

## CRONISTI in CLASSE 2021

XANITALIA

CAMERA DI COMMERCIO  
DELLE MARCHE

Med Store

Prestazioni  
Tessilemarche  
multiserviziBCC  
Fano  
Gruppo Bancario Cooperativo Iccrea

Istituto comprensivo Enrico Mattei

## Con la pandemia, metà dei ragazzi più maturi

Come il virus ha cambiato gli adolescenti: una intervista rivolta ai 129 studenti della scuola media di Acqualagna, tra gli 11 e i 14 anni

## AMBIENTE

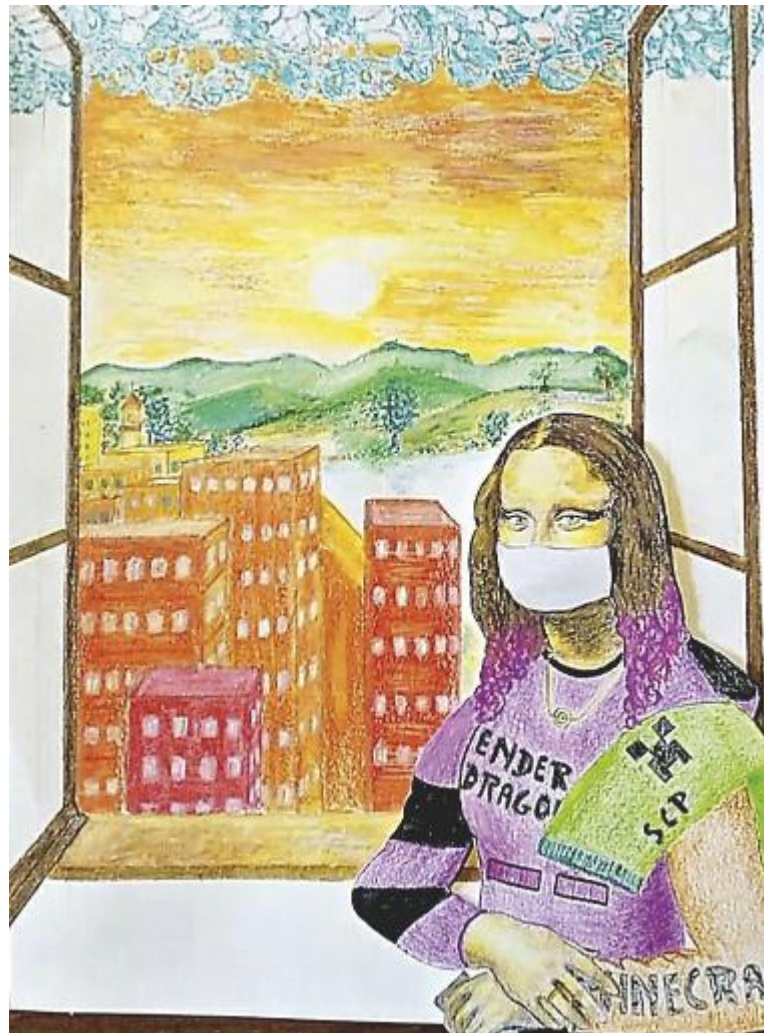
Allevamenti intensivi  
una barbarie

**Ci stanno ingannando!** La Tv, i social e i quotidiani, esaltano immagini di allevamenti intensivi false! Con questi allevamenti si intende quello che utilizza tecniche industriali per ottenere la massima quantità di prodotto al minimo costo, nel minimo spazio, spesso con l'uso di macchinari e farmaci veterinari. Milioni di animali vengono cresciuti in spazi angusti, malnutriti, maltrattati e iper-sfruttati, senza contatti con l'esterno. Portandoli alla estrema sofferenza. I danni che provoca impattano non solo su di loro, ma anche sull'ambiente e la salute delle persone: l'inquinamento, la resistenza agli antibiotici, la distruzione di habitat e il rischio di estinzione.

