

## **B.-P. E LE TECNOLOGIE DIGITALI**

### **Cosa direbbe B.-P.?**

Ho provato a pormi la domanda di cosa ci direbbe B.-P., se fosse presente oggi qui fra noi, se lo interpellassimo sulle relazioni fra le tecnologie digitali e lo Scautismo.

Per trovare una risposta ho cercato nei suoi scritti qualche spunto utile per le nostre riflessioni odierne e quindi vorrei proporre qualche riflessione sui temi che sono in agenda oggi, partendo proprio da quanto ha scritto B.-P..

### **Lo Scautismo non è legato al tempo**

Una prima osservazione che emerge dagli scritti di B.-P. è che lo Scouting, quello autentico, quello ideato da B.-P., non è di oggi o di ieri, e non è legato al tempo, perché B.-P. lo ha fondato sui desideri permanenti nell'istinto del ragazzo e non su attrattive o mode passeggere.

Cucinare all'aperto su un fuoco di legna era inattuale nel 1907 così come lo è oggi.

Dormire in una tenda, quando esistono alberghi e soggiorni estivi organizzatissimi era una cosa inattuale nel 1907 così come lo è oggi.

Costruirsi con corde, pali e accetta il tavolo su cui mangiare o la cucina su cui cucinare, quando esistono invece splendide attrezzature per il campeggio, tavolini, sedie pieghevoli, ombrelloni, era una cosa inattuale nel 1907 così come lo è oggi.

Ma, e qui è la genialità di B.-P., sono proprio tutte queste cose inattuali che attirano i ragazzi, quelli del 1907 come quelli di oggi.

B.-P. ha scoperto che la maggior parte dei ragazzi ha in sé un impulso primitivo di ridurre le proprie esigenze al minimo indispensabile e di comportarsi come un pioniere, un uomo dei boschi, un esploratore di terre sconosciute. In questo consiste una delle grandi attrazioni che lo scouting ha sul ragazzo.

E questo aspetto della natura del ragazzo è importante oggi così come lo era nel passato, a dispetto di tutte le invenzioni moderne.

Lo Scouting propone un percorso che porta a soddisfazioni difficili da conquistarsi, ma a soddisfazioni autentiche, che per un ragazzo di oggi sono nuove quanto lo erano per il suo coetaneo degli inizi del '900.

Naturalmente il ragazzo continuerà ad interessarsi intensamente all'ultimo modello di playstation, di xbox, di smartphone, di tablet, al nuovo videogioco e così via, ma è sempre vivo in lui il desiderio, profondamente radicato, di essere un uomo rude e di vivere all'aria aperta in mezzo alla natura, in un gruppo di suoi coetanei che accetta e che riconosce come suoi amici e dai quali è a sua volta accettato come amico.

Il ragazzo di oggi, che viva a Palermo o a Milano, a New York o a Parigi, interPELLA il mondo degli adulti. Non chiede solo divertimenti, svaghi, videogiochi, campi sportivi, piscine, palestre. Il ragazzo chiede di vivere. E lo Scouting è lì per dargli questa possibilità.

Se lo Scouting fosse vecchio e superato, milioni di bambini, di ragazzi e di giovani in tutto il mondo se ne sarebbero accorti già da moltissimo tempo e oggi sarebbero occupati a fare qualcosa d'altro. E invece sono Scouts, tale e quale come lo erano i loro predecessori cento anni fa.

## **Leggiamo B.-P.**

Ma torniamo al quesito iniziale: cosa ci direbbe B.-P. se fosse presente oggi qui fra noi e se lo interpellassimo sull'utilizzo delle tecnologie digitali nello Scouting.

Di tutti gli strumenti digitali che oggi sono nelle nostre mani e, più in particolare, nelle mani dei nostri ragazzi, ai tempi di B.-P. non esisteva assolutamente nulla.

Le tecnologie digitali, l'informatica, ma questi termini allora non esistevano, a quei tempi erano costituiti da ingombranti macchine elettromeccaniche, chiamate *tabulatrici*, che eseguivano solo alcune semplici operazioni matematiche leggendo i dati che venivano perforati su delle schede fatte di cartoncino.

Ma era roba riservata a pochi specialisti in camice bianco e, ovviamente, B.-P. non se ne è mai occupato in nessuno dei suoi scritti.

Per comprendere il pensiero di B.-P. vediamo allora cosa ha scritto a proposito di quelle che ai suoi tempi erano le novità tecnologiche alla portata del grande pubblico. Prendendo in esame gli anni '20 e '30 del secolo scorso, vediamo che di novità tecnologiche ve ne erano molte, basta pensare all'aereo, alla radio, all'automobile, solo per citarne qualcuna.

