

PROBLEMI PEDAGOGICI E DIDATTICI

Il naufragar ci è dolce in questo mare?

Navigazioni tecnologiche e distanza sociale nell'emergenza COVID-19

Antonella Marchetti, Edoardo Bracaglia

IL PENSIERO RIFLESSIVO SULLA TECNOLOGIA ESPERITA IN QUESTI MESI CI AIUTA A PARTIRE DA DOMANDE SENZA PRETESE DI RISPOSTE.

Nel presente contributo presenteremo, da una prospettiva psicologica, alcune riflessioni su esperienza sociale e tecnologie stimulate dal volume *Reinventare la scuola: un'agenda per cambiare il sistema di istruzione e formazione a partire dall'emergenza COVID-19* di Giuseppe Bertagna (Edizioni Studium, Roma 2020).

A fronte di ciò che è avvenuto e sta avvenendo nel nostro Paese, in particolare nel mondo che ruota intorno alla scuola, a causa e nel corso dell'emergenza COVID-19 è imperativo in questa fase porsi domande che possano orientare il pensiero e le risorse. Il cambiamento ha coinvolto e coinvolge sia i giovani sia i loro insegnanti – come ogni persona compresi gli autori – e un cambiamento che interessa l'intero ecosistema nel quale siamo immersi come familiari, come insegnanti e come allievi, come studiosi, non può essere osservato da fuori ma obbliga a integrare consapevolmente le nostre più quotidiane e profonde esperienze e riflessioni. Di quanto avvenuto e in corso a livello familiare, scolastico, delle relazioni interpersonali e della gestione di sé e del rapporto con gli strumenti tecnologici sappiamo al momento solo una cosa: nulla sarà più come prima.

Non era infrequente per i giovani, prima del Covid-19, sentire parlare di *social network* e di *videogames* come di qualcosa potenzialmente pericoloso che poteva risucchiare le loro più preziose energie in una dimensione di isolamento e di inautenticità delle relazioni. Le risorse *online* della scuola, come anche i registri elettronici e le comunicazioni via *email*, rappresentavano l'apice del progresso tecnologico e come tali raccoglievano consensi e profonde critiche, queste ultime basate per lo più sulla ipotetica carenza di quello che si definirebbe "contatto umano" e sulla "autenticità" dell'operare, termini storicamente e socialmente costruiti e mutevoli, sfaccettati e carichi di implicito. Prima del Covid-19 le

Sul numero di NSRicerca è pubblicato l'editoriale del Direttore sul tema "Per una «forma diversa di scuola». Il Recovery fund come ultima occasione per un Governo che governi la scuola senza esserne governato" insieme ad altri saggi di ricerca nel dossier denominato "La scuola durante e dopo il Covid". I contributi pubblicati nel cartaceo e in NSRicerca on line rappresentano un aiuto scientificamente prezioso per impostare con qualità l'attività didattica anche a distanza.

videoconferenze (le *conference call*) erano questioni da manager, relativamente poco presenti nell'immaginario quotidiano, quasi quanto le lezioni di *Pilates online* e sicuramente meno dei *videotutorial* per fare la pizza o per scegliere un cosmetico.

Una domenica di marzo il nostro mondo è cambiato: ciò che era patrimonio di pochi, a volte guardati con sospetto dai più, è divenuto rapidamente di pubblico dominio. Quello che sembrava lontanissimo dal mondo degli adulti ha fatto irruzione come risorsa di resilienza e di mantenimento del contatto umano e applicazioni *social* ad alto coinvolgimento come *TikTok*¹ e *Instagram* hanno registrato incrementi di *download* e di utilizzo intorno al 20%, ma allo stesso tempo applicazioni di videoconferenza come *Zoom* hanno registrato più di 2 milioni² di nuovi utenti e la scuola, l'Università, gli enti formativi e quelli ricreativi hanno conquistato in poche settimane un territorio che, nel nostro Paese molto più che nel resto d'Europa, era rimasto quasi deserto.

1. Dati *Similarweb*, *VincosBlog* <https://vincos.it/2020/04/21/come-il-virus-ha-cambiato-le-abitudini-digitali-degli-italiani/>

2. *Ibidem*.

