

Guida Internet per i genitori

Parents' guide

Questa guida è progettata per darvi il benvenuto e guidarvi passo a passo ad essere genitori nella nuova Società dell'Informazione, nel mondo dei computer e della multimedialità. Questa guida vi fornirà gli strumenti e le regole da applicare insieme ai vostri figli a casa, a scuola e nella società.

Il ruolo di genitore

Sembra che all'improvviso ci sia un mondo completamente nuovo per i bambini, e per voi. Dai computer al software, a Internet, ci sono così tante novità, e tuttavia scarsità di indicazioni per genitori che vogliono orientarsi. (Alcuni termini tecnici sono riportati nell'appendice B, nel Glossario)

Questo è il motivo che ci ha spinti a realizzare questa Guida con cui speriamo di:

- Spiegare ai genitori i nuovi media, in continua evoluzione;
- Aiutare i genitori a usare il loro buonsenso, attraverso semplici e pratici consigli sull'uso delle nuove tecnologie;
- Migliorare la comprensione dei nuovi mezzi di comunicazione da parte dei genitori e accrescere la loro consapevolezza in modo che i figli se ne avvantaggino.

A chi è indirizzata questa Guida?

Questa Guida è per quei genitori che stanno cominciando a rendersi conto che i computer ed i servizi "online" saranno o sono già parte integrante della vita dei figli a scuola, negli oratori, a casa e in biblioteca, e che stanno cercando punti di riferimento e suggerimenti.

L'abbiamo realizzata pensando all'analfabeta di computer per eccellenza, l'abbiamo dotata di definizioni semplici e di suggerimenti per permettervi di orientarvi. Ma speriamo che anche i genitori che sono già diventati navigatori della rete possano trovare consigli utili. Ci rendiamo conto che non è possibile andare incontro alle necessità di ogni genitore

attraverso un'unica Guida. Ma ci auguriamo che questa possa costituire un buon punto di partenza per tutti i genitori.

Di cosa tratta questa Guida?

Gli estensori hanno avuto modo di contattare centinaia di genitori. Abbiamo raggruppato le seguenti domande, le più frequenti, a cui questa Guida si propone di rispondere:

- Quali sono i rischi per mio figlio?
- A mio figlio serve utilizzare il computer?
- Cos'è la società dell'informazione?
- Cosa serve a mio figlio per cominciare?
- Come si comincia?
- Come posso trovare siti adatti da consultare?
- Come posso tutelare mio figlio?
- Come mi posso assicurare che la scuola di mio figlio sia ben attrezzata?
- Quali sono i pericoli per i giovani?

Prefazione

Questa guida si occupa dei servizi e delle reti che permettono ai giovani di andare oltre i propri computer a scuola ed a casa, immettendosi in un mondo più ampio. Ci concentreremo sul mondo ON-LINE - oggi particolarmente rappresentato da Internet e dal World Wide Web – sebbene siano presi in considerazione altri aspetti della “Società dell'Informazione”.

Cerchiamo di fornire ai genitori alcune informazioni sulla tecnologia attuale, e di suggerire alcuni comportamenti utili in un mondo dove i bambini ed i ragazzi spesso ne sanno di più dei loro genitori. Sebbene non ci concentriamo su CD-ROM , video-games o software, vi faremo riferimento, e molti suggerimenti qui contenuti servono anche per questi media.

Come Usare la Guida

La guida può essere usata in due modi:

1. Potete leggerla tutta ricavandone una mappa di base per la Società dell'Informazione, con indicazioni per altre utili informazioni (vedi Risorse in Capitolo IV di questa guida); oppure
2. Potete semplicemente saltare al capitolo che vi sembra al momento il più utile

Inoltre, sono disponibili siti Web per genitori per coloro che stanno cominciando ad andare online e vogliono riferimenti per altre utili informazioni oltre a ciò che è contenuto in questa guida.

(<http://www.remida21.it>)

(<http://www.mxm.it>)

(<http://www.childrenspartneship.org>).

Chi Siamo?

Il Progetto ReMida21 (Rete milanese per la didattica e l'apprendimento del 21° secolo) si rivolge alle scuole di ogni ordine e grado di Milano e provincia; attraverso una serie di programmi e proposte. ReMida21 si propone di sostenere ed aiutare le scuole nella delicata fase di rivoluzione culturale in atto, nella quale Internet e le nuove tecnologie entreranno nell'attività educativa e didattica. Sono innegabili ormai l'importanza e le potenzialità che la rete e l'uso dei nuovi mezzi di comunicazione possono offrire anche nel campo dell'educazione, per questo ReMida21 mette a disposizione delle scuole tutti gli strumenti necessari per semplificare ed agevolare questa fase di trasformazione, grazie anche all'aiuto di una Task Force Tecnica che offre gratuitamente la propria consulenza alle scuole che aderiscono al progetto.

Abbiamo tradotto e adattato alla realtà italiana questa Guida perché riteniamo sia uno strumento molto utile per tutti i genitori che vogliono entrare insieme ai loro figli nella Società dell'Informazione.

Gli autori sono genitori o stanno dalla parte dei bambini. Abbiamo scritto questa guida per cominciare dall'inizio, dove molti genitori si ritrovano, riassumendo i migliori consigli e argomenti avviabili.

Riteniamo che le conclusioni qui contenute siano tutte condivisibili

Un'ultima osservazione

La storia dei Media, e la televisione in particolare, ci ha insegnato una importante lezione riguardo all'impatto che ha sui nostri figli.

Primo, i Media hanno una potentissima influenza sui giovani.

Secondo, senza un forte interessamento del pubblico alle programmazioni dei media, gli interessi più rilevanti dei giovani non sono adeguatamente tutelati.

Queste lezioni sono importanti specialmente oggi, poiché si sta creando una nuova società informatica.

Oltre ad aiutare i genitori a fare del loro meglio per i figli, speriamo che questa guida li aiuti a contattare le istituzioni pubbliche, le loro scuole e amministrazioni locali, per assicurarsi che i Media di nuova generazione siano adatti a tutti i ragazzi.

Indice

I. I bambini in rete: L'ABC per i genitori

Qual è la posta in gioco - Perché il computer è importante per vostro figlio	6
Che effetto ha l'utilizzo del computer su vostro figlio?	7
Che cosa sono "le autostrade dell'informazione"?	3
Quando è pronto vostro figlio?	5

II. Prepararsi per iniziare passo dopo passo

Ci siamo già passati?	8
Alcune regole di base	8
Cosa occorre per essere on-line	10
Alternative al computer di casa	12
Come trovare buoni siti da visitare e attività da fare in rete?	12
Come potete proteggere vostro figlio dai pericoli della rete?	14

III. Classi e comunità on-line – una realtà sempre meno virtuale

A scuola – per avvicinarsi alla tecnologia	21
--	----

IV. risorse

Appendice A: I principali siti istituzionali italiani	25
Appendice B: Glossario	27

CAPITOLO I

Bambini online: l'ABC per i genitori

Qual è la posta in gioco? – perché il computer è importante per vostro figlio?

L'era dell'informazione sta arrivando alla velocità della luce. I bambini e i giovani sono tra i cittadini più attivi di questa nuova epoca e spesso sono i primi della famiglia ad utilizzare i nuovi media. Alcuni genitori e altri che se ne occupano sono entusiasti delle nuove tecnologie; altri sperano disperatamente che questi cambiamenti spariscano.

Tuttavia non c'è dubbio che i computer siano qui per rimanere e che stiano cambiando il modo in cui i giovani apprendono, giocano e si preparano per il mondo del lavoro.

- Entro l'anno 2000, si valuta che il 40% delle nuove professioni in Italia richiederà competenze tecnologiche e conoscenze su come usare il computer.
- Agli inizi degli anni '90, lavoratori con competenze di tipo informatico guadagnavano il 10-15% in più di coloro che ne erano privi.

I giovani incominciano ad usare sempre di più le nuove tecnologie a scuola, in biblioteca, a casa o in altri luoghi.

- Una ricerca a marzo 2000 ha verificato che in Italia il 42% dei ragazzi ha un computer a casa e il 37% lo usa; a Milano il 70% lo ha e il 57% lo usa.
- Il 20,2% delle famiglie italiane con figli in età scolare utilizza Internet; a Milano sono il 29,4%.
- Il 14% degli studenti italiani utilizza Internet a casa o a scuola; a Milano sono il 23%
- Entro il 2000 tutte le scuole pubbliche di Milano avranno un accesso a Internet
- Il 30% delle scuole di Milano ha un sito Internet, il 22% in provincia

Sono cifre ancora inferiori alla media europea ma si stanno espandendo rapidamente.

I genitori si rendono conto che il saper utilizzare il computer è importante. Infatti, l'89% dei genitori pensa che l'abilità nell'uso del computer sia fondamentale per il successo dell'educazione e l'inserimento nel mondo del lavoro.

Ma i genitori si trovano a dover fronteggiare un territorio inesplorato, molto difficile da conoscere a causa del continuo e rapido evolversi delle tecnologie. Un genitore commenta:

“...è come essere analfabeti in un mondo di letterati. Infatti, non conosciamo a sufficienza questo mondo”.

Come se non bastasse, non tutti i genitori possono permettersi un computer, così come non tutte le scuole integrano la tecnologia con i metodi di insegnamento, creando in questo modo un vuoto tra i giovani pronti per un lavoro nell' " Era Informatica" e quelli che invece non lo sono.

Come può un genitore aiutare suo figlio, quando ha così tanto da imparare? Questa nuova sfida può sembrare diversa da quelle che già affrontate in qualità di genitori. Ma di fatto molte delle risposte si possono trovare nel buonsenso, in alcune esperienze di base, in una regolare vigilanza ed in una sensibile guida per bambini.

Come possono rendersi utili i genitori

- Assicuratevi che la scuola di vostro figlio abbia la tecnologia appropriata e la usi come supporto all'insegnamento.
- Assicuratevi che vostro figlio sia coinvolto in attività divertenti, educative e sicure in rete.
- Assicuratevi che l'educazione e i bisogni tecnologici di tutti i giovani interagiscano nel miglior modo possibile. Contattate la vostra biblioteca, oratorio, scuola, il Consiglio Comunale e la Provincia, la Regione e le altre istituzioni.

Che effetto ha l'utilizzo del computer su vostro figlio?

Cosa possono fare i computer e la società dell'informazione

Possono aiutare i giovani ad acquisire capacità usando le risorse dell'informazione e la tecnologia per la risoluzione di problemi, la raccolta di dati, l'analisi e la videoscrittura - cose che i datori di lavoro si aspettano dai futuri lavoratori (i giovani d'oggi). Possono anche aiutare i giovani ad imparare a programmare e a fare altre cose utili.

Possono aprire nuovi mondi di ricche esperienze formative ai giovani da scuola, dalla biblioteca o da casa. Per esempio i ragazzi possono lavorare su un progetto scolastico con coetanei di paesi lontani – o ricavare informazioni da questi ed esporre le loro idee su nuovi scienziati, autori o uomini d'affari. E “amici elettronici” – sia conoscenti o nuovi amici on-line – dall'altro capo del pianeta possono mandarsi e-mail quasi istantaneamente.

Possono favorire l'accesso ai giovani che sono stati esclusi. Bambini in condizioni disagiate possono usare servizi telematici per visitare musei, città e parchi naturali che non potrebbero altrimenti vedere. Bambini disabili possono partecipare più attivamente all'apprendimento, a programmi artistici e di socializzazione.

Cosa non possono fare i computer e la società dell'informazione

Il computer e il tempo passato in rete da soli non possono far diventare vostro figlio uno studente modello. I ragazzi imparano meglio quando ricevono attenzione individuale e incoraggiamento dagli insegnanti e dai genitori. Ogni tipo di tecnologia – dalla lavagna alla TV via cavo in classe ai Cd-ROM – è semplicemente uno strumento la cui efficienza dipende dal suo corretto uso.

I computer da soli non faranno diventare il vostro bambino un adulto di successo. I bambini hanno ancora bisogno dell'equilibrio che deriva dalle attività all'aria aperta, amici e famiglia, valide capacità didattiche e relazioni sane con forti modelli parentali.

Cosa dovrebbero fare i computer e la società dell'informazione

Possono essere un modo per vostro figlio di passare più tempo in attività educative e ricreative. Numerose ricerche dimostrano che il coinvolgimento della famiglia nell'educazione di un bambino è uno degli ingredienti per il successo. Passare il tempo on-line con vostro figlio può essere un modo per legarsi a quello che lui o lei stanno

imparando a scuola così da restare informati. I computer possono anche aiutarvi a fornire a vostro figlio le informazioni e le esperienze che ritenete valide.

Le tecnologie on-line possono anche essere un modo entrare in relazione con l'insegnante di vostro figlio, verificare gli orari scolastici e l'assegnazione di compiti a casa. Sempre di più, le scuole stanno offrendo ai genitori l'accesso ad importanti informazioni scolastiche via e-mail e gruppi di discussione scolastici on-line. Questo può essere utile specialmente per i genitori i cui orari lavorativi impediscono di incontrarsi con gli insegnanti e di essere a scuola durante la giornata scolastica.

Quindi perché si dovrebbe prestare attenzione ai computer o alla società dell'informazione?

