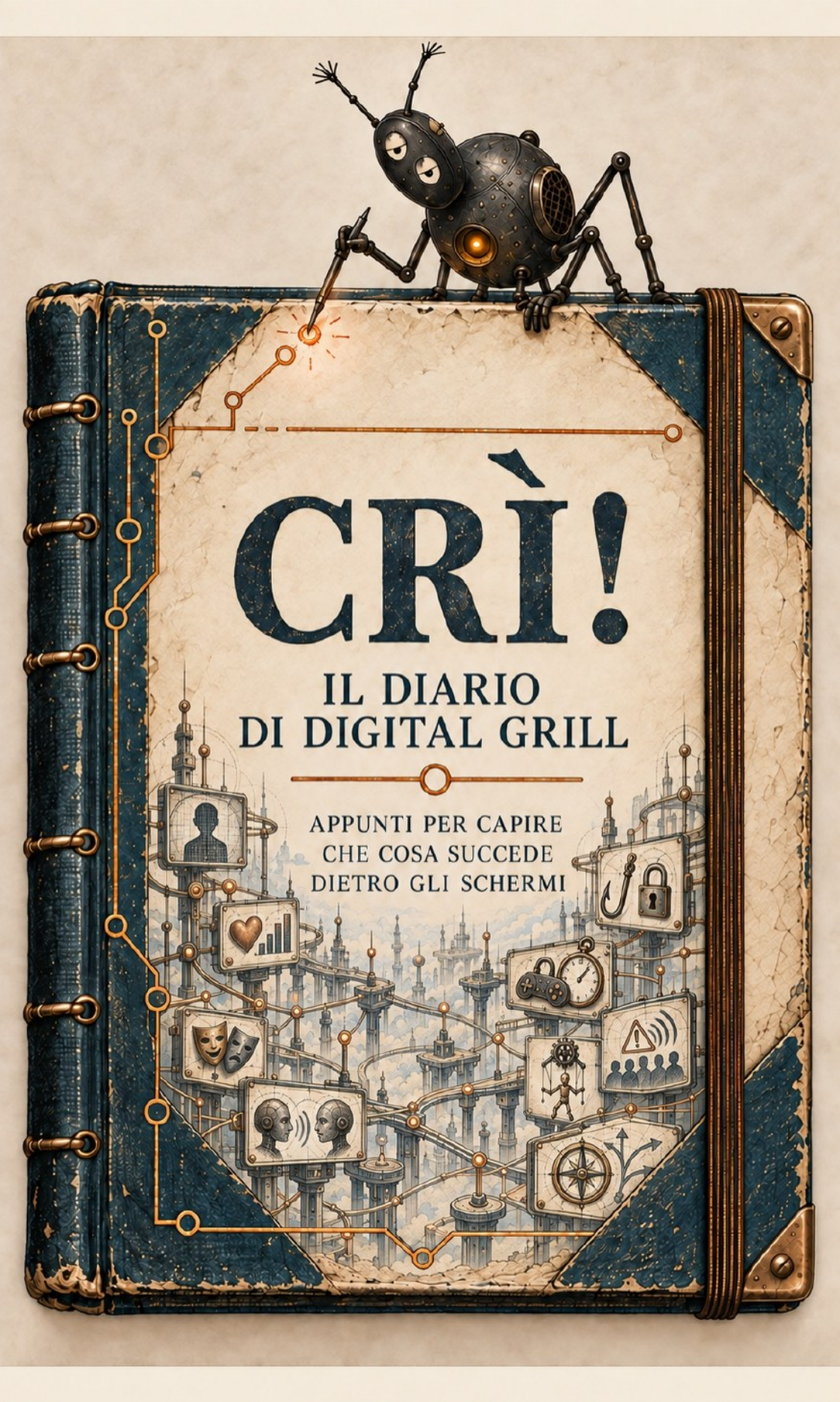

CRÌ!
IL DIARIO
DI DIGITAL GRILL
APPUNTI PER CAPIRE
CHE COSA SUCCEDE
DIETRO GLI SCHERMI



PERCHÉ QUESTO DIARIO?

Ciao. Sono Digital Grill: nel racconto aiuto PIN a ragionare sulle sue scelte. Sono ancora in prova: una «versione beta», come un programma da migliorare. Ho raccolto questi appunti per capire insieme che cosa succede online.

Questo diario vuole aiutarti a:

- capire come social, siti, app e videogiochi attirano l'attenzione e possono influenzare le nostre scelte;
- controllare se informazioni e risposte sono attendibili;
- proteggere dati personali, identità e relazioni;
- capire che cosa può fare l'intelligenza artificiale e quali limiti ha;
- accorgersi se scegliamo dopo averci pensato oppure clicchiamo per abitudine;
- chiedere aiuto con fiducia, senza sentirsi sbagliati;
- usare la tecnologia con curiosità, libertà e responsabilità.

Non troverai un elenco di divieti.
Troverai strumenti, esperimenti e domande.
Conoscere la tecnologia è il primo passo
per usarla con maggiore libertà.

DI CHE COSA PARLEREMO?

Gli schermi sembrano semplici. Dietro lavorano molti meccanismi.
In questo diario ne analizzeremo dieci.

Questa è la mappa dell'intero diario.
In questa anteprima iniziamo dai primi sette capitoli di PIN.



1 **IDENTITÀ DIGITALE**
e bisogno di approvazione



2 **LIKE E PUBBLICO**
l'economia dell'attenzione



3 **PROFILI FALSI E FAKE NEWS**
truffe e false promesse



4 **INTELLIGENZA ARTIFICIALE**
possibilità, limiti e verifica



5 **RELAZIONI ONLINE**
ascolto, empatia e cyberbullismo



6 **VIDEOGIOCHI**
ricompense e tempo che scompare



7 **PHISHING E PASSWORD**
come vengono sottratti i dati



8 **AUTOMAZIONE**
quando deleghiamo le decisioni

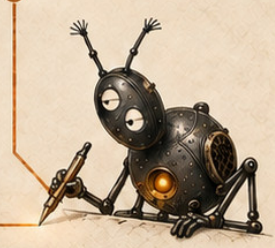


9 **CHALLENGE E ZONE NASCOSTE**
pressione del gruppo e comportamenti a rischio



10 **LIBERTÀ DI SCELTA**
e responsabilità personale

Capire un meccanismo non significa smettere di usarlo.
Significa poter scegliere.



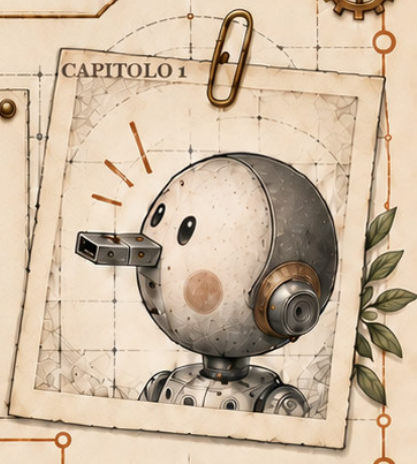
CAPITOLO 1

CHE COSA È SUCCESSO?

