



LA GAZZETTA DELLA SCUOLA

Notiziario della secondaria di Codigoro e Pontelangorino

ANNO III, NUMERO 3

Giugno 2017

Sommario:

In copertina

MINI-INCHIESTA
SUI VIDEOGIOCHI
PROEMIO
A cura della redazione

IL MONDO DEI
VIDEOGIOCHI
Di Cristian Vecchiattini III A.

Pag 2

SONDAGGIO
VIDEOGAMES
A cura di Serena Trombini
e Giada Cavalieri II A

Pag 2 e 3

INTERVISTA ALLA
PROF. SSA ALBERTA
MANCINI
A cura degli alunni
della classe II A

Pag 4 e pag 5

FORUM MONDIALE DEI
GIOVANI MAB UNESCO
A cura della classe II C, della
prof.ssa R. Cermaria e della
prof.ssa G. Tamari

Pag 5

IL MEMORIAL FURINI
Di Giada Succi Cimentini
e Sara Cinti
(II E Pontelangorino)

pag 6

COME VAI A SCUOLA??
Di Martina Biavati
e Jennifer Mazzaglia II A

pag 6

L'ORIENTEERING
Di Giorgia Scarpa II A.

MINI-INCHIESTA SUI VIDEOGIOCHI

PROEMIO - *A cura della redazione*



Negli ultimi anni i concetti di abuso e di dipendenza hanno subito una dilatazione notevole: mentre anni fa venivano usati esclusivamente per indicare il consumo di sostanze come l'alcool e le droghe, l'attuale spettro delle dipendenze include un gruppo più ampio di disturbi in cui l'oggetto della dipendenza non è una sostanza, bensì un'attività lecita e apparentemente innocua. Prima di rischiare l'equivoco della demonizzazione dei videogiochi, è utile fare un breve inquadramento

sulla nascita e la storia di questi giochi. Molte fonti dichiarano la nascita dei videogiochi risalente agli anni '60 del secolo scorso nel tentativo di far combaciare l'apprendimento di materie difficili e monotone con le nuovissime e primitive tecnologie che in quel periodo stavano nascendo, ovvero i primi computer, tendenza perfettamente inquadrabile nelle teorie del famoso sociologo e filosofo della comunicazione McLuhan il quale proprio nel 1964 dice: "*Coloro che fanno distinzione fra intrattenimento ed educazione forse non sanno che l'educazione deve essere divertente e il divertimento deve essere educativo.*". Oggi una cosa è certa, i videogiochi dalla loro nascita sono cresciuti e si sono evoluti, diventando oggetto del desiderio di adulti e bambini apprezzati per la grafica, la risoluzione, hanno una loro storia ed identità tanto da essere stati introdotti in una grande mostra nel famoso museo MoMa di New York nel 2013. Sono studiati, teorizzati e osservati dagli esperti del settore. Ma chi meglio dei nostri ragazzi può fare un quadro veritiero e oggettivo sull'utilizzo di questi giochi? Ecco quindi il risultato di osservazioni e riflessioni che hanno avuto come teatro proprio il loro ambiente scolastico e come attori loro in prima persona.

IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

Di Cristian Vecchiattini III A.

I videogiochi sono strumenti elettronici usati per giocare sia individualmente che con gli amici online (Multiplayer). Secondo me i videogiochi sono un'invenzione fantastica da una parte, ma allo stesso tempo pericolosa, infatti prima che fossero inventati i bambini potevano giocare all'aperto, con la fantasia, con materiali diversi.

Quando invece questi giochi elettronici sono stati inventati e messi sul mercato c'è stato un grande cambiamento perché quasi tutti i bambini potevano acquistarne uno. Nello stesso tempo questa invenzione ha portato dei problemi, infatti se usati male i videogiochi possono causare bruciore agli occhi, mal di testa e in casi gravi epilessia. Un altro aspetto negativo dell'uso eccessivo di videogiochi è lo scarso rendimento scolastico.



Continua alla seconda pagina...

... Continua dalla prima pagina

I ragazzi che giocano troppo diventano dipendenti e non pensano più a studiare. Oggi si può giocare su molti supporti: cellulare, computer, play3, ipad. Io preferisco giochi di guerra o giochi di costruzioni e distruzioni come "Minecraft". Mi piace questo gioco perché mi piace tantissimo costruire e perché libero la mia fantasia.

