

## IL RAPPORTO DEI GIOVANI CON I MEDIA DIGITALI E L'APPROCCIO EDUCATIVO DA PARTE DEI GENITORI

### INTRODUZIONE

---

“Spegni la tv!...Smetti di giocare con quel videogioco e apri un buon libro una volta tanto”

Quante volte un genitore rivolge queste parole al figlio?

D'altra parte è comprensibile: i media sono parte della vita quotidiana e costituiscono l'ambiente più familiare dei ragazzi e dei bambini (D'Amato 2006, p. v). Di conseguenza, l'approccio educativo dei genitori deve tener conto della relazione privilegiata che i ragazzi hanno con i media, sia sul piano quantitativo<sup>1</sup>, sia sul piano qualitativo, dato che il loro rapporto con essi è peculiarmente diverso rispetto agli adulti: più emozionale che razionale, più relazionale che individuale, e pertanto, nella maggior parte dei casi, più creativo di quanto riescano a fare gli adulti. Il rapporto tra giovani e media può dirsi davvero 'totalizzante': i media sono onnipresenti nella loro vita e concorrono – con la famiglia, la scuola e i gruppi di pari – al processo di socializzazione e di costruzione del Sè.

Per i ragazzi non esistono distinzioni tra vecchi (stampa, radio, tv) e nuovi media (in particolare Internet) perché essi vivono nell'interconnessione dei media da quando sono nati.

Nel presente contributo ci soffermeremo in particolare sull'uso che i giovani fanno di Internet, in quanto strumento:

- 'onnicomprendivo', che ha inglobato altri media (giornali, tv, radio);
- 'onnipresente' (computer, telefonino, console di giochi ...);
- apparentemente meno passivo – soprattutto nelle applicazioni del cosiddetto web 2.0<sup>2</sup> che richiedono un certo grado di interazione – della tv ma non per questo meno 'pericoloso'.

Molti adulti hanno una percezione errata - o almeno non sufficientemente realistica - di cosa sia Internet e oltre a non avere consapevolezza del fatto che Internet, più che un 'oggetto', è un 'luogo', non si rendono conto che il cosiddetto 'mondo virtuale' produce effetti che si ripercuotono sulla vita reale. L'emergenza educativa è reale in quanto siamo di fronte alla generazione che lo studioso americano Mark Prensky in un famoso articolo del 2001 ha denominato dei 'nativi digitali'.

### MITO E REALTÀ DELLO MODELLO DEL 'NATIVO DIGITALE'

---

Nel 2001 Prensky evidenziò il cambiamento che hanno subito gli studenti negli ultimi anni e l'inadeguatezza del sistema educativo rispetto alle esigenze e aspettative degli stessi. I giovani non sono cambiati solo in apparenza ma la trasformazione è talmente radicale (Prensky parla di 'singolarità') che non vi è più modo di tornare indietro. La singolarità coincide con la comparsa e la rapida disseminazione della tecnologia digitale avvenuta nell'ultima decade del 20° secolo. La tecnologia è parte integrante della vita dei giovani<sup>3</sup> e ha influito anche su loro modo di pensare e di elaborare le informazioni. I giovani:

---

<sup>1</sup> Si vedano a questo proposito l'8° *Rapporto sulla Censis/Ucsi comunicazione* (Milano, Franco Angeli, 2009) e il 10° *Rapporto Nazionale sulla Condizione dell'Infanzia e dell'Adolescenza* - Eurispes e Telefono Azzurro, Novembre 2009 (disponibile all'url: <http://www.azzurro.it/index.php?id=225>, verificato il 26/02/2010).

<sup>2</sup> La locuzione "web 2.0" fu coniata nel 2003 durante una sessione di brainstorming tra l'editore O'Reilly e MediaLive International. Dale Dougherty, pioniere del web e Vice-Presidente di O'Reilly, fece notare che, tutt'altro che 'crollata', la rete era più importante che mai, con nuove interessanti applicazioni e siti. Si trattava, in qualche modo, di una riscoperta dello spirito più profondo e antico di Internet, quello che vede la rete come un prodotto della collaborazione. Attraverso nuove applicazioni, che consentono in maniera semplice di creare informazioni oltre che fruirle, Internet si sarebbe aperto a un pubblico più vasto, composto non solo di tecnici e studiosi.

<sup>3</sup> Appresa in modo informale e non attraverso la frequentazione di corsi specifici.

- sono in grado di acquisire informazioni molto velocemente;
- elaborano le informazioni in maniera parallela (per es. studiano guardando la TV o ascoltando musica) o, per usare il linguaggio informatico, multi-tasking;
- preferiscono la grafica al testo;
- preferiscono accedere all'informazione in modo connettivo e casuale (come in un ipertesto) piuttosto che sequenziale;
- operano meglio quando sono connessi in rete<sup>4</sup>
- hanno bisogno di gratificazioni istantanee e di frequenti ricompense;
- preferiscono i giochi al "lavoro serio".