PROBLEMI PEDAGOGICI E DIDATTICI

Evoluzione II: forze adattive e complessificazione

In un'ottica evolucionistica, si potrebbe affermare che la nostra specie abbia compiuto in poche settimane il percorso di adattamento che in condizioni "normali" avrebbe richiesto almeno un decennio. Gli strumenti, i mediatori di cui disponiamo e di cui assiduamente ci avvaliamo oggi non sono quelli a cui eravamo avvezzi il primo di marzo: abbiamo scoperto che si possono tenere lezioni *online* e impiegare svariate metodologie adeguate al canale di comunicazione, che ciò che avviene in un'aula fisica non può avvenire allo stesso modo in videoconferenza, come ciò che avviene in un teatro o in una sala da concerti è molto diverso rispetto alla video-registrazione dello stesso evento seguito in televisione. I giovani e gli insegnanti hanno preso confidenza con gli strumenti dei *manager*, gli adulti si sono catapultati negli universi cosiddetti virtuali degli adolescenti e, tornando alla riflessione "evoluzionistica", li hanno inesorabilmente "contaminati". Collegarsi con *Zoom*, per chi ne faceva uso prima di marzo, non sarà più la stessa cosa: da lì sono passati gli aperitivi *online*, le lezioni di yoga, le feste di compleanno e tante emozioni. Allo stesso modo *Instagram* o *Facebook*, *Youtube* o *Netflix*, porteranno il segno della loro diffusione e dell'uso che se ne è fatto.

In virtù di questa contaminazione, le piattaforme e le tecnologie digitali hanno di fatto assunto nuovi significati che ne influenzeranno il destino e certamente ne guideranno gli sviluppi: quel che è mancato, quel che è servito, l'uso che le ha caratterizzate e la quantità di persone che si sono inserite nella comunità degli utilizzatori saranno oggetto di attenzione da parte degli sviluppatori e delle aziende per affinare, o ideare, nuove generazioni di piattaforme e tecnologie.

Individuare e conservare le caratteristiche positive e adattive e scartare quelle negative è lamarckianamente ciò che determinerà l'evoluzione e finanche la sopravvivenza degli strumenti, dei mediatori e dei prodotti che hanno rappresentato i canali di resilienza attraverso i quali il sapere, la relazione, l'affettività e la rete sociale si sono dipanati una volta scavalcato l'alveo nel quale erano più o meno comodamente collocati.

L'ambiente socio-interattivo è mutato e le forze adattive hanno trovato per quanto possibile risposte per conservare un quasi-equilibrio nel sistema, ma solo l'ortogenesi guiderà il sistema stesso verso la sua evoluzione. La natura stocastica del cambiamento³ ha così di fatto generato nuovi apprendimenti, e questi hanno segnato e stanno determinando a loro volta cambiamenti che potranno o meno permanere in base alla loro flessibilità e alla capacità di funzionare nella relazione individu-



o-comunità-ambiente, oltre che alla nostra capacità di comprenderli.

Lo sforzo teso verso un pensiero riflessivo sul processo in essere è così uno dei principali impegni verso i quali dobbiamo indirizzare le nostre energie e la domanda che potrebbe ora affacciarsi in questo percorso riguarda forse i significati intrinseci⁴ di ciò che definiamo "solitudine", "socialità", "conoscenza" e "apprendimento": potranno essi rimanere uguali nel mutamento finora descritto?

Solitudine e socialità: le emozioni guidano il pensiero⁵

«Dove sono gli uomini?» riprese poi il Piccolo Principe.

«Si è un po' soli nel deserto...»

«Si è soli anche fra gli uomini» disse il serpente.

Antoine de Saint-Exupéry

La spinta a intessere relazioni e il piacere di condividere esperienze e stati mentali ha guidato l'evoluzione tecnologica fin dai primordi, così come di fatto lo hanno fatto le emozioni del piacere e della sofferenza⁶. L'emozione positiva del trovarsi "connessi" attraverso strade effi-

3. G. Bateson, *Mind and Nature: A Necessary Unity*, New York-Bantam 1979.

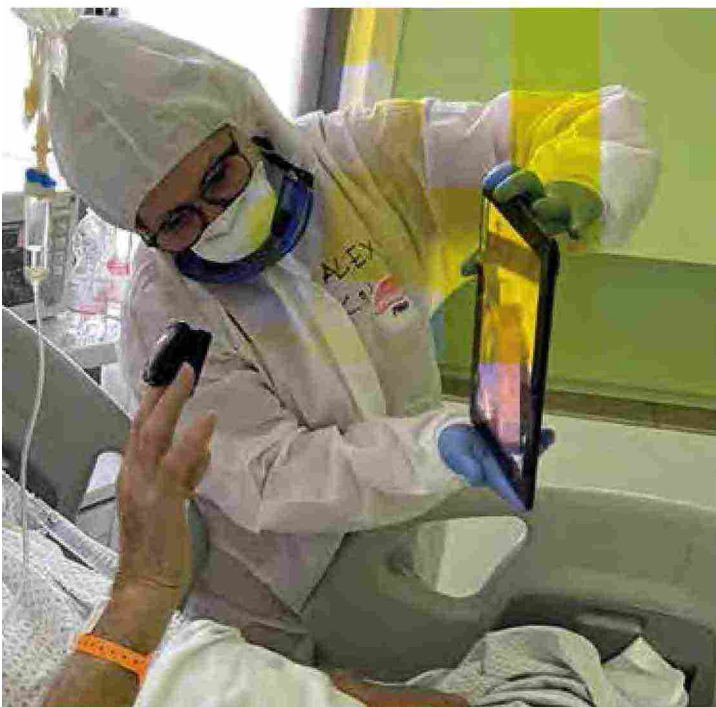
4. F. De Saussure, *Cours de linguistique générale*, Payot Paris 1916; (trad. it. *Corso di Linguistica Generale*, Laterza, Bari 2009).

