

di Pier Cesare Rivoltella, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano



3-6-9-12 è il titolo del libro e del programma di sensibilizzazione che lo psichiatra Serge Tisseron ha lanciato in Francia per portare l'attenzione della società civile e delle istituzioni educative sul problema degli schermi digitali e di come promuovere una corretta educazione al loro uso nei bambini. Il libro sarà disponibile in traduzione italiana da gennaio (*3-6-9-12. Diventare grandi con gli schermi digitali*) grazie all'editrice La Scuola che sul suo sito renderà disponibile in download gratuito il manifesto della campagna e che tra i corsi di formazione e gli interventi nelle scuole promossi dalla sua agenzia di formazione – La Scuola Academy – già propone sul tema incontri per i genitori, workshop rivolti a educatori e insegnanti, laboratori in classe rivolti ai bambini.

La società multischermo

La nostra è realmente, sempre di più, una società “degli schermi”. Se pensiamo a una nostra giornata tipo, ci rendiamo conto che ci svegliamo disattivando la sveglia sullo schermo del nostro cellulare, facciamo colazione con le notizie del telegiornale che scorrono sul televisore di casa, poi controlliamo gli orari dei treni sugli schermi di stazione, leggiamo un libro sul nostro tablet durante il viaggio, lavoriamo con lo schermo del nostro computer davanti. I bambini crescono in questo tipo di ambiente. Vi crescono guardando intorno a loro cosa fanno gli adulti e finiscono per assumerne i comportamenti. Proprio Tisseron, sulle pagine della rivista *Sciences Humaines*, raccontava nei mesi scorsi di due genitori che gli avevano portato il figlio di poco più di un anno, preoccupatissimi. Il bambino ogni volta che doveva dire qualcosa si portava la manina all'orecchio e rimaneva così, con la mano attaccata alla guancia, per tutto il tempo. Non ci volle molto a Tisseron per capire che non si trattava di una strana sindrome: semplicemente il bambino, vedendo che ogni volta che i genitori parlavano tenevano il cellulare all'orecchio, ne aveva dedotto che per parlare occorre fare così. L'aneddoto è interessante perché ci aiuta ad assumere di fronte alla questione degli schermi la posizione più corretta. Il problema non sono le tecnologie in sé, che non si possono eliminare e che, al di là di tutto, ci offrono anche delle straordinarie opportunità. Il problema sono le mediazioni che si interpongono tra la tecnologia e il suo utilizzatore. Tra queste mediazioni, quella educativa (o diseducativa) dell'adulto è sicuramente importantissima.

Le tre A

Secondo Tisseron una corretta educazione agli schermi richiede in primo luogo che l'adulto stia vicino al bambino, condivida con lui l'esperienza del consumo, ne parli insieme a lui. *Accompagnamento* è una prima indicazione operativa molto importante: vale in famiglia, dove occorre non lasciare mai il bambino da solo davanti agli schermi, ma anche a scuola, dove occorre trovare spazio nel curriculum per promuoverne la competenza di consumo critico.

L'obiettivo dell'accompagnamento è di fare in modo che il bambino impari a difendersi da solo, acquisisca cioè la capacità di entrare in relazione con gli schermi in modo così consapevole da non

lasciarsi condizionare dai loro messaggi e da non passarci troppo tempo. La seconda A che l'educazione agli schermi raccomanda è dunque quella di *autoregolazione*: gli atteggiamenti protettivi non pagano.

Siamo alla terza A. Il problema non sono gli schermi in sé, dicevamo. Il problema, ad esempio, è anche il tempo che il bambino ci passa davanti, il fatto che diventino la sua unica occupazione, il rischio che non lascino spazio ad altre esperienze. Ecco perché è indispensabile che l'adulto faccia proprio il principio dell'*alternanza*, proponendo al bambino situazioni diverse in cui i suoi sensi siano sollecitati direttamente: gioco all'aria aperta, esperienze percettive, ecc.

Educare agli schermi a scuola

I genitori e gli educatori devono fare la loro parte, ma anche gli insegnanti in scuola. Ed è importante che il loro intervento sia tempestivo e precoce. Uno spazio per l'educazione ai media è fondamentale già nella scuola dell'infanzia, nella scuola primaria diviene necessario. Tra i 5 e gli 11 anni, infatti, il bambino si trova a vivere alcune delle tappe più significative della sua vita con gli schermi: è probabile che cominci a videogiocare (sul computer di casa, sulla play-station, con il game-boy), gli viene acquistato il suo primo cellulare (di solito attorno agli otto anni), comincia a navigare in Internet, entra nei social network. La scuola, che anche su questo punto deve sviluppare una produttiva alleanza con la famiglia, ha un ruolo importante in questa direzione.

Anzitutto esiste un problema di tempo. Tisseron suggerisce che il tempo del consumo venga regolamentato attraverso dei percorsi di negoziazione con i bambini, questo perché il limite non venga vissuto come un'imposizione arbitraria dell'adulto ma come una questione di responsabilità rispetto alla quale sono chiamati a decidere e poi a comportarsi di conseguenza.

Una seconda questione rilevante è quella della relazione. Occorre insegnare al bambino a prediligere quei videogiochi cui si possa giocare in molti. In questo modo si potranno neutralizzare i rischi maggiori del gioco solitario – la stereotipizzazione e la perdita di contatto con la realtà – e promuovere quelli che invece sono alcuni dei vantaggi indiscussi degli schermi: tra questi il condividere, il collaborare, la possibilità di trovare negli altri un aiuto per la soluzione dei problemi.

Questa sottolineatura vale anche per quanto riguarda l'accesso del bambino a Internet. La Rete richiede attenzione almeno a due livelli. Il primo livello è quello delle attività di download, ovvero di quelle attività che mi portano a cercare dei materiali/informazioni e a scaricarli sul mio dispositivo. Qui il problema è di accettabilità e di qualità di questi contenuti: sono proprio sicuro della loro provenienza? Sono affidabili? L'altro livello è quello delle attività di upload, di pubblicazione. Qui l'attenzione da sviluppare è relativa al diritto che ciascuno di noi ha nei confronti della propria immagine e delle informazioni che ci riguardano: soprattutto nel caso del social network questa attenzione potrebbe venire meno con delle conseguenze critiche.

Da ultimo, la scuola dovrebbe incentivare le attività di produzione creativa dei bambini. Il vero valore dei media digitali sta proprio nel fatto che essi costituiscono delle macchine autoriali facili da usare. Quelli digitali sono alfabeti di cui il bambino, cittadino della società degli schermi, deve impadronirsi sia nel senso della lettura critica che in quello della attività espressiva. È il caso del disegno – molte apps per mobile device sono disponibili in questo senso –, della realizzazione di piccoli video, del coding. Con quest'ultimo termine si intendono tutte quelle attività – come ad esempio quelle sviluppate con *Scratch* – che avviano il bambino al pensiero computazionale, ovvero a quell'insieme di logiche e di strategie che sottendono il linguaggio della programmazione. L'obiettivo non è coltivare informatici in erba, ma aiutarli ad andare a vedere cosa c'è dietro (o sotto) lo schermo.