BRICKS | DALLA RETE

Riflessioni su educazione e resistenza digitale: una recensione di “Pedagogia Hacker” di Fant e Milani

a cura di:
Antonio Sortino

Pedagogia Hacker, Gamification, Educazione Digitale.

Nel libro Pedagogia Hacker (Figura 1), a pagina 20, gli autori Davide Fant e Carlo Milani (2024)[1] invitano i lettori a riflettere su esperienze personali in cui si sono comportati da hacker. Ad esempio, smontare un oggetto per comprenderne il funzionamento, trovare soluzioni creative e divertenti a un problema o inventare nuovi modi di fare le cose. Questo mi ha fatto ricordare un episodio della mia esperienza come docente di matematica: qualche anno fa, con una classe seconda media, abbiamo ridato vita a un vecchio laboratorio informatico inutilizzato. Insieme agli studenti, abbiamo trasformato PC obsoleti (ricordo di aver detto loro che quei computer avevano meno RAM rispetto ai loro cellulari!) in macchine funzionanti, installando sistemi operativi Linux leggeri e gratuiti.



Figura 1 - La prima di copertina di Pedagogia Hacker.

Il progetto si è sviluppato in un modo forse un po' disordinato. Ho iniziato spiegando la differenza tra sistema operativo e programmi applicativi, un concetto ancora poco chiaro per gli studenti, e illustrando le potenzialità di Linux. Successivamente, ho guidato gli allievi nell'installazione pratica di sistemi derivati da Linux sui vecchi PC della scuola, rigenerandoli e rendendoli nuovamente utili per attività didattiche. Così, abbiamo interrotto il ciclo dell'obsolescenza tecnologica, recuperando macchine che sembravano ormai inutilizzabili.

[1] Fant, D., & Milani, C. (2024). *Pedagogia hacker: Per un'educazione digitale critica e creativa.* Milano: Elèuthera.

Un approccio alla tecnologia più convenzionale e acritico avrebbe probabilmente portato la scuola a smantellare l'intero laboratorio, affrontando costi elevati per smaltire le vecchie macchine e acquistare nuovi PC con licenze proprietarie, come quelle di Windows. Inoltre, questo avrebbe privato gli studenti di un'opportunità preziosa: scoprire concretamente il funzionamento e le potenzialità di computer con installati sistemi operativi alternativi.

Con questo progetto, io e i miei studenti ci siamo comportati da veri e propri hacker, in linea con quanto scrivono Fant e Milani; infatti, "privilegiando la dimensione della sperimentazione", abbiamo praticato un percorso di emancipazione basato sul decostruire e ricombinare la tecnologia esistente, guidati dai nostri valori, idee e curiosità; e, non meno importante per un hacker, ci siamo anche divertiti!

Continuando a leggere il libro, emerge un altro aspetto fondamentale dell'approccio hacker approfondito da Fant e Milani: il "notare strabico". Questo concetto implica per gli hacker rivolgere un occhio verso la propria interiorità, verso le emozioni che li agitano e i movimenti dei loro corpi, mentre l'altro si dirige verso la macchina, smartphone o PC. Grazie a questa doppia prospettiva, gli hacker possono riconoscere il "demone" insito in ogni tecnologia, ovvero la voce interna che guida il comportamento di app o piattaforme e che, a volte, può risultare tossico.

Un esempio significativo è WhatsApp, il cui demone, emerso dalle analisi degli autori, invita noi utenti a "comunicare il più possibile" con altri utenti, individualmente o in gruppo, favorendo dinamiche di "botta e risposta". Invece, su TikTok, il demone ci spinge a trovare soluzioni "per colpire l'attenzione il più in fretta possibile". Nell'estensione online del libro[2] sono presenti riflessioni sui demoni che animano Zoom e, di estremo interesse per noi insegnanti ed educatori, Google Classroom.

Più in generale, tutti i social sono "mossi da demoni che ci pungolano a partecipare". Riescono in questo intento perché si presentano come "giochi mascherati", spingendoci all'interazione attraverso processi di gamification. Infatti, come nei giochi, nei social ci sono "i punteggi da tenere d'occhio" in termini di like, view, follower. Il paragone con i giochi prosegue, includendo elementi come le musiche e i suoni che, nei videogiochi come nelle notifiche dei cellulari, "mantengono sempre viva l'attenzione". Tattiche, trucchi e strategie per conquistare successi nei social o nei videogame si intrecciano con dinamiche come la tensione verso ciò che scopriremo scorrendo le timeline, l'immedesimazione in un personaggio o il sentirsi parte di una storia.

Di conseguenza, gli autori Fant e Milani provano a immaginare una società futura "in cui tutto sarà governato attraverso attività che si presentano come giochi", come avviene per i social. In questo scenario, si noterebbero cittadini gareggiare per chi pulisce meglio la strada sotto casa, lavoratori tra chi è più produttivo o, tra i cittadini, chi si comporta in modo più conforme alla moralità pubblica. Il tutto, ovviamente, accompagnato da premi, status e bonus, che si potrebbero però perdere se si smette di essere performanti. Gli autori sottolineano come questa visione sia una vera e propria distopia che, riflettendoci ancora meglio, è già presente nei nostri giorni.

