretto gli strumenti tecnologici a disposizione. Non credo che i sistemi digitali siano divisivi, e se lo sono è perché siamo noi che glielo permettiamo. Il mio libro cerca di dare delle indicazioni per porre rimedio a questi problemi. Dobbiamo riuscire a crescere una generazione di bambini ben equipaggiati per usare gli strumenti digitali meglio di quanto lo facciamo noi.

A che età è consigliabile aprire un profilo social?

Ovviamente dipende sia dalla piattaforma che dal bambino. In generale penso che dovrebbe succedere prima di quanto avvenga normalmente. Si tende ad introdurre questi strumenti durante la pubertà, quando i nostri figli sono in piena guerra ormonale con desideri sessuali, aggressività, insicurezza e ribellione alle stelle. Cioè in un periodo in cui prevalgono i comportamenti pericolosi. Non sarebbe meglio cominciare quando sono più giovani, quando vogliono ancora emulare i loro genitori, quando sono disposti a seguire le regole, ad essere gentili e farsi degli amici? Mi domando come sarebbe se Instagram fosse pieno di bambini di otto anni che parlano di giocattoli, supereroi e caramelle!

Che cos'è il *drip engagement*, il "coinvolgimento a goccia"? Ce lo vuole spiegare meglio?

In poche parole è una metafora. A scuola viene tutto frammentato in periodi di tempo; oggi pensiamo in termini di attenzione di lunga durata che è una consuetudine abbastanza moderna derivante dalla vita monastica Medievale. Invece su internet le cose non sono sincronizzate. Io e lei potremmo scambiarci molte e-mail su un argomento, portare avanti una conversazione per settimane, mesi, anni. In modo simile questo accade sui social media, quando torniamo più e più volte sulla stessa conversazione. Questo tipo di coinvolgimento sta diventando sempre più comune nei luoghi di lavoro grazie a piattaforme di messaggistica come *Slack* e *Microsoft Teams*. Non frequentiamo più le sale conferenze come un tempo, ma le nostre scuole continuano a insegnare ai nostri ragazzi a farlo, è qui che sta l'errore. Dobbiamo preparare i nostri figli affinché il coinvolgimento a goccia sia automatico, devono sapere come farlo in modo intelligente. Dobbiamo quindi trasformare le nostre abitudini scolastiche, dobbiamo re-immaginare la didattica. Tutti parlano della cosiddetta Quarta Rivoluzione Industriale come se si basasse sulle sole competenze. Non è solo questo, si tratta soprattutto di preparare le nuove generazioni a pensare in funzione dei nuovi modelli tecnologici ed economici.

So che sta preparando un corso in alfabetizzazione tecnologica – il primo del genere negli Stati Uniti – che dovrà preparare gli studenti alle sfide del futuro sotto l'aspetto occupazionale ed economico. Quali sono le difficoltà dei ragazzi di oggi? Trova che le scuole dei diversi Paesi siano pronte a questo cambiamento?

Penso che gli insegnanti siano più pronti di quanto crediamo. Dobbiamo però lasciar loro la libertà di essere creativi. Spesso valutiamo sia i docenti che gli studenti attraverso parametri ormai superati. Se andremo avanti a utilizzare dei metri di giudizio così antiquati, penso che ci troveremo in guai seri. Ma gli strumenti per non cadere in questo tipo di errore sono alla nostra portata, basta solo avere la voglia e l'elasticità per metterli in pratica.

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile. Il logo della testata e il contenuto dell'articolo appartengono ai legittimi proprietari.