

LA TESTATA DELLO STUDENTE



GIORNALE UFFICIALE
I.I.S. GROCE-ALERAMO

SOMMARIO

NUMERO 111
APRILE

		PAG.
EDITORIALE	Editoriale – Apri tutte le porte	2
ATTUALITÀ	Cosa si nasconde dietro un podcast?	3
	Riceviamo e volentieri pubblichiamo – Una visita ai Musei Capitolini	5
	News dal mondo – Il fenomeno degli Hikikomori	7
	Gli inviati della testata – Aggiornamenti sportivi	9
SPETTACOLO	Cinema d'autore – Pulp Fiction	10
	Multisala Croce-Aleramo – The Last of Us	11
	Album da ascoltare almeno una volta nella vita – Anni 1990-2020	12
	Un atto da Broadway – Dear Evan Hansen	14
	Riceviamo e volentieri pubblichiamo – Una sera a teatro	15
CULTURA	Scaccomatto al Croce – Soluzioni quesiti del mese di Marzo	17
	D&D – Cose da sapere prima di creare un personaggio	18
	Game-On – Hogwarts Legacy	20
	Gruesome Games – Hollow Knight	22
	Consigli di scrittura – Il blocco dello scrittore. Come uscirne vivi?	23
NARRATIVA	Il mondo della fantasia – La spiegazione della raccolta “Il regno degli animali”	24
	Poesia – Watercolor	25
	U-Write – Mattina di Primavera	26
SPORT	Campionissimi – Dick Fosbury	27
GIOCHI	Quesito matematico – Il picnic	28

Scansiona il QR code e leggi
il giornale!!!



Apri tutte le porte

Aprile è il primo mese completamente primaverile dell'anno. Non è un caso che sia questa parola che il latino *Aprilis* derivino da *aperire*, aprire, in riferimento ai boccioli dei fiori e anche alla primavera, la quale con marzo poteva dirsi solo iniziata.

Anche le porte di casa sono aperte e non solo per permettere agli studenti di andare a scuola: gli studenti, che ingenuamente (o volontariamente?) non pensano al mese imminente di maggio, tristemente noto per il largo numero di verifiche e interrogazioni *last minute*, in questo mese sono relativamente liberi da compiti e quindi escono con gli amici e con la famiglia, magari in un parco o in un prato più verde dell'invidia degli allergici.

Aggiungo che, oltre ai fiori, sbocciano gli amori: fuori dalle mura di casa c'è un mondo ricco di persone e personalità da cui si potrebbe essere attratti. Un'altra – discutibile – etimologia di *Aprilis*, proposta dal poeta latino Ovidio, è da Aprodita, possibile storpiatura etrusca del nome della dea greca della bellezza e dell'amore Afrodite, perché la natura, in questo mese, rinasce in tutto il suo splendore... così come le relazioni sociali e amorose.

Questo aprile è anche il primo anniversario di un evento che ha aperto ancora più porte: il 1° aprile 2022 cessò lo stato d'emergenza dovuto alla pandemia di *COVID-19* e i negozi furono accessibili a chiunque avesse voluto entrarvi, che fosse vaccinato o meno, guarito o ancora salvo dall'infezione; inoltre, la casa non era più la prigione di chi finiva in quarantena. Gianni Morandi, al Festival di Sanremo di pochi mesi prima, parlava di *un giorno nuovo* dopo un lungo periodo di *inerzia*. Questo è anche il primo aprile dal 2019 senza mascherine; solo alla fine dell'anno scolastico 2021/2022 è decaduto l'obbligo di portarne e finalmente possiamo respirare a pieni polmoni l'odore della natura che riprende vigore dopo uno spento inverno...
...ah, e ovviamente abbiamo riaperto anche la faccia: ora che di una persona non vediamo più solo gli occhi, non è ancora più facile comunicare e innamorarsi?