L'altro gioco preferito da tanti miei coetanei è un gioco che si chiama Gta5, un gioco abbastanza violento dove tre personaggi compiono delle missioni distruttive. Questo gioco piace molto perché dà la possibilità di sfogarsi cosa che nella realtà non è possibile.

Altri giochi che mi piacciono sono quelli di strategia come "Stronghold" e "Men of war", con ambientazioni storiche diverse, medioevo e seconda guerra mondiale.

Secondo me i videogiochi se usati con attenzione sono un'invenzione fantastica.

SONDAGGIO VIDEOGAMES

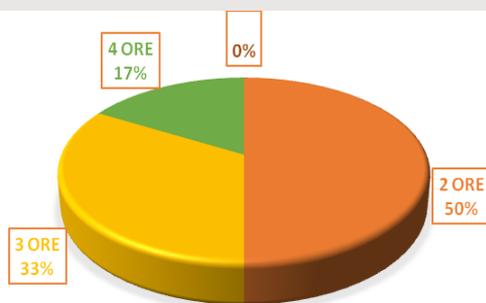
A cura di *Serena Trombini e Giada Cavalieri II A*

Noi alunne, in rappresentanza della classe 2^A, abbiamo eseguito un sondaggio riguardante i videogames, prendendo come campione 2 classi per un totale di 43 ragazzi dell'istituto di Codigoro. Le domande a risposta multipla sottoposte riguardavano la tipologia dei videogames, la compagnia con la quale si gioca, il tempo dedicato al gioco come quantità e come fascia oraria e infine se la concentrazione nel gioco è tale da non avvertire i bisogni primari.

Osservando i risultati ottenuti possiamo notare che:

- la tipologia dei giochi più gettonata è guerra, avventura, violenza;
- la maggior parte dei ragazzi gioca in compagnia di amici;
- il dispositivo più utilizzato è la console da casa;
- la maggior parte di questi studenti, quando giocano, non avvertono la fame o la sete fino a quando non finiscono di giocare;

Si può inoltre notare dal diagramma sottostante la quantità di tempo dedicata a questa attività. Secondo noi i risultati sono pressoché positivi perché il fatto che non nessuno abbia dichiarato di giocare di notte significa che nessuno è



dipendente dai videogiochi. Un altro fattore positivo è che comunque si passa del tempo con i propri amici, mentre un fatto negativo è, per esempio, che, invece di rimanere a casa con lo scopo di giocare tutto il pomeriggio con i videogiochi, si potrebbero sfruttare le

belle giornate per uscire o dedicarsi ai giochi all'aperto.

INTERVISTA ALLA PROF. SSA ALBERTA MANCINI

Docente di Arte e immagine presso l'Istituto comprensivo di Codigoro.

A cura degli alunni di II A A.S. 2016/2017

Ringraziamo la Prof.ssa Alberta Mancini per aver regalato ancora una parte di sé alla sua scuola.



La Città delle Arti e della Scienza, Valencia - Spagna, Opera di Santiago Calatrava.

Quanti anni ha lavorato in totale e quanti ne ha passati in questa scuola? 42 sono gli anni di lavoro, molti dei quali in più scuole delle province di Rovigo e Ferrara, a Codigoro insegno da 20 anni.

Qual è il bilancio dopo tanti anni di insegnamento? È un lavoro che mi ha vista sempre molto occupata, alla ricerca continua di modalità finalizzate a trasmettere l'importanza e la consapevolezza delle magnifiche opere dell'uomo, un impegno che ho sempre cercato di gestire in modo dinamico, ma senz'altro avrei potuto fare meglio!

Come sono cambiati i ragazzi dai primi anni del suo lavoro ad oggi? In generale, le generazioni precedenti sono state più gestibili e rispettose a livello disciplinare, ma per quanto riguarda gli stimoli che ho ricevuto dai vari gruppi-

classe, sicuramente da una decina di anni ad oggi, gli studenti sono nettamente più propensi a mettersi in gioco, ad esempio pronti ad interpretare un'opera con l'espressività e la gestualità del loro corpo e molto spesso sono stati proprio loro il carburante per certe iniziative intraprese.

