

The Nabbovaldo Issue

Come arrivare a Internetopoli e trovare l'amore (alla faccia di scammers, haters e trolloni vari).

PER UN
RAPPORTO
TRA SCIENZA E
INTRATTENIMENTO

2017

EDIZIONE SPECIALE
FUORI COMMERCIO

Comics & Science

ISBN 978-88-8080-257-0



Boccia Artieri

Fattori

Sansone

Tuono Pettinato

NABBOVALDO ovvero
le stagioni a Internetopoli
di Gabriele Peddes



W



Google



2017

Comics & Science

Una pubblicazione di

Edizioni

Consiglio Nazionale delle Ricerche

in collaborazione con

Istituto per le Applicazioni del Calcolo
"Mauro Picone" del CNR (bookshop@cnr.it) e
Istituto di Informatica e Telematica del CNR

DIREZIONE EDITORIALE

Roberto Natalini

Andrea Plazzi

COMITATO EDITORIALE

Annalisa Buffa, Fabio Chiarello, Roberto Defez,
Fabio Gadducci, Leo Ortolani, Giuseppe Palumbo

REALIZZAZIONE

Symmaceo Communications (MI)

facebook.com/Symmaceo

comics-science@symmaceo.com

PROGETTO GRAFICO

Lorenzo Ceccotti e Marianna Rossi

IMPAGINAZIONE

Alessio D'Uva

HANNO COLLABORATO

Per IIT-CNR: Stefania Fabbri, Domenico
Lafrenza, Chiara Spinelli, Anna Vaccarelli;
Giorgia Bassi, Mattia Di Bernardo

RINGRAZIAMENTI

Sara Di Marcello

FOTO E ILLUSTRAZIONI

Johan Brun pagina 31

Illustrazione di copertina di Gabriele Peddes

NABBOVALDO ovvero le stagioni a Internetopoli

Testo e disegni di Gabriele Peddes
da un soggetto dei ragazzi della classe I C
(Istituto "Anna Pardini" di Lajatico, PI)

© 2017 Gabriele Peddes, published under
agreement with Symmaceo Communications,
Literary Agency

Prima edizione: Novembre 2017

Stampa
A4 Servizi Grafici snc
Chivasso (TO)

Comics&Science
è una co-produzione
Lucca Comics & Games e
Symmaceo Communications



GABRIELE PEDDES

È nato e risiede a Bologna, si è diplomato presso l'Accademia di Belle Arti e lavora come fumettista e illustratore.

TUONO PETTINATO

È autore di numerosi volumi a fumetti e nel 2014 ha ricevuto il premio "Gran Guinigi" come miglior autore italiano.



GIOVANNI BOCCIA ARTIERI

È professore di Sociologia dei Media Digitali e Internet Studies presso l'Università "Carlo Bo" di Urbino.

CHIARA FATTORI

È docente di lettere nella scuola secondaria di primo grado "Anna Pardini" di Lajatico (PI).



LIDIA SANSONE

È dirigente scolastico dell'Istituto Comprensivo "Sandro Pertini" del comune di Capannoli (PI).

INTRO

Negli anni Sessanta Calvino scrisse *Marcovaldo, ovvero le stagioni in città*. Il protagonista era un cittadino spaesato dai cambiamenti in corso e ormai quasi estraniato dalla natura e dalle sue stagioni. Dopo 50 anni, possiamo immaginare che la città – cablata a dovere – sia diventata Internetopoli, quel luogo di cittadinanza digitale a cui l'IIT-CNR di Pisa dedica da anni energie e risorse per renderlo sempre più noto e conosciuto al grande pubblico, e in particolare ai più giovani. Riprendendo la particolarissima rielaborazione di Calvino che una classe di ragazzi ha svolto sotto la guida della loro insegnante, *Nabbovaldo, ovvero le stagioni a Internetopoli* di Gabriele Peddes ci propone uno spaesato Nabbovaldo, nuovo arrivato in un mondo ormai intrinsecamente complesso, che cerca di capire in quale modo la rivoluzione di Internet abbia cambiato non solo la nostra vita pratica, ma il nostro stesso modo di entrare in contatto con gli altri: è un po' impacciato ma è tutt'altro che stupido e imparerà alla svelta a muoversi con sicurezza nei meandri della Rete. Questo albo di Comics&Science si sviluppa intorno a questo racconto ed è dedicato agli adolescenti di oggi, con l'augurio che li aiuti a districarsi nella Rete, senza restarvi intrappolati.

