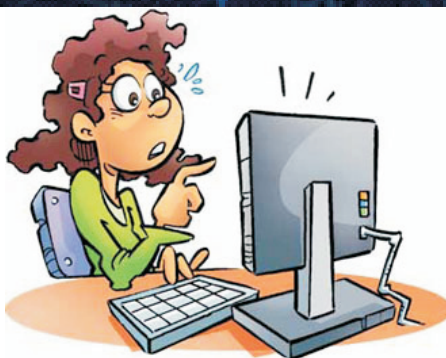
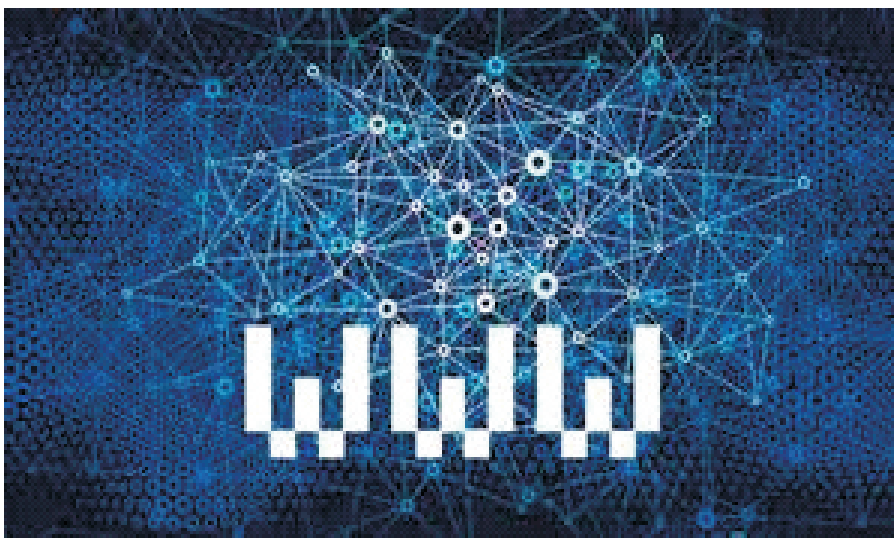


LA CONOSCENZA IN RETE

di Lorenzo Ciamillo

Le parole "conoscere", "incontrare", "fare amicizia" spesso dovrebbero essere considerate agli antipodi di termini quali "internet", "facebook", "chat" e altri tipi di comunicazione. Conoscersi in rete è molto facile, ma anche molto pericoloso perché non sai realmente chi c'è dietro allo schermo del PC o del telefono e quindi bisogna essere sempre attenti a quello che si dice o che si fa.

Il nostro interlocutore potrebbe avere intenzioni poco sincere o addirittura disoneste; vi faccio un esempio. Una ragazza si collega a facebook e rimane incuriosita dal "profilo" di un suo coetaneo e così decide di contattarlo. Dopo aver chattato per un bel pò con il ragazzo quest'ultimo comincia a chiedere alla ragazza di vedere delle sue foto, possibilmente in cui lei sia svestita. La ragazza accetta e gliela invia, non pensando minimamente alla gravità del suo gesto.



facebook 

Alla fine si scoprirà che dietro il profilo del ragazzo si nasconde un pedofilo che abitualmente si metteva in contatto con ragazze ingenuie, chiedendo loro di inviargli foto sconce e se loro non accettavano lui cominciava a perseguitarle, a "metterle in cattiva luce" sul web addirittura spingendo qualcuna di loro più debole al suicidio.

In conclusione voglio dirvi che bisogna stare sempre molto attenti a chi si incontra sul web. Voi adesso vi starete chiedendo: <<Ma ci sono anche dei lati positivi?>> e io vi rispondo di sì. La "rete" permette di rientrare in contatto con persone che si erano perse, oppure si può parlare con una persona che sta dall'altra parte del mondo. Insomma la tecnologia ha molti lati positivi, ma anche molti lati negativi, come tutte le cose che esistono nel mondo. L'importante è saperle usare con attenzione e soprattutto con intelligenza.



Web Pericolosi *di Davide Ottaviani*



I siti web sono molto pericolosi e soprattutto è facile accedervi. I siti web più influenzati da hacker e virus sono i siti di tecnologia e telecomunicazione con il 15,8% della possibilità di prendere virus, invece al secondo e terzo posto si collocano i siti pornografici e di investimenti con il 13,4% e 11,5% della possibilità di essere infettati da hacker.

