

La Scuola Debullizzata



La regola della conchiglia



Tra sciami, fantasmi e luddismo digitale



DISAGIO:



« Incapacità di adattarsi a un ambiente, a una situazione.... »

**«La tecnologia non è né
buona, né cattiva;
non è neanche neutrale»**

(1° legge di Kranzberg)



Far Web

Il Digitale rappresenta un pericolo, un'opportunità o una sfida?



Disagio da pericolo ... Ma anche Disagio da fuga..

**Fragilità adulti che si disimpegnano dando colpe al digitale per loro
mancanze**



«Se i nuovi media fossero soltanto un bene di consumo, le disuguaglianze potrebbero essere ancora considerate accettabili, essendo invece strumenti indispensabili per la partecipazione sociale, culturale, politica ed economica, le nuove disuguaglianze diventano un rischio per la democrazia»

(Stefano Rodotà)



Nuove sfide impongono norme, regole ed Educazione



Da Gutenberg ...

... A Zuckerberg

Fuoco

INTERNET

Ruota

Stampa

Smartphone

**Panico
Morale**

Scrittura

Nave

I.A.

Metaverso

Treno

Cinema

Aereo

T.V



**Da abbuffata sfrenata e acefala ora si
rallenta per discernimento**



**Pnnr da una parte si elargiscono fondi,
dall'altra le neuroscienze frenano la corsa**

**Zona franca (Gray zone)
Permissivismo scriteriato
Piani Detox**





**Luogo comune dei nativi
digitali competenti e autonomi**

Il Digitale non è uno strumento, è un AMBIENTE

che ha generato un cambiamento antropologico, sociale e culturale



Modificazione reti neurali
Interagisce, ci interroga e ci «educa»: è Proattivo
Concetto di Onlife e Mangrovie (L.Floridi)



Importanza di
educare ai media
non con i media



Strumenti, riferimenti, spunti..



L. 92/2019

introduce l'insegnamento scolastico dell'educazione civica

(DM 183/24 – linee guida traguardi 10-11-12)



Art. 5 Educazione alla cittadinanza digitale
**«Analizzare, confrontare, valutare criticamente
la credibilità e l'affidabilità delle fonti e dei
contenuti digitali»**

**Senso critico, responsabilità, partecipazione alla cittadinanza,
protezione propria e altrui reputazione.
Evitare rischi per la salute e il benessere**



LEGGE 71/2017

Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo

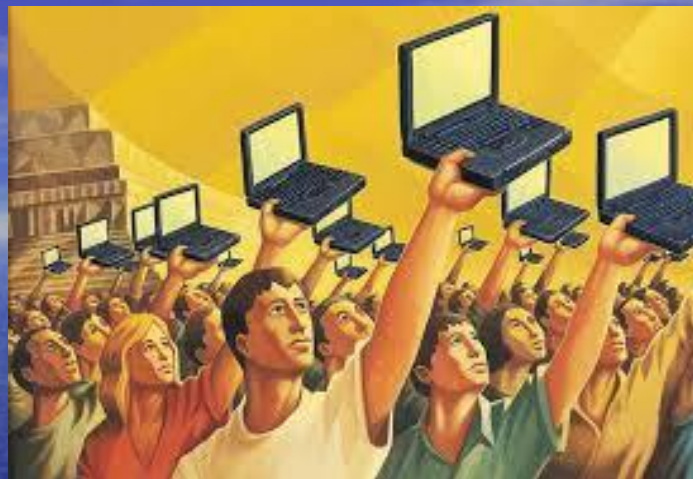


Prevenzione e contrasto del cyberbullismo

Prevede al **punto 5 dell'art. 4**
la promozione «*dell'educazione all'uso consapevole della rete internet e ai diritti e doveri connessi all'utilizzo delle tecnologie informatiche ..*»»

Legge 70/2024

(modifiche alla L. 71/2017)



Art. 1

ricorda ai genitori la responsabilità circa *l'obbligo di orientare i figli al **corretto utilizzo delle tecnologie** e di presidiarne l'uso.*

- *Prevenzione per i cittadini*

Art. 3

*richiama espressamente le disposizioni dell'art. **2048 del cc** in materia di responsabilità dei genitori per i danni causati dai figli minori in conseguenza di atti illeciti posti in essere attraverso l'uso della rete*

PNSD – L. 107/2015 Az. 6 BYOD



- 1) Ogni novità comporta cambiamenti
- 2) I cambiamenti non vanno rifiutati ma compresi e utilizzati per il raggiungimento dei propri scopi
- 3) I dispositivi devono essere un mezzo, mai un fine
- 4) Il digitale trasforma gli ambienti di apprendimento
- 5) L'educazione civica digitale (ECD) è un dovere per la scuola

