

Cronisti in classe 2026

QN LA NAZIONE

Non farti irretire dalla Rete Le giovani generazioni e il web

Accendiamo la tecnologia ma senza spegnere la nostra intelligenza e fantasia
CLASSE I B DELLA SCUOLA MEDIA DANTE ALIGHIERI DI INCISA VALDARNO

FIRENZE

La Rete sta cambiando il nostro modo di conoscere e le relazioni con gli altri. Rischiamo di cadere nelle trappole che nasconde come violenza, abusi e dipendenza. E' necessario conoscere come funzionano queste trappole, essere nativi digitali non significa essere esperti di informatica e nemmeno essere esperti navigatori. Internet non è da condannare, siamo noi che dobbiamo fare in modo che le sue potenzialità producano effetti positivi. A scuola dibattiamo sull'importanza delle nuove tecnologie, sui rischi e sul corretto uso della Rete con cui abbiamo accesso a documenti scritti, sonori e visivi. Noi stessi ne produciamo per presentare ciò che abbiamo imparato: creiamo un fumetto per parlare di un evento storico o rappresentiamo un territorio mentre ne esponiamo le caratteristiche geografiche.

Esempi costruttivi questi, ma cosa succede quando facciamo un uso sbagliato delle risorse della Rete? Stare sempre connessi dà l'impressione di essere in compagnia, di far parte di una comunità. Si tratta di un'apparenza, nell'uso sfrenato dei social c'è la necessità di nascondere un malessere. Il digitale può creare dipendenza. Appena fuori da scuola riaccendiamo il cellulare per connetterci. Si esce insieme e molti hanno lo smartphone in mano, parliamo poco guar-



Il disegno di Daniel Felix Caldeira

dandoci negli occhi. C'è chi passa la notte su Internet e diventa stanco, cupo, nervoso, disattento e riporta voti scolastici negativi. Circolano riprese di violenze verso animali o persone reali.

La presenza continua del virtuale può cambiare la percezione della realtà, si rischia di non fare più la differenza tra realtà e finzione. C'è chi replica ciò che avviene nei videogiochi mettendo in pericolo se stesso e gli altri. Due sono i meccanismi dei giochi virtuali che possono creare dipendenza: l'immersione e il 'flusso', il gioco coinvolge e spinge a voler continuare, si perde la percezione del tempo, premi e ricompense ci soddisfano spingen-

doci a giocare ancora. Possiamo creare un personaggio con tratti spesso lontani da quello che siamo veramente.

L'avatar riproduce le nostre azioni a volte in maniera estrema. Il giocatore stringe un forte legame con il proprio avatar percepito come un alter ego. Ma chi sta bene psicologicamente sa che sta giocando mentre chi si rispecchia in un videogioco, magari violento, lo fa perché quelle immagini corrispondono ad un suo stato d'animo. E' importante non farci usare ma saper usare la Rete per il benessere personale e collettivo. Nell'uso del Web fondamentali saranno sempre le nostre scelte.

LA REDAZIONE

Tutti i nomi dei protagonisti

La pagina è stata realizzata dalla classe 1° B della scuola Dante Alighieri di Incisa. Ecco i nomi dei giovanissimi giornalisti: Balsotti Matteo, Bassano Nicole, Ciari Eleonora, Cordoni Francesco, D'Auria Francesco Micheal, Felix Caldeira Daniel, Focardi Giulio, Frosini Emanuele, Gavilli Alessandro, Godoy Esteban Noemi, Grisca Alisa, Guasmi Hafsa, Innocenti Melissa, Isoni Giorgia, Matese Nuray, Melo De Santana Lorena, Nannelli Bianca, Pieralli Chloe, Scarpelli Eleonora, Stefanelli Martina, Tressoli Niccolò, Verlingieri Nicole, Viola Silvia. Docente tutor: Caterina Vecchi Dirigente scolastico dell'istituto Rignano-Incisa: Ing. Antonio Restaino



L'approfondimento

I rischi di stickers e cyberbullismo

FIRENZE

La Rete velocizza e amplifica le azioni del bullo nel danneggiare una persona. Foto e video, anche alterati, messaggi con offese e pettolezzoni corrono lungo la Rete arrivando a volte a distruggere una vita. Molto diffusa in ambiente scolastico come atto di cyberbullismo è la creazione di stickers, figurine stilizzate ma riconoscibili di una persona, con scritte offensive che vengono fatte girare in chat o social senza il consenso del soggetto pre-

so di mira. Chi li crea o li riceve e li reinvia spesso ci ride sopra senza pensare al danno che causano e ai rischi legali che corre. Ecco un documento tratto dal sito della Polizia Postale: «Di recente la nuova frontiera dei messaggi è rappresentata dagli stickers, fenomeno in crescente diffusione, che consiste nella creazione di adesivi digitali gratuiti, a contenuto offensivo, violento, discriminatorio, antisemita, pedopornografico. Negli ultimi mesi, anche WhatsApp ha offerto agli utenti la possibilità di utilizzare, accanto a emoji, gif e pacchetti di

stickers messi a disposizione dall'applicazione stessa, anche la possibilità di crearne di personalizzati, ricavandoli da fotografie reali, tramite diverse App gratuite. Questo tipo di servizio sta ricevendo il consenso degli utenti preadolescenti e adolescenti, i quali spesso ne fanno un uso improprio, diffondendo adesivi digitali dai contenuti illeciti (pedopornografici, xenofobi, discriminatori), comportamenti che configurano reati gravi», Il Web è nato come esigenza di esprimersi e confrontarsi non per condizionare o danneggiare le persone.



Il disegno di Nuray Matese e Noemi Godot Esteban

CONAD
Persone oltre le cose

REGIONE
TOSCANA



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana

CASA
OLEARIA
CARAPELLI.
FIRENZE
1893

ChiantiBanca

Publiacqua

CONAI
CONGREGAZIONE ITALIANA

FONDAZIONE
CR FIRENZE

COMUNE DI
FIRENZE

HEUI HISTORICAL
ARCHIVES OF THE
EUROPEAN UNION