Come non avere questi virus.

Per evitarli non è necessario solo un semplice antivirus, che fa comunque un ottimo lavoro, è necessario anche bloccare il sito in questione o evitare completamente tali siti.

Siti pericolosissimi da evitare

arfes.ircfast.com
 descargar.mp3.es
 deutsch.eazel.com
 ircfast.com
 english.ircfast.com
 italian.ircfast.com
 french.eazel.com
 ircfast.com
 portuguese.eazel.com
 spanish.ircfast.com
 sunmoon.com
 toggle.com

Quando cercate su google e vi appaiono voci legate a siti del genere evitateli come la peste!

Ad esempio mettiamo il caso vorreste scaricare Emule, scriverete probabilmente "scarica emule", ecco che cercando vi appariranno tra le prime voci siti annessi a italian eazel che dovete assolutamente evitare! Se installerete Emule scaricato da lì il programma di installazione vi richiederà un codice che potrete ottenere solamente telefonando ad un numero a pagamento, nel frattempo vi avrà cambiato la pagina iniziale di google con un'altra che sarà in contatto con un server esterno dal quale riceverete tonnellate di spyware e malware di ogni genere!

Quindi è sempre meglio non andare a infiltrarsi in siti che non si conoscono, altrimenti va a finire che prendete un virus e vi si formatta il dispositivo con cui andate su internet (computer, telefono...).



CONFRONTO TRA VITA REALE E VITA VIRTUALE di Simone Meniconi



La vita reale e' quella di tutti i giorni, dove ognuno di noi è quello che è, con i suoi pregi e i suoi difetti ; dove non si possono nascondere i propri sentimenti e bisogna affrontare le proprie paure. Quando si parla con qualcuno non c'è il rischio di farlo con persone sconosciute, piu grandi di noi e pericolose.



Nella vita virtuale a volte le persone appaiono diverse da quello che sono. Una persona timida e insicura diventa una persona forte e viene accettata facilmente dagli altri. C'è il rischio di incontrare gente pericolosa, come i pedofili, o di fare amicizia con persone sbagliate che ti possono portare sulla cattiva strada.

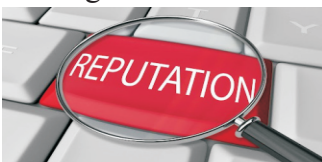


LA REPUTAZIONE

di Chiara Vincenti



“Reputazione” è un termine che in questi ultimi tempi ha fatto molto parlare. La reputazione è ciò che gli altri pensano di te, è l’immagine che dai di te stesso. Infatti sembra che avere una buona reputazione al giorno d’oggi sia uno degli aspetti più importanti da considerare in una persona, anche subito, dal primo momento in cui la conosciamo. Avere una buona reputazione vuol dire essere ben integrati nella società, apprezzati e conosciuti da tutte le persone che abbiamo intorno e ciò ci fa sentire bene. Quando ti costruisci invece una reputazione negativa, nessuno vorrà più parlarti, conoscerti o anche solo starti accanto, dando così un’immagine di come magari non sei realmente! A volte, la situazione ci scappa un po’ di mano e ci soffermiamo troppo su quello che la gente pensa e dice di noi. E questo è sbagliato perché non ci lascia agire e vivere liberamente, senza stare attenti a ogni singola mossa che facciamo per paura di essere giudicati.



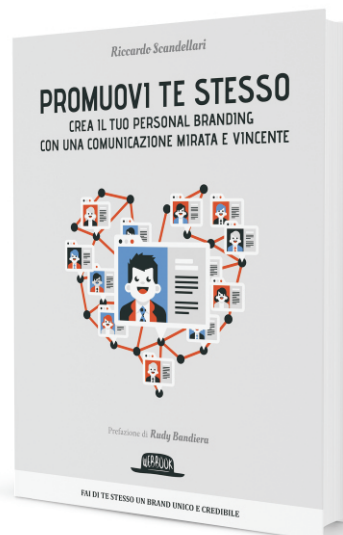
La reputazione è “reale” ma anche “virtuale”, perché su Internet la nostra identità sui social è lo specchio della nostra persona ed è da lì che gli utenti che non ci conoscono scoprono cose su di noi. Scaturisce da quello che facciamo, da quello che diciamo, dai gesti, da tutto! La nostra reputazione siamo proprio noi a crearla e siamo noi a decidere se essa possa essere positiva o meno. Dipende tutto da noi, bisogna solo essere se stessi.



