

# Indice

Introduzione.....	9
1. Il contributo delle scienze cognitive per educare nell'era digitale.....	17
1.1. Premessa.....	19
1.2. Neuroplasticità.....	21
1.3. Neuroni specchio .....	27
1.4. Rispecchiamento emotivo .....	30
1.4.1. A proposito di bullismo non solo cyber .....	32
1.4.2. L'autocontrollo emotivo per educare alla relazione "oltre il display" .....	37
1.5. Attenzione, Concentrazione, Distrazione.....	39
1.6. Insidie e opportunità del multitasking.....	43
1.7. Conoscenza e volontà .....	50
1.8. La lettura, l'ascolto, la metacognizione .....	54
1.8.1. Per una pedagogia della metacognizione dell'errore.....	58
1.9. Conclusioni.....	65
2. L'apporto dei Media Studies e delle Scienze Umane all'educazione digitale.....	67
2.1. Premessa.....	69
2.2. Dal broadcasting allo sharing .....	71
2.3. Tecnologia Push e Pull.....	73
2.3.1. Second screen e social Tv .....	76
2.3.2. L'immersione mediale attraverso l'ibridazione.....	78
2.4. Il web 3.0 e la condizione post mediale .....	82
2.4.1. Internet delle cose o delle persone?.....	86
2.4.2. Quale futuro postmediale? .....	92
2.5. Definizione dei media e prospettiva antropocentrica .....	95
2.6. La libertà digitale oltre il riflesso di Narciso.....	99

2.6.1.	Oltre il conformismo digitale.....	103
2.6.2.	Tra post-verità e debunking .....	112
2.6.3.	La comunicazione digitale tra etica ed estetica.....	119
2.7.	Orizzontalità, analfabetismo funzionale e contesto.....	125
2.8.	Conclusioni .....	134
3.	Scenari pedagogici per una Media Education integrata e integrante.....	137
3.1.	Premessa .....	139
3.2.	Il paradosso della comunicazione “smart” .....	142
3.3.	L’illusione dei “nativi digitali” .....	146
3.4.	La questione generazionale.....	151
3.4.1.	La scomparsa dell’infanzia .....	153
3.4.2.	L’adultescenza .....	160
3.5.	Identità e relazione nell’era digitale .....	164
3.5.1.	Amicizia.....	168
3.5.2.	Amore .....	174
3.5.3.	Sessualità e pornografia.....	182
3.6.	Contesto scolastico e media nel merito e nel metodo .....	190
3.6.1.	Tecnologia a scuola: la forma è il contenuto .....	194
3.7.	L’educazione nel contesto familiare.....	203
3.8.	Educazione “open source” e contesto informale.....	211
3.8.1.	Il coraggio di educare .....	218
3.8.2.	L’educazione “impopolare” e la politica .....	222
3.9.	Conclusioni .....	225
4.	Sperimentazione e Verifica sul campo .....	231
4.1.	Premessa .....	233
4.2.	Questionari field.....	234
4.2.1.	Questionario ragazzi (testo).....	236

4.2.2. Esito della verifica quantitativa (ragazzi) .....	246
4.2.3. Questionario adulti (testo).....	278
4.2.4. Esito della verifica quantitativa (adulti).....	283
4.3. Focus Group .....	298
4.4. Conclusioni.....	307
Glossario.....	309
Bibliografia.....	315
Articoli, atti, riviste.....	328
Documenti .....	340
Sitografia .....	342
Video Filmografia.....	344

