

KEVIN, DETTO TROLL

Kevin aveva promesso a sua madre davanti alla dietologa:

– Giuro che farò colazione solo con il latte e i cereali, che non comprerò più merendine mentre torno a casa da scuola e che non mi alzerò di notte per andare a mangiare di nascosto.

Considerando tutte le volte che quella promessa era stata disattesa, la mamma ebbe un sobbalzo:

– Meglio non giurare, caro...

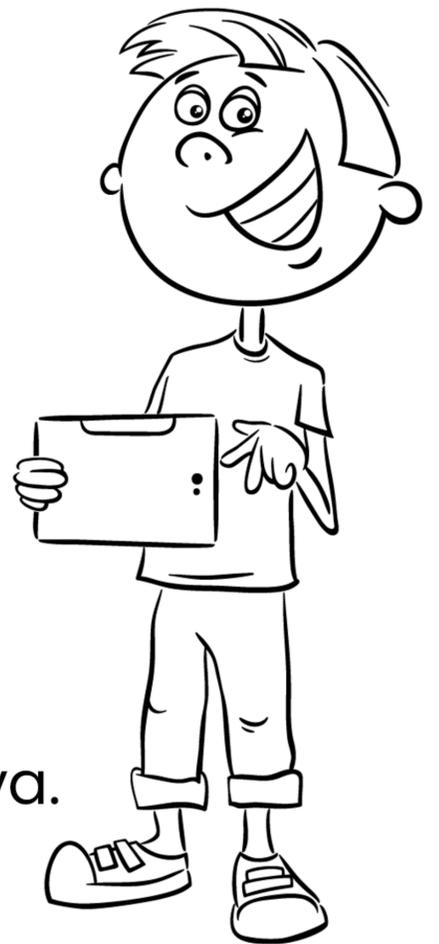
Ma Kevin insistette.

– Vi prometto che *quitto* con il cibo trash! Non vi sto *trollando*.

Stavolta voglio *fightare* seriamente.

[...]

Kevin prese il telefonino, entrò su Vistagram e lasciò frasi scurrili sotto a tutte le foto dei suoi amici. Lo faceva sempre. Amava da pazzi inserirsi nei discorsi degli altri, solo per il gusto di mandarli a monte con una battutaccia o un commento sgradevole. Per questo tutti lo chiamavano Troll, perché amava *trollarli* come poche cose al mondo. E ora per tutti era "Troll". Tanto che quello era anche il suo *nickname* a tutti i videogiochi a cui partecipava.



Nicola Brunialti, *Doctor Darkweb. Fuga dal telefonino*, Lapis edizioni

• Rispondi sul quaderno o in classe.

- Che cosa significa: "Vi prometto che *quitto* con il cibo trash! Non vi sto *trollando*. Stavolta voglio *fightare* seriamente"?
- Il comportamento di Kevin su Vistagram è corretto? Perché?
- Che cosa è il *nickname*?

TOC TOC!

Toc Toc... è il suono onomatopeico del rumore di qualcuno che bussa alla porta. Toc Toc fece il lupo quando bussò alla casa della nonna di Cappuccetto Rosso. E Toc Toc fece Biancaneve quando bussò alla porta dei sette nani. Quel Toc Toc era stato da sempre il suono di chi chiede permesso. Da qualche anno in qua, invece, Toc Toc era diventato anche un social network che aveva sconvolto le vite dei più giovani, soprattutto ragazze. Attraverso l'app di Toc Toc i ragazzi potevano creare dei brevissimi video musicali con una miriade di effetti speciali: potevi velocizzare, rallentare, aggiungere icone e parole. Ma soprattutto, potevi far vedere al mondo quanto eri bravo, divertente, bello e super smart! Era come organizzare delle scenette di teatro, quelle che tutti i ragazzini hanno sempre fatto a casa con i parenti.

Solo che, invece di avere davanti mamma, papà, la sorellina che piange e la nonna che non sente, avevi come pubblico i Toc Tocker di tutto il pianeta: miliardi di persone pronte a guardare i tuoi video, le tue canzoni, i tuoi balletti di 10 secondi.



Nicola Brunialti, *Doctor Darkweb. Fuga dal telefonino*, Lapis edizioni

• Rispondi sul quaderno.

