

# **Clicco quindi educo**

*Genitori e figli nell'era dei social network*

*a cura di*  
Stefania Garassini

***anteprima***

***vai alla scheda del libro su [www.edizioniets.com](http://www.edizioniets.com)***



Edizioni ETS



www.edizioniets.com

*Volume pubblicato con il contributo della  
Fondazione "Comunicazione e Cultura" della Conferenza Episcopale Italiana (CEI)*

© Copyright 2018

Edizioni ETS

Palazzo Roncioni - Lungarno Mediceo, 16, I-56127 Pisa

info@edizioniets.com

www.edizioniets.com

*Distribuzione*

Messaggerie Libri SPA

Sede legale: via G. Verdi 8 - 20090 Assago (MI)

*Promozione*

PDE PROMOZIONE SRL

via Zago 2/2 - 40128 Bologna

ISBN 978-884675435-6

# Introduzione

Questo volume nasce per garantire continuità a un percorso rivolto a genitori ed educatori sui temi legati all'uso degli strumenti digitali da parte dei ragazzi, avviato da AIART Milano in collaborazione con l'Ufficio Comunicazioni Sociali della Diocesi, in occasione di un incontro organizzato il 14 gennaio 2017 e ospitato dalla Curia ambrosiana. L'obiettivo è fornire uno strumento agile e documentato che affronti i principali ambiti nei quali un intervento educativo è oggi quanto mai necessario.

Se la diffusione pervasiva dei dispositivi digitali tende a creare negli adulti un senso d'inadeguatezza e di sfiducia, che deriva dal constatare come i ragazzi risultino spesso più abili nell'uso di strumenti e linguaggi, si rivela però sempre più importante individuare i requisiti di un approccio educativo efficace in uno scenario mutato in modo radicale e repentino. Per farlo occorre partire dalla messa in discussione di un termine che oggi viene dato per scontato, ma che a nostro avviso non è davvero utile a ristabilire un fecondo rapporto educativo tra adulti e ragazzi: si tratta della definizione di "nativi digitali", un po' frettolosamente applicata ai giovani nati in un periodo in cui smartphone e affini sono diffusi ovunque, loro (e nostri, per la verità) inseparabili compagni di vita quotidiana. Ci sono indubbiamente competenze nuove, che per gli adulti è più difficile acquisire e che sembrano abolire i tradizionali criteri di autorevolezza, ma una simile etichetta – per quanto diffusa – non pare giustificata e può avere inoltre l'effetto di creare una frattura netta fra generazioni, con adulti indotti al silenzio e costretti a rincorrere le ultime novità tecnologiche per tenersi al passo con i ragazzi.

In queste pagine avanziamo invece l'idea che si riveli oggi più utile "imparare insieme" a orientarsi in un mondo che propone

nuove sfide, ma in realtà fa appello a quanto di più antico e profondo c'è nel cuore umano, come il desiderio di essere accettato, di condividere le proprie emozioni, di sperimentare una vera e leale amicizia, d'instaurare relazioni ricche e sincere. Se riconosciamo, con realismo, quali sono queste nuove sfide e al contempo quali gli strumenti educativi che ci possono aiutare ad affrontarle, riusciremo a stimolare nel modo giusto i ragazzi perché mettano in campo le proprie competenze e allo stesso tempo si dispongano ad accogliere dagli adulti un approccio più pacato e critico, non in un senso negativo, ma nel suo spirito più autentico: la capacità di discernere e individuare i veri valori in gioco.

I contributi che seguono raccolgono in buona parte gli interventi di quella mattinata di lavori, con alcune aperture ad ambiti che erano stati soltanto sfiorati e che potrebbero essere oggetto di successivi approfondimenti, come i videogiochi e il ruolo della scuola nel costruire un'autentica educazione mediale.

Con queste pagine AIART Milano vuole dunque fornire a tutte le figure educative uno strumento per approfondire e riflettere, mettendosi sin d'ora a disposizione con il suo servizio associativo delle persone e delle comunità che vorranno affrontare questo tema che oggi molti avvertono come decisivo.