Prensky opera una distinzione tra:

- nativi digitali (*digital natives*) - la nuova generazione che parla il nuovo linguaggio dei computer, dei video giochi, di Internet;
- immigrati digitali (*digital immigrants*) - coloro che, nonostante siano nati prima dell'era digitale, hanno imparato e adottato questo nuovo linguaggio.

Gli adulti appartengono alla seconda categoria. Al pari di coloro che emigrano in una nuova nazione, le persone che non sono nativi digitali mantengono sempre il loro accento ('il piede nel passato'): per es., si fanno stampare le email; leggono i manuali per utilizzare un apparecchio; quando cercano un'informazione usano Internet solo in seconda istanza, prima si documentano altrove. Molti docenti oggi sono immigrati digitali, parlano una lingua datata (quella dell'era predigitale) per parlare a una popolazione che si esprime con una lingua completamente diversa<sup>5</sup>.

Oltre a Prensky, molti ricercatori si sono dedicati allo studio dei nativi digitali che sono stati denominati in vario modo: Netgeneration, Generazione Y<sup>6</sup>, Millennials, Internet Generation ecc. Secondo un articolo pubblicato qualche anno fa dalla rivista internazionale *Educause* (Lorenzo Oblinger-Dziuban 2007) questa generazione usa prevalentemente motori di ricerca come primo strumento per reperire delle informazioni e ritiene che l'affidabilità dei motori sia equivalente a quella della biblioteca; solo una piccolissima percentuale (2%) usa il sito della biblioteca dell'università. Frequentemente i riferimenti alle risorse utili sono diffuse attraverso reti sociali (amici) ma anche attraverso siti di social networking, in cui un intervistato su due ha creato un profilo personale e inserisce contenuti (blog, pagina web, foto ecc.)

Tuttavia già Fryer nel 2006<sup>7</sup> suggeriva di andare oltre la dicotomia nativi/immigrati originali e riteneva che il *digital landscape* fosse una compagine piuttosto eterogenea composta da diversi gruppi di utenti: i 'rifugiati' o 'trogloditi' digitali (coloro che non hanno mai sentito parlare di internet), gli 'osservatori' digitali (coloro che sanno cosa è e lo usano in modo passivo, accedendo solo in lettura), un gruppo che fa da 'ponte', gli immigrati digitali (che partecipano cercando però di adattare i vecchi contenuti ai nuovi mezzi), i nativi digitali, gruppo eterogeneo in cui occasionalmente si possono mischiare anche gli immigrati e i soggetti 'ponte'.

Molte ricerche hanno messo in evidenza che il modello del nativo digitale è troppo deterministico per essere reale. Bennett, Maton e Kervin (2008) hanno dimostrato - sia attraverso una revisione critica della letteratura sia mediante un'indagine sul campo - che esiste più varietà all'interno della generazione dei nativi digitali che tra generazioni diverse: sebbene una parte di ragazzi sia molto esperta di tecnologie e molto abile nell'uso di esse, vi è un'altrettanto cospicua fetta di adolescenti che non presenta i livelli di accesso e le competenze illustrate dai fautori del mito del 'nativo

<sup>4</sup> Rete intesa non solo come Internet ma anche come rete sociale

<sup>5</sup> Il confronto elaborato da Veen e Vrakking nel 2006 relativamente a capacità comunicative e stili di apprendimento di nativi e immigrati digitali pone in evidenza come il codice digitale abbia sostituito quello alfabetico e alle forme di apprendimento lineare, per assorbimento e basate su fenomeni di internalizzazione e riflessione stiano subentrando forme di apprendimento multitasking, basate sull'esternalizzazione, sull'esplorazione non guidata, sul gioco e sulla multimedialità.

<sup>6</sup> In contrapposizione alla generazione X, come nell'omonimo libro Douglas Copland chiama la generazione dei trentenni.

<sup>7</sup> <http://www.speedofcreativity.org/2006/10/21/beyond-the-digital-native-immigrant-dichotomy/>

digitale'. Altre ricerche hanno dimostrato la non applicabilità del modello nativi-immigrati (per es. Rapetti-Cantoni 2010) in contesti educativi diversi da quello statunitense (per es. Svizzera).

In Italia la situazione è abbastanza variegata. Secondo una ricerca di Ortega et al. (2007), la maggior parte della popolazione italiana è costituita da 'rifugiati', 'guardoni' e 'immigrati' digitali e solo una percentuale piccolissima (7,25%) è costituita da coloro che sono 'nati con la rete'.