[2] Gli allegati online al libro sono scaricabili da: https://www.eleuthera.it/materiale.php?op=3247

Le soluzioni di resistenza contro il futuro distopico, in cui già in parte viviamo, possono discendere da risposte individuali, come descritto nel Capitolo 9, "Resistere sul filo del rasoio". Qui gli autori propongono azioni semplici, particolarmente adatte ai ragazzi, anche perché da loro proposte durante i laboratori. Tra queste: disattivare le notifiche delle applicazioni degli smartphone e rimuovere le app dei social; oppure prendere in giro gli algoritmi profilatori seguendo pagine che non ci interessano. Altre strategie includono azioni come non ricaricare il cellulare nella stanza da letto durante la notte, così da evitare di usarlo per la prima e ultima azione della giornata.

Dopo aver esplorato le soluzioni individuali di difesa dalla pervasività delle nuove tecnologie nelle nostre vite, il Capitolo 10, "Ci si libera solo insieme", propone una dimensione collettiva di opposizione: "uscirne assieme", soprattutto in piccoli gruppi. Questo approccio implica, ad esempio, di concordare con i propri interlocutori un diverso strumento da utilizzare o un modo alternativo di impiegare la tecnologia. Un esempio reale riportato nel libro si riferisce al servizio educativo Anno Unico, animato anche da Fant, durante la pandemia, quando la didattica a distanza imponeva un uso intensivo delle tecnologie. Conoscendo il demone di WhatsApp, per salvaguardare i giovani frequentatori, gli animatori di Anno Unico hanno scelto di evitare l'attivazione di gruppi, privilegiando la funzionalità broadcast per una comunicazione da uno (l'insegnante o l'educatore) a molti (gli studenti), con eventuali risposte individuali da parte degli allievi. Questo approccio è stato integrato con strumenti alternativi che decostruiscono e ricompongono l'ecosistema tecnologico: la telefonata settimanale, la chat individuale e il podcast con un riepilogo settimanale delle riflessioni del gruppo.

Per quanto riguarda invece il mondo del lavoro, secondo Fant e Milani, l'idea di "uscirne assieme" potrebbe tradursi, ad esempio, nella decisione condivisa coi colleghi di non utilizzare i gruppi WhatsApp durante il fine settimana o dopo una certa ora. Oppure, si potrebbe optare per modalità alternative più appropriate e conviviali, che tengano conto sia delle esigenze comunicative sia del benessere psicofisico.

Io aggiungo che, nel mondo del lavoro del personale del comparto "Istruzione e ricerca", esiste un Contratto Collettivo Nazionale di Lavoro, sottoscritto dal Ministero Istruzione e Merito e dalle organizzazioni sindacali rappresentative, che riconosce il diritto alla disconnessione digitale e quindi rende concreta, per un certo ambito, l'idea di "uscirne assieme" dall'alienazione tecnologica. Ciò si colloca però su un piano diverso rispetto all'approccio hacker di Fant e Milani: non riguarda tanto la resistenza individuale o quella di piccoli gruppi, ma si configura come un intervento più strutturale e permanente.

A un livello più ampio, si possono individuare politiche pubbliche che, pur non sempre allineate all'approccio hacker proposto da Fant e Milani, meritano attenzione per i tentativi di limitare la pervasività delle tecnologie digitali, delle app e delle piattaforme. Un esempio è il Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati (GDPR) dell'Unione Europea, che prevede, tra l'altro, l'obbligo del consenso genitoriale per l'accesso ai social da parte dei minori di 16 anni, con possibilità di limitate deroghe da parte degli Stati membri. Un altro caso significativo è la normativa della Repubblica Popolare Cinese, che regola l'uso di alcuni social e videogiochi da parte dei minori attraverso limiti di tempo e restrizioni al di fuori di determinate fasce orarie.

Negli esempi delineati, così come in situazioni analoghe, l'intervento del decisore pubblico ha sostanzialmente due facce: da un lato esso può essere visto come una limitazione della libertà individuale di giovani e adulti; dall'altro rappresenta un tentativo di arginare gli effetti tossici dei demoni che abitano le nostre app e i nostri social. Quindi, accettando l'invito di Fant e Milani a "Continuare a porre domande", io chiedo: quale posizione assumono i sostenitori dell'approccio hacker di fronte a queste ambivalenti misure istituzionali?



Antonio Sortino

a.sortino1978@gmail.com

Istituto Comprensivo V Udine e Università di Udine

Antonio Sortino è un insegnante specializzato per il sostegno didattico nella scuola secondaria di primo grado. Ricopre da alcuni anni il ruolo di docente a contratto per il Corso di specializzazione per le attività di sostegno didattico presso le Università di Trieste e Udine. Presso quest'ultimo ateneo è attualmente tutor coordinatore per il medesimo corso.