

ATTUALITÀ SULLO SVILUPPO SOCIALE DEL BAMBINO

*Anna Oliverio Ferraris**

Riassunto: L'autrice tratta di sviluppo sociale del bambino in questa era di innovazioni tecnologiche drasticamente diversa da quella in cui sono cresciuti i loro genitori e i loro nonni. L'accesso ai media è disponibile attraverso varie tecnologie: il televisore, il computer e il telefonino che è diventato una sorta di estensione del corpo e della mente, un veicolo irrinunciabile di socializzazione. Lo sviluppo sociale dei bambini, dei preadolescenti e degli adolescenti risente molto di questa grande trasformazione. L'autrice afferma che Maria Montessori, se fosse viva oggi, sarebbe scioccata da tutti questi cambiamenti. Ella pensava che i bambini avessero una spinta innata ad imparare, esplorare e a superare gli ostacoli, favoriva perciò la ricerca autonoma e raccomandava di non interferire con l'attività spontanea dei bambini. La socializzazione doveva avvenire fin dagli anni prescolari nel corso dei giochi spontanei che ella definiva "il lavoro del bambino".

Summary: The author focuses her attention on the social development of the child in this era of technical innovation, much different from the era in which their parents and their grandparents were grown. The media access is available through different technologies: television, computer and the cellphone that becomes a kind of body and mind extension, an indispensable tool for social relationships. Social development of children, preadolescents and adolescents is strongly influenced by this great change. If Maria Montessori would have been alive today, she would have been shocked by all this changes. She believed that children had an inborn drive to learn, to explore and overcome obstacles. She encouraged autonomous research and asked not to interfere with children spontaneous activity. Socialization should happen since the preschool age during spontaneous playing that she defined the "child work".

Parole chiave: bambino, sviluppo sociale, gioco, adolescenza, child, social development, play, adolescence.

Lo sviluppo sociale del bambino è qualcosa di molto complesso, regolato da un insieme di fattori che interagiscono tra di loro e che rendono complicato questo aspetto dello sviluppo, così come sono complessi e multifattoriali altri aspetti dello sviluppo come quello del linguaggio, della motricità, dell'intelligenza.

Nasciamo con una predisposizione alla relazione ben visibile fin dalle prime settimane di vita quando il bambino reagisce alla voce umana con dei micro movimenti diffusi in tutto il corpo. Questa sorta di riflesso, di attitudine fisiologica fondamentale, è stata chiamata "sincronia interazionale", e manifesta la maggiore predisposizione del bambino ad attivarsi al suono della voce umana più che ad ogni altro tipo di rumore.

Ben presto il bambino inizia a fissare intensamente gli occhi della madre durante l'allattamento, come dimostrano gli studi di Fantz sulle facce e sui profili, e cerca anche di imitare le smorfie, già dalle prime settimane di vita.

Gli esperimenti Meltzoff e Moore iniziati nel 1977, hanno indicato che neonati di 18 ore sono in grado di riprodurre movimenti della faccia e della bocca che vede fare da un viso posto di fronte a lui, come se si riflettesse in uno specchio.

* Professore ordinario di Psicologia dell'età evolutiva all'Università di Roma La Sapienza. Docente esterno IRPPI.

Questa competenza innata di entrare in relazione con gli altri esseri viventi, in particolare i propri simili, che inizialmente è parziale, appena abbozzata, si sviluppa parallelamente alla maturazione del sistema nervoso.

Un'altra competenza innata, funzionale alla socializzazione, è il gioco spontaneo, attività talmente legata al patrimonio genetico della specie da avere elementi in comune con il "gioco" di altre specie animali.

I comportamenti associati al gioco di movimento in differenti gruppi di mammiferi: correre, saltare, balzare, "impennarsi", rotolarsi al suolo, sospendersi, dondolare, sono tutti tipi di attività connesse al patrimonio genetico.

Ci sono poi una serie di giochi interspecifici come per esempio costruirsi una tana, un rifugio, i giochi di lotta, attività sociale che ritroviamo molto simile a quella realizzata dai gorilla.