Primo perché ci si aspetterà sempre di più dai giovani capacità di gestire la conoscenza. I giovani che non hanno problemi a gestire le informazioni avranno più vantaggi sul posto di lavoro.

Secondo, questa nuova risorsa può fornire peculiari opportunità educative e di altro tipo per vostro figlio – dato che il modo online può apportare diverse esperienze ai giovani – e infine sempre più bambini stanno imparando a navigare in rete, e hanno bisogno di una forte guida dei genitori per usare questo nuovo mezzo come una ricca opportunità per apprendere.

Che cosa è la società dell'informazione?

La società dell'informazione a cui più spesso si fa riferimento nei mass-media vive su Internet. Andare on-line vuol dire connettersi a Internet tramite una linea telefonica.

Internet

Internet è la cosiddetta "Rete delle reti", in cui computer interconnessi coprono il globo intero. Possiede diverse caratteristiche, ma è generalmente un modo per comunicare, per usare strumenti di informazione e per trovare sconfinite quantità di informazioni da un numero illimitato di fonti.

Internet rende possibile numerose funzioni on-line come le e-mail, un modo di spedire messaggi elettronicamente da un utente all'altro; le chat-room, che sono luoghi on-line

dove si può comunicare con altri istantaneamente, usando la propria tastiera; e gruppi di discussione, luoghi virtuali dove si può leggere e inviare informazioni riguardanti argomenti specifici.

Su Internet ci sono illimitate informazioni, ma può essere come una grande biblioteca senza un catalogo per trovare i libri che si stanno cercando. Esistono motori di ricerca per far questo.

Con il motore di ricerca si può radunare un vasto numero di informazioni on-line per localizzare con precisione il materiale che si vuole.

I motori di ricerca funzionano combinando le parole che si cercano nel computer con le stesse parole trovate in vari siti di informazione su Internet.

World Wide Web

Ciò che ha aiutato Internet a diventare più popolare è lo sviluppo del World Wide Web. Il World Wide Web (www o ragnatela) è una rete di siti su Internet dotati di testi, suoni e immagini. E' la sua qualità visiva che distingue il Web dal resto di Internet.

Qui aziende, organizzazioni senza scopo di lucro, il governo e privati forniscono numerose informazioni su qualsiasi argomento immaginabile. Infatti, varie organizzazioni e imprese commerciali stanno creando "contenuti" o informazioni indirizzate direttamente a ragazzi di ogni età, e i ragazzi passano sempre più tempo sul Web.

Storie di Genitori: Internet per tutti

Internet per tutti è un'iniziativa promossa da MxM e nell'ambito del progetto ReMida21 per diffondere la conoscenza e la diffusione dell'uso di Internet.

Si tratta di un corso di alfabetizzazione di base per diffondere l'uso e la conoscenza di Internet fra gli insegnanti, gli studenti e i loro genitori promovendo corsi gratuiti della durata di 4 ore, tenuti da giovani e "navigati" studenti universitari.

La risposta delle scuole milanesi, a cui è rivolta l'iniziativa, è stata decisamente positiva ed entusiasta, alla fine dei corsi si stima di aver alfabetizzato ed introdotto ad Internet circa 1.800 persone suddivise come segue:

- *il 32% genitori*
- *il 25% studenti*
- *il 32% docenti*
- *11% personale non docente*

Erano stati messi a disposizione 84 moduli da 4 ore che si sono rivelati insufficienti per soddisfare il gran numero di richieste, per questo sono stati aggiunti in un secondo momento altri 20 moduli per cercare di soddisfare almeno parzialmente gli entusiasti neofiti del www.

Il coinvolgimento dei genitori è stato un dato davvero positivo e stimolante: sono infatti tendenzialmente loro i più estranei alle nuove tecnologie, nonché anche i più interessati e stimolati a capire che cosa significhi essere in rete, *online*, e partecipare e condividere in questo modo le esperienze dei propri figli.

Uno strumento necessario per esplorare il Web è il Browser, un programma che permette di vedere cosa c'è sulla rete. I browsers più diffusi sono Netscape Navigator e Internet Explorer. I browser rendono molto facile muoversi da sito a sito e viceversa. Si può usare un browser per visitare i siti Web dotati di motori di ricerca che aiutano a trovare ciò che si cerca.

Esempi di siti che includono motori di ricerca sono:

www.arianna.it

www.virgilio.it

www.Yahoo.it

www.excite.it

www.lycos.it

www.altavista.it

www.iltrovatore.it

www.girotondo.com (un motore di ricerca sicuro dedicato ai bambini)

Note su Internet

Visto che Internet è una novità per molte persone, ecco due consigli per viaggiare sicuri:

Non Sei Solo

Dato che spesso ci si siede da soli davanti al computer, e molte delle vostre interazioni si svolgono anonimamente, si dovrebbe supporre di essere veramente anonimi quando si è in rete. Ma è spesso possibile per qualcuno, che possiede strumenti ed esperienza adeguati, visualizzarti da dove vengono i vostri messaggi, qualche volta chi siete. Se volete stare tranquilli, mandate i vostri messaggi solo a chi conoscete bene e vi ispira fiducia.

Controllate la Fonte

Un'altra cosa importante da tenere a mente è la credibilità delle informazioni sulla rete. E' facile essere abbagliati da tutte quelle immagini e suoni del mondo del Web. Comunque, eccetto libri, riviste e altre fonti di informazione che sono controllate e validate da un editore o da un ente, la maggior parte delle informazioni in rete non lo sono. Le persone

che hanno accesso ad Internet, possono spedire praticamente tutto quello che desiderano.

Non credete a tutto quello che vedete o sentite. Controllate sempre la fonte, ed esercitate giudizio e buon senso nel valutare le informazioni che vedete.

In Altre Parole

Il termine Rete e Società dell'Informazione sono anche usati per riferirsi a:

1. La rete telefonica nazionale e internazionale, le reti via cavo, le reti cellulari e satellitari su cui viaggiano le informazioni;
2. In parole povere, l'insieme di servizi interattivi, informazioni come testi, video, e audio che viaggiano su queste reti usando i computer, la televisione digitale, telefoni e altri sistemi di trasmissione.
3. L'insieme di Istituzioni, Enti, aziende, scuole, università, associazioni etc., presenti sulla rete con informazioni e servizi

Quando è pronto vostro figlio?

E' stata fatta poca ricerca formale per capire come la tecnologia dell'informazione influisca sui bambini di diverse età e quando è il momento giusto per iniziare varie attività. In più anche i bambini differiscono nello sviluppo e nella maturità, così i genitori dovrebbero considerare per prima cosa il personale sviluppo emotivo e le abilità del proprio figlio. Ma il buon senso, assieme ai consigli degli esperti dello sviluppo del bambino, suggerisce consigli sull'età adatta.

Diversamente da altri settori di sviluppo del bambino, un genitore non dovrebbe trattare l'uso del computer come una pietra miliare dello sviluppo. Non ci sono obblighi e condizioni necessarie in questa area del tipo " un bambino dovrebbe camminare entro i quindici mesi". La cosa più importante da tenere a mente è che il mondo in rete offre ai giovani una nuova serie di esperienze, un altro mondo da esplorare. E' anche una nuova risorsa per aiutare e soddisfare in apparenza l'incessante curiosità di un bambino e trovare risposte a quelle stupefacenti domande che i ragazzi fanno costantemente.

2 – 3 anni

Non c'è bisogno che i computer giochino un grande ruolo nei primi anni vita. Comunque, non sono dannosi per un bimbo che vede i membri della famiglia usare il computer e divertirsi in rete - in biblioteca, in un centro sociale o a casa.

E' molto probabile che siano più utili per i bambini di questa età computer non connessi in rete dotati di CD-ROM o altri software. Riviste per i genitori, e qualche organizzazione no-profit, pubblicano recensioni di software che potrebbero esser utili.

Suggerimenti utili

- tieni il tuo bambino in braccio mentre usi il computer
- metti le tue mani sopra a quelle di tuo figlio per mostrargli in che modo lavora il mouse
- ai bambini piace giocare con le macchine: comincia lentamente a permettere loro di imparare qualcosa sulla tastiera (certe sono disegnate per i bambini), sul mouse ,etc..
- cerca libri e programmi tv per bambini che includano immagini di bambini e membri della famiglia che usano il computer. Ciò può fornire un importante stimolo ed incoraggiarne l'interesse.

4 – 7 anni

Mentre un serio uso del computer non è una priorità per questi bambini, a questa età possono iniziare a fare un grande uso di videogiochi e prodotti educativi. Di nuovo, i genitori dei bambini di questa età possono cercare i CD-ROM o altri pacchetti software per un apprendimento graduale del computer. I bambini più grandicelli possono anche cominciare ad esplorare le sezioni per bambini in rete con i loro genitori. Questo tipo di attività con un bambino piccolo è un modo eccellente per un genitore di sperimentare i nuovi media. Sì, i bambini imparano intuitivamente e velocemente ma a questa età dipendono ancora dai loro genitori per la lettura e l'interpretazione del testo. Ciò rende un'esperienza condivisa sul computer un momento di scambio genitore-figlio di grande interesse.

Suggerimenti utili

- passa il maggior tempo possibile con tuo figlio mentre usa il computer
- approfitta dell'utilizzo insieme per insegnare regole e comportamenti appropriati
- mostra molti risultati tangibili e traguardi raggiungibili. Per esempio, stampa il lavoro che il tuo bambino ha fatto con il computer
- condividi un indirizzo e-mail con tuo figlio, così puoi sorvegliare la sua posta e discutere con lui la corrispondenza
- se tuo figlio va a scuola, informati con i professori, così puoi coordinare e rinforzare l'apprendimento scolastico con l'apprendimento a casa
- cerca in biblioteca, o sulle riviste per genitori i consigli su come utilizzare la rete

Età 8-11:

Questa è l'età nella quale i bambini cominciano ad avere esperienze dirette e apprezzano pienamente le potenzialità dell'esperienza on-line. I bambini possono cominciare ad utilizzare enciclopedie on-line, scaricando immagini e fotografie per relazioni scolastiche;

possono anche avere amici "in rete" provenienti da molti luoghi con i quali possono raccontarsi storie o anche condividere progetti scolastici.

Inoltre è un'età importante per stabilire linee di condotta, insegnare valori e controllare da vicino cosa stanno facendo i bambini che diventano sempre più indipendenti, è basilare avere la situazione sotto controllo per aiutarli e guidarli arricchendoli con materiale appropriato.

Un'altra importante considerazione è che i bambini di questa età sono visti da programmatori e pubblicitari come un importante mercato commerciale. Sapere interpretare i media – aiutando i bambini a valutarne il contenuto e facendo capire loro cosa c'è dietro la pubblicità – è una cosa fondamentale da insegnare.

Suggerimenti utili

- Stabilite regole per l'utilizzo on-line e chiare conseguenze se esse sono infrante.
- Insegnate ai bambini a non ordinare prodotti o dare informazioni personali o sulla famiglia senza il vostro permesso.
- Coordinate le attività a casa con l'attività scolastica.
- Insegnate ai bambini ad informarvi se si imbattono in qualsiasi cosa insolita on-line.
- Aiutate i bambini a capire la natura delle informazioni commerciali e a farsi un'opinione a questo riguardo.
- Discutete di alcuni specifici aspetti di comportamento nel ciber spazio - come l'anonimato e che cosa significa per vostro figlio e per gli altri.
- Controllate il tempo. Utilizzate una sveglia o un timer se vostro figlio perde la concezione del tempo.
- Controllate le bollette telefoniche e l'estratto della carta di credito.

Età 12-14:

A quest'età, i giovani possono utilizzare le più sofisticate fonti in rete, accedendo dappertutto: dal sito della Presidenza del Consiglio a giornali o riviste o lettere originali ed archivi da tutto il globo. Similmente, possono lavorare con persone provenienti da luoghi remoti su progetti o possono imparare discutendo on-line con persone autorevoli su qualsiasi argomento. Inoltre, molti giovani teenagers sono interessati nel "chatting". La maggior parte dei servizi commerciali online sono provvisti di programmi

per “chattare” che sono studiati per i giovani. Qui i ragazzi possono chiacchierare (digitando sul computer) con altri che condividono gli stessi interessi. Il lavoro di un genitore è stare il più vicino possibile ai propri figli (un compito duro certe volte).

Suggerimenti utili

- Dal momento che i ragazzini a quest’età cominciano a ad esplorare la rete da soli, stabilite chiare regole, limiti e controlli periodici.
- Continuate ad esplorare insieme il più possibile.
- Fornite ai loro un insegnamento di base riguardo alle norme che regolano il comportamento on-line e alle conseguenze che vigono se le trasgrediscono.
- Stabilite regole chiare riguardo quali programmi sono accettabili per i ragazzi, e quanto tempo possono passare al computer
- Assicuratevi che i vostri figli sappiano come difendersi se qualcuno li molesta in rete o fa qualcosa di inappropriato (vedere a pag. xx).
- State particolarmente attenti ai giochi che i vostri ragazzi potrebbero scaricare o copiare. Molti sono divertenti, ma altri sono particolarmente violenti. I genitori devono stabilire i limiti riguardo a ciò che è accettabile e a ciò che non lo è.

