

Cronisti in classe **QN LA NAZIONE** 2022 **20^a edizione**



LA REDAZIONE

Gli studenti giornalisti



La pagina è stata realizzata dagli studenti Attanasio Federico, Biagianti Linda, Noemi Bianchi, Cacchiani Giulia, Cassioli Alice, Castiglione Rachele, Cocciolo Melita, Di Iorio Caterina, Dobrovolska Anna, Fusco Viola, Gjoni Sami, Kusi Alesia, Lieto Maria, Marconato Alessio, Massimi Sofia, Monaci Vittoria Leonella, Perna Angelica, Pucci Giovanni, Sardella Irene, Scadà Ginevra, Scurtu Olga Selene, Sgherri Eleonora, Smoqui Matteo (3 C). Insegnanti tutor Andrea Basili e Irene Viola. Dirigente scolastica Laura Superchi.

SCUOLA MEDIA «PASCOLI» - GROSSETO

Covid accusato di gamer-pandemia

Durante il lockdown trionfa l'intrattenimento. Giochi da tavolo vs videogiochi: l'ora della verità

Fifa o Subbuteo? Fortnite o Cluedo? Si accende il dibattito tra videogiochi di ultima generazione e giochi da tavolo, soprattutto tra gli adolescenti. Con lo scoppio della pandemia i giovani sono stati privati della libertà di scegliere come impiegare il tempo libero, sono stati derubati della quotidianità, di tutte quelle attività che colorano le loro giornate: sport all'aperto, passeggiate in centro, feste e compleanni con gli amici. Questo ha comportato un cambiamento nelle abitudini; i ragazzi hanno dovuto reinventare i momenti di svago rispettando lockdown e distanziamento sociale.

Il nuovo stile di vita ha avuto un suo unico lato positivo: ci ha messo alla prova facendoci riscoprire il divertimento in famiglia con mille varietà di passatempi differenti. E' proprio per questo motivo che si è sviluppata la «rivalità» tra due nemici sto-

ANALISI

Lo svago è importante ad ogni età e aveva ragione Italo Calvino quando diceva che...



Una sfida continua: meglio i videogiochi o i giochi da tavolo?

rici: il gioco da tavolo e il videogioco. Entrambi in qualche modo sono sottovalutati: il primo pensiero è quello di ricollegare il gioco tradizionale a una gara tra i più piccoli, mentre il divertimento legato alle attività ludiche è necessario in ogni fase della vita, regalando la sensazione di sentirsi bene con se stessi,

più attivi e meno appesantiti dai pensieri di tutti i giorni.

Di sicuro i videogiochi si sono fatti sempre più spazio nelle nostre vite, eppure i giochi da tavolo sono tornati di gran moda: la scatola con tabellone, dadi e pedine permette la vicinanza fisica ma molti videogame oggi propongono sfide di gruppo in

cui i partecipanti sono in contatto tra loro attraverso cuffie, socializzano parlando di tutto, fanno nuove conoscenze e magari imparano anche una nuova lingua interagendo con ragazzi di altri Paesi. E' vero che sono nascosti dietro a un monitor ma in piena pandemia il videogioco ha fatto superare ogni barriera facendo sentire tutti meno isolati. I giovani, grazie a queste attività di svago, si sono adattati alla situazione, ma quale tipologia di gioco è stata la più giusta? Cerchiamo di essere chiari: i videogame possono essere più dannosi per la nostra salute se prolunghiamo troppo il loro utilizzo. Soprattutto dobbiamo sempre saper distinguere la realtà vissuta da quella virtuale per evitare un fenomeno che invece è in rapida diffusione, quello degli hikikomori, ragazzi che decidono di isolarsi dalla vita sociale chiudendosi in un mondo tutto loro! La lezione che ci ha lasciato il Coronavirus è però chiarissima: da tavolo o a video, il gioco è tornato il grande padrone del tempo libero! Aveva proprio ragione Italo Calvino quando scriveva: «Il gioco è una cosa seria!»

Intervista

Ecco come si divertivano i nostri nonni Sorpresa: ci sono cose che facciamo anche noi

Senza computer né cellulare campana e nascondino passano da generazione a generazione

Realizzare quest'intervista ci ha incuriositi, perché ci ha permesso di conoscere come i nostri nonni passavano il tempo quando erano piccoli visto che non avevano né computer, né videogiochi, né cellulari. Una volta le giornate si trascorrevano quasi sempre all'aria aperta con gli amici poi, per incontrarsi, i ragazzi si muovevano solo a piedi percorrendo anche molti chilometri. I giochi più comuni era-

no: Campana, Nascondino (in Maremma chiamato Ringuattarello) e Calcio. Gli stessi che facciamo ancora adesso! Durante i giochi femmine e maschi si dividevano, le une prediligevano intrattenersi con canzoni, balli, salto della corda e giocare alle bambole; gli altri invece giocavano a lotta, nascondino o a fabbricare petardi. Un compagno ci racconta: «Visto che mamma è di Siena e babbo è di Firenze i loro genitori non giocavano agli stessi giochi»; il nonno materno giocava con gli amici al palio, indossando addirittura le «Spenacchiere» (cioè gli addobbi che si mettono al cavallo, diverse per contrada). Molto popola-



ri erano: biglie, un-due-tre...stella, quattro cantoni, belle statuine e sedie musicali. I giochi erano molto più semplici e a costo zero, per questo alla portata di tutti, infatti, alcuni ragazzi se li costruivano, come biglie, bambole o palloni di stoffa.

Studio

Un posto di rilievo nella storia

Studi scientifici e pedagogici confermano il ruolo fondamentale in ogni epoca

Secondo studi scientifici e pedagogici, il gioco è una forma di preparazione del bambino alla vita da adulto. Non solo da oggi, ma anche nel lontano passato. Già nell'antica Grecia si hanno testimonianze che confermano come gli uomini di allora fossero impegnati in attività ludiche: su antiche anfore sono ritratti Achille ed Aiace intenti a un gio-

co da tavolo simile agli scacchi. In Egitto prenderà il nome di Senet e giungerà alla corte del faraone. Lo scopo era quello di ottenere una precisa combinazione lanciando degli ossicini che fungevano da dadi. Accanto ai giochi che impegnano la mente, da sempre ci sono i giochi che mettono alla prova le abilità fisiche dei partecipanti. Un esempio è la pallacorda, antenato del tennis, praticato in Francia. Altro esempio, il «pallone a bracciale» che ispirò Leopardi a dedicare a Carlo Didimi, famoso campione, la poesia «A un vincitore nel pallone». Oggi l'informatica ha permesso la creazione di un nuovo tipo di svago, i videogames: software che permettono all'utente di simulare situazioni di vario tipo. Il primo videogioco è stato OXO, creato da Alexander Douglas nel 1950, che ha aperto la strada a un mercato che sembra non conoscere limiti.