

ADOLESCENTI DELLA POST-MODERNITÀ E FORMAZIONE

Alla ricerca del Sé sconosciuto

Sommario

Come può il sistema formativo formale intercettare la generazione dei nuovi adolescenti senza ridurre gli insegnanti a influencer del brand "Scuola", con tutto quanto ne consegue in termini di reali competenze, di valori e prospettive? Per creare e sostenere e amplificare motivazioni formative coerenti al percorso di autoformazione continua oggi e domani indispensabile, è necessario tener conto: 1. della dimensione digitale cui va riconosciuta nonostante tutto la potenza del genio della lampada di Aladino: funzionale alla rimozione delle disuguaglianze e utile in un progetto di costruzione di una autentica comunità educativa, quando gli attori che la strofinano sanno già cosa chiedere, perché consapevoli di sé, coesi, stabili e vivi di relazioni; diversamente, potenza distruttrice e amplificatrice di incubi e mostri, oltre che di disuguaglianze sociali. 2. della rivincita che il corpo di questi adolescenti s-corporati si prende attraverso patologie psichiche come i comportamenti autolesionisti, costringendoci a interrogarci sui modelli di riferimento che a loro offriamo. Costante sempre l'attenzione generativa, che ci permette di controllare e valutare il processo formativo con un atteggiamento di autenticità e apertura, e ci protegge dalle nostre sicurezze che potrebbero dare tutto per scontato, i risultati, il percorso e l'Altro.

Indice

Premessa

Capitolo 0

Un problema di classificazione

0.1. L'interesse del marketing

0.2. I dati degli studi e dei report indipendenti dal mercato

Capitolo 1

Adolescenti, sistema formativo formale, e burn out

degli insegnanti

1.1. Adolescenti e relazione formativa

1.1.1. Pensare digitale

1.1.2. L'impatto dell'influencer

1.2. Il malessere di una crisi sociale

Capitolo 2

Dove non c'è Parola, parla il corpo

2.1. Adolescenti e fluidità di genere: una lettura

2.2. Il mio nome è disagio

2.2.1. L'autolesionismo come fenomenologia di una generazione

Capitolo 3

L'Esserci nell'era digitale

3.1. Mondo e realtà virtuale quale spazio per la crescita?

3.2. Mondo virtuale come spazio transazionale

3.2.1. Videogiochi e processo di simbolizzazione

3.2.2. Social network: l'esser-ci nella pubblica piazza virtuale

3.3. Gli influssi del virtuale nel processo identitario

3.3.1. L'identità virtuale

3.4. Essere il corpo nell'epoca digitale

Capitolo 4

La solitudine dei webnauti

4.1. Quando il virtuale ha conseguenze sul reale

4.2. Modalità di espressione del disagio nell'era digitale

4.3. Hikikomori: il mondo chiuso in una stanza

4.3.1. Nascondersi dallo sguardo dell'altro: il vissuto legato alla vergogna

Capitolo 5

Adolescenza chiama formazione

5.1. Relazione incarnata e interazione emotiva: alla ricerca del Sé sconosciuto

5.2. «Io ne ho viste cose che voi umani...»: una risposta ai bisogni espressi dagli adolescenti

5.3. Di conseguenza: il setting

5.4. Di conseguenza: e l'insegnante?