15-18 anni

Il mondo on-line è una ricca risorsa per gli adolescenti. Essi possono ricevere informazioni sulle possibilità di impiego, i corsi di specializzazione, le università; raccogliere notizie multimediali; ricevere un aiuto specializzato per una lingua straniera o una materia scolastica; o trovare qualsiasi altra cosa che li interessa. Sono anche ingegnosi esploratori nello scoprire nuove aree on-line e spesso nel conoscere nuovi amici. Certamente, insieme alle aumentate curiosità, capacità e libertà degli adolescenti si presentano più possibilità di imbattersi in esperienze spiacevoli o indesiderate.

Come per altre attività, i genitori possono ancora trovare modi creativi per condividere con i loro figli adolescenti esperienze on.line, e questo rapporto è ancora importante.

Suggerimenti utili

- chiedete a vostro figlio di aiutarvi a ricercare gli argomenti di interesse per la famiglia (a seguito di un discussione in famiglia, una vacanza familiare, un nuovo acquisto)

- parlate a vostro figlio di nuove servizi on-line ed incoraggiate la discussione su nuove esperienze
- accertatevi che vostro figlio conosca le implicazione legali del comportamento on-line. Controllate l'uso del suo tempo per accertarvi che vostro figlio svolga in modo bilanciato diverse attività
- se vostro figlio è particolarmente interessato ai computer, incoraggiatelo ad aiutare bambini più giovani nelle loro esplorazioni on-line (spingete perché la sua scuola consenta queste attività o aiutatela a organizzarsi)

Ragazze: una società di loro proprietà

Appena diventano più grandi, le ragazze usano i computer e le opportunità on-line in modo differente dai ragazzi. Molte ragazze perdono interesse perché il mondo dei computer, come scienze e matematica, è considerato più adatto ai maschi. Per esempio, videogames e altri software adatti all'uso di un computer domestico, sono prodotti e commercializzati prevalentemente verso i maschi. Secondo molte ricerche:

- nelle scuole elementari, c'è una limitata differenza tra gli usi e le abilità di computer da parte di bambini e bambine
- dalla metà dell'adolescenza, quando i corsi di computer sono tipicamente elettivi, la differenza del sesso cresce e continua ad estendersi attraverso le medie superiori e l'università. Gli uomini prendono un diploma di scienze informatiche 2 volte e mezzo più delle donne
- le ragazze usano il computer a casa per i compiti più dei ragazzi, ed usano i giochi del computer molto meno
- tuttavia nel 1998, c'erano solo due donne on-line per tre uomini che usavano internet, ma la differenza si sta riducendo.

Con così tanti lavori e una buona parte della cultura che ha ormai a che fare con l'uso dei computer e delle reti, mamme e papà dovrebbero fare tutto il possibile per incoraggiare l'interesse e l'utilizzo del computer da parte delle ragazze. Dovrebbero essere consapevoli che le loro figlie avranno bisogno di queste abilità come i maschi, e dovrebbero far sapere alle scuole e ai fornitori di computer e pacchetti software che vogliono materiale che sia interessante per ragazze quanto per ragazzi.

CAPITOLO 2

I genitori e le nuove tecnologie: gli ultimi cento anni

1890

Posso permettermi il telefono a casa?

1900

Perché i miei figli sono più informati di me sulle automobili?

1910

Dovrei portare i miei figli al cinema?

1920

Perché i miei figli sono più informati di me sulla radio?

1930

I programmi radiofonici sono troppo violenti?

1940

I fumetti hanno una cattiva influenza sui miei figli?

1950

La TV è utile e positiva per mio figlio o no?

1960

Cosa imparano i miei figli dal Rock & Roll ?

1970

I programmi TV sono troppo violenti?

1980

Mio figlio gioca troppo con i videogiochi?

1990

L'utilizzo della rete è sicuro e utile per mio figlio?

Ci siamo già passati?

In Italia 45 anni fa , nel 1956, c'era in tutto qualche migliaio di televisori in bianco e nero e quasi solo nelle case benestanti; una decina di anni dopo ce ne erano alcuni milioni, e oggi ci sono più persone che hanno il televisore di quelle che hanno il telefono. 50anni fa la gente si chiedeva se la televisione fosse uno strumento o un giocattolo: sarebbe stata soltanto uno stupido divertimento , oppure uno strumento al tempo stesso per insegnare ai nostri figli e per

rendere il mondo più unito? La gente si è sempre posta queste stesse domande ripetendole di volta in volta per la radio, il cinema, il telefono e perfino per il telegrafo nel lontano 1840. Oggi si pongono queste stesse domande sull'utilizzo del computer e sulla società dell'informazione.

Ma la risposta è sempre la stessa: il problema non è la tecnologia; ma è l'utilizzo che le persone ne fanno. Molte persone ritengono che la televisione avrebbe potuto essere più utile per i figli se i genitori si fossero lasciati coinvolgere negli anni '50 e nei primi anni '60, facendo sapere alle reti televisive che cosa volevano per i loro figli. Se volete che la società dell'informazione sia qualcosa di più che giochi e negozi on-line, è ora di darsi da fare! Il capitolo terzo di questa guida vi darà qualche idea su come farlo.

Alcune regole di base

Per molti genitori alle prime armi con i computer c'è una semplice regola da seguire: impegnatevi a *fare esperienza* delle nuove tecnologie, senza necessariamente doverle *capire*: non avete bisogno di capire l'elettronica per ritirare i soldi dal Bancomat, né dovete essere capaci di costruire un'automobile per guidarne una, né avete bisogno di capire in dettaglio come è fatto un computer per immaginare come vostro figlio lo userà.

Un salto in un negozio di elettronica può essere utile per incominciare a conoscere i computer e quanto vasta è la gamma dei software, dei CD-ROM e delle reti online. Il personale di questi centri è solitamente abituato a trattare con principianti. Già dalle prime esperienze nel **CyberSpazio**, come viene chiamato il mondo online, navigare risulterà molto più facile del previsto.

Fate i compiti

Imparare a giocare con le nuove tecnologie può diventare parte della vita quotidiana. Quando si fa un giro in un centro commerciale, si possono trascorrere alcuni minuti sui computer dei negozi di giocattoli o di elettronica. Si può chiedere alla scuola di organizzare una serata o un weekend dedicato ai genitori che vogliono vedere e imparare. Ci si può informare sui cybercafé, che offrono l'uso di un computer connessi ad Internet.

Impara con tuo figlio

I computer possono offrire uno dei migliori, più divertenti e stimolanti percorsi che genitori e figli possono condividere. Si deve ricordare che numerosi studi dimostrano come il

coinvolgimento dei genitori sia un fattore importante per un'educazione efficace. L'obiettivo è quindi di imparare e fare più esperienze possibili con vostro figlio divertendovi insieme.

Essere una buona guida e consigliere

Il compito del genitore (come anche in altre situazioni) è di spiegare, guidare e stabilire delle regole e farle rispettare, rendere Internet un efficace mezzo per l'insegnamento e per il divertimento. Una delle cose più entusiasmanti di questa nuova frontiera è l'aumento delle opportunità per giocare e stare insieme a vostro figlio. Ecco alcuni consigli:

Uno accanto all'altro: potete aiutare vostro figlio ad avere un'esperienza positiva ed equilibrata con il computer. Il migliore approccio è di iniziare insieme. Ricavate un po' di tempo destinato unicamente per lavorare con vostro figlio sul computer. Se lui, o lei, ha già esperienza di computer, lasciate che sia vostro figlio a condurre il lavoro. Potrebbe essere una buona spinta per fargli acquisire un po' più di sicurezza in sé. Chiedete a vostro figlio di spiegare che cosa sta facendo e il perché, imboccate la strada maestra insieme.

Parlate con vostro figlio dell'uso scolastico del computer, sia che ne abbiate uno a casa o no. Chiedetegli di farvi vedere che cosa fa a scuola col computer, invitate i suoi amici a fare lo stesso, insieme.

Il fattore Tempo: poiché sia voi che vostro figlio siete sempre impegnati e con poco tempo, forse la prima cosa da considerare è il tempo normalmente dedicato alla televisione. La famiglia, gli amici, i compiti a casa, la scuola, e il gioco all'aperto sono tutti momenti molto importanti per un sano sviluppo di vostro figlio, quindi provate a togliere un po' di tempo normalmente dedicato alla televisione per dedicarlo al computer. (Non dovrebbe essere cosa difficile: gli studi dimostrano che i bambini che usano il computer guardano meno la televisione.)

Controllare il tempo del computer: mettete il computer in una zona della casa a disposizione di tutti, piuttosto che in camera di vostro figlio - almeno all'inizio. Tenete d'occhio l'orologio, e controllate le bollette del telefono e della carta di credito (questo almeno dove i costi per i servizi commerciali oppure per gli acquisti online risultano ben visibili). Controlla regolarmente che cosa sta facendo vostro figlio.

STORIE DI GENITORI

Felicia, dieci anni, è dislessica. Suo madre, separata, poteva raramente andare a parlare con l'insegnante della scuola a causa dei suoi impegni di lavoro. Proprio per questo, era preoccupata che Felicia non potesse ricevere l'aiuto di cui aveva bisogno. Attraverso l'e-mail, è riuscita a tenersi regolarmente in contatto con l'insegnante, e controllare i progressi di sua figlia meglio di quanto avrebbe potuto fare se avesse dovuto organizzare incontri faccia a faccia.

Amhed, di otto anni, proviene da una famiglia che è arrivata in Italia da Agadir, Marocco. Lui e sua madre sono andati su INTERNET per cercare informazioni sul Marocco. Insieme hanno trovato un sito Web sulla città dove è nato e hanno trovato anche una famiglia con lo stesso cognome, proprietari di un piccolo cantiere navale. Sono riusciti a contattare questa famiglia e iniziare ad esplorare anche se erano, o no, parenti.

Le storie in questa Guida per i Genitori sono basate su interviste con dozzine di famiglie e di insegnanti. Alcune sono frutto di più fonti. Abbiamo cambiato i nomi e, in alcuni casi, i dettagli delle storie per proteggere la riservatezza delle singole persone.

Prepararsi per entrare in Rete

E' sempre più alto il numero di genitori che comperano un computer. In Italia nel giugno del 1995 solo il 13.6% delle famiglie aveva un computer in casa, lo 0.3% delle famiglie era collegato ad internet e l'1.6% possedeva un modem; nel giugno del 1999 le famiglie con Pc rappresentavano il 26.6%, quelli collegati ad Internet erano il 4.5% ed i possessori di modem rappresentavano l'8.6%. Nel febbraio 2000 la percentuale di famiglie dotate di un computer è del 32%, il 16% ha un collegamento ad Internet ed il 18% un modem.

Questa sezione è una guida di base per comprare computer e collegarsi in rete. Le informazioni possono essere usate dai genitori che stanno aiutando la propria scuola ad equipaggiarsi, o che si stanno organizzando a casa.

Il Capitolo III contiene ulteriori informazioni su come gestire l'introduzione della tecnologia informatica a scuola.

Prepararsi per comprare un computer

Ricordate che non avete bisogno di capire ogni aspetto tecnico dei computer per esserne buoni utenti. Pensate al telefono: quante persone capiscono come funziona veramente il telefono o si tengono di pari passo con le ultime innovazioni? Come per il telefono, la cosa importante per imparare a convivere con le nuove tecnologie è di capire come la tecnologia può aiutare la vostra famiglia a passare del tempo insieme, trovare e raccogliere informazioni, comunicare, creare e imparare.

Consigli Utili

- Usate il buon senso e divertitevi: l'obiettivo è avere la migliore attrezzatura, cioè ciò di cui avete veramente bisogno, al giusto prezzo;
- Si tratta di un acquisto importante, ma pensatelo sia come un'attrezzatura, ma anche come un investimento per la scuola e la famiglia su risorse per la formazione e la costruzione delle competenze;
- Visitate negozi di computer - più di una volta - e chiedete tutte le informazioni possibili per capire quale attrezzatura vi servono per fare quello che volete;
- Verificate con il docente della scuola o del distretto scolastico, l'esistenza di speciali raccomandazioni o se sono al corrente di occasioni speciali per la scuola;
- Ricordate di informarvi sulle possibilità di aggiornamento e di manutenzione;
- Chiedete ad amici e colleghi di raccontarvi le loro esperienze e raccomandarvi computer (se ne avete voi stessi uno potete scambiarsi consigli ed esperienze utili);
- Visitate la biblioteca per provare un computer o per trovare informazioni sull'acquisto dello stesso.

Cosa occorre per essere on-line

Per connettervi avrete bisogno di:

- **Un computer** (compreso uno schermo chiamato monitor, una tastiera e un puntatore detto mouse - un piccolo congegno connesso al computer con un cavo e che permette di impartirgli comandi);

- **Software:** la maggior parte dei programmi operativi è già all'interno del computer, ma potresti voler richiedere programmi di videoscrittura, di connessione ad Internet (*browser*) e altri programmi educativi o ricreativi;
- **Un modem** che permette la connessione al mondo della rete (può trovarsi all'interno o all'esterno del computer)
- **Connessioni**, linea telefonica e un Provider, o più precisamente un "ISP, Internet Service Provider" (vedere pag. xx);
- **Opzioni:** lettore di CD- ROM, stampante, strumenti di controllo per i genitori, sia attraverso il provider di rete oppure attraverso specifici software commerciali. (vedere pag. 15).