Roberto Natalini
Andrea Plazzi

The Nabbovaldo Issue

SOMMARIO

4

La cultura di Internet

DOMENICO LAFORENZA

21

Prima regola: curiosità

TUONO PETTINATO



5

**NABBOVALDO
ovvero le
stagioni a
Internetopoli**

GABRIELE PEDDES



27

**La Rete è il romanzo
di formazione dei
ragazzi**

GIOVANNI BOCCIA ARTIERI

30

**Se una notte
di inverno a
Internetopoli**

GIORGIA BASSI



LA CULTURA DI INTERNET

DOMENICO LAFORENZA

*Direttore dell'Istituto di Informatica e Telematica
del Consiglio Nazionale delle Ricerche (IIT-CNR)*

Il Futuro è il Presente: nuove professioni della Rete, Internet delle cose (gli oggetti parlano tra loro attraverso la Rete), *big data* (l'enorme mole di informazioni da elaborare per acquisire nuove conoscenze). Uno scenario digitale in cui costruire un'identità digitale, coltivare una reputazione su Internet, conoscere i propri diritti in Rete e in una società dove il confine tra vita reale e virtuale è sempre più labile. Ma non basta: dobbiamo imparare anche a trasmettere la *cultura di Internet*. Sapere come funziona la Rete, chi la governa e cosa sono i nomi a dominio è la base per una corretta cittadinanza digitale. Per questo, da anni il Registro .it incontra studenti di ogni ordine di scuole: con laboratori, giochi, *web app*, *peer education*, seminari, fumetti ed eventi ha raggiunto migliaia di ragazzi, insegnanti, genitori in un circolo virtuoso di trasferimento di conoscenze. La storia vincitrice di ".itContest", il concorso in occasione del trentennale del primo dominio .it, ha ispirato il racconto a fumetti *Nabbovaldo* ed è un risultato multidisciplinare esemplare. Un'efficace azione educativa, svolta anche con strumenti digitali (la *web app Internetopoli*), ha stimolato le riflessioni di ragazzi, che hanno poi coniugato la conoscenza della Rete, dei nomi a dominio e della loro storia con quella della letteratura, operando un'efficace rivisitazione di *Calvino*. Un bell'esempio dell'azione educativa del Registro: perché Internet è soprattutto un'opportunità. Le nostre conoscenze e la nostra identità digitale oggi sono un bene prezioso: per questo dobbiamo diffondere la cultura di Internet, perché è con essa che costruiamo il nostro futuro e soprattutto quello delle nuove generazioni.

AUTUNNO

SI SENTE BENE, GIOVANOTTO?

CHE BOTTA!

L'HAI PRESO IN PIENO.

È SBUCATO ALL'IMPROVISO!



QUANTE DITA VEDI? COME TI CHIAMO?

OTTO... NO, QUATTRO... NO... TRE DITA!

MI... CHIAMO...



IO... IO SONO NABBO, L'AVVENTURIERO! E SONO ALLA RICERCA DI FORTUNA!



A PROPOSITO... SAPRESTE DIRMİ QUANTO È LONTANA LA CITTÀ?

CI SEI QUASI... SEGUI LA STRADA.

E SE MAGARI TI MUOVI, CHE ABBIAMO FRETTA...!



NON STO NELLA PELLE!





WOOOOOW.
INTERNETOPOLI.



LA CITTÀ
DOVE TUTTO È
POSSIBILE!

QUI POTRÒ
FINALMENTE
COSTRUIRE IL MIO
FUTURO E REALIZZARE
TUTTI I MIEI SOGNI!



ADESSO
DEVO SOLO
TROVARE IL...

STOP!
NON PUOI
PASSARE.

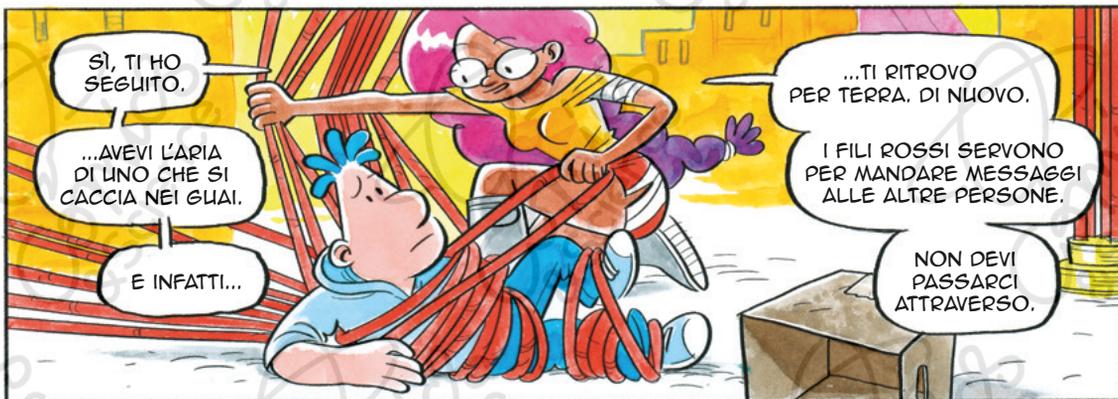


PER ACCEDERE,
ESEGUI IL LOGIN.