**Letizia Chiuselli, Agata Monaldi (III A) Stella Gori, Carlotta Oliva, Andrea Pastorella (III B)**

**L'intervista** rivolta ai 129 studenti del «Mattei» di Acqualagna, nella fascia di età compresa tra gli 11 e i 14 anni, ci ha permesso di documentare le emozioni che provano gli adolescenti della «generazione Covid 19». Le statistiche indicano che prima del lockdown l'82% dei ragazzi si sentiva libero, tranquillo e spensierato, mentre solamente il 5% era stanco e annoiato per la scuola e i vari impegni quotidiani. Il restante 12% provava indifferenza con variazioni di umore. La chiusura delle scuole e la successiva quarantena sono stati uno shock per molti adolescenti che non pensavano che il virus avrebbe potuto portare a tanto. Altri, seppur in piccola parte, sono rimasti ottimisti e hanno trovato un lato positivo nella quarantena che ha concesso loro di avere una pausa dalle loro occupazioni. In generale però i sentimenti in questo periodo sono stati altalenanti, infatti il 73% degli alunni ha affermato di aver avuto alti e bassi. Uscito dalla quarantena il 35% degli studenti si è sentito libero, il 45% diverso caratterialmente e il 12% non ha trovato differenze.

**All'annuncio** del rientro a scuola la maggioranza degli scolari



Uno degli elaborati realizzati dai ragazzi del Mattei di Acqualagna

ha provato felicità, mentre una piccola parte tristezza: i primi hanno motivato la loro risposta dicendo che la didattica a distanza era più monotona e non si potevano vedere i compagni, mentre ora sì; i secondi invece hanno affermato che in precedenza era meglio, perché si poteva stare a casa. A indisporre i giovani è stato il dettaglio della mascherina che il 70% di noi sostiene essere fastidiosa, mentre solo alcuni si sono sentiti, con essa, a loro agio o più protetti. Quanto al periodo attuale, la stragrande maggioranza degli intervistati (circa il 78%) ha detto di sentirsi "limitata" per le norme in vigore, mentre tra i restanti prevale il sentimento della felicità, nonostante i tempi difficili. Vivere l'adolescenza nel periodo della pandemia ha permesso al 53% degli alunni un cambiamento in meglio, rendendoli più responsabili e più maturi. L'11% si sente però cambiato in peggio ed è diventato più scontento e permaloso; molti invece non si sentono affatto cambiati: a giudicare dalle circostanze, è probabile che si tratti solo di una loro impressione.

**Gianluca Mangani, Sofia Sadiq, Matilde Gigliucci, Elisa Giannotti, Ginevra Principi, Nicolò Fabbrizi (III A)**



## LA PLATEA

**Oltre 2,7 miliardi di giocatori nel mondo, settore che s'espande sempre di più**

## I GUADAGNI

**Enormi, quelli dei produttori che investono su 'console' innovative**

## Il divertimento che può sconfinare

Occhio ai videogiochi, stimolano l'apprendimento  
Ma se c'è abuso, le conseguenze diventano gravi

In pericolo la fascia di età tra i 12 e i 28 anni. I rischi: disturbi del comportamento, obesità, dipendenza

**Con oltre 2,7 miliardi** di giocatori, il mondo dei videogiochi si sta espandendo sempre di più, spostando gli interessi di molteplici industrie elettroniche che concentrano le loro fabbricazioni in prodotti inerenti questo settore. Infatti, multinazionali note a tutti e dedicate, guadagnano miliardi di dollari investendo sulla produzione di console innovative. Purtroppo, la fascia di età tra i 12 e i 28 anni, che usufrui-

sce dei format che queste imprese promuovono senza soluzione di continuità, potrebbe incappare in grandi pericoli. Un uso eccessivo di videogiochi ha evidenziato correlazioni con obesità, problemi muscolari, bassi rendimenti scolastici, disturbi comportamentali, attacchi epilettici in soggetti predisposti, fino al rischio di una dipendenza. D'altra parte sono innegabili alcuni aspetti positivi nei videogames, che contemplano sia le relazioni che lo sviluppo dell'apprendimento e l'aumento della capacità di risoluzione di un problema. Stimolano la comprensione dei compiti da svolgere, abitua a gestire

obiettivi, possono favorire autocontrollo e gestione delle emozioni, capacità di prendere decisioni velocemente, affrontare difficoltà, prendere iniziative. Inoltre possono approfondire tematiche specifiche e conoscenze relative a nuove terminologie. In conclusione, più che all'uso, dovremmo fare attenzione all'abuso, che deve essere controllato e, se necessario per i minori, regolato da canoni prestabiliti da un tutore legale, quali i tempi, le modalità di gioco e i contenuti del videogioco.

**Lorenzo Biondi, Nicola Tamanti (III A) Leonardo Clementi, Riccardo Domenicucci, Iacopo Tassi (III B)**