

TEMA

# Scriviamo la netiquette!

**Isabella Donato**

Docente di Italiano e Latino al Liceo

*isabella.donato@istruzione.it*

## Introduzione

La sicurezza digitale è un tema inserito nella cittadinanza digitale (una delle 8 [competenze chiave](#) per l'apprendimento permanente) e nell'area 4 del framework [DigCompOrg](#) (*European Reference Framework for Digitally-Competent Educational Organisation*); inoltre è promossa anche dal PNSD ([Azione #14](#)) e sostenuta da altre iniziative, internazionali e nazionali, come il [Safer Internet Day](#) (e progetti come [Generazioni Connesse](#)) e il [Memory Safe](#).

Considerando le [competenze digitali di base](#) che un utente deve possedere (che riguardano, per esempio, la protezione dei dispositivi, la capacità di analisi e valutazione critica delle informazioni trovate, la cura e la tutela dell'identità digitale), il ruolo educativo della scuola è di primaria importanza, perché deve contribuire a promuovere un uso corretto della rete e dei dispositivi. Un obiettivo dovrebbe essere trasferire le buone pratiche dalle attività didattiche agli ambienti online frequentati dagli adolescenti in orario extra-scolastico.

Purtroppo, però, spesso si crede erroneamente che il tema della sicurezza digitale sia di esclusivo interesse della scuola come istituzione e del personale amministrativo, perché riguarderebbe gli ultimi [provvedimenti normativi](#) come iscrizioni online, registro elettronico, dematerializzazione. Quindi, il più delle volte, gli attori che dovrebbero preoccuparsi della sicurezza digitale non sono consapevoli delle cautele da adottare. In particolare i docenti impegnati a progettare, allestire e gestire scenari di apprendimento online devono saper prevedere punti di debolezza delle attività anche in relazione all'*e-safety*.

In quale modo un'attività di scrittura collettiva della *netiquette*, oggetto di questo contributo, può servire a educare alla cittadinanza digitale? E perché la costruzione di gruppo di una *netiquette* potrebbe essere più efficace di una già fatta?

Insegnando a non scrivere in maiuscolo, a non tempestare di messaggi i compagni, a firmare i post, si possono creare le basi per un rispetto reciproco e, quindi, per un miglioramento delle relazioni con gli altri, arginando e contrastando comportamenti scorretti di *cyber* intimidazione; ponendo l'attenzione su cosa si pubblica, si può far riflettere sui contenuti che potrebbero risultare offensivi, rovinando la reputazione. Inoltre il lavoro collettivo è più coinvolgente per gli studenti, anche perché, in genere, questi si sentono esclusi dalle decisioni, e il processo *bottom up* di scrittura della *netiquette* potrebbe responsabilizzarli, rendendoli protagonisti delle scelte.

## Progettazione e descrizione dell'attività

La progettazione di questa attività di scrittura collettiva della *netiquette* è propedeutica all'uso di piattaforme educative, perché si ritiene che l'approccio al tema della sicurezza digitale debba necessariamente precedere il contatto diretto con le tecnologie didattiche, offrendo agli studenti, prima, l'acquisizione di abilità relative all'*e-safety* e alla comunicazione e, successivamente, quelle relative agli strumenti e alla valutazione critica delle informazioni.

Per svolgere l'attività occorrono circa 30-40 minuti, anche se dipende dall'interesse che le singole idee suscitano.

Le classi coinvolte sono state 5 (per un totale di circa 120 studenti), appartenenti al Primo Biennio di un Liceo, nello specifico 2 Prime e 3 Seconde.

Tutte le classi, che avrebbero usato piattaforme educative differenti (*Edmodo* e *Easyclass*), sono state coinvolte nella medesima attività, perché, indipendentemente dallo strumento usato, quando si prevede l'utilizzo di comunicazione asincrona e scambio di materiali online, è necessario offrire modelli di comportamento corretti.

Per quanto riguarda la scelta degli strumenti, per l'attività di collaborazione è stato individuato *Tricider*, strumento disponibile online, free, e che non prevede registrazione per partecipare (si può condividere attraverso un link). Consente di realizzare *brainstorming*, scrivere idee (*ideas*) e esprimere un giudizio positivo o negativo (*pros and cons*) sulle proposte dei partecipanti. Un programma di scrittura di testo, un muro (per esempio *Padlet*) o l'uso del programma della LIM non avrebbero garantito in tempi rapidi la stessa funzione, cioè quella di esprimere giudizi su altri pareri. E ancora un altro strumento web come *Answer Garden* non avrebbe dato l'opportunità di ragionare sulle singole idee, fornendo un'opinione scritta sui suggerimenti, perché può solo mostrare quali siano i termini più votati, che appaiono di dimensione maggiore rispetto agli altri.

