

# Cronisti in classe **QN LA NAZIONE** 2022 **20<sup>a</sup> edizione**



## I GIORNALISTI

### Tutti i nomi dei protagonisti



La pagina è stata realizzata dagli alunni della classe I E dell'istituto comprensivo «G.Toniolo» Pisa: Sara Giorgiana Alexe, Azzurra Antonelli, Pietro Bonfiglio, Annalisa Borsari, Ambra Caprili, Fabio Cicalò, Alessio De Seta, Giorgio Del Viva, Nicholas Di Pede, Frensis Gjyli, Diana Guerriero, Karim Riccardo Hamdi, Sherilyn Herrera, Jamal L'Kenfaoui, Dario Lupo, Sofia Moscadelli, Sara Risaliti, Emilio Rolla, Alice Sbrana, Carolina Scalsini, Alessio Soanca, Francesco Taddei. Professori tutor: Luigi Peccia, Elena Bemporad. Dirigente: Teresa Bonaccorsi.

## Classe I E Istituto Comprensivo G. Toniolo di Pisa

# Realtà e virtualità quotidiana

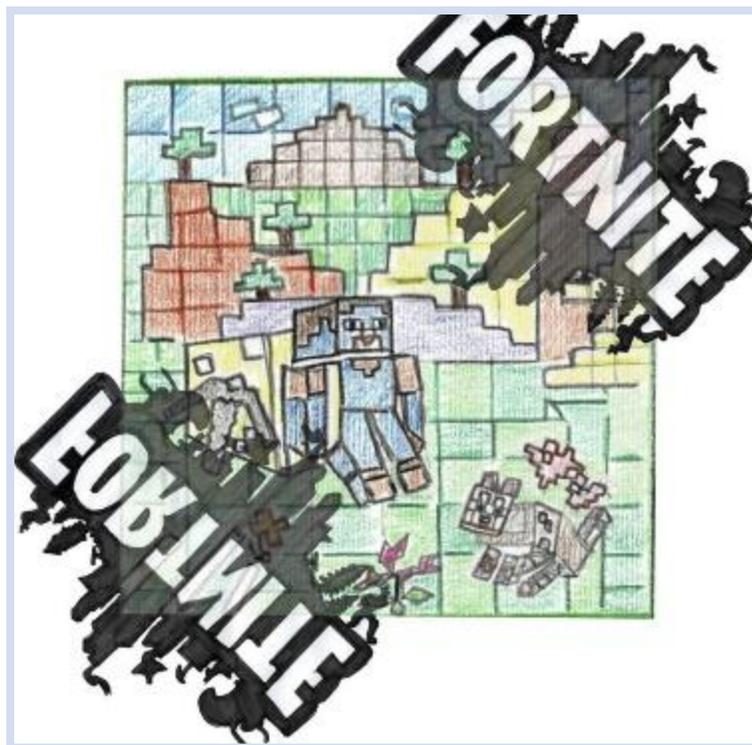
Un'indagine sull'utilizzo delle tecnologie tra i giovanissimi e il loro rapporto con smartphone, console e assistente vocale

PISA

**Le giornate degli studenti** della scuola media solitamente iniziano con il suono della sveglia il quale proviene da uno smartphone, uno smartwatch oppure da un assistente vocale. Appena svegli, i giovani afferrano il telefono per controllare whatsapp o semplicemente il meteo. Arrivati a scuola, gli alunni hanno l'obbligo di spegnere il telefono, anche se l'idea di restare senza smartphone non li entusiasma. Entrati in classe, trovano spesso una Lim collegata ad internet. Attraverso la Lim è possibile proiettare un libro digitale, un filmato, un audio o anche l'immagine di un compagno di classe che segue le lezioni da casa. Usciti da scuola, riaccendono i loro telefoni. Solitamente, la prima cosa che fanno è consultare social network e chat di messaggistica. Dopo pranzo, il più delle volte, dalle 14.30 alle 16.00, giocano con le

