

R2/LA COPERTINA

La nuova infanzia digitale così cambia il sapere dei bambini

MASSIMO AMMANITIE VERA SCHIAVAZZI

Infanzia digitale

VERA SCHIAVAZZI

LA BUONA notizia? I nostri figli sono oggi, davvero, nativi digitali: capaci di utilizzare in modo attivo e non solo passivo uno smartphone o un tablet, di affermare la loro intelligenza nei giochi e di telefonare a un adulto fin dai due-tre anni. La cattiva? Nella maggior parte dei casi non sanno andare in bicicletta, né allacciarsi le scarpe, e neppure nuotare o servirsi la colazione da soli, insomma vivono in un mondo virtuale dove nessuno cade e si fa male alle ginocchia e dove adulti invisibili e assenti si frappongono tra loro e la dimensione reale dell'esistenza.

I dati più aggiornati arrivano, a intervalli regolari, da AVG, una società che ha il suo quartier generale nella Repubblica Ceca e si occupa di progettare sistemi di sicurezza online ormai richiesti dalla maggioranza dei genitori che regalano un portatile o un cellulare al proprio figlio. La dimestichezza col mondo digitale potrebbe distogliere i più piccoli dalla concentrazione necessaria ad apprendere nei tempi previsti le competenze che le tabelle indicano. E forse non è un caso se le mamme meno giovani (over 35) so-

no le più preoccupate di insegnare ai figli anche a allacciarsi le scarpe. «Non è obbligatorio che a due anni un bambino sappia vestirsi da solo, ma dovrebbe almeno provarci — dice Anna Oliverio Ferraris, psicologa dello sviluppo — Ma la cosa più importante è che nei suoi primi 5 o 6 anni di vita gli si consenta di imparare a muoversi, parlare e socializzare, in una parola a diventare autonomo, cosa che non si può fare soltanto attraverso il web». Ahimé, l'evoluzione digitale dei bambini ha marciato di pari passo con quella che negli Stati Uniti si chiama "sindrome di super-protezione", la paura degli adulti di un incidente reale, che supera di gran lunga i timori causati dai rischi del web: via gli scivoli dai giardinetti, casco fin dai 18 mesi per svolgere qualunque attività fisica, divieto assoluto di arrampicarsi sugli alberi o di correre liberamente al di fuori di una struttura sportiva.

Tutte misure che, tra la fine del secolo scorso e il primo decennio di questo, sono diventate leggi anche in Europa, trasformando i giardini pubblici in lande "solitarie e squallide", come scrive Ellen Sandseter, pedagoga all'università di Trondheim in Norvegia. Sandseter, daneo-mamma, ha esplora-

to uno a uno gli spazi per bambini nella sua città: «Sono diventati sterili e noiosi, e non spingono più i bambini a giocare e gareggiare tra loro. Senza la benché minima percezione di rischio, che gusto c'è?». Per ovviare al problema, arrivano soluzioni tecnologiche: all'ultimo Salone del Libro di Torino, la multinazionale danese Kompan, leader mondiale dei giochi per bambini all'aperto, ha lanciato Smart Playgournd, un app che consente ai piccoli, secondo la loro fascia di età (si parte dai 2 anni) di orientarsi nel più piccolo giardino sotto casa come nel parco di una città sconosciuta e di farsi guidare dallo smartphone o dal tablet per decidere se andare sull'altalena o arrampicarsi sul ponte tibetano. Un'altra azienda leader, l'italiana Lelly Kelly, produce ormai da anni calzature che hanno sia gli elastici sia i lacci, e offre il proprio sito tutorial per insegnare a grandi e piccini come allacciarsi le scarpe e come farlo apprendere ai propri figli, in un'età stimata tra i 5 e i 7 anni. «Oggi — spiegano in azienda — la maggior parte dei bambini arriva a 10 anni senza aver mai fatto un nodo. Colpa del vecchio, che ha rivoluzionato le chiusure e liberato i genitori da un'incombenza mattutina. Ma

i lacci sono stimolanti, per questo li manteniamo, anche se molti non li usano».

Non avere mai allacciato una scarpa può sembrare un peccato veniale. Ma gli studi più recenti abbozzano un'altra possibilità, e cioè che l'eccesso di collegamento virtuale rallenti ogni altra forma di apprendimento, soprattutto quelle relazionali, come il linguaggio. «I bambini — spiega Stefano Vicari, neuropsicologo infantile al Bambin Gesù di Roma — agiscono per imitazione: camminano se vedono altre persone farlo, parlano per ripetere i suoni emessi dai genitori. Televisione, filmati e giochi online possono avere un effetto negativo, nonostante qualcuno pensi il contrario. Molto meglio l'interazione che si stabilisce tra bambino e adulto, magari aiutata da un libretto illustrato, da una filastrocca o da una canzone». Per imparare a parlare, manipolare oggetti e relazionarsi con gli altri, confermano gli esperti del Cohen Children's Medical Center di New York, servono le parole di mamma e papà e dei giocattoli tradizionali.