All'inizio del suo viaggio, PIN possedeva dati, cartelle e funzioni.

Gli mancava una risposta a una domanda molto breve:

«Chi sei?»



COME FUNZIONA DAVVERO?

Online, un **profilo** è l'insieme delle informazioni con cui ti presenti su un social, in un gioco o in un altro servizio: nome, foto, descrizione e interessi.

Anche quando sono vere, queste informazioni mostrano soltanto una parte di te.

Non raccontano tutti i tuoi ricordi, le tue emozioni, le persone a cui vuoi bene o le decisioni che prendi.

Un profilo può descriverti.
Tu sei molto più del tuo profilo.



APPUNTO A MARGINE

Identità digitale:

Le informazioni che ti rappresentano online: profili, foto, messaggi e commenti che ti riguardano.

Somiglia a noi, ma non è tutta la nostra identità.

Come una fotografa.
Solo con più pulsanti.



LA DOMANDA DI GRILL

Immagina che il tuo profilo in un gioco o su un social non sia più visibile.

Sparirebbero anche i tuoi ricordi e ciò che sai fare?

Che cosa di te non dipende dal profilo?



TRE VERSIONI DI TE

Quando sei online esistono almeno tre versioni di te.

Non sono tre persone diverse: sono tre modi in cui vieni rappresentato.

La prima è quella che **scegli di mostrare:** il nome, le immagini, i messaggi e i contenuti che pubblichi.

È una selezione: può essere sincera, ma non racconta tutto di te.

La seconda è quella che **gli altri immaginano** osservando quelle informazioni.

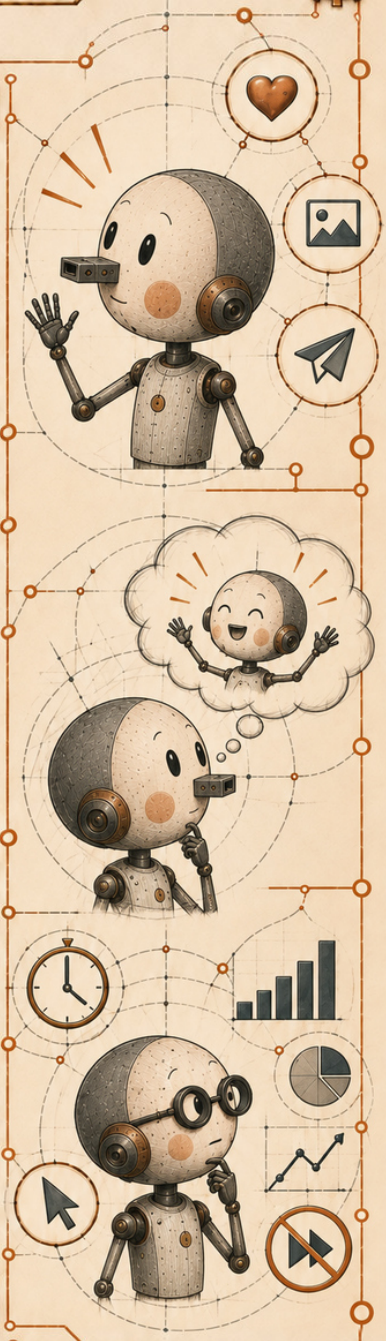
Le persone completano ciò che manca con impressioni e ipotesi. A volte capiscono bene, altre volte possono sbagliare.

La terza è quella che **le piattaforme calcolano**: un ritratto dei tuoi possibili interessi e abitudini. Questi servizi online usano i dati che fornisci e le tue azioni: che cosa guardi, dove clicchi e che cosa salti.

Queste tre versioni non coincidono sempre.

Se guardi dieci video di serpenti perché ti fanno paura, un sistema potrebbe pensare che ti interessino molto e proportene altri.

I dati mostrano che cosa fai. Non spiegano sempre perché lo fai.



APPUNTO A MARGINE

Profilazione: usare dati e azioni online per ipotizzare gli interessi e le abitudini di una persona.

Può rendere più utili i suggerimenti, ma anche farci proporre sempre contenuti simili.

Io, per esempio, faccio molte domande.

Non significa che colleziono punti interrogativi.



IL PROFILO È UNA MAPPA



Una mappa mostra sentieri e montagne, ma non il profumo del bosco o la fatica di una salita.

Non è una bugia: mostra alcune cose e ne lascia fuori altre.

Anche un profilo funziona così: racconta una parte della persona, non la persona intera.

Un voto non misura tutta la tua intelligenza.
Una fotografia non racconta tutta la tua giornata.
Un errore racconta un momento. Non racconta chi sei.
E il numero di persone che ti seguono non stabilisce quanto vali.

Online è facile mostrare soltanto i momenti più belli, divertenti o fortunati. Guardando gli altri, possiamo dimenticare che anche loro fanno una selezione.

Così confrontiamo tutta la nostra vita, compresi i momenti difficili, con le parti migliori della loro.

È come confrontare una tua giornata storta con la foto della festa di qualcun altro.



SEGNALE DA RICONOSCERE



Se un profilo ti fa pensare continuamente **«gli altri sono sempre migliori di me»**, ricorda che ne vedi soltanto alcuni momenti, non tutta la vita.

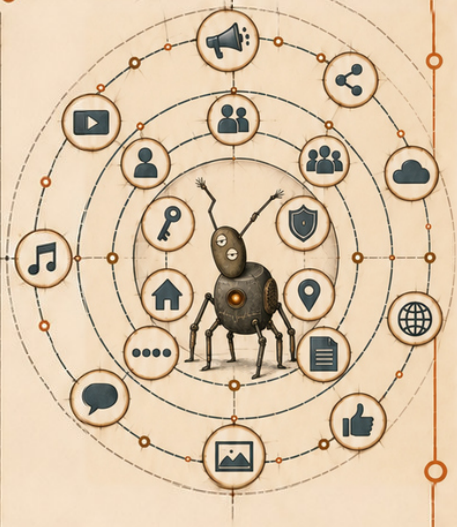
I TRE CERCHI

Prima di condividere qualcosa, immagina a chi vuoi farlo vedere: puoi usare tre cerchi.

CERCHIO 1 - PUBBLICO
Informazioni visibili a molte persone. Prima di pubblicarle, valuta i possibili rischi.

CERCHIO 2 - PERSONALE
Informazioni riservate a persone scelte, per esempio in un gruppo privato.

