

“NAVIGANTI ALLERTA”

Un progetto per l'apprendimento della consapevolezza dei possibili “rischi” del web

Dott.ssa Alessandra Palma

Responsabile scientifico del progetto

L'evoluzione dei mezzi di comunicazione ci rende cittadini di un “villaggio globale” e substantia la convinzione che i new media siano strumenti che tutti noi conosciamo ed abbiamo imparato a gestire in modo consapevole. Se ciò è vero solo in parte per quanto riguarda gli adulti, per i minori è necessario strutturare un nuovo modo di approcciare il rapporto con i media che si ponga l'obiettivo di sviluppare nei bambini capacità critiche di analisi e competenze strutturali che li rendano autonomi e responsabili delle loro scelte. Ciò è ancor più necessario se prendiamo coscienza del fatto che i media rappresentano oggi le nuove agenzie di socializzazione. Internet, infatti, ha modificato radicalmente il modo in cui i bambini interagiscono con il mondo ma insieme ad una straordinaria opportunità di conoscenza può anche essere fonte di rischi spesso sottovalutati.

Essere degli “immigrati digitali” fa di questa generazione di adulti, in linea generale, degli analfabeti se confrontati ad i nostri ragazzi “nativi digitali” ma ciò non deve legittimare il messaggio, spesso sotteso, secondo cui il mondo virtuale sia una zona di extraterritorialità nella quale tutto è consentito poiché le regole non date non necessitano di essere eluse. La regolamentazione condivisa della qualità e quantità della fruizione dei media è il prerequisito essenziale tanto per la tutela dai potenziali rischi quanto per la valorizzazione delle possibili opportunità.

Il **digital divide**, infatti, non indica solo la diseguaglianza nelle opportunità di accesso alla rete ma si riferisce anche, e forse soprattutto, alle diverse abilità dei singoli di utilizzare in modo efficace le tecnologie. La reale discriminante è quella tra possesso della competenza digitale, che è un costrutto complesso e multifattoriale che

comprende abilità tecniche ma soprattutto pensiero critico, creatività, iniziativa, problem solving, consapevolezza e valutazione del rischio, assunzione di decisioni, legalità ed eticità dei comportamenti, e analfabetismo multimediale .

“**NAVIGANTI ALLERTA**” è una goccia, volendo continuare a giocare con la metafora, nell'oceano delle problematiche che il rapporto web e minori può rivelare. Infatti, a fronte delle ormai, forse, conosciute problematiche relative alla pedofilia, pornografia e al cyberbullismo ne esistono di più subdole e misconosciute ma non per questo meno pericolose come ad esempio:

L'impatto sulla “**salute cognitiva**” soprattutto dei più giovani che possono facilmente cadere nella fascinazione del web che priva di qualsiasi elaborazione critica può indurre modalità di apprendimento e comportamento disadattive, è appena di qualche giorno fa l'allarme della federazione italiana degli ordini dei medici sull'incremento di un grave disturbo come la sindrome di Hikikomori (letteralmente “stare in disparte”) che non è soltanto una forma di isolamento sociale ma anche uno dei modelli emergenti di dipendenza;

I **giochi online** sono un altro problematico capitolo, in tale ambito il problema diventa cognitivo in quanto vengono utilizzate strategie di problem solving e abilità prosociali per superare gli ostacoli. In una struttura di personalità in formazione se il feedback positivo del superamento dell'ostacolo X viene restituito a fronte di una modalità disadattiva, per esempio mentire, è probabile che questa si instauri come modalità comportamentale e si generalizzi ad altri setting. Ciò è già avvenuto se il Wall Street Journal denuncia che 5 milioni di bambini sotto i 10 anni hanno un profilo su facebook per accedere al quale hanno dovuto necessariamente mentire sulla propria data di nascita;

La qualità del sapere diffuso che sempre più poggia su informazioni frantumate, spesso inesatte, le cui fonti non sono controllate;

File-sharing, infine, non è soltanto un modo illegale di condividere materiali protetti dal copyright ma è l'esempio concreto della dispercezione tra reale e virtuale in quanto non restituisce la dimensione cognitiva del furto poichè esso non avviene per

così dire “materialmente”.