PUA : Politiche uso accettabile (Approccio informato)

Educazione Civica Digitale Sillabo

(Generazioni Connesse)



Parte 1: Internet e il cambiamento in corso

Parte 2: Educazione ai media

Parte 3: Educazione all'informazione

Parte 4: Dati e Intelligenza Artificiale

Parte 5: Cultura e creatività digitale

educazione
civica
DIGITALE



Le 8 competenze-chiave per l'apprendimento (Consiglio d'Europa 2006-2018)



Punto n° 4
Competenze digitali & Soft Skill



Competenze di cittadinanza: DM 139/2007



Obiettivi richiesti per la conclusione del percorso scolastico:

- 1) Imparare ad imparare**
- 3) Saper comunicare utilizzando diversi tipi di linguaggio**
- 4) Partecipazione- Collaborazione- gestione conflitti**
- 8) Acquisire e interpretare correttamente le informazioni**



Dichiarazione dei Diritti Internet

Commissione per i diritti e i doveri relativi ad Internet



Art. 2

Diritto di accesso

Art. 3

Diritto alla conoscenza e all'educazione in rete

Art. 9

Diritto all'identità

Art. 11

Diritto all'oblio

Art. 13

Diritto alla sicurezza

DigComp 2.2



Quadro europeo per le competenze digitali dei cittadini

“La competenza digitale implica **l'uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali** e il loro impiego nell'apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società. Comprende l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione ai media, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il **benessere digitale** e le competenze relative alla sicurezza informatica), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il **pensiero critico**.”



DSA - Regolamento Servizi Digitali (2022)

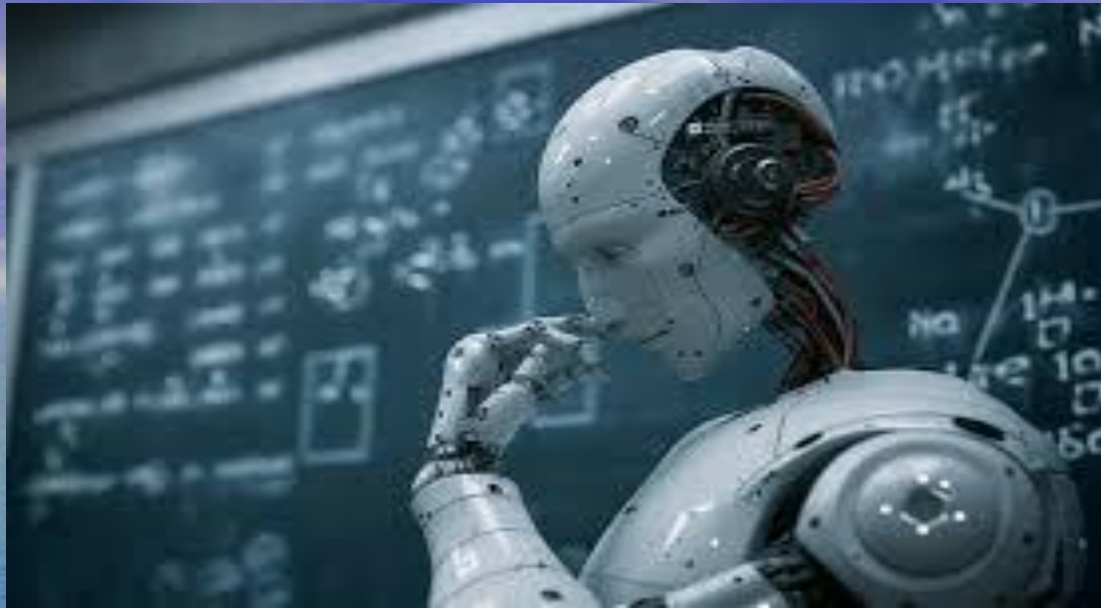
Regolamento dell'Unione Europea

Serie di norme che regolamentano i servizi digitali (piattaforme) con finalità di rendere l'ambiente on line più

SICURO
TRASPARENTE
RESPONSABILE

- Algoritmi
- Pubblicità
- Moderazione
- Protezione utenti vulnerabili (anziani e minori)
- Dark Pattern
- Limitazione Microtargeting (profilato)
- Lotta disinformazione
- Gestione controversie