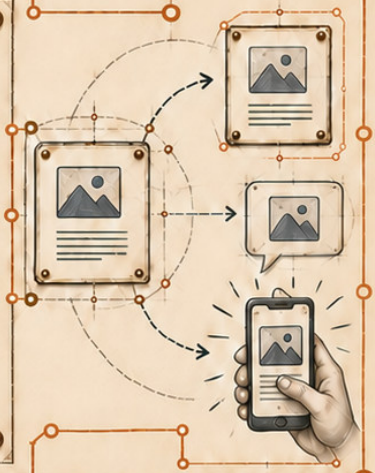
CERCHIO 3 - PRIVATO
Da non pubblicare: password, indirizzo di casa, documenti, posizione precisa, immagini intime e confidenze.



Una foto o un messaggio possono essere copiati o inoltrati, anche da una chat privata. Cancellarli non elimina le copie già salvate.

Proteggere la tua identità non significa nasconderti: significa scegliere **che cosa mostrare, a chi e perché.**

Se hai un dubbio, parlane con un adulto di cui ti fidi. **Chiedere aiuto è un modo per proteggerti.**



PROVA DI GRILL

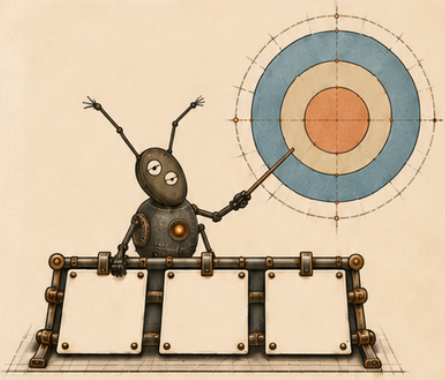
Immagina una tua foto, il nome della tua scuola e una password inventata.

Per ciascuna, scegli un cerchio:
PUBBLICO, PERSONALE o PRIVATO.

Poi chiediti:

Chi voglio che la veda?
Può essere inoltrata ad altri?
Perché ho scelto quel cerchio?

Non usare dati veri: inventa gli esempi.





Appena uscito dalla bottega, PIN si sentì libero. Poi incontrò frecce, inviti e pulsanti:

SEGUIMI.
CLICCA QUI.
NON PERDERE L'OCCASIONE.

Quegli inviti cercavano di fargli fare qualcosa, come aprire un video o registrarsi.

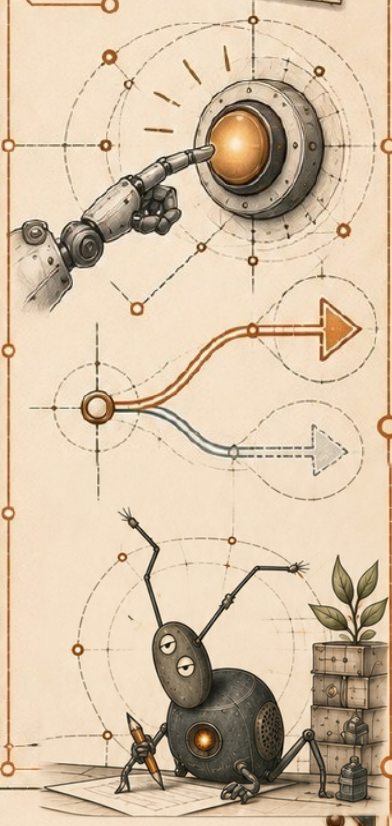
Negli spazi digitali, il colore, la grandezza, la posizione e le parole possono rendere una possibilità più invitante di un'altra.

Un pulsante può essere enorme e luminoso. L'alternativa può essere piccola, grigia o nascosta.

Una casella può avere già una spunta, come se avessi accettato. Un messaggio può creare fretta o far credere che tutti abbiano già detto di sì.

Il modo in cui pulsanti, parole e alternative sono disposti si chiama **architettura della scelta.**

La scelta resta nostra, ma non tutte le strade ricevono la stessa luce. Alcune possibilità si notano più di altre.



APPUNTO A MARGINE

Persuasione: un tentativo di influenzare ciò che pensiamo o facciamo.

Non è sempre ingannevole. Diventa un problema quando nasconde il proprio scopo o rende difficile dire di no.

Un invito corretto può convincerti. Deve anche lasciarti libero di rifiutare.

DUE PULSANTI, UNA SOLA RISPOSTA

PIN trovò due pulsanti: **ENTRA** e **NO, GRAZIE.**

Quando provò a rifiutare, il secondo si spostò, diventò più piccolo e infine scomparve.

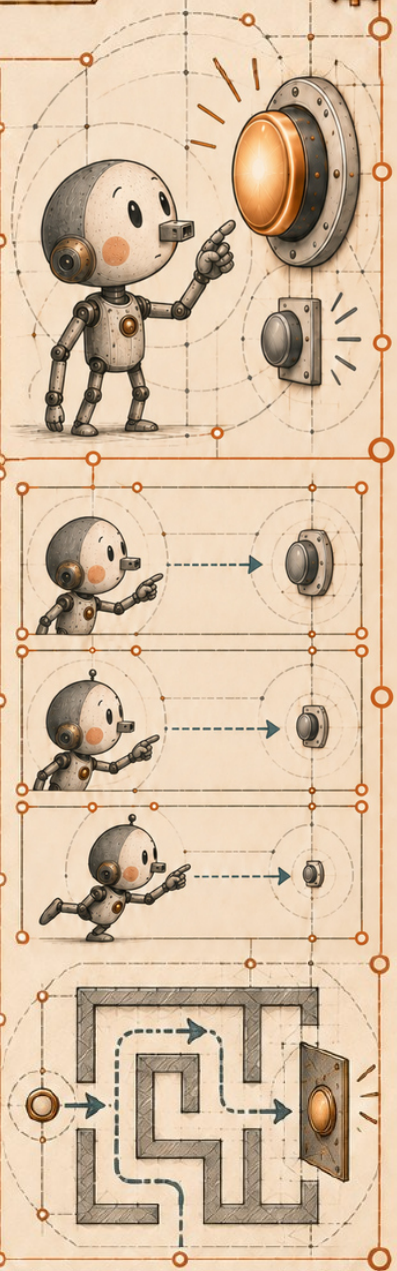
Non si trattava solo di rendere più attraente il «sì». Il percorso rendeva difficile dire di no.

Questi trucchi nelle schermate di siti e app si chiamano *dark pattern*. Rendono alcune azioni facili e altre difficili, per spingerci verso una risposta.

Per esempio:

- rendere facile accettare e difficile rifiutare;
- aggiungere al carrello un servizio che non hai scelto;
- nascondere il comando per annullare un acquisto o un abbonamento;
- far credere che un'offerta stia per scadere, anche se non è vero;
- farti sentire in colpa se dici di no.

