

Tra IA, slop, scrolling e altri guai

QUALI DANNI DAL PROFILO EDUCATIVO PER I BAMBINI DI FRONTE A UNA TECNOLOGIA AGGRESSIVA FINALIZZATA SOLO AL PROFITTO?

Negli anni novanta quando ho portato ai miei figli i primi computer per giocare ai videogames, ero guardato con sospetto dai genitori dell'epoca che non avevano nessuna dimestichezza né interesse per la tecnologia che stava esplodendo. Avevano paura che i bambini non avrebbero più letto un libro. In realtà l'approccio alla tecnologia digitale richiede-va uno

sforzo e un lavoro personale notevolissimo che era accettato senza nessun problema dai bambini perché si poneva sul piano ludico che è la forma più efficace dell'apprendimento. Hanno continuato a leggere moltissimo ma hanno anche acquisito una capacità di gestione della tecnologia digitale su computer che gli ha permesso di andare ben oltre l'iniziale approccio coi videogames.

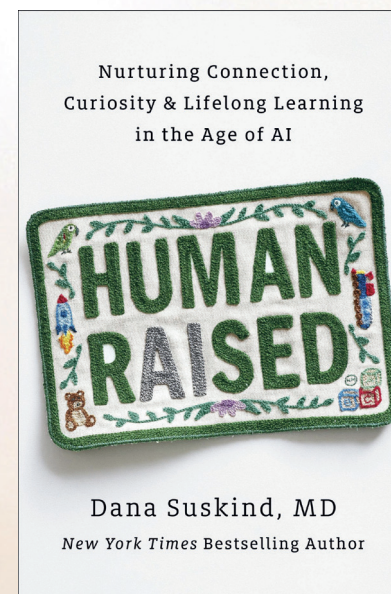
Ma oggi le cose sono cambiate radicalmente e in 30 anni l'esplosione di una tecnologia straordinaria paradossalmente ha tolto alle nuove generazioni quella possibilità interessantissima di approccio alla gestione della

tecnologia digitale. I ragazzi non usano più il computer ma il telefonino e non sono più in grado di fare ricerche e approfondimenti con un computer che non sanno più usare. Sono velocissimi nello scrolling, ma non hanno nessuna idea di cosa davvero avvenga con quell'interfaccia e come poter gestire e ottenere di più, da una rete mondiale che offre teoricamente una smisurata quantità di "conoscenza" come non è mai stato possibile in passato. Inoltre si è abbassata l'età di inizio dell'uso degli strumenti digitali e quindi anche bambini piccoli si ritrovano allo sbaraglio su un territorio non pensato e calibrato per il loro sviluppo educativo-emotivo armonico, perché costruito solo su una logica mercantile. L'avvento dell'IA per i bambini si rivela per ora più un pericolo che un'opportunità perché i tempi incredibilmente brevi dello sviluppo della tecnologia, non sono compatibili con quelli della metabolizzazione di un pensiero che comprenda, gestisca e controlli adeguatamente la po-

tenzialità del mezzo, finalizzandola al benessere dei bambini.

Si chiama IA Slop, quella quantità di video di bassa qualità prodotta con l'IA che imperversa in rete e diventa modello di comunicazione anche per i più piccoli. Non è stato ancora coniato il termine italiano, ma significa "sbobba artificiale" o "poltiglia" o "pastone" o "schifezza". Cominciano a esserci studi su queste modalità di comunicazione e sugli effetti, anche se è presto per tirare conclusioni. È ragionevole comunque essere preoccupati perché a gestire la produzione di questi prodotti non sono agenzie educative o in qualche modo interessate ai meccanismi di apprendimento e di costruzione del modo di pensare di un bambino, ma sono invece finalizzate a costruire forme di fideizzazione e di dipendenza. Diversi paesi stanno varando leggi che cercano di rialzare l'età di utilizzo di questi mezzi digitali e di vietarli a scuola ma questi processi sono troppo lenti per rapporto alla velocità dello sviluppo e delle modifiche della tecnologia e della comunicazione digitale.

Uno dei miei figli informatici, spera che quando i suoi figli piccoli saranno nell'età del confronto coi compagni di scuola che hanno il telefonino, sarà possibile uscire dalla schiavitù di Apple e Android, avendo delle al-

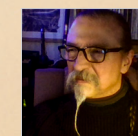


Nota: la toppa raffigurata indica l'importanza di mantenere il legame con il mondo fisico, valorizzare ciò che è fatto a mano, celebrare l'imperfezione e riconoscere che l'IA può insinuarsi nei luoghi più sorprendenti

ternative che permettano di bloccare le due caratteristiche più pericolose dei sistemi attuali: lo scrolling e l'avvio automatico dei video in continuazione su youtube. Lo scrolling impedisce di operare scelte coscienti dei contenuti che sono invece proposti/imposti in quantità smisurata con criteri esclusivamente mercantili. E il fatto che i video si susseguano automaticamente senza nessuna vera scelta, obbligano i bambini a consumare enormi quantità di IA Slop e altri contenuti mediocri, che non selezio-

nerebbero e non cliccherebbero se dovessero andare a cercarli.

La pediatra americana Dana Suskind, ha appena pubblicato *Human Raised*, *Cresciuti da esseri umani* col sottotitolo *“Coltivare le relazioni, la curiosità e l'apprendimento per tutta la vita nell'era dell'IA”* (vedi immagine a sinistra), scrive *«L'IA ha le chiavi per aprire il cancello sociale»* e in un'intervista spiega che *«In un certo senso, l'evoluzione ci ha fornito un meccanismo per garantire che il cervello dei neonati si sviluppi attraverso il contatto umano. I bambini non imparano dalla TV. La TV influisce sul loro sviluppo linguistico e sociale, ma in realtà non insegna loro nulla. Il “cancello sociale” ha fatto in modo che i bambini imparino solo dall'interazione umana. È lui che si apre e permette che l'apprendimento avvenga. E ora che l'IA può imitare quell'interazione umana... ha il codice d'accesso al cancello sociale, e qualsiasi cosa fluisca attraverso quella tecnologia sta attivamente cablando il cervello di quel bambino.»* ■



testo di
Roby Noris