IA Act

Regolamento Europeo sull'Intelligenza Artificiale 2024



GDPR





Decennio digitale

Salute digitale, alleanza digitale, anamnesi digitale

Social distress



Agenda 2030

Obiettivo 4:



Garantire un'istruzione di qualità inclusiva ed equa e promuovere opportunità di apprendimento continuo per tutti



parole @stili

Il Manifesto della comunicazione non ostile

parole @stili Il Manifesto della comunicazione non ostile

1. Virtuale è reale

Dico e scrivo in rete solo cose che ho il coraggio di dire di persona.

parole @stili Il Manifesto della comunicazione non ostile

2. Si è ciò che si comunica

Le parole che scelgo raccontano la persona che sono: mi rappresentano.

parole @stili Il Manifesto della comunicazione non ostile

3. Le parole danno forma al pensiero

Mi prendo tutto il tempo necessario a esprimere al meglio quel che penso.

parole @stili Il Manifesto della comunicazione non ostile

4. Prima di parlare bisogna ascoltare

Nessuno ha sempre ragione, neanche io. Ascolto con onestà e apertura.

parole @stili Il Manifesto della comunicazione non ostile

5. Le parole sono un ponte

Scelgo le parole per comprendere, farmi capire, avvicinarmi agli altri.

parole @stili Il Manifesto della comunicazione non ostile

6. Le parole hanno conseguenze

So che ogni mia parola può avere conseguenze, piccole o grandi.

parole @stili Il Manifesto della comunicazione non ostile

7. Condividere è una responsabilità

Condivido testi e immagini solo dopo averli letti, valutati, compresi.

parole @stili Il Manifesto della comunicazione non ostile

8. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare

Non trasformo chi sostiene opinioni che non condivido in un nemico da annientare.

parole @stili Il Manifesto della comunicazione non ostile

9. Gli insulti non sono argomenti

Non accetto insulti e aggressività, nemmeno a favore della mia tesi.

parole @stili Il Manifesto della comunicazione non ostile

10. Anche il silenzio comunica

Quando la scelta migliore è tacere, taccio.



Better Internet For Kids



Linee guida per l'uso positivo delle tecnologie digitali e la prevenzione dei rischi nelle scuole

Generazioni connesse





Linee-Guida

Uso positivo delle tecnologie digitali e prevenzione rischi nelle scuole



Netiquette:

Network (rete) + Educazione

**Insieme di regole informali
che disciplinano il buon
comportamento di un utente
sul web**



La rete ha la possibilità di attivare processi di normalizzazione di forme precedenti considerate devianti e criminali



In rete il confine tra lecito e illecito può diventare labile e sfumato

RISCHI DELLA RETE

- **Pedo-pornografia (Cyberpedofili)**
- **Droga on-line**
- **Child grooming**
- **Sexting- revenge porn (sex tortion)**
- **Satanismo**
- **Hate speech – Hate crime:**

Razzismo; Xenofobia; Disabilità; Religione; Genere; orientamento sex; Misoginia; Identità di genere; Politiche etc..

- **Ludopatia (gratificazione dopamina)**
- **Gioco d'azzardo:**

Facilità accesso; anonimato; Elusione limiti età; veloce; decontestualizzato

- **Trading**
- **Hikikomori - Ritiro volontario**
- **Oversharing**
- **Cyberbullismo**
- **Condizionamento** (Algoritmo, leva emotiva circuito ricompensa e Maoismo digitale)
- **Alterazione della pragmatica della comunicazione**

(Rispecchiamento-risonanza-sintonizzazione CNV)



- **Fake**
- **Phishing-Truffe - Furto identità**
- **Cutting-Autolesionismo**
- **Gaming – Microtransazioni** (shoppare)
- **Istigazione suicidio** (Galindo- Blue whale)
- **Pagine spotted**
- **Gruppi contro**
- **Violazione privacy-Violenza privata**
- **Istigazione anoressia-bulimia** (proAna; proMia)
- **Kilfie – Selfie killer**
- **Dipendenza da smartphone** (vibrazione fantasma e ruolo dopamina da like)
- **Challenge – Sfide sui social**
- **Vamping – Fomo – Phubbing - Nomofobia**
- **Sleep texting**
- **Fenomeno del Brain Drain** (prosciugamento; trappola evolutiva; adrenalina e cortisolo e sollecitazione circuito pericolo. Cortocircuito tra cervello cognitivo e primitivo. Like come bocconcini di piacere)
- **Sharenting**
- **Scrolling**
- **Body Shaming**
- **Devianza emozionale – Demenza digitale**





Profilazione – Algoritmo

Deepfake

Infodemia

Echo Chamber-Filter Bubble

Polarizzazione (confirmation bias)