*Riferirsi al glossario per ulteriori informazioni su questi termini.

Una parola sull'usato

Alcuni esperti mettono in guardia dal comprare computer usati, mentre altri sostengono che può essere una prima esperienza positiva.

Se scegliete questa strada dovete usare la stessa cautela che avreste se compraste una macchina usata. In più, molti vecchi computer e relativi componenti sono più lenti e possono anche non dare piena soddisfazione per le esperienze di rete, ma potrebbero andar bene per cominciare con programmi che non richiedono il collegamento in rete. Se vi è possibile portate con voi un amico esperto o un conoscente che può aiutarvi ad essere sicuri di comprare ciò di cui avete bisogno.

Andare in rete: Selezionare un servizio di rete

Oltre all'hardware, avrete bisogno di un servizio per la connessione del computer con il mondo della rete. I servizi commerciali (come quelli di Infostrada e Albacom) possono essere un buon punto d'inizio per un nuovo navigatore perché sono strutturati per principianti e offrono informazioni interessanti per le famiglie. Molti di questi servizi offrono un abbonamento gratuito che garantisce, oltre all'accesso ad Internet, spazio web e caselle di posta elettronica. I servizi gratuiti, detti *free Internet* hanno alcuni limiti: la connessione non è sempre stabile, può esserci un intasamento delle linee o la connessione può risultare difficoltosa. Per chi ha particolari esigenze esistono anche

connessioni professionali, più stabili e veloci, utili soprattutto a chi usa spesso Internet anche per lavoro. I servizi professionali hanno dei costi variabili anche in base alle velocità che offrono ed al tipo di linea utilizzata, e variano intorno dalle 200.000 alle 400.000 L. annue.

Quando volete scegliere un provider di servizio professionale di rete, ricordate di verificare i seguenti punti:

- Quanto tempo gratis offrono per provare il servizio? (Molti lo fanno ed è probabilmente il modo migliore per provare il mondo della rete e vedere quale provider risulta il più adatto)
- Quanto costa il servizio?
- Quanto tempo è incluso in quel prezzo?
- Quanto costano le ore aggiuntive?
- Quali sono i servizi, specialmente per le famiglie e per i loro particolari interessi?
- Vi sono servizi specifici per i ragazzi?
- In che modo i genitori o gli insegnanti possono proteggere i ragazzi sulla rete?
- Che aiuto viene dato ai nuovi iscritti? C'è un supporto tecnico? A quale prezzo? Quanto è lungo il tempo di attesa?

Parliamo di costi

Quanto vi costerà andare in rete? Oggi il costo medio per un computer nuovo è tra £ 1.500.000 e 2.600.000, a cui aggiungere i componenti che vi permettono di navigare in rete che possono essere acquistati per meno di £ 200.000, ed i costi stanno scendendo. Con l'usato il costo è ancora minore.

Se siete interessati solo all'accesso nella rete e non avete bisogno di usare il computer per altre attività come la videoscrittura, avete alternative meno care. Potete comprare un congegno che vi permette di navigare su Internet con la televisione usando un telecomando e/o una tastiera senza collegamento. Una volta ottenuta questa attrezzatura dovete pagare una rata mensile per il servizio di Internet.

Ma entrare in rete è ancora comunque costoso, per questo molti genitori possono utilizzare le biblioteche e altri luoghi che offrono l'utilizzo gratuito dei computer.

Tenersi aggiornati: Costi e Tecnologia in evoluzione

Poiché la tecnologia cambia rapidamente, l'atteggiamento migliore è semplicemente quello di informarsi in ciò che è conveniente e interessante per le vostre esigenze. Non c'è un momento esatto o un modo giusto per cominciare, tempi, costi e livello di attrezzatura predefiniti. Consigliatevi con amici e colleghi di lavoro sulle soluzioni migliori.

Alternative al computer di casa

Molte famiglie non possono permettersi di comprare un computer e collegarsi in rete, o scelgono di non comprare un computer. Per questi trovare alternative è la sola reale possibilità per far sì che i loro figli possano entrare in contatto con la società dell'informazione. Nonostante l'accesso ai servizi di rete sia ancora limitato, i genitori pieni di risorse scoveranno servizi nelle scuole e nelle biblioteche, programmi di doposcuola, università e centri culturali: luoghi di ritrovo che stanno cominciando ad offrire l'accesso on line.

In rare situazioni, le scuole permettono alle famiglie l'uso dei computer

E' ancora lontano il giorno in cui l'accesso alle informazioni su Internet sarà facilmente disponibile come per i telefoni pubblici. Ma insistendo, i genitori potranno trovare risorse nella comunità: potranno documentare la mancanza di strutture adeguate e segnalare ai candidati elettorali quello di cui si ha bisogno.

Come trovare buoni siti e attività da fare in rete?

Meravigliose avventure vi stanno aspettando nel cyberspazio. Infatti esistono molti milioni di siti nel grande mondo del WWW World Wide Web (= letteralmente Rete, o Ragnatela Grande come il Mondo), con migliaia di siti che vengono aggiunti ogni giorno. È utile segnalare che la maggioranza dei siti è in Inglese, sebbene il numero dei siti in italiano stia aumentando molto rapidamente.

Buoni siti da visitare e cose da fare in rete

Ci sono diversi modi per avviare la ricerca di siti interessanti e trovare attività in rete. Un buon numero di riviste, giornali e organizzazioni pubblicano i loro "migliori siti Internet per

ragazzi”. Possono essere risorse utili, ma tenete a mente che i siti cambiano frequentemente contenuto e locazione, quindi verificate con cura tali suggerimenti!

Ricordate inoltre che queste pubblicazioni spesso non distinguono tra siti commerciali e siti non commerciali – un’importante distinzione da quando i siti commerciali contengono pubblicità e proposte marketing, alcune delle quali potrebbero essere inadatte per i bambini. Suggeriamo di iniziare con siti molto ben conosciuti, non commerciali e a sfondo educativo.

Il museo della scienza e della tecnica e le scuole

L’attività di supporto alle scuole del Museo è stata una delle esigenze più sentite . Fin dalla sua costituzione avvenuta nel 1953, il Museo infatti ha sempre promosso specifiche iniziative rivolte sia alla formazione dei ragazzi sia degli insegnanti, e oggi gran parte dei 300.000 visitatori annui del Museo sono classi.

Per seguirli il Museo si è dotato di una Sezione Didattica specializzata, ed offre agli insegnanti due diverse tipologie di visita al Museo, oltre all’iniziativa estiva dei Giardini della Scienza.:

- Le visite guidate: Itinerari tematici all’interno del Museo con una guida specializzata
- Laboratori interattivi: I laboratori sono progettati per coinvolgere gli studenti dai 3 ai 19 anni in esperimenti che permettano loro di avvicinarsi, attraverso il gioco, al mondo della scienza.
- I giardini della scienza : Un’area all’aperto in mezzo al verde in cui sperimentare con mano alcuni principi della fisica, naturalmente nel periodo estivo.

Il sito del Museo della Scienza e della Tecnica offre numerose attività e curiosità anche per i naviganti (all’indirizzo <http://www:museoscienza.org>), per conoscere meglio Internet e consultare un vero “atlante del Cyberspazio” consigliamo di visitare assolutamente il sito

<http://www.museoscienza.org/museovr/cybergeography/default.htm>

Poiché sperimentare da soli è forse il miglior modo per iniziare a navigare, vi segnaliamo qui di seguito alcune attività e alcuni siti divertenti, educativi e sicuri.

Una volta visitati questi, potrete continuare ad esplorare la grande varietà di possibili alternative esistenti sulla rete.

- ✓ <http://www.museoscienza.org/INTERNET/Default.htm> sito ricco di link di argomento scientifico e culturale proposto dal Museo della Scienza e della Tecnica di Milano; diviso in numerose sezioni dedicate ad Internet, alle auto, ai motori, all'energia, ad altri musei e naturalmente a Leonardo da Vinci, offre numerosi spunti per iniziare una navigazione divertente ed istruttiva.
- ✓ <http://www.liberliber.it> sito italiano ricco di riferimenti bibliografici e testi da scaricare gratuitamente e leggere. Offre una vasta scelta di romanzi e letteratura, link a numerose biblioteche online nazionali ed internazionali, link a riviste e possibilità di consultare tutto il materiale gratuitamente.
- ✓ <http://www.louvre.fr> benché non sia un sito italiano, potrebbe essere sicuramente interessante per un ragazzo visitare il sito del Louvre, magari virtualmente accompagnato da un genitore. Il sito del museo più grande e ricco al mondo è interamente consultabile online; le opere vengono spiegate e collocate storicamente. Purtroppo il sito è solo in francese, ma pare che entro la fine dell'anno saranno disponibili versioni in altre lingue europee, non esclusa quella italiana naturalmente.
- ✓ <http://www.triennale.it> per essere sempre aggiornati sulle mostre e sugli eventi della Triennale di Milano si può dare un'occhiata al sito. Qui si possono trovare le presentazioni delle mostre e degli autori, indicazioni pratiche e comode.
- ✓ <http://www.sbas.firenze.it/accademia/> sito della Galleria dell'Accademia e del Museo degli strumenti musicali di Firenze, offre una ricca collezione di immagini di opere rinascimentali, possibilità di ingrandimento delle stesse, e brevi introduzioni a ciascuna opera presentata.
- ✓ <http://web.tiscalinet.it/marionette/> facciamo un passo indietro e torniamo agli spettacoli dei genitori... perché non far vedere ai propri figli anche una forma di spettacolo e divertimento così poco tecnologica ma tanto affascinante come il

mondo dei burattini? Questo sito potrebbe essere una simpatica esperienza di scambio di esperienza fra genitori e figli: un uso della tecnologia per fare un passo indietro...

- ✓ <http://lescienze.it> la famosa rivista di informazione scientifica in italiano e liberamente consultabile via Internet. Qui si possono leggere gli articoli più recenti e

consultare gli archivi sia per soddisfare le curiosità che per imparare insieme a vostro figlio.

- ✓ <http://www.girotondo.com> un portale ed un motore di ricerca dedicato ai più piccoli da non perdere assolutamente; per genitori che vogliono accompagnare i propri figli a compiere i primi passi nella vita e nella rete insieme. Il motore di ricerca garantisce la sicurezza delle ricerche ed il controllo dei siti: i genitori possono stare più tranquilli!
- ✓ <http://www.zero.it/bimbi/musei/gioca.htm> le informazioni del museo del giocattolo, le indicazioni come raggiungerlo... per partire dal web e arrivare in un museo vero!
- ✓ <http://azzurro.it> Il sito del telefono azzurro, per non perdere mai di vista la realtà di bambini meno fortunati e magari per dare una mano a che ne ha bisogno.
- ✓ <http://dns1.pd.astro.it/STARCHILD/INDEX.HTM> un sito per piccoli astronomi in erba: dal web alle stelle... e oltre!

✓ <http://www.naturalia.org/ZOO/> uno zoo con tanti animali, ma senza gabbie potrebbe essere un'attività divertente per passare qualche ora con vostro figlio ed imparare i nomi di tutti gli animali! Il sito è ricco di immagini e dettagliate spiegazioni su tutti gli animali.

✓ <http://www.vitaminic.it> un sito da cui scaricare file musicali, molto ricco e per tutte le età. Se avete un masterizzatore potete farvi la vostra compilation.

✓ <http://www.mp3.com> potete scaricare il software per ascoltare i file audio

Come proteggere tuo figlio dai pericoli della rete?

Il mondo multimediale rispecchia quello reale e comprende aspetti positivi e negativi.

Sebbene tutti genitori vogliano proteggere i loro figli, di fatto genitori diversi seguiranno regole diverse su ciò che permetteranno ai loro figli di sperimentare in rete. Questa sezione comprende:

- opportunità, pericoli e comportamenti dei genitori per guidare il ragazzo all'uso di e-mail, del Web e delle Chat.
- Regole legali ed etiche da seguire durante l'utilizzo del computer.
- Linee guida per fare in modo che i figli possano navigare senza rischi.

Le responsabilità dei genitori

Certe persone possono essere pericolose per i bambini che navigano nella rete e certe informazioni online non sono adatte a bambini ma ad utenti di maggiore età.

Quasi tutti i genitori hanno idee chiare riguardo alle informazioni a cui i loro figli potrebbero essere esposti e sono preoccupati per la facilità con cui i bambini possono accedere all'informazione in rete.

La cosa che li preoccupa di più sono i siti pornografici, violenti, razzisti o troppo commerciali. La buona notizia è che ci sono molte cose che i genitori possono fare per permettere ai ragazzi di navigare sicuri:

1. Imparare a conoscere Internet

Se usate Internet da poco cercate informazioni sulle modalità di utilizzo della rete in biblioteca, a scuola, sui giornali.