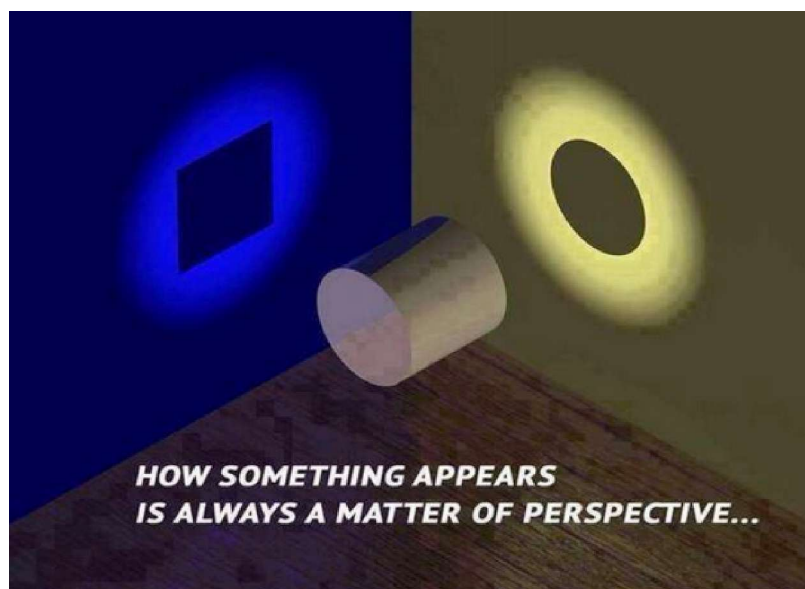


# Introduzione

Questo lavoro è il frutto dell'esperienza personale maturata in ambito professionale come insegnante di Scuola Primaria e nell'impegno ecclesiale svolto principalmente come animatore della cultura e della comunicazione, come pure in qualità di presidente regionale pro tempore dell'associazione AIART onlus. Appassionato delle implicazioni e delle applicazioni della tecnologia alla didattica, da sempre critico per l'assenza di un impianto pedagogico solido di *media education* a Scuola come nella società, ho potuto constatare la presenza di visioni contrapposte riguardo alle nuove opportunità comunicative offerte dai media digitali: da un lato il tecno-entusiasmo (definito anche visione utopica) che individua nel progresso tecnologico l'alba di una nuova era per l'umanità, dall'altro il tecno-scetticismo (definito anche visione distopica) che evidenzia le potenziali derive causate dall'uso acritico e compulsivo dei vari *devices*, provocando in molte persone una sorta di rifiuto a prescindere di qualsiasi innovazione. Tale contrapposizione, sebbene con diverse sfumature, è riscontrabile tra le famiglie, i docenti, gli esperti del settore, nonché i semplici osservatori o fruitori dei dispositivi e si riverbera anche nella *media literacy*, emblematicamente rappresentata da due saggi, pubblicati in Italia dalla medesima casa editrice (Raffaello Cortina): "Internet ci rende stupidi?" di Nicolas Carr del 2011 e "Perché la Rete ci rende intelligenti?" di Howard Rheingold del 2013. Entrambi i testi sono ricchi di argomentazioni condivisibili, da cui questo lavoro attingerà a piene mani, sebbene siano condizionati da un errore di prospettiva nell'impostazione che rischia di inficiarne la ricaduta a livello educativo. Difatti con l'ipotesi che sia la Rete ad avere il potere di "rendere" stupidi o intelligenti chiunque si trovi a condividere una delle due impostazioni viene automaticamente indotto a rigettare l'altra: se la Rete rende stupidi non può certamente rendere anche intelligenti. Invece, provando ad invertire la prospettiva del ragionamento, dalla "Rete-soggetto" capace di influenzare comportamenti e facoltà alla "Rete-oggetto" che l'uomo può plasmare e abitare in maniera originale e creativa, si può agevolmente realizzare una convergenza tra le due prospettive, che costituiscono le due gambe su cui dovrebbe muoversi una corretta impostazione metodologica relativa allo studio dell'universo digitale. Nel dicembre del 2013, quando presentai il mio progetto di ricerca, avevo l'impressione che, come nella realtà, nella letteratura tra le due visioni vi fosse la reciproca propensione a ignorarsi e autoescludersi. Invece dall'approfondimento dei vari testi ho potuto constatare che generalmente si tratta di un problema d'impostazione più subdolo: la maggior parte degli

autori cita le argomentazioni contrarie alla propria in maniera prevalentemente avversativa, talvolta arrivando addirittura a utilizzare toni sarcastici e denigratori nei confronti delle altre tesi. Perciò il lettore e lo studioso sono spinti ad escludere la lettura integrale delle argomentazioni contrarie a quelle percepite come più veritiere, anche perché le citazioni *ad usum delphini* rischiano di generare l'illusoria percezione di avere un quadro già di per sé completo della tematica d'interesse; mentre soltanto dalla lettura integrale delle diverse argomentazioni è possibile comprendere il punto di vista di ogni autore. Si evidenzia allora la necessità di un metodo di indagine e di ricerca in grado di offrire una panoramica globalmente equilibrata, senza cedere alla tentazione di propendere per l'una rispetto all'altra. Non si tratta dunque d'individuare chiavi di lettura alternative dei vari fenomeni, ma di offrire un diverso approccio, multiprospettico, che aiuti a “ripensare l'educazione nell'era digitale”, da cui il titolo del presente lavoro.

