

Un antivirus chiamato Cittadinanza Digitale

Roberto Baldascino

Sei Gradi di Separazione

Le tecnologie e il digitale hanno creato interconnessioni tra le persone sempre più fitte e profonde travalicando i confini dei paesi e creando movimenti di pensiero transnazionali. Le conseguenze nel bene e nel male sono solo in parte conosciute, anche perché la Rete è fluida ed in perenne evoluzione e mutazione. Certamente il mondo non è stato mai così piccolo. Già nel 1929 lo scrittore ungherese Frigyes Karinthy pubblicò un libro intitolato *Sei gradi di separazione*[1]. L'autore spiegava come le connessioni presenti in quel periodo tra le persone erano tali che ognuno con un massimo di cinque passaggi (intermediari) poteva venire a contatto e conoscere qualsiasi altro. Tale prossimità era a dir poco stupefacente in un periodo così tecnologicamente *'arretrato'*. In seguito alcuni studiosi compirono delle ricerche confermando ciò che era stato descritto nel romanzo. Oggi con la Rete tutto è ancora più immediato. Uno studio compiuto recentemente in Facebook[2] ha dimostrato che i gradi di separazione di una persona per arrivare a conoscere e interloquire direttamente con qualsiasi altra si riduce a poco più di tre (3,4) passaggi relazionali. È evidente che tale vicinanza comunicativa non è mai stata sperimentata prima dal genere umano.

"Meme il virus della mente"[3]

Idee e conoscenze nella Rete germinano e si diffondono epidemicamente. I giovani parlano di video virali, ma conoscono ancora meglio i **meme**. Forse è proprio il **meme** a far comprendere come la ripetizione sia la forza intrinseca della Rete in grado di condizionare e influenzare le opinioni. Un **meme** è l'unità minima di un pensiero o di un'idea espressa da un'immagine, un'animazione, un breve testo, un breve filmato. Come un virus si diffonde e si replica all'infinito, mutandosi alle volte in alcuni suoi tratti e significati durante i continui rilanci e condivisioni. Sono messaggi alle volte ironici, sprezzanti, caricaturistici con un forte potere evocativo e condizionano inconsapevolmente chi li legge e chi li replica. Ciò dimostra che se da una parte la Rete rappresenta un ottimo strumento per diffondere idee e conoscenze di qualsiasi tipo e natura, dall'altra però cela una pericolosa arma di *"distrazione di massa"*. La Rete può essere usata per confondere, nascondere e distrarre dai veri problemi. Diffondere in maniera diretta o indiretta falsità, revisionismi, negazionismi, bufale, fake news e post-verità tra i *"mi piace"* e le tante condivisioni, fanno perdere di vista le fonti e creano un *"rumore"* di fondo che stordisce e addormenta il pensiero critico che stenta a delineare un confine valido tra verità e menzogna.

"Ripetete una bugia cento, mille, un milione di volte e diventerà una verità"

Goebbels il Ministro della propaganda nazista aveva già capito negli anni trenta quale fosse l'impatto dei mass media per forviare e influenzare le coscienze delle folle. In particolare aveva compreso la forza della ripetitività per inoculare nelle persone *"false verità"*. Goebbels utilizzò i mass media per recitare ossessivamente dei mantra ben precisi atti a fomentare l'odio e la supremazia razziale fino ad ottenere un consenso pressoché globale nella popolazione. Non

c'erano **meme** in quel periodo, ma qualcosa di molto simile come cinegiornali, manifesti, slogan e caricature che ridicolizzavano e disumanizzavano coloro che dovevano essere annientati. Il motto di Goebbels era *“Ripetete una bugia cento, mille, un milione di volte e diventerà una verità»*. Gli strumenti telematici presenti ora ampliano le possibilità di manipolare, di allineare e di conformare i punti di vista delle folle. Diventa tutto molto più facile, sottile e immediato. Si modificano così le opinioni e si condizionano i flussi elettorali che diventano sempre più fluidi e ondivaghi nelle mani del burattinaio di turno.