Mentre siamo affascinati da tutti questi concetti di apertura legati all'aprile 2023, dobbiamo ricordarci anche di una chiusura a cui ho già accennato... quella delle narici.

Già, se si aprono i fiori il polline può liberarsi dalla prigione dei petali e librarsi in aria fino a raggiungere un altro fiore da fecondare e, perché no, la cavità interna del naso di qualche sventurato, che da quel momento sarà soggetto a vari sintomi; degni di nota sono terminare le scorte di fazzoletti di tutti i compagni di classe o colleghi di lavoro e lacrimare come se si stessero tagliando quattro cipolle contemporaneamente.

Se qualcuno sta leggendo queste parole, è perché ha aperto invece il *file PDF* dell'edizione di questo mese de *La Testata dello Studente* e vorrebbe aprirsi la mente con nuove informazioni. Non posso far altro che consentirgli di proseguire la lettura.

COSA SI NASCONDE DIETRO AD UN PODCAST

INDICE:

-com'è iniziato PAG. 1

-"panta rhei"

-la voce dello studente

-pensiero personale PAG. 2

-attività svolte



20 febbraio 2023

COM'È INIZIATO

Ormai sappiamo che per arrivare all'esame finale di quinto superiore bisogna accumulare crediti, già dal terzo anno. Una delle maniere è attraverso il **PCTO**. Acronimo di "Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento", consiste nell'avvicinare i ragazzi al mondo del lavoro, attraverso attività extrascolastiche.

Io, in prima persona ho potuto vivere questa esperienza assieme alla mia classe, stando all'aria aperta o creando contenuti.

Quest'anno la scuola, in associazione a "Save The Children", ci ha proposto di lavorare ad un progetto intitolato "UNDERADIO", che promuove idee giovanili attraverso la voce.



"PANTA RHEI"

Ma qual è lo scopo di questo PCTO? Realizzare un podcast.

Per iniziare bisogna essere muniti di creatività e, a parer mio, anche di una voce che sappia coinvolgere l'ascoltatore. Essendo una classe di 16 cervelli pensanti, ognuno aveva la sua convinzione, perciò ci siamo divisi in due gruppi. Uno riguardante la cronaca nera, mentre l'altro, a cui ho partecipato io, ha fornito curiosità sotto forma di conversazione. Dopo aver discusso, parlato, approfondito lo sviluppo del nostro podcast siamo arrivati ad una conclusione: avremmo dato vita ad una rubrica, intitolata "Panta Rhei".





ragazzi durante la registrazione

Ho deciso di rendere la lettura più interessante, cercando il pensiero di chi ha vissuto questa esperienza in prima persona.

Francesco è un ragazzo che, come me, ha partecipato alla realizzazione di questo podcast, trovandosi però, nel gruppo opposto al mio. Racconta che nel momento della divisione nei due gruppi, era assente, ma avrebbe lo stesso scelto l'argomento di cronaca nera, in quanto lo ritiene intrigante e interessante. Ho chiesto anche come si è trovato a lavorare con il suo gruppo: sostiene di aver partecipato più di altre persone, ma poteva dare di più'.

PENSIERO PERSONALE

Dal mio punto di vista è stata un'idea alternativa, in quanto non avevo mai provato a realizzare un podcast, ma c'è una prima volta per tutto. Mi sono sempre chiesta cosa ci fosse dietro ciò che ascolto solitamente e con questa attività mi sono resa conto che il lavoro è intenso, anche con un ruolo minore.

Per quanto riguarda il gruppo, ho lavorato correttamente, sicuramente ci sono stati dei malintesi, ma niente di grave. Non tutti sono stati soddisfatti del risultato; io sinceramente, considerando che era la prima volta, ho apprezzato il nostro impegno e la volontà di portare un certo tipo di contenuto. Mi sono immedesimata nella parte della podcast producer, come se fosse la mia professione. Inoltre finirò sulla piattaforma di Spotify e chiunque potrà ascoltarlo.