Questo progetto ben lungi dall'essere risolutivo della problematica, che è di ben più ampio respiro, tende ad avere un valore informativo ed “educativo” e si propone di essere un catalizzatore di risorse poichè se non possiamo controllare del tutto ciò che può essere nocivo per i nostri bambini all'interno del web, come non possiamo, allora dobbiamo fornire loro gli strumenti culturali per utilizzarlo nel miglior modo possibile e in questa ottica l'obiettivo è quello di attivare l'attenzione dei bambini su alcune modalità operative che possono essere implementate per fronteggiare i possibili “rischi”.

L'operazionalizzazione del progetto, il cui disegno sperimentale è un A B A cioè test-training-retest a doppio gruppo, sperimentale e controllo, con modalità di selezione random, ha avuto una prima fase nella quale è stata somministrata una scheda strutturata ad hoc che aveva lo scopo di rilevare la baseline, seppur “grezza” dal punto di vista di un rigoroso assessment metodologico, delle abitudini d'uso e dei comportamenti implementati nell'utilizzo dei media. Successivamente, è stato regalato al gruppo sperimentale il testo “**Naviganti Allerta**”, che illustra i possibili “pericoli” della navigazione su internet e alcune delle modalità con le quali è possibile difendersi mentre al gruppo di controllo non è stata offerta immediatamente tale opportunità. La fase finale del progetto ha previsto una rivalutazione dei bambini per monitorare se fosse avvenuta una modificazione cognitiva in merito alla consapevolezza tanto dei “pericoli” che la rete può celare quanto delle modalità che possono essere implementate per fronteggiarli.

I risultati della ricerca, condotta in due classi di V° elementare su un campione di bambini di età media 10.6 anni DS 7.9, sono stati analizzati disaggregando la variabile “disponibilità oggettiva di accesso” da quella “modalità comportamentali implementate verso i new media”. I dati del campione totale mostrano (**Figura 1**) che il 69,0% dei bambini ha un proprio computer ed il 95% di questi lo ha fisicamente nella propria stanza. Possiede una playstation l'89,7% dei bambini, praticamente tutti (96,6%) navigano in internet, quasi l'80% dei bambini possiede un proprio cellulare

di cui il 73,9% uno smartphone. Infine, solo il 20,7%, cioè 2 bambini su 10 ha dei filtri installati sul proprio computer o su quello che utilizza. I dati relativi alle “modalità comportamentali implementate verso i new media” mostrano (**Figura 2**) che il 44.8% è iscritto ad un gioco online, la stessa percentuale appartiene a coloro che hanno un profilo su un social network, facebook per lo più, il 72,4% scarica film o musica, senza neanche sospettare che possa essere illegale, il 96.6% reperisce le informazioni che gli necessitano solo su internet, senza ovviamente discriminare né la fonte da cui provengono né la veridicità dell’informazione, il 69,2% sceglie da solo i giochi, il 58,6% ha un proprio indirizzo di posta elettronica, (**Figura 3**) il 55,2% chatta, al 24,1% , cioè ad 1 bambino su 4, è successo di parlare con “bambini sconosciuti”, quasi il 90% per cento dei nostri naviganti ha provato fastidio per qualche immagine che ha visto o per qualcosa che gli è stata detta su internet ma solo il 50% lo ha detto ad un adulto e per di più il 51,7% non racconta a nessuno ciò che fa o che vede quando è al computer. Se i dati del campione totale destano più di qualche perplessità quelli del campione sperimentale sono, per certi versi, ancor più problematici (**Figura 4**). Per ciò che riguarda la “disponibilità di accesso” i dati sono tutto sommato simili a quelli del campione totale registrando due differenze degne di nota, una positiva relativa alla percentuale di installazione di filtri che qui arriva al 35,7% contro il 20,7 ed una negativa che riguarda il possesso di un proprio cellulare che qui arriva quasi al 93%. La **Figura n. 5** mostra che solo il 35,7% dei bambini ha un limite di tempo per l’utilizzo dei new media, l’85,7% è iscritto ad un gioco online, il 78,6% ha un profilo su facebook, (è da notare che le percentuali rispetto a queste due variabili sono quasi raddoppiate rispetto al campione totale) il 61,5% scarica film o musica, tutti reperiscono le informazioni che gli necessitano solo su internet, quasi tutti (il 92,9%) scelgono da soli i loro giochi, il 78,6% ha un proprio indirizzo di posta e (**Figura 6**) l’85,7% chatta. Ovviamente, in virtù del fatto che esiste statisticamente una correlazione diretta tra permanenza e “accadimenti” il nostro dato relativo al parlare con “bambini sconosciuti” si impenna e balza dal 24,1% del campione totale al 50% di quello sperimentale. Un bambino su due ha parlato con uno sconosciuto, quasi tutti, il 92,9%, hanno visto immagini o gli è stata detta