Lo studio presentato durante il congresso delle Pediatric Academic Societies and Asian Society for Pediatric Research

in corso a Vancouver si basa su 63 coppie, i cui figli hanno avuto il primo contatto con un dispositivo a schermo tattile in media a 11 mesi di età e per 17,5 minuti al giorno, ma con punte di 4 ore. Le attività principali per i bimbi sono risultate guardare show educativi (30%), usare app educazionali (26%), premere a caso lo schermo (28%) e fare giochi non educativi (14%).

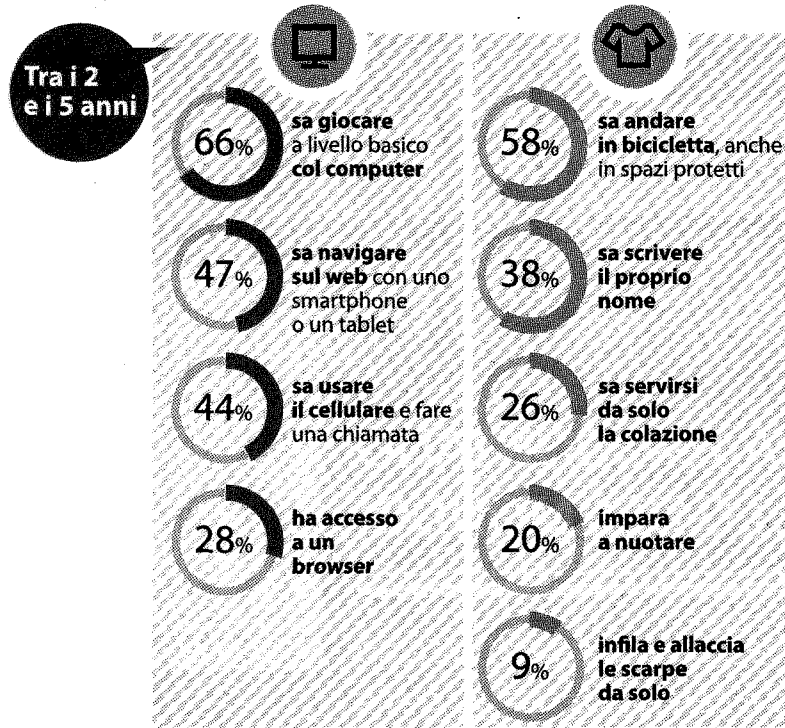
Anche se il 60% dei genitori si è detto convinto che l'uso dei dispositivi produceva un beneficio nell'educazione nei piccoli, test cognitivi hanno dimostrato che non c'era nessuna differenza tra i bambini "tecnologici" e quelli non. Anzi, nei piccoli che giocavano con app non educative si è notato un ritardo nello sviluppo del linguaggio. «Abbiamo osservato nella nostra clinica che il giocattolo numero uno che i genitori danno ai figli sono gli smartphone — racconta Ruth Milanaik, l'autore principale dello studio — che ormai ha sostituito i libri e i giocattoli tradizionali. La tecnologia però non può rimpiazzare il contatto diretto con i figli, che è la miglior fonte di apprendimento».

Dalla Gran Bretagna è arrivato un altro allarme durante il congresso dell'associazione insegnanti, secondo cui i bimbi alla materna sanno far scorrere uno schermo ma non hanno le abilità cognitive per usare le costruzioni, oltre ad avere difficoltà nelle relazioni con i compagni e gli insegnanti. La soluzione? Rispolverare le Bic, "biciclette in cantina" (la sigla arriva dall'associazione nazionale dei costruttori di due ruote, che nel 2013 ha venduto oltre un milione e mezzo di pezzi, centomila in meno dell'anno precedente, il 18 per cento destinati ai bambini) che oggi rappresentano il 40 per cento del "parco-bici" italiano. E poi regalare a chi ne ha bisogno il passeggino (in Italia il 20 per cento delle madri lo usa ancora dopo i 20-22 mesi di età) e consentire ai bambini dai tre anni in poi di servirsi da bere e da mangiare da soli quando sono a tavola. Altrimenti, non impareranno mai: oggi soltanto un bambino su quattro maneggia da solo il proprio cibo, senza essere servito o addirittura imboccato da un adulto.

