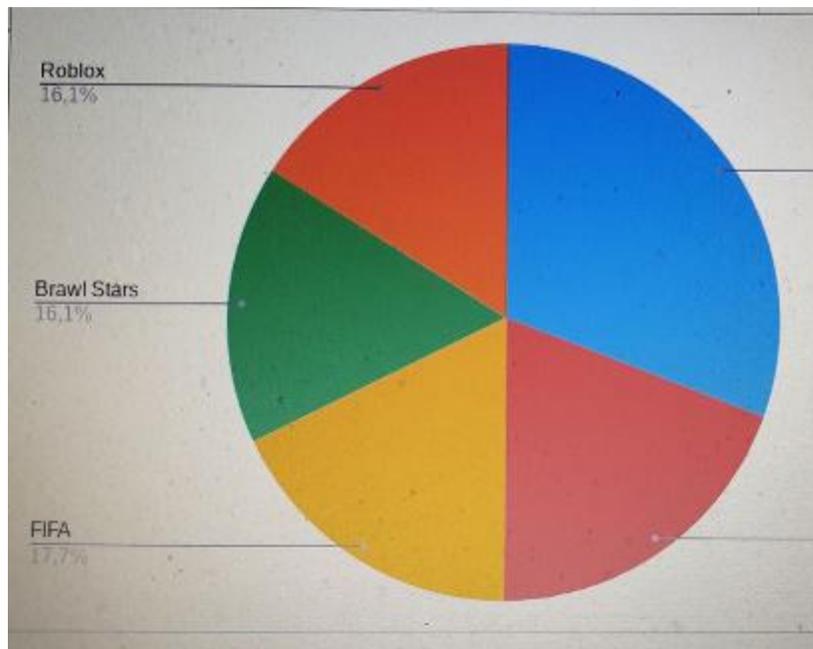


Cronisti in classe 2025 **QN LA NAZIONE**

I videogiochi e gli studenti Il sondaggio sulle preferenze

Torniamo ancora a parlare di un argomento che appassiona e divide da almeno 50 anni
CLASSE 2ST SCUOLA MEDIA MANTEGAZZA DI SAN TEREZO

Il 6 febbraio 2025 la classe seconda di San Terenzo ha proposto un sondaggio agli alunni del plesso Mantegazza sui videogiochi alle classi prima, seconda e terza, chiedendo se a loro i videogiochi piacessero o no, quali li appassionassero e raccontarci le loro esperienze in questo ambito e quale genere preferissero. Tramite questi sondaggi abbiamo scoperto la percentuale dei giochi più giocati e sono: Fortnite con 19 voti, Rocket League con 12 voti, Fifa con 11 voti e per ultimo Brawl Stars a pari merito con Roblox 10 voti. La maggior parte degli alunni di questa scuola giocano utilizzando la Play Station, il telefono proprio o dei genitori mentre pochi utilizzano un pc. I generi di giochi sono molti ma la prevalenza degli alunni ha votato il genere del combattimento di azione e di costruzione di mondi. **Fortnite**, uno dei preferiti dai nostri compagni di scuola è un gioco online di tipo service creato nel 2017 di Epic Games. Facendo questa intervista abbiamo capito che alla maggior parte degli alunni piacciono i videogiochi, ne sono appassionati, li conoscono anche se alcuni non li hanno mai provati ma vedono giocare le altre persone sui siti come Youtube e TikTok. Anche se molte persone ancora pensano che sia un hobby per maschi, molte femmine hanno provato e si sono appassionate al mon-



Un grafico sui videogiochi

do dei videogiochi. Molte ragazze giocano principalmente con la Nintendo Switch oppure dal telefono, hanno detto anche che i loro generi di videogiochi preferiti sono costruzione di mondi e avventura ma ne vorrebbero provare altri. Ancora ad oggi molti adulti pensano che i videogiochi abbiano una cattiva influenza per il comportamento dei propri figli invece i ragazzi con i videogiochi possono creare amicizie alcune volte strette con persone della loro stessa età o nazionalità, senza vedersi ma parlando solo virtualmente ogni giorno.

I ragazzi con i videogiochi possono anche espandere le loro imma-

ginazioni giocando a videogiochi che fanno vedere ambienti, biomi e paesaggi mozzafiato. Dopo uno studio condotto dall'università dell'Iowa si è dimostrato che i videogiochi mantengono attivo il cervello e aiutano a combattere i caratteri della senilità. I videogiochi, infatti, allenano la mente e aiutano a pensare fuori dagli schemi anche con poche ore di gioco alla settimana. Detto questo, giocare molto ai videogiochi soprattutto quando si è piccoli, non fa tanto bene, si dovrebbe giocare ai videogiochi moderatamente e se si è piccoli sotto il controllo dei genitori.

SAN TEREZO

La redazione in classe

La redazione che ha curato questa pagina è composta dagli alunni della classe 2ST della scuola media «Mantegazza» di San Terenzo: Arena Andrea, Bartoli Giulia, Borodaievska Varvara, Bosco Alessandro, Buongiovanni Niccolò, Calloni Leonardo, Cavaccini Sveva, Dazzi Andrea, De Giorgi Giulia, De Vincenzo Arianna, Fiore Desiree, Lualdi Maya, Lunati Giulia, Marchetti Emma, Marchini Alessandro, Mogollon Maximiliano, Pelosi Alessandro, Serio Cristiano, Strozzi Jacopo, Tonelli Lorenzo. La professoressa tutor è Barbara Tommasi. La dirigente è Rossella Capozzo.



Un romanzo che unisce Dante Alighieri e Fortnite?

«Vai all'inferno Dante!». Dante & videogiochi

Il 12 maggio 2020 esce nelle librerie 'Vai all'inferno, Dante!', un romanzo per ragazzi che fonde avventura, storia e letteratura in un mix esplosivo. Il titolo potrebbe far saltare sulle sedie più di un insegnante, ma leggendo ci si avvicina ancora di più al Sommo Poeta. Il protagonista è Vasco, quattordicenne ribelle e problematico, campione di Fortnite che vive in una lussuosa villa fiorentina, la Gagliarda. La sua vita viene sconvolta quando, durante una visita al museo della villa, si trova cata-

pultato nel 1300, nell'epoca di Dante Alighieri. Vasco si ritrova così a dover affrontare un viaggio avventuroso e pericoloso, accompagnato da Dante, un uomo tormentato e geniale. I due intraprendono un percorso che li porterà attraverso le atmosfere cupe e suggestive dell'Inferno dantesco, rivivendo le scene più iconiche della Divina Commedia. I personaggi principali sono: Vasco, un ragazzo moderno, viziato e arrogante, che dovrà imparare a confrontarsi con le proprie debolezze e a cresce-

re, Dante Alighieri che si rivela un maestro severo ma giusto per Vasco, Beatrice che guiderà Vasco nel percorso di redenzione, Virgilio che aiuterà Vasco a comprendere il significato del viaggio. Il romanzo affronta temi importanti come la crescita personale, il valore della cultura, il potere dell'amicizia. 'Vai all'inferno, Dante!' è un romanzo che appassiona e fa riflettere, dimostra come la letteratura classica possa essere ancora attuale e capace di parlare al cuore dei giovani lettori.



Un disegno degli alunni