Dei consigli per avere una buona reputazione nella vita reale sono: essere sempre corretti, aiutare gli altri, essere cordiali e disponibili con tutti o parlare e conoscere nuove persone.

Nella nostra vita online invece possiamo: postare ciò che più ci piace e ci rappresenta, commentare foto/video in maniera adeguata al contesto, seguire e interessarsi solo ed esclusivamente a persone/pagine che rappresentino la nostra personalità e la nostra persona in qualche modo. Ma non dobbiamo assolutamente condividere frasi, foto o video che potrebbero danneggiare qualcuno o noi stessi o postare foto altrui senza prima avere ottenuto il consenso della persona in questione.

Sono piccole regole che servono a dare fiducia in noi e a mostrare il nostro lato migliore. Ma la vera regola assoluta per essere veramente apprezzati e per farsi volere bene dagli altri è semplicemente essere se stessi e non cambiare mai per paura di ciò che gli altri possano pensare della nostra personalità.



Dipendenza da videogames

di Angelica Caligaris

L'attività ludica include aspetti psicologici, educativi e sociali di fondamentale importanza, poiché stimola la formazione della personalità, l'apprendimento di regole e l'integrazione sociale. Consente alla mente di imparare e perfezionare abilità mentali quali l'immaginazione, la percezione sensoriale, la capacità di distinguere realtà e finzione, la capacità di confrontarsi e comunicare, l'assunzione di ruoli.

Oggi il gioco è, sempre più spesso, costituito dal "videogioco" che rappresenta un'irresistibile possibilità in grado di rispondere al "bisogno ludico" sia negli adulti sia nei bambini e nei ragazzi. In tal modo, rispondendo alle richieste di una sana e naturale passione, la tecnologia moderna è entrata ormai da tempo nel mondo del gioco, non sempre però nel rispetto delle esigenze educative, divenendo talvolta uno strumento di abuso o una fonte di modelli sociali negativi e perfino patologici. In particolare alcune caratteristiche dei moderni giochi (videogiochi) sembrano favorire, se utilizzati in eccesso, lo sviluppo di forme di disagio che, soprattutto in personalità predisposte, possono evolvere in vere e proprie problematiche psicopatologiche.

Analizzando alcune differenze fondamentali tra i giochi tradizionali e i moderni giochi "virtuali" si possono individuare:



- i giochi tradizionali incentivano la socializzazione mentre i videogiochi perlopiù vengono "consumati" in solitudine (o nell'illusione di una relazione "a distanza");
- i giochi tradizionali stimolano l'identificazione con persone reali anche se interpretano ruoli diversi mentre nei videogiochi si corre il rischio di identificarsi con personaggi virtuali, spesso dotati ad esempio di poteri magici o di immortalità che nei casi più gravi possono portare all'emulazione di azioni pericolose;
- i giochi tradizionali rappresentavano un legame tra le generazioni e comunemente venivano tramandate da genitore a figlio, mentre i giochi virtuali spesso hanno l'effetto di "separare" le generazioni;
- nei giochi tradizionali difficilmente si arrivava a concepire azioni violente o apertamente aggressive mentre nei videogiochi questo tipo di azioni sono ampiamente diffuse e apprezzate.

Queste fondamentali differenze tra i giochi tradizionali e i videogames possono rendere l'idea delle problematiche psicologiche e fisiche a cui la dipendenza da giochi virtuali può portare. Improvvisamente i ragazzi diventano asociali, si ritirano dentro la loro stanza, dove restano per gran parte del giorno, vestiti in pigiama. Escono soltanto per mangiare, raramente per farsi la doccia. Lasciano la scuola e lasciano lo sport. Si alzano alle 2 del pomeriggio e restano svegli fino alle 5 del mattino. Per contrastare e prevenire questi eventi stanno nascendo degli ambulatori specializzati, come quello del Gemelli di Roma, nel gennaio 2016, dove è nato il primo ambulatorio italiano specializzato nella cura di adolescenti che presentano ritiro sociale, dipendenza da internet e psicopatologie legate al cyberbullismo. Ogni giovedì, in questo ambulatorio i medici e gli psicologi organizzano gruppi di ascolto e di confronto, dove si tenta di superare i disagi che hanno portato i ragazzini a rinchiudersi in casa.