Per quanto la diffusione di Internet in Italia si dimostri, a confronto di altri paesi europei, limitata (EuKids Online 2009) e il *digital divide*, il fenomeno di mancanza di accesso a Internet, colpisse nel 2009 ancora il 51,3% degli italiani (*Ottavo rapporto Censis/Ucsi sulla comunicazione*), esiste anche nel nostro paese un'emergenza educativa legata al fenomeno Internet.

Come rileva il *Rapporto sulle abitudini e gli stili di vita degli adolescenti* (2009) della Società italiana di Pediatria è in crescita l'uso personale di Internet da parte degli adolescenti. Il 97% degli adolescenti ha un computer in casa (il 16% ne ha addirittura più di due); il 51% di essi si collega tutti i giorni a Internet e il 16,7% lo fa per più di 3 ore al giorno. Chat e messenger sono utilizzati da oltre il 75% degli adolescenti e circa l'80% è abituale frequentatore di YouTube. Il 41% ha un suo blog, nel quale inserisce prevalentemente foto e musica (e le ragazze, molto più dei maschi, inseriscono anche proprie riflessioni sulla famiglia, le amicizie, l'amore...). Su Facebook, fenomeno dell'anno, ha introdotto la propria scheda oltre il 50% degli adolescenti (53% delle ragazze) e un ulteriore 17% dichiara di essere in procinto di iscriversi.

La ricerca rileva infine che il computer è diventato sempre *più personale* e oltre il 54% lo ha nella propria camera con il 21,7% che naviga in Internet la sera tardi prima di addormentarsi.

## **RISCHI E OPPORTUNITA' DI INTERNET: UNA PROSPETTIVA EDUCATIVA**

---

Da circa 15 anni (Goldberg 1995) si parla della possibile introduzione nel DSM-IV di una categoria nosografica a se stante, l'Internet Addiction Disorder (IAD), inquadrabile secondo alcuni fra le dipendenze, secondo altri nei disturbi da mancato controllo degli impulsi (come il gioco d'azzardo patologico)<sup>8</sup>. Young (1998) affermava che spesso è l'uso che si fa di internet a determinare la dipendenza: nella sua sperimentazione su un campione di circa 500 soggetti, almeno 400 erano risultati dipendenti, e quasi tutti prendevano parte a chat rooms e a giochi di ruolo. I soggetti non dipendenti invece usavano internet per il servizio di posta elettronica e la ricerca di informazioni.

Anche la Società di Pediatria italiana, nel già citato *Rapporto sulle abitudini e gli stili di vita degli adolescenti* (2009) osserva come internet stia progressivamente prendendo spazio nelle abitudini quotidiane di vita degli adolescenti, avvicinandosi a quel punto in cui da opportunità positiva potrebbe trasformarsi in fonte di dipendenza. I ricercatori hanno individuato una serie di sintomi nel comportamento degli adolescenti che sembrano caratterizzare in modo specifico la dipendenza da internet in particolare: stanchezza (perdita di sonno); difficoltà ad alzarsi la mattina; calo del rendimento scolastico; modificazione nelle abitudini di vita; lento ma progressivo allontanamento degli amici; abbandono progressivo di altre forme di intrattenimento (Tv, lettura gioco etc.) ecc.

Tra i fattori che maggiormente conferiscono ad internet una straordinaria capacità seduttiva ci sono il senso di onnipotenza e di libertà che la navigazione nel web produce. Si può diventare internet dipendenti, affascinati dal mero piacere di navigare senza vincoli e senza una meta precisa, o trascinati dalla voglia di acquisire sempre più informazioni e notizie relative a un proprio interesse. Ma i contesti che maggiormente rischiano di far scivolare verso la dipendenza sono quelli nei quali si attivano processi di interazione e comunicazione con altri individui: prima tra tutti, i giochi di

---

<sup>8</sup> Negli Stati Uniti esistono centri di recupero per Internet-dipendenti e Chat-dipendenti in cui si adottano tecniche di disintossicazione concettualmente analoghe a quelle utilizzate alle tradizionali forme di addiction. Anche in Italia esistono strutture simili: per es. all'interno del Day hospital psichiatrico del Policlinico Universitario "Agostino Gemelli" di Roma dal novembre 2009 è stato aperto un ambulatorio dedicato all'Internet Addiction Disorder.

ruolo e le chat. Se però i primi non hanno avuto, in Italia, una grande diffusione, le chat line ospitano ogni giorno centinaia di migliaia di utenti, molti dei quali adolescenti<sup>9</sup>.