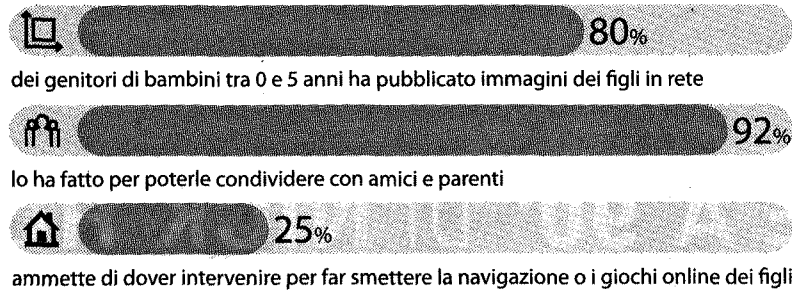
© RIPRODUZIONE RISERVATA

“La tecnologia non può rimpiazzare il contatto diretto, la miglior fonte di apprendimento”

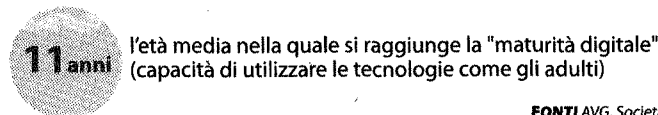
Le competenze digitali prima di quelle reali



Il ruolo dei genitori



La maturità digitale



FONTI AVG, Società italiana di Pediatria

A tre anni maneggiano
smartphone e tablet
ma non sono capaci
di allacciarsi le scarpe
o versarsi il latte. Sono
i nativi del web ma i
pedagogisti avvertono:
non solo le app aiutano
a crescere. Ai bimbi
regalate una bicicletta



IL COMMENTO

I GENITORI DETTINO LE REGOLE DI QUEL GIOCO IRRESISTIBILE

MASSIMO AMMANITI

NON solo nella specie umana ma anche in campo animale il gioco è una necessità evolutiva nelle prime fasi della vita, si gioca perché in questo modo si simula il mondo degli adulti e ci si esercita mettendo alla prova le proprie capacità.

Si può immaginare che durante le grandi migrazioni umane, avvenute 50-60 mila anni fa, i bambini si esercitassero con piccoli archi per prepararsi domani a cacciare gli animali necessari per la sopravvivenza.

Ma il gioco risponde anche ad altre esigenze, come quelle di dar corpo alle proprie fantasie, ad esempio immaginando di giocare ai pirati oppure alla famiglia, mettendo in atto i propri desideri oppure rivivendo esperienze già vissute per assimilarle e padroneggiarle.

Se l'esigenza di giocare è una costante umana, il gioco cambia nel tempo perché è influenzato dall'evoluzione culturale e tecnologica della società, ad esempio l'avvento delle automobili o degli aerei ha senz'altro influenzato gli stessi giochi preferiti dai bambini.

Anche oggi le nuove tecnologie influenzano i giochi dei bambini per cui fin dai primi anni sono già in grado di utilizzare piccoli computer, oppure giochi elettronici o videogame, che esercitano un potere di attrazione quasi magnetica. In ogni famiglia dove ci sono bambini viene ripetuto questo ritornello, "adesso basta, lascia quel gioco, non ci puoi stare tutto il giorno".

Si è parlato di dipendenza da Internet per gli adulti, ma la stessa cosa avviene per i bambini che entrano così profon-

damente nel gioco da dimenticarsi di tutto il resto. E questa forma di dipendenza rischia di interferire con la vita dei bambini, non vogliono fare sport, non vogliono uscire per incontrare gli amici, si rifiutano di andare a dormire. Naturalmente diventa anche difficile convincere i bambini ad imparare a vestirsi, oppure allacciarsi le scarpe oppure mettere a posto la propria stanza.

Ci si può chiedere se sia il potere di attrazione dei giochi elettronici oppure non sia legato all'atteggiamento dei genitori di oggi, che non sanno mettere limiti e regole. Mentre in passato i genitori erano in grado di affrontare, anche se spesso in modo troppo rigido, l'educazione dei bambini, definendo chiaramente gli spazi per il gioco, per lo studio e per le altre attività sapendo responsabilizzare i propri figli, oggi i genitori hanno difficoltà ad affrontare il conflitto con i figli imponendosi quando i figli resistono alle richieste dei genitori.

È il principio del piacere che orienta la vita dei bambini: "mamma fammi giocare altri cinque minuti".

Mentre il principio di realtà, di cui ci ha parlato Sigmund Freud, non viene abbastanza sostenuto dai genitori che assecondano i figli, perché troppo stanchi o distratti per mantenere il punto.

Un'ultima considerazione, se è il principio del piacere a guidare i bambini, allo stesso tempo giocando con i computer e i giochi elettronici si preparano al mondo di domani, e nonostante tutto si afferma ancora una volta il principio di realtà.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