Sono stati preparati 5 *Tricider*, in modo che ogni gruppo-classe potesse creare regole *ad hoc*, anche in considerazione dell'uso di piattaforme diverse.

I *brainstorming*, intitolati "Netiquette", avevano una descrizione dell'origine e del significato del termine, che poteva non essere conosciuto da tutti. In dettaglio gli studenti potevano leggere nella pagina: "La *Netiquette* è il Galateo (*Etiquette*) della Rete (*Net*), cioè comprende tutte quelle regole che servono per comunicare correttamente e collaborare in rete con gli altri, condividendo materiali".

Si è deciso di presentare già alcune idee scritte, perché gli allievi non trovassero la pagina bianca e potessero capire già visivamente il funzionamento di *Tricider*.

In considerazione del fatto che alcune informazioni sul profilo e sulla *privacy* sarebbero state fornite successivamente nella presentazione degli ambienti educativi, si è deciso di focalizzare l'attenzione su istruzioni generali, anche perché gli studenti erano alla prima esperienza didattica con le tecnologie.

Le indicazioni già proposte sono state (Fig. 1): "Fare sempre il *logout* quando si finisce di lavorare"; "Non postare messaggi o materiale inappropriato", con una breve spiegazione "cioè non pertinenti all'argomento e alla finalità del gruppo, o messaggi personali, o volgari o pubblicitari"; infine: "Non scrivere in maiuscolo perché equivale a urlare".

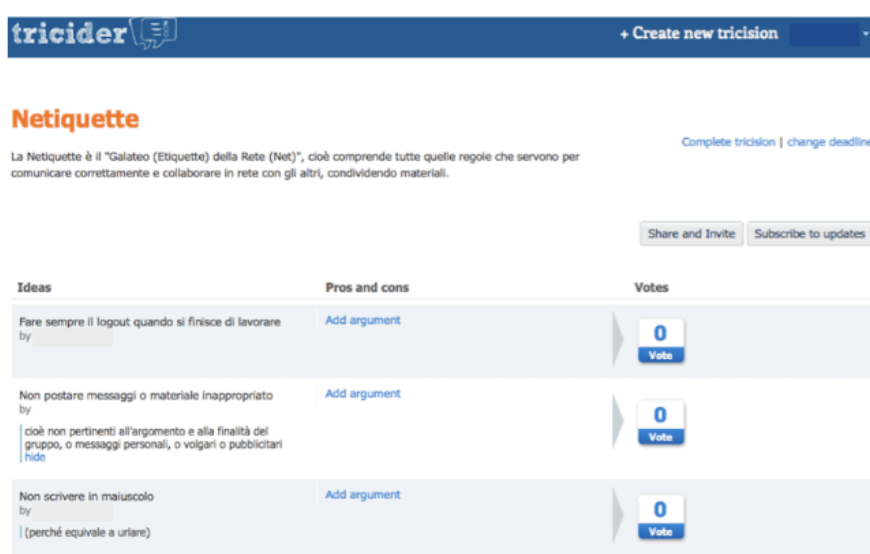


Figura 1 – Tricider

## Descrizione dell'attività con gli studenti

Agli studenti è stato dato il link di *Tricider* per votare le idee, aggiungere elementi a sostegno o contrari alle proposte e inserire nuovi suggerimenti.

La consegna, la lettura e il commento delle idee si è svolto sempre in presenza, ma il lavoro online su *Tricider* è stato proposto in modo differente nelle classi per ragioni di carattere pratico: quando il tempo a disposizione è stato sufficiente e la classe si trovava nell'aula di informatica (non essendo classi 2.0 e non potendo gli studenti usare *device* personali), si è proposto di svolgere il *brainstorming* durante la lezione, altrimenti è stato assegnato come attività domestica.