*Stefania Garassini*  
Presidente AIART Milano

# I nativi digitali non esistono

## Tecnologie e relazione educativa

Stefania Garassini

Chiunque abbia familiarità con bambini e ragazzi dagli 8 anni in su ha provato quasi certamente almeno una volta la netta sensazione di trovarsi irrimediabilmente svantaggiato nell'uso di smartphone e tablet. L'abilità e la velocità con cui a quell'età si maneggiano i dispositivi elettronici sembra qualcosa di assolutamente naturale. Come se sfiorare uno schermo e ottenere tutto ciò che si desidera fosse il gesto più normale, compiuto – si direbbe – fin dalla nascita, e appreso forse anche prima. La sensazione è così forte e pronunciata, negli adulti, che rischia di incoraggiare un atteggiamento di distacco, di abbandono: «come faccio a educare mio figlio? Lui ormai ha un cervello diverso». Poi ci si mette anche qualche studioso che sancisce una differenza radicale nel modo di pensare e conoscere, riassunta nella contrapposizione fra “nativi digitali”, ovvero chi fin dai primi vagiti è immerso in un ambiente pervaso di dispositivi elettronici, e “immigrati digitali”, entrati in contatto con questi strumenti più tardi, nel corso della propria vita. L'analogia è con chi parla la sua lingua madre e chi invece l'apprende da straniero e non raggiungerà mai, quindi, l'assoluta padronanza.

Vale la pena approfondire l'origine e la vera natura di questa contrapposizione per scoprirne i non pochi punti deboli e sfatare un insieme di convinzioni ormai date per assodate. Il primo a parlare di “nativi digitali” è stato il giornalista e consulente americano Marc Prensky, nel suo articolo del 2001 *Digital natives, digital immigrants*, pubblicato dalla rivista «On the Horizon»<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> L'articolo di Marc Prensky è disponibile in Internet agli indirizzi: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> e <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf> (data ultima consultazione 10/09/2018).

# Condividere senza invadere

Paola Abbiezzi

## LA QUESTIONE È COMPLICATA

È complicato. Ne siamo convinti non solo grazie al volume di danah boyd (2014) che ci ricorda quanto sia difficile accostarsi al mondo virtuale degli adolescenti. È complicato perché osservare con occhio critico il rapporto tra gli adolescenti e la Rete con il doppio ruolo di studiosi e genitori tende a mettere in discussione tutta una serie di analisi, teorie, ricerche che sembravano offrire un supporto scientifico coerente e comprensibile fino al momento in cui ci siamo trovati di fronte al dilemma, vero e proprio rito di iniziazione nel passaggio dall'infanzia all'adolescenza: telefonino sì o no? È indubbio che la consegna dell'oggetto dei desideri rappresenti la soglia verso un mondo che percepiamo come estraneo e pericoloso, ma al quale, come al richiamo delle sirene, siamo incapaci di dire no. Ma poi, perché dovremmo dire no? Cosa ci spaventa tanto? I rischi del Web, le distrazioni, il cyberbullismo, il sexting... o forse semplicemente ci spaventa il nostro ruolo educativo, l'essere genitori. Perché, fondamentalmente, è complicato fare i genitori.

Certo, l'esposizione all'ambiente mediale ha da sempre suscitato preoccupazione, infatti la riflessione sugli effetti dei media sui bambini e gli adolescenti è uno dei più importanti filoni di studio che ha caratterizzato il dibattito scientifico. Fino a che l'osservazione ha riguardato solo i media elettronici come la televisione, la preoccupazione era rivolta soprattutto alle conseguenze di un'eccessiva esposizione ai messaggi dei media in relazione all'approccio conoscitivo del mondo e ai condizionamenti relazionali che questo poteva generare<sup>1</sup>. E già la questione ci spaventava un po'.

<sup>1</sup> Un interessante approccio allo studio delle caratteristiche della tv destinata ai

# Social media: una mappa per orientarsi

Anna Simonati

I social media si inseriscono nel panorama del Web 2.0, concetto nato nel 2004, anno in cui “qualcosa” cambia nell'utilizzo della Rete.

Se il Web 1.0 (World Wide Web, il famoso WWW), nato nel 1989 grazie a Tim Berners-Lee, si basava sull'ipertesto, ovvero sulla connessione, potenzialmente infinita, di diversi documenti con un semplice click del mouse, il Web 2.0<sup>1</sup> diventa: *interazione, condivisione e partecipazione*.