**Tab. 3. Opinioni degli adolescenti sul rapporto in chat<sup>10</sup>**

“in chat si viene capiti”
“ci si può sfogare e parlare dei problemi”
“si trovano persone simpatiche che ti ascoltano e ti apprezzano”; “ci si sente un'altra...migliore”
“con quelli della chat non si hanno rotture”
“se non voglio più farmi trovare basta che cambio nick”
“mi piace chattare il brutto è quando devo smettere”

Fonte: SIP 2009

Ricerche su scala più vasta (per es. Eu Kids Online Report 2009) suggeriscono che, nonostante una notevole differenza tra i singoli paesi europei, per gli adolescenti l'ordine di importanza dei rischi di internet è abbastanza simile in ogni paese. La disseminazione di informazioni personali è il più comune dei comportamenti a rischio seguito dall'esposizione a contenuti pornografici. Segue la visione di contenuti violenti o di incitamento all'odio. Essere vittima di bullismo ('cyber-bullismo') è al quarto posto, seguito dal ricevere commenti sessuali indesiderati, mentre incontrare offline un contatto online sembra il meno comune anche se probabilmente il più pericoloso dei rischi.

In alcuni paesi è stato notato che circa il 15% -20% dei ragazzi riportano di aver provato difficoltà o disagio o di essersi sentiti minacciati online.

Anche se i genitori nelle famiglie con reddito più alto hanno maggiori probabilità di fornire ai loro figli un accesso a internet rispetto a quelli con reddito più basso, sembra che i bambini dalle famiglie con il reddito basso siano più esposti ai rischi online.

Nei rischi sono presenti anche differenze di genere: i maschi hanno più probabilità di imbattersi in (o creare) un comportamento a rischio; mentre le ragazze sono più esposte al rischio di contenuto e di contatto. Infine, sembra che gli adolescenti corrano più rischi online rispetto ai bambini più piccoli, anche se modo in cui i bambini piccoli affrontano i rischi è tuttavia un tema poco esplorato dalla ricerca.

Ovviamente la ricerca mette in evidenza anche le opportunità che il mezzo offre. In particolare, il comportamento degli adolescenti si caratterizza oggi in termini di maggiore creatività, maggiore attitudine alla comunicazione, maggiore disponibilità alla collaborazione reciproca e alla condivisione delle conoscenze.

**Tab. 4. Internet: rischi e opportunità**

		<b>Contenuto: giovane come ricevente</b>	<b>Contatti: minore come partecipante</b>	<b>Comportamento: minore come attore</b>
<b>RISCHI</b>	<i>Commerciali</i>	Pubblicità, spam, sponsorizzazione	Monitoraggio/raccolta dati personali	Download illegale, pirateria, gioco d'azzardo
	<i>Aggressività</i>	Violenza/contenuto nocivo	Vittima di bullismo, molestie o cyberstalking	Atti di bullismo o molestie verso altri
	<i>Sessualità</i>	Pornografico/nocivo Contenuto sessuale	Incontri con sconosciuti	Creare/scaricare materiale pornografico
	<i>Valori</i>	Razzismo, informazioni distorte (per es. sulle droghe)	Autolesionismo, plagio	Fornire consigli (per es. suicidio/pro-anoressia ecc.)
<b>OP PO</b>	<i>Educazione e cultura digitale</i>	Risorse educative	Contatto con altri che condividono gli stessi interessi	Processo di apprendimento autonomo o collaborativo

<sup>9</sup> È in atto uno spostamento del luogo privilegiato di interazione immediata che in Italia è stato negli ultimi anni Microsoft Messenger. Da quando Facebook ha introdotto la chat, molti ragazzi e ragazze lo usano al posto del precedente strumento.

<sup>10</sup> Queste sono alcune considerazioni di ragazzi e ragazze di seconda e terza media, raccolte durante i focus groups effettuati durante l'indagine su adolescenti e internet della Società Italiana di Pediatria (2009)

<i>Partecipazione e impegno civico</i>	Informazione globale	Scambio tra gruppi	Forme concrete di impegno civico
<i>Creatività ed espressione</i>	Varietà di risorse	Essere invitato/ispirato a creare/partecipare	Creazione di contenuti
<i>Identità e connessione sociale</i>	Possibilità di forgiare la propria identità	Relazioni sociali, condivisione di esperienze	Espressione di identità

Fonte: Livingstone-Haddon 2009

## COSA POSSONO FARE I GENITORI

### FRONTEGGIARE IL RISCHIO

Esiste poco consenso su ciò che significa 'far fronte' o 'resistere' ai rischi online, e un'esperienza ancora limitata su come misurare questi fattori. Le risposte dei bambini ai rischi online sembrano infatti diverse. C'è chi ignora il problema, chi verifica l'attendibilità del sito o lo segnala; chi ne parla con un amico o (raramente) con un genitore, o chi decide di esacerbare il problema rispondendo con ostilità. Questi atteggiamenti non sono ancora stati studiati sistematicamente, né è stata valutata la loro efficacia.

