

Il mondo del digitale per bambini è un universo vario, sfaccettato e non privo di nodi da risolvere e problematiche da affrontare. E' innegabile però che il digitale possa essere un formidabile strumento di conoscenza e di diffusione di cultura, per i genitori, per le famiglie e per i ragazzi.

Nella mia esperienza professionale, con i progetti di Art Stories e Bartolomeo, abbiamo cercato di utilizzare i giochi digitali per appassionare i bambini all'arte e alla storia. Il progetto è nato nel 2014, inizialmente per raccontare Milano e il suo patrimonio culturale alle famiglie in visita durante Expo. Le nostre prime applicazioni erano infatti dedicate alla scoperta del Castello Sforzesco e del Duomo. E la nostra filosofia è stata fin dall'inizio quella di creare delle guide, da utilizzare in loco, a casa o a scuola, che stimolassero i bambini a guardare fuori dallo schermo, a confrontare le illustrazioni con ciò che vedevano nella realtà, a farsi nuove domande. Insomma, per noi il digitale, è stato e rimane un mezzo, uno strumento per stimolare curiosità e fantasia.

Tra i molti videogiochi che innescano meccanismi di dipendenza o che mostrano violenza, c'è anche un mondo di piccoli e grandi editori digitali educativi, attenti e raffinati, esattamente come nell'editoria tradizionale. Basti pensare alle produzioni di Minibombo per i piccolissimi, alle app di Tinybop per insegnare le STEAM, alle ultime meravigliose creazioni premiate alla Fiera di Bologna. Molto spesso sono realtà che coniugano il digital con altre esperienze, dalla pubblicazione di libri cartacei, alla produzione di cartoni animati, alla organizzazione di laboratori creativi.

Ci sembra quindi che il vero nocciolo della questione stia nell'educazione. Come in molti altri campi, gli adulti dovrebbero conoscere, scegliere, selezionare quali prodotti digitali proporre ai più piccoli con la stessa attenzione con cui si scelgono i giocattoli, i film o le trasmissioni televisive. E' un tema di educazione, di equilibrio e di stimoli. Lo strumento in sé non è né il bene né il male, dipende tutto da come lo si usa, per cosa lo si usa, quanto lo si usa.

Invece, purtroppo, quello che si riscontra ancora è una mancanza di educazione digitale sia a scuola sia in famiglia: non solo è necessario insegnare ai bambini i pericoli insiti nel digitale (dipendenza, cyberbullismo etc), ma anche e soprattutto insegnare loro come utilizzarlo e sfruttarlo al meglio e in termini positivi. Cosa posso fare con un tablet e una connessione a internet? Quali sono le risorse disponibili? Come faccio a fare ricerca? Come seleziono e utilizzo le fonti? Si pensi per esempio alle enormi potenzialità di siti come European Foundation, Google Art Project, NASA kids, National Geographic Kids, solo per citarne alcuni.