Un momento indimenticabile è stato, senza dubbio, la registrazione ufficiale del nostro podcast. Tenere il microfono in mano, avere le grandi cuffie in testa, stare in quella piccola stanza con la spugna attorno alle pareti, mi ha davvero stimolata e resa allegra.

Ho anche creato un logo, per essere rappresentati e coinvolgere maggiormente l'ascoltatore sin da subito, attirando la sua attenzione.

Il PCTO quindi serve in primis per i crediti ma soprattutto deve essere coinvolgente, come penso sia stato questo piccolo percorso.

Lo stesso vale durante la registrazione. Difatti si è sentito in soggezione quando il professore faceva foto o video da molto vicino; oppure il ripetere troppe volte una determinata frase. Tuttavia ha anche prodotto emozioni positive, come il momento di ricerca delle informazioni (soprattutto quelle relative a Amy Winehouse); il fatto di scoprire cose nuove Francesco lo ha trovato molto stimolante.

In ogni modo è rimasto qualcosa da questa esperienza, come la fiducia in se stessi.

“ **LA CURIOSITÀ È CIÒ CHE PERMETTE LO SCORRIMENTO DI TUTTO; PROPRIO LEI CI HA ISPIRATO NELLA REALIZZAZIONE DEL PODCAST "PANTA RHEI"** ”

ALTRE ATTIVITÀ SVOLTE

Durante questo progetto sono state svolte delle attività. Samantha, colei che ci ha seguito per tutto il percorso, ad ogni incontro tenuto nella nostra aula, proponeva dei giochi di gruppo, in modo tale da sciogliere la tensione o l'imbarazzo presente. Un'attività in cui ho partecipato piacevolmente consisteva nel mettersi una benda sugli occhi, posizionarsi al centro del cerchio e cercare di indovinare un determinato suono prodotto dagli altri componenti. Devo dire che non è stato facile come sembrava, ma è riuscito a strappare un sorriso a tutti

“ **È AUMENTATA LA MIA AUTOSTIMA NEL PARLARE IN PUBBLICO** ”

Frase riportata dall'intervista con Francesco.



Logo, del podcast, realizzato da una componente del gruppo.

Una visita ai Musei Capitolini

Benvenuti cari lettori e lettrici, oggi sono qui per raccontare dell'esperienza di commento delle opere classiche e delle rispettive riletture rinascimentali che la nostra classe tutta ha affrontato durante una visita presso i Musei Capitolini.

I Musei Capitolini vengono considerati con l'appellativo di "primo museo al mondo" inteso come luogo in cui l'arte è stata resa fruibile a tutti e non solo ai proprietari delle opere. Si tratta di un luogo straordinario che ospita opere risalenti a svariate epoche, a partire dalla collezione di statue bronzee donata da papa Sisto IV al popolo romano nel 1471, poi arricchita da donazioni e scavi successivi. Tali musei sono collocati sull'iconica piazza del Campidoglio, progettata da Michelangelo a partire dalla metà del '500.

Nella nostra opera di ricerca ci siamo focalizzati essenzialmente sull'osservazione di come alcune opere della classicità, conservate all'interno dei musei, siano state riprese a modello nel Rinascimento, corrente artistica caratterizzata principalmente dalla ripresa e dalla rielaborazione di opere dell'antichità che a partire dall'Alto Medioevo erano state progressivamente dimenticate. A seguito della crisi sociale, economica e

sanitaria che investì la società nel XIV secolo, gli uomini attraversarono un periodo di profonda inquietudine dovuta in parte alla realizzazione che il mondo "vecchio" si era concluso e che il "nuovo" doveva ancora nascere. Si sentì, dunque, la necessità di recuperare nuovi riferimenti, individuati nello splendore e nella grandezza dell'età classica le cui testimonianze sia artistiche che strutturali destano un sentimento di profonda ammirazione

nell'uomo e nell'artista rinascimentale.