Un ricordo positivo ed uno negativo della sua professione. Ho conosciuto ragazzi in gamba e colleghi insegnanti con la I maiuscola. La scuola non è sufficientemente dinamica nonostante gli sforzi dei docenti. Avrei voluto e tuttora vorrei, una scuola-laboratorio per insegnare attraverso il fare perciò con più spazi e mezzi, con continui riferimenti e conoscenze del mondo del lavoro.



Estate 1904, Sorolla y Bastida Joaquin

Le dispiacerà lasciare il suo lavoro?

Absolutamente sì, non sarò più quotidianamente impegnata a stimolare, guidare, sfidare, interagire con i ragazzi: penso che non sia stato sempre facile seguire un vulcano come me... ma sono felice di essermi spesa moltissimo.

Cosa farà di bello dall'anno prossimo?

Sarò più disponibile per mia figlia che vive e lavora a Cento e per gli amici che ho la fortuna di avere. Curerò le mie "passioni" dilettandomi nella conoscenza dell'arte contemporanea, nel valore espressivo e comunicativo delle

immagini e dei materiali anche i più disparati. Spero al più presto di rivivere le emozioni che "un'attraversata" in barca a vela, ti dà, approfitterò dei voli low-cost infrasettimanali per viaggiare: la mia passione!

È felice di aver insegnato proprio arte e immagine? Tantissimo! Devo fare una premessa perché, essendo specializzata nell'insegnamento del sostegno, ho insegnato per circa 15 anni ai ragazzi con diverse abilità. Questa esperienza mi ha arricchita, mi ha fatta crescere come persona e come docente nel rapporto con gli studenti; insegnare Arte e Immagine mi ha dato la possibilità di trasmettere le cose belle e il "BELLO" del patrimonio artistico aiuta chiunque a vivere meglio e divulgarlo stimola il rispetto e la sua salvaguardia: non è fantastico?! Credo, infine, di avere un rapporto speciale con l'arte e le immagini perché mi relaziono con esse mettendomi in gioco totalmente, interagisco ascoltando e manifestando le mie emozioni, lo faccio anche in modo estremo, intenso, osservando oltre la realtà apparente... mi fa sentire libera.

Tra i tanti artisti qual è il suo preferito e perché? Non esiste il periodo, l'artista, il dipinto, l'architettura, la scultura, la fotografia, il design ecc... preferito, certo è che quando davanti ad un'opera sento delle vibrazioni, delle sensazioni e delle emozioni, vuol dire che quella mi rimarrà per sempre. Penso all'arte Greca, alle opere di Calatrava, al Laocoonte, a Van Gogh, agli artisti del Rinascimento, alla Ferrari, a Sorolla, alla porta di Ishtar, alla Street Art, ai Musei Vaticani, alla Ragazza con l'orecchino di perla di Vermeer, alle fondazioni Guggenheim, agli Uffizi, a Picasso, alla Land Art, al Metropolitan Museum, allo Skyline di New York... non finirei più di elencare quanto ho ricevuto da tutto quanto ho avuto la fortuna di ammirare dal vero!

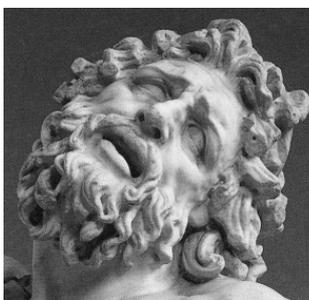
Cosa sente di lasciare a questa scuola? Agli studenti spero proprio di aver lasciato qualche stimolo in più per osservare ed esprimersi con maggiore passione. Mia figlia dice che per certe cose sono "fuori come un balcone": è vero. Vivo, osservo, parlo, scelgo, mi muovo e interagisco andando oltre la realtà apparente come ho già detto ed è quanto ho cercato di trasmettere anche agli studenti attraverso l'arte, per non limitarsi ad una lettura superficiale e cogliere il meglio...

A quale mostra da lei organizzata per la scuola è più affezionata? The Kings of Creative Pictures e al video "La Pace nel mondo" concorso Lions con il quale abbiamo vinto il 1° premio.