L'antivirus è una scuola che sviluppa pensiero critico

Però esiste un antivirus che può essere installato nella mente delle persone per creare degli anticorpi in grado di reagire contro tali mistificazioni. L'antivirus è una scuola che formi le nuove generazioni eticamente e con strumenti di pensiero adeguati per affrontare le sfide globali presenti e future. Diventa strategico illustrare a scuola i rischi e i pericoli della società digitale parallelamente alle innumerevoli occasioni di crescita personale, di sviluppo e di prosperità. È indispensabile formare futuri cittadini che siano critici, coscienti, attenti e responsabili in grado di usare la Rete e gli strumenti digitali in maniera consapevole, coesiva e produttiva. Essi devono essere capaci di confrontare e di confrontarsi, di includere e non escludere, di comprendere e di discriminare ciò che è vero da ciò che è falso, ciò che è giusto da quello che è eticamente e moralmente insostenibile se non pericoloso per la democrazia, per la collettività e per l'ambiente.

I sette punti della Cittadinanza Digitale

La Legge 20 agosto 2019, n. 92, reintroduce in maniera strutturale l'Educazione Civica nella scuola. Una delle competenze da sviluppare tra quelle proposte riguarda la Cittadinanza Digitale (punto c, Art. 3). Nell'art. 5 vengono esplicitati a livello contenutistico i sette punti chiave da trattare. In realtà ogni punto rappresenta un enorme contenitore ricco di tematiche ed argomenti interconnessi tra di loro e in cui il mondo digitale e quello reale si confrontano. Nella tabella sottostante a fianco dei sette argomenti proposti dalla normativa vengono inseriti alcune idee e spunti, a titolo semplicemente esemplificativo (tra i tantissimi possibili, si veda in particolare il sito www.generazioniconnesse.it per tanti altri spunti), che potrebbero diventare oggetto di riflessione con gli studenti.

Riferimento normativo	Alcuni suggerimenti esemplificativi
a) analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali;	- Dato che anche le immagini possono essere contraffatte è importante fare compiere ai ragazzi una Reverse image search ovvero una ricerca inversa di immagine (o di meme) partendo, ad esempio, da una illustrazione appositamente "taroccata" per poi trovare quella originale in rete e confrontare le differenze spiegandone il significato "evocativo" positivo o negativo. - Altre attività potrebbero riguardare come trasformare i dati grezzi (Open data) provenienti da fonti ufficiali (es. Viminale, Istat, Eurostat, Banca Mondiale, ONU) in informazioni per poi arrivare ad inferire e a comprendere la reale portata di un fenomeno (Ambientale, Economico, Sociale).
b) interagire attraverso varie tecnologie digitali e individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto;	- Creare una comunità di pratiche all'interno di un ambiente di apprendimento online della scuola in cui gli studenti possono comunicare via chat, wiki, forum e in streaming, per scambiare idee, supportarsi a vicenda e produrre oggetti digitali o mixed art in maniera collaborativa/cooperativa.

