

Sovraesposizione al multimediale e incapacità a comunicare



Cosa s'intende per multimediale?

- Per multimediale s'intende tutto ciò che è mezzo di comunicazione di massa (TV, Radio, Telefono, Internet...)

Il multimediale non è da “demonizzare in toto”:

- È necessario un suo corretto utilizzo, né ECCESSIVO, che potrebbe creare dipendenza nell'individuo; né DEFICITARIO, che esclude l'individuo da qualcosa che può servire come stimolo, oggetto di conoscenza e socializzazione.

*“L’innovazione senza conservazione
conduce alla follia,
ma la conservazione senza innovazione
conduce alla morte”.*

(G. Bateson)

Cosa s'intende per “Comunicazione”:

- Scambio di contenuti/informazioni, ma anche d'intenzioni, progetti, scopi e aspirazioni e avviene grazie all'interazione sociale.
- Il mondo digitale si è adattato, sempre meno passivo, sempre più interattivo e crea connessioni.

Come si è trasformata la comunicazione?

- Più meccanica, meno sfumata, ma soprattutto **MENO EMOTIVA**, in quanto si perde la funzione metacomunicativa del corpo.
- La rete viene incontro al bisogno dell'uomo di sentirsi vicino agli altri, impedendo spesso di approfondire i rapporti.

Perché si sta impoverendo l'apprendimento del linguaggio?

- Perché esiste nella nostra società il bisogno di velocizzare la comunicazione, per cui si ricorre a sigle e ad un gergo che riduce la ricchezza del linguaggio.
- Ma questo è fisiologico, perché la lingua cambia e si adatta al contesto.

La società

Noi viviamo in una società della conoscenza, che privilegia i saperi posseduti e la loro diffusione attraverso la tecnologia.

La sfida per la società

- Preservare l'umanità dall'omologazione dei saperi, utilizzando la tecnologia come “valore aggiunto”, non esclusivo.
- Anche nei contesti educativi: riflettere su COSA usare, COME, QUANDO e PERCHÈ.

EDUTAINMENT

“Coloro che fanno distinzione tra intrattenimento ed educazione forse non sanno che l’educazione deve essere divertente e il divertimento deve essere educativo”.

(Marshall Mc Luhan, 1964)



Problematiche legate al multimediale:

- Troppi suoni e rumori affaticano il cervello, per cui non permettono di concentrarsi;
- Isolamento;
- Alienazione dalla realtà;
- Identità vaga;
- Stati di nervosismo, agitazione, eccitabilità, disturbi del sonno e paure.



Alcune regole sull'utilizzo del multimediale:

- I genitori possono dare ai figli **priorità e tempi**.
Per esempio: *“Prima fai i compiti, poi puoi usare il computer”*.

I genitori possono fungere da presenze rassicuranti e che danno fiducia.





La “rete” ha la capacità di riportare gli individui verso una partecipazione attiva nella costruzione della cultura, della società, della politica.

“Chi ha accesso alla rete è privilegiato rispetto a chi non ha questa possibilità, così come negli anni 50 era privilegiato chi aveva la TV e poteva leggere i giornali”.

(G. Granieri, 2005)



Relazione \neq Interazione

La rete dà più spazio all'interazione, ovvero a ciò che è immediato, ma superficiale.

La relazione si costruisce nel tempo, grazie alla condivisione di esperienze e si basa sulla condivisione di sentimenti.



La “rete” aiuta a sviluppare la *Cooperative Learning*

- È la capacità di lavorare in gruppo, tenendo conto della molteplicità e differenze di idee;
- Abitua a negoziare e mediare la propria opinione in mezzo a quella degli altri.

I videogiochi...

...GIOCARRE È COME VIVERE...



www.cristinapucci.it

È un falso mito credere che esiste un collegamento tra videogiochi violenti e aumento della comunicazione aggressiva nei giovani.

Necessarie alcune regole:

- **DARE TEMPI DI GIOCO**, onde evitare alienazione dalla realtà;
- **GENITORE COME MEDIATORE E “PRESA A TERRA”**.

Il multimediale e la persona disabile

- Il multimediale è utile per migliorare la qualità di vita di persone con disabilità e deficit;
- Il multimediale è utile per bambini con disturbi d'apprendimento.



ANCORA AL
COMPUTER? MA
SAI COS'E' LA
INTERNET
DIPENDENZA?

NO... MA
POSSO
CERCARE
SU GOOGLE!

NANI 2008/LA44

“La terra degli unicorni”

di Ermanno Bencivenga

*Dove credete che siano andati gli unicorni,
gli ippogrifi dagli occhi dolci e mansueti, le sirene
gentili e aggraziate? In nessun posto:
sono sempre qui.
È solo che non li vediamo.*



*Certo potremmo ancora imbatterci in loro,
accarezzarne le forme armoniose,
avvolgerli in un abbraccio
potremmo ascoltare i canti
che innalzano nelle notti di luna,
quando è abbastanza
chiaro per sognare e non abbastanza per vedere.*



*Ma di notte guardiamo la televisione e di giorno
i nostri passi ci allontanano sempre di più dai
sentieri impervi delle loro scorribande.*

*Camminiamo tutti insieme per le stesse strade,
facendo un gran rumore. E, il rumore, si sa,
impedisce di fare attenzione. Il rumore acceca.*

(da: “La filosofia in trentadue favole”)

Bibliografia:

- [1] Bateson Gregory: Verso un'ecologia della mente. Adelphi, Milano, 1976, II edizione accresciuta, Adelphi, Milano, 2000.
- [2] Biuso Alberto G.: La mente temporale. Corpo Mondo Artificio. Carocci, Roma, 2009.
- [3] Dinelli Serena: La macchina degli affetti. Che cosa ci accade guardando la TV? Franco Angeli, Milano, 1999.
- [4] Ferri Paolo: La scuola digitale. Bruno Mondadori, Milano, 2008.
- [5] Goodwin Brian: Dovuto alla Natura. Aboca Edizioni, Sansepolcro, 2009.
- [6] Horgan John: Morte della dimostrazione. Le Scienze, n. 304, dicembre 1993.
- [7] Longo Giuseppe O.: Il nuovo Golem. Come il computer cambia la nostra cultura. Laterza, Roma-Bari, 1998.
- [8] Longo Giuseppe O.: Uomo e tecnologia. Una simbiosi problematica. Mondo Digitale, anno IV, Vol. 2, giugno 2005, n. 14, p. 5-18.
- [9] Rosy Nardone: I nuovi scenari educativi del videogioco, Edizioni Junior, Bergamo, 2007.