In parole povere, l'antico divenne stimolo per il presente sia a livello culturale con l'Umanesimo e la riscoperta

dei manoscritti, che artistico con il Rinascimento.

La società del '400 era profondamente mutata rispetto alla società classica e medievale: la produzione artistica del tempo venne quasi esclusivamente commissionata da papi o nobili mecenati e assunse un'importanza a livello sociale, facendo emergere la gloria personale dell'artista rispetto alla celebrazione dei valori religiosi e la decentralizzazione della riflessione da Dio all'uomo rese l'arte più laica e meno influenzata dagli idealismi medievali.

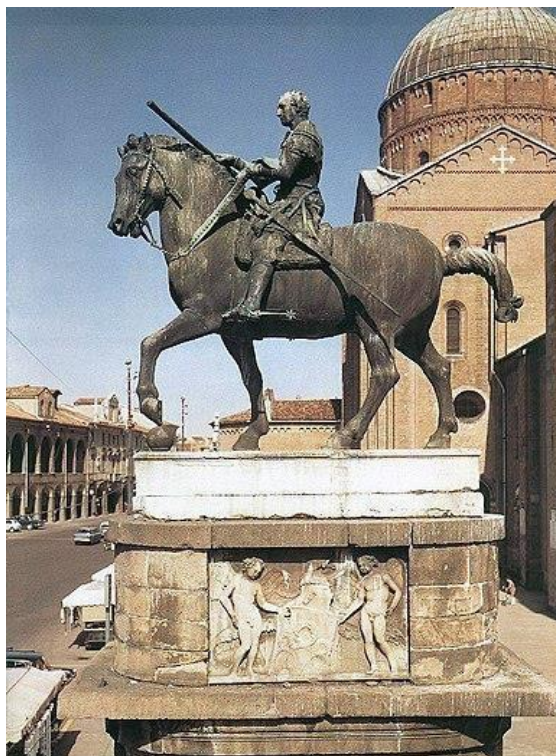


Statua equestre del Marco Aurelio, Musei Capitolini

Le statue equestri del Marco Aurelio e di Erasmo Gattamelata possono essere adoperate come esempi di questa opera di rielaborazione rinascimentale:

- La statua di Marco Aurelio a cavallo è l'unica tra quelle in bronzo giuntaci dall'antichità. Realizzata attorno al 161 d.C. e dedicata molto probabilmente al cosiddetto imperatore filosofo, fu risparmiata dalla fusione delle statue pagane solo poiché il personaggio a cavallo fu scambiato per l'imperatore Costantino. Michelangelo Buonarroti, a cui si devono questa piazza ed altri capolavori, nel nuovo progetto di ricostruzione della piazza del Campidoglio decise di far assumere una posizione centrale alla statua classica. Oggi l'originale è conservata all'interno dei musei Capitolini e sostituita in piazza con una copia in bronzo.

- Lo scultore, pittore e architetto rinascimentale Donatello nel 1443 realizza per la città di Padova una statua equestre dedicata ad Erasmo Gattamelata ispirandosi al modello classico ma reinterpretandolo secondo il proprio tempo: un esempio è l'inserimento delle staffe e della sella (non utilizzate nella statuaria romana antica), elementi che fanno apparire la figura più saldamente ancorata all'animale rispetto alla statua del Marco Aurelio.



*Statua di Erasmo Gattamelata,
Padova*



News dal mondo, a cura di Livia Laccisaglia, 3[°]A, Teresa Giulia Accattatis e Sara Mambretti, 4[°]C

Il fenomeno degli *Hikikomori*



Il fenomeno degli *Hikikomori*, già presente in Giappone dalla seconda metà degli anni '80, ha cominciato a diffondersi dagli anni Duemila negli Stati Uniti e in Europa.

Gli *Hikikomori*, i cosiddetti “ritirati sociali”, sono giovani o giovanissimi che smettono di uscire di casa, di frequentare scuola e amici e mantengono i rapporti con l'esterno solo attraverso Internet, che per loro è l'unico mezzo di comunicazione per non sentirsi del tutto invisibili.

