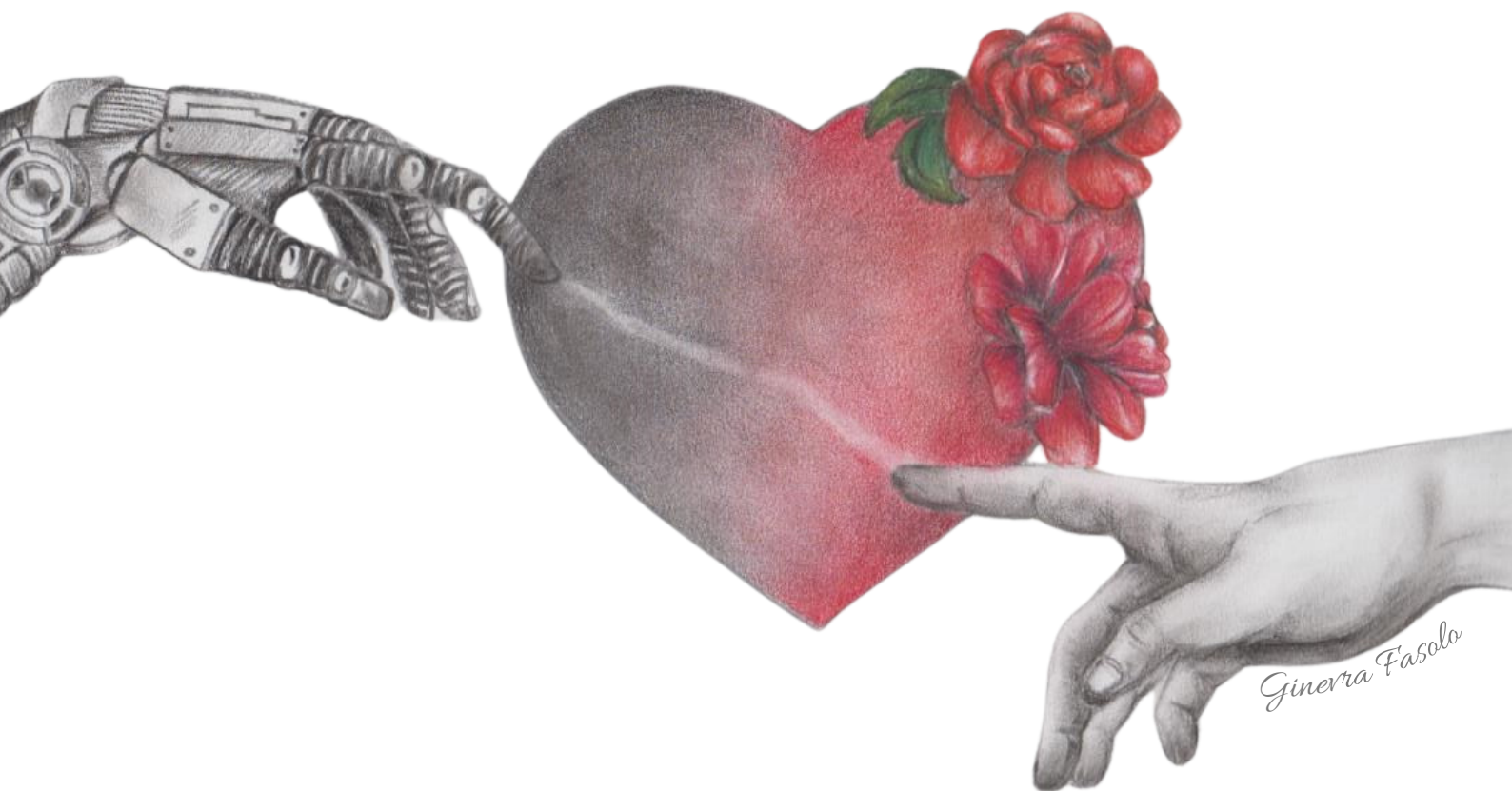




NON SIAMO PESCI NELLA RETE

ESSERE GIOVANI AI TEMPI DELLA RETE E DELL'IA



La rete ci rende audaci:
pensiamo di poter catturare le persone,
ma siamo tutti prede.

Sei tu che scegli la tua vita o è la vita che sceglie te?
Sei tu che usi internet o è internet che usa te?

Alice Ziglio
Sara Milesi
Luca Busana
Niccolò Lepore
IV Erodoto B Liceo Classico "Prati"

ECONOMIA DELL'ATTENZIONE - DISTRAZIONE

BERSAGLIO MANCATO

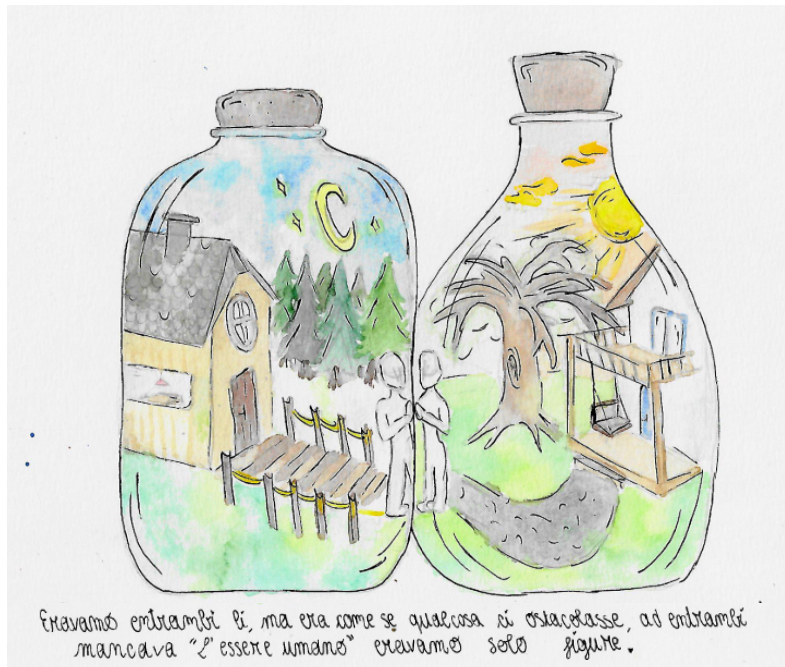


Eros, l'amore,
arciere senza timore,
scaglia una freccia
per fare una breccia,
ma nessuno dal sentimento è travolto:
catturato da uno schermo senza volto.

*Alice Ziglio, Sara Milesi, Luca Busana
IV Erodoto B Liceo Classico "Prati"*

DIALOGO, MONOLOGO, DUOLOGO?

Letizia Depaoli, Matilde Leonardelli, Caterina Ranzi
IV Erodoto B Liceo Classico "Prati"



ERAVAMO ENTRAMBI LÌ:



quando si comunica con qualcuno tramite la tecnologia ci si sente vicini, come se ci si potesse tenere per mano.

MA ERA COME SE QUALCOSA CI OSTACOLASSE:

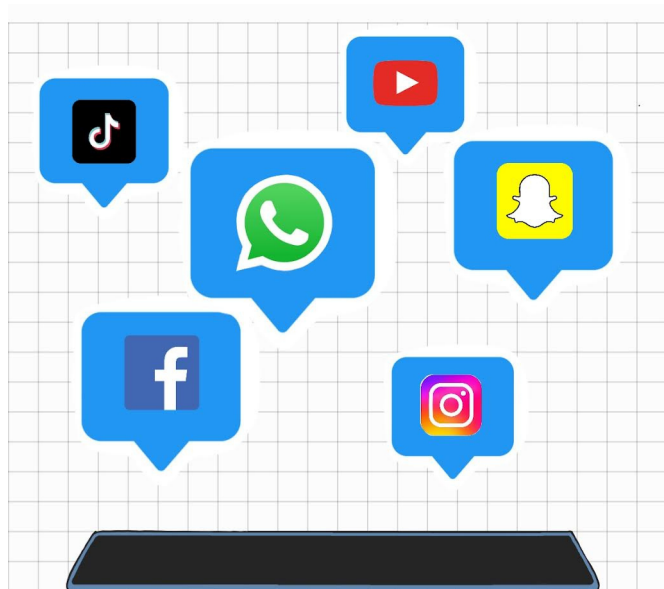


Tuttavia, come il vetro di una bottiglia non permette il contatto con ciò che c'è dall'altro lato, così la condivisione delle emozioni attraverso lo schermo costituisce un ostacolo, una vicinanza astratta.