<p>c) informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati; ricercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali;</p>	<p>Spiegare come utilizzare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le petizioni online; - i servizi digitali, gli Open data offerti dalla PA e i canali di comunicazione online con il pubblico; - che cosa è la PEC (posta certificata) e come si può ottenere; - la funzione della CNS (Carta nazionale dei servizi); - l'utilità della SPID per usufruire dei diversi servizi online della PA con un unico accredito sicuro; - i rischi connessi con i pagamenti online e la recente Direttiva Europea <i>Payment Services Directive (PSD2)</i> che impone un'autenticazione forte per le transazioni online; - come reperire le risorse didattiche aperte/gratuite per la propria crescita personale e professionale con particolare riguardo ai MOOC (Massive Open Online Course); - la convenienza presente nell'utilizzo di alcuni software open source e freeware.
<p>d) conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali, adattare le strategie di comunicazione al pubblico specifico ed essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali</p>	<p>Illustrare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'impiego della netiquette quando si usano servizi comunicativi asincroni e sincroni come forum e chat. - la PUA (Politica Uso Accettabile della Rete) presente nel proprio istituto scolastico; - le differenze di registro comunicativo online tra i nativi e gli immigrati digitali e i giovani di altra cultura. <p>Per questo ultimo punto un importante stimolo interculturale è partecipare a progetti come Etwinning e/o Etwinning plus per creare canali di comunicazioni online con scuole e classi di altri paesi (https://www.etwinning.net/it/pub/index.htm)</p>
<p>e) creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui; utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri;</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Spiegare che cosa è il social engineering, quali sono le tecniche digitali e manipolatorie utilizzate dai malintenzionati per indurre la vittima a fornire inconsapevolmente informazioni personali. - Spiegare con esempi pratici e fatti di cronaca che quando si pubblica del materiale in Rete se ne perde la proprietà e il controllo. - Evidenziare il pericolo di certe azioni come la pubblicazione online di una foto/video della vacanza in corso, che può diventare un invito ai ladri per svaligiare la propria casa. - Illustrare i principali attacchi telematici (pishing, trojans e rootkit) usati per carpire dati sensibili personali e come evitarli. - Illustrare quali sono i dati che forniamo quando usiamo il computer, lo smartphone, lo smartwatch, la smart TV e le app o quando interagiamo vocalmente con gli assistenti virtuali intelligenti come Alexa o Google assistant. - Spiegare il significato della "Cookie law" e del GDPR (Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati).
<p>f) conoscere le politiche sulla tutela della riservatezza applicate dai servizi digitali relativamente all'uso dei dati personali;</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Illustrare tramite i vademecum prodotti dal garante della privacy https://www.garanteprivacy.it/ come tutelare i propri dati, quali sono i propri diritti e doveri in merito alla privacy e all'uso degli smartphone a scuola, con particolare riferimento alle fotografie e alle registrazioni audio-video.

<p>g) essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico; essere in grado di proteggere se' e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali; essere consapevoli di come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale, con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo.</p>	<p>La salute è una parte fondamentale da considerare proprio perché ci si riferisce a bambini e ragazzi in crescita. Le sindromi di dipendenza digitale sono diverse ma tutte toccano, non solo la sfera psico-cognitiva, ma anche il normale sviluppo fisico. È importante illustrare che:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la deprivazione del sonno causata dall'utilizzo smodato dello smartphone fino a tarda notte sia un pericolo grave per la crescita e per la salute; - rimanere per troppo tempo a guardare video o giocare videogame nei piccoli schermi degli smartphone può determinare in seguito problemi importanti visivi e per la postura; - come si possano sviluppare veri e propri disturbi mentali, come la sindrome del hikikomori che porta un ragazzo ad isolarsi completamente dalla società, rinchiodandosi nella propria cameretta con i propri strumenti digitali; - le tante forme di cyberbullismo e le conseguenze penali e civili per il colpevole e per le famiglie; - far comprendere che non esiste l'anonimato in Internet e che si può sempre risalire a chi compie determinati reati digitali.
---	--

Le scelte didattiche

La scelta degli argomenti e il loro grado di approfondimento dipendono ovviamente dall'età e maturità degli studenti. Per i più piccoli si possono adottare forme di illustrazione ludiche, animate e di storytelling limitando gli argomenti a quelli che possono rientrare nel loro vissuto esperienziale. Per i più grandi si può arrivare a trattare in maniera approfondita le normative e le diverse questioni tecniche e tecnologiche che influenzano la società, la crescita professionale e il mondo del lavoro.

[1]https://it.wikipedia.org/wiki/Sei_gradi_di_separazione

[2]https://research.fb.com/blog/2016/02/three-and-a-half-degrees-of-separation/?__mref=message_bubble&pnref=story.unseen-section

[3] È interessantissimo il libro scritto dal programmatore Richard Brodie intitolato Meme Virus of the mind (2011), nel libro l'autore spiega come il meme abbia avuto un impatto quasi maggiore alla bomba nucleare in quanto in grado di penetrare pervasivamente la mente e il pensiero della singola persona.