Il termine deriva da *hiku*, tirare indietro e *komoru*, isolarsi o nascondersi: già da queste due parole si può intuire il significato profondo di questo problema, apparentemente

lontano, ma in realtà estremamente vicino a chiunque. È stata da poco effettuata una ricerca da parte del gruppo Abele e dall'Istituto di fisiologia clinica del Consiglio nazionale delle Ricerche di Pisa sugli *Hikikomori* presenti in Italia ed è emerso un dato sconcertante: oltre centoventimila casi. Cinquantaquattromila di questi sono adolescenti. In Giappone questo fenomeno è molto più diffuso: gli *Hikikomori* sono più di un milione e mezzo, con una grandissima incidenza anche nella fascia di popolazione over quaranta.

Lo psicologo e psicoterapeuta Matteo Lancini ha definito questa fragilità come: “una forma estrema di protesta sociale, un

grido di dolore, che nasce dal non sentirsi adeguati ai propri coetanei, compresi a scuola, schiacciati dalla competizione”.

È necessario inoltre sottolineare che i disturbi di chi decide di non avere più rapporti umani con l'esterno sono causati non solo dall'ambiente scolastico e familiare, ma anche dal carattere e dalla società. Chiaramente il primo campanello d'allarme è il rifiuto della scuola, poiché l'ambiente scolastico viene vissuto in modo particolarmente negativo, spesso dovuto a una storia di bullismo.

“Il ritiro dalla società avviene in modo graduale – spiega ancora Lancini – un giorno il ragazzo non vuole entrare in classe perché ha mal di pancia, due giorni dopo si rifiuta di proseguire gli allenamenti di calcio, poi smette di rispondere ai messaggi degli amici su WhatsApp, inizia a stare sveglio di notte e a dormire di giorno... finché l'invisibilità diventa la sola alternativa a una vita sentita e ritenuta insopportabile.”

Se leggendo questo articolo vi siete ritrovati oppure avete riconosciuto dei comportamenti di vostri amici parlatene con qualcuno, magari con insegnanti, familiari o specialisti.

Per approfondire l'argomento, dato che vi sono molte informazioni ancora da acquisire e conoscere in questi casi è fondamentale, vi lasciamo qui dei link:

https://www.grupoabele.org/it-schede-537-hikikomori_giovani_ereimiti_del_disagio
<https://www.hikikomoriitalia.it/?m=1>



Gli inviati della Testata, a cura di Chiara Calvetti, 4°AS

Aggiornamenti sportivi

Chiara

26/02/2023

Oggi è stato il giorno della finale e sono abbastanza nervosa!

Ho iniziato come sostituta e non sono nemmeno entrata cinque minuti. Questo mi infastidisce molto e, come se tutto ciò non bastasse, abbiamo anche perso 22-10. Considerando tutto, però, arrivare secondi nel primo campionato non è niente male e il secondo inizierà tra poco.

17/03/2023



St. Paddy's Day è finalmente arrivato! Mi sono svegliata di buon'ora e ho preso il primo treno per Dublino disponibile. Appena sono arrivata la strada principale era già piena di gente vestita con i colori della bandiera irlandese. Erano tutti ammassati sul ciglio della strada per accaparrarsi i migliori posti per vedere la parata.

La parata era piena di musica, colori e risate. Alla fine non mi reggevo in piedi ma ne è assolutamente valsa la pena! Se vi capiterà mai di avere l'opportunità di vedere questa enorme festività, non ve la fate scappare!

18/03/2023

Abbiamo giocato le semifinali del secondo campionato e siamo di nuovo in finale, sfortunatamente dovremo giocare di nuovo contro la stessa squadra delle scorse finali. Ancora non sappiamo quando o dove giocheremo ma dovremmo aspettare le date degli orali di chi farà la maturità. Probabilmente si giocherà il venerdì di Pasqua. Tra due settimane ci saranno le due settimane di vacanze ed io non vedo l'ora di svegliarmi tutti i giorni a mezzogiorno!

