

Cronisti in classe 2026

QN LA NAZIONE

I giovani e la dimensione digitale Siamo noi la Generazione Z

Tecnologia non più solo strumento di svago, ma lente attraverso cui i ragazzi percepiscono il mondo
CLASSE 2^A B SECONDARIA CURTATONE E MONTANARA DI PONTEDERA



La classe 2^A B della Secondaria di primo grado Curtatone e Montanara di Pontedera

PONTEDERA

Il 2026 ha sancito una trasformazione profonda delle nuove generazioni. La Generazione Z vive oggi in un sistema dove il confine tra realtà fisica e dimensione digitale è diventato quasi impercettibile. Se da un lato l'accesso immediato all'informazione e alle nuove forme di socialità offre opportunità senza precedenti, dall'altro emergono criticità che interrogano le famiglie e le istituzioni scolastiche.

La tecnologia non è più solo uno strumento di svago, ma la lente principale attraverso cui i ragazzi percepiscono il mondo circostante, influenzando pesantemente le loro abitudini cognitive, emotive e relazionali. I vantaggi sono numerosi: con l'intelligenza artificiale gli studenti possono beneficiare di tutor virtuali su misura che adattano i contenuti alle loro necessità specifiche, riducendo le lacune educative.

Inoltre, la tecnologia ha abbattuto le barriere geografiche, permettendo ai giovani di collaborare a progetti internazionali e di sviluppare una consapevolezza multiculturale superiore rispetto al passato.

Ma esistono anche molti contro. Studi recenti segnalano che l'uso problematico dei social riguarda circa l'11% dei giovani europei, con un impatto diretto sulla salute mentale. La dipendenza da notifiche e la pressione dell'estetica digitale contribuiscono a un aumento di ansia e disturbi dell'umore. Inoltre si assiste ad una contrazione della capacità di concentrazione profonda: la lettura di testi complessi e la scrittura manuale sono in calo, con il rischio di indebolire le abilità logico-analitiche fondamentali per la crescita dei ragazzi. Purtroppo, anche i casi di suicidi

sono aumentati a causa del cyberbullying.

Da un'intervista ai nostri compagni di classe, abbiamo tratto conclusioni interessanti: gli studenti trascorrono sul cellulare mediamente tra le 3 e le 4 ore giornalieramente. Le App più utilizzate sono i social, ma anche i videogiochi. La maggior parte dei genitori esercita qualche tipo di controllo sul tempo di utilizzo giornaliero e sulle applicazioni.

La maggior parte dichiara che riuscirebbe a stare circa 24 ore senza usare il cellulare. Quasi tutti hanno risposto di non fidarsi totalmente di ciò che vedono sul web.

In conclusione, il panorama attuale richiede una nuova educazione civica digitale. Il benessere fisico e mentale sono diventati la priorità assoluta per il 70% degli italiani. Non si tratta di rifiutare il progresso, ma di governarlo, proteggendo la resilienza emotiva degli utenti e il loro senso critico.

LA REDAZIONE

Ecco i nomi dei protagonisti

La pagina è realizzata dalla classe 2^A B Secondaria di primo grado dell'Istituto comprensivo Curtatone e Montanara di Pontedera: Luca Basangeac, Delia Batisti, Edoardo Becucci, Tommaso Bianchi, Emma Chiavaro, Tommaso Consani, Caterinamaria Francini, Gabriele Fusai, Matteo Ghignoli, Anita Gruber, Bianca Gulino, Matija Halilovich, Eva Lemmi, Alberto Lombardi, Erica Masala, Mattia Minì, Noemi Montagnani, Samuele Montagnani, Alessio Panizzo, Margaret Redi, Gabriel Sura, Agnese Terreni, Agata Torquato, Tommaso Volterrani. Docenti tutor Rosanna Di Brina e Luca Bevilacqua. Dirigente scolastica Maura Biasci.



CONAD
Persone oltre le cose

REGIONE
TOSCANA



GEOFOR

GRUPPO RETIAMBIENTE



AB TOSCANA

Agli operatori finanziari e finanziatori, imprenditori, lavoratori e cittadini

MOBILI GRONCHI
VERSO LA CASA PERFETTA PER TE

MONTESI

movimento shalom

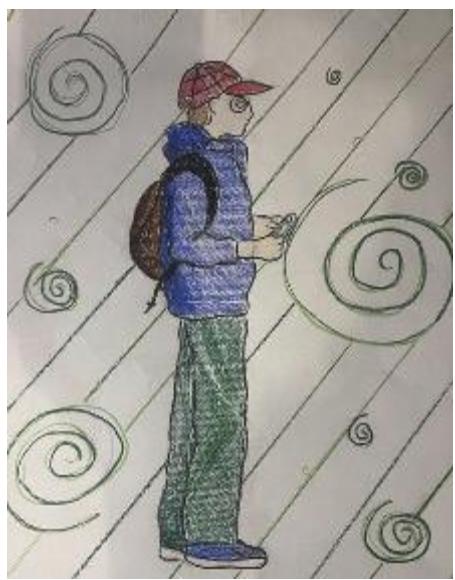
L'approfondimento

Quanto costa costruire un telefono cellulare?

La richiesta di dispositivi elettronici come smartphone, televisioni, computer e tablet è aumentata molto nel corso degli anni e con essa anche quella di materiali per costruirli. Per trovare i minerali necessari sono impiegati i minori: attualmente si contano circa 40.000 ragazzini con un'età compresa tra 7 e 17 anni. I bambini scavano tunnel con bastoni, strumenti rudimentali e, in alcuni casi, a mani nude. I minerali vengono raccolti anche in corsi d'acqua, spesso contaminati. Per questo lavo-

ro che mette a rischio molte vite la paga è molto bassa: non più di due dollari al giorno per dodici ore in miniere piene di polveri tossiche causa di malattie polmonari e cardiovascolari. Sono anche esposti a crolli e incidenti prevalentemente mortali. La causa principale è la povertà nella regione in cui si estraggono materiali fondamentali per la realizzazione di dispositivi elettronici: il cobalto, il coltan e l'oro nella Repubblica Democratica del Congo. Spesso i bambini vengono picchiati dal-

le guardie se escono dai limiti della miniera. Alcuni lavorano dopo aver finito la scuola e molti lasciano gli studi per lavorare e aiutare la famiglia con il denaro guadagnato. Alcune organizzazioni come l'Unicef aiutano questi ragazzini a uscire dagli orrori delle miniere facendogli capire che il loro posto è a scuola dove possono acquisire titoli di studio per trovare un lavoro dignitoso e crescere dei figli che non hanno bisogno di rischiare la vita tutti i giorni per sfamare loro stessi e le loro famiglie.



Ragazzo col cellulare e (a destra) ragazzo in miniera