2. Coinvolgimento

Il coinvolgimento nella vita del vostro bambino, inclusa anche la sua vita on-line, è l'assicurazione migliore che potete mettere in atto riguardo alla sua possibilità di navigare senza problemi. Utilizzate i consigli dati ai genitori in questa sezione e imparate direttamente con vostro figlio sia le cose divertenti sia i pericoli che può incontrare sulla rete, in modo da svolgere un ruolo di compagno nell'esperienza multimediale piuttosto che di censore irritato.

3. Rimanere informati:

Tenetevi informati riguardo ai **sistemi di controllo per genitori** e come questi vi possano aiutare a mantenere la sicurezza on-line. (Segue più avanti una introduzione a ciò che gli strumenti di controllo attualmente disponibili possono fare o meno)

4. Tutelate vostro figlio

Se navigando incontrate materiali e siti che non vi piacciono, contattate il vostro Internet Service Provider e la società che ha creato questo materiale. Sfruttate questa straordinaria opportunità per essere sicuri che lo sviluppo della comunicazione multimediale avvenga in modo costruttivo per i ragazzi.

STORIE DI GENITORI

Giuseppe, un bambino di 10 anni di Abbiategrasso, ama la scienza, e' soprattutto interessato ai virus e in particolare al virus Ebola di cui ha letto sul giornale e visto in TV. Suo padre aveva anche un libro sui virus intitolato "La Zona Calda". Una mattina mentre Giuseppe utilizzava il motore di ricerca Yahoo digitò le parole "Zona Calda" per trovare un sito informativo riguardo al virus Ebola. Ciò che ha trovato era un sito pornografico completo di reportage fotografico. "Papà" chiamò ridendo "e' meglio che vieni a dare un'occhiata", immediatamente il padre si sedette con lui e lo aiutò a trovare il materiale sul virus Ebola. Insieme parlarono riguardo a cosa si potesse fare se la situazione si fosse ripresentata e riaffermarono le regole stabilite in famiglia per l'utilizzo di Internet.

Strumenti di controllo per i genitori

Questi strumenti utilizzano diverse strategie per aiutarvi a controllare cosa vostro figlio fa su Internet. Verificate la parte introduttiva delle e-mail, del web e delle chat su queste pagine per conoscere le caratteristiche degli strumenti di controllo a disposizione dei genitori.

Ma ricordatevi che nessun controllo da parte dei genitore è affidabile al 100% .

Non solo gli strumenti, inavvertitamente, possono permettere l'accesso ad informazioni inadeguate e bloccare invece l'accesso ad informazioni utili, ma bambini svegli sono in grado di aggirare i controlli.

Dove trovare gli strumenti di controllo per i genitori

Al momento ci sono tre posti principali dove i genitori possono scaricare i sistemi di controllo:

- Il vostro Internet Service Provider (ISP). Il modo migliore per iniziare è contattare la ditta che vi da la connessione ad Internet. La maggior parte offre una vasta gamma di modalità di controllo, spesso gratis.
- Il vostro rivenditore di computer: Qui potete trovare ed acquistare software "che blocca e che filtra" l'accesso a determinati siti, come Cyber Patrol e CYBERSitter, che includono caratteristiche simili a quelle fornite da un ISP. Ricordatevi che dovete installare questi prodotti sul vostro computer.

- Il vostro Browser (lo strumento di navigazione sul Web): potete utilizzare il vostro Browser (come Netscape o Internet Explorer) per rinforzare i sistemi di controllo e di selezione dei siti attraverso le voci “opzioni” o “preferenze” del menu.

Date un'occhiata anche ad altri sistemi di controllo come "Safe Areas (Aree Sicure)" per bambini, nuovi tipi di sistemi di selezione e motori di ricerca creati apposta per trovare solo le informazioni adatte alle famiglie.

Assicuratevi comunque di verificare che gli strumenti:

- abbiano le caratteristiche di protezione più adatte per la vostra famiglia
- possano essere utilizzati sul vostro computer
- se dovete pagare un abbonamento dopo l'acquisto del prodotto e
- se funzionano con service provider commerciali, oppure con le connessioni dirette ad Internet, o con entrambi.

Sicurezza delle E-mail

Benefici positivi per vostro figlio :

- Tenersi in contatto con insegnanti, parenti, amici
- Trovare aiuto per i compiti
- Stabilire relazioni con servizi di assistenza e consulenza
- Esercitarsi nello scrivere
- Ricevere notiziari diffusi online
- Avere una rete mondiale di corrispondenza

Pericoli/rischi :

- Sconosciuti, che talvolta si spacciano per qualcun altro, possono mettersi in contatto con vostro figlio
- Messaggi imbarazzanti
- E-mail non desiderate (dette in gergo “spam”) che pubblicizzano siti con materiale esplicitamente porno, prodotti in vendita o schermate di macchinette mangiasoldi

Consigli ai genitori

Condividete l'identificativo e la password dell'e-mail di vostro figlio

- Parlate con lui delle persone che incontra navigando in rete
- Stabilite con vostro figlio la regola di non accettare ***mai*** incontri con sconosciuti in vostra assenza
- Protestate col mittente per e-mail non richieste, e col vostro ISP sulle e-mail non volute

Cosa possono fare gli strumenti di controllo

- L'e-mail per vostro figlio può essere prima indirizzata sulla vostra casella
- Rifiutare e-mail da specifici indirizzi
- Evitare che vengano spediti/ricevuti messaggi dal linguaggio offensivo e/o con informazioni personali

Sicurezza del WEB

Benefici positivi per vostro figlio :

- Accedere ad ampie risorse culturali e educative (testi, suoni, immagini e filmati), altrimenti non disponibile alla maggior parte delle persone
- Ottenere informazioni aggiornate all'ultimo minuto
- Migliorare l'abilità a capire e valutare le informazioni.
- Tenersi informati visitando regolarmente i siti della vostra comunità e della vostra scuola
- Fare giochi divertenti e educativi
- Apprendere con modalità educative abilità utili per le future occupazioni

Pericoli/rischi :

- Facilità nel reperire siti con immagini e testi sessualmente espliciti
- Facilità nel reperire siti che promuovono odio, intolleranza, violenza, droghe, culti e altre cose non adatte per i bambini
- Informazioni imprecise, ingannevoli e false
- Mancanza di restrizioni alla commercializzazione di prodotti come alcol e tabacco ai bambini
- Attività di marketing rivolte alla raccolta fraudolenta di informazioni personali dai bambini per vendere prodotti a loro o ai loro genitori

- Richieste per informazioni personali, per concorsi, indagini etc..., che vengono poi utilizzate in modi non autorizzati
- Facilità di accesso a giochi con eccessiva violenza e stereotipi sessuali

Consigli ai genitori

- Tenere il computer in un'area accessibile a tutta la famiglia per controllare meglio l'attività del bambino
 - Passare regolarmente del tempo in rete con vostro figlio in modo capire i suoi interessi e le attività
 - Insegnare al vostro bambino di interrompere qualsiasi attività se non si sente a proprio agio o è impaurito, premendo il tasto di rientro, scollegandosi e parlando con un adulto fidato al più presto possibile
 - Stabilire un'atmosfera di fiducia e comprensione con il vostro bambino non biasimandolo per esperienze poco gradevoli sulla rete
 - Discutere le differenze tra contenuti pubblicitari, educativi o divertenti mostrando a vostro figlio esempi concreti
 - Mostrare a vostro figlio la differenza tra le fonti di informazioni che sono credibili e quelle che non lo sono
 - Insegnare a vostro figlio a non comunicare mai informazioni personali senza il vostro permesso e senza sapere come e da chi saranno utilizzate tali informazioni
 - Stabilire regole severe per ordinare prodotti (e di conseguenza effettuare controlli sulle ricevute delle carte di credito)
 - Parlare con i servizi dei Provider di Internet e creatori dei contenuti per far sapere cosa volete e vi aspettate da loro per mantenere la sicurezza dei bambini in rete
- **Cosa possono fare gli strumenti di controllo**
 - Bloccare l'accesso a materiali (testi e figure) identificati come non adatti per i bambini *
 - Permettere solo l'accesso a materiali specificamente approvati come sicuri per bambini*
 - Permettervi di specificare quali tipi di materiali sono appropriati per i vostri bambini
 - Aiutarvi a controllare le attività dei vostri figli su Internet memorizzando nomi di siti e/o fotografie di materiale visto dal vostro bambino sul computer, cosicché possiate visualizzarlo successivamente
 - Permettervi di porre restrizioni diverse per ogni membro della famiglia
 - Limitare i risultati delle ricerche su Internet a contenuti appropriati per bambini

- Bloccare le pubblicità che appaiono in alto delle pagine del Web
- Garantire i limiti di tempo imposti dai genitori

** I vari strumento di controllo per genitori determinano in maniera differente se i materiali sono “inappropriati” oppure “sicuri” per i bambini.*

Assicuratevi di chiedere quale criterio usa lo strumento e come funziona il processo di valutazione; e poi provate voi stessi lo strumento per essere più sicuri.

Sicurezza delle Chat

Benefici positivi per vostro figlio :

- Sviluppare rapporti con ragazzi e adulti in tutti il mondo
- Parlare a bambini e ad adolescenti con interessi e preoccupazioni simili, in siti specifici per bambini, controllati attentamente da adulti
- Comunicare istantaneamente con le famiglie , amici, insegnanti.

Pericoli/rischi :

- Linguaggio offensivo e conversazione di tematiche prettamente destinate ad adulti
- A causa della sua natura interattiva , questa è l'attività in rete attraverso la quale più facilmente i ragazzi potranno incontrare persone che vogliono far loro del male
- Troppo tempo in rete limita lo sviluppo completo del bambino prendendo il posto di amici, compiti, sport e altre attività .

Consigli ai genitori

- Accompagnate i vostri figli nelle chat rooms fino a quando non imparerà le vostre regole di sicurezza
- Insegnate a vostro figlio a non fornire mai informazioni personali come il proprio nome o indirizzo, il nome della scuola e il suo indirizzo, o altro che possa identificare la persona
- Spiegate che le persone non sono sempre coloro che dicono di essere
- Stabilite una regola affinché il bambino non instauri rapporti interpersonali senza la vostra presenza
- Limitate vostro figlio a specifiche chat rooms o minacciate la chiusura totale della chat

Cosa possono fare gli strumenti di controllo

- Permettere l'accesso solo a chat rooms controllate o bloccare l'accesso a tutte le chat
- Bloccare i messaggi privati tra un ragazzo e un altro utente
- Limitare la possibilità del ragazzo a fornire informazioni personali

Privacy e uso commerciale

Internet fu fondata come strumento di ricerca e di difesa, ma solo ora viene messo a fuoco il suo pieno potenziale commerciale. Inserzionisti e commercianti si sono resi conto che milioni di ragazzi passano molto tempo in rete e rappresentano un mercato fondamentale:

Le protezioni in rete per i ragazzi sono appena all'inizio dello sviluppo in questo campo, perciò i genitori devono essere particolarmente vigili e attivi.

I genitori sono abituati a strumenti, come il telefono o la televisione, che sono stati regolamentati nel tempo per proteggere i ragazzi; in ogni caso molti regolamenti, come quelli che vietano la pubblicità di alcool e sigarette rivolte ai ragazzi, non sono automaticamente applicate in rete.

Inoltre, le tradizionali distinzioni tra pubblicità e contenuto sono poco chiare in molti siti dedicati ai ragazzi – rendendo più difficile per i ragazzi distinguere i messaggi commerciali dal “contenuto”. La natura interattiva di questo mezzo rende più facile per gli specialisti di marketing raccogliere informazioni personali dai bambini senza necessariamente rivelare come sarà usato e senza ottenere il permesso dai genitori. In alcuni casi gli specialisti di marketing propongono prodotti gratuiti e usano personaggi familiari per incoraggiare i ragazzi a fornire informazioni personali.

Secondo una relazione del Centro per i Mezzi Educativi, i pubblicitari in rete mirano ad attirare l'attenzione dei bambini dall'età di quattro anni, usando pratiche per la pubblicità e la vendita che sono potenzialmente dannose per i bambini.

Come genitori potete aiutare a proteggere i bambini da pratiche commerciali nocive ed inappropriate facendo sapere alle compagnie cosa pensate delle loro attività di marketing e di pubblicità, prendendo contatto il proprio deputato / senatore o con l'autorità per le comunicazioni incaricato, quando si ritiene di aver sperimentato attività dannose.

La legge on-line

Molte leggi che riguardano l'informazione sotto altre forme come libri, riviste e televisione potrebbero essere applicate nel Cyberspazio, ma non sono state ancora approvate. Sebbene la legge stia cambiando e i legislatori si stiano sforzando di trovare modi per regolare questo nuovo e impegnativo mezzo di comunicazione, alcune regole sono già applicabili. In alcuni casi voi e vostro figlio potreste incorrere inavvertitamente in problemi con la legge, che possono arrivare a comprendere processi giudiziari, prigione e multe per aver infranto la legge. Qui ci sono alcune indicazioni basilari riguardo frequenti domande di carattere legale. Riferirsi inoltre alla Sezione *Risorse* per informazioni più ampie ed aggiornate.