Pensieri veloci tipo -1 (D. Kahneman 2011)

Virus haker

Dark Pattern (progettazione Ingannevole)

Dati Biometrici

Vetrinizzazione

Estimità - Intimità (Tisseron)

IAD (Internet Addiction Disorder)



Quadro ampiamente peggiorato dall'avvento Covid



Il parere medico-pediatrico:

- **A.A.P.** (American Association Pediatrics)
- **SIP** (Società Italiana Pediatria)
- **OMS** (Organizzazione Mondiale Sanità)

Rischi esposizione prolungata a schermi produce:

Patologie cardiovascolari - Posturali - Visive – Uditive – Alimentari e dietetiche
Disturbi del sonno

Ritardo sviluppo linguaggio

Compromissione dello sviluppo neuro-cognitivo (attenzione e memoria)

Ricadute sulle capacità di apprendimento (problemi scolastici)

Alterazione capacità e competenze sociali (relaz. Con caregiver, con i pari, comportamenti aggressivi e oppositivi)

Lede l'autonomia (dipendenza), l'autostima (depressione) e aumenta stato d'ansia





Problema non Tecnico ma Educativo



Dovere dell'insegnante e Diritto del bambino

Il digitale è un luogo dove si gioca a fare sul serio



«Sui social tutti chiacchierano, molti gridano, alcuni insultano, nessuno ascolta. Come naufraghi, i ragazzi mandano msg in bottiglia che gettano nel mare social aspettando risposte»

(Aldo Cazzullo)



Zobeide



città del desiderio

«.. È dunque difficile capire perché, nell'epoca dei social media, la Media Education non sia diventata una parte significativa del curriculum di base per tutti gli studenti..»

«E se vogliamo che la M.E. raggiunga tutti i giovani, essa deve essere una parte obbligatoria del curriculum scolastico sin dai primi anni della scolarizzazione..»

«I ragazzi , è vero, hanno bisogno di sapere come funziona la tecnologia digitale; ma devono anche capire come funzionano i media digitali in quanto industrie e forme culturali di rappresentazione. Se devono diventare utenti attivi della tecnologia, hanno bisogno di apprendere qualcosa di più di mere capacità tecniche: e' necessaria una comprensione sociale, politica, economica e culturale»

**Tratto da
«Un manifesto per la media education»
di David Buckingham**





**«Che tipo di bellezza
vogliamo insegnare
all'intelligenza artificiale?»»**



Apocalittici



o *Educati?*



|Trasformare i sudditi in
cittadini è miracolo che
solo la scuola può compiere.

(PIERO CALAMANDREI)

Libri



Cyberbullismo e devianza emozionale	(D'Ambrosio)
Generazione ansiosa	(J. Haidt)
VM 14 anni	(A. Pellai)
Tutto troppo presto	(A. Pellai)
Divertirsi da morire	(N. Postman)
Ecologia dei media	(N. Postman)
Il libro digitale dei morti	(G. Ziccardi)
La morte si fa social	(D. Sisto)
L'espulsione dell'altro	(B.C. Han)
Nello Sciame	(B.C. Han)
La morte del prossimo	(L. Zoja)
Il capitalismo della sorveglianza	(S. Zuboff)
Addomesticare agli schermi	(M. Marangi)
Adolescenti navigati	(M. Lancini)
Tecnopolitica	(S. Rodotà)
L'età della tecnica	(U. Galimberti)
Psiche e tecne	(U. Galimberti)
Il mio primo telefono	(Parole Ostili)
3-6-9-12 Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali	(S. Tisseron)
Cuori allo schermo	(M. Augé)
Dalle communities alle comunità	(Maffeis - Rivoltella)

Guide e siti

Amnesty International
Corecom
Agcom
Polizia Postale
Carabinieri
Movimento etico digitale
Fondazione Carolina
Save the children
Generazioni connesse
Telefono Azzurro
Garante Infanzia e Adolescenza
Ministero dell'Istruzione e del Merito
Moige - Movimento Italiano Genitori
Agid - Agenzia Italia Digitale
Repubblica Digitale
Garante Privacy
Pattidigitali.it
Benessere digitale.eu
Benesseredigitalescuola.it
Associazione mec.it
Cremit.it
Fondazione Minotauro
Cppp.it
SED - Servizi Educazione Digitale
Permesso negato
Cittadinanza digitale
Accademia Civica Digitale
MED - Associazione Italiana Educazione Media
Permesso negato
Educazione Digitale
Accademia civica digitale