LOGIN?
MA IO...









INVERNO

NABBOVALDO.IT

STO COMINCIANDO AD AMBIENTARMI.
INTERNETOPOLI OFFRE DAVVERO TANTISSIME POSSIBILITÀ!

MI SONO REGISTRATO IN TUTTE LE PIAZZE E POSSO ANDARE DOVE VOGLIO!
'SERA. SOLITA PASSWORD.

COSÌ POSSO TROVARE DEI POSTI IN CUI ACQUISTARE CIÒ CHE MI SERVE.
FRESCO e SAN
TUTTO BUONO
CIBOFRESCO.IT

GADGET IMPERDIBILI.IT
E PURE TOGLIERMI QUALCHE SFIZIO.
FANTASTICO, LO PRENDO!

HO CONOSCIUTO QUALCHE VICINO.
PREGO, SI ACCOMODI.
MA SI FIGURI, DOPO DI LEI.
BUONISTI!

ABBIAMO UNA PASSIONE IN COMUNE PER LA LETTERATURA E CI SIAMO ISCRITI ALLO STESSO FORUM.

CREDO DI INIZIARE A PIACERLE. ECCOLA CHE ARRIVA!





PRENDI QUESTO SPRAY ANTIVIRUS, SPRUZZALO SULLA MACCHIA E LA MUFFA SPARIRÀ.



LA PRIMA PROVA È GRATUITA, POI DOVRAI ABBONARTI.

COSÌ UNA VOLTA AL MESE LO SPRUZZI SU TUTTE LE PARETI E VEDRAI CHE I VIRUS NON TORNERANNO.



ADDIO!

GRAZIE.

NON È ADORABILE?

GIÀ.



QUESTO SCHERZETTO DELLA MUFFA MI COSTERÀ CARO.

E CON L'ULTIMO CAPPELLO CHE HO COMPRATO HO FINITO TUTTI I RISPARMI.



COME POSSO CONQUISTARE WI-FI LINDA SENZA NEMMENO POTERLA INVITARE FUORI PER UNA CENA?



ALLORA, "NABBOVALDOLOVESCALVINO", CI VEDIAMO AL FORUM?

CERTO! INCAMMINATI PURE, TI RAGGIUNGO TRA UN ATTIMO.





PRIMAVERA

NABBOIMMOBILIARI.IT

AH! LA VITA MI SORRIDE! HO TROVATO IL MESTIERE CHE FA PER ME!

GUARDATE CHE AGENZIA!

MI PERMETTE DI AIUTARE I NUOVI ARRIVATI IN CITTÀ A REGISTRARSI E A TROVARE UN'ABITAZIONE. SENZA BRUTTE SORPRESE!





...E COSÌ SI SAREBBE ALLONTANATO CINQUE MINUTI E QUANDO È TORNATO LA PORTA ERA APERTA, GIUSTO?

ESATTAMENTE.



STIA A SENTIRE, SIGNOR VALDO NABBO, DI SICURO GLI HACKER LE HANNO RUBATO LA PASSWORD.

SONO LADRI CHE GIRANO PER INTERNETOPOLI ED ENTRANO NELLE CASE PER DERUBARLE E DANNEGGIARLE.



NOI LE CONSIGLIAMO DI METTERE UN ALLARME E DI STARE BENE ATTENTO A NON COMUNICARE LA PASSWORD A NESSUNO.



PER COMINCIARE, DEVE SCEGLIERNE UNA NUOVA.

E NE SCELGA UNA PIÙ COMPLICATA!



UN'ALTRA BATOSTA...

SONO DI NUOVO AL VERDE...

...E L'APPUNTAMENTO CON WI-FI LINDA SALTA UN'ALTRA VOLTA.



MA NON MI DARÒ PER VINTO... A INTERNETOPOLI I SOGNI NON POSSONO SVANIRE!



LA CITTÀ NON SI FERMA MAI...
MA IN QUESTO PERIODO
SEMBRA PIÙ TRANQUILLA.



BUONGIORNO, VICINO!
SONO CONTENTO
CHE TI SIA RIPRESO.

ahah :)

wow



È STATA SOLO UNA
PICCOLA BATTUTA DI
ARRESTO, MR. D.