Quale consiglio darebbe ai ragazzi che vogliono fare il suo lavoro? Di fare l'insegnante solo se si possiede una grande predisposizione alle relazioni umane perché è sempre più problematico creare un buon "clima d'aula" e potenziare il meglio di ogni studente.

Lei crede di essere diventata ciò che avrebbe voluto diventare da ragazza?

Molto probabilmente col senno di poi, con la mente sempre in movimento, la mia creatività, la qualità del mio modo di osservare: no. Avrei dovuto frequentare un percorso di studio specifico finalizzato alla pubblicità ma, non avrei avuto il piacere di relazionarmi con centinaia di ragazzi... ah...ah...



Testa del Laocoonte,
Musei Vaticani, Roma

FORUM MONDIALE DEI GIOVANI MAB UNESCO

A cura della classe II C, della prof.ssa R. Cermaria e della prof.ssa G. Tamari

Dal 18 al 23 settembre 2017 nella Riserva della Biosfera del Delta del Po avrà luogo il Primo Forum mondiale dei Giovani MAB UNESCO. Il Forum verrà articolato in sessioni plenarie e sessioni parallele in alcuni luoghi simbolici del Delta del Po e vedrà la partecipazione di giovani dai 18 ai 35 anni provenienti da 120 paesi del mondo in rappresentanza delle 669 Riserve della Biosfera del Programma MAB. Alla conclusione del Forum verranno nominati i giovani ambasciatori MAB (uno per regione del mondo), i quali avranno il compito di rappresentare la comunità dei giovani MAB durante il Forum

UNESCO dei Giovani che si svolgerà a Parigi nel corrente anno e di rappresentare i messaggi del forum al Consiglio di Coordinamento Internazionale del MAB che avrà luogo nel giugno 2018. Sostanzialmente le aree tematiche sulle quali si focalizzerà l'evento dovranno essere: il contributo dei giovani alla vita delle riserve di Biosfera, un futuro sostenibile per i giovani. Tra gli obiettivi del Forum lo scambio di *buone pratiche e la promozione delle Riserve della Biosfera*, considerati strumenti per raggiungere gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite poiché possono divenire modelli per una gestione

consapevole delle risorse naturali, lo sviluppo sostenibile, la green economy e il turismo.

Il giorno 10 marzo la classe 2C ha iniziato a scoprire cos'è MAB, infatti abbiamo partecipato ad un convegno a Comacchio e scoperto ciò che ha fatto l'uomo negli anni per la flora e per la fauna della biosfera.

Martedì 21 marzo la classe 2C di Codigoro ha visitato le Valli di



Comacchio, accompagnati dalle docenti G.Tamari e R. Cermaria guida ambientale V. Roma, partendo dalla Stazione di Valle Foce, attraverso una suggestiva navigazione all'interno dell'antico alveo del fiume e costeggiando in parte le ex saline di Comacchio, sito di nidificazione dei fenicotteri. Il gruppo ha fatto sosta ai vecchi casoni da pesca, all'interno dei quali la guida ha illustrato gli antichi metodi di pesca, le tradizioni, gli usi e costumi delle genti di Comacchio, indissolubilmente legate a questi ambienti e all'attività produttiva che per secoli ha sostenuto l'intera popolazione.

L'iniziativa del progetto è attualmente pensata per gli studenti della Scuola Secondaria di Secondo grado ed in particolare

per le classi quarte, in quanto presuppone una buona conoscenza della lingua inglese e una buona autonomia di movimento, in quanto i giovani formati avranno il compito, a settembre, di accompagnare i loro visitatori coetanei nei diversi itinerari ambientali e storico-culturali del territorio. Questo progetto è partito nel 1971 - come ha spiegato la guida nell'incontro interattivo e

multimediale, precedente la visita esterna, lunedì 13 marzo presso l'aula Gavagni Cera della Scuola Secondaria di primo grado di Codigoro - in quanto parte del programma di sviluppo socioeconomico e conservazione degli ecosistemi, considerati non

incompatibili tra loro, diversamente definibile: sviluppo sostenibile. Dal 2015 il territorio interregionale del delta è stato inserito ufficialmente nella rete internazionale coinvolgendo i due Parchi regionali del Veneto ed Emilia.