I diversi contributi della *media literacy* possono e debbono essere valorizzati evitando la contrapposizione esasperata, smorzandone i tratti più marcatamente ideologici; per visualizzare questa metodologia può essere utile la seguente elaborazione grafica reperita sul web<sup>1</sup>.



L'oggetto che si osserva sembra cambiare aspetto a seconda del punto di vista di chi prova a descriverlo, ma nessuna prospettiva può considerarsi davvero corrispondente alla realtà se non tiene conto di ulteriori percezioni. Inoltre, se si sceglie di analizzare l'oggetto a partire dai riflessi/ombra che, nel caso della *media literacy*, potrebbero essere, ad esempio,

---

<sup>1</sup> Immagine tratta dal sito <http://edleader1.com/> ultima visita 8/12/2016

le implicazioni affettive, sociali o culturali nell'utilizzo dei media digitali, essi pur apparendo ben delineati e misurabili, potrebbero indurre a semplificazioni troppo facili che rischiano di rivelarsi fuorvianti, poiché possono dare l'illusione di indicare la precisa forma e dimensione del problema oggetto di studio (nel disegno rappresentata dal cerchio e dal quadrato proiettati sulle pareti), perdendo di vista la complessità dei vari fenomeni. Pertanto sarà necessario non perdersi in eccessive astrazioni e al tempo stesso non farsi condizionare dai luoghi comuni relativi all'impatto della tecnologia nella vita quotidiana, evitando quindi la tentazione di assolutizzare ogni punto di vista che, al contrario, andrà inquadrato all'interno di un processo logico deduttivo più ampio, in grado di rappresentare meglio l'articolazione delle questioni. Per questi motivi le varie argomentazioni saranno spesso corredate con esemplificazioni personali tratte dal lavoro d'aula o dall'esperienza svolta come formatore, in particolare nell'ambiente associativo, e nel corso della verifica sul campo dei contenuti di questa ricerca. Tali esemplificazioni però, sebbene in più occasioni lambiranno la didattica, andranno lette soltanto nell'ottica pedagogica sulla quale è incentrato tutto il lavoro. Se la sintesi delle diverse impostazioni potrà costituire un limite per il presente lavoro, esso potrà essere controbilanciato da una maggiore completezza, frutto dell'analisi interdisciplinare validata empiricamente. La necessità di questo metodo di indagine deriva dalla varietà e vastità dagli ambiti di studio che compongono la *media literacy*. E in questo senso le diverse impostazioni potranno approdare a una sorta di "convergenza parallela", conciliandosi senza dover necessariamente coincidere. La trattazione, prendendo spunto dalla tecnica dialogica della disputa seguirà uno sviluppo argomentativo sinuoso e al tempo stesso il più possibile fluido, per mettere in risalto le possibili visioni integrative e valorizzare le differenze senza esasperare le divergenze. In questa ricerca i diversi aspetti dei *Media Studies* vengono presi in considerazione non tanto per essere riassunti o raccolti in maniera sistematica, quanto per individuare al loro interno, anche nelle parti apparentemente contraddittorie o controverse, spunti di riflessione per una *media education* integrata (sintesi tra diverse posizioni, anche contrapposte) e integrante (per favorire il progresso della conoscenza attraverso il dialogo e la relazione). Attraverso la lettura ermeneutica saranno messe a confronto teorie della comunicazione attuali con altre più datate e la raccolta sistematica dei contenuti procederà gradualmente dall'*aut - aut* della contrapposizione escludente all'*et - et* della sintesi integrata inclusiva. Inoltre all'interno delle varie dissertazioni saranno ricercate le parti non apodittiche, capaci di "dialogare" con altre impostazioni, anche mediante quella particolare attitudine che gli anglosassoni chiamano *serendipity*. Naturalmente non è stata presa in

considerazione soltanto la bibliografia consolidata, ma pure il costante flusso di articoli che quotidianamente mettono in luce aspetti problematici e riflessioni afferenti la *Media Literacy*. La cosiddetta “orizzontalità della Rete”, a cui sarà dedicato un paragrafo specifico, se da un lato espone al rischio di mettere tutti i contenuti sullo stesso piano, dall’altro dà l’opportunità di beneficiare del contributo di studiosi o ricercatori meno noti alla comunità scientifica, ma assolutamente plausibili per quanto concerne il rigore delle argomentazioni come pure la bibliografia di riferimento. E, contemporaneamente, consente di approfittare dei frutti dello scambio argomentativo tra persone comuni che, grazie appunto alla Rete, alimenta quella “intelligenza collettiva”<sup>2</sup>, che Pierre Levy definisce in questo modo