qualcosa che li ha infastiditi ma, e qui il dato precipita dal 50% al 15,4%, che lo ha riferito ad un adulto ed, infine, nessuno di questi bambini racconta ad un adulto cosa fa e cosa vede quando è al computer.

La **Figura 7** mostra i dati appaiati pre e post training del gruppo sperimentale . **Cosa hanno appreso i nostri bambini dal libro “Naviganti Allerta”?** Che se non lo fa qualcuno possono loro stessi limitare il tempo da passare davanti al computer, che devono sempre dire ad un adulto se qualcosa, immagine o verbale, li infastidisce, e che in generale devono raccontare cosa fanno e cosa vedono quando sono al computer, che non devono parlare con “bambini sconosciuti”, che è quel 38,5% che non scarica in modo piratesco film o musica ad avere un comportamento corretto, che i giochi non vanno scelti da soli, che su internet ci sono informazioni vere ma anche false o anche solo riportate in modo distorto per cui è opportuno confrontarle, che possono chiedere a mamma e papà di installare dei filtri sul loro computer in modo tale che non possa accadere neanche per caso di entrare in siti non adeguati.

I dati sperimentali hanno dimostrato che il testo **“NAVIGANTI ALLERTA”** è un training efficace, in grado di focalizzare l'attenzione dei bambini sui possibili rischi ed insegnare loro alcune modalità comportamentali da utilizzare nell'approccio ai new media .

Possiamo concludere dicendo che i bambini imparano, se e solo se, si verificano almeno due condizioni. La prima è che gli adulti insegnino e la seconda è che lo facciano con modalità di comunicazione adeguate alla loro età.

Al testo per i bambini è allegato, inoltre, un piccolo opuscolo di suggerimenti per genitori e insegnanti che non essendo un manuale risponde solo all'obiettivo di attivare l'attenzione sulla problematica.

Famiglia e scuola, infatti, occupano la scomoda ma privilegiata posizione di coloro i quali hanno un contatto diretto e quotidiano con i bambini ed in quanto referenti educativi primari hanno l'obbligo di implementare metodi e strategie educative, anche nell'ambito dei new media, che costruiscano quell'autonomia fondata sulla partecipazione intesa come acquisizione di senso critico, consapevolezza e

responsabilità ma, a loro volta, soffrono di un gap generazionale che deve essere colmato attraverso percorsi strutturati ad hoc che conducano tutti gli attori sino alla completa padronanza di quella nuova dimensione definita cittadinanza digitale.

In che modo debbano essere strutturati questi training, quali variabili intervenienti necessiterebbero di essere focalizzate sia per ciò che riguarda i giovani utenti sia per ciò che attiene ad insegnanti e genitori, se l'efficacia e l'efficienza di un percorso di apprendimento possa essere individuata su, ad esempio, programmi *peer to peer*, quali effetti sinergici e trasversali possano prodursi in altre aree dello sviluppo sono solo alcune delle analisi che necessariamente dovrebbero essere effettuate prima dell'implementazione operativa.

