Secondo il teorico cognitivista Piaget, lo studio della conoscenza nel bambino avviene per successione di stadi, come periodi di tempo in cui il pensiero e il comportamento del bambino – all’interno di una varietà di situazioni – riflettono un tipo particolare di struttura mentale. Attraverso questi stadi si coglie la relazione tra il soggetto agente e pensante e l’oggetto della sua esperienza: il bambino, quindi, prende parte attiva al processo di conoscenza, costruisce la sua conoscenza. Il passaggio da uno stadio all’altro comporta cambiamenti strutturali soprattutto di tipo qualitativo: ciascuno stadio deriva da quello precedente, lo incorpora, lo trasforma preparando la strada per quello successivo, quindi lo rielabora. Alcune abilità precedenti vengono eliminate, altre conservate: ogni stadio raccoglie i frutti del passato e distribuisce i semi del futuro. Fino ai 2 anni, il bambino vive quello che Piaget chiama stadio senso-motorio, in cui viene a strutturarsi l’azione intellettuale motoria: il bambino interagisce con l’ambiente attraverso la percezione e l’azione. Dapprima sviluppa le azioni riflesse, le coordinazioni neuromuscolari innate, come il riflesso di suzione che caratterizza, in particolare, la conoscenza orale di questo primo mese di vita; poi sviluppa i meccanismi di ripetizione degli schemi che si focalizzano sul corpo: il bambino sperimenta la percezione intermodale combinando vari schemi percettivi tra loro (sente un suono e volta la testa in direzione della fonte sonora); quindi comincia ad acquisire una prima intenzionalità nelle azioni, in cui l’oggetto comincia ad avere una sua identità (conservazione dell’oggetto) legata all’azione. Se l’oggetto scompare, il bambino non si porrà il problema di cercarlo poiché non ne suppone l’esistenza; solo in un secondo momento, si consoliderà anche la permanenza dell’oggetto, la cognizione che l’oggetto esiste anche se non è visibile; ancora, il bambino comincerà a sperimentare per prove ed errori, osservando gli effetti sugli oggetti dopo alcune ripetizioni. È dai 18 ai 24 mesi d’età che Piaget fa risalire la nascita della capacità rappresentativa che consente al bambino di immaginare dove si trovi l’oggetto nascosto, grazie all’immaginazione delle possibili relazioni che ci possono essere state tra il tempo, lo spazio e l’oggetto. Anche nel linguaggio il bambino si esprimerà, oltre che per indicare e comunicare un bisogno, soprattutto per descrivere un evento o un oggetto. Con il compimento del secondo anno d’età, il bambino è giunto a sviluppare un’intelligenza di tipo senso-motoria, con cui è riuscito a sperimentare nuove abilità mediante combinazioni mentali sempre più sofisticate. Tra i 2 e i 6 anni, il bambino giungerà a perfezionare l’intelligenza rappresentativa preoperatoria, quindi l’intelligenza pratica, concreta (6-11 anni), per approdare all’intelligenza rappresentativa simbolica, formale, con cui il ragazzo comincia a rappresentarsi mentalmente non solo gli oggetti, ma anche le situazioni astratte. Mentre il pensiero concreto è la rappresentazione di un’azione possibile, il pensiero formale è la rappresentazione di una rappresentazione di azioni possibili: le operazioni formali sono la trasposizione astratta delle rappresentazioni concrete. La capacità di rappresentare gli oggetti pensati attraverso simboli permette al bambino piccolo di produrre e capire che una cosa (un oggetto o una parola) sta a rappresentarne simbolicamente un’altra. Permette, inoltre, di differenziare mentalmente il simbolo e il suo referente, cioè la cosa che il simbolo rappresenta, anche se questo è completamente diverso dall’oggetto referente. Tale capacità prende il nome di rappresentazione simbolica, o semeiotica. Mediante tale capacità, mentre il bambino concreto raggiungeva i suoi obiettivi comportamentali attraverso una sperimentazione per prove ed errori, il bambino simbolico interiorizza, mentalizza, immagina modi alternativi per raggiungere tali obiettivi.