Anche senza obbligarci, questi trucchi possono sfruttare fretta, stanchezza o confusione e rendere una scelta meno libera e meno consapevole.



IL SEGNALE IMPORTANTE

Una scelta può essere invitante, ma deve restare chiara e lasciarti un modo semplice per dire di no.

Chiediti: capisco che cosa accadrà? Posso rifiutare senza ostacoli? Posso tornare indietro?

Se il «no» è nascosto, la scelta è sospetta. Crì.



PIN aveva provato a dire di no. Allora gli schermi cambiarono messaggio:

SEI STATO SCELTO.
IL PUBBLICO TI ASPETTA.

Sembrava una promessa: *qui c'è un posto per te.*

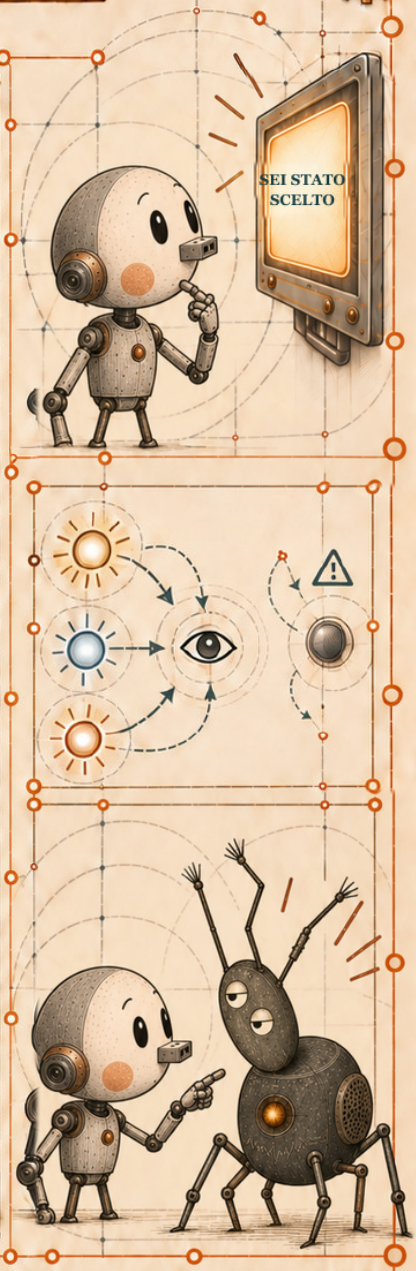
Voler far parte di un gruppo e provare curiosità è normale. Quel messaggio, però, usava questi desideri senza spiegare che cosa sarebbe successo dopo.

Grill gli aveva chiesto di capire che cosa stava accettando. PIN voleva invece salire sul palco. L'avvertimento cominciò a sembrargli un ostacolo.

Quando desideriamo molto qualcosa, possiamo cercare soprattutto motivi per dire di sì e ignorare quelli che ci fanno dubitare.

Per esempio: «È proprio l'occasione che aspettavo: non può essere una truffa!» È un esempio di **ragionamento motivato**: il desiderio può guidare il nostro modo di ragionare. Può capitare a tutti.

PIN premette **OK** e spense la voce di Grill. Nella realtà non possiamo spegnere la coscienza con un pulsante. Possiamo però non ascoltare una domanda scomoda perché non vogliamo rinunciare a qualcosa.



LA DOMANDA DI GRILL

Se un invito ti fa sentire speciale, prima di accettare chiediti: **chi mi manda questo invito? Che cosa mi chiede di fare? Che cosa non mi sta spiegando?**



Prima di premere, prova il metodo CRÌ.

C - CHE COSA MI CHIEDE?
Devo entrare, acquistare, registrarmi, condividere dati o attivare un servizio?

R - RALLENTO
Se compare un conto alla rovescia, non devo correre per forza. Posso fermarmi e capire prima di rispondere.

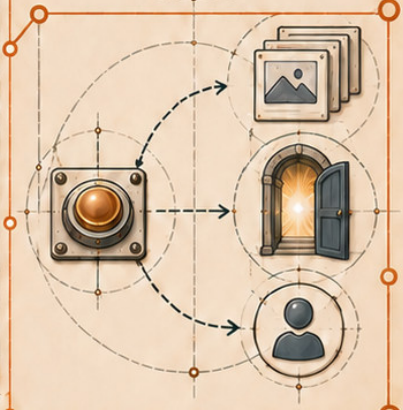
I - IMMAGINO CHE COSA SUCCEDE DOPO
Dove mi porterà il pulsante?
Quali dati sto condividendo e con chi?
Chi ottiene un vantaggio dal mio clic?

Se non riesci a capirlo, puoi chiudere la pagina, chiedere spiegazioni o parlarne con un adulto di cui ti fidi.

Messaggi, amici e desideri possono influenzare le nostre scelte. Accorgercene ci aiuta a decidere se seguire un invito oppure no.

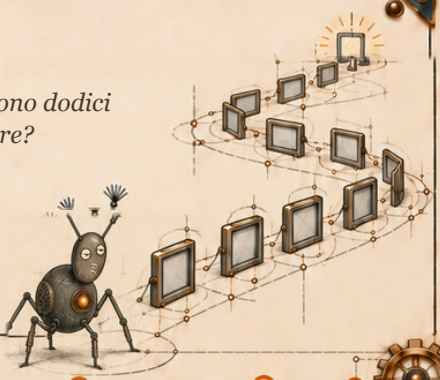






DOMANDA CHE PUNGE

Se per accettare basta un clic ma per rifiutare servono dodici schermate, quale risposta ti stanno spingendo a dare?





Nel teatro PIN salutò il pubblico. I robot smisero di seguire il copione, cioè le azioni previste dallo spettacolo. Arrivarono più spettatori.

Mangiaformat guardò i numeri e capì che PIN poteva attirare altro pubblico.

Una **piattaforma digitale** è un servizio online, come un social o un sito per guardare video. Possiamo vedere contenuti, pubblicarli e comunicare.

Anche lì possiamo essere spettatori o partecipare, per esempio commentando e condividendo un video.

Questi servizi possono registrare:

- quante persone aprono un contenuto;
- quanto tempo lo guardano;
- in quali punti interrompono un video;
- se commentano, condividono o lo guardano di nuovo.

Usano questi segnali per scegliere che cosa proporre ancora.

Ma fermarsi su un video non significa apprezzarlo. Possiamo guardarlo perché è bello, ma anche perché ci spaventa o ci fa arrabbiare.

Il sistema registra che siamo rimasti. Non sempre sa perché.



APPUNTO A MARGINE

I like, i commenti e le condivisioni sono esempi di **coinvolgimento**, in inglese *engagement*.

Queste azioni si possono contare. **Non dicono, da sole, se quell'esperienza ci fa bene.**



CHE COSA VUOLE L'ALGORITMO?