Però non erano novità tecnologiche alla portata del grande pubblico, invece una novità alla portata di tutte le tasche, molto diffusa, che si rivolgeva al grande pubblico, e anche ai ragazzi, era certamente il cinema.

Mentre alle altre novità tecnologiche B.-P. fa solo qualche breve accenno, al cinema dedica un intero paragrafo ne *"Il libro dei capi"*, quando parla dei vizi e delle tentazioni dei ragazzi e, accanto al cinema, elenca il fumo, il gioco d'azzardo, il bere, e spiega come poterli contrastare.

Infatti per la mentalità corrente del tempo il cinema rientrava fra i vizi e le tentazioni negative alle quali erano esposti i ragazzi e che bisognava contrastare.

Invece sul cinema B.-P. fa una lunga riflessione, osservando che *"il cinema ha una grande attrattiva per il ragazzo e molte persone si spremono continuamente il cervello per capire come opporvisi"*.

Nella risposta, che dà a questa osservazione, emerge evidente la filosofia che ispirava il nostro Fondatore. Infatti, invece di suggerire dei metodi per contrastare il cinema, B.-P. suggerisce di vedere *"come utilizzarlo per i nostri scopi"*.

E aggiunge: *"Secondo il principio per il quale quando si incontra una difficoltà bisogna affiancarla e deviarla verso la nostra direzione, dovremmo cercare quale è il valore del cinema, quali possibilità offre e quindi utilizzarlo con lo scopo di formare il ragazzo"*.

Perché, aggiunge B.-P.: *"se il cinema può rappresentare una potenza per il male, può divenire altrettanto efficacemente uno strumento per il bene. Vi sono eccellenti film di storia naturale e di studio della natura che danno ai ragazzi un'idea più chiara dei processi naturali [...]. Si può insegnare la storia attraverso l'immagine"* e così via.

## **Affiancare la difficoltà e deviarla verso la nostra direzione**

Credo che anche noi oggi dobbiamo tenere ben presente questo suggerimento del nostro Fondatore quando esaminiamo i rapporti fra lo Scouting e le tecnologie digitali.

Le tecnologie digitali, di per sé, non sono né buone né cattive. Lo diventano in base all'uso che se ne fa.

A una prima osservazione emergono numerosi aspetti dello Scouting che contrastano con le moderne tecnologie digitali.

Infatti nello Scouting noi proponiamo la vita all'aperto, il contatto con la natura, la vita in comunità, la condivisione, l'esperienza diretta, il mettersi personalmente in gioco, l'imparare facendo, l'avventura, l'essenzialità e così via.

Invece, nelle tecnologia digitali tutto questo non esiste e tutto si riduce a un rapporto diretto fra la persona e l'apparecchiatura, alla pallida luce di un monitor osservato il più delle volte in solitudine.

Anche per quanto riguarda le relazioni con gli altri, spesso effettuate attraverso i cosiddetti social network, si creano dei rapporti fra le persone ben diversi dai rapporti fraterni e soprattutto diretti e personali che si vengono a creare nello Scouting.

Di conseguenza, vi è chi pensa che questi due mondi siano talmente differenti da non avere assolutamente nulla in comune. E quindi pensa che non vadano presi in considerazione possibili contatti fra di loro.

Però questa posizione è molto simile a quella del proverbiale struzzo che mette la testa sotto la sabbia per non vedere, perché i nostri ragazzi vivono immersi in un mondo tecnologico e quindi lo Scouting non può e non deve ignorare le tecnologie digitali.

Bisogna allora seguire il consiglio di B.-P. e capire come trasformarle da elementi che possono avere degli aspetti problematici in occasioni di crescita per i nostri ragazzi.

### **Il ragazzo**

B.-P. ha creato lo scouting per formare dei cittadini "*Healthy, Happy and Helpful*"<sup>1</sup>, cioè dei cittadini "sani, felici e utili" alla società e, fra gli strumenti che ha pensato di usare, vi sono le attività all'aria aperta, che sono lontanissime da attrezzature informatiche e tecnologie digitali.

Riflettiamo però che lo Scouting punta sull'essenzialità, sulla semplicità, sulla vita rude ma non sostiene che tutto debba passare attraverso una vita scomoda. Anzi, impegna la fantasia del ragazzo perché sia capace di crearsi con le proprie mani delle comodità per poter vivere all'aperto nel modo migliore.

Lo stesso atteggiamento il Capo deve averlo nei confronti delle tecnologie digitali, le quali sono degli strumenti e come tali vanno utilizzate.

Però dobbiamo fare attenzione a come le utilizziamo.

I nostri programmi di attività potranno anche essere scritti sul tablet invece che su un quaderno, così come potrà essere più efficace cercare una persona attraverso il cellulare invece che inviargli una lettera per posta o telefonargli a casa.