Questi giochi vanno di pari passo con lo sviluppo del cervello dei bambini. Gli studi di neurofisiologia hanno evidenziato come, nel corso dello sviluppo, il tempo dedicato al gioco aumenti progressivamente e poi a un certo punto diminuisca, altrettanto progressivamente, intorno alla prima adolescenza.

Le due curve, quella del gioco e quella dello sviluppo cerebrale, coincidono in tutte le specie e toccano il culmine in questa fase adolescenziale che è un periodo di grande turbolenza in termini di cambiamenti cerebrali.

Ci sono degli studi scientifici che indicano come nella corteccia cerebrale degli animali che giocano aumenti fortemente una proteina, c-Fos (S.M. Siviy e J. Panksepp), che è una spia della stimolazione della crescita delle cellule nervose. Giocare nell'infanzia è un'attività fondamentale per lo sviluppo del cervello e ovviamente anche per lo sviluppo dell'intelligenza.

Questi argomenti ci portano a riflettere sui giochi che fanno oggi i bambini, attività molto meno movimentate di un tempo, molto più sedentarie, e spesso immobili di fronte allo schermo di un computer.

Dagli esperimenti compiuti su piccoli primati non umani, si è evidenziato che quando il gioco viene ridotto risulta diminuire anche lo sviluppo della corteccia frontale e con esso anche certe competenze sociali che sono necessarie alla comprensione dell'altro e delle sue intenzioni.

Da questi studi si è concluso che i giochi spontanei, compiuti dai cuccioli come dai bambini, hanno molteplici valenze, tra le quali quella di comprendere il punto di vista dell'altro e le sue intenzioni.

Questo dato ci porta a riflettere sulle possibili conseguenze legate all'assenza di questo tipo di gioco nell'infanzia o a una sua forte limitazione, come di fatto sta avvenendo oggi, per cui molti bambini giocano solo in casa, in spazi limitati e spesso davanti a uno schermo.

Il temperamento è un'altra variabile importante che porta soggetti diversi a reagire in maniera diversa agli stessi stimoli, ha una base costituzionale ed è perciò visibile già nei primi anni di vita.

Questa variabilità comportamentale è molto importante, per esempio se consideriamo il contatto fisico: ad un estremo della curva troviamo i bambini che adorano essere presi in braccio, toccati, cullati, baciati, all'estremo opposto ci sono i bambini autistici, che rifuggono dal contatto fisico, lo trovano disturbante e addirittura doloroso.

C'è un diario scritto da una persona autistica, Temple Grandin, che attualmente insegna meccanica in un'università americana, in cui spiega quali erano le sue sensazioni provate da bambina che non tollerava di essere toccata, sfiorata, baciata, cose che molti altri bambini adorano.

Allo stesso tempo, però, sentiva il desiderio di essere toccata e “contenuta” fisicamente e allora ha costruito un attrezzo, la macchina degli abbracci che ha dato il titolo al libro in cui si racconta, che in seguito ha ottenuto un brevetto e si è diffuso in tutto il mondo. Iniziando a farsi “abbracciare”, o meglio stringere, da questa macchina poi è riuscita anche a tollerare di essere toccata dagli esseri umani.

L'autismo è una patologia congenita complessa che comporta una serie di problemi di ordine cognitivo e di altro tipo, come queste forme di ipersensibilità al contatto fisico. Ci sono bambini non autistici però che, per temperamento, non amano essere toccati o trovarsi al centro dell'attenzione, per esempio quelli molto timidi, e che si sentono invasi e molto disturbati se vengono forzati ad avere un contatto di tal genere.

Non per questo possono essere considerati asociali, capiscono tutte le relazioni che ci sono tra le persone, amano stare in compagnia, purchè non al centro dell'attenzione, piuttosto collaterali alla situazione.

C'è insomma una grandissima variabilità individuale dovuta al temperamento, alle differenze legate allo sviluppo, e poi all'esperienza, alle prime relazioni che si hanno con i genitori, alle risposte che il bambino riceve nel suo ambiente che hanno un ruolo più o meno rilevante nel modellare vari aspetti della sua personalità.

L'attaccamento è importantissimo e segue i suoi tempi. In linea di massima un bambino che ha sperimentato un buon attaccamento nei primi 2-3 anni di vita tenderà a essere più sereno, più fiducioso nei rapporti con gli altri, caratterizzato da un buon equilibrio tra dipendenza e indipendenza.