Copyright (diritto d'autore)

Copiare fotografie, musica, storie, film e altri lavori artistici non è permesso online senza ottenere l'appropriato permesso dal proprietario del copyright. Prendere una storia da una rivista o scansionare una fotografia per distribuirla è illegale finché non si ottiene il permesso dall'autore. Comunque, molte fotografie e grafici sono stati approvati per un uso pubblico (sono considerati di dominio pubblico). In molti casi in cui è necessario il permesso si può richiederlo cliccando semplicemente sull'icona di un'e-mail.

Copiare o distribuire Software

Virtualmente tutti i software sono protetti da copyright, e quindi non possono essere copiati. Anche copiare e distribuire software comprati è quasi sempre illegale. Ci sono però programmi software chiamati "freeware" e "shareware" che possono essere usati gratuitamente, oppure con un minimo pagamento, oppure solo sotto condizioni specifiche. Al di là del nome del software si dovrebbero leggere attentamente le condizioni sotto le quali si può caricare e scaricare legalmente.

Tutela della riservatezza delle informazioni

Le e-mail sono generalmente rispettose dei diritti di privacy se spedite tra privati. Le informazioni e i messaggi inviati a luoghi pubblici non vengono considerati privati. I bambini dovrebbero essere avvisati che i Provider autorizzati non richiederanno mai delle informazioni personali. Alcuni siti Web, comunque, richiederanno indirizzi o numeri di telefono per scopi di

marketing oppure per inserire in una lista di e-mail. Questo non è illegale, ma tuo figlio non è assolutamente tenuto a dare tali informazioni.

Hacking – Forzare gli accessi

E' generalmente considerato illegale accedere o tentare di accedere a sistemi privati come per esempio alle reti interne di una società. Questa attività di forzatura degli accessi è chiamata hacking. I bambini esploreranno Internet, dovrebbero però essere avvisati che se dovessero arrivare ad un sistema privato, che chiederà loro di inserire l'ID (Identificativo) di utente e una password, devono uscire dal sito immediatamente.

Oscenità

Questo è un argomento molto complicato. Comunque i genitori dovrebbero ricordarsi che potrebbero considerare osceni e scostumati per i loro bambini materiali che potrebbero essere protetti dalle leggi sulla libertà di espressione e quindi non considerati osceni da un punto di vista legale.

Con le leggi attuali, tutto ciò che è considerato legale per la stampa lo è generalmente anche per Internet. In ogni caso i servizi commerciali online hanno il diritto di limitare l'accesso di materiali osceni o indecenti nel loro sistema. Un discorso a parte molto chiaro riguarda la pornografia minorile o infantile: la produzione, vendita o possesso di materiale pornografico minorile attraverso qualsiasi mezzo di comunicazione viola la legge italiana ed internazionale.

A chi rivolgersi per problemi di comportamento offensivo in rete?

Molte associazioni di servizio commerciale in rete impongono severe condizioni di servizio che aiutano a proteggere voi e i vostri figli nel caso incontraste un comportamento offensivo. Se voi o vostro figlio siete le vittime di molestie o di altri problemi online contattate immediatamente il vostro Internet Provider. Chi si comporta in modo offensivo può incorrere nella rescissione del contratto, e di solito gli addetti ai servizi di provider cooperano con le autorità quando c'è la possibilità che venga commesso un crimine informatico. Se la situazione poi ha risvolti riguardanti l'adescamento online di bambini per atti sessuali, pornografia infantile e prostituzione di bambini potete rivolgere direttamente alle autorità di polizia o al Telefono Azzurro.

Il Contratto con i Giovani

Come quando si deve insegnare ad un giovane a guidare l'automobile, anche per navigare in rete bisogna fornire al bambino strumenti utili per aiutarli a stare in rete senza problemi. Uno di questi potrebbe essere un Contratto (con la C maiuscola) che precisa e sottolinea le regole di sicurezza su cui voi e il vostro bambino vi siete messi d'accordo. Potrebbe essere una buona idea produrre il Contratto direttamente col computer.

PER STARE IN RETE MODO SICURO:

Contratto con Tuo figlio

- Comunicherò **SEMPRE** a un genitore o a un altro adulto se mi troverò in una situazione che non sono capace di gestire, che mi spaventa o mi minaccia.
- Non darò **MAI** il mio nome, il mio reale indirizzo, il mio numero di telefono, il nome della scuola o la sua locazione, la parola chiave o altre informazioni che mi identifichino quando sono in rete. Controllerò con un adulto se mi trovassi nella situazione di dover comunicare uno di questi dati.
- Non mi incontrerò **MAI** con qualcuno conosciuto in rete. In rari casi, se i miei genitori me lo consentissero, mi assicurerei di incontrare questa persona in un luogo pubblico con un genitore o un adulto al mio fianco.
- Non risponderò **MAI** ai messaggi in rete in cui si faccia uso di parole scurrili o parole che mi spaventino o che suonino inadatte. Se riceverò messaggi di questo tipo dovrò stamparlo e avvertire immediatamente un adulto. L'adulto potrà poi contattare il servizio di rete o un'agenzia appropriata. Se non mi troverò a mio agio in una chat userò il tasto "ignora".
- Non andrò **MAI** in una nuova area della rete che richieda costi aggiuntivi senza aver prima chiesto il consenso ad un genitore o a un insegnante.
- Non invierò **MAI** a nessuno una foto via Internet o per posta elettronica senza aver prima chiesto il consenso ai miei genitori.
- Non darò **MAI** il numero di una carta di credito in rete senza la presenza di un genitore.

Giovane _____ **Data** _____

Genitore/Tutore _____ **Data** _____

* Per avere una panoramica corretta dei problemi della sicurezza in rete, si veda il sito www.dragotom.it.

Giusto e sbagliato: etica della rete

Oltre alle disposizioni di legge, i genitori bisogna che conoscano gli speciali problemi etici che sorgono con questa nuova tecnologia. Il carattere interattivo apparentemente anonimo del mondo della rete ripropone in nuovi modi vecchie questioni morali, specialmente riguardanti bambini. Perché il mondo in linea può sembrare “artificiale” ad un bambino, è molto importante che i genitori spieghino e sottolineino l'importanza di valori etici di base come la verità, la responsabilità e il rispetto. I bambini hanno bisogno di spiegazioni precise e convincenti su cosa sia un comportamento accettabile e perché, e hanno bisogno di sapere quali eccezioni, se ce ne sono, sono ammissibili. I genitori possono usare queste “nuove” situazioni che sorgono dalla rete per rafforzare i valori comportamentali di fondo e parlare di tali valori. Per esempio:

E' giusto che io scarichi programmi di software che sono disponibili in qualche sito online?
Solo quando le informazioni disponibili danno esplicito permesso a farlo. Rubare le informazioni è come rubare qualunque altra cosa. E' sbagliato ed è illegale.

Posso ricavare le informazioni da Internet e fingere di averle create io?

No. E' al tempo stesso sbagliato ed anche illegale prendere informazioni che non hai creato e ripresentarle come tue. Molte parole e immagini sono protette dalla legge, così presta attenzione a quelle che lo sono. E' importante riferire sempre chi o quale sia la fonte originaria.

E' giusto fingere di essere qualcun altro quando sei in linea? (Può un ragazzo fingere di essere una ragazza? Possono i bambini fingere di essere più grandi di quello che sono?)

Il mondo online ti permette di creare un nome speciale che tu puoi usare, e aiuta i bambini ad andare online con un certo grado di anonimità. Comunque non è assolutamente giusto fingere di essere qualcuno che non sei in modo da ingannare deliberatamente altri, che presumono che tu sia sincero.

E' importante parlare con i propri figli quando emerge questo tipo di domanda. Queste situazioni offrono uno dei tuoi migliori strumenti di insegnamento. Dato che anche tu stai imparando, prenditi tutto il tempo necessario per discutere veramente riguardo queste difficili domande, in modo di aiutare concretamente tuo figlio a diventare un buon cittadino del Cyberspazio.

La "buona educazione in rete": "netiquette"

E' molto importante sia per i bambini che per i loro genitori capire e condividere "la Buona Educazione in Internet", chiamata "Netiquette". Si tratta di regole di comportamento ampiamente accettate e da seguire quando si è in linea, e comprendono (ma non si limitano solo a queste):

- Non SCRIVERE TUTTO IN LETTERE MAIUSCOLE per enfatizzare. E' COME SE TU STESSI URLANDO. Se avete bisogno di enfatizzare una parola usate degli asterischi, ***così***.
- Siate educati. Quando entrate in una Chat aspettate per un po' per scoprire di che cosa si sta parlando, prima di partecipare. Siate pazienti con i nuovi arrivati.
- State attenti a non usare in rete un linguaggio pesante o volgare. Alcuni providers potrebbero cancellare il vostro accesso.

Viaggiare in modo sicuro nella Società dell'Informazione: decalogo per i genitori

- Assecondate il naturale senso di meraviglia del bambino per le scoperte e formatelo con la vostra esperienza e il vostro consiglio;
- Lasciate che il vostro bambino sia libero di prendere l'iniziativa, ma state con lui fino a quando non avete deciso che tutto è a posto;
- Passate tutto il "Cybertempo" che potete con vostro figlio;
- Fornite a vostro figlio istruzioni chiare e semplici su come evitare i pericoli e su cosa fare se succede qualcosa;
- Ponete limiti appropriati all'età di vostro figlio;
- Parlate spesso con vostro figlio della sua esperienza sul computer ed in rete;
- Controllate, controllate, controllate (tempi, bollette telefoniche, gruppi di chat, e materiali scaricati);
- Utilizzate le esperienze di rete come un altro modo per insegnare a vostro figlio i valori fondamentali, la responsabilità ed il corretto comportamento.

Esempi di simboli usati in rete e chiamati "Emoticons":

:-) = **Sono felice**
:-(= **Sono triste**

(:-& **=** **Sono arrabbiata/o**
:-O **=** **Sto urlando**

Ci sono centinaia di questi simboli da utilizzare in rete. Li conoscerai quando passerai del tempo a mandare e-mail; molte guide a Internet hanno le liste di questi simboli (vedi anche Risorse, a p.xx)

CAPITOLO III

Classi e comunità on-line: una realtà sempre meno virtuale

A Scuola – Per avvicinarsi alla Tecnologia

La scuola è il luogo dove molti genitori incontrano per la prima volta l'informatica e la tecnologia relative ad Internet.

Cresce infatti il numero delle scuole che acquistano computer e si collegano a Internet, entrando così nella Società dell'Informazione.

La scuola è un luogo di aggregazione presente in tutte le comunità e aperto a tutti i giovani: è quindi il luogo migliore per garantire ai bambini il massimo beneficio dall'incontro con le nuove tecnologie.

L'utilizzo didattico delle tecnologie è un percorso nuovo, inesplorato, tutto da tracciare.

Previo utilizzo di hardware adeguato, connessione a Internet, sviluppo dei contenuti didattici e formazione ai docenti, la teledidattica può migliorare il rendimento scolastico degli studenti e può motivare quelli che hanno difficoltà nell'apprendimento. L'uso dell'informatica e delle tecnologie mostra risultati efficaci, mettendo in grado gli studenti problematici di imparare e comunicare con maggior successo; ha inoltre significativamente migliorato la condizione dei ragazzi che vivono in zone rurali o isolate.

Avvicinarsi alla Tecnologia della scuola è semplice:

- Chiedete all'insegnante di dedicarvi un po' di tempo, permettervi di entrare in classe, osservare l'ambiente e accendere il computer con vostro figlio.
- Incoraggiate la scuola a organizzare una serata con i genitori, per coinvolgerli e vedere cosa fanno gli studenti con il computer e le tecnologie.
- Chiedete al preside di incontrare i genitori per fissare gli obiettivi dell'istituto per quanto riguarda la tecnologia.
- Scoprite se la scuola ha un **piano di sviluppo delle tecnologie didattiche**. Se sì, familiarizzate con questo programma. Se no, identificate gli insegnanti più interessati a svilupparne uno.
- Entrate in contatto con il consiglio di istituto
- Visitate l'aula multimediale della scuola di vostro figlio

- Verificare se la scuola di vostro figlio ha aderito a programmi di informatizzazione (es. ReMida21) e in caso negativo, verificarne il motivo.

A mano a mano che entrate in contatto e conoscete queste nuove realtà, ricordate che non siete soli. Molte compagnie telefoniche e molti provider sviluppano iniziative per connettere le scuole a Internet. I Partner tecnologici ReMida21 mettono a disposizione delle scuole un listino di offerte speciali.

Il Comune di Milano, la Provincia e numerosi enti sostengono un progetto territoriale di diffusione dell'uso della multimedialità e di Internet nella didattica attraverso una serie di azioni mirate. Remida21, questo il nome del progetto, attraverso l'azione di una Task Force Tecnica¹ affianca le scuole alle prese con le difficoltà naturali di questo processo evolutivo, fornendo servizi e consulenza alle scuole aderenti. Il sostegno fornito da ReMida21 sostiene l'importanza di formare nuovi docenti in grado di aiutare vostro figlio ad apprendere ed utilizzare le nuove tecnologie; propone la creazione di materiale multimediale e l'uso della rete come efficace strumento didattico.

Storie di scuole: Il Parco Nord

Il Parco Nord, un complesso scolastico a Nord di Milano ha una realtà davvero speciale: grazie all'intraprendenza ed all'entusiasmo preveggenze della preside prof.ssa Traversa e del prof. Catania questo complesso, che attualmente raccoglie 4 istituti superiori, ha recentemente fondato un consorzio di 29 scuole.