CYBERBULLISMO

di Flavio Salmi

Le vite online influenzano anche il modo di comportarsi dei ragazzi offline e questo elemento ha diverse ricadute che devono essere prese in considerazione per comprendere a fondo il cyberbullismo. Il cyberbullismo è un fenomeno molto grave perché in pochissimo tempo le vittime possono vedere la propria reputazione danneggiata in una comunità molto ampia, anche perché i contenuti, una volta pubblicati, possono riapparire a più riprese in luoghi diversi. Spesso i genitori e gli insegnanti ne rimangono a lungo all'oscuro, perché non hanno accesso alla comunicazione in rete degli adolescenti. Pertanto può essere necessario molto tempo, prima che un caso venga alla luce. Si può definire cyberbullismo l'uso delle nuove tecnologie per intimidire, molestare, mettere in imbarazzo, far sentire a disagio o escludere altre persone.



Tutto questo può avvenire utilizzando diverse modalità offerte dai nuovi media. Alcuni di essi sono:

- Telefonate
- Messaggi (con o senza immagini)
- Chat
- Social network (per esempio, Facebook)
- Siti di domande e risposte
- Siti di giochi online
- Forum online

Le modalità specifiche con cui i ragazzi realizzano atti di cyberbullismo sono molte. Alcuni esempi sono:

- pettegolezzi diffusi attraverso messaggi sui cellulari, mail, social network;
- postando o inoltrando informazioni, immagini o video imbarazzanti (incluse quelle false);
- rubando l'identità e il profilo di altri, o costruendone di falsi, al fine di mettere in imbarazzo o danneggiare la reputazione della vittima;
- insultando o deridendo la vittima attraverso messaggi sul cellulare, mail, social network, blog o altri media;
- facendo minacce fisiche alla vittima attraverso un qualsiasi media.

Gli autori, i cosiddetti «bulli» o il cosiddetto «branco», sono spesso persone che la vittima ha conosciuto a scuola, nel quartiere o in un'associazione. L'ultimo fatto di cyberbullismo (scoperto) è avvenuto recentemente;

una ragazza è stata vittima di cyberbullismo a scuola attraverso l'uso di Post volgari su Facebook. In Inghilterra, più di 1 ragazzo su 4, tra gli 11 e i 19, anni è stato minacciato da un bullo via e-mail o sms. In Italia, secondo l'Indagine nazionale sulla Condizione dell'Infanzia e dell'Adolescenza pubblicata nel 2011 un quinto dei ragazzi ha trovato in Internet informazioni false sul proprio conto: "raramente" (12,9%), "qualche volta" (5,6%) o "spesso" (1,5%). Con minore frequenza si registrano casi di messaggi, foto o video dai contenuti offensivi e minacciosi.





MA BASTA!

(movimento anti bullismo animato da studenti adolescenti)



Iniziamo con una premessa cos'è il bullismo?

Il bullismo è una forma di comportamento diffusa tra i giovani, fatta di violenze sia fisiche che psicologiche. Secondo un'indagine condotta nel 2011 nelle scuole italiane, il 10% dei soggetti intervistati si è detto vittima di questo tipo di comportamento. Il bullismo in sé non costituisce un reato ma può essere considerato alla stregua della violenza privata, della diffamazione, molestia o altri reati contro la persona.

L'aiuto dei social network

Contro questo fenomeno dilagante è nato «ma basta» un movimento creato, da quattordici studenti leccesi, che fa leva sul senso di responsabilità e cittadinanza e si dà da fare come può: è stata aperta una pagina facebook e un sito internet autoprodotti, con una campagna di video-spot e fotografie. «come ogni anno cercavamo un'idea operativa per un lavoro in rete; leggendo i giornali ci siamo soffermati sul caso di pordenone e in quel momento abbiamo suggerito alla professoressa di lettere di lavorare sul bullismo?

di Edoardo Gualtieri e Alice Madini



Movimento Anti Bullismo Animato da Studenti Adolescenti

Così abbiamo avviato il progetto, incontrando esperti del settore e adulti che ci hanno aiutato con la loro esperienza". In seguito è arrivata l'adesione di quattro importanti siti che si occupano di educazione: your edu action, orizzontescuola, aetnnet e masterprof. La parola chiave è sempre quella: educazione. "prima dei figli devono conoscerla i genitori."