Un bambino che avrà sperimentato un cattivo legame di attaccamento sarà più insicuro, (Harlow-Bowlby), allo stesso modo anche il maltrattamento avrà effetti negativi sul buon sviluppo della socialità.

A questo proposito si osserva una complessità enorme legata alle differenze individuali tra le persone, spesso infatti si attivano dei meccanismi di resilienza, per cui una stessa esperienza negativa, avrà influenze nettamente inferiori su un soggetto rispetto a un altro.

Sicuramente però i bambini che vengono sottoposti a forme di maltrattamento continuo avranno uno sviluppo rallentato, svilupperanno una immagine nega-

tiva di sé, presenteranno difficoltà di apprendimento, nella regolazione affettiva, nelle capacità relazionali e immaginative.

Ultimamente ci sono stati studi in ambito biologico che hanno dimostrato che l'abuso fisico, sessuale e i maltrattamenti fisici, possono far sì che il DNA si esprima in modo diverso rispetto alle sue potenzialità.

L'abuso lascia una vera e propria impronta genetica che può alterare il funzionamento del cervello, in particolare della corteccia frontale, ovviamente non provoca la modifica dei geni, ma l'espressione di questi che diviene disfunzionale nel soggetto che è stato vittima di queste gravi forme di violenza.

Su un altro livello, meno drammatico ma più quotidiano, anche la personalità del genitore, le sue strategie di socializzazione, la funzione che i genitori possono svolgere come manager sociali nella vita dei figli e il loro stile di interazione hanno un'influenza sullo sviluppo sociale del bambino.

Ci sono molte ricerche che dimostrano come, madri più invadenti e con una maggiore tendenza al controllo, hanno più probabilità di indurre nei figli un rallentamento dello sviluppo del gioco sociale e in generale delle abilità sociali.

Allo stesso tempo bambini con genitori meno direttivi, che sanno osservare i figli ad una certa distanza e intervengono solo saltuariamente, in specifici momenti, senza assillare, mostrano, in media, un livello di competenza sociale superiore agli altri.

Quindi alcuni fattori, inerenti la personalità dei genitori e il loro stile di interazione con il figlio, hanno effetti positivi nei rapporti con gli altri bambini coetanei, per esempio si è visto che c'è un nesso tra il calore affettivo dei genitori e il modo in cui il bambino interagirà coi compagni.

Il fattore controllo è un'altra dimensione importante per la socialità del bambino, se è moderato risulta efficace, se è inadeguato, o eccessivo, conduce a forme di aggressività e di conseguenza al rifiuto da parte del gruppo dei coetanei nei giochi.

Spesso parliamo dell'interazione genitori-figli dimenticandoci dell'importanza che ha l'interazione con i pari che è ovviamente diversa da quella con i genitori che di solito sono più direttivi, tendono a essere più protettivi, a risolvere le situazioni e così via.

Esiste sicuramente un collegamento tra il modo in cui il bambino interagisce con i coetanei e il modo in cui si è rapportato con i genitori, se questi si mostrano interessati e sensibili nei confronti dell'attività dei figli, ma non invadenti, i bambini sviluppano una sicurezza che li aiuta ad essere accettati socialmente dagli altri poiché tendono a imitare il tipo di rapporto che hanno coi genitori.

Un atteggiamento non autoritario, ma autorevole in alcuni momenti e democratico in altri, produce degli effetti molto positivi e, se questo stile prevale all'interno della famiglia, può sviluppare quelle competenze interattive richieste nelle relazioni con i compagni.

Lo stile di allevamento che c'è in una famiglia diventa quindi un modello di riferimento, i bambini figli di genitori poco socievoli risultano essere meno graditi ai compagni perché non hanno avuto modo di imparare modalità di interazioni efficaci nell'ambito della famiglia.

C'è una complessa catena di influenze tra il metodo educativo dei genitori, che varia in rapporto alle caratteristiche della loro personalità, e il calore affettivo, importante soprattutto nei primi anni di vita, che concorrono a plasmare la personalità dei figli.