Internet così si trasforma in uno strumento alla portata di un pubblico di massa: gli utenti possono facilmente e liberamente creare contenuti; la gente comune inizia a comunicare, condividere, divulgare informazioni e conoscenze personali, sia attraverso la Rete sia unendosi in vere e proprie community<sup>2</sup>. Contestualmente nascono i *Social Media*, ovvero dei software – un gruppo di applicazioni basate su Internet e costruite sui principi ideologici e

<sup>1</sup> Dale Dougherty e Tim O'Really, che coniarono il termine, ne diedero la seguente definizione: «la Rete come piattaforma, attraverso tutti i dispositivi collegati; le applicazioni Web 2.0 sono quelle che permettono di ottenere la maggior parte dei vantaggi intrinseci nella piattaforma, fornendo il software come un servizio in continuo aggiornamento che migliora più le persone lo utilizzano, sfruttando e mescolando i dati da sorgenti multiple, tra cui gli utenti, i quali forniscono i propri contenuti e servizi in un modo che permette il riutilizzo da parte di altri utenti, creando una serie di effetti attraverso un'architettura della partecipazione e andando oltre la metafora delle pagine del Web 1.0, per produrre così *user experiences* più significative» (trad. da T. O'Really, *Web 2.0. Compact definition*, 2005, disponibile in Internet all'indirizzo: <http://radar.oreilly.com/2005/10/web-20-compact-definition.html>, data ultima consultazione 10/09/2018).

<sup>2</sup> Attualmente il Web sta attraversando un'ulteriore evoluzione, che viene spesso indicata come la versione 3.0. Fra gli aspetti più rilevanti: la trasformazione del Web in un database; lo sfruttamento di tecnologie basate sull'intelligenza artificiale; il “Web semantico” per cui sono possibili ricerche molto più evolute, la trasformazione di alcuni spazi Web in 3D, in linea con il concetto di “Second life”.

# La *Web reputation* dei giovani lombardi Una ricerca Corecom/OssCom sull'esperienza online e i suoi rischi

Piermarco Aroldi, Nicoletta Vittadini

I maggiori progetti di ricerca sviluppati in Europa nel corso dell'ultimo decennio sull'uso delle tecnologie digitali da parte di bambini e adolescenti concordano nell'affermare che la loro esperienza è caratterizzata dal fatto di crescere in ambienti mediali “convergenti che” forniscono molte risorse per quelli che potremmo definire i loro “compiti di sviluppo”: la costruzione della propria identità, la socializzazione, l'apprendimento e la partecipazione.

L'accesso a queste risorse è, però, sempre più spesso reso possibile da tecnologie personali e mobili come i tablet e gli smartphone, e di conseguenza è fortemente individualizzato. Questa “individualizzazione mobile” dell'esperienza online intensifica e trasforma anche alcuni tipici rischi di Internet, già evidenziati dalle ricerche e talvolta da drammatici casi di cronaca, come il cyberbullismo, il sexting, la violazione della privacy.

Ne consegue che, specie in alcuni ambienti online come i siti di Social Network (Facebook, Whatsapp, Instagram, per esempio, che costituiscono le piattaforme Web privilegiate dai preadolescenti e dagli adolescenti), i più giovani sperimentano una particolare condizione: sono sottoposti a una forte pressione sociale, soprattutto da parte del gruppo dei pari (amici e compagni di scuola), a *esporsi* rendendo pubbliche diverse tipologie di informazioni personali – talvolta richieste per il buon funzionamento dei meccanismi di interazione online come, per esempio, la scuola frequentata, il numero di cellulare o un'immagine di sé ben riconoscibile – e, nello stesso tempo, a dover esercitare un particolare *controllo* sulla circolazione di queste e di altre informazioni personali che li riguardano, e che i loro ‘contatti’ possono condividere con altri a loro insaputa – come per esempio immagini dotate di *tag*.