Sei uno "spettatore"?



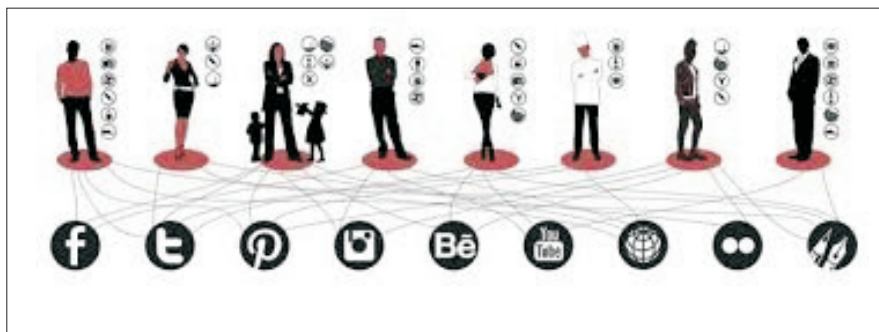
Dai il tuo aiuto!

Il grido di protesta

«ma basta!» è un grido di protesta e, attorno a questo acronimo, i ragazzi di Lecce vorrebbero raccogliere le adesioni dei coetanei di tutta Italia. Contagiare la sensibilità su un fenomeno che minaccia di diventare una piaga sociale: l'aggressività sistematica di gruppo contro un individuo percepito come più vulnerabile. I bulli, fragili a loro volta al di là delle apparenze, colpiscono laddove colgono la debolezza. È accertato che il disagio spesso accomuna il persecutore coetaneo e la vittima designata, che talvolta ha difficoltà a comunicare subito la propria sofferenza. Si tratta poi di identificare il responsabile, punirlo certo, ma anche aiutarlo a uscire da quella tragica violenza. «chiediamo il sostegno e la collaborazione di tutti i ragazzi, dalle elementari alle superiori: vogliamo diventare tantissimi», propongono gli alunni di Lecce. La nostra idea è quella di «associarsi per formare una grande voce contro la prepotenza e il sopruso, perché non c'è bisogno di essere vittime per ribellarsi».

Occhio alle Password

di Diego Venditti



Ci siamo mai chiesti perché esistono le password?

No e allora chiediamocelo ora. Le password sono una forma di sicurezza per i nostri dispositivi. La maggior parte di noi le mette dappertutto, anche sui social per non farseli vedere dagli amici o dai parenti.

Esistono vari tipi di password ed eccone alcuni:

- Impronte digitale
- Pin
- Una parola/frase
- Sequenza
- Riconoscimento Facciale

Non tutti conosciamo queste modalità d'impostazione delle password e quindi vediamo: Impronta digitale in alcuni cellulari, soprattutto negli Iphone, Huawei e Samsung c'è l'impronta.

Ma di cosa si tratta ?

E' uno scanner che memorizza la tua impronta e quando devi usare il device per il quale la utilizzi ti è sufficiente toccarlo con un dito.



Pin: Una sequenza di numeri.

Parola/Frase : Puoi scrivere appunto una parola o frase che ti ricordi e quando lo vuoi sbloccare la inserisci.

Sequenza:La sequenza e una successione di punti che messi insieme formano una figura, lettera ecc.

Blocco immagine: c'è uno scanner che configura un'immagine ad esempio viso.

Anche per le password abbiamo avuto degli utili consigli:

- Mai mettere password coi numeri per gli hacker decifrare è un gioco da ragazzi e anche perché il computer, dopotutto è una macchina più intelligente
- Mai scrivere i nostri nomi di amici, animali o famigliari.



Identità digitale

di Alice Madini

E' l'immagine che una persona dà di sé in base a quello che posta, di solito sui social. C'è una differenza però tra identità digitale e identità reale perché nella prima puoi decidere chi essere, mentre nella seconda devi mostrare per forza quello che sei veramente con tutti i tuoi difetti ed i tuoi problemi.