«Mi sembra che questo dell'intelligenza collettiva sia un vero e proprio progetto di civilizzazione che parte dalle nuove possibilità che si stanno aprendo. Che cos'è l'intelligenza collettiva? In primo luogo bisogna riconoscere che l'intelligenza è distribuita dovunque c'è umanità, e che questa intelligenza, distribuita dappertutto, può essere valorizzata al massimo mediante le nuove tecniche, soprattutto mettendola in sinergia. Oggi, se due persone distanti sanno due cose complementari, per il tramite delle nuove tecnologie, possono davvero entrare in comunicazione l'una con l'altra, scambiare il loro sapere, cooperare.»<sup>3</sup>

Si cercherà, dunque, di fare tesoro - con molta moderazione - anche dell’apporto argomentativo offerto dalla letteratura divulgativa che, se da un lato contribuisce talvolta a disorientare e confondere alimentando stereotipi e luoghi comuni, dall’altro può offrire chiavi interpretative dei fenomeni più chiare e semplici, ma non per questo necessariamente superficiali.

La ricerca di un linguaggio il più possibile scorrevole, benché ricco di citazioni, non intende banalizzare i temi della ricerca o realizzare una sorta di *collage*, ma ha l’ambizione di presentare il flusso argomentativo delle diverse impostazioni come l’elaborazione di un unico ragionamento in cui far confluire i diversi approcci, senza smarrire il rigore scientifico delle affermazioni presentate integralmente, riassunte o citate in nota. Da questa confluenza, di volta in volta, scaturiranno pure “Tesi - ponte” di riflessione pedagogica, in una sorta di compendio che non ha la pretesa dell’esaustività di tutta la produzione letteraria sul tema dei media (peraltro impossibile, considerato il costante e sovrabbondante flusso di pubblicazioni), ma intende volgere empiricamente l’attenzione all’educazione della persona (come essere umano e cittadino) dalle prospettive che l’era digitale direttamente o indirettamente sollecita.

---

<sup>2</sup> Che Derrick De Kerckove integra al concetto di “intelligenza connettiva”

<sup>3</sup> Intervento al Parigi - European IT Forum, 04/09/95.



Purtroppo questo lavoro è stato reso più arduo non soltanto dalla continua produzione di articoli inerenti la *media literacy*, ma anche dalle ricorrenti innovazioni tecnologiche tese a migliorare i *devices* esistenti come pure dall'introduzione sul mercato di nuovi media digitali (si pensi, ad esempio, ai recenti visori 3D<sup>4</sup>) e, infine, dalla proteiforme consistenza del web che genera, aggiorna e modifica ininterrottamente piattaforme e applicazioni, talvolta esplicitamente, ma non di rado in maniera silente, pressoché impercettibile agli utenti (da questo punto di vista è emblematica la versatilità di Facebook, in cui gli stessi iscritti al social spesso fanno inconsapevolmente da cavie nella sperimentazione di novità).

Nell'approfondimento dei vari aspetti di questa ricerca potrebbe affiorare di tanto in tanto lo spettro del determinismo tecnologico, ritengo quindi opportuno chiarire sin da ora quella che mi è parsa una posizione di buon senso sull'argomento: considerare la tecnologia come causa diretta di negative o positive mutazioni sociali e culturali è un'impostazione senza dubbio errata e condivido appieno le riflessioni che Danah Boyd fa nel suo libro "It's Complicated. La vita sociale degli adolescenti nel web"<sup>5</sup>, in cui vengono offerti interessantissimi spunti di riflessione sulle mutate condizioni sociali degli adolescenti di oggi rispetto a quelle di un tempo e come queste si riverberino sui social media. Bisogna infatti considerare che