GIOCO O REALTA’? Un modo rappresentativo che illustra la capacità simbolica del bambino è dato dal gioco di finzione. Se osserviamo dei bambini giocare, sentiremo spesso dire « facciamo finta che tu sei la mamma e io la figlia e andiamo al mercato?...», o altre circostanze, che prevedono la sovrapposizione intenzionale di una situazione ipotetica su una effettiva, nella quale il bambino è portato a trattare gli oggetti del mondo fittizio come se fossero i loro referenti reali, pur sapendo che non lo sono realmente. L’importanza del gioco di finzione sta nel fatto che richiama qualcosa di simile al linguaggio metaforico; la trasformazione mentale degli oggetti o delle situazioni richiama alla mente l’utilizzo dell’immaginazione e del pensiero creativo (il cosiddetto pensiero produttivo e l’insight) e a queste stesse abilità cognitive evolute tende. L’utilizzo del computer, prima, e di internet poi, ha in parte amplificato e in parte sostituito lo sviluppo di questi processi cognitivi. Se si pensa che di fronte all’apparecchio televisivo domestico il bambino sviluppa una specificità rappresentativa, sviluppando la sola percezione a scapito degli altri sensi, la conoscenza del mondo esterno verrà canalizzata soltanto dal dato visivo. E siccome anche i tempi di programmazione sono diventati, a tutt’oggi, molto più rapidi, il bambino è portato a captare una serie di messaggi prefabbricati, dove l'apporto dello spettatore è minimo, dove non c’è la possibilità di inserirsi mentalmente nel filmato e anticipare il finale della storia, perché tutto è meccanicamente preconfezionato, da consumare preferibilmente subito, a volte banale nel contenuto e che non prevede la partecipazione attiva dello spettatore. Nello sviluppo delle strutture cognitive del bambino è importante che ci siano altre fonti di conoscenza, come per esempio la lettura, in cui il testo scritto permette al lettore di stabilire i tempi di immagazzinamento del contenuto, di ripercorrere passi precedenti, di padroneggiare la conoscenza a favore dello sviluppo della fantasia. L’immagine, infatti, per quanto affascinante condensa, senza sviscerarlo, tutto il messaggio che si vuole trasmettere. Ogni famiglia possiede almeno un computer in casa e a usufruirne non sono solo gli adulti ma anche i bambini. Anzi diremmo soprattutto i bambini. Nell’era della tecnologia, sono proprio i più piccoli a sapersi muovere tra fili e connessioni, a interpretare il libretto d’istruzione dell’ultimo videoregistratore dvd o a installare l’ultimo programma nel computer. Il computer ha favorito l’entrata sempre maggiore di informazioni e di input conoscitivi nella mente del bambino: oggi per fare una ricerca per la scuola basta connettersi al pc e, immettendo una parola chiave, racimolare quanto più materiale ci serve; una volta, per fare una ricerca bisognava consultare una montagna di libri, di volumi d’enciclopedia e a volte farsi raccontare qualcosa da chi era più esperto in quell’argomento. Con la Rete, la curiosità di sapere da più fonti è stata sostituita dalla curiosità di avere tutto e subito, in un modo sicuramente dannoso non solo dal punto di vista emotivo ma anche da quello cognitivo. Che cosa spinge il bambino a entrare in Rete? Sicuramente il mondo fantastico delle immagini. Il cyberspazio è di per sè una grande immagine, le cui molecole attirano i sensi trasformandoli in risposte emotive piacevoli e gratificanti. « Uno spazio, dunque, dove regna la fantasia, la trasgressione, dove tutto è tollerato, o quasi. Vite che diventano mondi, che si distaccano dalla madre terra, che diventano pianeti in un gioco di equilibri gravitazionali che si modificano ogni giorno ed ogni notte, in luoghi dove il tempo si espande con regole proprie, come accade nella memoria dove tutto può risuccedere nello stesso istante. L'estensione finale dell'isolamento dalla vita quotidiana in un "non-spazio" della mente, che non è semplicemente una metafora letteraria ma una nuova frontiera, aperta all'esplorazione e persino agli insediamenti, che comincia a generare un forte impatto emotivo negli anni Ottanta, con il tramonto dell'era delle esplorazioni dello spazio, fino ad allora considerato l'ultima meta da conquistare[1]». Il mondo virtuale affascina, dunque, perché permette di abbandonarsi a un oggetto che, in qualche modo, decide la modalità del nostro piacere, della nostra conoscenza; permette di sperimentare nuove dimensioni psicologiche, cognitive e mentali in genere, ma impedisce quindi al soggetto una indipendenza e un’attività propri della conoscenza nel mondo. Il virtuale facilita ma, nello stesso tempo, ostacola il naturale percorso di apprendimento della realtà esterna così come di quella interna; impedisce al soggetto di mentalizzare uno stimolo, di rappresentarselo prima concretamente e poi simbolicamente, così come vuole la tradizione evolutiva dell’intelligenza del bambino. La Rete è come un gioco di parti che s’avvicendano l’una con l’altra alla ricerca di qualcosa di cui non si conosce l’esistenza, qualcosa di virtuale, qualcosa di apparentemente possibile ma concretamente irrealizzabile, qualcosa che esiste solo nelle potenzialità, nei nostri desideri e che, se anche fosse possibile vedere, non si potrebbe in realtà ottenere. Il virtuale, infatti, dà l’idea che qualcosa « potrebbe essere ma che non dà prova tangibile della sua presenza[2]». Il reale, invece, riporta allo stato concreto delle cose, alla tangibilità delle nostre debolezze, alla crudezza delle nostre effettive difficoltà di essere. Entrare in Rete vuol dire affrontare un mondo pieno di stimoli che a volte, un po’ come sirene, annebbiano la nostra capacità di discernere tra ciò che è utile da ciò che può risultare dannoso. Per i bambini, il rischio è ancora più alto in quanto soggetti in evoluzione psicofisica: inconsapevolmente, la Rete si sostituisce alla loro capacità di rappresentare mentalmente l’evento che si anima sul monitor; la vivacità dell’immagine, l’accesa colorazione e sonorità, trasformano questa finestra sul mondo in qualcosa che può recare solo conseguenze dannose.

CONCLUSIONI I bambini del 2000 sono sicuramente bambini più svegli di quelli del millennio precedente, sono bambini che imparano presto a tradurre uno stimolo analogico in uno digitale e viceversa, ma sono anche bambini che affrontano in maniera difficoltosa tutte le situazioni per le quali non è previsto l’utilizzo di un computer. Internet dà sicurezza perché permette di fare tutto e subito, di conoscere gli amici e, a volte, anche gli amori; dà il potere di raggiungere spazi mentali che difficilmente si troverebbero nella realtà delle cose concrete; dà la possibilità di creare e di essere creati, di conoscere e di essere conosciuti, in un certo modo, di essere e di fare. Ma Internet non è un gioco e il mal utilizzo comporta, specie nei più piccoli, una sorta di dipendenza cognitiva (oltre che psicologica, nei casi più gravi), che schiavizza il bambino a vivere una dimensione non facilmente gestibile, sempre più a misura d’uomo e che, con la mente del bambino, non ha proprio niente a che vedere.