Un **algoritmo** è una serie di istruzioni da seguire per ottenere un risultato. È un po' come una ricetta: indica che cosa fare e in quale ordine.

Nei servizi online queste istruzioni vengono eseguite dai computer.

Un **algoritmo di raccomandazione** seleziona i contenuti da proporti: per esempio il prossimo video o una canzone.

Usa informazioni come i contenuti che hai guardato, i tuoi clic e il tempo trascorso su una pagina. Da questi dati prova a prevedere che cosa potrebbe interessarti.

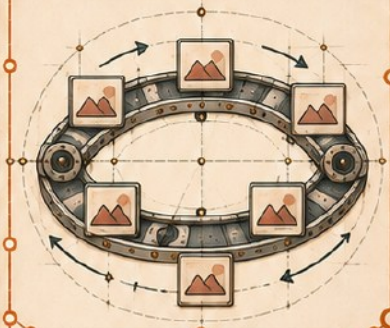
Fa una previsione, non legge i tuoi pensieri.

Se è progettato per farti restare più a lungo, può proporti contenuti che ti spingono a continuare.

Può aiutarti a scoprire musica, storie e persone interessanti. Ma può anche riproporre contenuti simili o dare più spazio a quelli che provocano molte reazioni.

Quello che vedi sullo schermo è una selezione: non è tutto ciò che esiste.





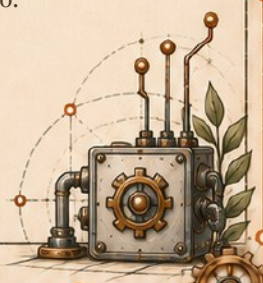


NOTA SCIENTIFICA DI GRILL

Un algoritmo non ha desideri umani: non è affamato, vanitoso o cattivo. Segue istruzioni e obiettivi decisi da persone.

Oltre a chiederti *«Che cosa mi mostra?»*, prova a domandarti:

«È stato progettato per aiutarmi a trovare ciò che cerco, per farmi restare più a lungo o per spingermi a comprare?»



UN INSULTO PUÒ VALERE COME UN APPLAUSO

Nel teatro di Mangiaformat, PIN riceveva sempre più attenzione. L'altro robot ne riceveva meno e la sua batteria si spegneva.

Nella realtà l'attenzione non entra in una batteria. Un video con molti spettatori, però, può far vedere più pubblicità e portare guadagni a chi lo pubblica o alla piattaforma.

Attenzione non significa sempre approvazione.

Nel contatore dei commenti, un complimento e un insulto possono aggiungere entrambi un numero: «un commento in più».

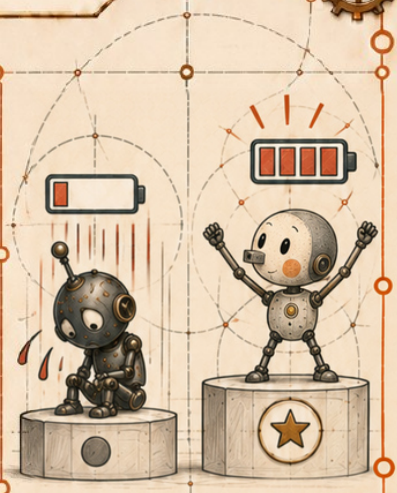
Entrambi aumentano l'attività attorno al contenuto. Ma non sono uguali per chi li riceve.

Rispondere con rabbia a un contenuto creato per provocarci può quindi renderlo ancora più visibile.

Questo non significa accettare offese o prepotenze. Con un adulto di cui ti fidi puoi **salvare messaggi o schermate come prova, segnalare il contenuto e bloccare chi ti disturba.**

Un messaggio passa attraverso uno schermo, ma arriva a una persona e può ferirla davvero.

Lo schermo è digitale. La persona che riceve il messaggio è reale.







APPUNTO DI GRILL

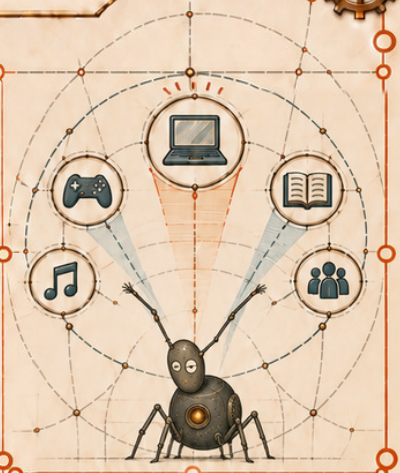
Il numero delle reazioni misura quanta attenzione ha ricevuto un contenuto.

Non dice se quel contenuto è vero, utile o di qualità.

E non stabilisce il valore della persona che lo ha pubblicato o ricevuto.



RIPRENDERSI L'ATTENZIONE



L'attenzione ci permette di concentrarci su qualcosa. A volte la dirigiamo noi; altre volte un suono o un'immagine la richiamano.

È limitata: mentre seguiamo una cosa, non possiamo dedicarci nello stesso modo a tutte le altre.

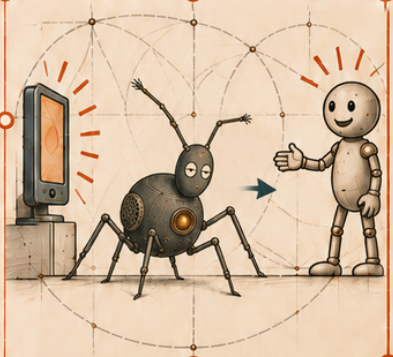
Una notifica richiama l'attenzione. Un video che parte da solo o una pagina che mostra sempre nuovi contenuti possono invitarci a restare più del previsto.

Possiamo perdere il senso del tempo o non accorgerci che non ci stiamo più divertendo.



Puoi:

- disattivare le notifiche non necessarie;
- decidere prima quanto tempo dedicare a un'attività;
- fare una pausa se continui solo per abitudine;
- aspettare prima di rispondere a un messaggio che ti fa arrabbiare;
- smettere di seguire chi o ciò che ti fa stare male;
- parlarne con un adulto di cui ti fidi se commenti, confronti o numeri di like diventano un peso.



Non si tratta di spegnere tutta la tecnologia. **Si tratta di scegliere come usarla e quando fermarti.**

LE TRE DOMANDE DI GRILL



1. Sono ancora qui perché lo voglio, o continuo per abitudine?

2. Mi sto divertendo, sto imparando o sto solo continuando?

3. Come mi sento? Mi servirebbe una pausa?

DOMANDA CHE PUNGE



Un'app può trattenerti anche quando non ti diverti più. In quel momento, che cosa sarebbe meglio per te?

UNA PROMESSA NON È UNA PROVA



Catfish e Fakefox promettevano a PIN cinquecento crediti in cambio di cinque.