«i racconti dei media spesso diffondono l'idea che le loro (degli adolescenti) attività siano dannose, anche se gli ambienti educativi richiedono sempre di più che gli adolescenti siano collegati in Rete.»<sup>6</sup>

Individuando nei "racconti dei media" la principale responsabilità di un potenziale pregiudizio determinista la Boyd sembra cadere in contraddizione: se si assegna ai media un implicito ruolo diseducativo nell'approccio allo studio delle dinamiche digitali, di fatto si ammette la non neutralità dei mezzi di comunicazione. Quindi, sebbene non sia configurabile un determinismo relativo al medium, si può riconoscere l'esistenza di un determinismo causato dai messaggi inviati e ricevuti attraverso i media con evidenti implicazioni. Dunque sarà intellettualmente onesto ammettere che se i media non vanno considerati soggetti attivi nel condizionare i comportamenti individuali e sociali, essi però, come strumenti del

---

<sup>4</sup> Cfr. par. 2.3.2

<sup>5</sup> Danah Boyd, *It's complicated. The Social lives of Networked teens*, New Haven – London, Yale University Press, 2014 (trad. It. di Federico Bertagna, *It's complicated. La vita sociale degli adolescenti sul web*, Roma, Castelvecchi – Lit, 2014)

<sup>6</sup> Ibidem p. 131

comunicare, possiedono intrinsecamente la vocazione alla persuasione argomentativa, se non altro per meri fini di audience e/o di marketing. Ogni medium - non in qualità di soggetto, ma come oggetto della comunicazione - è intrinsecamente teso ad influenzare comportamenti e decisioni, a prescindere o meno dalla volontarietà dell'emittente; basti pensare, a titolo esemplificativo, alle ricadute economiche e sociali della pubblicità.

È molto interessante in questo senso il punto di vista espresso da Evgeny Morozov in un articolo pubblicato nel giornale *Frankfurter Allgemeine*<sup>7</sup>. Il sociologo individua non due, ma ben tre possibili orientamenti riguardo all'era digitale: il tecno-ottimismo, il tecno-pessimismo e il tecno-agnosticismo. Quest'ultimo approccio, nel quale Morozov dichiara di riconoscersi, non fa della tecnologia un idolo, anzi rende possibili due ulteriori opzioni: la prima, più ingenua, considera i media indifferentemente buoni o cattivi a seconda dell'uso che se ne fa in una società ideale, immune dall'influenza della politica o dell'economia, in cui tutti hanno uguali opportunità di accesso e di formazione; la seconda - da me condivisa - invita a tenere conto di certe "macro prospettive" sociali, politiche e culturali quali, ad esempio, il capitalismo, il neoliberismo, o il complesso militare-industriale che certamente giocano un ruolo non neutrale nei confronti dei media e, attraverso di essi, sulla società, pur non arrivando ad attribuire ai media il potere di controllo delle masse preconizzato da George Orwell nel celebre romanzo "1984".

Nel primo capitolo, che ha come fulcro l'educazione all' "ecologia della mente", saranno illustrate e messe a confronto le principali acquisizioni delle scienze cognitive con ricaduta pratica nella psicologia dell'educazione, anche per quanto concerne i principali nodi problematici che spesso rischiano di condurre a eccessive semplificazioni dei fenomeni correlati - in maniera più o meno fondata - all'uso/abuso di media digitali. Il secondo capitolo riguarderà i *media studies* inerenti non soltanto ai meccanismi "occulti" della Rete, ma ai nuovi paradigmi della fruizione dei nuovi dispositivi, quali, ad esempio, la crossmedialità, l'ibridazione, il web 3.0 e la condizione post mediale. Verranno sottolineate le implicazioni sociali ed etiche dei contenuti che, modificandosi e adattandosi all'utente, agiscono come uno specchio che talvolta amplifica o deforma pregi e difetti personali, di certo non imputabili al medium, argomentando la definizione "i media siamo noi". Nel terzo capitolo verranno proposte riflessioni di *Media Education* frutto dell'analisi multiprospettica e