## VIDEOGIOCHI

### La giornata multimediale dei ragazzi delle medie



Il disegno dei ragazzi della classe 1E Istituto Comprensivo G. Toniolo Pisa

loro console (Xbox, Playstation, Nintendo Switch, Wii) oppure con Smartphone e PC. La parte successiva del pomeriggio viene impiegata per svolgere i compiti e per leggere o ascoltare i messaggi del gruppo virtuale di classe. Alcuni giorni accendono

il computer per realizzare un file di testo attraverso Google documents oppure per studiare le slide che i professori hanno condiviso su classroom. Intorno alle 18.30, ultimati i compiti, si lasciano andare sul divano per guardare film o serie TV. Arriva-

ta l'ora di cena, si riuniscono con tutta la famiglia. Durante il pasto alcuni continuano a utilizzare device collegati a internet. Dopo cena si riaccendono le console per giocare nuovamente insieme agli amici. La maggior parte delle persone alle 22 smette di giocare, anche se c'è sempre una minoranza che continua ad utilizzare lo smartphone anche di notte. Secondo una nostra indagine statistica condotta su un campione di circa 150 studenti del nostro plesso scolastico, i giovani tra i 12 e i 14 anni passano quasi 4 ore al giorno ai videogiochi. Si tratta ovviamente di una media, dal momento che alcuni intervistati hanno ammesso di andare ben oltre le 4 ore giornaliere, mentre il dato minimo non scende sotto le 2 ore giornaliere. Un intervistato ha ammesso addirittura di trascorrere circa 8 ore al giorno ai videogiochi. Secondo l'indagine da noi condotta, le ragazze passano più tempo dei maschi collegate ai loro device: circa 4 ore al giorno. Tuttavia le donne giocano molto meno dei maschi. Il dispositivo più usato per giocare è lo smartphone, le console sono Nintendo e PlayStation. I giochi più usati dai maschi sono Fortnite, Minecraft, mentre le ragazze preferiscono Fortnite e Animal Crossing.

## Dipendenza

### I giovani sospesi tra realtà e virtualità Con il Covid sono aumentati gli eccessi

Utilizzo patologico dei videogiochi: cause, sintomi, e conseguenze

**A causa dell'emergenza** sanitaria dovuta al Covid 19, gli adolescenti negli ultimi due anni hanno aumentato il tempo medio dedicato ai videogiochi. Costretti a restare chiusi in casa, si sono ridotti a giocare soltanto virtualmente anche con i loro amici più cari.

**Sebbene** nel 2013 l'associazione americana per la psichiatria non sia arrivata a classificare la dipendenza da videogiochi co-

me patologia, ha ugualmente posto attenzione su alcuni sintomi che possono far pensare ad un uso patologico dei videogiochi: crisi di astinenza da videogiochi, perdita di percezione del tempo passato a giocare, confusione tra realtà e virtualità.

**A nostro avviso** le cause dell'utilizzo patologico dei videogiochi possono essere diverse: lo stress, gli impegni, la noia, la mancanza di altri interessi. Se è vero che alcuni videogames, per come sono stati progettati e per la loro complessità di gioco, si prestano maggiormente ad attirare e a rendere dipendente (ad esempio giochi



molto lunghi e con finali aperti), è altrettanto vero che non tutti quelli che giocano allo stesso videogame diventano dipendenti. A causare la dipendenza ci sono, infatti, spesso motivi legati alla qualità della vita del giocatore.

## Apprendimento

### Videogiochi Non solo intrattenimento

Professioni, tecniche, lingue, scienza, logica e creatività nei videogiochi

**Uno dei giochi** più famosi del mondo è «Minecraft» che ha quattro edizioni. Un'edizione poco conosciuta è la education edition usata nelle scuole straniere per imparare le lingue. La versione education prevede anche una sezione dedicata alle scienze, fornita di una tavola periodica attraverso la quale è possibile fare esperimenti con gli

atomi. Oltre a «Minecraft education» esistono anche giochi che aiutano ad apprendere delle competenze attraverso simulatori. «Microsoft fly simulator» insegna ad esempio a pilotare un aereo, mentre «Farming simulator» abitua il giocatore a gestire una fattoria. Esistono poi ancora tanti altri giochi educativi. «Animal crossing» trasmette nozioni storiche, scientifiche, oltre a tecniche di sopravvivenza. «Brain training» sottopone al giocatore esercizi matematici elaborati dal neuroscienziato giapponese Kawashima. «Nintendo labo» offre tutorial per la costruzione di manufatti di cartone con cui poi giocare. Va poi ricordato che i videogiochi non sono sempre sedentari, ma possono stimolare anche il movimento fisico, come «Just dance», che aiuta l'apprendimento del ballo, e «Ring Fit Adventure» che unisce il gioco di ruolo all'allenamento fisico.