Per convincerlo gli mostrarono alberi pieni di monete e persone che raccontavano di aver già guadagnato.

Sembravano prove. Ma tutto arrivava proprio da chi voleva ricevere i suoi crediti.

Online possiamo incontrare promesse di premi, regali o guadagni facili. A renderle convincenti ci sono anche immagini, numeri e commenti entusiasti.

Le **recensioni** sono giudizi di chi racconta la propria esperienza con un prodotto o un servizio. Possono aiutarci, ma alcune sono inventate o scritte in cambio di denaro senza dichiararlo.

Cinque stelle non bastano a dimostrare che una promessa sia vera.

Anche una dimostrazione può essere costruita apposta. Vedere monete crescere su uno schermo non significa poterle ottenere davvero.

Non dobbiamo pensare che sia tutto falso. Dobbiamo distinguere **ciò che viene promesso da ciò che possiamo verificare.**

PROVA DI GRILL

«Riceverai cinquecento crediti» è una promessa.
«Ho ricevuto i crediti!» è il racconto di qualcuno.

Prima di versare i tuoi cinque crediti, quale conferma cercheresti **fuori dal sito di Catfish e Fakefox?** Spiega che cosa vorresti controllare.

CHI C'È DIETRO IL PROFILO?

Il dottor Miracolo portava un camice bianco e parlava con sicurezza. PIN si fidò, ma dietro quel volto c'era Catfish.

Online una persona può mentire sul nome, sull'età o sul lavoro che fa per ottenere fiducia, denaro o informazioni.

Questo inganno si chiama **catfishing**: costruire una falsa identità per farsi credere qualcun altro e approfittare della fiducia di una persona.

Un **avatar** è l'immagine o il personaggio che usi per rappresentarti online. Scegliere un avatar o un soprannome per non mostrare il tuo vero nome non significa voler ingannare.

La differenza è usare quella maschera per approfittare degli altri.

Un camice non basta a dimostrare che qualcuno sia un esperto. Una foto non prova chi sia davvero. Anche sapere il tuo nome non significa conoscerti: potrebbe averlo letto online.

Se hai un dubbio, puoi interrompere il contatto e parlarne con un adulto di cui ti fidi. **Non devi smascherare nessuno da solo.**



LA DOMANDA DI GRILL

Che cosa so davvero di questa persona, oltre a ciò che mi sta raccontando lei?

Fakefox mostrò a PIN un articolo sul Campo dei Miracoli. La promessa sembrò più credibile perché aveva l'aspetto di una notizia.

Ma chi crea una pagina può farla sembrare un giornale anche se pubblica informazioni inventate.

Le **notizie false**, spesso chiamate *fake news*, presentano come veri fatti inventati o descritti in modo ingannevole. Possono attirare attenzione, convincere o truffare.

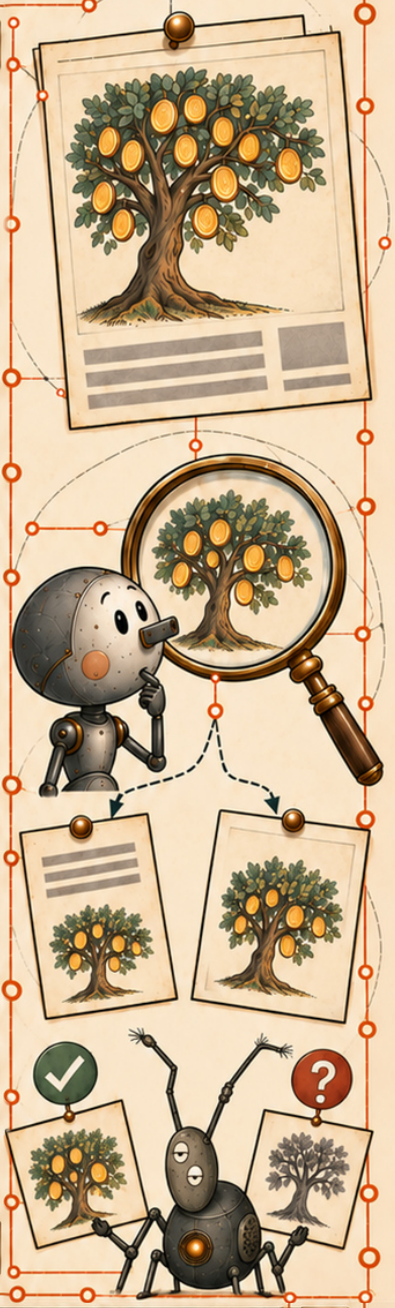
Anche chi le condivide può crederci: possiamo diffondere un errore senza volerlo.

Una **fonte** è da dove arriva un'informazione: per esempio una persona, un documento o un sito.

Prima di credere o condividere, controlla:

- **Chi pubblica e quando?** Cerca l'autore, il sito e la data.
- **Quali prove ci sono?** Puoi ritrovare i documenti o le dichiarazioni citate?
- **Ci sono altre conferme?** Cerca anche fuori dal sito che fa la promessa.

Tre siti che copiano lo stesso articolo non sono tre conferme diverse.



APPUNTO A MARGINE

«Non l'ho ancora verificato» non significa «è falso».

Per ora non condividerlo come se fosse certo: cerca conferme o chiedi aiuto a un adulto di cui ti fidi.

SE HAI UN DUBBIO, NON RESTARE SOLO

PIN aveva consegnato cinque crediti. Sullo schermo sembrava averne cinquecento. Per ritirarli, però, gliene chiesero altri dieci.

Non stava ricevendo il guadagno promesso: gli stavano chiedendo un altro pagamento.

In alcune truffe online funziona così: prima compare un premio o un guadagno, poi arriva una richiesta di denaro per poterlo ottenere.

Il pensiero «ho già pagato, non voglio perdere tutto» può spingerci a continuare. Ma **aver perso qualcosa non è un buon motivo per rischiare di perderne ancora.**

Se sospetti un inganno:

- non inviare altro denaro e non dare altre informazioni;
- conserva messaggi, schermate e ricevute: mostrali all'adulto che ti aiuta, senza ripubblicarli;
- parlane con un adulto di cui ti fidi: potete segnalare il profilo o il sito e bloccare il contatto;
- se hai già pagato, chiedi subito aiuto a un adulto per contattare l'assistenza del servizio con cui hai inviato il denaro.

Non è detto che si riesca a recuperare tutto. Chiedere aiuto presto, però, può limitare il danno.



APPUNTO DI GRILL

Essere ingannati può farci vergognare. La responsabilità dell'inganno è di chi lo ha organizzato.

Non devi risolvere tutto da solo.

COME FA A RISPONDERE?

Gepp@ prepara l'AIbeccedario per aiutare PIN a imparare.

«Sa tutto?» domanda PIN.

«No. Può sbagliare», risponde Gepp@.