NABBOIMMOBILIARI.IT
È SEMPRE PIÙ BELLA
E ANCHE IO SONO
PIÙ DETERMINATO
DI PRIMA.

wow

wonderful
LOL



E CON QUELLA
RAGAZZA... WI-FI LINDA...
COME VA? SI VEDE
DA LONTANO CHE SEI
INNAMORATO!

so in
love

BE', IN EFFETTI
È PROPRIO COSÌ!



IL FATTO È CHE... NON SONO MAI
RIUSCITO A TROVARE L'OCCASIONE
GIUSTA PER DIRLE QUELLO CHE
PROVO. PER CHIEDERLE DI USCIRE...
E MAGARI POI FIDANZARCI.



DOVRESTI DECIDERTI! E
SENZA PERDERE ALTRO
TEMPO... SCRIVILE SUBITO
UN MESSAGGIO!

WHAT

kidding

COSA? NO, IO... NON
SONO MOLTO BRAVO
CON QUESTI FILI.



yes

CORAGGIO!
TI DO UNA MANO IO.

DO IT

OK... PROVIAMO...







Insegnante e discente si reincontrano sulla pagina.
Uno dei più brillanti fumettisti italiani
intervista l'ex allievo **Gabriele Peddes**,
autore di *Nabbovaldo*.

21



Prima regola: curiosità

TUONO PETTINATO

Questo è il tuo secondo fumetto a tema scientifico. Cosa c'è di diverso nel lavorare a un fumetto divulgativo, rispetto a uno di finzione?

Sì, in effetti si tratta del secondo fumetto a tema "informatico", anche se questa volta l'umore del racconto è parecchio diverso! Sarà banale ma tra un fumetto di finzione e uno divulgativo la prima differenza è la correttezza delle informazioni che vuoi trasmettere. Se la storia che scrivi è anche il veicolo attraverso il quale il lettore arriva a conoscere determinati argomenti, le informazioni in questione devono essere precise, e comunque il più accurate possibile. Per fortuna - e questo è molto importante - *Comics&Science* si avvale sempre della consulenza di super esperti con i quali il disegnatore può confrontarsi ed è impossibile andare fuori strada... una gran fortuna!

Prima di cimentarti con questo genere di fumetto, avevi già una formazione scientifica o una passione per la scienza che possono esserti state utili per la realizzazione della storia?

La mia formazione scientifica si limita agli studi fatti negli anni del Liceo. Quindi ho sepolta nella memoria qualche nozione base di chimica e fisica, ma mi fermo lì. È vero però che fin da bambino ho subito il fascino della divulgazione e di tutto ciò che mi appariva come racconto della natura e delle sue leggi. Partendo dai volumi illustrati *Esplorando il corpo umano* che rubavo a mia cugina, passando per *Discovery Channel* o per la collezione dell'enciclopedia a fascicoli *Viaggio nella scienza* di Piero Angela. E oggi, rimanendo in tema web, ho sviluppato una dipendenza da canale divulgativo su YouTube. Mi lascio trasportare dalla



magia dei vari video e li ascolto per ore mentre disegno. Tra i miei preferiti ci sono Dario Bressanini e Adrian Fartade (link4universe), che ho avuto il piacere di conoscere proprio grazie agli eventi legati a Comics&Science.