L'ITC Parco Nord, essendo già dotato di tutte le tecnologie necessarie e sapendole sfruttare in maniera saggia, ha speso i finanziamenti del Piano per lo Sviluppo Tecnologico Didattico 1A ed 1B per la creazione di questo consorzio e per l'acquisito del dominio per mettere tutte le scuole consorziate in rete sotto lo stesso nome. Mettere in rete 29 scuole di paesi diversi dell'area Milano nord, di ordini diversi e con problemi diversi non è certo facile, ma è sorprendente l'entusiasmo della Prof.ssa Traversa che grazie anche al sostegno di un ex allievo programmatore sperimenta utili programmi per la gestione delle connessioni e per il controllo degli accessi ad Internet.

All'ITC Parco Nord, dove si sperimentano i software ed i sistemi di navigazione sicura studiati dal giovane programmatore, le aule multimediali sono a disposizione degli studenti

¹ Potete contattare la Task Force Tecnica, il gruppo di giovani tecnici, scrivendo a tft@mxm.it.

anche al di fuori dell'orario scolastico e, con giustificata soddisfazione, la preside sottolinea che non si sono mai verificati incidenti o danni; gli insegnanti, inoltre, stanno già iniziando percorsi di formazione interni all'istituto, supportati da colleghi più abili, per apprendere ad utilizzare le risorse della rete e del computer.

Il Parco Nord non solo cerca di mobilitare i propri studenti e docenti verso le nuove tecnologie, ma con la creazione di consorzio cerca di coinvolgere altre realtà scolastiche in questo delicato processo di trasformazione, testimoniando con la propria esperienza che cambiare è possibile e necessario.

Scuola e tecnologia

Dalla recente analisi condotta da Niche Consulting, sono emersi alcuni dati interessanti sull'uso del computer e di Internet nelle scuole.

Pare infatti che a Milano il 52% degli studenti utilizzi Internet da casa, il 20% sia da casa che da scuola e solo il 4% usi un computer esclusivamente a scuola. Questi dati variano leggermente nella media nazionale: gli studenti con un computer a casa sono il 35%, il 13% utilizza il computer sia da casa che da scuola e il 3% lo usa solamente a scuola.

I dati sulle connessioni Internet mostrano ancora il lieve scarto esistente fra i dati milanesi e quelli nazionali: a Milano infatti, gli studenti che si connettono da casa sono il 19% contro il 10% nazionale.

Accompagnare la scuola di vostro figlio all'utilizzo delle tecnologie didattiche – Alcuni suggerimenti

Esistono molte realtà a cui i genitori possono far riferimento se vogliono attivamente collaborare con la scuola dei loro figli su questioni tecniche. Alcuni documenti scritti sono elencati nel Capitolo IV. L'Ufficio Scolastico della vostra città può procurarvi materiali utili o proporre corsi di formazione. Chiedete anche se nella vostra comunità locale esistono società o enti non profit che sostengono le scuole nell'impostazione dei loro programmi di sviluppo delle tecnologie didattiche.

Qui di seguito vi proponiamo una lista degli elementi da verificare per stabilire se il programma delle tecnologie della scuola di vostro figlio è stato sviluppato sulla base di altri programmi di successo, con il coinvolgimento e gli input provenienti dai docenti, dal personale amministrativo della scuola e dai genitori.

Step 1: Costruire le basi di partenza – Cos'è necessario?

- L'appoggio del preside e del Provveditorato agli Studi o l'Ufficio Scolastico.
- Un nucleo di insegnanti entusiasti.
- Corsi di formazione per gli insegnanti.
- Una cultura educativa che incentivi l'aggiornamento continuo dei curricula.
- Un contatto con lo staff della biblioteca fin dall'inizio.
- Persone pronte a collaborare e a facilitare l'utilizzo delle nuove tecnologie didattiche (altre scuole, aziende private, organizzazioni non profit...)
- Una rete di rapporti che permetta l'avvio di una discussione onesta e rispettosa tra docenti, amministrazione, genitori e studenti.

Step 2: Progettare e introdurre il piano – Cos'è necessario?

- Una "vision" chiara degli obiettivi educativi della scuola.
- Gli obiettivi tecnologici e la stesura di un piano per sostenere gli scopi educativi della scuola.
- Attenzione alle modalità con cui gli studenti utilizzeranno le risorse tecniche (progetti di gruppo, archiviazione dei lavori, e così via)
- Una sistematica e attenta introduzione del piano ai docenti e ai genitori.
- Coordinamento, necessario, con il *Provveditorato o l'Ufficio Scolastico*.
- Un piano di fattibilità che preveda le spese per il telefono, i computer, i programmi, la connessione a Internet.
- Decisioni mirate e attente su connessione, computer, programmi e così via.
- Entusiasmare genitori e studenti nel progettare il piano (farsi dare una mano dai genitori fin dall'inizio contribuisce a creare uno stretto rapporto tra scuola e famiglia).
- Coinvolgere gli studenti nel processo di pianificazione.

Step 3: Mantenere il piano delle tecnologie al passo con i tempi – Cos'è necessario?

- Discussione continua e valutazione delle attività tecnologiche (coinvolgendo l'amministrazione, i docenti, i genitori, gli studenti, il personale della scuola)
- Aggiornamento professionale continuo, assistenza tecnica e soluzione dei problemi.
- Ingegnosità nel reperire fondi per finanziare e promuovere il programma.
- Un team intraprendente capace di prendere accordi con enti pubblici e aziende
- Regolari verifiche della coerenza tra piano e obiettivi educativi.

Modelli d'uso

Il Progetto ReMida21 raccomanda che le scuole sottoscrivano un contratto con tutti gli studenti per garantire che ciascuno di loro entri nella Società dell'Informazione in maniera appropriata.

I cosiddetti "Modelli d'uso" incentivano un comportamento responsabile da parte degli studenti e danno agli insegnanti regole da far osservare, come ad esempio:

- La rete dovrebbe essere utilizzata in modo coerente con i codici di comportamento della scuola.
- Ciascuno studente dovrebbe condividere l'uso della rete con gli altri e prestare attenzione a non monopolizzarla.
- La rete dovrebbe essere utilizzata a fini educativi (ad esempio, gli studenti dovrebbero evitare di diffondere pubblicità online senza autorizzazione).

Il regolamento deve anche bandire comportamenti quali:

- La vendita online di droga o altro materiale illegale;
- L'utilizzo non autorizzato di marchi o materiale registrato con copyright;
- L'uso della rete per guardare materiali osceni o indecenti;
- La creazione o la distribuzione di virus informatici;
- L'uso di identità o di i.d. number altrui per spedire o ricevere posta;
- La diffusione di messaggi razzisti, ingiuriosi od osceni;
- La pirateria ("hacking") di qualunque tipo.

Il mancato rispetto di queste regole può portare alla sospensione dall'utilizzo del computer e in alcuni casi può essere perseguito a norma di legge.

Storie di scuola: La SMS di via Ogetti

L'esperienza della scuola media di via Ogetti è indubbiamente un modello ed un esempio che merita di essere conosciuto: l'intraprendenza della preside Rosa D'Emidio e della vicepresidente Patrizia Albero e la loro fiducia nelle nuove tecnologie ha portato la loro scuola ad essere un modello.

In questa scuola i finanziamenti ricevuti per il Piano di Sviluppo per le tecnologie didattiche promosso dal Ministero della Pubblica Istruzione a partire dal 1997 sono stati spesi per dotare tutte le aule con un computer connesso ad Internet, un videoregistratore ed un televisore. In questo modo i ragazzi possono imparare ad utilizzare Internet e la multimedialità con facilità e comodità.

L'organizzazione e la gestione del collegamento ad Internet, non privo di problemi se si pensa alla giovane età degli studenti, viene gestita responsabilizzando i ragazzi: in ogni aula viene eletto un "capitano" che è responsabile della navigazione in Internet; i ragazzi più bravi fanno da tutor per quelli meno abili: in questo modo non vengono evitati tutti gli incidenti, ma la responsabilizzazione aiuta i ragazzi a maturare e crescere.

Internet per questi ragazzi è parte integrante dell'insegnamento e della vita quotidiana; la scuola ha un successo di iscrizioni e raccoglie l'adesione e l'appoggio delle famiglie, ma più importante di tutto: i ragazzi sono in condizioni ottimali per apprendere la nuova cultura ed entrare nel futuro con "le carte in regola".

Il collegamento scuola-famiglia

Il collegamento scuola-famiglia è al centro di un sistema educativo di successo. Concedetevi il tempo di informarvi su quanto fanno i vostri figli a scuola. Andate alle *riunioni del consiglio d'istituto*. Se c'è un collegamento tra il vostro computer di casa e la rete scolastica, assicuratevi l'opportunità di aggiornarvi sulle comunicazioni della scuola e di fare i colloqui con i professori. Grazie alla posta elettronica sarà facile lasciare messaggi agli altri genitori e ai professori relativamente alle attività scolastiche e a quelle dei ragazzi.

Accrescere il proprio interesse

Sviluppare un piano delle tecnologie didattiche per la scuola di vostro figlio è un'attività lunga e faticosa. Troverete numerosi ostacoli lungo la via. Fissatevi sempre degli obiettivi a breve termine, ma non perdetevi di vista la prospettiva più ampia degli scopi che si possono raggiungere in tempi più lunghi.

Un PC collegato a Internet per tutti i bambini

Una questione di interesse pubblico - Le istituzioni elette – a scuola, nel Comune, nella Provincia, nella Regione e nel Governo – sono gli organi che decidono se gli studenti avranno accesso o meno alla Società dell'Informazione. Queste decisioni di politica pubblica determineranno se le nuove tecnologie didattiche saranno a disposizione di tutti gli studenti o solo di quelli i cui i genitori potranno permettersi di comprare i mezzi tecnologici.

E' il Ministero della Pubblica Istruzione, ad esempio, che decide come lo Stato deve allocare risorse sui programmi di tecnologia didattica.

eEurope

eEurope è un'iniziativa promossa dalla Commissione Europea nel dicembre 1999 in vista del Consiglio straordinario di Lisbona del 23-24 marzo 2000. Questo progetto mira ad accelerare l'introduzione dell'Europa nell'era digitale ed evitare il formarsi di un divario digitale; per questo si vuole diffondere la nuova cultura multimediale in maniera capillare, in modo da coinvolgere ciascun cittadino, renderlo in grado di utilizzare proficuamente i nuovi strumenti elettronici favorendo la coesione sociale e la partecipazione collettiva alla rivoluzione culturale in atto.

Il programma naturalmente privilegia la formazione dei giovani.

La scuola infatti viene considerata come un fattore decisivo e determinante per il progresso economico e sociale: è nelle scuole infatti che dovrebbe iniziare il processo di sviluppo tecnologico e delle nuove competenze. Secondo il piano di *eEurope* i sistemi educativi dovrebbero creare contesti favorevoli sia agli allievi che ai docenti per trarre il massimo vantaggio dalle nuove tecnologie. Per fare tutto ciò, il programma auspica un'attiva collaborazione con le aziende .

Gli obiettivi che *eEurope* si propone di perseguire si dividono in tre fasi:

- entro la fine del 2001 tutte le scuole dovranno essere connesse ad Internet, si dovrà incentivare ed attivare la disponibilità di risorse didattiche ed educative online, favorire l'accesso ad Internet anche dei giovani residenti nelle aree a rischio.
- Entro la fine del 2002 si vuole garantire l'accesso ad alta velocità in tutte le classi e curare la formazione dei docenti.

- Entro la fine del 2003 si vogliono garantire le competenze di utilizzo degli strumenti della nuova tecnologia per tutti gli studenti alla fine del percorso di studi.

Internet nelle case

Secondo i dati della ricerca condotta da Niche Consulting, nel febbraio 2000 si connettono ad Internet in percentuale il 13,1% degli abitanti del Centro Nord, per circa 4,1 volte alla settimana con una connessione giornaliera media di 33 minuti; a Milano si connette il 20,8% degli abitanti, 4 volte alla settimana con una connessione di 27 minuti quotidiani. La maggioranza degli utenti si connette da casa (il 65% della media nazionale, il 62% dei milanesi), alcuni da amici e parenti (20% in Italia e 17% a Milano).

Come venire coinvolti

In quanto cittadini, i genitori possono unire le forze e influenzare in maniera significativa i risultati di queste importanti decisioni. Ci sono gruppi intorno a voi che possono aiutarvi a scoprire quanto è stato deciso e quali azioni sono state intraprese a livello locale e nazionale (vedi il paragrafo Risorse).

Può essere un'esperienza divertente e formativa cercare le ultime notizie su Internet con vostro figlio e spedire via e-mail le vostre impressioni ai decision-makers. Ad esempio, sul sito www.palazzochigi.it/fsi si accede al Forum della società dell'informazione dove ci si può aggiornare sulle ultime novità.

Dato che la scuola è il luogo migliore per assicurare che tutti i ragazzi abbiano accesso alle nuove tecnologie, un buon punto di partenza può essere verificare di quanti computer per alunno la scuola è fornita.

