

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



LA REDAZIONE

Tutti gli autori della pagina

Classe I A: Gregorio Bargellini, Tommaso Baroni, Niccolò Bresciani, Klea Celaj, Sydney Chegai, Issa Cotrina Guevara, Linda D'Amato, Laura Degl'Innocenti, Valentina Fissi, Neri Grandis, Eldon Kastrati, Niccolò Kristo, Vansh Kumar, Lapo Pelacchi, Alice Pesalovo, Viola Ratto, Aurora Scaramuzza, Amelia Strano, Riccardo Tognazzi, Greta Tornambè, Edoardo Vascellari. Docente tutor: Germana Pro.
Classe II C: Filippo Bacciotti, Elisabetta Cannavale, Rocco Di Marco, Mazen El Ket, Viola Fabbri, Gaia Franco, Ariana Raisa Holhos, Mouhamet Lame, Rashedul Hoque Mahi, Emanuele Marchi, Diego Morales, Alessandro Paolino, Riccardo Pieri, Lucrezia Rossi, Gabriele Salucci, Mattia Tassone. Docente tutor: Anna Caiazza. Dirigente scolastico: Maria Domenica Torrombacco.

Scuola secondaria di primo grado Piero Della Francesca - Firenze - classi I A e II C

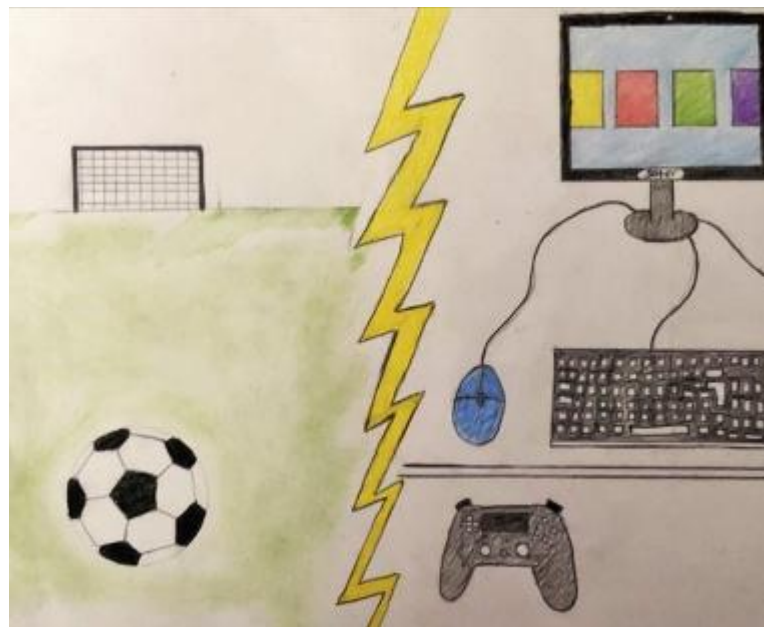
Giocare al passo con i tempi

Generazioni a confronto: i giochi di ieri e di oggi. Dalla fantasia al confezionamento

Giocare per gli adulti può sembrare banale, ma per i ragazzi non è così: li aiuta a crescere e a socializzare. In passato ai nostri nonni bastava veramente poco per divertirsi: con un po' di gesso, dei rametti e qualche rotellina presa per strada, creavano i loro giochi con fantasia, creatività e immaginazione. Si riunivano nei cortili vicini o per strada, a giocare con gli amici e, siccome non possedevano molti giochi, li costruivano da sé: aeroplanini, moto, monopattini o se li inventavano. Non solo non avevano la nostra stessa abbondanza di cose, ma, arrangiandosi, si divertivano più di noi che abbiamo tutto. Si correva nei parchi e nelle campagne, ci si arrampicava sugli alberi facendo a gara a chi arrivava prima in cima e si tornava a casa sporchi e con le ginocchia sbucciate, ma felici. Anche in spiaggia, non avevano tanti secchielli e palette: scava-

IL PARADOSSO

Guardiamo solo lo schermo di un pc, non lo sguardo delle persone



Giocare ieri e oggi: dalla concretezza del pallone al virtuale del computer

vano buche e costruivano castelli con le loro mani.