01/04/2023



Primo giorno di vacanza e non ho potuto dormire fino a tardi, infatti oggi vado a vedere la partita delle Sei Nazioni Femminile che si giocherà a Cork. Purtroppo, il treno è arrivato in ritardo perciò ho dovuto fare i 3.1 km di camminata per arrivare allo stadio in meno di venti minuti. La partita è stata divertente nonostante la Francia abbia battuto l'Irlanda 53-3. Almeno ho fatto qualcosa di diverso dal solito.

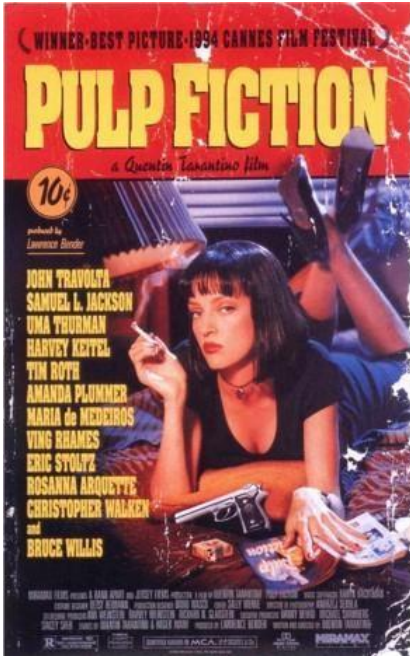
P.S. Le finali di campionato ci saranno questo venerdì sperando che questa volta entrerà in campo. *Wish me good luck!*





Cinema d'autore, a cura di Claudio Miconi, 4°BLF

Pulp Fiction



Nel 1992 il regista, allora sconosciuto, Quentin Tarantino (*Django Unchained*, 2012) fece il suo esordio cinematografico dirigendo uno dei *gangster movie* più conosciuti, *Le Iene*, caratterizzato da una sceneggiatura praticamente perfetta e da dialoghi semplicemente geniali, che già allora dimostravano le sue abilità.

Appena due anni dopo, nel 1994, Tarantino realizzò

quello che è considerato il film *cult* d'eccellenza *Pulp Fiction*, dirigendo un cast d'eccezione che vanta attori del calibro di John Travolta (*Blow Out*, 1981), Samuel L. Jackson (*The Avengers*, 2012), Uma Thurman (*Kill Bill: Volume 1*, 2003), Tim Roth (*Four Rooms*, 1995) e Bruce Willis (*Die Hard: Trappola di Cristallo*, 1988).

In questa pellicola si intrecciano tra loro quattro storie differenti: Vincent Vega (Travolta) e Jules (Jackson) sono due gangster che hanno come obiettivo quello di recuperare una valigetta; Ringo (Roth) e Yolanda (Amanda Plummer), una coppia di ladri, si preparano a rapinare un locale, dove si trovano, tra l'altro, Jules e Vincent; quest'ultimo deve portare a cena fuori Mia Wallace (Thurman), moglie del suo capo Marsellus Wallace, per farla divertire; Butch (Willis), un pugile in

età avanzata, decide di fuggire dopo aver vinto un incontro di boxe che avrebbe



dovuto perdere.

Quentin Tarantino, grazie a una sceneggiatura impeccabile e a una dote registica invidiabile, riesce a raccontare più storie facendo in modo che si colleghino perfettamente fra loro, mantenendo alta l'attenzione dello spettatore per tutta la durata del film. La pellicola venne premiata sia a Cannes con la Palma d'Oro, che agli Oscar come miglior sceneggiatura originale, scritta da Roger Avary e dallo stesso Tarantino, dimostrando al mondo intero l'incredibile talento del regista di Knoxville e portandolo nell'Olimpo dei veri maestri del cinema.