Come contribuenti, i genitori hanno il diritto di pretendere attenzione e dovrebbero contattare i rappresentanti dei governi locali e del consiglio di istituto per promuovere, laddove è necessario, un aumento degli investimenti nelle tecnologie didattiche.

Perché è importante

I genitori sono un gruppo di pressione particolarmente forte per quanto riguarda le decisioni relative alla Società dell'Informazione, dal momento che i loro figli ne sono i primi membri. Oltretutto, se tutti i genitori si unissero le loro richieste sarebbero tenute in maggiore considerazione dai politici, sempre molto attenti ai consensi. Sotto la nostra

guida vigorosa e chiara di genitori, possiamo garantire che per i nostri figli vengano prese le decisioni migliori.

Appendice A: offre una serie di link a siti istituzionali Italiani

- ✓ <http://www.provincia.mi.it> il sito della provincia di Milano per sapere ciò che succede in città e trovare le informazioni istituzionali locali con rapidità e comodità.
- ✓ <http://www.istruzione.it> il sito del Ministero della pubblica istruzione: tanti link e proposte e naturalmente tutte le novità del mondo scolastico.
- ✓ <http://www.istruzione.lombardia.it> sito dedicato alla didattica ed alla scuola in >Lombardia, ricco di Link e informazioni utili dalle istituzioni.
- ✓ <http://www.polimi.it/> il sito del politecnico di Milano. con segnalazioni ed aggiornamenti sull'attività dell'Università.
- ✓ <http://www.bdp.it> è il sito della biblioteca pedagogica di Firenze, sempre attenta ed attiva nel campo della didattica e dell'educazione.
- ✓ [http://www.cilea.it/Virtual Library/](http://www.cilea.it/Virtual_Library/) i link a tutte le biblioteche del mondo, per fare una pratica ricerca online e sapere dove reperire il libro tanto cercato.
- ✓ http://opus.cilea.it/cgi-bin/mai/webdriver?Mlval=opac_home per fare una ricerca a tutto campo in tutte le biblioteche della Lombardia.
- ✓ <http://europa.eu.int/> il sito ufficiale dell'Unione Europea, per informarsi, documentarsi ed essere "veri" cittadini d'Europa.
- ✓ <http://www.unicef.it> il sito dell'Unicef. Il sito si presenta da sé, per aiutare i bambini.
- ✓ <http://onuitalia.it> aggiornamenti ed informazioni dall'Organizzazione delle Nazioni Unite, sezione italiana

APPENDICE B: GLOSSARIO

Abilità informatica - Consiste nell'abilità di trovare, elaborare, e valutare le informazioni elettroniche; gli individui sono sempre apprendisti (principianti), ovvero devono mantenersi costantemente aggiornati, devono essere attrezzati e competenti sul posto di lavoro nell'era dell'informazione. Poiché l'informazione è sempre più catalogata e trasmessa

elettronicamente, le conoscenze e la dimestichezza con la tecnologia dell'informazione stanno diventando sempre più importanti.

Browser - E' un prodotto Software che permette di trovare, vedere ed anche ascoltare materiale nel World Wide Web, permette di utilizzare e visionare testi, immagini, suoni e video. I Browser più popolari sono Netscape Navigator e Microsoft Internet Explorer.

CD-ROM - E' un disco che può contenere una grossa quantità d'informazioni; generalmente è usato per i computer che possiedono un lettore per i CD-Rom. CD-Rom è una sigla che significa "Compact Disc Read Only Memory" (disco compatto di sola lettura), ciò spiega perchè un Cd-Rom mostra soltanto informazioni già presenti ma non può essere registrato o riscritto.

Chat Room - Permettono a chi le usa di comunicare con altri utenti della rete connessi in "tempo reale" (dal "vivo"); contrariamente a quanto avviene con le e-mail, in cui i tempi sono dilatati in cui domanda e risposta non avvengono contemporaneamente. L'utente entra in una *chat* (solitamente definita in base ad argomenti specifici), scrive un messaggio col computer e lo invia, esso appare istantaneamente sullo schermo dell'altro utente connesso in quella *chat*. Non vi è un numero limitato di accessi alla *chat*, ma è utile tener presente che non si sa mai chi leggerà i messaggi o chi risponderà, quindi è meglio prestare attenzione.

Comunicazione online - Comunicare attraverso Internet oppure attraverso una rete commerciale, di solito via linea telefonica

Cyberspazio - Termine generale usato per riferirsi alle "aree" elettroniche e alle comunità esistenti in Internet e nella rete, è inoltre utilizzato per definire le culture che si stanno sviluppando intorno a questo fenomeno.

E-MAIL (posta elettronica) - Detto anche "Messaggio elettronico" è un modo rapido e comodo per spedire dei messaggi da un computer ad un altro. Gli utenti possono inviare delle cartoline "virtuali", delle lettere e altri messaggi di testo, sotto forma di documenti multimediali. Per fare questo è necessario avere un Modem, una linea telefonica connessa al computer e un indirizzo e-mail (riconoscibile per il simbolo "@").

FAQ - E' una lista di "domande più frequenti" (l'acronimo sta infatti per *Frequently Asked Questions*) inerenti uno specifico sito Web, liste di e-mail, prodotti o giochi. Leggere le FAQ è una molto utile quando si è inesperti del sito, della lista di e-mail o del prodotto e fa risparmiare tempo.

Gruppi di discussione - Un'area nella rete che tratta specificatamente argomenti, qui gli utenti possono leggere e aggiungere commenti inerenti al tema in oggetto. Si possono trovare gruppi di discussione per qualsiasi argomento.

Hardware - Comprende i cavi e le componenti materiali del computer. Include il cosiddetto "disco rigido" e le relative periferiche annesse, come gli scanner e le stampanti, i monitor...

Home Page - E' la pagina di apertura di un sito del World Wide Web. E' utilizzato anche per riferirsi alla pagina iniziale caricata dal Browser.

HTML - "Hypertext Markup Language". E' un formato per documenti usato nel World Wide Web. Documenti di testo dovrebbero essere convertiti in HTML affinché sia possibile la loro lettura sul Web.

Hyperlink (simile a Iper testo) - E' un modo facile per recuperare informazioni selezionando le parole evidenziate e sottolineate nel testo sullo schermo: queste collegano ad altri documenti inerenti la parola evidenziata.

Internet - E' la rete di computer più vasta del mondo.

ISP - Internet Service Provider. Un termine generico che indica qualsiasi operatore che permette connessioni ad Internet. Alcuni ISP offrono, oltre ai collegamenti ad Internet, servizi aggiuntivi a pagamento solo per gli abbonati.

MODEM - E' un congegno hardware che permette ai computer la comunicazione via internet attraverso la linea telefonica oppure altri sistemi di trasmissione dati. I Modem trasformano segnali digitali in segnali telefonici (analogici), e viceversa, per la

trasmissione. I Modem operano con velocità differenti: più è alta la velocità e più velocemente sono trasmessi i dati. I più veloci Modem disponibili commercialmente sono "56K" (oppure 56 kilobits per un secondo).

Motore di ricerca - E' un programma on line che esegue le ricerche su Internet in base a parole e frasi che l'utente fornisce. Alcuni siti hanno il motore di ricerca attivo solo nel loro sito.

Mouse - E' un piccolo congegno connesso al computer con un cavo (sebbene attualmente inizino a circolare anche mouse senza filo, ndr), che permette di dare comandi al computer attraverso 2 o 3 tasti

Multimedia - E' una combinazione di due o più tipi di informazioni come il testo, l'audio, il video, i grafici e le immagini.

Netiquette - E' il regolamento e galateo della civiltà Cyberspaziale. Di solito applicato in Internet, dove le modalità di comunicazione sono definite dagli utenti stessi.

Piano tecnologico - E' il piano che guida l'introduzione delle tecnologie in una scuola, in un distretto o in una comunità.

Portale - È un sito di servizio che fornisce informazioni classificate per argomento e l'accesso ai siti dove possono essere recuperate. Vi sono portali "orizzontali", come www.yahoo.it, www.virgilio.it che forniscono informazioni eterogenee; esistono anche portali "verticali", detti anche "Vortal" che contengono informazioni e servizi esclusivi e monotematici, es. www.remida21.it è il portale dell'Education .

Posting - Indica l'invio di un messaggio ad un gruppo di discussione oppure alle altre aree di comunicazione in rete. Il messaggio in sé è chiamato come "post".

Rating Systems (Sistemi di valutazione) - I sistemi di valutazione sono utilizzati per valutare il contenuto di un sito Web in base al numero di differenti argomenti per adulti (es. sesso, violenza, volgarità, intolleranza). L'accesso ai siti con valutazioni specifiche può essere limitato, cambiando le impostazioni del Browser, come Microsoft Internet Explorer.

Molti dei prodotti di controllo hanno propri sistemi di valutazione. Quando si sta usando un sistema di valutazione, i siti che non sono stati valutati potrebbero essere inaccessibili.

Rete - E' un termine colloquiale spesso utilizzato per riferirsi al complesso di Cyberspazio, Internet, Servizio Commerciale, Free-Nets.

Reti Civiche - E' un canale comune che fornisce accessi gratuiti o limitati, per lo più ai residenti locali. Le reti gratuite permettevano accessi a siti prevalentemente testuali con informazioni e forum di discussione tematiche locali; attualmente molte Reti civiche forniscono ulteriori servizi, ed un accesso ad Internet completo. Esempi di reti civiche sono www.rcm.it; www.onde.net).

Server - E' un computer ospite che immagazzina le informazioni e/o i programmi Software e li mette a disposizione agli utenti di altri computer, detti "client".

Servizi commerciali - Termine generale per grandi servizi on-line (*lol, Microsoft Network, Infostrada*). Questi servizi sono simili a club che richiedono l'iscrizione degli utenti. Oltre a provvedere per l'accesso ad Internet, i servizi commerciali hanno molti contenuti, giochi e *Chat Rooms* accessibili solo ai membri.

Siti Web - Indica una collocazione, un "indirizzo" sul World Wide Web che include grafica, suoni e collegamenti con altri siti. I siti Web sono identificati da un indirizzo che comincia con "http://" (es. www.mxm.it).

Società dell'informazione - E' un termine reso popolare dal commissario UE Bangemann nel libro Bianco sulla società dell'informazione. La società dell'informazione è vista come l'insieme dei servizi reperibili da una rete mondiale di computer che serve milioni di utenti simultaneamente, trasmettendo e-mail, archivi multimediali, audio e video. Il sistema collega case, uffici, scuole, biblioteche e centri di visita medica, così che le informazioni testuali e audiovisive possano essere accessibili istantaneamente e trasmessi dallo schermo di un computer ad un altro.

Software - E' un programma per computer; definito approssimativamente come una serie di istruzioni utilizzate dal sistema Hardware per compiere operazioni ed interagire con

l'utente. C'è un software di sistema che aziona la macchina stessa fungendo da interfaccia (come Window e MacOS), e ci sono software di applicazione per uso specifico- es. videoscrittura, fogli elettronici...

URL - "Uniform Resources Locator". E' l'indirizzo di World Wide Web di un sito su Internet. Per esempio, URL dell'Ufficio scolastico è www.milano.istruzione.it

USERID (or User ID) - E' un nome identificativo ed unico dato a (o scelto da) un utente nei siti Web che richiedono l'iscrizione e nei sistemi commerciali. L'ID dell'utente, qualche volta accompagnato da un Password, viene usato da un servizio per permettere l'accesso ad un sistema e/o fornire informazioni sugli utenti

World Wide Web - E' un sistema di navigazione su Internet basato sull'ipertesto che permette di curiosare tra le innumerevoli risorse collegate. È meglio conosciuto come WWW e come Web.

RINGRAZIAMENTI

Questa guida è tratta dalla Parent's Guide, edizione americana pubblicata da Children's Partnership

La traduzione dall'inglese è stata realizzata dagli allievi del **Civico Liceo Linguistico "A. Manzoni"** sotto la guida dell'insegnante Paola Giovanna Ottolino. Hanno svolto il lavoro gli studenti: Aldrighetti Andrea, Balsamo Stefania, Bruno Sabrina, Galetta Elisa, Grandi Valentina, Lazzaretti Vera, Lucchesi Valentina, Martinelli Simone, Mascolino Erika, Sala Arianna, Tassinari Francesca, Troilo Tiziana

Un vivo ringraziamento e apprezzamento va soprattutto a Children's Partnership, di cui riportiamo i riferimenti:

GUIDA PER I GENITORI ALLA SOCIETA' DELL'INFORMAZIONE Regole e strumenti per le famiglie in rete

Scritto da Wendy Lazarus & Laurie Lipper,
della Children's Partnership

Seconda edizione a cura di Lynzi Ziegenhagen e Sarah Whitehead
1998 La Children's Partnership

Questa Guida è disponibile esente da spese al seguente indirizzo: <http://www.childrenpartnership.org>. La licenza di copiare, divulgare, o utilizzare in altro modo la presente è normalmente concessa ad entità non commerciali, purchè la proprietà sia attribuita alla Children's Partnership. Le citazioni di prodotti commerciali in questa Guida sono solo esempi e non vanno interpretate come suggerimenti commerciali

La Children's Partnership è un progetto del Tides Center