Però, se con qualcuno dobbiamo affrontare un discorso personale, o addirittura più difficile, o più delicato, dovremo fare attenzione, sia noi che i nostri ragazzi, a farlo lealmente guardando negli occhi il nostro interlocutore, senza nasconderci dietro a un sms o a un messaggio di WhatsApp.

Fare delle foto digitali di un animale o di una pianta stimola il ragazzo a cercare l'inquadratura migliore e i migliori effetti di luce. Però non dimentichiamo che uno schizzo fatto personalmente dal ragazzo con carta e matita ha anche esso una valenza educativa molto importante, perché disegnare con le proprie mani educa il senso artistico del ragazzo e lo stimola a migliorare le sue capacità manuali per ottenere il risultato migliore.

Comunicare attraverso un telefono cellulare è certamente più rapido ed efficace che trasmettere un messaggio in alfabeto Morse. Però nessun cellulare svilupperà mai, come invece fa la segnalazione con il Morse, doti come i riflessi, l'osservazione, la memoria, la padronanza di sé, la precisione, l'attenzione.

Ho accennato prima ai social network: le statistiche ci dicono che in Italia il 90% degli studenti ha un profilo Facebook e che lo controlla almeno una volta al giorno.

Però bisogna capire, e far capire ai nostri ragazzi, che strumenti come Facebook non sono occasioni di incontri reali. Le "amicizie", fra virgolette, che si creano nei social network non

---

<sup>1</sup> Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, Edizione 1930, Capitolo I

sono vere amicizie, come quelle che nascono dai contatti diretti, ma sono amicizie fittizie che si possono cancellare in un istante con un semplice “click” del mouse.

Ho fatto solo alcuni esempi, ma potremmo farne molti e molti altri. Credo però che questi esempi mostrino come le tecnologie digitali non debbano escludere le classiche tecniche scout suggerite da B.-P. e viceversa.

## **Il Capo**

Facciamo attenzione, però, perché lo Scouting non è un gioco “per” i ragazzi ma un gioco “dei” ragazzi e lo è perché risponde agli interessi e ai gusti dei ragazzi. Quindi, anche a livello delle tecnologie digitali, dobbiamo fare i conti con l’interesse dei ragazzi.

Conosciamo tutti l’*“ask the boy”* di B.-P., che talvolta viene citato a sproposito. Infatti B.-P. non si limita a consigliare il Capo che è a corto di idee dicendo: *“ask the boy”*, cioè *“chiedi al ragazzo”*. Ma aggiunge subito dopo: *“e poi vedi in che misura puoi metterle in pratica (il che equivale a dire, in che misura potranno far del bene ai vostri ragazzi)”*<sup>2</sup>.

Quindi bisognerà fare sempre attenzione che ciò che il Capo propone, relativamente all’utilizzo di tecnologie digitali, da un lato abbia uno scopo educativo e utile per i ragazzi e dall’altro risponda alle aspettative dei ragazzi e non ai gusti del Capo.

Anche qui ricordiamoci del consiglio di B.-P. di usare l’esca che piace al pesce e non quella che piace al pescatore.

Il Capo dovrà poi conoscere gli strumenti digitali che usa, in maniera di farlo in modo razionale, avveduto, interessante, sapendone individuare le potenzialità ma anche i limiti. Inoltre bisogna fare attenzione a non cadere nella trappola di essere al servizio delle tecnologie digitali, ma di mettere queste al servizio nostro e dei nostri ragazzi.

Concludo con la considerazione che le tecnologie digitali sono i nuovi strumenti della cultura giovanile. Esse impongono nuovi contesti che i Capi non possono ignorare e per i quali devono essere preparati.

Sarebbe un grave errore da parte del Capo ignorare le potenzialità che le tecnologie digitali possono offrire allo Scouting.

Queste tecnologie costituiscono una realtà che ormai fa parte della vita quotidiana di tutti noi. Esse stanno creando un ambiente digitale nel quale ci informiamo, conosciamo il mondo, manteniamo delle relazioni, formiamo le nostre opinioni. La rete ha prodotto non solo una rivoluzione comunicativa ma anche una rivoluzione cognitiva, non solo per le possibilità di accesso ai più svariati contenuti, ma anche per la modifica che hanno operato sull’apprendimento, sui modi e sulle forme della conoscenza.

Tutto questo è destinato nel futuro a ulteriori sviluppi che influenzeranno profondamente tutto il modo di vivere delle future generazioni.

Viviamo in un mondo in grande trasformazione, le tecnologie digitali avanzano e il futuro ci riserverà certamente molte altre sorprese.

Concludo questo mio intervento con l’invito di essere fedeli al nostro motto e quindi di farci trovare preparati a tutto ciò che il futuro ci sta predisponendo!

Attilio Grieco

---

<sup>2</sup> Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, Edizione 1930, Capitolo I