Le conseguenze di questo possono essere anche tragiche: molte volte abbiamo sentito parlare di ragazze stuprate o uccise da uomini conosciuti sui social che all'apparenza sembravano innocenti...?! Questo è esattamente un ottimo esempio per quello che dicevamo prima. Un utente può rubare le foto di un altro e spacciarsi per esso. Un consiglio per non farsi hackerare il proprio profilo social è quello di avere una password diversa per ognuno di essi. Noi in classe non siamo mai stati attaccati con commenti negativi riguardo ai nostri post e noi non l'abbiamo mai fatto ad altri. A te è mai successo?



Carolina fu violentata in gruppo: in sei sotto accusa per il suicidio di Novara

di Maria Vittoria Bistocchi

Lei, Carolina, alla festa si sente male, se ne va in bagno, barcolla ubriaca; il gruppetto di sei ragazzi la segue, la circondano, la molestano e la filmano. Il video viene fatto girare su i social, su Facebook. Dopo qualche tempo Carolina decide di farla finita e sceglie di suicidarsi saltando nel vuoto dal terzo piano di casa sua a Novara, dove vive con il padre. **È morta così Carolina, 14 anni, studentessa di un istituto tecnico piemontese.**

Era il 5 gennaio 2013. Si scopre che sulla tragedia sono state aperte due inchieste. La prima a Torino, dove sta indagando la procura dei i minorenni nei confronti di **sei ragazzi che l'hanno violentata, che hanno dai 13 ai 15 anni.** I reati sono pesanti: per cinque di loro, presenti quella sera alla festa, è «violenza sessuale di gruppo»; per uno, un quindicenne, diffusione di materiale pedopornografico; allo stesso quindicenne e all'ex fidanzatino, che quella sera non c'era, il pm Valentina Sellaroli contesta invece la «morte come conseguenza di altro reato». Nel frattempo a Novara la procura ha aperto **un'indagine su Facebook** per la mancanza di controlli rispetto alla diffusione di video come quello di Carolina: è la seconda inchiesta



DAL NOSTRO INVIATO
NOVARA — Lei, Carolina, che alla festa si sente male, che se ne va in bagno, che barcolla ubriaca; loro che la seguono, la circondano, la molestano e la filmano. Il video finisce in Rete, su Facebook, e dopo qualche tempo Carolina decide di farla finita e sceglie il salto nel vuoto lanciandosi dal terzo piano della sua casa di Novara. Sotto: il video con il testo.

Il messaggio
Carolina, la 14enne vittima di bullismo che si è uccisa nella notte tra il 4 e il 5 gennaio. Sopra, il biglietto che ha lasciato (l'immagine è fittoria).

. Facebook, Twitter. Perché anche Twitter ha avuto un ruolo in questa vicenda, denunciando le responsabilità di chi prendeva in giro la povera ragazza, più di 2.600 messaggi in 24 ore. La tragica morte della studentessa, dunque, sembrerebbe legata anche i social network



Si indaga per capire chi ha girato i video, chi li ha diffusi e chi parlava di lei e «postava» e rilanciava fino a farla disperare. Al punto da costringerla a scrivere un messaggio, sempre su Facebook, prima del tragico gesto: **«Scusatemi, non ce la faccio più a sopportare»**. E a lasciare due lettere. Una per la sorella: «Mi dispiace, Tati, amiche mie vi voglio bene. Non è colpa di papà». La sorella Talita — che Carolina chiamava Tati — ha usato ancora Facebook per far conoscere tutto il dolore e la rabbia nei confronti dei sei ragazzi che hanno violentato Carolina: «Spero che la vostra coscienza, se ne avete una, non vi lasci in pace... Mi auguro che siate processati e giudicati colpevoli», per poi rivolgersi direttamente alla sorella che non c'è più: «Vedrai che la pagheranno per il dolore e le umiliazioni che ti hanno causato».

