

IL FOGLIO DI PONTE

notizie e articoli degli studenti del corso di giornalismo dell'Istituto comprensivo di Ponte in Valtellina

Videogiochi e smartphone fanno male?

In Italia ogni giorno 17 milioni di persone giocano ai videogiochi

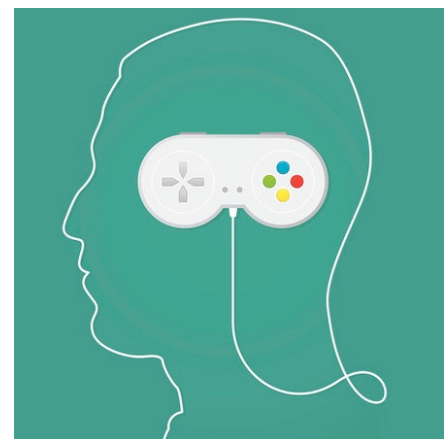
È la misura a fare la differenza, non demonizziamo la tecnologia perché usata con intelligenza e moderazione non fa male. Questo è il messaggio che esce dall'indagine effettuata da chi opera nel mondo dei videogiochi. Le testimonianze raccolte sono diverse: una madre preoccupata, un esperto di videogames, un gamer, una psicologa e una psichiatra.

«Mio figlio in casa non fa altro che giocare a Fortnite – afferma Lucia, mamma di un bambino di otto anni -. Quando usciamo lamenta dolori di pancia e di testa che una volta arrivati a casa spariscono e lui comincia a giocare a Fortnite. Mio figlio è diventato taciturno, talvolta anche aggressivo, il rendimento scolastico è peggiorato ed è completamente assente in classe». Il genitore ormai ha capito che il figlio è diventato dipendente da videogiochi. Infatti, l'organizzazione mondiale della sanità ha inserito la dipendenza da videogiochi nelle malattie ufficiali. In Italia ogni giorno una media di 17 milioni di persone, di cui 90 per cento ragazzi, gioca. Occorre, però, ricordare che c'è una netta differenza fra passione e dipendenza. Per non incorrere nella dipendenza, la America Academy of pediatrics ha inserito dei limiti: nessun gioco ai bambini di 18 mesi e massimo un'ora al giorno dai 2 ai 5 anni. Peccato che i



ragazzini giochino anche dalle 5 alle 9 ore. Ma cosa succede nella mente dei ragazzi che rischiano la dipendenza? «Quando i ragazzi giocano - risponde la psicologa, Giuliana Guadagnini - smettono di pensare ai problemi, alla scuola e si costruiscono un'ambiente virtuale in cui scappare da tutto». Inoltre altro grosso problema, giochi come Fortnite scatenano un atteggiamento violento. Infatti, è stata avviata una class action contro Epic Games che è la casa produttrice di Fortnite. Daniele, che oggi è guarito e lavora come cameriere, racconta la sua esperienza: «All'età di 13 anni, dopo la morte di mia nonna, ho incominciato a giocare a Call of duty, un gioco sparatutto. Dai 13 ai 16 anni trascorrevole dalle 14 alle 20 ore e a volte arrivavo anche alle 24 ore davanti al gioco». Soltanto dopo essersi innamorato per la prima volta, Daniele ha accettato di farsi aiutare.

Ma, come detto, ci sono anche storie diverse come quella di Nicolo Mirrà, il gamer professionista, assunto dalla Roma, per competere nei tornei dei videogiochi online. Mirrà non gioca troppe ore di fila, ma gli basta un'ora o un'ora e mezza di allenamento al giorno. A 20-21 anni ha incominciato a vincere le sue prime competizioni.



La psichiatra Federica Tonioni da sempre si occupa delle dipendenze patologiche e della adolescenza facendo lavorare i pazienti in gruppo su relazioni e sentimenti. I suoi pazienti hanno un'età media dai 10 ai 24 anni. «La dipendenza dei giochi nei maschi è come l'anoressia nelle femmine - afferma la psichiatra -. I problemi vengono quando la presenza del genitore viene sostituita dalla tecnologia.

Si consiglia la condivisione del tablet o cellulare insieme al proprio figlio perché divertirsi con il genitore non può fare male». Dando un'occhiata da più vicino è «la misura a far la differenza, non il gioco in sé - afferma Jordan Shapiro, esperto mondiale di formazione -. Non dobbiamo temere la tecnologia, perché fa parte della nostra quotidianità ora e lo sarà anche in futuro. Difatti viviamo in un mondo connesso». Il messaggio finale, che esce da questa indagine, è: «Bisogna insegnare ai figli a usare la tecnologia in modo sano». Proviamoci!

Mattia Cauneac, Giulia Cecchi e Alex Muffatti (IIIA)

Groenlandia in grave pericolo

L'esploratore Peroni lancia un appello per la campagna fondi della Red house.



«Ho dovuto licenziare i miei 74 dipendenti, perché, a causa del Covid-19, abbiamo perso i turisti che erano l'unica fonte di sostentamento economico». Robert Peroni, 76 anni altoatesino, che, nel 1983 ha attraversato con gli sci la Groenlandia, ha costruito la «Casa rossa» a Tasiilaq, villaggio sperduto lungo la costa est e della Groenlandia, edificio simbolo della comunità inuit di circa 1900 persone. Dal 12 marzo scorso, da quando l'Italia ha chiuso le frontiere, il turismo è crollato e i 55

posti letto sono drammaticamente vuoti. Quattro delle sei casette sono state date in uso ai dipendenti. Alla porta dell'esploratore ed ora operatore turistico Peroni bussano spesso giovani, donne, anziane tra cui anche alcolizzati per chiedere aiuto. Solo ogni 45 giorni passa qualcuno per prendere un caffè e fare due chiacchiere. Comunque tutta gente del posto, turisti neanche l'ombra ormai.