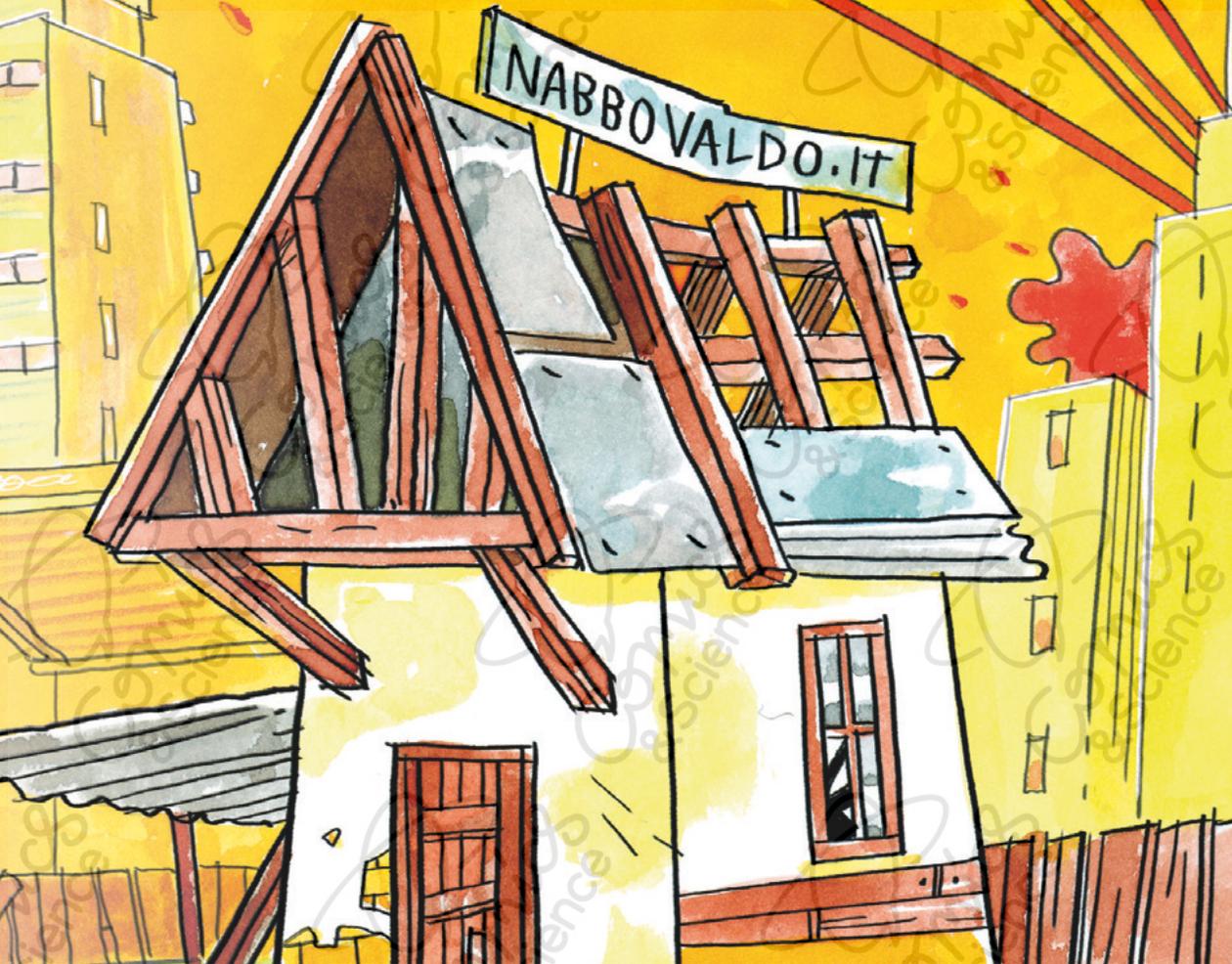
Come si riesce a catturare la curiosità di un lettore generico su un argomento di scienza? Su quali aspetti della narrazione si può far leva per interessarlo all'argomento trattato?

Il linguaggio utilizzato può fare moltissimo. E il racconto per immagini è perfetto per attirare la curiosità di un lettore. Può aiutare a comprendere e memorizzare meglio le informazioni perché parla in modo diretto, e può semplificare argomenti complessi attraverso una metafora visiva. Inoltre, soprattutto in ambito divulgativo,

credo che la chiave migliore per attirare l'interesse del lettore sia il suo coinvolgimento. Una storia funziona anche se ci tocca in prima persona, magari suggerendoci qualche curiosità o informazione che ci regala uno sguardo nuovo sulla vita di tutti i giorni.

Per esempio, tutti noi sappiamo usare un browser. Si clicca sull'icona e si digita sulla tastiera ciò che si sta cercando. Ma quanti saprebbero spiegare tecnicamente come funziona una ricerca nel web? Affidiamoci a Nabbo per scoprirlo!

Come si è svolta la collaborazione con i tuoi referenti scientifici nella realizzazione dell'albo? Quanto peso ha avuto nella lavorazione il dialogo con gli esperti per permetterti di comprendere al meglio l'argomento e di riuscire a trasmetterlo al lettore?



Sono stato coinvolto in questo progetto da Comics&Science e dall'Istituto di Informatica e Telematica del CNR di Pisa. Attraverso una chiacchierata abbiamo capito che sarebbe stato bello che questo albo riuscisse a raccontare due realtà che sono parte integrante dell'IIT. La prima è Registro .it, l'anagrafe italiana dei nomi a dominio, l'organismo che dal 1987 gestisce tutti i domini Internet a suffisso .it... e un trentennale così importante meritava di essere festeggiato a dovere, a suon di cola e mentos!

La seconda realtà è Internetopoli. Un'applicazione multimediale, un progetto ludico didattico, una città che aiuta gli insegnanti e gli alunni più giovani a orientarsi nel mondo della Rete, evitandone i pericoli e sfruttandone le opportunità.

La cosa che mi ha subito colpito è stata che la storia da raccontare non andava

immaginata da zero. Era già stata scritta da un gruppo di sceneggiatori, gli alunni della classe I C, che con il loro racconto ispirato al *Marcovaldo* di Calvino avevano vinto ".itContest", il concorso per le scuole a tema Internetopoli.

