

## Pensate ai bambini!

I bambini in età prescolare sono diventati il bersaglio più inquietante del mix media-tecnologie e ciò richiederebbe una osservazione scientifica più attenta.

**Mario Morcellini**

**U**na profonda modificazione della postura comunicativa tra soggetti e tecnologie sta silenziosamente imponendosi nel nostro paese, senza che una riflessione scientifica basata sulla ricerca empirica abbia non solo inquadrate, ma addirittura “scoperto” il fenomeno.

Eppure le tendenze sono diventate quasi impressionanti: un numero sempre maggiore di bambini in età prescolare si trova a sperimentare un precoce contatto con le tecnologie, spesso come semplice riflesso della crescente disponibilità di strumenti a disposizione del nucleo familiare.

Secondo quanto riferito dall'ISTAT, nel corso del 2012, il 17,4 per cento di quelli di età compresa tra i 3 e 5 anni ha utilizzato un personal computer. La percentuale sale al 53,1 per la fascia d'età 6-10 anni; in riferimento a questi ultimi, per lo stesso anno, il 40,7 per cento ha utilizzato la Rete.

L'indagine statistica nazionale non riporta il dato di Internet per i soggetti sotto i 6 anni di età, ma è davvero difficile pensare che questi ultimi non abbiano accesso (direttamente o attraverso la mediazione degli adulti) a contenuti on line. Anche come conseguenza di un'osservazione scientifica del fenomeno lacunosa, possiamo solo cercare di cogliere per via indiretta i segnali di questo cambiamento e invocare una rapida riformulazione delle agende di ricerca, per interpretare il passaggio in atto evitando di ridursi al ruolo di semplici cronisti del giorno dopo.

Un ulteriore elemento di difficoltà euristica deriva dal rapido sviluppo di nuovi strumenti per la navigazione e

l'accesso al contenuto quali smartphone e tablet. Questi “oggetti intelligenti” stanno aggiornando rapidamente il quadro comandi a disposizione dell'utente italiano e promettono, nelle previsioni degli esperti del settore, di colmare il tradizionale gap che separa il nostro paese dal resto dell'Europa e dagli Stati Uniti per quanto riguarda il collegamento alla Rete. Anche in questo caso i dati sono più che vistosi.

In una recente intervista on line Andrea Rangone, ordinario di Business Strategy ed E-business presso il Politecnico di Milano, afferma che la diffusione degli smartphone, delle internet TV e dei tablet è destinata a raggiungere numeri di assoluto rispetto nei prossimi 3 anni. Nelle previsioni per il 2015 si parla di circa 50 milioni di smartphone, 11 milioni di Internet TV e perfino di 12 milioni di tablet. Se questi sono i numeri per quanto riguarda l'hardware, il versante dell'offerta di contenuti è altrettanto caratterizzato da un evidente incremento e delinea nuovi stili di fruizione che vedranno sempre più spesso protagonisti i giovanissimi.

*Angry Birds*, il famoso gioco per smartphone e tablet, ha da poco raggiunto il ragguardevole traguardo di 1 miliardo di download per contenuti collegati e viene distribuito con un'indicazione di età di 4+: un neanche troppo velato invito a lasciare che i bambini possano giocare con questi strumenti e, nei desideri degli esperti di marketing, mettere in atto forme di orientamento all'acquisto da parte dei genitori.

### La precoce alfabetizzazione alla tecnologia

Se queste considerazioni intercettano un fenomeno che stiamo cominciando ad inquadrare solo ora, qualcosa di più netto si può dire circa i significati sociali della precoce alfabetizzazione alla tecnologia, proprio in riferimento a una fascia d'età che dovrebbe costringere tutti a una più accorta frequentazione della prudenza.

L'intervallo di età 0/6 anni rappresenta il punto più delicato e acuto del



mutamento socioculturale del tempo moderno, specificamente attribuibile alla forza dirompente del sovraccarico di comunicazione/tecnologie, che incide selettivamente sulla fascia d'età prescolare.

Qui il cambiamento rischia di essere devastante se non è accompagnato da intelligenti investimenti di ricerca e di attenzione culturale. Nella storia degli uomini, infatti, i bambini si sono sempre presentati ai rituali della socializzazione adulta (scuola dell'infanzia/istruzione primaria) sostanzialmente privi di una stimolazione a livello mentale, linguistico e di interazioni microsociale.

Ciò rendeva l'autorevolezza e la riconoscibilità dell'istituzione formativa il primo tagliando di una scoperta del mondo che superava l'angustia e, al tempo stesso la protezione, del nucleo familiare parentale. Una faticosa costruzione di quella grammatica minima delle interazioni che coinvolge i bambini sino dalle primissime fasi del loro sviluppo e che oggi viene sempre più spesso presidiata da una per certi versi preoccupante moltiplicazione delle fonti di orientamento cognitivo e valoriale. Essi dunque arrivano alla scuola presocializzati, carichi di aspettative e competenze che modificano drasticamente il potere e lo statuto dell'insegnante. Sono

bambini diversi e, dunque, avrebbero diritto a una socializzazione più attenta a registrare i cambiamenti così prepotenti nello scenario socio-culturale.