A partire dalla Conferenza Internazionale su Ambiente e Sviluppo di Rio de Janeiro del 3-14 giugno del 1992 - e dalla conseguente adozione della Convenzione sulla Diversità Biologica, della Convenzione sui Cambiamenti Climatici e della Dichiarazione di Rio - l'attenzione dell'UNESCO si è progressivamente focalizzata sull'individuazione di aree da valorizzare per gli ecosistemi, e per le tecniche tradizionali di produzione.



La “crescita del benessere” non può consistere solo nell’aumento del Prodotto Interno Lordo, ma anche la presenza di democrazia, libertà e diritti fondamentali dell’uomo sono da considerare “benessere”; le risorse energetiche da privilegiare devono essere quelle inesauribili. Lo sviluppo deve essere inteso in un’ottica globale, e non deve più esserci, una disparità fra le condizioni degli uomini alle diverse latitudini.

Uno degli obiettivi principali dell’ONU è proprio quello di portare l’intera popolazione mondiale sopra la soglia della sopravvivenza.

Gli eventi climatici catastrofici costano alla collettività una cifra che si aggira intorno ai 15 miliardi di dollari ogni anno. Soprattutto, però, sono i danni ambientali causati da una tecnologia inquinante a destare i maggiori problemi.

Nello specifico la Regione del Veneto e l’ARPA Emilia Romagna (secondo partner italiano del progetto) hanno scelto a monte, quale area target per lo sviluppo delle attività del progetto, il Delta

del Po che, pur rappresentando un’unica entità territoriale, è gestito da due diverse amministrazioni regionali.

L’obiettivo specifico che i due partner si sono prefissati è quello di declinare le indicazioni contenute all’interno della strategia transnazionale definita dal progetto, nell’ambito del quadro programmatico locale, finalizzato all’elaborazione congiunta dei Piani di Gestione, ambientali e territoriali dei due Parchi del Delta del Po (sito ufficiale www.parcodeltapo.it), quello veneto e quello romagnolo: un obiettivo ambizioso, che si configura all’interno dell’opportunità politica di creare un Parco Interregionale del Delta del Po.

SECONDO MEMORIAL FURINI

Giada Succi Cimentini e Sara Cinti (II E Pontelangorino)

Sabato 29 aprile ‘17 gli alunni delle classi seconde della Scuola Secondaria di 1° grado di Codigoro e Pontelangorino hanno partecipato al Secondo Memorial Furini, che prevedeva la realizzazione di un elaborato grafico-pittorico dal vero. Accolti dall’insegnante di Arte e Immagine Alberta Mancini, gli studenti hanno poi potuto scegliere se recarsi in Riviera Cavallotti o in Piazza Matteotti a Codigoro, in base al soggetto da realizzare nel loro disegno.

Noi di Ponte ci siamo divisi e abbiamo scelto di rappresentare alcuni scorci del Lungo Po di Volano, il monumento dello Scariolante, il Municipio, la statua del Milite Ignoto ... utilizzando tecniche pittoriche quali: acquerelli, pastelli, tempere, chiaroscuro.

L’iniziativa, a cura dell’Associazione Pronto Amico, voleva ricordare un insegnante di matematica molto stimato scomparso qualche anno fa, Giancarlo Furini, che ha trascorso gran parte della sua vita nella Scuola, ma si è anche dedicato agli altri ed è stato per otto anni presidente appassionato di tale Associazione.

Il sabato successivo poi, 6 maggio, i ragazzi si sono incontrati nella sede di Pronto Amico per la premiazione degli elaborati scritti, con tema il volontariato, e dei disegni dal vero. Erano presenti il Sindaco Alice Zanardi, la prof.ssa Rita Cinti Luciani, la moglie del sig. Furini, un rappresentante dell’Associazione AIL e alcuni membri di Pronto Amico, tra cui il nuovo presidente Franco Succi Cimentini. Dopo i discorsi delle Autorità presenti, finalmente le premiazioni!

Vincitrici sono risultate due ragazze: Sara Cinti per l’elaborato scritto, e Marta Giulia Giuliani per quello pittorico.

A tutti i partecipanti sono stati consegnati una medaglia e un attestato di partecipazione e i disegni sono stati esposti all’interno della sede di Pronto Amico a disposizione del pubblico. Alla fine il buffet. Per tutti è stata una bellissima esperienza e un’occasione per riflettere sull’importanza della solidarietà.