- Ti piace organizzare delle scenette di teatro per parenti e amici? Perché?
- Hai mai realizzato un filmato mentre balli, canti o racconti una barzelletta?
- Grazie a Toc Toc i ragazzi del racconto possono avere come pubblico tutto il pianeta. Quali sono i vantaggi? E gli svantaggi?

TIK TOK

Tik Tok è nata come una piattaforma di video musicali amatoriali, ha poi allargato il suo bacino a tutti i tipi di video brevi.

- Leggi e commenta con compagni e insegnante.



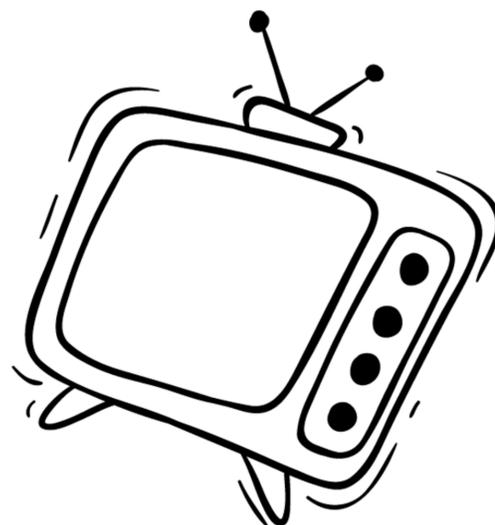
1. Non tenere nascosto il tuo account Tik Tok a mamma e papà!
2. Per registrarsi servono 13 anni. Chiedi a a mamma e papà.
3. Quando scegli il nome utente pensa a un nome di fantasia. Disabilita la geolocalizzazione. Non dire dove abiti.
4. Scegli una password difficile e condividila solo con mamma e papà.
5. Leggi i termini di servizio con mamma e papà.
6. Una volta caricati i video, ne perdi il controllo perché diventano di Tik Tok. Tienilo a mente!
7. Per i minorenni serve il consenso dei genitori. Quindi non riprendere il tuo volto e quello di persone minori di 18 anni.
8. Non esagerare e controlla il tempo che passi su Tik Tok.
9. Scegli le opzioni sulla privacy con mamma e papà.
10. Non pubblicare mai nulla che possa mettere in imbarazzo te o altri.

LUCA E CLARA

È un pomeriggio di fine maggio. Clara e Luca guardano la scrivania ingombra di libri, quaderni, astucci e decidono di andare a fare i compiti in soggiorno. Riempiono il tavolo di altri libri, quaderni, astucci, fanno spazio al computer che dovrebbero dividersi da bravi fratelli e, prima di sedersi, Clara accende il televisore.

– Lo sai che la mamma non vuole che guardiamo la tivù mentre facciamo i compiti – la rimprovera Luca.

– Sono io la sorella maggiore, no? Tu vai ancora alle elementari, e non sei in grado di controllarti. Io sì. Infatti accendo solo cinque minuti.



Luca alza gli occhi al cielo, vorrebbe ricordare alla sorella che il divieto vale per tutti e due, ma viene distratto da quello che accade sullo schermo. Due ragazze sui vent'anni stanno litigando. Clara si impadronisce del computer.

Apri Facebook, annuncia che scriverà un "Manifesto mondiale contro i fratelli minori" e comincia la stesura, interrompendosi ogni tanto per pensare al testo che deve portare a scuola domani, intitolato: "Descrivi i tuoi migliori amici e spiega perché lo sono".



Dal televisore continuano a venire urla disumane.

Massimo Birattari, *Benvenuti a Grammaland*, Feltrinelli Kids

• Rifletti in classe su come si comportano Clara e Luca, rispondendo alle domande.

- Televisore e computer possono essere d'aiuto nel fare i compiti?
- Va bene comportarsi così? Perché?

PAROLE DA PROGRAMMATTORE

Un **algoritmo** è un insieme di istruzioni che serve a risolvere un problema o eseguire una data elaborazione. Per esempio, gli ingredienti della pizza (farina, acqua, lievito...) sono i dati di ingresso (**input**). La buonissima pizza è il risultato (**output**) della nostra elaborazione. E chi ha ideato la pizza? Il programmatore! E il forno? È l'hardware!

Il **bug** è un errore nel programma che porta a un funzionamento errato. Per esempio, il gatto di Scratch che va pianissimo perché invece di scrivere "10" passi hai scritto "1".

Il **debugging** è un'attività molto importante che consiste nel trovare i bug che causano malfunzionamenti in un programma e correggerli.

