

Cronisti in classe 2025

QV il Resto del Carlino

Giocare per imparare, i benefici dei videogiochi

La classe II C dell'istituto Da Vinci Ungaretti di Fermo si è cimentata in un tema di stretta attualità e molto popolare tra i più giovani: «Vogliamo illustrarvi gli aspetti positivi»

I ragazzi al giorno d'oggi sono molto interessati ai videogiochi, per questo noi alunni della II C indirizzo digitale della Da Vinci-Ungaretti, vogliamo illustrarvi gli aspetti positivi dei videogiochi e come i ragazzi possano farne un buon uso. Innanzitutto vorremmo sottolineare che i videogiochi sono una cosa seria. Le produzioni videoludiche studiano con attenzione l'ambientazione, che può essere fantasy, futuristica, storica, crossover ecc. Creare nuovi videogiochi è un lavoro che richiede tanto impegno e molto tempo: progettarli e svilupparli presuppone una ricerca meticolosa e attenta. Le software-house collaborano con gruppi di esperti come sceneggiatori, fumettisti, storici o scrittori, per migliorare sempre di più la qualità del prodotto. In secondo luogo vorremmo porre l'attenzione su aspetti che di solito non vengono presi in considerazione. Avete mai pensato al fatto che i videogiochi possono aiutare le prestazioni dei ragazzi in ambito scolastico? Alcuni di essi richiedono ai giocatori di ripetere delle task (missioni) più volte prima di poter passare al livello successivo, e questo aiuta a sviluppare le competenze logiche e di ragionamento. Ciò richiede anche determinazione, infatti i giocatori devono continuare a provare finché non risolvono l'enigma o il proprio compito. Giocando ai videogiochi gli studenti possono esercitare così la pazienza, imparando a tentare più volte di superare la prova finché non riescono. In questo modo acquisiscono una mentalità combattiva che li aiute-



La classe II C della scuola Da Vinci-Ungaretti

rà anche nella vita reale a non arrendersi alla prima sconfitta. Vorremmo anche sfatare il falso mito che giocare ai videogiochi significa trascorrere tutto il tempo da soli. Molti videogiochi incoraggiano la collaborazione, ad esempio in 'Fortnite', 'Minecraft', 'Among us', bisogna cooperare con amici, con bot o con persone che sono collegate online. Si impara a comunicare e si creano opportunità di socializzazione, anche se spesso gli adulti pensano esattamente il contrario. I videogiochi aiutano a trovare dei punti in comune. Possono essere utili anche in casi di emarginazione e bullismo, infatti alcuni offrono la possibilità di bloccare o segnalare comportamenti scorret-

ti o offensivi da parte di utenti che di conseguenza vengono bannati temporaneamente o per sempre. Inoltre i videogiochi possono aiutare a sviluppare empatia. Aiutano sia a comunicare con gli altri, che a saper conoscere nuove lingue, combinando intrattenimento e apprendimento. I videogiochi offrono un'esperienza immersiva, che consente ai giocatori di migliorare le proprie abilità linguistiche divertendosi. In conclusione riteniamo che un uso consapevole e moderato dei videogiochi possa essere d'aiuto nella vita dei ragazzi, sia nei loro percorsi di apprendimento sia nella socializzazione.

Classe II C, coordinata da Francesco Marilungo

LA SAGA

'Metroid Prime' Cresce l'attesa

'Metroid Prime 4 Beyond' è il sequel di una saga composta da tre altri giochi principali, che uscirà nel 2025 su tutte le piattaforme nintendo switch (oled e lite comprese). È stato annunciato nel Nintendo direct del 2017. La saga parla di 'Samus Aran', originaria della colonia spaziale KI-2, creata dagli esseri umani. Pirati intergalattici attaccano la colonia, ma la ragazza riesce a sopravvivere. Samus viene cresciuta e allenata dai Chozo, una razza aliena e dopo 11 anni di allenamento viene accettata come una di loro. Samus diventa una cacciatrice di taglie intergalattica che ha lo scopo di vendicarsi contro i pirati che hanno distrutto la sua colonia. In Metroid Prime 4 Beyond, i giocatori vestiranno i panni della cacciatrice di taglie in una missione che ha lo scopo di svelare i misteri della galassia e affrontare nuovi formidabili nemici. Questo nuovo episodio promette di superare i limiti del gameplay, offrendo un'esperienza coinvolgente e innovativa.

Classe II C

Il fenomeno del Gaming Disorder

L'incapacità di autocontrollo nell'usare i videogiochi

I videogiochi sono la fonte di intrattenimento più comune tra i ragazzi, ma è importante avere consapevolezza dei rischi che corriamo davanti allo schermo. Gli studi affermano che, se utilizzati senza controllo, possono provocare dipendenza e implicazioni neuropsicologiche. Il documento medico Dsm ha incluso il fenomeno del Gaming Disorder, ovvero l'incapacità di autocontrollo nell'utilizzo dei videogiochi. Qui la frequenza e la durata del gioco indicano la gra-

vità della patologia. Le implicazioni neuropsicologiche fanno sì che alcune zone del cervello (responsabili del comportamento, delle emozioni e dell'apprendimento) risentono negativamente di un uso esagerato dei dispositivi. Quando l'attività ludica si trasforma in dipendenza, toglie tempo ad attività fondamentali in adolescenza. Altri studi hanno dimostrato che dopo un'intensa sessione di gioco (in particolare di videogiochi violenti), c'è una prestazione cerebrale minore rispetto all'attività

cerebrale di chi non ha giocato. Bastano solo 30 minuti di videogiochi violenti per aumentare l'attività nelle regioni cerebrali associate ad eccitazione, ansia e regolazione emotiva, mentre diminuisce l'attività nei lobi frontali, deputati alla regolazione delle emozioni e al controllo esecutivo. L'esposizione prolungata può anche causare problemi come rigidità muscolare, obesità, comportamento aggressivo. Per questo è importante moderare il tempo di gioco.

Classe II C



Occhio al fenomeno del Gaming Disorder

CAMERA DI COMMERCIO DELLE MARCHE

CONAD
ADRIATICO
Persone oltre le cose

BCC BANCA DEL PICENO
CIRILLO RICCIARDI

BIM TRONTO
Bacino Imbrifero Montano Del Tronto

ciip
vettore

unoenergy
steccaenergia
2011 PREMIATO - VINCITORE A BRUNO

Associati FISIOMED
1996 FISIOMED 2016
CENTRO MEDICO
SOPRACCA

LEONARDO
ARTS, SCIENCE & INNOVATION
COLLEGE

treValli
COOPERLAT

XANITALIA