

L'ANGOLO DI

## Pietro Nonis

**ELEZIONI** Pareva impossibile che potesse durare ancora molto la supremazia di Berlusconi

# Forse doveva succedere

Al romitorio aprico in cui sgrano, giorno dopo giorno, la stagione autunnale della mia vita, le risonanze di quanto accade laggiù, dove le auto intasano le strade e l'ossigeno atmosferico si fa mangiare da gas, rumori, convogli camionistici, giungono attenuate, al punto che è piuttosto problematico comprendere ciò che sta veramente accadendo. Ma, nonostante le nostre vecchie propensioni ideologiche - lontane da estremismi contrari - ci pareva impossibile che potesse durare ancora molto, inalterata e non minacciata dalla precaria labilità delle vicende attuali, la supremazia di un uomo, e della classe politica da lui sostenuta se non mantenuta, mentre tutto si sta via

via scomponendo, disfacendo, rifacendo. Ci si domandava, e si domanda ancora, che affidamento dà una classe di potere che dedica tanta attenzione agli aspetti più discutibili della vita, ai flussi di denaro che alimentano o conservano costumi sessuali da Basso Impero, all'agglomerarsi e mescolarsi di fanciulle - siano o no maggiorenni - che si fanno facilmente aprire le porte di residenze riservate, dove a quanto pare non viene certo insegnata l'antica virtù della castità. E tutto questo mentre i veri, gravi problemi del paese giacciono, più o meno fraintesi e frammentati, rinviando senza termini prentori il periodo dell'affrontamento e della soluzione.



L'evento elettorale di domenica lunedì forse non dice molto: ma fa intendere che il buon popolo italiano non è affatto intenzionato a lasciare che tutto vada allo sfascio, e che i gruppuscoli di molluschi goderecci non intervengano, come se un nuovo Attila fosse alle porte, cambiando essi per primi il modo di essere e di fare.

Curiosando

## Sul Web

# Le enormi potenzialità di Skype

Microsoft si è comprata Skype, il più popolare servizio di telefonia via internet, che molti di noi sicuramente usano di frequente (fra computer e computer è gratuito, fra computer e telefono i costi sono bassissimi) e che ha rivoluzionato il campo delle comunicazioni. Microsoft ha speso 8 miliardi e mezzo di dollari per acquistare una società che fin dalle sue origini, nel 2003, non ha mai chiuso un bilancio in attivo (l'ultimo bilancio aveva un passivo di 7 milioni di dollari).

Pur credendo poco all'infallibilità dei manager e delle loro previsioni, sono tuttavia ben lontano dal credere che aziende come Microsoft non abbiano valutato

bene le potenzialità di Skype, che sono enormi soprattutto in un settore sempre più strategico come quello dei giochi, dove l'azienda di Bill Gates schiera prodotti d'avanguardia come la Xbox e soprattutto Kinect: Skype da sola probabilmente era destinata alla morte economica, Skype con Microsoft potrebbe trovare il suo futuro, anche se forse meno romantico di quanto immaginasero i suoi fondatori.

Non c'è differenza fra il mondo di internet e il cosiddetto mondo reale: in entrambi bisogna avere idee buone e originali, ma anche una piccola quanto decisiva dose di fortuna.

Carlo Felice Dalla Pasqua

La rubrica del pedagista

# I videogiochi fuori e dentro la vita

Dario, un bambino di 8 anni, ha appena terminato di giocare ad un videogioco che consiste nel correre con vari tipi di automobili su diversi tracciati e, in alcune versioni, anche con inseguimenti della polizia.

Ora è in automobile con il suo papà Alberto e sta andando a trovare i nonni. Il padre procede sulla strada ad una velocità moderata, rispettando i limiti previsti e Dario gli dice: "Papà, schiaccia un po' quell'acceleratore". Alberto, sbigottito, gli dice: "Guarda che questa è una strada vera, non siamo sulle strade del tuo videogioco!".

Crede che molti di noi si siano trovati di fronte a situazioni simili e comunque, si siano chiesti se l'utilizzo da parte dei nostri figli dei videogiochi rappresenti un pericolo. Senza ombra di dubbio, i videogiochi, come altri strumenti elettronici, svelano talvolta il nostro disorientamento per una realtà che non ab-

biamo sperimentato nella nostra infanzia, visto che non erano ancora stati inventati, e rispetto alla quale, quindi, nemmeno i nostri genitori hanno potuto offrirci opportune indicazioni per il loro utilizzo. D'altro canto questa preoccupazione non ci può impedire di riconoscere che vi sono degli aspetti positivi che meritano di essere valorizzati. Da un lato i videogiochi sono, appunto, dei giochi, spesso molto belli, e soprattutto divertenti. Come tali, sono, come il pallone o il nascondino, dei modi per crescere, per prepararsi alla vita o per staccarsi da essa quando ce n'è bisogno. Dall'altro, essi richiedono e facilitano al contempo lo sviluppo di alcune abilità cognitive, che i bambini acquisiscono con una velocità sorprendente.

I videogiochi sono un'esperienza totalizzante, cioè sono capaci di coinvolgere contemporaneamente il corpo, la mente e le emozioni di una persona, ma poiché nessuno "nasce imparato" nel loro utilizzo, richiedono un percorso di apprendimento consapevole e corretto.

Possiamo allora suggerire alcune attenzioni educative da avere, non dimenticandoci che esse vanno adattate all'età e alle caratteristiche specifiche di ciascun bambino o adolescente.

Innanzitutto il tempo: proprio la capacità dei videogiochi di catturare

l'attenzione e di coinvolgere globalmente la persona, producono l'effetto di annullare la percezione dello scorrere del tempo. Noi genitori dobbiamo quindi concordare in maniera precisa il tempo che ad essi viene dedicato nel corso della giornata e di controllare il rispetto dei limiti che sono stati definiti.

Seconda attenzione: la differenza tra realtà e virtualità. I videogiochi introducono in un mondo dove non valgono le leggi della natura e della convivenza civile. Specialmente con i più piccoli, è necessario aiutarli costantemente a non riprodurre nella vita reale comportamenti che possono far del male a sé e agli altri.

Terza: l'esperienza diretta. La possibilità di vivere esperienze eccezionali, che solo il mondo virtuale permette, può indurre a pensare che la realtà naturale e umana non valga la pena di essere vissuta o sia troppo difficile da affrontare. È compito dei genitori continuare a proporre, sollecitare e, se non basta, "spingere" i propri figli a sperimentarsi in relazioni e in ambienti della vita reale.

Quarta: la questione economica. I videogiochi hanno un costo, a volte sproporzionato al loro valore reale. Essi, quindi, vanno trattati come qualsiasi altra spesa richiesta dai nostri figli: il loro acquisto va proporzionato alle nostre possibilità

economiche e cadenzato secondo i nostri normali ritmi e criteri.

Quinta e ultima, ma forse la più importante attenzione da avere. Essa riguarda il contenuto. I videogiochi non hanno solo colori, suoni e immagini. Sono portatori di un contenuto, cioè di messaggi che veicolano valori che, a loro volta, danno forma a idee e comportamenti. Noi genitori non dobbiamo smettere mai di vigilare su questo livello e affermare in maniera decisa la nostra contrarietà a giochi che, seppur virtualmente, rischiano di far perdere pezzi fondamentali della nostra umanità. Anche se solo per finta e per gioco.

Marco Tuggia  
pedagista

Inviare gli scritti a:

lavocedeiberici@

lavocedeiberici.it, oppure

per posta ordinaria a:

La Voce dei Berici, borgo

S. Lucia n. 51 Vicenza

Nel prossimo numero

la rubrica dello psicologo

I consigli di

Nonna Romana



Cari lettori, questa settimana la mia attenzione è rivolta a tutte quelle coppie che stanno "mettendo su casa", come si suol dire, o per matrimonio o per convivenza o anche per chi lascia la casa paterna scegliendo di vivere da single. In un'abitazione servono decine e decine di oggetti, utensili e attrezzi diversi e passa tanto tempo prima di essere adeguatamente forniti.

Dovete prendere in considerazione, cari giovani, la possibilità della sospensione dell'energia elettrica. Per questo una, anche due torce a batteria sono indispensabili, come pure una scatola di fiammiferi e un accendisigari manuale. Per le giovani donne, in cucina, oltre a numerosissimi utensili, serve un frullino a mano specie nel caso che stiano preparando un dolce e... disdetta... manca la corrente elettrica! Un'altra cosa di grande utilità è una cassetta di pronto soccorso con disinfettante, garze, bende, cotone, cerotti, forbicine e termometro. Non solo, anche qualche farmaco da banco, come un analgesico o un digestivo, un collutorio, o lassativo e una pomata per le piccole scottature, è sempre utile averli. Un doppiopile della chiave per la porta di entrata è indispensabile e va posto in un angolino di cui solo voi proprietari siete a conoscenza. Un'ultima cosa, i più freddolosi devono fornirsi di uno scaldino: in commercio ce ne sono diversi modelli... ah, dimenticavo... Se manca l'energia elettrica è ancor meglio la classica boule dell'acqua calda.

MULTISALA  
CINEMA  
TEATRO  
Super  
VALDAGNO  
CINEMA SUPER  
Viale Trento, 28 - Valdagno  
0445 401909

PIRATI DEI  
CARAIBI  
Oltre i confini  
del mare  
DAL 20 MAGGIO

LA FINE E'  
IL MIO  
INIZIO  
DAL 20 MAGGIO

Ekò  
CINEMA  
PATRONATO  
LEONE XIII  
VICENZA  
CINEMA LEONE XIII  
C.trà V.Veneto, 1 - Vicenza  
0444 321457

Ekò  
CINEMA  
PATRONATO  
LEONE XIII  
VICENZA  
CINEMA LEONE XIII  
C.trà V.Veneto, 1 - Vicenza  
0444 321457

Ekò  
CINEMA  
PATRONATO  
LEONE XIII  
VICENZA  
CINEMA LEONE XIII  
C.trà V.Veneto, 1 - Vicenza  
0444 321457