Piccolo dizionario per piccoli programmatori, DeA scuola

• Segna il completamento esatto.

Gli **algoritmi** sono:

- dati presenti nei computer.
- istruzioni per far funzionare da sole le macchine.
- gli inventori della pizza.

Il **bug** è:

- un programma che non funziona bene.
- il malfunzionamento di Scratch.
- un insetto.

Gli **input** sono:

- i bug.
- i dati di ingresso.
- il risultato di una elaborazione al computer.



SIMPATIA E ANTIPATIA

Conosco una ragazza che ha lunghi capelli, occhi grandi, sa vestire bene e con eleganza, ha un naso che non è una patata, gli occhi che non sono strabici e i denti bianchi e dritti... Ma in lei c'è qualcosa che non va. Non è brutta, ma è antipatica.

È una di quelle persone che non si sanno fare delle amiche. Non sa sorridere, non sa essere gentile e allegra... è noiosa, invidiosa e tratta sempre male tutti.

• **Rispondi alle domande.**

- Credi di essere simpatico/a agli altri? Te lo sei mai chiesto?

.....
.....

- In che modo si rende antipatica la bambina del brano?

.....
.....

- In che modo ci si può rendere antipatici quando si gioca insieme?

.....
.....

- Conosci qualcuno che si comporta male tramite i messaggi che vi scambiate via mail o in chat? Se sì, cosa fa che ti dà fastidio?

.....
.....



Le persone gentili e di buon umore non hanno bisogno di nient'altro per piacere agli altri e sono anche... più belle!

PAROLE SCELTE

Probabilmente la tua giornata inizia con **buongiorno** e finisce con **buonanotte**. Allo stesso modo, anche Internet è fatto di **parole**, dal linguaggio di programmazione che si usa per creare un'app alle cose che scrivono gli utenti. Per questa ragione, scegliendo con cura come comunichi, puoi cambiare il mondo, renderlo migliore, rivoluzionarlo quando non ti piace. Ognuno di noi deve scegliere con testa, cuore e onestà quali parole condividere.

Internet ha cambiato il mondo in pochissimo tempo. Le storie e le parole non solo costruiscono ponti, ma si impongono nelle lingue degli altri e le arricchiscono di significato. Parole come boutique, croissant, taxi e panne sono state importate dal francese: strudel, doberman e blitz dal tedesco; kebab dall'arabo; sushi dal giapponese. Chi ama espandere i propri confini o imparare un'altra lingua può usare Internet, il web è un aiuto prezioso. Internet è pazzesco: la rete, i giochi, le chat, i social... c'è tutto un mondo a portata di click! Ma davanti e dietro lo schermo devi imparare a capire cosa ti fa stare bene con gli altri e come puoi contribuire tu a far stare bene gli altri. Online e offline.

Carlotta Cubeddu - Federico Taddia, *Penso, parlo, posto. Breve guida alla comunicazione non ostile*, Il Castoro

- **Rispondi alle domande in classe.**

- Cosa vuol dire che Internet è fatto di parole? Perché è importante da capire?
- "Ognuno di noi deve scegliere con testa, cuore e onestà quali parole condividere". Siete d'accordo? Perché? Vale solo per il web?
- Cosa ti fa stare bene con gli altri?
- Tu come puoi far stare bene gli altri?

CONTRO IL BULLISMO

- Leggi e commenta in classe.
 - **VIRTUALE È REALE**
Dico e scrivo in rete solo cose che ho il coraggio di dire anche di persona.
 - **PRIMA DI PARLARE BISOGNA ASCOLTARE**
Nessuno ha sempre ragione, neanche io. Ascolto con onestà e apertura.
 - **LE PAROLE SONO UN PONTE**
Scelgo le parole per comprendere, farmi capire, avvicinarmi agli altri.
 - **LE PAROLE HANNO CONSEGUENZE**
So che ogni mia parola può avere conseguenze, piccole o grandi.

Carlotta Cubeddu - Federico Taddia, *Penso, parlo, posto. Breve guida alla comunicazione non ostile*, Il Castoro

- Spiega a voce queste coppie di affermazioni.
 - Rendere qualcuno triste non è divertente. Rendere qualcuno felice è piacevole.
 - Prendere in giro gli altri non è un gioco. Far tornare il sorriso a chi è triste, invece è molto divertente.



Pensi qualcosa di bello di qualcuno?
Diglielo. Gli/Le farai un bellissimo regalo!