E problematico diventa anche l'approvvigionamento di cibo. «Ho un container con molte scorte di cibo, mangio anche alimenti scaduti; non posso fare altro - dice Robert Peroni -. Ci dobbiamo accontentare di quello che abbiamo, perché, a causa del mare ghiacciato, non è possibile rifornire il piccolo supermercato». Peroni aggiunge: «Concordo con il governo groenlandese che ha deciso di chiudere le frontiere. In tutto lo Stato abbiamo avuto 17 casi, sa se il Covid fosse arrivato a Tasiilaq, il nostro ospedale non ce l'avrebbe mai fatta. Qui abbiamo solo 12 o 13 posti letto e siamo senza attrezzatura».

Per chiunque volesse aiutare la struttura turistica è stata lanciata la campagna fondi su gofundme intitolata «Save the Red house in East Greenland».

Filippo Nobili, Nicola Folini, Vittorio Gualteri, Diljaan Singh (classe IIB)

Oceani più puliti, l'invito di Kristal

Giovane attivista premiata con il Goldman Environmental Prize.

Quando era ancora una studentessa con il sogno di diventare biologa marina, trova una tartaruga che era rimasta intrappolata nella plastica nel mare delle Bahamas e la salva. Questo è successo nel 2019 ed oggi Kristal Ambrose è stata premiata con il Goldman Environmental Prize, il cosiddetto Nobel dell'Ambiente che viene assegnato ogni anno a chi si impegna a proteggere il nostro Pianeta.

Kristal è rimasta particolarmente sorpresa da una spedizione nell'oceano Pacifico durante la quale ha visto con i suoi occhi l'enorme quantità di rifiuti che si convoglia in un solo punto, diventato famoso come la "isola galleggiante" dei rifiuti. Qui si trova di tutto: sacchetti, contenitori, cannuce o stoviglie monouso. Nel 2013 Kristal decide di fondare un'organizzazione senza scopo di lucro chiamata "Bahamas plastic movement"; la particolarità di questa associazione è che è composta da bambini e ragazzi che sono le nuove generazioni che, in futuro, dovranno gestire il Pianeta. Sono due le attività del programma Junior plastic warriors: una in sede e una sul campo. In sede si fanno laboratori musicali, di danza, arte e si permette ai giovani di sviluppare una certa sensibilità. Kristal impegna i giovani nella lotta contro la crisi climatica. Un po' come fa Greta Thunberg con il suo movimento Friday For Future. Inoltre la giovane ambientalista insegna ai ragazzi a prendersi cura di ciò che li circonda, attraverso campi di volontariato per raccogliere rifiuti abbandonati sulle spiagge o per imparare come differenziarli.

Sofia Fancoli (IIC)

Civita di Bagnoregio, la città che non vuole muorire

Il borgo aspira a diventare Patrimonio dell'Umanità Unesco

C'è un borgo in Provincia di Viterbo che, grazie allo spettacolo naturalistico offerto dalla Valle dei Calanchi, aspira a diventare Patrimonio dell'Umanità Unesco.

È Civita di Bagnoregio che domina il lago di Bolsena e la valle del Tevere. Sorge sui Calanchi piccole valli prive di vegetazione. Questa è una posizione molto privilegiata quanto precaria, generata dall'erosione e dalle frane dello strato argilloso che stanno alla base del territorio, ma a controllare lo stato dell'area ci sono gli esperti che curano il Museo geologico e le frane. Proprio grazie anche allo spettacolo naturalistico offerto dalla Valle dei Calanchi che Civita di Bagnoregio aspira a diventare Patrimonio dell'Umanità. Nel 2019 è stata visitata da un milione di persone e sono tante le foto del paese che girano sugli

smartphone dei turisti. Fra queste uno dei simboli: il ponte costruito nel 1965 che conduce all'unica porta rimasta accessibile, percorribile a

piedi. Soltanto gli undici abitanti possono accedervi con i mezzi grazie ad autorizzazioni speciali.

Negli ultimi anni artisti e intellettuali hanno comprato qui una casa dove, in genere, passano la primavera e l'estate. Prima della pandemia il turismo era composto per il 65 per cento da italiani, ora, invece, si trovano parecchi asiatici (in particolare giapponesi) e americani.

Secondo gli storici il borgo è stato eretto 2500 anni fa e popolato prima dai vicini abitanti di Viterbo e poi dai romani che si sono confrontati con l'erosione. Al paese si accede dalla porta di Santa Maria, scavata dagli Etruschi. Il benvenuto al borgo è dato da due leoni; camminando più internamente si ammirano poi le abitazioni costruite in età medievale, la casa in cui crebbe San Bonaventura da Bagnoregio e il mulino risalente al XVI secolo. Nella piazza principale si trova la chiesa di San Donato, dove è conservato un Cristo ligneo molto famoso. È un piccolo borgo, ma non mancano trattorie e ristoranti in cui si possono assaggiare le pietanze tipiche.



Emanuela Bonomi e Shameer Shahid (IIC)