

Le tecnologie provate

«A nanna con l' mp3»,  
avventure da tecno-genitori

QUI MAMMA

«**La playlist della buona notte e cartoni su misura via web**»

Ancora me li ricordo quegli occhioni spalancati che non ne volevano sapere di arrendersi al sonno, mentre io, stremata da una giornata tra pappe, giochi, pannolini e pc mi sarei infilata volentieri sotto le coperte.

### **Il rito della sveglia**

Nei suoi primi mesi di vita, Nicola si addormentava per sfinimento, dopo una buona oretta di pianto. Poi, come tutte le mamme, sono riuscita a mettere in piedi un rito infallibile. Niente carillon con le apine o massaggi rilassanti, ma un lettore mp3 sul comodino. Più che un supporto tecnologico è stata una salvezza. La playlist della buonanotte, con scelta dei brani affidata all' orecchio della zia chitarrista, era un' ipoteca sul pisolino pomeridiano e la sera garantiva una messa a letto con tempi da record. Ora che Nicola ha quattro anni e la nanna non è più un problema, lo stesso lettore mp3, collegato a una sveglia, è diventato uno strumento utile per rendere meno amaro alzarsi e andare all' asilo. La sera Nicola sceglie una canzone e insieme la impostiamo come suoneria. Così, come per magia, il mattino dopo prepararsi per andare a scuola diventa una specie di festa. La sua hit preferita? Un successo di Raffaella Carrà.

### **La tv? Meglio YouTube!**

Non c' è da meravigliarsi che un bambino di quattro anni conosca la Raffa nazionale nonostante non l' abbia mai vista in televisione. Lui l' ha scoperta curiosando con me su YouTube, un serbatoio di risorse infinite per l' intrattenimento di un bambino. Qualche esempio? Sul canale della Rai sono a disposizione gli episodi della Pimpa, le canzoni dello Zecchino, le puntate dell' Albero Azzurro e centinaia di esibizioni di repertorio. E poi migliaia di filmati creati da altri genitori per far divertire i propri piccoli: filastrocche, spezzoni di film, scene divertenti di vita quotidiana, che hanno per protagonisti altri bambini. Ecco perché c' è voluto un po' a far capire a Nicola che mamma e papà non hanno il potere di decidere la programmazione televisiva e che il suo cartone preferito non va in onda tutte le volte che vuole. La ragione di questo equivoco è una sola: ha conosciuto prima YouTube della televisione. Ha imparato a muoversi tra i video del portale prima che a usare il telecomando. A lui non basta cambiare canale. Vuole scegliere cosa vedere.

### **Le ricerche su Internet**

Nicola non sa ancora scrivere, ma ha capito che sul web può trovare quello di cui ha bisogno. «Cerchiamolo su Internet!» ripete spesso, quando gli adulti non riescono a soddisfare a pieno la sua curiosità su qualche argomento. Prima di uscire, ad esempio, vuole sapere come sarà il tempo e rendersi conto del percorso da fare. Fino a pochi mesi aveva bisogno di qualcuno che lo assistesse per navigare sul pc del salotto. Poi in casa è arrivato l' iPad. Ci ho messo poche ore a capire quanto fosse alla sua portata. E a lui è bastato ancora meno, giusto il tempo di sbirciarmi una volta mentre lo usavo, per capire come muoversi da solo tra le icone e trovare quello che gli interessa: le app per il meteo, le mappe, la fotocamera, il blocco note su cui azzarda a scrivere qualche combinazione di lettere. L' ultima scoperta sono i videogiochi. Su iTunes ce ne sono decine dedicati alla sua età, molti dei quali gratuiti. Alcuni stimolano logica e la memoria, come I miei primi puzzle o Memory Match . Altri ancora incoraggiano il senso artistico, come Little Painter , che trasforma il display in una tela da pasticciare con le dita, anche se Nicola non rinuncia a carta e pastelli, come dimostrano

le sue creazioni attaccate qua e là sulle pareti di casa. I nonni digitali Da mamma under trenta, l'immediatezza con cui mio figlio si accosta agli strumenti digitali in fondo non mi sorprende più di tanto. Ad esserne letteralmente conquistati e contagiati sono i nonni, che hanno messo da parte un atteggiamento di velata diffidenza. Così mio suocero, settantenne, ha rotto gli indugi e ha installato adsl e webcam per chiacchierare su Skype con il nipote lontano. Poche sere fa, invece, mio padre insegnava a Nicola a giocare a scopa sull' iPad. E a quel punto, lo ammetto, ripensando al mazzo di carte consumato che io e mio nonno ci passavamo di mano in sfide infinite all' ultimo punto, mi è venuta un po' di nostalgia.

