

CRONISTI in CLASSE 2021



SCUOLA MEDIA UNGARETTI – CIVITANOVA

«Videogiochi e ricordi della nostra gioventù»

Dal Gameboy a Pac-Man, interviste a due papà: quante sfide tra amici nel tempo libero, così siamo entrati nell'era della tecnologia

In pochi anni i videogiochi hanno fatto dei passi da gigante e magari vedendo quelli di un tempo si rimane meravigliati per quanto siano distanti anni luce dalla complessità degli attuali, dall'animazione e da tantissimi altri aspetti. Ho intervistato mio padre Giuseppe sui videogiochi del suo tempo.

Come ti sei sentito quando è uscito il primo videogiochi?

«Contento, perché prima nella sala giochi si poteva soltanto giocare a ping-pong e a biliardo, ma con i videogiochi era tutto più divertente».

Qual è stato il primo videogioco in cui ti sei cimentato?

«Il primo è stato Pac Man».

Preferisci i giochi del passato o quelli moderni?

«Beh, direi quelli del passato, perché sono rimasto affezionato e ripensarci mi fa tornare in mente dei bei ricordi».

Dove giocavi più spesso ai videogiochi?

PICCOLI CRONISTI CRESCONO

Gli articoli sono stati realizzati dagli alunni della scuola Ungaretti di Civitanova Alta



Due papà raccontano il loro rapporto con i videogiochi e la tecnologia: uno spaccato della vita dei giovani negli anni novanta

«In una sala giochi con gli amici, soprattutto sabato e domenica passavamo il tempo libero».

Anna Angeletti III G

Mio padre Giovanni mi racconta nell'intervista i videogiochi negli anni Novanta, e più in generale racconta uno spaccato della vita di quei tempi.

Qual è stato il tuo primo video-

gioco e soprattutto quando ci hai giocato la prima volta?

«È stato il Gameboy classico in bianco e nero. Me lo regalò mia madre nel 1991, era molto strano, perché per me quell'oggetto era qualcosa di completamente nuovo: così ero passato all'età tecnologica».

Quale sensazione ti ha tra-

smesso?

«All'inizio ho provato una sensazione nuova, come del resto ogni ragazzo alla mia età, però poi con il passare del tempo è diventato sempre più bello giocare, talmente appassionante che io e gli amici ci facevamo perfino le gare».

Il Gameboy è stato l'unico vi-

degioco che hai provato oppure ce ne sono stati altri?

«Ovviamente altri, perché volevo capire fin dove arrivava la tecnologia. Così, ho giocato con una di quelle macchinette che oggi si trovano nelle sale videogiochi e ho provato il grandissimo e impeccabile Pac Man, si trattava di uno dei giochi più difficili di quei tempi».

E poi?

«Dopo un po' di tempo sono passato alla PlayStation 1, ovviamente».

Come hai scoperto l'esistenza del Gameboy?

«Un giorno passeggiavo con gli amici in una piazza praticamente deserta, era insolito che non ci fosse nessuno in giro. Bar, pizzerie, ristoranti erano vuoti, tranne una tabaccheria strapiena, c'erano tante persone con giornali in mano a leggere la stessa pagina. Incuriosito, ho preso anche io il giornale, l'ho sfogliato alla ricerca di quella pagina e così ho letto l'articolo: Nuova scoperta per fare divertire i nostri e vostri ragazzi e ragazze, parliamo di Gameboy. Da lì cominciai a giocare ai videogiochi».

Quindi questa scoperta è arrivata dalla lettura di un giornale?

«Esattamente».

Vincenzo Sessa III G

[Le classi terze della scuola Ungaretti hanno partecipato all'incontro online per il «Safer internet day»](#)

I pericoli dei social e la piaga del cyberbullismo Vittime tre ragazzi su dieci: ecco come prevenire

Dal cyberstalking alla denigrazione, bisogna chiamare subito la polizia postale

Con l'evolversi del digitale e dei social network, il fenomeno generale del bullismo ha assunto delle nuove forme ed è stato coniato il neologismo «cyberbullismo», considerato uno dei fenomeni sociali più pericolosi del momento. Per questa ragione e per analizzare il fenomeno, tutte le classi terze dell'istituto di secondo grado «Ungaretti» di Civitanova, insieme a oltre tremila scuole da tutta Italia, si so-

no collegate in streaming all'evento «#cuoriconeggi» per celebrare il «Safer internet day». Con questo evento, c'è stata infatti l'occasione per tantissimi ragazzi di raccontare le proprie esperienze riguardanti il cyberbullismo, ma anche di comprendere meglio i rischi nei quali si può incorrere navigando su internet, soprattutto in questo periodo di pandemia, quando i ragazzi, con il continuo utilizzo di social network e di piattaforme online, sono esposti ancora di più. Con il lockdown i casi di cyberbullismo sono aumentati, infatti ne sono stati vittime tre ragazzi su dieci. Le cause principali di questi epi-

sodi, che possono essere considerate banali, sono: l'orientamento sessuale, le relazioni sentimentali, l'aspetto fisico oppure il modo di vestire e di pensare. Le pesanti ripercussioni di questi eventi possono essere l'isolamento, la depressione e il rifiuto della scuola. I casi di cyberbullismo si dividono a loro volta in sette categorie: le più diffuse e comuni sono il cyberstalking, la denigrazione, il doxing e il cyberbashing. Il cyberstalking è una forma di stalking, che avviene attraverso delle molestie ripetute e delle minacce sul web. Il doxing è la diffusione via internet di dati personali e dunque sensibili. La denigrazione



Contro i pericoli della rete e dei social bisogna chiamare subito la polizia postale

avviene quando invece si denigra tramite dei messaggi o sui social network una persona, al fine di provocarle dolore gratuito e danneggiandola così pubblicamente. Il cyberbashing avviene quando un gruppo di ragazzi maltratta una persona, mentre un'altra li riprende, per poi pubblicare il video sui social net-

work. Per contrastare questi pericolosi fenomeni, che avvengono sulla rete internet oppure sui social network, oltre ad avvertire i genitori, in caso la situazione degenerasse, è importantissimo chiamare la polizia postale.

Elena Sofia Macellari, Marta Santoro e Irene Garbuglia

© RIPRODUZIONE RISERVATA