

# Cronisti in classe 2024 il Resto del Carlino



## L'APPUNTAMENTO

### Giochi, canti e gioia a 'Scuolainfesta'



Questo sabato all'istituto San Giovanni è in programma 'Scuolainfesta'. A partire dalle 17, ogni classe delle medie si esibirà sul grande palco nel giardino della scuola, suonando una canzone scelta durante l'anno scolastico (in tutto 14 brani) e ogni alunno avrà il proprio ruolo: cantanti, batteristi, bassisti, chitarristi, tastieristi. Ci saranno luoghi per giocare, bancarelle e mostre in cui verranno esposti cartelloni, disegni, plastici e modellini. La cosa più importante che possiamo trovare a 'Scuolainfesta' è il divertimento e la gioia.

**Letizia Amadei, Rossella Gamma, Emma Pagnini IIC**

Istituto Comprensivo San Giovanni in Marignano

## L'itanglese attira anche la Crusca

La nota Accademia sta studiando lo slang dei giovani, una evoluzione continua che ha già superato il corsivo

Tra i giovani di oggi si diffonde sempre più l'itanglese. Questo tipo di linguaggio è ovunque: a scuola, al mare, al parco, sulle piattaforme social o nei videogiochi. È così frequente da avere attirato le attenzioni dell'Accademia della Crusca. Non sappiamo se si tratti di anglicismi o americanismi o interferenze linguistiche, sta di fatto che abbiamo memorizzato dei termini e li utilizziamo anche a casa, dove i nostri genitori, prevalentemente Boomers (nati tra il 1946 e il 1964) o appartenenti alla Generazione X (1965-1980), comprendono molto poco quello che ci diciamo. Qualche vocabolo ha conquistato anche le nonne e non solo i 'maranza'. È divertente e molto più immediato utilizzare i verbi *killare*, *shoppare*, *quittare* o *crushare*. Shoppare significa acquistare qualcosa su un videogiochi, non nella vita reale. Chi spende troppo è uno

### PAROLE PAROLE PAROLE

**Gli amici li chiami 'bro' e se acquistano troppo online diventano 'shopponi'**



I nuovi termini usati dalle generazioni Alpha e Zeta sono studiati anche dagli esperti

*shoppone*. «Ti ho killato. Bro, sei stato appena cucinato dal sottoscritto». Si dice così quando batti gli amici di videogame. Se invece si gioca ma la partita viene chiusa senza una causa precisa, si dice il gioco ha crushato oppure *lagga* se procede a scatti per via della connessione. Se si sta invece perdendo una partita, per non rinunciare alle cop-

pe vinte, di sicuro è stata chiusa e si è rientrati: in questo caso si dice «hai quittato». Se lo sifa troppe volte allora si rischia di essere *bannati* per qualche ora, sospesi dal gioco. La comunicazione è molto intuitiva, veloce e senz'altro risente della vendita di prodotti come Brawl Stars o Fortnite, promossa dalle aziende commerciali a livello globa-

le. La maggior parte dei ragazzi nel tempo libero non gioca all'aperto, ma guarda video su YouTube o si dà appuntamento su giochi virtuali. Si imita così il linguaggio degli idoli della rete, dei rapper e dei coetanei. I classici bro e fra sono diminutivi, usati per chiamare un amico in modo più moderno. Naturalmente queste parole risultano fastidiose e scortesie, se rivolte a un adulto. Probabilmente questo linguaggio non sarà temporaneo, perché piace davvero a noi ragazzi ed è in continua evoluzione. La moda del corsivo e degli 'amiooo' è già passata, come pure sono superati alcuni termini come 'chica mala' o 'diabla'.

Le contaminazioni linguistiche sono in aumento e ne siamo consapevoli, ma non pensiamo che creeranno una vera barriera tra adulti e giovani, né che soppianteranno la nostra bella lingua italiana. Nel pianeta dei giovani si sta al passo con i tempi: l'itanglese è il requisito di accesso. Ci si aggiorna, così ci si sente «dei freschi di zona».

**Laurentia Chilianu, Raul Filippini, Nicolò Lo Greco, Pietro Tombari II E**

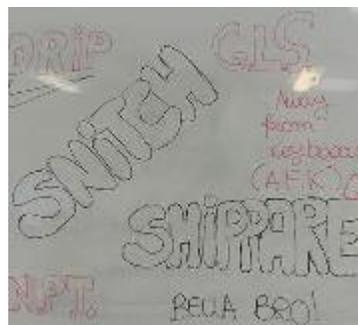
## Glossario

### I boomer contro la generazione Alpha Ecco tutti i termini che gli adulti non capiscono

Il nuovo vocabolario è fatto di parole italoinglesi usate nella quotidianità, sia dentro che fuori la scuola

**Ecco** il glossario delle parole più comuni tra i giovani. Amio/Amo: amico/amore mio. Baitare: azione di chi inganna qualcuno nei videogiochi. Boomer: chi è nato tra il 1945 e il 1964, durante il boom economico e l'incremento demografico seguiti al secondo conflitto mondiale. Il termine sostituisce il noto 'matusa', molto più negativo. Bot: persona che ha scarse attitudini. Camperare: nascon-

dersi per tendere un agguato al nemico. Chad: persona ritenuta speciale. Cheattare: azione di chi è sleale nel gioco. Chica mala/Diabla: ragazza che 'se la tira' che vuole stare al centro dell'attenzione. Chillare: stare tranquilli. Clutchare/Carryare: salvare la partita in extremis ai compagni. Cringe: aggettivo con significato di imbarazzante. Crush: persona di cui si è infatuati. Droppare: abbandonare un'arma o un oggetto durante il gioco. Flexare: esibire un proprio pregio o un oggetto acquistato. Fresco di zona: persona con taglio di capelli da maranza. Maranza: chi indossa abiti tech e accessori costosi, anche fa-



ke. Skillare: essere imprevedibili nelle azioni. Spammare: cliccare ripetutamente un tasto. Trick: mossa. Tryhardare: giocare per molte ore con concentrazione.

**Nicolas Pedrini, Daniel Prioli e Gianmarco Viola II E**

## Tecnologia

### Gemini, arriva la nuova AI di Google

Questo modello lavora con testi, immagini e video Pensato per le aziende, la scuola e la scienza

**Si parla** molto dell'intelligenza artificiale che si sta sviluppando sempre di più nel mondo. Il progetto Gemini di Google è un nuovo modello linguistico di intelligenza artificiale che può lavorare con testi, immagini e video. A differenza delle ricerche su Google e dei siti come Wikipedia, si tratta di un programma molto avanzato che può capire

e comprendere le cose che gli vengono chieste come una mente umana perché comprende il linguaggio umano.

Gemini è in grado di riconoscere cosa stiamo disegnando, conosce le diverse lingue, riesce a capire ad esempio qual è la scelta migliore se glielo chiediamo. È un programma che può essere molto utile anche nelle scuole, nelle ricerche scientifiche e per tante altre cose, viene utilizzato anche per risolvere dei problemi. Questo progetto è ancora in fase di sviluppo anche se è già utilizzato da diverse persone, ad esempio da quelli che hanno dei negozi per gestire gli ordini e le vendite. Negli Stati Uniti è permesso anche nelle scuole però non per tutte le attività perché comunque non deve sostituire il lavoro e il pensiero degli studenti.

**Pietro Patrignani IIC**