Pollina Elvira

**26 novembre 2011 pag. 44/45**

© RIPRODUZIONE RISERVATA

QUI PAPA'

«**Gli origami con il tablet e le videointerviste in coda**»

**Giada ha sei anni e mezzo e usa tablet, xBox, webcam, fotocamera digitale, Kinect e chissà** quante altre diavolerie che adesso neanche mi vengono in mente. È una bambina supertecnologica? No, è una bambina di oggi.

Ogni volta che guardo mia figlia armeggiare con il computer installato sotto al televisore mi stupisco di quanto siano avanti rispetto ai miei tempi. E sì che anche io ho iniziato presto, a sei anni, ad appassionarmi di tecnologia. La situazione è, però, diversa: quella che per me è stata una folgorazione per una incredibile innovazione, per lei è la normalità. A sei mesi ha avuto il primo incontro con un notebook: glielo avevo piazzato scherzosamente in grembo e lei lo ha, con inaspettata abilità, aperto e iniziato a «usare» picchiando furiosamente sulla tastiera, scimmiettando i gesti che mi aveva visto fare da sempre.

Ghiere, pulsanti e schermi non sono mai stati un problema, anzi: Giada ha capito subito che i gadget elettronici sono quasi sempre più divertenti della loro controparte analogica e compagni di giochi imbattibili.

### **Smorfie alla webcam**

Lo specchio, per esempio, ha perso il confronto immediatamente. Le smorfie riflesse piacciono sempre, ma se papà ha il computer acceso si fa un salto davanti alla webcam per potersi riguardare decine di volte e fare smorfie «estreme» che davanti allo specchio non sono divertenti perché non riesci a guardarti mentre le fai.

### **Fiabe da filmare**

Non solo, quindi, i gadget elettronici sono più divertenti, ma mettono meno limiti alla fantasia. Allo stesso modo, le fiabe hanno sempre un grandissimo fascino, ma inventarsene di proprie e registrarle è tutta un'altra cosa. Attorno ai tre anni, l'arrivo del Creative Vado, la prima videocamera digitale pensata per YouTube, ha scatenato in Giada il periodo «cineasta»: passavamo ore a inventare storie e registrarle, creando dei minifilm che lei mostrava fiera a famigliari e amici. Il suo piccolo pony giocattolo veniva continuamente rapito dalla strega di una famosa serie di cartoni animati, di cui abbiamo tutte le bambole, e la supereroina di turno volava a salvarlo, tra pennarelli che diventavano prigionieri e biglie che simulavano pericolosissimi smottamenti. Il tutto sotto l'occhio vigile di una videocamera che si può usare con due pulsanti e uno schermino da 2 pollici. Un po' scomodo per chi usa uno smartphone di ultima generazione ma più che sufficiente per realizzare le fantasie di una bambina.

### **Smartphone antinoia**

Una grande mano tecnologica ci segue anche in quei momenti che da sempre hanno rappresentato una spina nel fianco di qualsiasi genitore: le lunghe attese dal pediatra, alle Poste o dovunque si faccia anticamera. Giada, infatti, sa come tenersi impegnata. Le basta chiedere in prestito lo smartphone di papà e far scorrere lo schermo fino alla «sua» pagina dove trova immagini da colorare magicamente con il tocco di un dito, il gioco del Memory e le sigle dei cartoni animati prese da YouTube.

In questo modo il tempo vola via veloce e a volte si alleviano le pene anche degli altri genitori, coinvolgendone i figli, come quella volta in cui Giada ha scoperto la webcam del telefono e ha iniziato a intervistare tutti i presenti, innescando un furioso scambio di email per condividere i risultati.

### **Le regole e i tempi**

Ma non sono tutte rose e fiori. La tecnologia ha anche aspetti più controversi nella vita quotidiana e uno di questi è legato ai videogiochi. Giada li adora. Passerebbe ore con il joypad in mano portando la maghetta Hermione Granger a spasso nella trasposizione per xBox dell'incantato mondo di Harry Potter.

Ma la mamma non è molto d'accordo: se va bene passare mezz'ora davanti allo schermo del tablet per seguire una lezione su come fare un origami (attività che ci piace tantissimo), davanti ai videogiochi «classici» non si devono superare i quindici minuti: una regola ferrea che è crollata solo da poco, con l'arrivo del Kinect, il dispositivo per giocare senza joypad ma solo con il corpo, e di Zumba Fitness, un videogioco/corso di ballo interattivo a cui Giada e Simona giocano insieme. Così l'unico limite di tempo diventa la resistenza fisica ed è inutile dire che è sempre la mamma a dire basta, ma stavolta per un motivo diverso.

Giancarlo Calzetta

**26 novembre 2011 pag. 44/45**

© RIPRODUZIONE RISERVATA