Tutto ciò si traduce in una gestione più o meno consapevole e

# I media digitali nel “progetto culturale” della famiglia

Giovanni Baggio

## UNO SGUARDO D’INSIEME E QUALCHE DETTAGLIO

Pur restando vero che molti milioni di persone hanno ridotto se non addirittura nessun accesso ai media<sup>1</sup>, la situazione che viviamo nel nostro contesto geografico e umano è diametralmente opposta: con dati leggermente inferiori alla media europea, la penetrazione di Internet in Italia è del 63%, pari a circa 38 milioni di persone connesse; la penetrazione dei social, invece, è del 47%, con 20 milioni di utenti attivi. Il dato maggiormente in crescita riguarda però *l'utilizzo dei canali social dai dispositivi mobile*: da 22 milioni di account che accedevano ai social da smartphone nel 2015, si è passati a 24 milioni<sup>2</sup>.

Interessante anche notare che su una popolazione di 59,8 milioni di italiani, la connessione Internet è posseduta da 37,67 milioni di persone mentre la telefonia mobile raggiunge gli 80,29 milioni di contratti, cioè quasi un telefono e mezzo per ogni italiano. Altro dato interessante per pesare la penetrazione dei media nella vita quotidiana riguardo l'uso dei social che raggiunge i 24 milioni da cellulare ed i 28 milioni da Internet: se poi aggiungiamo che il 79% degli italiani utilizza Internet ogni giorno e che Facebook ha 28 milioni di utenti attivi abbiamo sufficienti elementi per comprendere quanto rilievo abbia il digitale nelle nostre famiglie.

<sup>1</sup> Pur essendo in rapida diffusione la telefonia mobile in Africa, in questo continente ha accesso a Internet meno del 15% della popolazione (cfr. [agenziaStampaItalia.it/speciali-asi/26494-la-storia-e-lo-sviluppo-dei-mass-media-in-africa](http://agenziaStampaItalia.it/speciali-asi/26494-la-storia-e-lo-sviluppo-dei-mass-media-in-africa)).

<sup>2</sup> Dati 2016 disponibili in Internet all'indirizzo: [www.tsw.it/digital-marketing/lo-scenario-digitale-nel-mondo](http://www.tsw.it/digital-marketing/lo-scenario-digitale-nel-mondo) (data ultima consultazione 10/09/2018).

# AAA educazione mediale cercasi

Claudia D'Antoni

La scuola costituisce uno degli ambiti significativi che contribuiscono a determinare alcuni cambiamenti di rilievo nella vita di bambini, ragazzi e giovani in genere e ciò dipende sia dalla grande quantità di tempo che trascorrono all'interno di essa, sia dal processo di costruzione dell'identità ed accrescimento dei saperi che da sempre la contraddistinguono (Scanagatta, Maccarini 2009, pp. 58-59). La modernità ha inoltre chiamato in causa la scuola a condividere questa "responsabilità di socializzazione" con almeno altri due versanti: quello legato all'ampliamento dello spazio tecnologico-comunicativo e quello della multiculturalità. In quest'ottica la scuola è sempre più chiamata a compiti

multifunzione [...] articolati e decisamente adattivi e flessibili [...] Per questo è importante abbandonare l'idea che la scuola sia la sola trasmissione di saperi dagli adulti ai giovani e imparare a considerarla ormai come un punto di incontro (e anche di scontro) tra culture e saperi differenti che devono essere uniti per trasformarsi in modernità (*ivi*, pp. 60-61).

Da troppo tempo, infatti, il sistema educativo e formativo permane in una "condizione di stallo" che sembra renderlo incapace di confronto e interazione con le peculiarità del villaggio globale quali ad esempio la "reticolarità" e "l'intertestualità".

La diffusione della Rete non dispone, e non conduce al declino della scuola come vorrebbero quanti parlano di de-istituzionalizzazione, ma certamente richiede urgentemente l'avvio di un rinnovamento interno e radicale (Capogna 2014, p. 47).

L'apprendimento all'uso della Rete e dei media digitali, unitamente allo sviluppo delle competenze ad essi annesse, maturano attraverso una conoscenza essenzialmente pratico-sperimentale,

# Videogiochi e famiglia: rischio o risorsa?

Giuseppe Romano

Li vediamo ogni giorno. Bambini, ragazzini concentrati su uno schermo e su una tastiera. Intenti a parlare fluentemente la lingua digitale con cui sono cresciuti. Non hanno alcuna difficoltà a sillabarla: anche quando sono piccolissimi ne afferrano spontaneamente il concetto e i processi.