Il viaggio di Nabbovaldo attraverso le stagioni in città era un soggetto perfetto e io non ho fatto altro che mettere in pagina a fumetti gli elementi che loro avevano già studiato e raccontato... e anche molto bene!

Un fumetto divulgativo può essere anche divertente? La spiegazione didattica può conciliarsi con una narrazione di finzione?

Penso che se un fumetto viene scritto con un fine didattico, il divertimento sia fondamentale. Il che non significa che il racconto debba per forza essere di genere



umoristico, ma di sicuro deve essere pensato per creare un bel momento di intrattenimento per chi legge.

La cosa che da lettore mi fa storcere il naso è quando mi imbatto in un racconto che risulta sgonfio perché costruito attorno ad un particolare argomento ma unicamente a servizio della didattica. Al contrario, per funzionare un fumetto divulgativo dovrebbe certamente trattare dei contenuti che vogliamo esporre - scientifici, nel nostro caso - ma sempre allo scopo di "mandare avanti" la storia.

Il fumetto compensa la necessità di raccontare con poche parole con la sua potente capacità di rendere un concetto tramite un'immagine. Come ti sei trovato a rendere visivamente i concetti scientifici alla base della storia?

Mi sono divertito davvero molto. Nel racconto scritto dai ragazzi c'era già tutto. I fili rossi che trasportano le lettere per rappresentare la messaggistica istantanea, i domini personali come case in cui si accede con il login e se non fai attenzione compare la muffa. Si trattava di rappresentare questo piccolo mondo e per farlo sono partito dal protagonista.

Nabbo, lo dice il nome stesso, è un vero disastro e non sa proprio come comportarsi. Però è simpatico, un ragazzo non molto diverso da quelli che hanno partecipato all'.itContest. Il suo aspetto doveva quindi essere abbastanza buffo da potersi prestare ad alcune gag in stile slapstick che lo vedono coinvolto, ma allo stesso tempo doveva evidenziare il suo desiderio di rivincita. È un personaggio così puro d'animo e allo stesso tempo determinato che mi è venuto naturale paragonarlo al Charlie Brown dei Peanuts... almeno con qualche piccolo richiamo visivo. Impossibile non fare il tifo per lui...

L'altra grande protagonista è Internetopoli. Una città che a Nabbo appare sconfinata e dalle mille possibilità, fatta per essere esplorata in lungo e in largo. La struttura del racconto a episodi e la serie di guai che possono derivare dell'esplorazione mi hanno fatto pensare a una città simile a quella del Signor Bonaventura di Sergio Tofano. Però affollatissima di meme e personaggi bizzarri, perché a Internetopoli ciascuno può assecondare la propria indole e sviluppare le proprie passioni, diventando ciò che desidera.



Dopo questa esperienza, avresti qualche curiosità scientifica che ti piacerebbe affrontare, comprendere e raccontare tramite il fumetto?

Da bambino ero fissato con i dinosauri. Ricordo che i miei genitori mi regalavano i fascicoli di una collana chiamata *Dinosauri - Alla scoperta dei giganti della preistoria*, credo pubblicata da DeAgostini. Io li leggevo all'infinito, con le pagine in 3D da guardare con gli occhialini, e in allegato lo scheletro del tirannosauro da ricostruire. Perciò è come se nel 2015, avessi realizzato un sogno collaborando a un progetto molto simile, *Jurassic Word - Alla scoperta dei dinosauri* di Geoworld, disegnando le prime storie a fumetti del Dr. Steve Hunters, un paleontologo avventuriero che viaggia nel tempo e risolve un sacco di misteri! Rimane in sospeso un progetto immaginato insieme a un'amica studiosa di entomologia: un libro tutto dedicato alle abitudini bizzarre degli insetti, specialmente quelli riguardanti la loro vita amorosa... roba hot. Prima o poi lo faremo, garantito!

W.P.F. LINDA



AUTUNNO INVERNO PRIMAVERA ESTATE



M.P.D (ispirato al DOGE MEME)



NABBO VALDO



NABBOVALDO

ovvero le stagioni a
INTERNETOPOLI

"Millennial sarai tu!"

Nessun ritratto per la prima generazione
ostaggio della digitalizzazione **per nascita**.

Al massimo uno screenshot.



