

# Cronisti in classe QN LA NAZIONE 2023



## CRONISTI IN CLASSE

### Ecco la redazione delle classi 5A e 4B

**La classe 5A:** Kyoko Angeli, Tommaso Barsella, Alessandro Barsotti, Alice Belluomini, Matteo Belluomini, Sofia Matilde Bernabò, Marika Cabiddu, Adem Chourabi, Amélie Federighi, Aymane Kobbi, Daniel Koci, Giulia La Rocca, Vittoria Lencioni, Francesco Micheli, Greta Michi, Aurora Pedonesi, Vanessa Picchi, Angelica Ricci, Sara Romanini, Mattia Salvatore Turco.

**La classe 4B:** Anna Aquila, Matteo Barsotti, Marco Biagioni, Giulia Biagini, Beatrice Bicchi, Emma Carignani, Davide Cascio, Angelica Cattaneo, Raoul Christian Ceclea, Filip Cretu, Francisca Ignacia Curcio Tognarelli, Chamode Fernando Mihidukulasooriya, Nicolò Ghilardi, Tommaso Giannini, Niccolò Malfatti, Susy Masi, Margherita Mori, Davide Palandri, Chiara Pellegrini, Lara Picchi.

**Docenti tutor:** Roberta Lena, Fernando Vannucci, Claudia Bandiera, Roberta Sbrana, Chiara Ferro, Maria Luisa Tramice, Andrea Borelli.

**Dirigente scolastico:** dottor Nicola Prezioso.

Scuola primaria "San Domenico Savio" - Pieve San Paolo

# Verbo giocare, tempo ben impiegato

Il gioco non è qualcosa di antico né da sottovalutare, il suo valore va ben oltre il tempo e lo spazio

**Il gioco** è un'attività utile per sviluppare il corpo e la mente, ma è anche usato per divertirsi. Nel vocabolario la parola "gioco" ha diversi significati. In genere, si intende un'attività liberamente scelta a cui si dedicano, da soli o in gruppo, bambini e adulti senza altri scopi. Per giocare servono dei materiali, dei compagni, un regolamento, alcune competenze, il tempo, la voglia e uno spazio adatto. Non è necessario, però, possedere tutto ciò. Ad esempio possiamo anche fare a meno della compagnia se giochiamo con le carte ad un solitario. L'ingrediente più utile per giocare è la nostra creatività.

**Esistono** moltissimi giochi che possono essere effettuati solo rispettando un determinato regolamento. Ci sono diversi tipi di giochi: giochi fisico/motorio, giochi costruttivi, giochi con le

## LA GIUSTA DOSE

**L'ingrediente più utile è la nostra creatività, anche alla console, ma senza esagerare**



Tante idee per divertirsi giocando, con attività di laboratorio e sfide tra compagni

regole, giochi sociali, giochi di fantasia. Si inizia a parlare di giochi dai tempi lontani. A Ur, in Mesopotamia è stata ritrovata una scacchiera con dadi e pedine, che risale al 2500 a.C. circa. In Egitto, in Grecia, a Roma e in tutto il mondo antico, i bambini si divertivano con palline, cordicelle, trottole, birilli, bambole...

Con la Rivoluzione industriale nacquero le prime aziende costruttrici di giocattoli, che fino ad allora erano realizzati artigianalmente.

**Alcuni giochi** hanno cambiato il modo di giocare di milioni di persone: il cruciverba nel 1913; i giochi in scatola nel 1935; i videogiochi nel 1971; i giochi di

ruolo nel 1974. Secondo chi li ha vissuti, i giochi di ieri erano molto più belli di quelli di oggi. Gli adulti dicono ai bambini che i giochi di oggi sono meno divertenti, perché "stai sempre a non fare nulla sul divano" mentre interagisci con uno schermo. I giochi del passato, per esempio "Campana" o "1-2-3 stella" avevano il pregio di essere svolti all'aria aperta, quindi c'era più sfogo. Tanti bambini fanno ancora questi giochi se sono in gruppo. Giocano a nascondino, a "lupo mangia ghiaccio" e, se sono più grandi, basta un pallone e... via con qualche passaggio di calcio o qualche tiro a pallavolo.