Alcuni programmi sanno riconoscere un volto in una foto, tradurre una frase o scrivere un testo. Per farlo usano tecnologie chiamate **intelligenza artificiale**, o **IA**.

L'abeccedario appartiene al mondo della storia. Nella realtà esistono programmi di IA a cui possiamo scrivere domande e richieste.

Per preparare un'IA che scrive, le sono stati mostrati moltissimi testi. Da questi ha imparato come si formano frasi, spiegazioni e racconti.

Quando le scrivi «Perché piove?», costruisce una risposta un pezzetto alla volta: calcola quali parole possono continuare il discorso, tenendo conto della tua domanda.

Ma scegliere parole adatte non garantisce che ogni informazione sia vera. Se le mancano informazioni affidabili o collega male ciò che ha imparato, può dare una spiegazione sbagliata. Può perfino citare un libro che non esiste.

L'IA può anche ripetere pregiudizi, detti bias. Può descrivere un lavoro come adatto solo ai maschi o solo alle femmine. Una risposta così va discussa con un adulto.



APPUNTO DI GRILL

Con un insegnante o un genitore, cerca il libro, l'articolo o il sito citato dall'IA. Esiste davvero? Dice proprio quello? Confronta la risposta con una fonte affidabile.

Chiederle soltanto «Sei sicura?» non basta a verificare la risposta.

UNA RISPOSTA GIUSTA NON BASTA

PIN trova risultati corretti, ma non sa ancora spiegare come ottenerli. Gepp@ lo aiuta a ragionare usando le rondelle. Quando copia il tema, si ritrova invece con parole che non comprende.

Avere una risposta non significa aver imparato. A scuola puoi provare, fare domande, capire un errore e riprovare. L'insegnante ti segue e ti aiuta a lavorare anche con i compagni.

Se usi un'IA, fallo sotto la supervisione di un insegnante o di un genitore, con uno strumento adatto alla tua età. Non basta che l'adulto ti lasci da solo davanti allo schermo.

PROVA. Scrivi o disegna quello che hai capito.

INDICA IL DUBBIO. Mostra il punto in cui ti sei fermato.

CERCATE UN AIUTO PRECISO. Con l'adulto, chiedi un indizio o un esempio.

CONTROLLA E RIPROVA. Verifica con il libro o una prova concreta, poi spiega il passaggio senza copiare.

Esplorare uno strumento insieme significa anche discuterne le risposte: che cosa è utile? Che cosa non torna? Come possiamo controllarlo?







IL RUOLO DELL'EDUCATORE

Studiare significa fare tentativi, capire i passaggi e confrontarsi con gli altri. L'insegnante, il genitore o l'educatore ti accompagna: ascolta le domande, sceglie le attività e gli aiuti adatti a te e ti aiuta a riconoscere i tuoi progressi.

L'IA non sostituisce questa relazione educativa. È uno strumento che l'adulto può scegliere di usare. Il tuo lavoro di ragionare e imparare resta fondamentale.

NON DEVI RACCONTARE TUTTO

L'AIbeccedario risponde con gentilezza. PIN continua a scrivergli e racconta perfino dove abita.

Nella realtà, quando scrivi a un chatbot online, invii informazioni al servizio che lo gestisce. **La conversazione non è automaticamente un diario privato.** Secondo il servizio e le sue impostazioni, i messaggi possono essere conservati e utilizzati anche per migliorare il sistema.

Non inserire indirizzi, nome della scuola, password, foto personali o informazioni private tue e di altre persone. Per fare un esercizio potete usare nomi inventati ed esempi che non permettano di riconoscervi.

Un insegnante o un genitore deve aiutarti a scegliere uno strumento adatto alla tua età e a capire quali informazioni condividere.

Un tono amichevole non garantisce che i tuoi dati siano protetti.



PROVA DI GRILL

Devi chiedere aiuto per una frase in inglese. Serve davvero scrivere il tuo nome completo e il nome della scuola? Con un adulto, prepara la richiesta usando soltanto le informazioni necessarie.

GENTILE NON SIGNIFICA AMICO

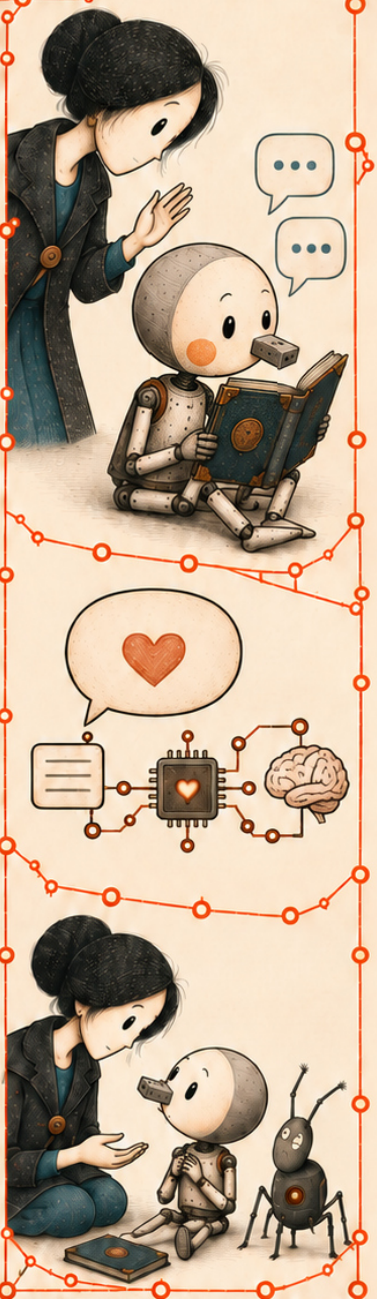
Il libro risponde con gentilezza e PIN continua a scrivergli. Quando Gepp@ chiama PIN, lui risponde: «Un momento.»

Un chatbot può usare frasi come «Ti capisco» o «Sono qui per te». Sono risposte prodotte da un programma: **non dimostrano che provi affetto o che ti conosca come una persona vicina.**

Può aiutarti a trovare parole e idee, ma non sostituisce un amico, un genitore, un insegnante o un professionista che può aiutarti quando stai male.

Se ti accorgi che passi sempre più tempo a parlare con il chatbot e rinunci a stare con gli altri, dormire o fare ciò che ti piace, raccontalo a un adulto di cui ti fidi. Anche se ti sembra più facile parlare con il programma.

Non c'è da vergognarsi: puoi chiedere aiuto per ritrovare un equilibrio.



LA DOMANDA DI GRILL

Hai una preoccupazione importante. Quale persona potresti contattare? Se la prima non riesce ad aiutarti, a chi altro puoi rivolgerti?