Non c'è dubbio che i processi di alfabetizzazione dei nati negli ultimi vent'anni (o poco più di dieci, se mettiamo come punto di svolta l'apparizione nel 2007 dell'iPhone, ovvero del primo terminale touch screen diffuso a livello popolare) sono stati e restano sostanzialmente diversi da quelli che ha conosciuto chiunque abbia anche soltanto qualche anno di più.

Se le cose stanno così, si spiega il disagio che attraversa genitori ed educatori anche quando sono individualmente competenti nell'uso dei media digitali. Alfabetizzazione diversa significa sensibilità, priorità, addirittura percezioni diverse. Quei bambini, quei ragazzi vedono e sentono cose diverse da noi.

Ma c'è un'altra dimensione, in tutto questo, che a volte sfugge agli osservatori e ai commentatori. Ciò che i nealfabetizzati dell'era digitale frequentano e apprezzano viene prodotto da adulti, i quali dedicano a questo sforzo produttivo infinite risorse di intelligenza, di tecnologia e di denaro. Mettono così a punto strumenti di comunicazione cuciti sulla misura dell'attrazione, della fascinazione che dovranno esercitare. Si tratta di una vera e propria industria del divertimento digitale che produce orde di programmi e di app, quasi tutti costruiti in modo da ammiccare ai non adulti, tramite messaggi e processi che i giovani catturano meglio – o comunque diversamente – rispetto ai “grandi”.

I videogiochi – dunque alcuni particolari programmi e app, non tutti – fanno bene o fanno male alla famiglia? Dobbiamo definire

# **Sportello *Web reputation*: un aiuto dalle istituzioni**

Elena Masè

È innegabile che negli ultimi anni si sia assistito a un crescente allarme sociale in materia di reputazione digitale e cyberbullismo, confermato anche da specifiche ricerche effettuate dall'Istituto Demoskopea (anno 2014) e dall'OssCom dell'Università Cattolica (anno 2016). È emerso quindi quanto fosse urgente l'esigenza di un'attività pubblica a tutela della persona in generale e in particolare dei minori, non solo sui media tradizionali ma soprattutto su quei nuovi media che stanno diventando la forma preponderante di informazione e comunicazione.

Il Comitato regionale per le comunicazioni della Lombardia (Corecom), organo di consulenza e di gestione della Regione in materia di comunicazione, nonché organo funzionale dell'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni, ha così deciso di fornire una risposta concreta al problema dando vita, nel luglio 2014, allo Sportello Help Web Reputation Giovani, progetto pilota a livello europeo, che offre un servizio totalmente gratuito rivolto ai cittadini lombardi alle prese con problemi riguardo alla propria reputazione digitale (*Web reputation*).

## COME FUNZIONA IL SERVIZIO

Innanzitutto viene fatta una valutazione per distinguere (ed eventualmente segnalare) i casi di competenza dell'autorità giudiziaria. Per tutti gli altri il Corecom della Lombardia mette a disposizione operatori in grado di rispondere alle richieste d'intervento relative alla comparsa di notizie, immagini, video e commenti ritenuti offensivi della propria dignità su testate giornalistiche online, blog, forum, social media.

## Note biografiche curatori/contributori

*Stefania Garassini*, presidente della sezione milanese di AIART. Giornalista professionista, docente di Editoria Multimediale, Web Content Management e Digital Journalism all'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano. Nel 1993 ha fondato il mensile «Virtual», prima rivista italiana ad affrontare le nuove sfide culturali poste dall'era digitale, che ha diretto fino al 1998. È autrice di *Dizionario dei new media* (Cortina, 1999) e coautrice di *Digital Kids* (Cortina, 2001). Attualmente collabora con il mensile «Domus» e con il quotidiano «Avvenire».

*Paola Abbiezzi* è docente di Storia della radio e della televisione presso l'Università Cattolica, sede di Brescia. Unisce all'attività didattica la partecipazione a ricerche qualitative di analisi della televisione e dei mezzi audiovisivi. L'attività accademica si completa con l'orientamento degli studenti nelle professioni della comunicazione, con particolare attenzione per i profili giornalistici. È Segretario della sezione milanese di AIART.