Il sondaggio Eurobarometro 2008 ha rivelato che i genitori dei ragazzi dai 6-17 anni nella UE-27 si dichiarano piuttosto o molto preoccupati riguardo alla possibilità che i loro figli vedano immagini sessualmente esplicite o violente (65%), che essi siano vittime di adescamento (60%), che ottengano informazioni relative all'autolesionismo, il suicidio o l'anoressia (55%), che siano vittime di bullismo online (54%), che si isolino dagli altri (53%) e che forniscano dati personali/privati online (47%). Un quarto dei genitori si preoccupa di tutti questi rischi. E i genitori tendono a preoccuparsi più delle ragazze e dei bambini più giovani (anche se, come s'è visto, i ragazzi e gli adolescenti incontrano altrettanti o ancora più rischi online). Ulteriori differenze nazionali, in gran parte legate al livello di diffusione di internet, sono evidenti: se il numero di bambini online in un paese è basso, i genitori sono più (non meno) preoccupati. In particolare, i genitori in Francia, Portogallo, Spagna e Grecia (tutti paesi dove l'uso di internet fra i bambini è basso), sono molto più preoccupati dei genitori nei paesi dove l'utilizzo è alto come la Danimarca e la Svezia.

Inoltre, i genitori che sono essi stessi utenti internet sono meno preoccupati rispetto a chi non lo usa. Promuovere l'uso di internet fra i genitori è quindi un buon mezzo per ridurre l'ansia, dal momento che aiuta i genitori a comprendere l'esperienza online e migliorare la loro capacità di gestione di internet.

In merito a quest'ultimo punto le soluzioni possono variare da caso a caso, anche a seconda dell'età dei ragazzi. Vi sono software per gestire *white list* o *black list* di siti, attraverso le quali cercare di confinare la navigazione dei minori. Il primo metodo (detto anche del *walled garden*, il "giardino recintato") è il metodo più sicuro, quello della biblioteca di casa: i genitori scelgono i siti a cui si può accedere, impedendo l'accesso a tutto il resto. È una soluzione, facilmente impostabile seguendo le istruzioni<sup>11</sup> e pedagogicamente positiva, perché costruisce un percorso personalizzato di apprendimento, evitando la dispersione, oltre che i rischi. Con il diffondersi di immagini e video amatoriali che i filtri non riescono a bloccare, la biblioteca di casa è diventata l'unico mezzo di difesa veramente efficace.

Esistono inoltre sistemi abbastanza validi (denominati "filtro famiglia", *parental control*, "controllo genitori" o in altro modo), ma mai perfetti perché non è facile filtrare automaticamente, discriminando tra siti positivi e negativi. Filtrare i contenuti è anche utile in ambienti scolastici o aziendali per evitare rischi agli utenti e ridurre la perdita di tempo in attività non connesse con studio o lavoro.

<sup>11</sup> Sul sito [www.ilfiltro.it](http://www.ilfiltro.it) si trovano consigli e strumenti per la protezione della navigazione dei minori su internet.

Altro strumento – di carattere istituzionale – sono i codici volontari di autoregolamentazione (in Italia il Codice Internet@ minori è stato approvato e aperto alla firma delle maggiori organizzazioni del settore nel novembre 2003), estesi al maggior numero di Paesi possibile, che responsabilizzino i provider a una valutazione dei contenuti di ciò che attraverso di loro viene immesso in rete: uno sforzo lodevole, ma anche questo difficilmente risolutivo.

Molti adolescenti possono spiegare, con una competenza tecnica certamente superiore a quella di un normale genitore, tutti i trucchi per aggirare blocchi e parole chiave interdette, per scaricare programmi per liberare l'accesso a siti protetti, nonché tutti i sistemi per cancellare ogni traccia dei loro percorsi in Internet. Occorrono quindi, non solo regole e restrizioni, ma approcci relazionali: navigare insieme ai figli, condividere i contenuti online, parlare di internet con i propri figli. È necessario creare consapevolezza sia sul fatto che Internet può diventare una pericolosa fonte di dipendenza, sia che da Internet bisogna anche imparare a difendersi da soli. Ai bambini si insegna come attraversare la strada attraverso l'adozione di comportamenti prudenti e rispetto delle regole. Così deve essere anche per Internet: più che autopiste riservate, è utile promuovere la consapevolezza di come si deve “tenere la strada”.