Noi giovani di oggi, conosciamo un sentimento che i nostri nonni provavano raramente: la noia! L'essere accontentati sempre con giochi confezionati, porta a stancarci subito e a volerne sempre di nuovi. Molti nostri coetanei per divertirsi trascorrono diverse ore sullo scher-

mo per giocare con persone sconosciute online, sostenendo che sia più interessante rispetto ai passatempi nella vita dei nostri nonni, prima dell'avvento di Internet e delle moderne tecnologie. La nostra generazione è fortunata grazie alla disponibilità e all'accessibilità di diversi strumenti digitali.

Ma siamo davvero sicuri che la

tecnologia costituisca un vero divertimento nella nostra quotidianità?

Prima dell'invenzione di Internet i ragazzi dovevano crearsi dei divertimenti utilizzando la propria immaginazione, a differenza di oggi, dove il videogame è immediato e bisogna solo saper maneggiare abilmente il joystick, schiacciando i pulsanti e manovrando il proprio personaggio.

Stare davanti ai computer è diventata un'ossessione per i ragazzi che giocano e rigiocano all'infinito cercando di vincere. La vittoria è spesso solo un pretesto per vantarsi e se perdono le conseguenze a volte sono drammatiche e possono influenzare il loro stato d'animo. Tutto ciò ha influenzato anche il nostro modo di essere: oggi si vivono le relazioni in modo più distaccato, soprattutto perché virtualmente non si hanno le stesse relazioni che si hanno in presenza.

L'unica cosa che riusciamo a guardare è lo schermo di un telefono o di un videogame, non lo sguardo delle persone accanto a noi.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Le interviste a genitori e anziani

Come si divertivano i nostri nonni? Ricordi di un'infanzia semplice, ma felice

Invece che dal cellulare i nonni si organizzavano urlandosi dalla finestra per poi vedersi in cortile

Siamo andati al centro commerciale di Ponte a Greve, luogo di aggregazione del nostro quartiere, per intervistare nonni e genitori. Abbiamo chiesto di raccontarci come trascorrevano il tempo libero quando erano adolescenti. Gran parte di loro spesso si ritrovavano a giocare nei giardini e nei cortili dei palazzi. Non avevano tanti giocattoli, ma sapevano divertirsi con qualunque cosa, anche con i sassi

che trovavano per strada. E i loro giochi preferiti? Ci hanno spiegato che giocavano a palla, campana, a un due tre stella, ma il gioco più gettonato era nascondino.

Poiché non avevano i cellulari abbiamo domandato come facevano ad organizzarsi per le uscite: vivendo molto vicino agli amici, si parlavano urlando dalla finestra o all'uscita di scuola. In pratica i bambini sapevano osservare il mondo che li circondava e trarre ispirazione dai materiali dell'ambiente circostante. Oltre alla maggiore creatività i giochi avevano anche un valore educativo perché giocando in gruppo si impara tanto dal



prossimo. Al contrario, oggi difficilmente i bambini si incontrano all'aperto, le loro relazioni sono virtuali; questo consegue che la condivisione non possa essere la stessa dei giochi in presenza e che si impari davvero poco dagli altri.

Riflessioni sui ragazzi

Videogiochi: passatempo o dipendenza?

Una passione che accomuna bambini e adolescenti di tutte le età, ma anche molti adulti

Oggi sempre più ragazzi trascorrono i loro pomeriggi di svago davanti ai videogiochi, strumenti costruiti abilmente per suscitare emozioni forti. Il videogame è un gioco che permette di interagire con le immagini sullo schermo. Si può giocare da soli o in competizione con altri. Una pratica eccessiva e senza controllo può provocare nel gioca-

tore delle patologie e creare una forma di dipendenza. Alcuni ragazzi si rifugiano nei videogiochi diventandone quasi prigionieri, al punto da non potersi distaccare e a non riuscire a distinguere il mondo reale da quello virtuale. Nei giochi sparatorie, ad esempio, si simulano sparatorie, atti che potrebbero sviluppare un'indole violenta, rischiando di riversare nella vita reale l'aggressività assorbita. **Per altri diventa** un mezzo per conoscere nuove persone con cui spesso condividono i propri dati e preferiscono passare del tempo anziché stare con la propria famiglia o uscire. Se scelti in modo accurato, i videogiochi possono essere strumenti che sviluppano una serie di capacità come il ragionamento, la memoria e la capacità di risolvere i problemi. Luci e ombre, una questione di scelta.