

I bambini e i cartoni animati

I cartoon possono essere educativi e positivi per l'immaginario infantile a patto che rispondano a certi criteri. Intervista al professor Cosimo Di Bari

► pagina 6



L'utilità dei cartoni animati

Famiglia Lasciare che i figli trascorrono del tempo (limitato) davanti allo schermo non è sbagliato. I cartoon possono essere educativi, a patto che rispondano a certi criteri

Stefania Prandi

Lasciare che bambine e bambini trascorrono del tempo (limitato) davanti allo schermo, guardando i cartoni animati, non è sbagliato. I cartoon possono essere istruttivi, a patto che rispondano a certi criteri. La loro utilità è stata analizzata in *Cartoon educativi e immaginario infantile* (Franco Angeli), raccolta di contributi di educatori e studiosi a cura di Cosimo Di Bari, ricercatore di Pedagogia generale e sociale all'Università di Firenze.

Professor Di Bari, in che cosa consiste il valore pedagogico di un cartone animato?

I cartoon abitano la vita dell'infanzia, entrando nelle abitudini, ma anche nel gioco e finiscono così per nutrire l'immaginario dei bambini. Possiamo considerarli dei «testi», come lo sono le fiabe, e possiedono tanto rischi quanto opportunità. Rispetto ad altre forme narrative, il loro valore consiste, ad esempio, nella capacità di promuovere efficacemente l'immedesimazione degli spettatori nei personaggi e, dunque, nella possibilità di favorire una pluralità di punti di vista. Ci sono sempre più cartoon pensati per la prima infanzia che promuovono valori positivi, come l'amicizia, la collaborazione, il rispetto. Inoltre possono arricchire il linguaggio e favorire l'apprendimento di altre lingue. È bene precisare però che le potenzialità dei cartoon, per

essere colte, necessitano dell'accompagnamento di un adulto che sappia stare vicino al bambino, regolando i tempi e cercando di far sì che la visione sia solo il «pre-testo» per poi cercare di svolgere altre attività.

Quanto tempo dovrebbero trascorrere i bambini davanti allo schermo? E da che età?

Gli studi più recenti e accreditati sull'argomento sono quelli dell'Accademia Americana dei Pediatri. Secondo queste ricerche sarebbe auspicabile che prima dei due anni i bambini non avessero a che fare con gli schermi. Sarebbero inoltre preferibili gli schermi interattivi. Prima dei due anni i bambini hanno bisogno di formare i propri riferimenti spaziali e temporali, di usare le dieci dita della mano e di vivere esperienze nelle quali siano in grado di sperimentare i loro stati emotivi in prima persona. Purtroppo, le statistiche ci dicono che queste indicazioni non vengono rispettate. La capillare diffusione degli schermi rende difficile vietarne l'uso prima dei due-tre anni, per questo si rende necessario un ruolo attivo dei genitori, affinché offrano alternative e portino i piccoli, gradualmente con la crescita, ad autoregolarsi. Una «missione» complessa, ma non impossibile, a patto che l'adulto sia il primo a offrire un esempio positivo.

Perché è importante che i cartoni animati abbiano dei contenuti e non siano semplice intrattenimento?

La definizione di «edutainment» è

sempre più diffusa e dovremmo sfatare l'idea che ciò che è intrattenimento non possa essere educazione. Ad esempio, il gioco ha da sempre un valore educativo e può rappresentare una risorsa. I cartoon per la prima infanzia sono un altro esempio significativo perché, pur essendo pensati prima di tutto per intrattenere, vengono progettati con la consapevolezza delle capacità e delle attitudini dei bimbi di età inferiore ai sei anni e al loro interno ci sono tanti spunti interessanti da cogliere. Indubbiamente la ricchezza delle immagini, il linguaggio utilizzato, la complessità della narrazione, la caratterizzazione dei personaggi, l'uso delle musiche sono tutti dettagli capaci di fare la differenza. Nonostante questo, è sempre

concreto il rischio che i produttori e i canali tematici finiscano per adeguarsi alle leggi del mercato, offrendo al pubblico solo programmi che riescono a catturare l'ascolto e dunque a farsi strumento di profitto, a prescindere dalla ricchezza dei contenuti. Per questo è importante che vicino al bambino ci sia un adulto in grado di filtrare e selezionare.

Quali sono i parametri per capire se un cartoon è valido?

Un primo criterio è la piacevolezza, tanto per il bambino quanto per l'adulto. È probabile che al piccolo piacciono cartoon con musiche accattivanti, colori accesi e personaggi facilmente riconoscibili mentre l'adulto potrebbe considerarle maggiormente la dimen-

sione estetica. Poi possiamo pensare alla corrispondenza tra l'età dei personaggi rappresentati e l'età degli spettatori, per evitare che ci sia troppa distanza rispetto ai modelli in cui ci si immedesima. Un terzo elemento è la chiarezza, cioè quanto gli episodi sono comprensibili e quanto possono essere narrati dal bimbo al termine della visione. Un quarto criterio è l'assenza di stereotipi di genere o di modelli semplificati della realtà: le narrazioni non dovrebbero confermare la realtà (come avviene in molti testi, si pensi ad esempio a *Peppa Pig*), ma dovrebbero fare viaggiare la fantasia. Un quinto criterio è rappresentato da come le narrazioni del cartoon si collegano alla vita concreta, ad esempio a quanto

le situazioni della quotidianità. Infine possiamo valutare quanti e quali valori positivi vengono rappresentati nel cartoon.

Qualche esempio di cartone animato educativo?

Partendo dalla tradizione, possiamo senza dubbio far riferimento a *Pimpa*, che nasce in collegamento con i fumetti e con le storie illustrate di Altan. Lì la cagnolina accompagna il bambino nella scoperta della realtà attraverso la curiosità e la collaborazione di tanti altri personaggi. Sempre in ambito italiano una produzione recente interessante è rappresentata da *I Minicuccioli*, realizzati dal Gruppo Alcini di Treviso, con le avventure di personaggi che vivono in un bosco: anche in questo caso, al centro ci sono l'amicizia, il rispetto, la

collaborazione. Possiamo pensare ad altri cartoon interessanti: *Vampirina* mostra una rappresentazione della differenza come risorsa e non problema; *Curioso come George* stimola la curiosità del bambino e allena al problem solving; *PJ Masks*, pur orientandosi verso bambini di cinque-sei anni (sebbene sia fruito ben prima) e pur avendo ritmi da film d'azione, mettono in evidenza che solo attraverso la collaborazione con l'altro si possono risolvere i problemi. Infine, altri esempi interessanti sono i cortometraggi di animazione: la Pixar ha prodotto dei capolavori, a partire da *Luxo Jr* per arrivare a *La Luna*. Ma, se ben contestualizzati e problematizzati, anche i cartoon più commerciali possono trasformarsi in risorsa.