Il ragazzo dai pantaloni rosa

di Arianna Cipolloni



Il 20 novembre 2013 è morto a Roma Andrea Spezzacatena, il 15enne schernito come "il ragazzo dai pantaloni rosa" per aver indossato un paio di jeans che dopo un bucato non troppo riuscito, erano diventati di quel colore. Quando aveva visto quei jeans, lui non si era arrabbiato con la madre, anzi si era divertito e li aveva indossati senza problemi. Invece quei pantaloni sono diventati oggetto di derisioni e di cyber-bullismo; infatti lui è stato additato come gay – forse senza neanche esserlo – su un profilo facebook dedicato proprio al "ragazzo dai pantaloni rosa". Dopo mesi di derisioni, Andrea ha deciso di suicidarsi, impiccandosi in casa con una sciarpa. All'inizio nel liceo Cavour, che Andrea frequentava, hanno

negato che il 15enne veniva preso in giro e chiamato "gay". Ma dopo un anno le indagini hanno confermato che ci sono state azioni di bullismo nei suoi confronti. Sono state trovate scritte omofobe su uno dei banchi della classe che Andrea frequentava e sul muro esterno del liceo Cavour, anche se furono coperte con la vernice bianca. Una delle frasi diceva: "Non fidatevi del ragazzo con i pantaloni rosa, è frocio". Anche la preside del Liceo Cavour è stata indagata per non aver preso le misure necessarie a vigilare sui compagni di scuola di Andrea e non aver avvertito i suoi genitori quando a scuola erano comparse scritte contro di lui. Le persone indicate come quelle che prendevano in giro Andrea sono altri minorenni, non tutti

comunque erano suoi compagni di classe. A maggio del 2015, dopo 2 anni e mezzo dalla morte di Andrea, la mamma ha pubblicato una lettera in cui ha espresso tutto il suo dolore, il suo senso di colpa e il timore di non essere stata abbastanza presente nella vita del figlio e di non aver compreso fino in fondo la sua sofferenza. Nella lettera la madre di Andrea si chiede se avrebbe potuto fare qualcosa per evitare quest'epilogo irreversibile, ad esempio assicurandolo di più quando lui le confidava di vedersi brutto, perché pensava fossero i tipici problemi dell'adolescenza. Dopo la morte di suo figlio, la madre di Andrea è diventata presidente dell'Associazione Italiana Prevenzione Bullismo e ha scritto un libro dal titolo "Andrea - Oltre il pantalone rosa", che è un vero e proprio manifesto sul bullismo. In Italia purtroppo ancora non c'è una legge che protegga da questo tipo di discriminazioni e che le classifichi come reato di omofobia.

I like: un modo di indicare un'opinione, un rischio.

di Ludovica Cerquetti

Molti ragazzi hanno in mano il cellulare 24 ore su 24 perché oramai è diventata un'ossessione stare davanti a questi attrezzi. Si aggiunga a ciò il fatto che mpera la folle gara a chi ha il cellulare più recente... Interrogando diverse persone, specialmente i teenagers, si è venuto a sapere che gran parte dell'utilizzo che se ne fa è volto a stare sui social network, mentre scrivere o inviare messaggi lo si fa, ma raramente. Per capire meglio questa situazione, i ricercatori sono partiti da una domanda: quando è meglio esporre i propri pensieri sulle reti sociali digitali? E per rispondere al quesito, hanno analizzato oltre un miliardo di post pubblicati sia su Facebook sia su Twitter e le relative reazioni da parte degli utenti, fino ad individuare i momenti migliori, cioè quelli in cui amici e conoscenti sono più attivi e motivati a cliccare "mi piace", o a commentare riflessioni e stati d'animo. "Poche persone vedranno la foto del tuo nuovo cucciolo, se l'hai condivisa nel cuore della notte, quando molti dei tuoi amici dormono", commenta Roberto A. Ferdman, il giornalista del Washington Post che ha riportato lo studio. "Può andare bene in termini di like, condivisioni, commenti e così via. Ma potrebbe andare molto meglio se sei disposto ad aspettare il tempo ottimale per postarla".



Penso che non sia necessario che sui social si accettino richieste di amicizia da persone sconosciute di cui non conosciamo il loro carattere, la loro vita, come passano il loro tempo libero, ma soprattutto non sappiamo chi sono, da dove vengono, come si chiamano e cosa fondamentale, se sono delle brave persone o no... Secondo me, se un individuo consente la visione del suo profilo social a gente estranea, lo fa solamente per avere più seguaci, più like e più commenti in modo tale da potersi vantare, da potersi credere superiore rispetto ad un altro e insomma le solite cose che accadono tra ragazzi, specialmente in età adolescenziale.