Quindi, se da un lato lo sviluppo della socialità segue delle costanti che possiamo ritrovare in tutte le generazioni, oggi come nell'antica Roma, dall'altro l'ambito di vita, i rapporti precoci con le figure di attaccamento, lo stile educativo, i modelli che vengono proposti, dentro e fuori la famiglia, possono incidere in vari modi sullo sviluppo della socialità dei bambini.

A partire da una certa età in poi l'ambiente esterno alla famiglia acquisisce molta importanza sullo sviluppo sociale, forse già a partire dalla scuola materna.

Il modo in cui i bambini socializzano oggi è diverso rispetto a quello di un passato non lontano, per esempio ci sono strutture familiari diverse, spazi di vita differenti.

Sono molto diminuiti gli spazi gioco tradizionali, all'aperto e in gruppo, che avevano una grossa funzione socializzante, nell'acquisizione del senso di autonomia, per la soluzione di problemi, per la percezione di libertà che un bambino poteva avere.

Oggi sono comparsi sulla scena gli ambienti virtuali dove si possono fare molti giochi interessanti, intelligenti, coinvolgenti, stando seduti però di fronte allo schermo.

Noi sappiamo che tanto più un bambino è piccolo tanto più ha bisogno di usare tutto il corpo nelle attività, in modo da sperimentarsi, esprimere la propria singolarità, acquisire sicurezza, coraggio, autocontrollo e poter capire le relazioni che ci sono tra le persone, gli eventi, ecc.

Questa progressiva riduzione degli spazi fisici di incontro e di esperienze interpersonali a vantaggio di una socialità "rappresentata" può funzionare con i ragazzi più grandi, mentre un bambino piccolo ha bisogno del contatto fisico, di esperire relazioni dirette.

Questo tipo di interazione virtuale ha i suoi limiti ma presenta anche aspetti positivi, soprattutto con i ragazzi più grandi che nella rete internet possono creare delle nuove comunità, un nuovo tipo di rapporti.

I rilevamenti fatti su adolescenti americani hanno dimostrato che molti ragazzi "attivi" in rete, lo sono anche fuori casa, dedicandosi ad attività sportive, artistiche, lavori part-time e così via.

Dall'altro lato della medaglia abbiamo il caso dei ragazzi giapponesi che, presi dalla passione del virtuale, man mano si chiudono sempre più nella loro stanza,

su loro stessi, con tutti i loro gadget, e lì rimangono per anni perdendo quelle capacità sociali che prima avevano.

Con il ritiro attuato finiscono quasi per aver paura degli altri tanto che la maggior parte di loro esce soltanto di notte quando non c'è più nessuno in strada, e possono fuggire gli sguardi, perché hanno perso la capacità di interagire, di relazionarsi con gli altri.

Questo aspetto è molto importante e sottolinea che le persone hanno una serie di capacità sociali e di interazione potenziali che però vanno esercitate, non è sufficiente averle “utilizzate” nel corso dell'infanzia, bisogna continuare per tutta la vita, altrimenti c'è sempre il rischio di perderle, o che in qualche modo si atrofizzano.

In queste nuove attività offerte ai ragazzi su internet ci sono degli aspetti positivi: si sentono parte di una comunità di coetanei, e possono sfuggire al controllo degli adulti, espressione di un'esigenza normale della loro età.

La possibilità di comunicare senza essere “visti” e di poter entrare in un personaggio virtuale può far emergere degli aspetti autentici della personalità di un giovane che altrimenti resterebbero inespressi.

Giocare con la propria identità, partecipare a un video gioco, sono tutte possibilità che consentono di uscire dalla dimensione normale, concreta, per immergersi in altri spazi, in altri tempi e in altre percezioni, tutto dipende da come si riesce a controllare queste situazioni; finché si resta nella sfera del gioco, finché si padroneggia la maschera, la finzione, non ci sono problemi, soprattutto per gli adolescenti.

I problemi nascono quando subentrano le confusioni e quando la comunicazione digitale finisce per sostituirsi all'interazione faccia a faccia, che costituisce un contesto molto diverso nella complessità, nella ricchezza, nel coinvolgimento e nell'impegno che richiede; nella rete quando uno è stanco di un contatto, semplicemente “stacca” con un tasto, può eliminare una persona dalla propria vita e andare alla ricerca di nuovi contatti.