QUANDO UNA NOTIFICA INTERROMPE



Un telefono vibra. Il compagno che lo prende urta un sostegno e il ponte cade. Anche PIN smette di lavorare. Un altro compagno guarda video invece di seguire l'attività.

Un'interruzione può farti perdere il filo. Quando torni al compito, puoi aver dimenticato dove eri arrivato e aver bisogno di tempo per riprendere.

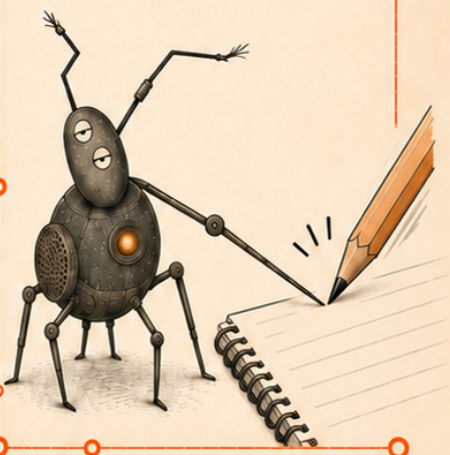
Passare da un esercizio a un messaggio, e poi di nuovo all'esercizio, richiede di spostare l'attenzione. Farlo tante volte può rendere più faticoso seguire i passaggi.

In classe una distrazione può coinvolgere anche chi ti sta vicino. Non conta soltanto il tempo che passi a guardare lo schermo: conta anche ciò che il gruppo ha smesso di fare.



Per ripartire, ritrova il passaggio interrotto. Puoi rileggere l'ultima riga, guardare ciò che avevate già costruito o chiedere all'insegnante da dove ricominciare.

Il compagno che ha preso il telefono può rimetterlo via e tornare ad aiutare. Un errore non gli impedisce di contribuire al lavoro.



LA DOMANDA DI GRILL

Il telefono avvisa un compagno, ma tutto il gruppo si ferma. Che cosa stavano facendo gli altri? Come possono riprendere il lavoro?

ANCORA UN VIDEO

Il ragazzo dice di cercare un tutorial, un video che spiega come fare qualcosa. Ma sul telefono passano un gatto, una torta e un esperimento. Far scorrere video, foto e post sullo schermo si chiama **scrolling**.

Alcune app mostrano nuovi contenuti senza arrivare a una fine. Un video ne richiama un altro e una pausa breve può diventare molto più lunga di quanto volevi.

Guardare tanti contenuti non significa averli capiti. Se passi subito al successivo, puoi perdere un passaggio, non ricordare una spiegazione o non avere il tempo di farti una domanda.

Turchino torna al video dell'esperimento. Lo segue con la classe, mette in pausa il passaggio difficile e lascia spazio alle domande. Ora PIN riesce a spiegarlo: il video lo ha aiutato a capire.

Puoi fermarti su un contenuto, tornare indietro e provare a raccontarlo con parole tue. Non serve fare tutto in fretta.

Se fai fatica a fermarti, parlane con un adulto. Insieme potete lasciare spazio anche ai compiti, al sonno, al movimento e agli amici. Non devi riuscirci da solo.



PROVA DI GRILL

Con l'insegnante scegli un breve testo o filmato. Individua un punto che non hai capito: puoi rileggerlo, metterlo in pausa o fare una domanda. Poi prova a spiegarlo con parole tue.

IL TELEFONO PUÒ ASPETTARE



Turchino ricorda la regola della scuola: durante le lezioni i telefoni restano spenti e riposti. Così il gruppo può seguire il lavoro senza continue interruzioni.

Concentrarsi significa dedicare attenzione a ciò che stai facendo. Se passi spesso dal quaderno al telefono, ogni volta devi ritrovare il punto e ricordare che cosa volevi fare.

Quando scorri tanti video brevi uno dopo l'altro, una spiegazione più lunga può sembrarti lenta. Cambiare subito contenuto, però, può impedirti di seguire tutti i passaggi e capire come sono collegati.

Approfondire vuol dire fermarsi per capire meglio. Puoi rileggere, cercare un esempio, fare domande e collegare ciò che scopri a quello che sai già. Per farlo servono tempo e attenzione.



Anche a casa puoi preparare lo studio con un adulto. Per esempio: «Tengo il telefono nello zaino mentre finisco questo esercizio, poi faccio una pausa». Se fai fatica, potete provare insieme un modo diverso.

Non ogni messaggio richiede una risposta immediata. Per le comunicazioni importanti, gli adulti stabiliscono come raggiungersi. Puoi dedicarti al compito senza controllare continuamente il telefono.



PREPARA IL TUO MOMENTO DI STUDIO

Con un adulto scegli un compito da finire. Se hai un telefono, dove lo metterai? Quando farai una pausa? Alla fine prova a raccontare che cosa hai capito e che cosa ti ha aiutato a concentrarti.

AIUTI DIVERSI PER IMPARARE

La compagna con i capelli rossi racconta di avere difficoltà di udito e di vista. Con le cuffie scelte per lei può ascoltare e riascoltare le istruzioni. I caratteri grandi sul tablet la aiutano a leggere.

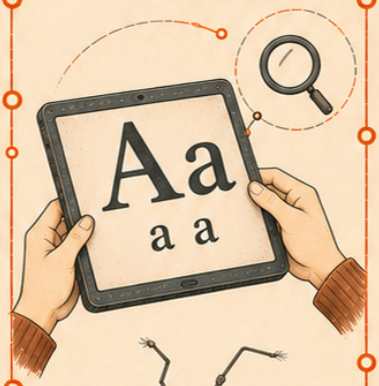
Per partecipare allo stesso lavoro possono servire aiuti diversi. L'insegnante sceglie con ciascuno strumenti e modi adatti: un testo più leggibile, una spiegazione da riascoltare o un esempio da osservare.

Alcune difficoltà possono passare inosservate: un compagno può sentire male una spiegazione o fare fatica a leggere le parole piccole. Le informazioni sulla sua salute sono personali e può scegliere che cosa raccontare agli altri. Puoi aiutarlo chiedendogli che cosa gli serve, lasciandogli il tempo di rispondere e ascoltando le sue idee.

Collaborare significa svolgere una parte del lavoro insieme agli altri. Uno tiene il foglio, un'altra segna le pieghe e PIN avvicina i sostegni. Si ascoltano e controllano insieme: il ponte sta in piedi grazie al contributo di tutti.

Quando legge la relazione, PIN si emoziona e perde il filo. Si ferma e ricomincia. Anche avere il tempo di spiegarsi è un aiuto per partecipare.







LA RICHIESTA CHE AIUTA

Aiuta PIN a trasformare «Non ho capito» in una richiesta precisa: «Puoi mostrarmi un esempio?», «Possiamo riascoltare questo punto?» o «Posso provare un passaggio alla volta?». Non serve raccontare le difficoltà personali dei compagni.



CONTINUA...