La Rete è il romanzo di formazione dei ragazzi

GIOVANNI BOCCIA ARTIERI

Non esiste una scuola per imparare a essere digitali. Infatti c'è chi pensa che si nasca già adatti al mondo di Internet. Lo scrittore ed educatore Marc Prensky nel 2001 conia il termine "nativi digitali" per definire gli studenti d'oggi: "Sono tutti 'madrelingua' del linguaggio digitale di computer, videogiochi e Internet". Sono quindi nativi digitali coloro che appartengono alle nuove generazioni e che, quasi per una condizione ambientale, vivono agevolmente il mondo digitale, sono portati con naturalezza a navigare online e a usare con facilità gli smartphone, spesso gestendo con pazienza accondiscendente anche quelli dei genitori. I giovani, si dice, sono costitutivamente adatti al mondo della Rete, sanno muoversi sulle piattaforme e tra le app, capiscono le tecnologie con un'immediatezza che le generazioni precedenti non posseggono. È certamente una bella prospettiva

quella dei nativi digitali, ma il suo limite è che finisce facilmente per essere un racconto generalista e una narrazione consolatoria.

È un racconto generalista perché non tutti gli adolescenti sono uguali di fronte al digitale, né posseggono le medesime grammatiche e sono loro familiari gli stessi linguaggi. Alcuni si muovono perfettamente dentro i meccanismi di registrazione dei profili e nella costruzione della loro identità digitale, sanno aprire un proprio canale su YouTube per raccontarsi o girare "nail art tutorial" e condividerli su Instagram. Altri, specialmente i più giovani e all'inizio del loro ingresso in Rete, vivono la condizione di "nabbi" e si muovono con incertezza nei siti di *streaming* tra annunci indesiderati, *pop-up* e *malware* o si sentono più insicuri e fragili di fronte alla comunicazione mediata su WhatsApp, per paura di dire le cose



sbagliate o di finire in uno screenshot in cui vengono presi in giro dagli amici. Tutti, comunque, fanno fatica a capire bene la gerarchia delle fonti su Google e come organizzare un testo a partire dai contenuti che trovano in Rete. E in questo la scuola arranca e non li sta (ancora) aiutando abbastanza.

È inoltre una narrazione consolatoria, quella dei nativi, perché attribuire loro competenze innate, in fondo deresponsabilizza noi adulti: loro ne sanno, hanno conoscenze e abilità, sono adatti al digitale perché sono nati con la Rete. È un racconto che crea una distanza tra noi e loro e, spesso, una rinuncia a capire. O a farlo con gli occhi degli adulti, che si concentrano su pericoli e limiti, lamentandosi di quel loro essere perennemente connessi. È quindi una narrazione che li lascia spesso soli, anche nei fallimenti e nelle difficoltà che la vita *online*, come quella *offline*, genera fin troppo spesso.

Con loro ne parliamo poco: raramente il tempo trascorso *online* diventa un argomento normale, quotidiano e "innocuo" di conversazione con i nostri figli o i nostri studenti. Siamo invece così preoccupati - come genitori, come insegnanti, come società - dai problemi

di *privacy* in generale da non capire che i giovani cercano la *privacy* in relazione a chi ha potere di controllo su di loro, in primis genitori e insegnanti, e che *online* rivendicano il diritto a essere ignorati. Dovremmo invece superare la dicotomia tra l'atteggiamento che dice "gli adolescenti non sono interessati ai rischi della *privacy*" e quello che sostiene "gli adolescenti non conoscono i rischi della *privacy*" e pensare a un'altra ipotesi: gli adolescenti sono attenti a ottimizzare la loro *privacy* ma, allo stesso tempo, non vogliono rinunciare alle possibilità di visibilità pubblica che vengono loro offerte dai *social media*.

Infatti per esistere *online* i ragazzi devono al tempo stesso poter vivere e raccontarsi. Devono potersi "sporgere" nell'ambiente digitale e sentirsi liberi di ritrarsi in modo sicuro ogni volta che venga loro voglia di farlo, o ne abbiano la necessità. Gli adolescenti vogliono vedere ed essere visti: è questo che - alla loro età - risponde al bisogno normale di validazione da parte degli altri, a partire dal gruppo dei pari. Le foto condivise su Instagram e le parole, le immagini e i messaggi vocali su WhatsApp costruiscono il loro romanzo di formazione, prodotto e condiviso

collettivamente con gli "amici" (con o senza le virgolette) e gli eventuali altri lettori occasionali.

Dobbiamo quindi confrontarci con le regole da costruire per un comportamento responsabile e appropriato nell'uso delle tecnologie, ma farlo pensando di andare più a fondo nel loro romanzo di formazione, non concentrandoci solo sui temi della sicurezza e della costruzione di una visione critica che insegni a distinguere la qualità (e veridicità) dell'informazione che troviamo *online*. Una vita digitale sicura e senza bufale è senz'altro augurabile. Ma quello che oggi ci viene richiesto è un atteggiamento più radicale che ha a che fare con una serie di diritti degli adolescenti da rispettare e sostenere: il *diritto a trovare una propria voce nella dimensione digitale*, il *diritto a costruire connessioni con gli altri*, il *diritto a contribuire all'opinione pubblica* attraverso la libertà di espressione, di poter fornire pareri e di commentare.