Alcuni momenti dell’elaborato pittorico, Codigoro

Ringraziamenti

Grazie agli alunni e alle alunne di Codigoro e Pontelangorino, agli insegnanti tutti per la loro collaborazione e per la loro disponibilità, grazie a chi, in silenzio e con pazienza, ha fatto sì che questa edizione potesse essere realizzata.

Grazie e buone e meritate vacanze a tutti.
La Prof.ssa Tatiana Elia.

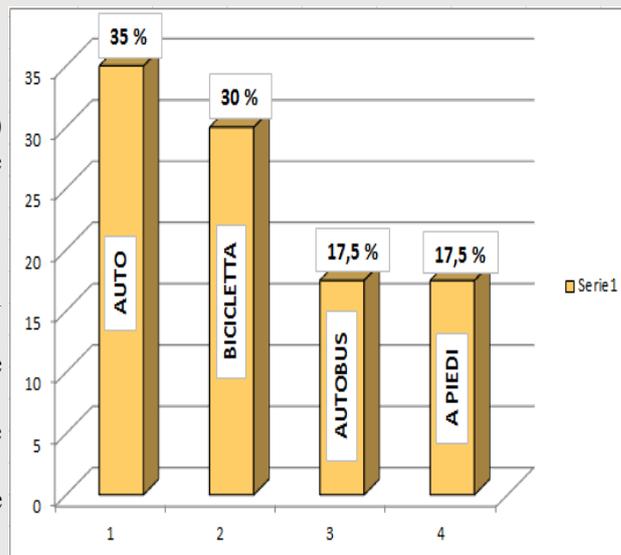
Un particolare ringraziamento al Lions Club di Codigoro per il suo contributo senza il quale questo giornale non potrebbe essere pubblicato.

COME VAI A SCUOLA???



Di Martina Biavati e Jennifer Mazzaglia, II A

Nel nostro sondaggio abbiamo preso in considerazione 40 alunni per analizzare con quale mezzo vengono a scuola. Le scelte erano: automobile, bicicletta, autobus e a piedi. Usano la macchina 14 alunni che corrispondono al 35%, usano la bicicletta 12 alunni che corrispondono al 30%, usano l'autobus 7 alunni che corrispondono al 17,5%, vanno a piedi 7 alunni che corrispondono al 17,5%.



Abbiamo analizzato questi dati per dimostrare che sarebbe meglio che gli alunni usassero la bicicletta o i propri piedi per favorire il movimento e per ridurre l'inquinamento provocato dai mezzi di trasporto.

L'ORIENTEERING

Di Giorgia Scarpa II A

L'Orienteering è una gara nella quale i partecipanti devono percorrere nel più breve tempo possibile un percorso durante il quale devono individuare un certo numero di punti di controllo sul terreno di gara, chiamati "lanterne", fino ad arrivare al traguardo finale. Il 10 marzo 2017 si è svolta, nel cortile della sede di Codigoro, la gara d'Istituto i cui partecipanti erano studenti qualificati nelle classi seconde e terze delle scuole secondarie di Codigoro, Lagosanto e Pontelangorino. Ad ognuno è stato dato un foglio con il proprio nome al quale corrispondeva un numero che rappresentava la posizione di partenza del partecipante ed una tabella, in cui in ogni quadrato, c'era un numerino che corrispondeva allo spazio da segnare con la pinzatrice di ogni punto di controllo chiamato "lanterna" (ogni lanterna aveva un numero). I ragazzi venivano preparati a gruppi di 15, i rimanenti nel frattempo erano liberi di scegliere se giocare a pallavolo in palestra o starsene seduti a guardare.

Alla partenza ai partecipanti è stato dato tempo regolare di 1 minuto. Colui che data una mappa del cortile con dei punti dal numero 1 al numero 10, nell'ordine corretto e nel minor tempo possibile avrebbe vinto. La lanterna nella quale era attaccata una bellezza di questa gara è che



Ad ogni lanterna l'ambiente in cui si gioca è all'aperto bisognava attaccare il foglio dato in precedenza nella casella corrispondente al numero della lanterna. Si partiva ad intervalli di infatti le gare successive si sono tenute nei pressi dell'Abbazia di Pomposa.