*Anna Simonati* ha conseguito la laurea triennale in Ideazione e produzione audiovisiva e la magistrale in Media Management presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore. Per due anni ha lavorato come social media manager in Digital Dictionary, società di consulenza e digital marketing e attualmente è digital communication specialist per il progetto “Alumni UCSC” dell'Università Cattolica del Sacro Cuore.

*Piermarco Aroldi* è Professore Associato di Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università Cattolica di Milano e Piacenza; è coordinatore del Corso di Laurea Magistrale in Media Education,

dove insegna Sociologia dei media digitali. Dal 2012 dirige OssCom, Centro di ricerca sui media e la comunicazione dell'Università Cattolica. Fa parte del network europeo EU Kids Online.

*Nicoletta Vittadini* è Professore Associato di Sociologia dei Processi Culturali e Comunicativi all'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano. Si occupa di comunicazione digitale dagli anni Novanta e di socialità online da quando ha curato, nel 2002, *Dialoghi in rete*, una delle prime antologie italiane su questo tema. Oggi insegna Web & Social media e Sociologia della Comunicazione. Dal 2012 dirige il Master in Digital Communications Specialist realizzato da ALMED (Alta Scuola in Media Comunicazione e Spettacolo dell'Università Cattolica) e ASSOCOM.

*Giovanni Baggio* ha conseguito il Baccalaureato in Teologia ed è Dirigente Scolastico dell'Istituto alberghiero «De Filippi» di Varese. È presidente nazionale dell'AIART - Associazione Cittadini Mediali Onlus.

*Claudia D'Antoni*, PhD in Scienze della comunicazione e media educator. Ha collaborato con le cattedre di Sociologia dei processi culturali e comunicativi e Sociologia della comunicazione del Dipartimento CORIS, Sapienza Università di Roma. È Web Content Manager, Social Media Manager e Coordinatore Editoriale de "La Parabola" per l'AIART - Associazione Cittadini Mediali Onlus.

*Giuseppe Romano* è giornalista e insegna Comunicazione multimediale a Brescia nell'Accademia di belle arti Santa Giulia. Scrive su temi riguardanti l'era digitale, la comunicazione interattiva, i fenomeni di massa. Tra le sue pubblicazioni, *Mass effect. Interattività ludica e narrativa: videogame, advergame, gamification, social organization* (Lupetti, 2014).

*Elena Masè* lavora al Consiglio regionale della Lombardia. Dal 2009 al 2018 è stata funzionario presso il Corecom con incarico di vigilanza nelle comunicazioni a tutela del cittadino. Si è occupata in particolare di tutela dei minori nell'ambito delle telecomunicazioni locali e ha collaborato con l'Ufficio Scolastico Regionale alla formazione degli studenti e dei docenti allo scopo di fornire una maggiore consapevolezza all'uso dei social media, con particolare riferimento alla *Web reputation*, per il contrasto del fenomeno del cyberbullismo anche affiancando la Polizia Postale e delle Comunicazioni.

# Indice

Introduzione <i>Stefania Garassini</i>	5
I nativi digitali non esistono. Tecnologie e relazione educativa <i>Stefania Garassini</i>	7
Condividere senza invadere <i>Paola Abbiezzi</i>	17
Social media: una mappa per orientarsi <i>Anna Simonati</i>	23
La <i>Web reputation</i> dei giovani lombardi. Una ricerca Corecom/OssCom sull'esperienza online e i suoi rischi <i>Piermarco Aroldi, Nicoletta Vittadini</i>	33
I media digitali nel “progetto culturale” della famiglia <i>Giovanni Baggio</i>	39
AAA educazione mediale cercasi <i>Claudia D'Antoni</i>	49
Videogiochi e famiglia: rischio o risorsa? <i>Giuseppe Romano</i>	55
Sportello <i>Web reputation</i> : un aiuto dalle istituzioni <i>Elena Masè</i>	61
Note biografiche curatori/contributori	67

Edizioni ETS

Palazzo Roncioni - Lungarno Mediceo, 16, I-56127 Pisa

[info@edizioniets.com](mailto:info@edizioniets.com) - [www.edizioniets.com](http://www.edizioniets.com)

Finito di stampare nel mese di dicembre 2018