Nella realtà le cose sono ovviamente più complicate, non sempre si può “eliminare” dalla propria vita un compagno di classe, o un amico, nella realtà i litigi vanno ricomposti, bisogna trovare le strategie per andare d'accordo e ricucire i rapporti. È un altro tipo di socializzazione, con aspetti meno gratificanti forse, più faticosi ma premiante nei tempi lunghi, si impara ad andare d'accordo e a tollerare le differenze.

Questi sono i motivi per cui il gioco spontaneo nei bambini continua ad essere importante anche nell'epoca dei computer; nei giochi fisici i bambini sono in presenza gli uni degli altri, in un confronto continuo che richiede di imparare a rispondere alle provocazioni in maniera efficace, a ricomporre i litigi, a costruire l'amicizia che è un legame che si forma nel tempo attraverso esperienze, errori, prove condivise.

Nel terreno virtuale invece si può vivere l'ebbrezza dell'amicizia simulata, senza conoscere la persona, senza neppure conoscere il suo vero nome, il suo aspetto fisico, la sua età, una forma di esperienza completamente diversa.

La lotta per gioco, *ruffle tumble*, ha moltissimi pregi, perché consente ai bambini di prendere coscienza del proprio corpo e del corpo dell'altro, di capire le sensazioni che si provano e di cogliere le reazioni del compagno, si impara fin dove ci si può spingere, quando si fa del male, quali sono le mosse da evitare, che cosa è scherzo che cosa è sul serio, e così via.

Qualcuno dice che forse il bullismo oggi è così diffuso tra i ragazzi perché non viene più praticato il gioco di lotta e senza questa forma di apprendimento si perde il senso del limite, non si capisce fin dove ci si può spingere.

Il fatto che raramente questo tipo di gioco nella realtà sfoci in una lotta, vera e propria, dimostra che i bambini imparano presto certe regole e si aspettano che il compagno di lotta faccia la stessa cosa.

Questa è una via per entrare nell'interazione sociale, capita a volte che i bambini inizialmente si guardino in cagnesco e poi dopo la lotta diventino amici, dopo questo scontro fisico molto intenso, questo toccarsi, sentire addosso il respiro dell'altro e così via.

La mente dei bambini è di tipo concreto e imparano a socializzare quando sono impegnati non solo in prima persona ma a tutti i livelli, anche fisici, sperimentando il contatto diretto, utilizzando lo stesso linguaggio corporeo, possono arrivare ad intendersi sulle regole da seguire.

La relazione attraverso internet, davanti a un computer, può essere un aspetto della socializzazione, ma non esaurisce tutti i bisogni che prova un ragazzino nell'età dello sviluppo, il quale ha bisogno di esperienze dirette che lo coinvolgano in prima persona per capire le regole e imparare le tante diverse strategie interattive che sono alla base del vivere civile.

Dal momento che viviamo nell'era di internet, sarebbe sbagliato non permettere ai bambini di familiarizzare, anche precocemente, con la tecnologia, ma sarebbe un errore madornale se ci dimenticassimo dei giochi spontanei.

Uno dei compiti degli adulti sarà quello di restituire ai più piccoli gli spazi di vita consoni al loro stadio di sviluppo. Stiamo infatti limitando i luoghi dove i bambini possono giocare in libertà, fuori dal controllo degli adulti, liberare la fantasia, vivere ruoli diversi a seconda dei bisogni del momento.

Bibliografia

1. Fantz R.L. (1958), *Pattern vision in young infants*. Psychological Record 8: 43-47.
2. Meltzoff A.N, Moore M.K.), (1989), *Imitation in newborn infants: exploring the range of gesture imitated and the underlying mechanism*. Developmental Psychology, 6: 954-62.
3. Sivij S.M., Panksepp J. (2005), *Scoring of social interactions and play in mice during adolescence*. Behav. Neur. Biol. 30: 197-206.
4. Grandin T. (2001), *Pensare in immagini e altre testimonianze della mia vita di autistica*. Erickson, Trento.