**Ma se** un ragazzino si trova a casa, senza compagnia, può giocare attraverso una console. È possibile scegliere tra tanti giochi elettronici per bambini su tutte le console del momento o divertirsi con altri videogiochi che si possono scaricare gratuitamente sui tablet. Per ogni videogioco viene specificato il livello di difficoltà, il numero di giocatori e l'età adatta. Giocarci è veramente appassionante, ma dedichiamo loro il tempo giusto! Mai esagerare.

## Progetto per intrattenimenti da tavolo

# Slow life - slow games, giocare per divertirsi Ma anche per mettersi alla prova e stare insieme

**Il progetto** Slow Life Slow Games dell'Azienda USL Toscana Nord Ovest si propone di diffondere la cultura ludica. Molte scuole, con le loro classi, partecipano a questo progetto. Ad esse è stata donata una ludoteca con sette giochi: Beccato, Dixit, Eryantis, Kindomino, Manolesta, Rush hour e Shotten totten 2, scelti dagli esperti del Game Science Research Center, della Scuola di Alti Studi di IMT di Lucca in collaborazione con Lucca Crea. Anche le classi 5^A e 5^B della scuola primaria di Pieve San Paolo hanno aderito. Una mattina gli alunni e le alunne, giocando con i Ludo-Educatori,

hanno imparato questi giochi per mettere alla prova le abilità e sfidare i compagni. Hanno persino ricevuto un gioco da portare a casa per giocare con familiari e amici. In classe è appeso un cartellone per registrare le varie partite di ognuno. Le scuole partecipanti infatti fanno un torneo tra di loro.

**Ciascun gioco** ha un punteggio definito e gli insegnanti, alla fine della settimana, comunicano il totale delle partite per ciascun gioco eseguito dalle loro classi. Così a ricreazione, nelle classi quinte, è facile trovare gruppi di ragazzini e ragazzine che si sfidano in questi giochi. Chissà se riusciranno ad arrivare alla finalissima. Sì, per-



ché in occasione della Giornata Mondiale del Gioco, il 29 maggio 2023 a Lucca si terrà la Finalissima con le migliori 10 classi. Durante la mattinata le classi finaliste si sfideranno fra loro in un torneo e sarà eletta la classe Campione di Slow Games.

## Il sondaggio

# A che gioco giochiamo? Carte scoperte

Abbiamo "interrogato" tutta la scuola per capire tipologie e modalità di approccio al mondo ludico

**Per scoprire** i tipi di gioco, le modalità e gli atteggiamenti adottati, un gruppo di alunne della 5^B ha invitato tutti i bambini e le bambine della scuola a rispondere ad un sondaggio da esse elaborato. Sono stati raccolti i dati di 123 alunni/e su 140 (alcuni erano assenti). Il 60.2% ha risposto che preferisce svolgere giochi all'aperto, il 13.8% al

chiuso e il 26% predilige i giochi elettronici. Un'alta percentuale di intervistati gioca più volentieri con gli amici (78.9%); il 14.6% con i familiari e soltanto il 6.5% gioca da solo. Tra le tipologie di gioco, il 44.7% si cimenta nei quiz, il 34.1% nei giochi di memoria e il 21.1% in quelli d'intelligenza. Alla domanda sul tempo trascorso con i giochi elettronici, le risposte riportano: 43.9% meno di un'ora, 40.7% da 1 a 2 ore e 15.4% più di due ore. Ai giochi da tavolo, un'ottima valutazione è data dal 43.4%, mentre ai videogame dal 52.1%. Nel gioco gli intervistati affermano di essere competitivi (39.8%), indifferenti alla vittoria o alla sconfitta (36.9%), concentrati (23.6%). Molti, mentre giocano, stanno zitti per concentrarsi (48%), parlano da soli per darsi le strategie (31.7%) o urlano (20.3%).