Il sondaggio Eurobarometro 2008 rivela che la dimensione valoriale e culturale riveste importanza. I livelli più bassi di preoccupazione e di mediazione tra i genitori nei paesi nordici, nonostante il loro uso elevato dell'internet, può essere dovuto ad un atteggiamento più ‘permissivo’ riguardo a internet oppure una maggior fiducia nei propri figli. I genitori in Danimarca e in Svezia dichiarano di mediare l'utilizzo di internet dei loro figli molto meno dei genitori in Germania, Grecia, Irlanda, Italia, Portogallo, Spagna e Regno Unito. Così fanno anche i genitori in Estonia e nella Repubblica Ceca, ma in questo caso potrebbe segnalare anche una scarsa conoscenza di internet da parte dei genitori.

#### MASSIMIZZARE LE OPPORTUNITÀ

In un momento in cui la rete gioca un ruolo preponderante nella gestione personale della conoscenza, assumono una notevole importanza le abilità di uso critico, creativo ed etico delle risorse del web. Occorre quindi favorire negli adolescenti l'acquisizione di queste competenze. L'uso critico in un contesto di rete riguarda la valutazione delle risorse intese come contenuti e relazioni in termini di qualità, accuratezza, affidabilità e pertinenza di contenuti e affidabilità e reputazione di soggetti (utenti, erogatori di servizi). Esistono vari strumenti che possono essere utilizzati a questo scopo, come le folksonomie (strumenti di classificazione condivisa della conoscenza), strumenti di *digging* (di attribuzione della popolarità delle risorse che influenza l'evidenza che i contenuti possono avere all'interno di un ambiente); strumenti di ranking (posizionamento) negli ambienti di audio-, video-, e *photo-sharing* che qualificano il valore, la qualità e la popolarità di una risorsa multimediale; strumenti di *social bookmarking* (per la condivisione di risorse accreditate attraverso gruppi o comunità). Esistono inoltre siti e strumenti per la valutazione dei risultati delle ricerche, tenendo presente che alcuni espedienti che si usavano per i libri (per es. verificare chi è l'autore, a quale istituzione appartiene, cosa ha scritto ecc.) sono validi anche per il web<sup>12</sup>.

L'uso creativo riguarda l'individuazione di nuovi approcci favoriti dalla possibilità di creazione e accesso multimodale a contenuti multimediali tramite blog, wiki e strumenti per la creazione di mappe mentali. Tali strumenti consentono da un lato l'articolazione di nuove relazioni, attivabili tramite le reti sociali (aggregate per affinità di obiettivi, interessi, appartenenza, divertimento...) e dall'altro la combinazione di micro-contenuti (*mashup*) che favoriscono lo sviluppo e l'evolversi di nuovi linguaggi e nuovi usi della conoscenza.

---

<sup>12</sup> A questo proposito si vedano le *Sedici domande per valutare l'affidabilità, l'attendibilità e la credibilità di un sito web* sul sito: <http://www.crudele.it/affidabilita> (verificato il 26/02/2010). Un'utile esercitazione è quella fornita dal sito <http://www.quick.org.uk>, un sito pensato per bambini, ma adatto anche a ragazzi

L'aspetto etico dell'uso del web è strettamente collegato per gli adolescenti al problema dell'identità in rete che, rappresentata in forma digitale, porta inevitabilmente a interrogarsi rispetto alla sicurezza della sua gestione. Come sottolineano Palfrey e Gasser (2008) "l'identità digitale di un nativo è allo stesso tempo ricca, interessante, facile da creare ma anche fragile, vulnerabile, soggetta alla manipolazione e alla falsificazione" (p. 55)<sup>13</sup>. Per un nativo digitale è molto più difficile tenere sotto controllo la propria immagine e la propria reputazione. Per paradosso, sebbene si possano creare online molte identità, si è molto più legati a singole identità. La possibilità di assumere identità multiple, fortemente anonimizzate e strettamente legate al contesto di rete, necessita di studiare soluzioni per la gestione dell'identità digitale, la gestione della reputazione, la sicurezza tecnologica nelle comunicazioni e nella gestione dei contenuti e delle relazioni.

Strumenti che sostengono lo sviluppo di tali aspetti sono: gli identity meta-systems per la gestione unificata delle identità multiple e multi-contesto; i sistemi di reputation management (uso di feedback per la valutazione di comportamenti, contenuti, etc.); gli ambienti di monitoraggio per sorvegliare l'attività in rete dei giovanissimi (safety delle relazioni); i sistemi di gestione della privacy e i meccanismi per la protezione della proprietà intellettuale.