---

<sup>7</sup> Evgeny Morozov, "Digital Thinking? Wishful Thinking!" in *Frankfurter Allgemeine* <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/die-digital-debatte/politik-in-der-digitalen-welt/evgeny-morozov-s-response-to-martin-schulz-digital-thinking-wishful-thinking-12795905.html>, 14/02/2014, ultima visita 8/12/2016

interdisciplinare all'interno della *media literacy*, concentrandosi soprattutto su ipotesi pedagogiche sperimentate empiricamente nel corso della ricerca. Nel quarto e ultimo capitolo verranno riportati i dati statistici raccolti attraverso la compilazione di questionari *field* prima degli incontri di formazione realizzati nelle Scuole secondarie di primo e secondo grado rivolti a genitori, docenti e/o alunni, insieme al report di un *focus group* successivo a un incontro formativo rivolto agli studenti e a un corso di formazione per docenti e genitori svolti al Liceo Artistico "Cantalamessa" di Macerata. Tali dati, sebbene esposti nella parte finale della tesi, sono stati alla base della selezione delle argomentazioni presentate nei primi tre capitoli che, in buona parte, ne rappresentano il frutto. L'esposizione dei paragrafi, pertanto, non procederà – come ipotizzato all'inizio di questo progetto – in maniera lineare, ma secondo uno sviluppo a spirale, in cui nessun nucleo tematico sarà mai chiuso definitivamente, ma nel corso della trattazione verrà richiamato e ampliato a beneficio di una visione pedagogica globale. Sebbene la ricerca abbia fatto abbondantemente ricorso a una lettura ermeneutica con riscontri precisi nella *media literacy*, le citazioni degli autori presi in considerazione saranno funzionali all'argomentazione dei vari temi, indicate sempre in nota e riportate in bibliografia. Infatti ho scelto deliberatamente uno stile di scrittura il più possibile sintetico per esporre le diverse tesi, senza avere la pretesa di riassumere il pensiero dei vari autori, poiché avrei snaturato l'idea di partenza di questo progetto di ricerca, ovvero la possibilità di offrire uno strumento multiprospettico di riflessione pedagogica dell'era digitale. Per agevolare la lettura ho corredato il testo con un glossario essenziale dei termini più specialistici.

Prima di concludere questa introduzione è doveroso un riferimento al *Prometeo moderno* di Günther Anders<sup>8</sup> nel quale viene descritto il rischio di vivere un perenne "dislivello" in cui l'umanità arranca nella rincorsa degli stessi oggetti frutto del progresso umano, nella costante difficoltà a comprenderne le implicazioni dirette e indirette e a causa della quale rischia di sperimentare una sorta di impotenza umana rispetto all'onnipotenza della tecnologia. Infatti come con la produzione della bomba atomica l'umanità poteva illudersi di aver raggiunto l'apice della conoscenza tecnico-scientifica mediante il dominio totale, immediatamente ha potuto constatare, e a caro prezzo, che si trattava di un potere

---

<sup>8</sup> Günther Anders, *Die Antiquiertheit des Menschen. I: über die Seele in Zeitalter der zweiten industriellen Revolution* (trad. It. a cura di L. Dallapiccola, *L'uomo è antiquato. I. Considerazioni sull'anima nell'epoca della seconda rivoluzione industriale*, Torino, Bollati-Boringhieri, 2003)

paradossale, in quanto autodistruttivo; non tutto ciò che può essere prodotto rappresenta effettivamente un progresso per l'umanità, tanto che Morozov provocatoriamente afferma<sup>9</sup>

«Naturalmente possiamo essere ingenui come vogliamo, ma possiamo permetterci di essere ingenui? Perché vogliamo scartare tutto ciò che abbiamo imparato negli ultimi due secoli, quando analizziamo la tecnologia? Faremmo lo stesso su qualsiasi altro terreno? [...] è il momento che applichiamo lo stesso rigore critico alla tecnologia. Le nuove tecnologie non entrano in un vuoto politico, entrano molto nel mondo, con tutte le sue contraddizioni politiche ed economiche, che noi stessi sperimentiamo.»

Questa ricerca muoverà i suoi passi a partire da questa esortazione, nell'umile tentativo di offrire un piccolo contributo, una guida, alla promozione di un'educazione tecnologicamente avanzata, ma al tempo stesso umanamente ricalibrata.

---

<sup>9</sup> Evgeny Morozov, "Digital Thinking? Wishful Thinking!" in *Frankfurter Allgemeine* <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/die-digital-debatte/politik-in-der-digitalen-welt/evgeny-morozov-s-response-to-martin-schulz-digital-thinking-wishful-thinking-12795905.html>, 14/02/2014, ultima visita 8/12/2016.