

Congresso Nazionale AG 11/11/2018 Reggio Emilia

Alla luce di alcune riflessioni al PE, possiamo capire, quanto sia più attraente per i giovani, alle prese con l'ansia di diventare adulto, l'esperienza gratificante nell'immediato, del video gioco in confronto alle lunghe camminate in montagna per scoprire qualcosa di nuovo, anche solo a volte per immaginarlo. Se per diventare grandi non serve più quella lenta costruzione di se stessi e non ci sono particolari sfide da superare, perché perdere tutto quel tempo?

Cosa trovano gli adolescenti nei dispositivi elettronici al posto delle esperienze vissute con gli Accompagnatori?

Quali caratteristiche attribuiscono alla carta dei libri, alle sensazioni, alle immagini, vissute in loco con gli Accompagnatori? Dipende!!!!!!

Ci sono due contrapposizioni fondamentali: << il computer sono io; il libro e camminare in montagna è altro >>.

Il computer è vivo, il libro è morto, camminare in montagna è fatica: << Alzarsi presto, faticare per scoprire, a volte è difficile raggiungerlo solo con l'immaginazione >>.

Il mondo della tecnologia è un mondo animato in cui, i ragazzi proiettano un "secondo sé". Prima dell'adolescenza, i bambini cercano all'esterno strumenti e persone che li aiutino a conoscere il mondo, e a tale scopo noi dobbiamo aiutarli.

Con l'adolescenza il rapporto con gli oggetti esterni, con le persone e l'ambiente cambia radicalmente: il tema principale non è più conoscere il mondo, ma conoscere sé stessi. E' su questo punto che oggi, a nostro avviso dobbiamo riflettere, riguardo all'andare in montagna i giovani pensano all'attrattiva e dicono: << se voglio conoscere me stesso e capire chi sono, perché, dovrei affidarmi degli Accompagnatori AG ? "chissà se mi diverto, se mai arriverò in cima?" mentre ho la possibilità di interagire in prima persona con strumenti onniscienti, che mi permettono non solo di "fare" ciò che voglio, ma soprattutto "di essere" qualsiasi cosa, subito e senza fatica? >>

Quanto più il diventare adulti crea ansia (crisi dei ruoli, relazione complesse, prospettive incerte), tanto più gli adolescenti si sentono imperfetti e si mettono alla ricerca di modelli di perfezione in cui specchiarsi. Così il mondo virtuale – dove non si muore e non si invecchia, dove si può costruire un'identità segreta o ideale, dove tutto dipende dal soggetto (pensiamo a giochi virtuali con la natura) diventa un contenitore pieno di vita, non di vita qualunque, "mia" vita. Avete presente quando il computer si blocca? Quando va via la linea nel mezzo di un gioco online? Certo che sì perché capita anche a voi: quel senso di frustrazione che mette a dura prova i vostri nervi, negli adolescenti assume un'aura catastrofica, definitiva. Lo spegnimento improvviso del computer, come lo smarrimento dello smartphone, è un tradimento interno, la perdita del proprio potere e della propria identità. Ma torniamo a noi, cosa possiamo fare per essere noi AG meglio della virtualità che i ragazzi la vivono tutti i giorni.

Nell'immaginario degli adolescenti di oggi, il mondo non deve offrire verità e realtà da scoprire gradualmente, al suo interno non ci si muove più grazie a competenze acquisite con lenti processi di maturazione: il mondo si "interagisce", si vola leggeri a velocità supersonica tra nuvole di dati, dove tutto è continuamente a "disposizione". Non più argonauti, *equipaggio* di eroi tra terra e mare, ma internauti del web, eterei e *solitari*.

In queste esplorazioni i ragazzi sentono meno bisogno di consigli "esperti" e cercano alleanze orizzontali, coetanei con cui dividere la scoperta di questo mondo infinito, ciascuno dalla propria cameretta, in cui gli adulti, spesso non possono entrare.

Nell'adolescenza si crea così una forte polarità tra due spinte contraddittorie: da una parte l'incontro, la connessione, la condizione, dall'altra l'isolamento nel rapporto individuale con la macchina tecnologica.

Invece le nostre attività organizzate devono aiutare i ragazzi a non isolarsi, ma devono creare le condizioni ambientali ed educative per far conoscere ciò che li circonda e creare attraverso un grande lavoro di gruppo il modo di esercitare su di loro un'azione fortemente educativa ed emozionale, e quando entra l'emozione facendo una salita, in quel momento, entra la condivisione dell'esperienza di chi sta loro accanto. Metodo in cui gli AG non sono certamente sprovveduti, per cui ritengo che la preparazione sia anche da condividere con le Scuole di Alpinismo, considerando che nel futuro possono essere parte di questo sodalizio.

ANAG – IA - ON
Armando Ortolan
Sezione CAI San Donà di Piave