Sono diritti che hanno a che fare con la capacità di abitare il digitale superando

il dualismo fra una realtà *online* e una *offline*: la capacità espressiva che gli adolescenti esibiscono sul *web*, i rapporti che intessono tra sistemi di messaggistica istantanea e *social media* e la capacità di influenza del discorso pubblico che possono assumere consapevolmente *online*, sono le qualità tipiche del cittadino di domani, qualità che hanno a che fare con gli atomi e non solo con i bit dell'informazione.

Educare gli adolescenti a capire come attraverso il digitale possono influenzare il mondo che li circonda è il compito che da adulti possiamo e dobbiamo assumerci. Un compito che ha a che fare con una competenza sul "senso" più che sulla tecnica. E aiutarli a costruire un'educazione emotiva al digitale è un altro degli obiettivi che dobbiamo porci, insegnando loro a trattare le persone che producono contenuti come delle persone, e non come dei contenuti.

Non esiste una scuola per imparare ad essere digitali, ma esistono modi per educarci alla vita connessa, giovani e adulti assieme.



Una **dirigente scolastica** e un **insegnante** di fronte alle sfide didattiche poste dalla Rete. Con il **pensiero** al più **moderno** tra gli scrittori che la **Rete** non l'hanno conosciuta.



Se una notte d'inverno a Internetopoli

GIORGIA BASSI

Come è nata l'idea di partecipare al concorso ".itContest", dedicato ai 30 anni dei domini ".it"?

Lidia Sansone L'idea di partecipare al concorso ".itContest" è scaturita dai docenti della classe I C della scuola secondaria di Lajatico, dopo la partecipazione della stessa al progetto Internetopoli: due addette della Rete Bibliolandia hanno illustrato agli studenti la app Internetopoli, realizzata dalla Ludoteca del Registro .it. Hanno così familiarizzato con l'uso di Internet, con i suoi pericoli e opportunità, divertendosi con giochi interattivi e di gruppo. Poi il concorso ha dato loro l'occasione di realizzare quanto appreso.

Quanto ritiene sia importante coinvolgere il mondo della scuola in iniziative come questa, dedicate ai temi della Rete e alle sue opportunità?

Lidia Sansone Iniziative come questa sono preziosi supporti per la scuola in quanto permettono agli studenti di costruire la conoscenza in modo attivo e significativo, di interfacciarsi al meglio col web, di utilizzarlo in modo corretto e responsabile, di conoscerne i pericoli ma anche le opportunità. Il concorso ".itContest" ha dato l'occasione di un apprendimento "situato e collaborativo" (per dirla con Vigotsky), ha incentivato interesse e creatività negli studenti e favorito la creazione di un nuovo prodotto culturale.

L'aspetto forse più interessante del progetto Nabbovaldo è il suo carattere multidisciplinare, dato dall'incontro di due "mondi" diversi ma accomunati dallo scenario della città: la web app Internetopoli e il romanzo "Marcovaldo" di Calvino. Quali sono gli altri punti di contatto?

Chiara Fattori Sicuramente i due protagonisti. Il Marcovaldo di Calvino è un manovale che vive in una città italiana negli anni Sessanta, si trova a far fronte a innovazioni, opportunità, pericoli tipici della sua epoca, come l'introduzione della macchine nella fabbrica, l'inquinamento, la pubblicità. Vive tutto questo con un senso di estraneità ma anche di grande curiosità, di ottimismo e speranza. Caratteristiche nelle quali, quando le novelle venivano pubblicate, molti potevano riconoscersi. Il nostro Nabbovaldo invece è un nuovo arrivato di Internet e anche lui vive con gli stessi sentimenti le tante novità di questo mondo nuovo e strano.

Come è stato organizzato il lavoro in classe e come hanno risposto i ragazzi?

Chiara Fattori Una volta deciso il tema del nostro lavoro, in classe abbiamo ideato tutta la storia insieme. Abbiamo identificato uno schema base del testo narrativo, usandolo poi per mettere insieme tutti gli elementi: ambientazione, personaggi, situazione iniziale, svolgimento e conclusione, scrivendo un primo canovaccio dei quattro capitoli. Poi ci siamo divisi in quattro gruppi e ogni gruppo ha scritto un capitolo. Alla fine abbiamo messo i capitoli insieme, li abbiamo riletti per bene, corretti e spediti.

I ragazzi si sono sicuramente divertiti molto a lavorare a questa storia, hanno collaborato bene tra di loro e hanno vissuto un'esperienza che sono sicura non dimenticheranno.

Italo calvino nel 1961









www.edizioni.cnr.it