Molto spesso sui social network accade che girano video di maltrattamento, bullismo, razzismo e tutti questi termini possono riassumersi nella parola cyber bullismo; quando ci troviamo e se ci dovessimo trovare davanti a questi tipi di filmati è sempre bene evitare di mettere like o commentare anche se si vuole scrivere qualcosa di negativo contro le persone che hanno fatto del male a quel ragazzo o a quella ragazza innocente, ma soprattutto bisogna assolutamente evitare di condividere quel video anche se come già detto prima si vuole aiutare quella persona e far ragionare chiunque riguardo all'episodio o agli episodi.

Ricevere like e commenti è molto emozionante, ma non bisogna perdere la testa per ciò perché chissà quante altre cose belle ti potranno capitare nella vita oltre che stare perennemente sui cellulari a rimbambirsi!

Internet:

un luogo di libertà,
ma ricco di insidie.

Definizione

Il cyberbullismo consiste in atti di violenza fisica o psicologica posti in essere da minori attraverso le rete internet o le risorse comunicative quali sms, mms, videoriprese.

Fonte: Chris Prezza

di Enrico Schisa

(segue dalla prima pagina)

Come ci hanno spiegato i nostri compagni, non esistono soltanto gli hacker che entrano nei profili della gente per minacciarla o ricattarla, ma esistono anche persone che compiono questi atti non per spaventare, bensì per avvertire la persona coinvolta a stare più attenta a gestire il proprio profilo, per non permettere agli altri di spiarli: questi sono i cosiddetti hacker "buoni". Io penso che il cyberbullismo sia un atto veramente ingiusto e crudele ed è soprattutto questo il motivo per il quale io non sono iscritto ad alcun social network; infatti, chi ha una giovane età può spesso non avere la giusta maturità ed esperienza per cogliere pienamente i pericoli della rete che, invece di avvicinare le persone, rischia di essere una vera e propria trappola portando talvolta alla depressione, alla solitudine o nei casi estremi, al suicidio.

LA CITTADINANZA di Edoardo Gualtieri

(segue dalla prima pagina)

Specie nell'ambito sociale, sussistono ancora casi di discriminazione e di disuguaglianza nelle opportunità (differenze tra uomini e donne, carenze sul piano dell'alfabetizzazione e dell'educazione, disparità che nascono dal multiculturalismo o dalla convivenza tra nativi e stranieri conseguente alle immigrazioni di massa, nuove forme di povertà).

Si distinguono tre forme di cittadinanza:

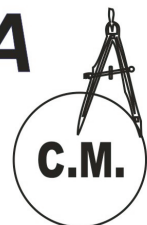
civile, politica sociale e da un po' di tempo se ne è instaurata sta una nuova: quella digitale. La cittadinanza civile si afferma storicamente per prima e comprende una serie di diritti necessari alla libertà fisica, di pensiero e di religione, il diritto di proprietà e quello contrattuale. La cittadinanza politica attribuisce ai cittadini il diritto di partecipare al voto.

La cittadinanza sociale consiste nel diritto a un grado di educazione, benessere e sicurezza standard.

Infine cittadinanza digitale, si intende la riconfigurazione dei diritti e dei doveri dei cittadini a seguito dello sviluppo della amministrazione digitale. Uno dei vari argomenti che ho affrontato al corso, con altri ragazzi. Con la formazione dello stato moderno avviene un rovesciamento radicale di prospettiva nella rappresentazione del rapporto fra: governanti e governati: non più dal punto di vista del sovrano, ma da quello del cittadino, non più dall'alto verso il basso, ma dal basso verso l'alto, dove il basso è costituito non dal popolo come ente collettivo, bensì dai cittadini che si aggregano fra loro formando una volontà generale.

CARTOTECNICA

Monteverde s. n. c.



- Fotocopie a colori e b/n al metro
- Centro Plotter b/n e colore
- Scansioni a colori e b/n al metro
- Sviluppo e stampa foto
- Riproduzione disegni
- Timbri - Biglietti da visita - Fax
- Stampa Gadget
- Plastificazioni
- Rilegature
- Scritte adesive a metraggio
- Articoli tecnici per il disegno
- Cartoleria - Articoli da regalo
- Forniture per Enti e Scuole
- Ricariche telefoniche

Piazza Madonna della Salette 16/17 - 00152 Roma

Tel. 06 535603 - Fax 06 538812

E-mail: monteverde@getnet.it - cartotecnica.monteverde@fastwebnet.it
www.centrocopiemonteverde.it - www.cartotecnicamonteverde.it