Alle idee iniziali gli studenti hanno aggiunto altre proposte o votato per quelle presentate. In particolare, per l'uso del maiuscolo una studentessa ha suggerito la possibilità di usarlo per sottolineare parole importanti: infatti, in molti ambienti online non è possibile usare il *fontbold* o *italic* per dare risalto ad alcune parole. E sempre riguardo alla comunicazione si è suggerito di "Usare *emoticon*" per evitare incomprensioni nella comunicazione asincrona.

Altre idee hanno avuto come argomento il materiale che si allega ai messaggi. La proposta del docente di "Caricare materiali interoperabili" con la spiegazione del

termine "interoperabili, cioè formati aperti o leggibili da tutti i dispositivi" non è risultata immediatamente comprensibile; una formulazione più semplice sarebbe potuta risultare "allegare file in pdf".

Uno studente, sempre sugli allegati, ha proposto un'idea in modo più semplice e chiaro, anche se con linguaggio non tecnico: "Non allegare file, foto e robe varie troppo pesanti" (Fig. 2).

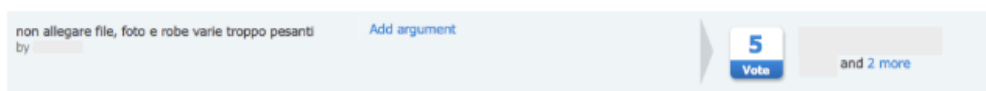


Figura 2 – Riformulazione di un'idea in modo più semplice

Alcuni suggerimenti sono stati: "Avvisare in classe quando c'è nuovo materiale" (Fig. 3) e ancora "Quando inserisce qualcosa sulla piattaforma può avvertirci scrivendolo sul registro o dicendolo in classe?". Questi hanno raccolto molti voti nelle classi che hanno scelto *Easyclass*, che non prevede l'invio di notifiche delle attività. Quindi la richiesta di avviso nasce da un motivo di carattere pratico: essere informati sulla presenza di nuovi compiti e materiali. Ma questa proposta, implicitamente, manifesta l'intenzione di non accedere quotidianamente alla piattaforma didattica come si fa, invece, con i *social*, che si visitano più volte al giorno per vedere le novità.

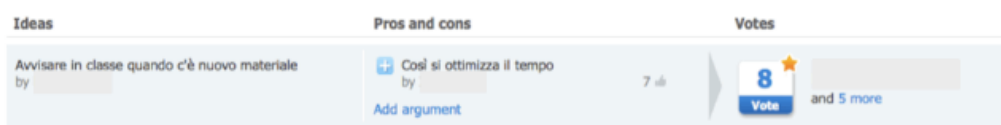


Figura 3 – Nuova idea: avviso di inserimento materiale

Ogni idea inserita ha consentito di ragionare sui comportamenti corretti per evitare i pericoli della rete. Per esempio l'apposizione della firma in fondo al messaggio ha portato a riflettere sul profilo degli utenti online e, più in generale, sul concetto di identità digitale, in particolare sulla scelta delle immagini e del *nickname*.

Le altre proposte sono state relative alla gestione delle attività in rete e al loro funzionamento. In particolare è stato sottolineato l'aspetto del tempo (che non deve essere sprecato nell'attesa di risposte o nella scrittura di messaggi inutili).

Uno studente ha scritto: "Leggere i post, scrivere e rispondere", e una compagna ha aggiunto: "Rispondere il prima possibile e non fare finta di niente come fate nel gruppo di whatsapp dove siamo obbligati a *spammare*". E sempre citando *WhatsApp* un altro studente ha precisato: "Non usare la piattaforma come fosse un gruppo di *WhatsApp* ma scrivere solo messaggi riguardanti storia e geografia".

La richiesta di "Non inviare troppi messaggi", fa capire che non bisogna abusare degli strumenti di comunicazione. Solo in caso di problema urgente è possibile, senza esagerare, inviare più messaggi (Fig. 4).

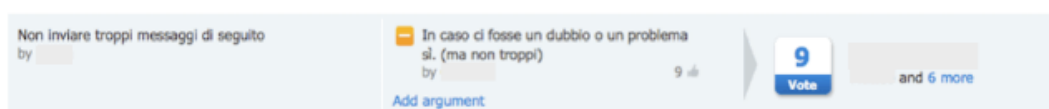


Figura 4 – Nuova idea proposta

Non avere mai svolto attività didattiche online ha prodotto negli studenti una certa preoccupazione sulla gestione del tempo, che ha spinto la docente ad aggiungere nuove idee: "Cercare di verificare e concordare i tempi per le attività in piattaforma (per gestire/organizzare gli accessi a internet)" e ancora "In caso di impossibilità a collegarsi, produrre le attività assegnate su carta". L'obiettivo era far riflettere, da un lato, sulla consapevolezza del ruolo del tempo necessario per le attività online, dall'altro, sulla gestione della sfera privata e sulle risorse che si hanno a disposizione (eventuali problemi di connessione a casa, per esempio).