Lo stesso Prensky suggerisce che il paradigma nativi digitali / immigrati digitali sta diventando sempre meno rilevante e in un contributo recente consiglia invece lo sviluppo di quella che chiama 'sapienza digitale', sostenendo che la tecnologia digitale può renderci non solo più intelligenti, ma davvero più saggi. Prensky descrive come alcuni strumenti di Internet ci consentono l'accesso a un maggior numero informazioni e di migliorare le nostre capacità analitiche. Questi strumenti si presentano sotto forma di simulazioni complesse o banche dati e ci aiutano a elaborare le informazioni migliorando il nostro potere di pensare.

Non si tratta solo di una creatività e "collaborazione di massa che sta cambiando il mondo", secondo il titolo di un famoso contributo americano che ha istituzionalizzato l'uso dell'espressione *wikinomics* (Tapscott-Williams 2006), l'economia basata sulla produzione tra pari (*peer production*) e sulle tecnologie *Open Source*, in quanto anche in questo caso, l'accento rimane sui vantaggi che le aziende ricavano da questo scenario. Né di analizzare e mettere in evidenza, come hanno fatto con successo Benkler e Nissenbaum (2006) quelle virtù e comportamenti virtuosi che la *peer production* svilupperebbe. Le autrici dividono queste virtù in quattro agglomerati (*clusters*): I, autonomia, indipendenza, liberazione; II, creatività, produttività; III, benevolenza, carità, generosità, altruismo; IV, amicizia, cooperazione, virtù civica.

La proposta di assegnare a Internet il premio Nobel per la pace 2010 è significativa a tal proposito.

"Se il web vincessesse il Nobel dimostreremmo agli osservatori futuri due cose: che avevamo capito la portata della rivoluzione globale rappresentata dalla Rete; che eravamo determinato a volgerla al miglior utilizzo nell'interesse dell'umanità intera" (U. Veronesi in *Wired*, n. 10, dicembre 2009)

## CONCLUSIONI

---

Internet rappresenta indubbiamente una rivoluzione culturale senza precedenti e rischi/opportunità di questo strumento non sono ancora stati compresi appieno. Compito dei genitori è dunque quello di proteggere (non censurare), cercando di orientare senza forzare, di essere 'tutori' nel senso etimologico, difendendo le radici e la corretta crescita della 'pianta' senza temere gli innesti.

Occorre navigare su Internet con i propri figli/alunni, insegnare loro a utilizzare attivamente e positivamente le risorse: per es. scrivere o correggere voci della Wikipedia, creare video istruttivi su

---

<sup>13</sup> L'identità personale di una sedicenne di oggi per molti aspetti è più difficilmente gestibile rispetto al passato. Per una tipica ragazza che vive nella società informatizzata, l'ambiente digitale è semplicemente un'estensione del mondo fisico. Nell'era digitale la sua identità può essere plasmata da rapporti visibili agli spettatori in ogni momento (per es. attraverso social networks). A loro volta, le azioni di amici possono influire sull'identità e la reputazione della ragazza secondo modalità osservabili da terzi. Nonostante la ragazza possa cambiare in modo semplice e rapido alcuni aspetti della sua identità personale (cambiare colore di capelli, creare nuovi profili, nuovi avatar), potrebbe non essere in grado di cambiare alcuni aspetti della sua identità sociale. L'effetto rete, per paradosso, consiste proprio nell'incapacità ridotta di controllare l'identità sociale e la percezione che gli altri hanno di lei.

Youtube, sviluppare un tema su un blog o creare una comunità di interesse in Facebook, saper valutare l'affidabilità delle informazioni fornite dai siti, utilizzare i sistemi di chat per dialogare su temi importanti.

Anche di fronte a uno strumento nuovo come internet il genitore (e il docente) non può abdicare al proprio ruolo di educatore e deve saper selezionare le risorse adatte all'età e al contesto. Vogliamo concludere con un'esortazione positiva, quella fatta da papa Giovanni Paolo II nella Lettera apostolica *Il rapido sviluppo* (2005) ai responsabili delle comunicazioni sociali:

“Non abbiate paura delle nuove tecnologie! Esse sono «tra le cose meravigliose» — «inter mirifica» — che Dio ci ha messo a disposizione per scoprire, usare, far conoscere la verità, anche la verità sulla nostra dignità e sul nostro destino di figli suoi, eredi del suo Regno eterno.”

## BIBLIOGRAFIA

---

- Benkler, Y., Nissenbaum, H. (2006), “Commons-Based Peer Production and Virtue”, *Journal of Political Philosophy*, 14 (4), pp. 394–419.
- Bennett, S., Maton, K., Kervin, L. (2008), “The ‘digital natives’ debate: A critical review of the evidence”, in *British Journal of Educational Technology*, 39 (5): 775-786.
- Biondi, G. (2007), *La scuola dopo le nuove tecnologie*, Milano, Apogeo
- Calvani, A. (2007), *Tecnologia, scuola, processi cognitivi*, Milano, FrancoAngeli
- Campione, V., Tagliagambe, S. (2008), *Saper fare la scuola. Il triangolo che non c'è*, Torino, Einaudi
- Censis (2009), *Ottavo Rapporto sulla Censis/Ucsi comunicazione*, Milano, FrancoAngeli
- D'Amato, M. (2006), *Bambini multimediali. Per giocare, per conoscere, per crescere*, Firenze, Istituto degli Innocenti, - disponibile all'url: <http://www.minori.it/?q=quaderno-38> (verificato il 26/02/2010)
- Livingstone, S., Haddon, L., *Sintesi delle EU Kids Online: Relazione finale*, giugno 2009 – disponibile all'url: [www.eukidsonline.net](http://www.eukidsonline.net) (verificato il 26/02/10)
- Lorenzo, G., Oblinger, D. & Dziuban, C. (2007) *How choice, co-creation, and culture are changing what it means to be net savvy*, *Educause Quarterly* 30 (1)
- Mangia E., Meloni C., Uras M. G. (2004), *Adolescenti e internet: una ricerca su abitudini, comportamenti e caratteristiche dell'uso della rete*, Congresso AIP - Psicologia dello Sviluppo – Sciacca, 20-23 Settembre 2004
- Palfrey, J., Gasser, U. (2008), *Born digital. Understanding the First Generation of Digital Natives*, Basic Books (trad. it. *Nati con la rete*, Milano, BUR, 2009).
- Pedró, F. (2009), *The New Millennium Learners: Main Findings*, OECD/CERI – disponibile all'url: <http://www.nml-conference.be/wp-content/uploads/2009/09/NML-Preliminary-Findings.pdf> (verificato il 26/02/2010)
- Prensky, M. (2001), *Digital natives. Digital Immigrants*, On the Horizon (NCB University Press), 9, 5 (October 2001), disponibile all'url: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> (verificato il 26/02/2010)
- Prensky, M. (2008), *Mamma non rompere sto imparando*, Terni, Multiplayer (ed. or. 2006)
- Rapetti, E., Cantoni, L. (2010), “Digital Natives” and learning with the ICTs. The “GenY @ work” research in Ticino, Switzerland, *Jelks (Journal of e-Learning and Knowledge Society)*, 6, 1
- Rivoltella, P.C. (2006), *Screen generation. Gli adolescenti e le prospettive dell'educazione nell'età dei media digitali*, Milano, Vita e Pensiero
- Rivoltella, P.G. (2009), *Social Network: relazioni umane 2.0?* in “Vita e Pensiero”, 1, pp. 58-64
- SIP (Società Italiana di Pediatria), *Rapporto Abitudini e Stili di vita degli adolescenti 2009* disponibile all'url: <http://www.sip.it/?p=287> (verificato il 26/02/2010).
- Tapscott, D. (2009), *Grown Up Digital*, New York, McGraw Hill
- Tapscott, D., Williams, A. (2006), *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*, New York, Portfolio.
- Tosoni, S. (2008), *Identità virtuali. Comunicazione mediata da computer e processi di costruzione dell'identità personale*, Milano, Franco Angeli (3<sup>a</sup> ristampa)
- Veen, W., Vrakking, B. (2006), *Homo Zappiens. Growing Up in a Digital Age*, London, Network Continuum Education
- Young K., (1998), *Caught in the net*; trad it. *Presi nella rete. Intossicazione e dipendenza da internet*, Edizioni Calderini

## SITOGRAFIA

---

- <http://www.minori.it>
- <http://www.commissariatodips.it/stanze.php?strparent=10>
- [www.ilFiltro.it](http://www.ilFiltro.it)
- <http://www.eukidsonline.net>
- <http://www.digitalnative.org>
- <http://www.garamond.it/>

[www.ti6connesso.it](http://www.ti6connesso.it)  
[www.ilwebperamico.it](http://www.ilwebperamico.it)  
[www.sicuramenteweb.it](http://www.sicuramenteweb.it)  
[www.apprendereinrete.it](http://www.apprendereinrete.it)  
[www.crudele.it/lezioni](http://www.crudele.it/lezioni)

Alcune 'buone pratiche':

[www.cogitoetvolo](http://www.cogitoetvolo.it) sito web interattivo per adolescenti, che cerca di usare il loro linguaggio per farli riflettere su temi importanti

[www.trool.it](http://www.trool.it) piattaforma della regione toscana con 100 laboratori per studenti della scuola primaria

<http://www.kidzdream.org/home.htm> banca dati con i sogni dei bambini

<http://sites.google.com/site/nonperderelabussola/video-workshop-formativi-sulla-navigazione-sicura> *Non perdere la bussola*. Progetto della Polizia delle comunicazione e YouTube.