

Cronisti in classe 2024 **QV il Resto del Carlino**



Scuola media Lelio Orsi di Novellara

Come la tecnologia ha cambiato lo sport

L'impatto dell'intelligenza artificiale è fortissimo. Inoltre gli e-sport stanno guadagnando molta popolarità

La tecnologia ha avuto un impatto significativo sul mondo dello sport, influenzando diversi aspetti, tra cui la preparazione degli atleti, le prestazioni durante le competizioni, l'analisi dei dati e l'esperienza degli spettatori. Una delle innovazioni più significative nello sport è l'intelligenza artificiale. Grazie a dispositivi avanzati, come gli smartwatch dotati di sensori di movimento e di altre tecnologie, gli atleti possono raccogliere dati sulle proprie prestazioni sportive in tempo reale.

Gli e-sport, o sport elettronici, sono l'attività che riguarda il giocare ai videogiochi a livello competitivo, per esempio tornei con scontri diretti: singoli o a squadre. I generi di videogiochi utilizzati appartengono a varie categorie, ma solo alcuni si prestano per questa attività e sono raggruppati per generi come simulazione di guida, sportivi e molti

AL POLSO

Anche gli smartwatch si sono rivelati molto utili per la preparazione



L'utilizzo della realtà aumentata apre nuove possibilità

altri.

Gli e-sport stanno guadagnando popolarità molto velocemente. Con milioni di spettatori online e atleti virtuali che competono a livelli professionali, gli e-sport stanno diventando parte integrante del panorama sportivo. Le competizioni richiedono

abilità, strategia e reattività. Molti club sportivi stanno investendo in squadre di e-sport per rimanere al passo con l'evoluzione del settore. Per praticare sport c'è bisogno di avere le giuste competenze, il giusto abbigliamento e anche gli strumenti idonei, come attrezzature sporti-

ve avanzate. Queste attrezzature hanno contribuito a ridurre gli errori arbitrali e a garantire una maggiore equità nelle competizioni. Il giusto abbigliamento sportivo prevede l'utilizzo di materiali studiati per soddisfare al massimo le esigenze dell'atleta, garantendo un'ottima resi-

stenza e, allo stesso tempo, vestibilità e comfort. I tessuti tecnici per esempio favoriscono una migliore.

Anche gli smartwatch sono molto utili per gli sportivi: monitorare le sessioni di allenamento e del battito cardiaco, gestire messaggi e chiamate ha contribuito a ridurre gli errori arbitrali e garantire una maggiore equità nelle competizioni. La realtà virtuale, invece, è una tecnologia capace di trasportare in una realtà diversa da quella che sta vivendo. Può migliorare l'esperienza di allenamento degli atleti, consentendo loro di simulare situazioni di gioco o esercitazioni specifiche. Inoltre, possono anche arricchire l'esperienza degli spettatori attraverso contenuti interattivi.

La realtà aumentata (Ar) è invece una versione della realtà che crea grazie all'uso della tecnologia, che aggiunge informazioni digitali sovrapponendole all'ambiente reale. La continua evoluzione della tecnologia continuerà ad essere presente nell'ambiente sportivo, offrendo nuove opportunità e sfide sia per gli atleti sia per gli appassionati.

Classe I B

Le iniziative della scuola

Se faccio imparo. Un laboratorio per tutti Esperienze per orientarsi sul territorio

Si passa dalla spesa al supermercato, all'orto alle cucine 'dal mondo' per unire gli studenti

Alla scuola Lelio Orsi di Novellara, accanto a progetti di potenziamento linguistico, matematico e artistico, si svolgono laboratori pratici per alunni con bisogni educativi speciali, affiancati dai loro compagni. La nostra scuola è molto attenta ai bisogni di tutti i suoi alunni e vuole favorire le relazioni tra compagni. Per questo motivo vengono proposti laboratori ed uscite sul territorio. Sono iniziative che

rappresentano delle importanti occasioni per conoscersi, collaborare ed imparare sperimentando sul campo.

Vi presentiamo alcuni dei nostri progetti che si svolgono in orario scolastico. «A Novellara in autonomia». I ragazzi si recano al supermercato per acquistare gli ingredienti necessari per il progetto cucina. Inoltre sbrigano piccole commissioni, come

TUTELA

Si svolgono laboratori pratici per alunni con bisogni educativi speciali

ad esempio andare in biblioteca e prendere in prestito libri per svolgere delle attività insieme ai compagni. Queste esperienze permettono di imparare ad orientarsi sul territorio, chiedere informazioni ed utilizzare il denaro.

«Cucine del mondo». Si tratta di un laboratorio in cui vengono preparate ricette di piatti che provengono da diverse parti del mondo, come la torta statunitense al cioccolato, le crepes dolci francesi, i biscotti congelati. Il progetto è molto divertente e permette a tutti gli alunni di fare i loro primi esperimenti di cucina.

«Orto». I ragazzi coltivano alcu-



ne piante e ortaggi per preparare spezie ed aromi. È un laboratorio molto utile perché si possono imparare le operazioni di base per coltivare ed osservare lo sviluppo delle piante e le loro caratteristiche.

«Ciak si gira!». Gli alunni di tutte le classi realizzano foto e video dei progetti, dei laboratori, di

uscite e gite didattiche, per documentare le attività della nostra scuola. È una bellissima occasione per condividere le esperienze e le emozioni che hanno caratterizzato il nostro anno scolastico. Questi progetti sono davvero preziosi perché, solo facendo, si impara davvero.

Classe II E