## Riflessioni sull'attività

*Tricider* non si è dimostrato nella pratica uno strumento particolarmente intuitivo; la colonna centrale della pagina (quella che ospita i pro e i contro) ha causato qualche incertezza. Alcuni studenti non hanno capito come usare il simbolo "più" e "meno" per esprimere il parere; hanno scritto di essere d'accordo (e non hanno inserito un elemento pro o contro) senza selezionare l'icona giusta (Figg. 5-6), oppure non hanno votato per un'idea, ma ne hanno creato una nuova con lo stesso argomento.

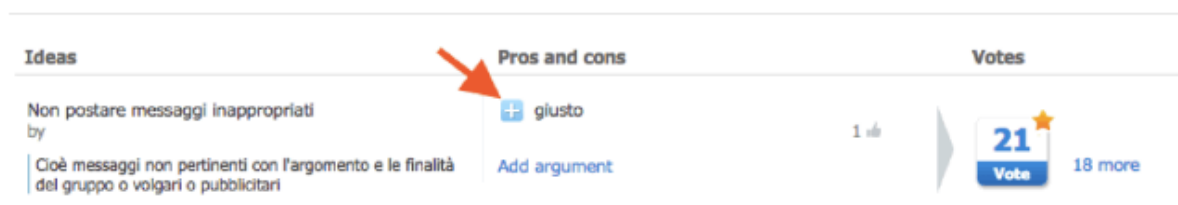


Figura 5 – Esempio di uso errato dell'icona



Figura 6 – Esempio di uso errato dell'icona

La partecipazione fattiva degli studenti si è registrata solo per quelle classi che hanno lavorato a scuola, mentre, in generale, gli allievi che, dopo la spiegazione in aula, avrebbero dovuto dare un contributo al *brainstorming* a casa, non lo hanno fatto. Le ragioni di questo comportamento non possono trovare origine nello scarso interesse verso l'argomento, perché gli studenti hanno manifestato il bisogno di ricevere una *media education*, tanto che molti di loro ignoravano il valore della scrittura in maiuscolo nella comunicazione online.

Probabilmente, invece, hanno contribuito altri fattori come la paura di scrivere qualcosa di sbagliato, visto che i commenti dovevano essere firmati (per evitare che le idee fossero anonime). Inoltre, in molti casi gli studenti potevano accedere a internet, in orario extra-scolastico, dallo smartphone e non dal computer e la visualizzazione della pagina di *Tricider* (non essendo disponibile una app) non è ottimale.

Oltre a ciò, è possibile ipotizzare anche un parallelo tra la partecipazione al *brainstorming* e il profilo generale della classe: infatti le classi con gli studenti più esuberanti hanno usato *Tricider* in modo più disinvolto, anche se in qualche caso superficiale; altre, con allievi più timidi, hanno considerato le proposte iniziali del docente come regole già definite, senza sentire la necessità di discuterle.

## Conclusioni

Le idee scritte su *Tricider* hanno costituito la *netiquette*. Si può decidere di copiare il testo su un file, per inserirlo all'interno degli ambienti condivisi, oppure incollare direttamente il link alla pagina.

La *netiquette* costruita può essere ulteriormente implementata aggiungendo, per esempio, indicazioni su come formulare domande e risposte nella comunicazione asincrona.

L'aspetto didattico-educativo più importante non è stato il prodotto finale realizzato, ma l'attività *in fieri*, la discussione e il confronto durante la lettura delle proposte, che ha contribuito a educare alla sicurezza digitale.

Le regole non sono state *top-down*, ma, anche in conformità alla natura partecipativa della rete e dei suoi strumenti, sono stati gli studenti ad averle costruite, comprendendone le motivazioni e il valore. A sostegno di ciò, durante l'anno scolastico non si sono mai verificati episodi di uso improprio degli strumenti online o messaggi che non rispettassero le regole.