Ebbene, per questa fascia d'età è davvero cambiato tutto: l'incidenza percentuale già nel consumo di media mainstream attesta che i bambini di oggi si presentano in larga misura muniti di una prima socializzazione non trasmissiva, ma lineare, che nei primi anni di vita fa interferire l'esercizio dell'affettività e la fissazione dei limiti da parte dei genitori con messaggi e scenari tutt'altro che concepiti per l'infanzia e meno che mai attenti ai bisogni di tutela connessi a un così delicato momento di ingresso nel mondo.

La proposta per una vera e propria vertenza di ricerca per questa fascia d'età non vuole essere un modo per sconoscere le potenzialità di un utilizzo potenzialmente virtuoso delle tecnologie. Se correttamente inserite in un percorso di apprendimento, infatti, le tecnologie digitali possono rivelarsi uno straordinario strumento per applicare i principi più avanzati delle metodologie didattiche di stampo cognitivista e costruttivista.

L'interazione tra bambino e strumento tecnologico, in questo contesto, può attivare forme di apprendimento esperienziale in cui la strutturazione della conoscenza investe l'ambito percettivo e motorio, più che il classico asse della trasmissione di corretti modelli di comportamento da imitare.

### **Le applicazioni ludiche all'apprendimento**

Le applicazioni ludiche all'apprendimento potrebbero stimolare i bambini a gestire compiti complessi e invitarli a costruire sequenze di azioni innovative in vista dell'obiettivo finale. In questo modo si compie una vera e propria operazione di montaggio di sequenze di comportamento in cui è possibile imparare dai propri errori in un costante miglioramento.

Il divertimento associato alla partecipazione alle azioni di gioco riduce la frustrazione da insuccesso. Osservando i giocatori si può comprendere con quanta costanza e impegno mettano alla

prova alcune mosse per riuscire a migliorare la propria performance. L'insuccesso iniziale viene spesso messo tra parentesi perché il contesto ludico seduce il giocatore e gli consente di affrontare positivamente gli eventuali insuccessi. Più in generale, il gioco stimola il senso di sfida dell'individuo che si impegna per il superamento del compito. In questo modo viene premiata la costanza e si fornisce ai soggetti uno stimolo per continuare a provare. L'attività ludica si offre come porto sicuro per sperimentare comportamenti inediti, consentendo di comprendere gli esiti delle proprie azioni, senza però doverne subire appieno le conseguenze.

Ma è proprio con uno sguardo rivolto a questi scenari potenzialmente positivi che è necessario mettere in campo uno sforzo conoscitivo volto a rendere più chiaro il contesto socio-culturale in cui i bambini saranno chiamati a interagire con le tecnologie. Come spesso accade parlando di innovazione tecnologica, infatti, e questo vale ancora di più in questa fascia d'età, il peso dell'eredità socio-culturale delle famiglie di origine rischia di pre-determinare l'esito del contatto precoce con le tecnologie a tutto vantaggio delle famiglie con le quote più elevate di capitale sociale e culturale.

Il fenomeno dura già da troppo tempo per non essere sottoposto a un urgente verifica scientifica. Non si può più aspettare, a meno di non lasciare il campo libero a interessi commerciali o comunque di parte. C'è da dire che il compito conoscitivo è reso particolarmente indifferibile dall'esplosione di tecnologie che risultano più che mai seducenti in quella fascia d'età.

Se non accompagnati, infatti, i bambini rischiano di essere gestiti non secondo l'attenzione degli educatori – che pure devono essere opportunamente formati – ma a ridosso degli ingenti investimenti del marketing che li ha già eletti a nuovo target delle future iniziative commerciali. ■

*Mario Morcellini è direttore del Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale, Sapienza Università di Roma.*

## **Da leggere**

*ISTAT, Cittadini e nuove tecnologie 2012, Report di Ricerca, disponibile in rete presso [http://www.istat.it/it/files/2012/12/cittadini\\_e\\_nuovetecnologie.pdf](http://www.istat.it/it/files/2012/12/cittadini_e_nuovetecnologie.pdf)*

*L'Italia è Mobile.*

*Cinquanta milioni di smartphone entro il 2015, in IT Espresso.it, disponibile in rete presso <http://www.itespresso.it/litalia-e-mobile-cinquanta-milioni-di-smartphone-entro-il-2015-71806.html>*

*Morcellini M. e Mulargia S. (2012), **Giovani, tecnologia e formazione. Processi di autosocializzazione e segregazione del senso**, in «In-Formazione. Studi e ricerche su giovani, media e formazione», Anno V - numero 9*

*Morcellini M. (2009), **Se questo vi sembra un gioco. Esperienze videoludiche e nuove strategie per la formazione**, Intervento presso Games Forum 2009. L'industria dei videogiochi incontra le istituzioni, Palazzo Marini, Roma*

*Mora E. (1999), **Famiglia, televisione e rapporti intergenerazionali: la negoziazione continua**, in «Studi di sociologia», 37(4).*