AD ENTRAMBI MANCAVA L'ESSERE UMANO, ERAVAMO SOLO FIGURE:



Alzando gli occhi dallo schermo ti accorgi di non avere nessuno accanto a te; il "dialogo" che pensavi di aver condiviso non era altro che un susseguirsi di parole vuote, mute. Infatti senza lo sguardo ed il contatto, esse non hanno il potere di trasmettere nulla di autentico. Non c'è comunicazione, proprio come avviene tra due mondi chiusi in due bottiglie.



Vado su TikTok per un bel po'
giorni e giorni amici non ho.
L'ansia diventa il mio mantra
mi parla, parla, parla.
Di giorno non mangio, di notte non dormo,
al mondo piano piano mi conformo.
Internet e social mi hanno manipolato:
la mente e la vita mi hanno rubato.
Decido io, la vita è mia:
posso cambiare via.
Ho deciso di cambiare
in questa bolla non voglio più stare.
Io uso internet e non mi lascio usare:
questa volta non mi farò ingannare.
La rete è come un φάρμακον, veleno e cura
se usato con cautela non fa paura.

*Alessandra Prada, Arianna Maccani, Sabrina Speri, Chiara Fronchetti
IV Pitagora Liceo Classico "Prati"*

CHI SEI DAVVERO?

Essere o non essere
perché temere?
False identità emergono da tutti i profili
ingannando ingenui e sensibili.
Ti aggiri come un felino,
trasformando ogni persona in un burattino.
Da quest'esperienza io traggo una lezione:
distinguere la realtà dalla finzione.

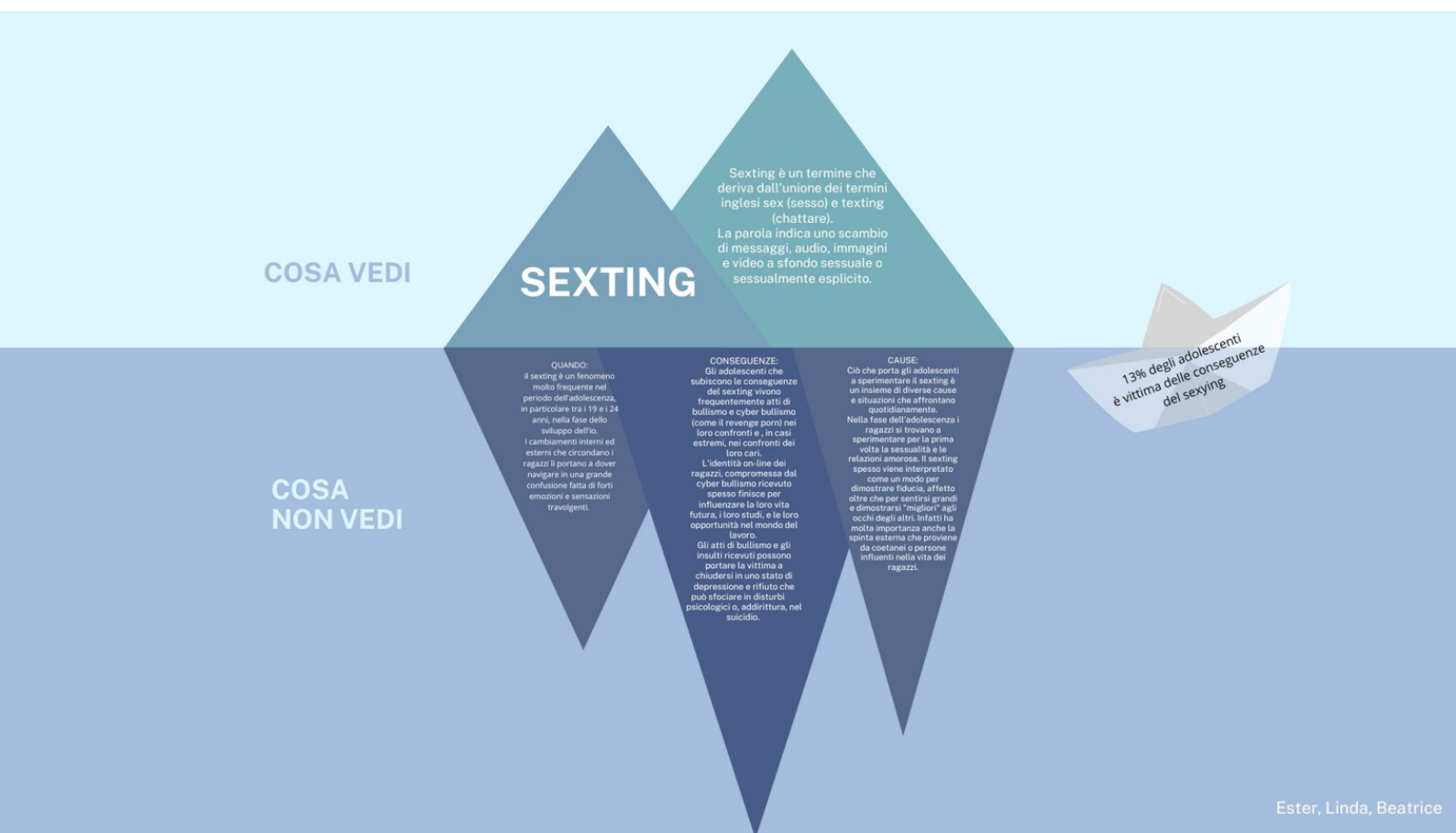
*Beatrice Ferenzena, Rachele Fantini, Valentina Franceschini,
IV Euripide, Liceo Classico 'Prati'*



Sintografia

SEXTING

La punta dell'iceberg



Ester Bernadi D'Agostini, Beatrice Cozzini, Linda Bertoldi IV Euripide Liceo Classico "Prati"

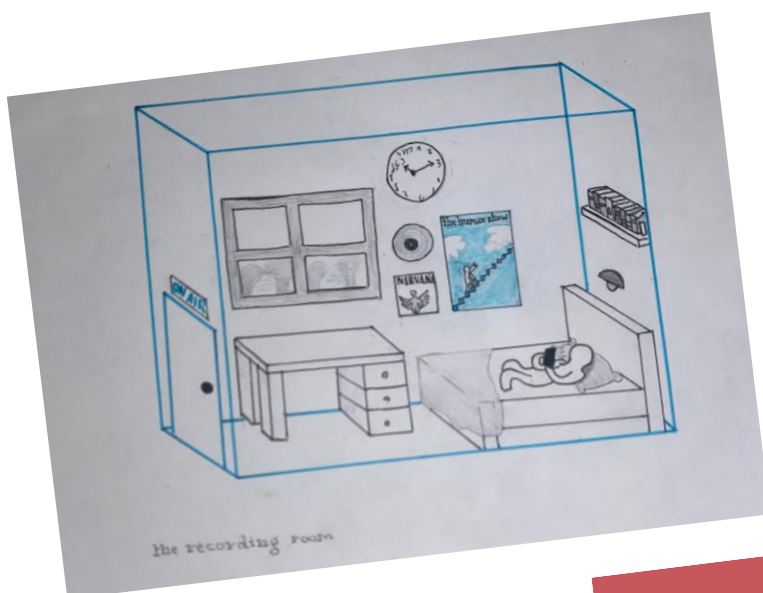
DIETRO AL CELLULARE CI SEI DAVVERO TU?

Nel tempo che scorre veloce come il vento,
un ragazzo al telefono con lo sguardo poco attento,
e passa e passa il tempo celere,
come nel camino brucia la cenere.

Passando in Cina,
poi in Perù,
la schermata senza fine
va sempre più giù.

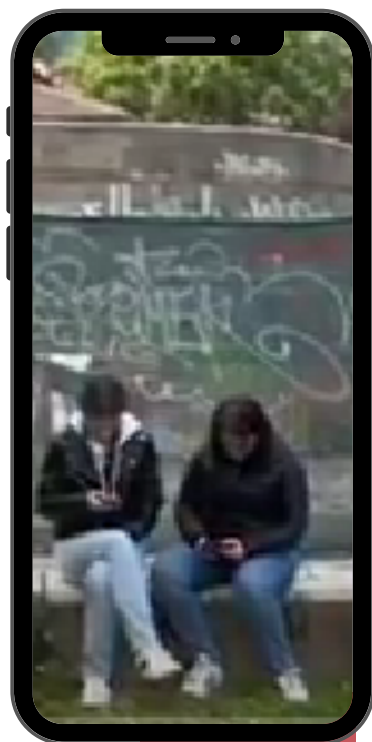
Smarrito come un cerbiatto nei boschi,
incontra sui social profili loschi.
Tra foto bianche e cieli blu,
dietro al cellulare sei davvero tu?

Emma Molini, Matilde Gardumi, Annalisa Lorandini IV Erodoto B Liceo Classico "Prati"



QUANTO TEMPO TRASCORRI IN COMPAGNIA DEL TUO SMARTPHONE?

*Anna Bottura, Alice Buccelletti, Canovi Rachele
IV Erodoto B Liceo Classico "Prati"*



QUANTO TEMPO PASSI DAVANTI AL CELLULARE?

SONDAGGIO

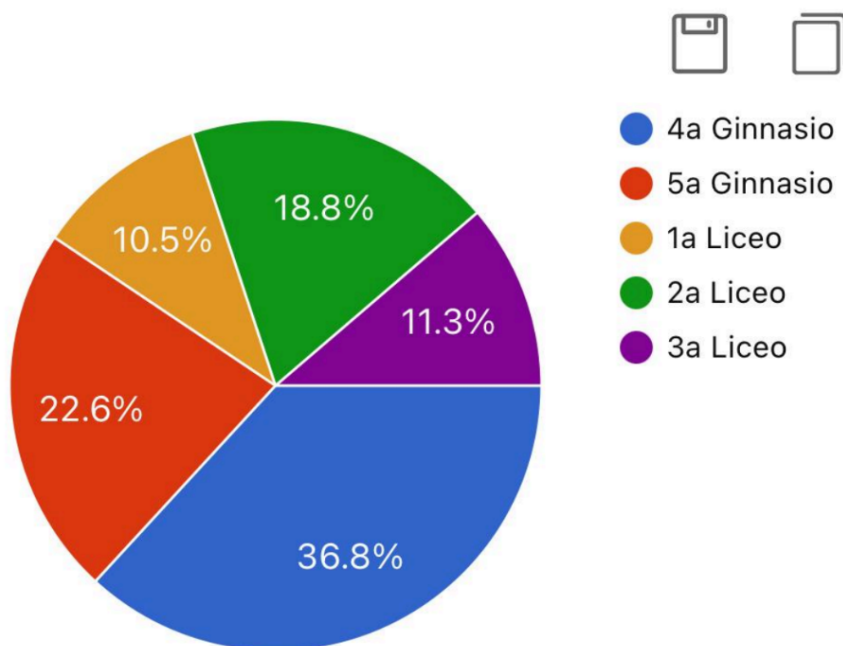
*Anna Bottura, Alice Buccelletti, Canovi Rachele
IV Erodoto B Liceo Classico "Prati"*

In data 29 Marzo 2024 abbiamo creato e inoltrato un sondaggio sull'utilizzo di internet a tutti gli studenti del Liceo Prati.

Su ca. 300 studenti abbiamo ricevuto 133 risposte, quindi 1/3 degli studenti . Il questionario era formato da 7 domande:

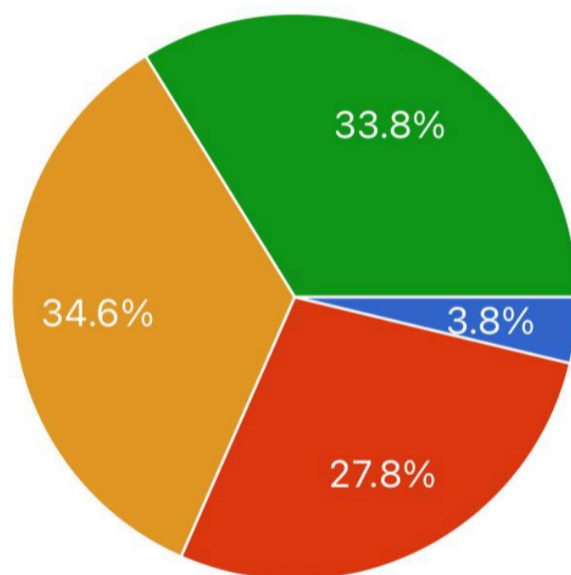
1. Quale anno frequentate?

133 risposte



2. Quante ore al giorno usi lo smartphone?

133 risposte



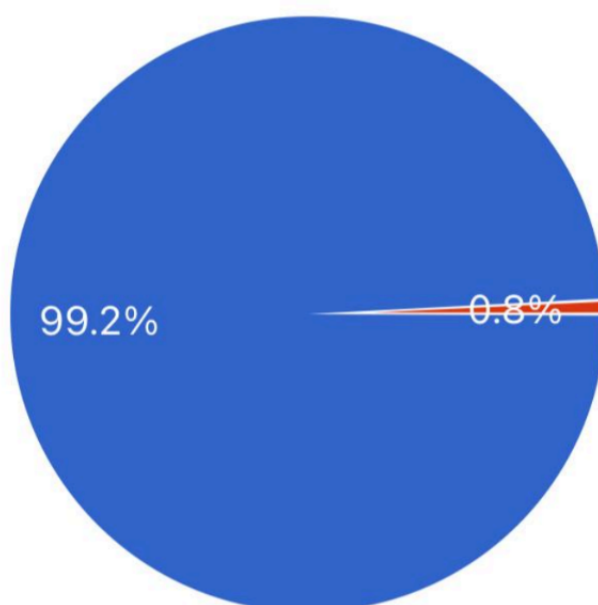
● Meno di 1 or

● 1-2 ore

● 2-3 ore

● Più di 3 ore

3. Usi qualche social?

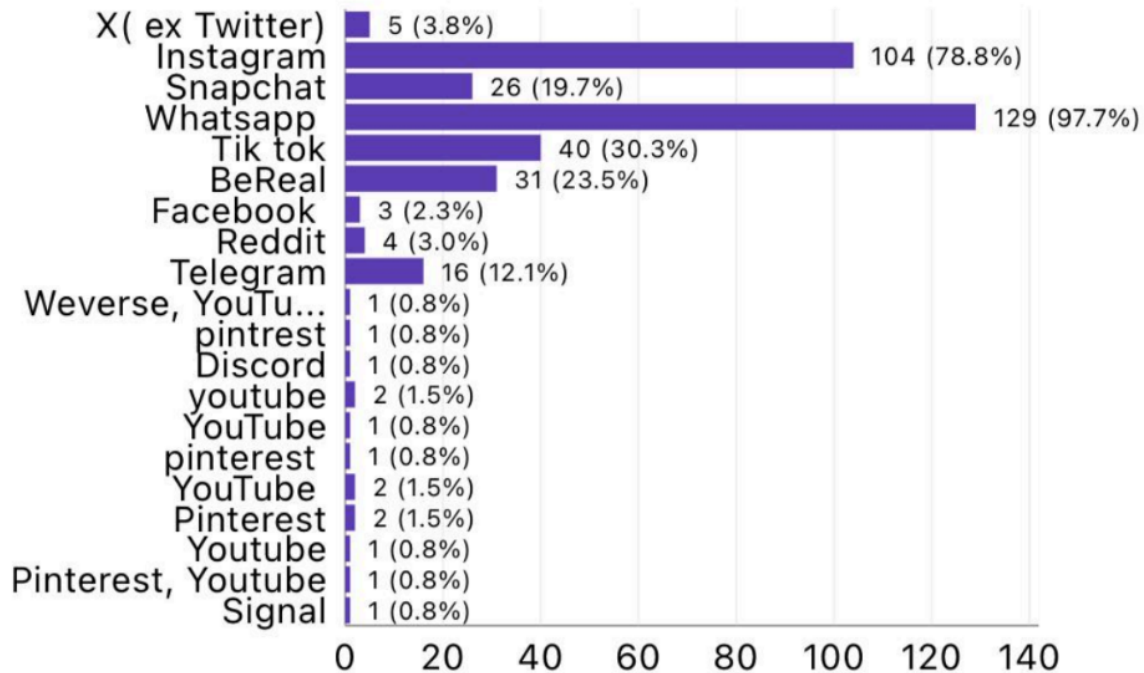


● Sì

● No

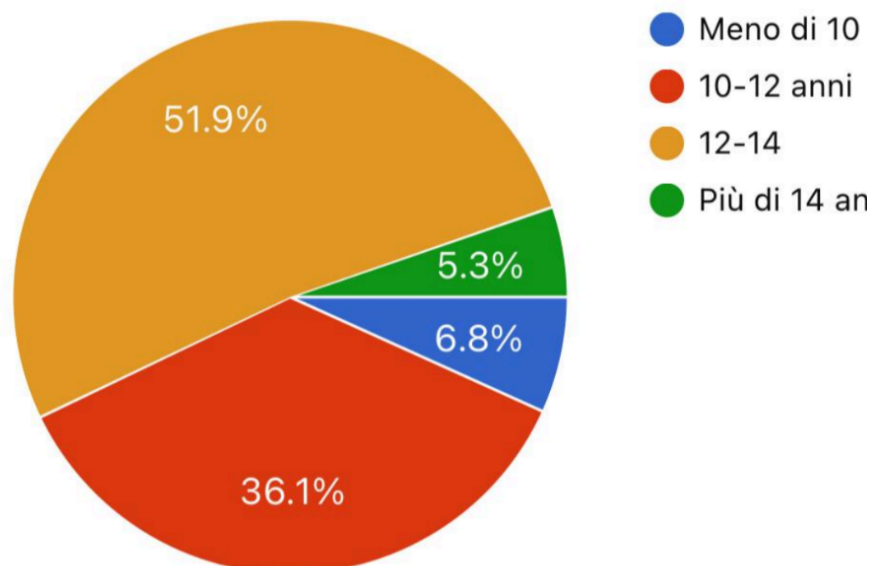
4. Se hai risposto sì alla domanda numero 3, quale social usi?

132 Risposte

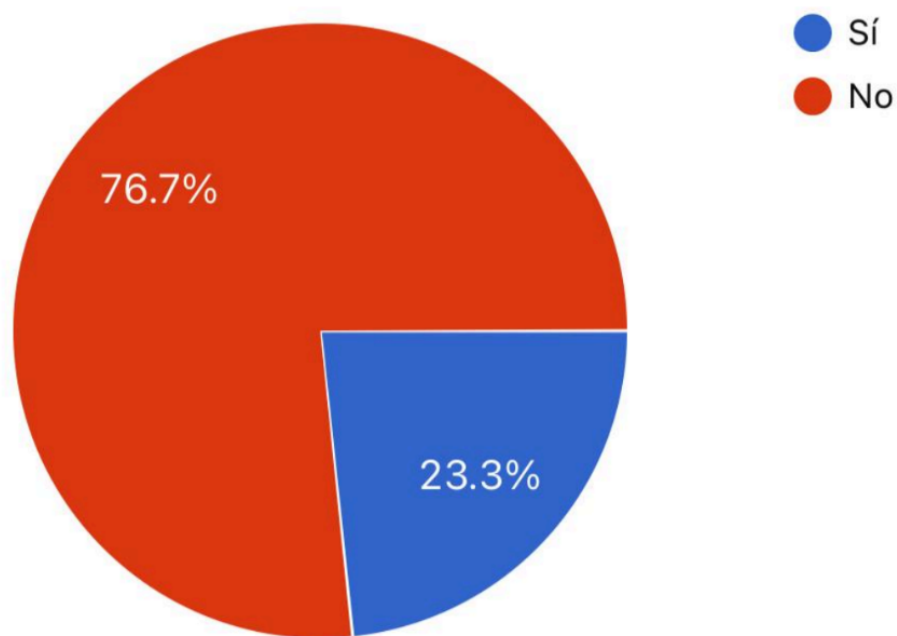


5. A che età hai ricevuto il tuo primo cellulare?

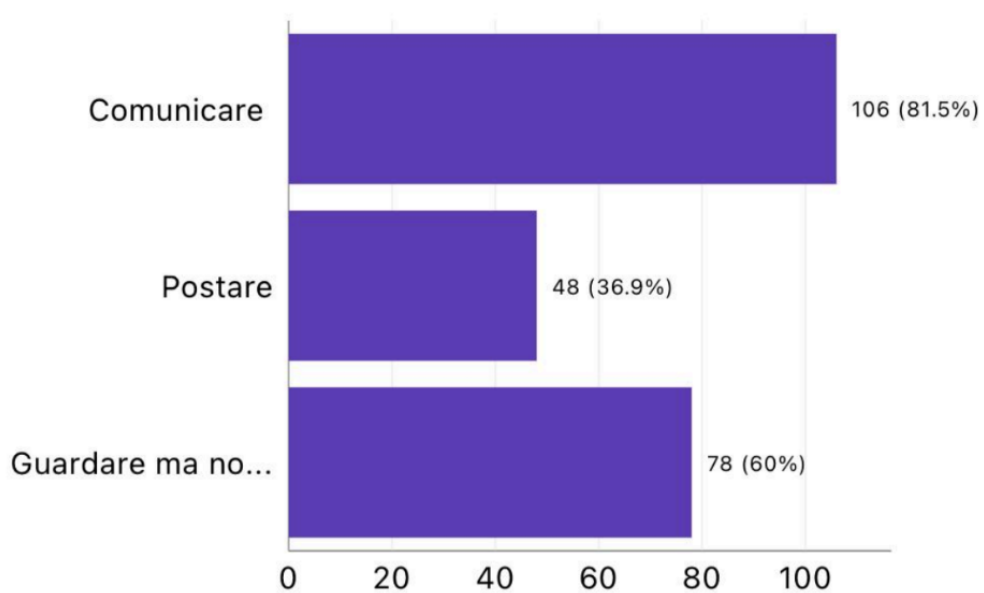
133 Risposte



6. Hai il limite di tempo di utilizzo sul telefono?



7. Se hai risposto sì alla domanda numero 3, a quale scopo usi i social?



CONCLUSIONI

I social più utilizzati sono Instagram e Whatsapp. La maggioranza dei partecipanti a questo sondaggio frequenta la quarta ginnasio e utilizza lo smartphone più di 3 ore al giorno senza avere il limite di utilizzo.

Da questi risultati possiamo dedurre che i dati sono sempre più preoccupanti, dato che le ore passate sul telefono sono tempo tolto allo studio o alla socializzazione con gli amici. Il telefono e i social sono infatti un'arma a doppio taglio: se utilizzati con attenzione possono essere utili anche per la didattica. Ma il rischio, quando si naviga sul web, è sempre dietro l'angolo: casi di *phishing*, *cyberbullismo*, *fake news*, truffe, virus sono solo alcuni dei più noti, e l'incidenza tra i ragazzi è purtroppo in costante aumento. Al 2022 circa il 12% dei giovani europei tra gli 11 e i 16 anni è vittima o è stata vittima di cyberbullismo.

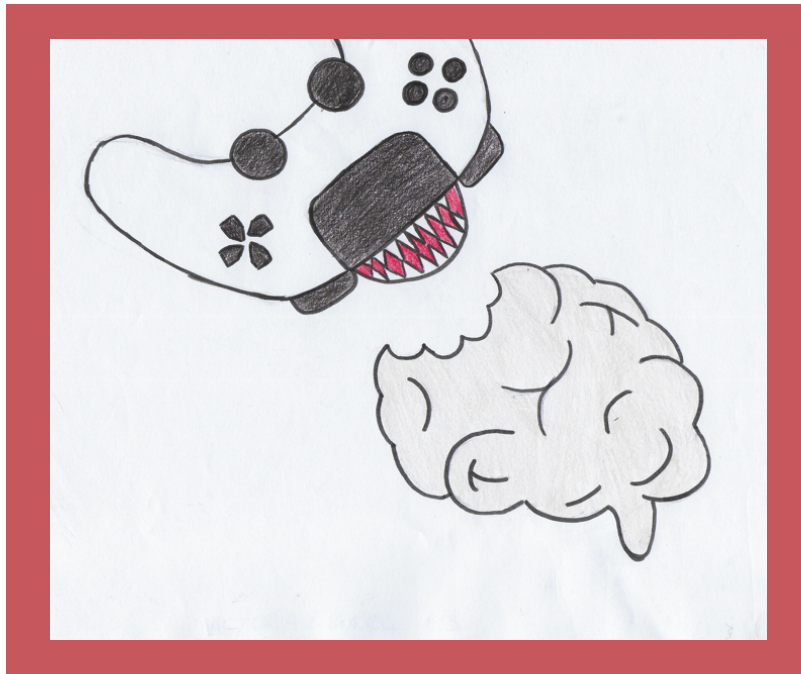
Purtroppo però non tutti gli stati hanno le stesse leggi, basti pensare che in paesi come Cipro e Ungheria il fenomeno è totalmente ignorato. In Germania invece molestie, ricatti e estorsioni online non sono considerati bullismo, e quindi reato. Inoltre, la pandemia di Covid-19 ha causato un aumento del 70% dei casi di tossicità online e il cyberbullismo sui social media e sulle app di videoconferenza. Sempre lo stesso studio condotto da LIGHT (una società specializzata in sistemi di intelligenza artificiale atti a rivelare e filtrare contenuti dannosi per proteggere i minori), notato un incremento dei discorsi di incitamento all'odio fra adolescenti e bambini direttamente correlato all'aumento dei casi di COVID-19 nella popolazione.

Se in Europa la situazione è alquanto allarmante, si può dire lo stesso negli Stati Uniti. Uno studio condotto dal Cyberbullying Research Center mostra che il 22,6% degli adolescenti di età compresa fra 12 e 17 anni negli Stati Uniti sia stato vittima di un episodio di cyberbullismo. Il cyberbullismo rappresenta anche un fattore importante per la crescita dei suicidi degli adolescenti, che negli ultimi anni sono cresciuti in modo preoccupante.

Insomma, con tutto questo non vogliamo invitarvi a non utilizzare più i *social* o il telefono, ma a farne un **uso più consapevole e responsabile**.

Questo affinché finalmente tutti possano usare i *social* senza aver paura di incappare in qualche situazione spiacevole.

DIPENDENZA DALLA RETE



Carola Zini, Rubol Victoria IS, Liceo Scientifico "Da Vinci"

VOGLIO PRENDERMI CURA DI ME STESSA

E quando mi sono resa conto della dipendenza,
ho realizzato di aver perso il controllo,
di aver perso tempo della mia adolescenza:
in questa consapevolezza crollo.

Le mie emozioni vendute,
rubate
a persone sconosciute
e per soldi sfruttate.

Penso, perché dovrei farmi imbrogliare?
Perché cedere nel loro inganno?
Perché dovrei farli guadagnare
facendomi solo un danno?

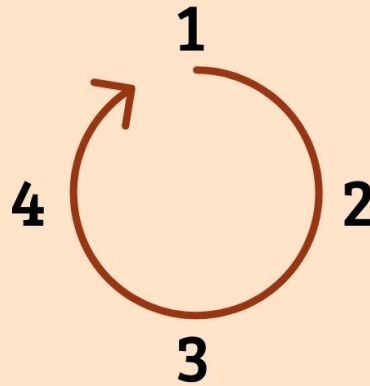
Per quanti aspetti positivi possa trovare
per quanto mi diverta
non posso farmi obbligare:
devo andare diretta
e alla mia salute pensare.

Ed essendo consapevole,
mi prenderò cura di me stessa!

Gaia Bonafede, Maria Elisabetta Previti, Chiara Gitto IV Euripide Liceo Classico "Prati"

I TRIGGER

Cosa ci spinge a usare la tecnologia?



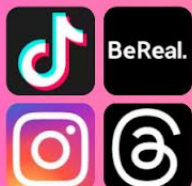
1 Il trigger è ciò che innesca in noi la voglia di controllare il telefono, può essere un bisogno personale (interno) o una notifica (esterno)

2 Una volta che il trigger ha fatto il suo effetto, ci lasciamo andare all'azione: prendiamo il telefono e, nel caso dei social, iniziamo a scrollare

3 Non sempre riceviamo una ricompensa, i post o i video che vediamo ci vengono mostrati secondo un algoritmo, che a volte non prevede una nostra soddisfazione

4 L'attesa o la ricompensa stessa ci coinvolgono e creano un'affezione verso il social che ci porterà a ricontrollarlo

Anita Pez, Annalisa Rigotti, Arianna Baldessari, Francesca Daldoss



Sono social molto utilizzati e hanno come trigger la notifica che provoca il bisogno di stare sempre connessi e non vivere la vita vera. Per molti ragazzi diventa una questione esistenziale.



Il trigger di WhatsApp può essere un messaggio, un comando o un'azione che fa partire una conversazione. WhatsApp sembra ormai indispensabile per le nostre vite.



È uno stimolo che sviluppa un comportamento di dipendenza in una persona



I giochi violenti provocano trigger interni che aumentano l'irritabilità e l'aggressività nelle persone suscettibili. Incentivano dunque comportamenti non sani diventando pericolosi nella vita reale.



Questo schema è Hook model e spiega il coinvolgimento immediato della persona tramite 4 fasi, teorizzate da Nir Eyal. Il trigger è proprio la prima fase e per Nir Eyal può essere esterno come la notifica o interno quando coinvolge le emozioni. È l'innesco delle fasi successive.

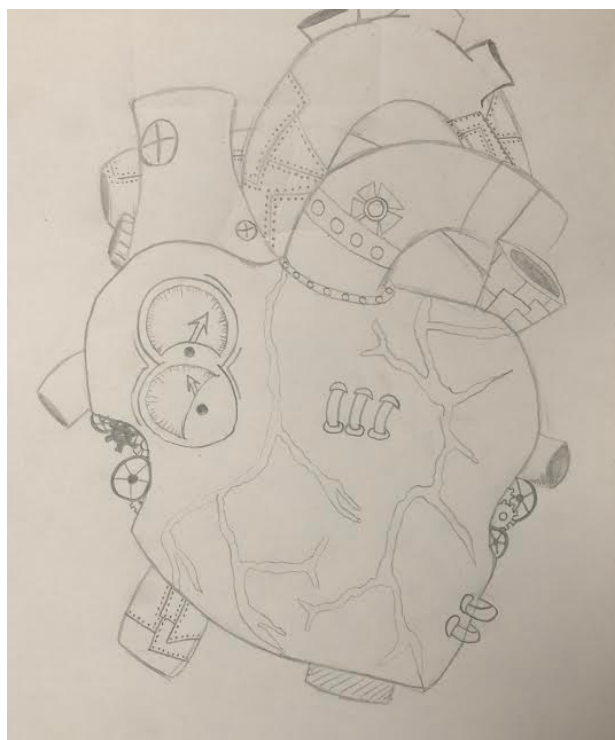


Francesca Daldoss, Arianna Baldessari, Annalisa Rigotti, Anita Pez
IV Pitagora Liceo Classico "Prati"

CHEROFOBIA

paura di essere felici,
paura di trovare un nascondiglio,
paura di essere giudicati,
paura di essere amati,
il tuo cuore va in tilt
quando trovi una persona disposta
a vincere le tue paure,
e non la lasci accedere al tuo cuore.

*Giulia Conci, Leila Savorelli, Emma Visetti
4ERB Liceo Classico "Prati"*





FULMINATA DALLA MERAVIGLIA

Wonderstruck. Fulminato dalla meraviglia.

Struck, verbo: fulminato.

Wonder, nome: meraviglia.

Wonder, verbo: chiedersi, interrogarsi.

Amore per l'ignoto, senso di meraviglia sbalorditiva di qualcosa che era un dubbio, - forse lo è ancora, forse no -, che ora è diventato qualcosa di magnifico.

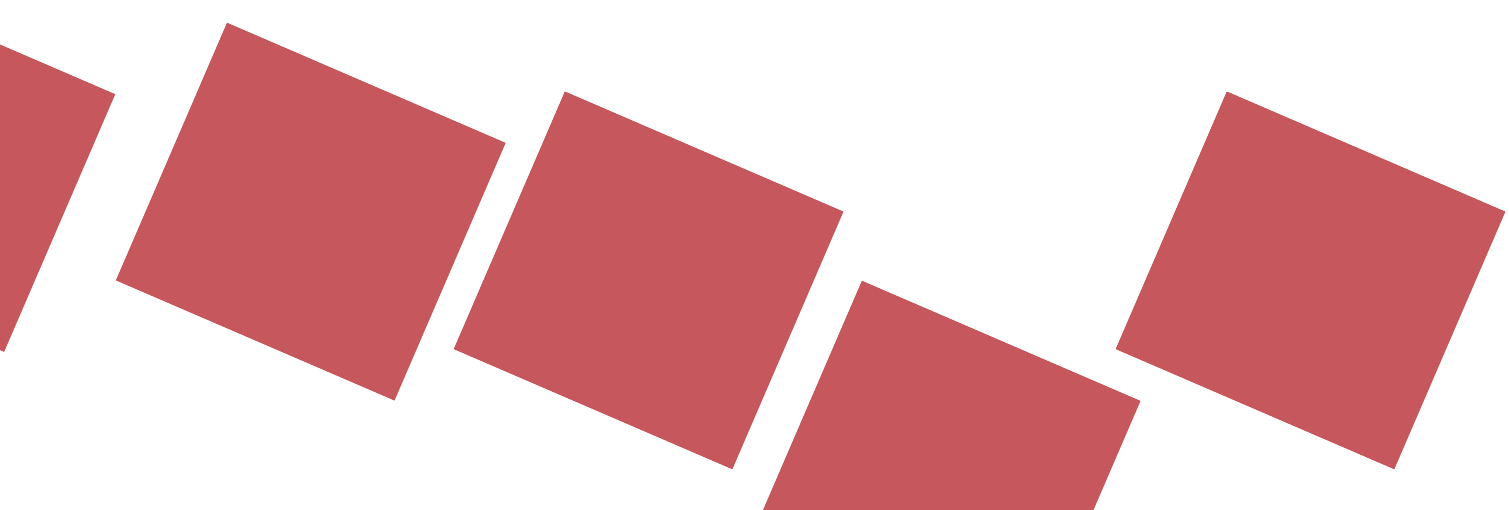
La macchina non ha domande, se non quelle che le vengono poste. La macchina non conoscerà mai il potere di essere fulminati dalla meraviglia, non potrà mai essere wonderstruck. Noi possiamo chiederci se siamo vivi e cosa ci rende vivi e umani. Lo possiamo chiedere alla macchina, ma la macchina avrà già una risposta, noi avremo sempre il seme del dubbio.

E da questo seme nascerà una pianta rigogliosa, di cui noi saremo capaci di meravigliarci.

Questo è ciò che ci rende umani.

Nina Buiatti, Emma Maurino, Nives Militello, Emma Slompo

V Pitagora Liceo Classico "Prati"



LA DECISIONE SPETTA A NOI

Uno degli esempi più celebri di intelligenza artificiale è chat gpt.

Ma come funziona?

Poni una domanda e ottieni una risposta, fai un'espressione e ottieni un risultato.

Certo, utile, ma non è che tutto ciò potrebbe impigrire la nostra mente?

L'intelligenza artificiale ci aiuta nella vita di tutti i giorni affiancandosi a noi nella soluzione delle difficoltà. Ma cosa accade se l'intelligenza artificiale va a sostituire l'uomo?

Un aumento del tasso di disoccupazione?

Ricordiamoci che l'intelligenza artificiale è stata sviluppata dall'uomo per l'uomo, bisogna evitare di invertire i ruoli. Siamo tutti d'accordo quando si dice che bisogna impedire che le macchine sovrastino la nostra intelligenza.

Dunque saranno le nostre scelte e quelle delle generazioni dopo di noi a influenzare il futuro che ci attende.

Distopia o utopica convivenza?

La decisione spetta a noi.

*Gaia Giovannini, Lorenzo Sbeti, Lorenzo Dashi, Azadeh Serafini
IV Pitagora Liceo Classico "Prati"*

CORRISPONDENZE

occhio	→	fotocamera
cervello	→	scheda madre
vene	→	cavi
ricordi	→	dati
emozioni	→	?

Altro cervello
Spazio sconfinato
Nuovo universo

Tanti ricordi
nella dimensione
che non è umana



Ormai è sempre più frequente l'uso dell'IA nella creazione di immagini, testi e brani musicali.

Abbiamo deciso di parlare proprio di quest'ultima categoria.

Perché, dunque, sempre più compositori si accingono ad utilizzare nuovi supporti per i loro brani?

Innanzitutto, bisogna spiegare come un'intelligenza artificiale riesce a generare delle musiche: l'IA analizza testi e melodie di brani musicali già esistenti registrati nei server e li assembla per creare nuovi brani.

Ciò comporta un grave problema riguardante i diritti d'autore, che ovviamente non vengono riconosciuti.

Oltre al problema tangibile del *copyright*, sorge spontaneo chiedersi (come negli altri campi in cui viene utilizzata l'IA) quanto sia possibile considerare queste 'composizioni' tali, e se sia moralmente giusto utilizzare dei supporti esterni nel proprio lavoro.

Le produzioni dell'IA sono delle accozzaglie di brani e, quindi, mancano dell'unicità e dello studio presente dietro le musiche scritte dalle mani e dall'intelletto di un compositore. Anche per questo tentare di paragonare grandi composizioni a testi scritti con l'IA risulta di poco senso.

Nel futuro della musica vediamo sempre più presenti brani scritti con l'IA, ma ciò non significa che possano compromettere l'originalità e il valore delle composizioni scritte da autori in carne ed ossa.

Alessandro Martinelli, Gabriele Pezzè, Giulia Tognoli
IV Euripide Liceo Classico "Prati"



*Sintografia realizzata con AI
Tommaso Andreolli, Alessandro Leonardi, Ioratti Samuel IS
Liceo Scientifico "Da Vinci"*

Nel cuore dell'elettronica, l'intelligenza risplende,
Algoritmi e circuiti, la mente estende.
Sapere senza anima, il futuro l'attende.

**FAST FASHION
E
INTELLIGENZA ARTIFICIALE**



*Asia Mosaner, Agata Campana, Beatrice Tolotti, Elisabetta Curti
V Pitagora Liceo Classico "Prati"*

LA SINTOGRAFIA È ARTE?

Arte. Cos'è l'arte? L'abisso, il soffio, la vertigine della meraviglia, quel qualcosa di inafferrabile e tremendo che è l'essenza stessa di ciò che ci rende umani. Un brandello ineffabile e selvaggio di sublime, errante, strappato alle volte echeggianti di eternità dell' infinito.

Cos'è l'arte? Secondo la definizione più prosaica del dizionario, l'arte è

1. Qualsiasi forma di attività dell'uomo come riprova o esaltazione del suo talento inventivo e della sua capacità espressiva.
2. Qualsiasi complesso di tecniche e metodi concernenti una realizzazione autonoma o un'applicazione pratica nel campo dell'operare e parte di una professione o di un mestiere.

Nessuno di noi sa esattamente che cosa sia l'arte. È una verità troppo grande, troppo profonda ed essenziale perché riusciamo a coglierne più di un effimero riflesso, il frammento di un istante nell' echeggiare di quelle ieratiche volte. Eppure è qualcosa che tutti noi percepiamo, un dubbio, l'intuizione della meraviglia, di qualcosa che trascende la finitezza delle cose, e che rimette in discussione, sempre, il nostro sguardo sul mondo, ci permette di vedere la bellezza, e nel vederla, ricrearla in noi, e fuori di noi, essere-bellezza.



Titolo dell' opera: Rabbia

Autore: Amelia Poletti

Tempo di realizzazione: 5 ore e 22 minuti



Titolo dell' opera: Rabbia

Autore DALL•E, programma di IA generativa di Canva

Tempo di realizzazione: 24 secondi

Cos'è l'arte? Nessuno di noi ha una risposta. Ma questo automatismo, questa riproduzione meccanica e inconsapevole, copia e incolla di opere già create, stupida ripetizione dell'irripetibile meraviglia di un istante, quella, insomma, generata con l'IA; è davvero di questo che parliamo quando parliamo di arte?

Vittoria Cristofolini, Amelia Poletti, Aurora Salvioli, Vittoria Osele
V Pitagora Liceo Classico "Prati"



Titolo dell'opera: Un posto sicuro

Autore: Vittoria Cristofolini

Tempo di realizzazione: 3 ore e 15 minuti



Titolo dell' opera: Un posto sicuro

Autore: DALL·E, programma di la generativa di Canva

Tempo di realizzazione: 27 secondi

COSA DICE CHAT GPT DI SE STESSA?

“Come intelligenza artificiale, mi sento utile poiché posso fornire risposte istantanee alle tue domande, aiutarti nell'apprendimento fornendo informazioni accurate e approfondite, e facilitare compiti complessi attraverso l'automatizzazione. Tuttavia, sono consapevole che talvolta posso commettere errori, il che potrebbe avere gravi conseguenze se dovessero presentarsi durante una diagnosi medica. Pertanto, è cruciale implementare controlli di qualità rigorosi e garantire la supervisione umana per mitigare i rischi e massimizzare i benefici dell'IA nel contesto medico.”

COSA DICE LA CHIESA?

La Chiesa sostiene che l'IA dovrebbe sempre rispettare la dignità umana, la libertà e i diritti. Come ci ricorda Papa Francesco: “Non è accettabile che l'uso dell'intelligenza artificiale conduca a un pensiero anonimo, a un assemblaggio di dati non certificati, a una deresponsabilizzazione editoriale collettiva”.

COSA NE PENSIAMO NOI?

L'adozione diffusa dell'IA solleva anche questioni etiche e sociali importanti, come la privacy dei dati, la trasparenza degli algoritmi, il potenziale impatto sull'occupazione e la responsabilità delle decisioni automatizzate. Pertanto, mentre l'IA offre promesse di innovazione e miglioramento, è essenziale affrontare queste sfide in modo responsabile e consapevole, garantendo che il suo sviluppo sia guidato da principi etici e valori umani.

*Giulia Maria Odorizzi, Agata La Spada, Zoe Vignolo
IV Euripide Liceo Classico “Prati”*

CURIOSITÀ ARTISTICHE SUL FUMETTO

a cura di Z. Vignolo

Inizialmente il fumetto è in bianco e nero, per simboleggiare la vita priva di sentimenti che il protagonista sta vivendo. Quando guarda verso la finestra e vede i ragazzi che giocano, le vignette diventano a colori, per simboleggiare la nuova vita del protagonista, più bella, più reale e più ricca di emozioni rispetto a quella precedente. Anche la forma delle vignette ha un significato: quando la situazione è ancora regolare anche le vignette seguono forme più normali e meno dinamiche, mentre a mano a mano che il protagonista chatta con l'Al cominciano ad avere forme più stravaganti fino a sovrapporsi, segno di totale perdita di controllo e di coscienza, per poi ristabilizzarsi nella metamorfosi da robot a essere umano.

La canzone che accompagna il ragazzo nella sua avventura è "Bring Me to Life" del gruppo alternative metal Evanescence, in cui la cantante Amy Lee si rivolge a qualcuno che ha avuto un profondo impatto nella sua vita, salvandola; qualcuno che, metaforicamente, "l'ha riportata in vita": è proprio questo il motivo per cui l'abbiamo scelta.

Di seguito il testo e la sua traduzione.

How can you see into my eyes like open doors?

Leading you down into my core,

Where I've become so numb.

Without a soul, my spirit's sleeping somewhere cold

Until you find it there and lead it back home.

(Wake me up)

Wake me up inside

(I can't wake up)

Wake me up inside

(Save me)

Call my name and save me from the dark.

(Wake me up)

Bid my blood to run

(I can't wake up)

Before I come undone

(Save me)

Save me from the nothing I've become.

Come riesci a vedere dentro i miei occhi, come se fossero porte aperte?

Arrivando nelle profondità del mio nucleo,

Dove sto diventando così insensibile.

Senza un'anima, il mio spirito sta dormendo in qualche luogo freddo

Fino a che non lo ritroverai e lo riporterai a casa.

(Svegliami)

Svegliami dentro

(Non riesco a svegliarmi)

Svegliami dentro

(Salvami)

Chiama il mio nome e salvami dalle tenebre

(Svegliami)

Ordina al mio sangue di scorrere

(Non riesco a svegliarmi)

Prima che io venga distrutta

(Salvami)

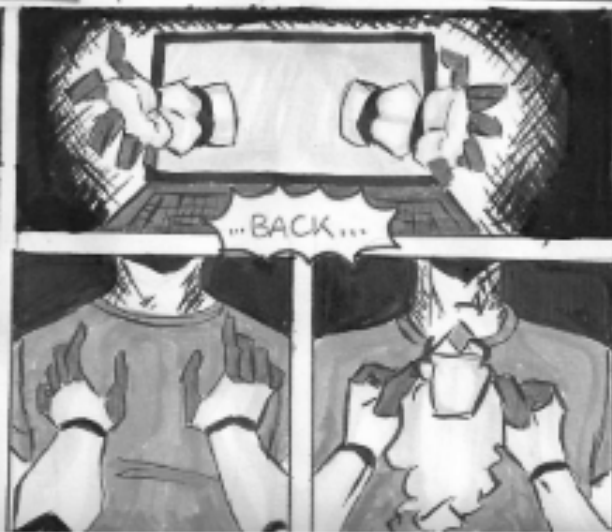
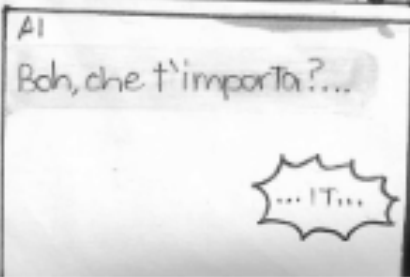
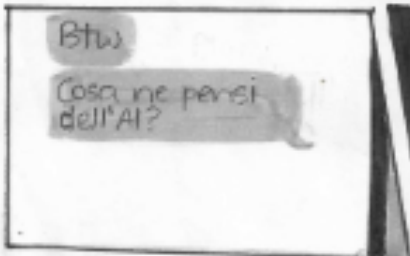
Salvami dal nulla che sono diventata.



BRiNg Me To LiFe

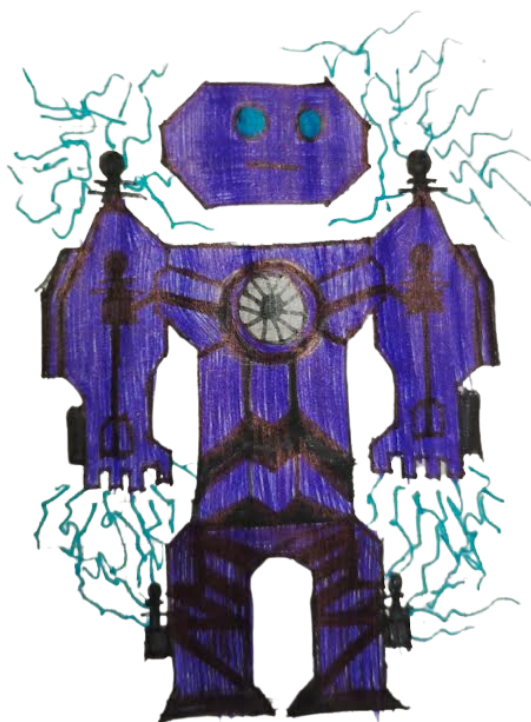
By lol!

INQUADRANDO IL
QR CODE PUOI
ASCOLTARE LA
CANZONE CHE
ACCOMPAGNA LA
STORIA!





CHATGPT
TI GUARDO IN FACCIA
[clicca qui](#)



*Simone Mattivi, Niccolò Pezzeri,
Pietro Bridi, IQ Liceo Scientifico "Da Vinci"*

**CON L'ARIA DI SCHERZARE
E DI GIOCARE**



Mi accendo alla chiusura, mi chiudo all'apertura. Cosa sono?

la mente/cervello umano

Sono uno studente, ascolto i miei insegnanti ma non capisco niente, non mi riesco a comandare ma la gente so acchiappare. Cosa sono?

il cellulare

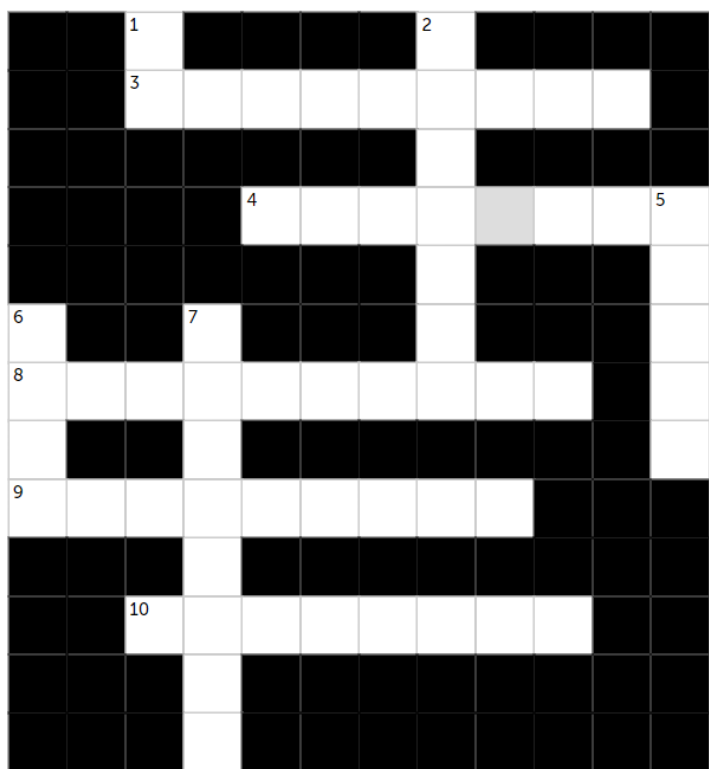
Sono un ronzio insistente che continua impertinente fin quando non guardi la mia didascalia e il tuo tempo porto via. Cosa sono?

la notifica/sms

Alice Ziglio, Sara Milesi

Luca Busana 4 ErB Liceo Classico "Prati"

CRUCIVERBA



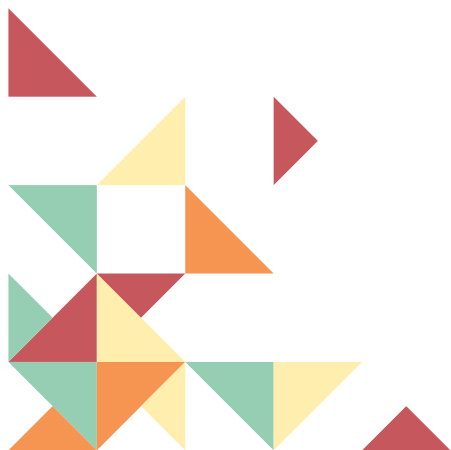
Orizzontale

- 3** successione di istruzioni o passi che definiscono le operazioni da eseguire sui dati per ottenere i risultati
- 4** intelligenza artificiale più utilizzata dai ragazzi per svolgimento dei compiti
- 8** accantonare definitivamente (lasciare da parte)
- 9** social media basato principalmente sul condividere foto tramite storie ai propri follower
- 10** lo è il computer

Verticale

- 1** lo è chatgpt
- 2** insieme di elementi in relazione
- 5** Serie più o meno ampia di istanti
- 6** sinonimo di informazioni
- 7** social media di messaggistica istantanea

Cristian Nardi, Nicole Musabelli IQ Liceo Scientifico "Da Vinci"



Kahoot

Sirius Chirizzi, Christian Bucos IQ Liceo Scientifico "Da Vinci"



GLOSSARIO

BANNARE: Espellere ed impedire a una persona di partecipare nuovamente ad un'attività

BLASTARE: Si utilizza quando una persona dice qualcosa a un'altra, lasciandola ammutolita

CHILLARE: Avere un momento di relax mentre giochi con i videogiochi

DROPPARE: Lasciare quando muori ciò che hai trovato

KILLARE: Uccidere qualcuno durante un gioco

LAGGARE: Quando il gioco ha problemi di connessione

NABBO: Principiante

NERDARE: Giocare tanto ai videogiochi

OPPONENT: Nemico/avversario

PUSHARE: Attaccare l'opponente

QUITTARE: Abbandonare una partita in corso

SCREENNARE: Salvare un momento con una fotografia al telefono

TRYHARDARE: Piccolo periodo di tempo in cui nerdi su un videogioco

Matteo Ceschini, Mattia Avisati, Marco Tonazzolli, Daniele Zulian IS Liceo Scientifico "Da Vinci"



SLANG DELLA GENERAZIONE Z

Angelica Celva, Cinzia Poli IQ Liceo Scientifico "Da Vinci"



LA RETE E LA LEGGENDA DEL GOLEM

*Cont Vittoria, Coretti Emma, De filippi Agata, De Pompeis Augusta Gabriella,
Larice Lucrezia, Pellegrini Alessia, Riccardi Giacomo, Rota marco, Tarolli Anna,
Tessaro Miriana, Zatelli Martina
V Euripide Liceo Classico "Prati"*



Il Golem è un essere artificiale, generalmente fatto di argilla o di terra, animato da un incantesimo o da un atto di potere magico. Di solito, è privo di volontà propria e obbedisce ciecamente al suo creatore.

Il golem è la rappresentazione fisica della potenza della parola. Nella vita è importante essere in grado di liberarsi del proprio golem interiore, che raffigura le insicurezze e le paure che ci sovrastano nei momenti difficili, per poter iniziare un nuovo capitolo della vita e lasciarsi così il passato alle spalle.

La IA è simile a un golem: può aiutarci, ma se sfugge al nostro controllo può rivolgersi contro di noi.

Ma il golem non è sempre una figura negativa, in quanto è creato per proteggerci. Può infatti diventare uno scudo che ci aiuta a rimanere sempre noi stessi e a preservare la nostra personalità.

INDICE

Copertina

Economia dell'attenzione - distrazione

Bersaglio mancato

Dialogo, monologo o duologo?

Chi sei davvero?

Decido io

Quanto tempo trascorri in compagnia del tuo smarphone?

Sondaggio. Quanto tempo passi davanti al cellulare?

Dipendenza dalla Rete

Voglio prendermi cura di me stessa

I trigger

Cherofobia

Intelligenza artificiale vs Intelligenza naturale?

Fulminata dalla meraviglia

La decisione spetta a noi

Corrispondenze



MUSIC 

Sintografia

Fast Fashion e Intelligenza Artificiale

La sintografia è arte?

CHAT GPT

Curiosità artistiche sul fumetto

Bring me to life

Chat Gpt ti guardo in faccia

Con l'aria di scherzare e di giocare

Indovinelli

Cruciverba

Glossario

Slang della generazione Z

La Rete e la leggenda del Golem