5. M.H. Immordino-Yang, *Neuroscienze affettive ed educazione*, Raffaello Cortina, Milano 2017.

6. A. Damasio, *The Strange Order of Things: Life, Feeling, and the Making of Cultures*, Knopf Doubleday Publishing Group, New York 2018

PROBLEMI PEDAGOGICI E DIDATTICI

cienti e sistemi integrati di comunicazione, nel poter telefonare a un parente per sentirne la voce e poi nel poter vedere in viso la persona con la quale stiamo parlando anche a distanza di chilometri o se si trova in un letto di ospedale, è stato motore di cambiamento sociale, tecnologico, personale e di pensiero. Possiamo essere soli fra gli uomini, viene da pensare, con o senza tecnologia, ma se alla tecnologia riusciamo a porre domande utili lo siamo forse un po' di meno. Se i *social* nascono con questa denominazione, e soprattutto la conservano tuttora, è perché vogliono rispondere all'emozione positiva della socialità. Molti di coloro che oggi insegnano potranno forse ricordare la diffidenza di qualche genitore (ora nonno) verso le lunghe telefonate con le amiche o gli amici appena usciti da scuola: la generazione 1 ha visto la diffusione del telefono per scopi pratici e lo ha poi investito anche di contenuti affettivi, dove la generazione 2, trovandolo collocato nel proprio ambiente, ne ha colto le gibsoniane *affordances* e lo ha semplicemente adeguato a esigenze di carattere prioritariamente relazionale e affettivo, spingendo verso la diffusione di telefoni portatili capaci di inviare messaggi costituiti da faccine che sorridono, fiori, cuoricini e, in buona sostanza, simboli iconici. Viene da pensare che la solitudine forzosamente sperimentata in questi mesi possa finalmente spingerci a chiedere esplicitamente qualcosa di specifico alle nuove tecnologie, guidandone consapevolmente e responsabilmente il cambiamento.



Conoscenza e apprendimento: la permanenza del sapere e la costruzione di significati

Se la costruzione del sapere attuale può definirsi tale è in virtù della sua capacità, acquisita tramite mezzi e mediatori, di trasmettersi e progredire attraverso modalità diacroniche come il testo a stampa e, solo da pochi anni, le pubblicazioni di testo in formato elettronico. Studiamo e “utilizziamo” la conoscenza di Immanuel Kant, di Spinoza, di Bruner, di Bateson in una dimensione al contempo diacronica e sincronica, ove la sincronicità si pone nella nostra stessa facoltà riflessiva che si esercita sul pensiero dell'altro. Forse l'avvento della stampa può aver tolto qualcosa ai testi copiati a mano, come l'uso della scrittura nella trasmissione del sapere può aver sottratto autenticità e relazione empatica alla tradizione orale, ma nel processo i benefici hanno evidentemente superato le perdite, grazie ad aggiustamenti ed evoluzioni dei mezzi stessi di produzione e replicazione del sapere. Ad Alessandria accedevano alcuni eletti, qualcuno di più alle collezioni dei monasteri, ma solo da pochi secoli il sapere è divenuto accessibile a gran parte del “primo mondo” dei privilegiati che hanno potuto creare e usufruire delle biblioteche come le ha conosciute chi ora insegna. La tecnologia della stampa non ha rivoluzionato il mondo più di quanto il mondo stesso non abbia rivoluzionato la stampa: lo strumento si è evoluto con l'ambiente e ha risposto alle esigenze del contesto adeguandosi, uniformandosi, rendendosi accessibile, creando opportunità e generando bisogni sia tramite apparecchi portatili o domestici, sia tramite macchinari altamente efficienti per la riproduzione su larga scala. Forse, nel percorso di quelle che ancora ci ostiniamo a chiamare “nuove tecnologie”, *Facebook* e *Zoom* rappresentano il papirografo di De Zuccato, che nel 1873 ha creato quello che nel 1876 Thomas Alva Edison ha brevettato come Mimeografo, il ciclostile. Serve dunque essere capaci di pensare domande e di pretendere risposte dalla tecnologia più che di accettarne la presenza cercando di adeguarsi a quelli che potrebbero essere bisogni più o meno indotti ad essa legati. Importante obiettivo delle riflessioni a venire sarà dunque quello di esercitare consapevolmente il pensiero riflessivo al fine di elaborare l'esperienza sul fronte fenomenologico e produrre domande “da dentro a fuori” verso la tecnologia che tutti abbiamo potuto, o dovuto, conoscere e sperimentare.

Antonella Marchetti,
Edoardo Bracaglia
Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano