1. CELLULARE: INDISPENSABILE O SUPERFLUO ED INVADENTE?

Il cellulare è entrato a far parte della nostra vita quotidiana. Ha permesso di accorciare i tempi della comunicazione e le distanze tra le persone. Il cellulare rappresenta un nuovo modo di contattarsi, conoscersi e coltivare le amicizie, ma nello stesso tempo riduce il tempo libero, si insinua a volte fastidiosamente nei contatti diretti tra le persone. Che cosa ne pensi tu? Definisci la tua posizione in proposito sottolineando aspetti positivi e negativi.

Ecco alcuni spunti:

- Se non lo spegni, il telefonino ti rende reperibile sempre e quasi ovunque. Chiunque può interrompere ciò che stai facendo, chiamandoti e inserendo la sua conversazione nella tua vita. Se lo spegni, clienti ed amici, se non rispondi al cellulare, si offendono.

- Alcuni professionisti poi sono a disposizione per i problemi del loro lavoro ventiquattr’ore al giorno. Il

tempo libero non è per niente libero.

- Qualunque conversazione, anche la più importante, può essere interrotta dal suono del cellulare.

- In un certo senso il cellulare toglie la libertà, anziché favorirla.

- Migliaia di giovani si parlano, si “incontrano”, si tengono in contatto, tramite gli schermi del

telefonino o gli “squilli” del cellulare.

- Possedere un cellulare, soprattutto se l’ultimo modello di uno smartphone, è uno status symbol

- Molteplici funzioni, giochi, applicazioni, connessione, possibilità di fotografare e filmare rischiano di creare una vera e propria dipendenza da cellulare

- Gli SMS spediti in Italia sono oltre 5 milioni al giorno e hanno dato vita a un nuovo linguaggio, legato alla brevità e alla simultaneità del messaggio. Ma sono veri contatti, si può dire qualcosa di sincero e profondo sul display? O non è un modo per avere rapporti “finti”, meno imbarazzanti e impegnativi di quelli normali?

Alcuni dati:

- Stando ai dati rilevati da un nuovo studio condotto da Nielsen, in Italia il 97% degli abitanti è in possesso di un telefono cellulare.

- Mentre in UK e USA gli utenti acquistano smartphone per poi navigare sul Web, interagire sui social network e utilizzare applicazioni connesse, in Italia, l’89% lo utilizza quasi esclusivamente per inviare SMS.

- Nel 2011 una squadra di ricercatori del TheWorldUnplugged.ha sottoposto 1000 studenti universitari provenienti da Gran Bretagna, Cina, Stati Uniti, Libano, Cile e Uganda a un test: per 24 ore hanno dovuto rinunciare al proprio smartphone e, in generale, a qualsiasi tipo di connessione. Più o meno tutti i partecipanti hanno mostrato un netto cambio di umore, passando dalla semplice noia, alla frustrazione fino a mostrare i sintomi di una vera e propria patologia depressiva. Per qualcuno però, l’esperienza ha avuto risvolti rivelatori: “Eravamo di nuovo in grado di accontentarci di piaceri semplici.”

Dovrai ora prendere posizione raccogliendo argomenti a favore della “tesi” che intendi sostenere (dati, esempi, esperienze vissute) e ordinali mediante una scaletta per punti. Scrivi paragrafi chiari e coerenti seguendo un filo logico.

1. VIDEOGIOCHI: PASSATEMPO INNUOCUO O DANNOSO?

I videogiochi contano da tempo una schiera di appassionati di tutte le età: bambini, adolescenti e anche adulti. Il mercato sforna continuamente prodotti sempre più sofisticati e complessi.

Ci sono posizioni molto diverse riguardo ai videogame: si va dai più convinti sostenitori ai più accaniti

detrattori. E tu, che cosa ne pensi? Qual è la tua esperienza in proposito? Ritieni che giocare con i videogiochi sia un’attività positiva? A quali condizioni?

Esprimi e argomenta la tua posizione al riguardo, prendendo in considerazione i loro aspetti positivi

e negativi e proponendo i tuoi suggerimenti.

Ecco alcuni spunti:

* La gente ha molti pregiudizi sui videogame
* Portano all’isolamento.
* Ci sono tanti modi di isolarsi, ci si può isolare anche con un libro o guardando la Tv
* È un modo di rilassarsi, un antistress
* È un modo di mettere alla prova la propria abilità.
* I videogiochi sono di incitamento alla violenza, tutto sembra fondato sulla necessità

di uccidere, eliminare gli avversari.

Alcuni dati:

* Su 61 milioni di abitanti, l’Italia conta 14 milioni di giocatori attivi. Il numero di over-30 'giocatori' è ormai quasi pari a quello del pubblico tradizionale di adolescenti e preadolescenti
* Secondo l‘Aesvi (Associazione Editori Sviluppatori Giochi Italiani), la metà dei 20 titoli più venduti ha contenuto violento e non esistono norme che impediscano la vendita ai minori.
* L’Isfe (la Federazione europea dei software interattivi) stima che in Italia circa il 26% dei bambini tra i 6 e i 9 anni usi videogame non adatti alla loro età, mentre la percentuale sale al 41% tra i ragazzini i 10 e 15 anni.
* Secondo uno studio della Penn State University in Usa stimolano la creatività e la capacità di risolvere quesiti e problemi
* Oggi si stanno diffondeno videogame con gli intenti più disparati: fare sport, allenare la mente, contro l'invecchiamento, come ausilio didattico

Raccogli le tue idee ed esperienze e prendi posizione sul problema. Sostieni la tua tesi con argomentazioni efficaci.