A quasi 30 anni dalla sua uscita, *Pulp Fiction* rimane un film perfetto sotto tutti i punti di vista, che riesce ad appassionare, ancora oggi, intere generazioni di spettatori. Un capolavoro senza tempo.





Multisala Croce-Aleramo, a cura di Gabriele Marchegiani, 5°D

The Last Of Us

Si è appena conclusa la prima stagione della serie TV *The Last Of Us*, prodotta dall'emittente televisiva statunitense HBO e disponibile in Italia sulla piattaforma Sky.

Ideata dall'autore di videogiochi Neil Druckmann e dal regista Craig Mazin, già noto per la miniserie *Chernobyl*, si tratta dell'adattamento televisivo dei due capitoli dell'omonimo videogioco sviluppato da *Naughty Dog*, pubblicato nel 2013 e vincitore del premio *Game of the Year*.

Composta da nove puntate, la storia è ambientata in un mondo post-apocalittico dove la popolazione è stata decimata da una pandemia di *Cordyceps*, un fungo parassita che si impossessa irreversibilmente del cervello umano. Durante la serie vivremo il viaggio di Ellie, una ragazza di quattordici anni,

immune alla malattia, e di Joel, che sarà responsabile di condurla dalle Luci, un'organizzazione di ribelli che intende sfruttare la sua condizione per la realizzazione di un vaccino.

Il pregio più grande di questa narrazione è quello di andare ben oltre quella che potremmo chiamare una semplice lotta per la sopravvivenza; infatti, quello che per Joel potrebbe sembrare un semplice incarico si trasforma presto in un viaggio logorante, nel quale a crude scene di violenza si contrappongono momenti di grandissimo impatto emotivo tramite i quali saranno affrontate tematiche molto più intense.



sua natura videoludica e non cinematografica, ma i dati sulla quantità di spettatori che hanno seguito la serie durante la sua messa in onda dimostrano come questo adattamento televisivo abbia sdoganato il racconto del videogioco, conferendogli la dignità narrativa che merita. Lodevoli sono inoltre le performance di Bella Ramsey e Pedro Pascal, nei panni di Ellie e Joel, che hanno svolto eccellenti interpretazioni, al netto dei numerosi rischi legati alla possibilità di deludere una grande *community* affezionata fortemente ai protagonisti del prodotto originale.



The Last Of Us è senza dubbio un capolavoro rimasto per lo più sconosciuto alle generazioni adulte, data la



Album da ascoltare almeno una volta nella vita, a cura di Matteo Filardo, 4ªA

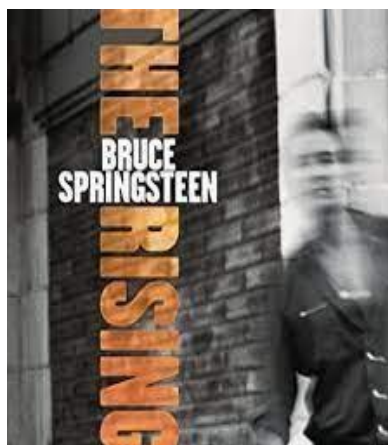
Soundgarden – Badmotorfinger (anni 1990)

I Soundgarden non erano una delle tante band con chitarre scordate, con distorsioni pesanti e testi tormentati: impossibile, con Chris Cornell al microfono. I Soundgarden sono principalmente definiti *grunge*, sebbene le influenze *heavy* e *rock* classico sono ampiamente presenti. Strutture atipiche, arrangiamenti geniali hanno portato *Badmotorfinger* in vetta alle classifiche, dove giustamente doveva stare. I Soundgarden sono stati paragonati a un misto tra Black Sabbath e Led Zeppelin, ma di solito i confronti musicali non sono mai sensati. Non solo per via dei tempi complessi come 7/4 o 9/8, ma altre peculiarità hanno fatto sì che i Soundgarden avessero un proprio *sound* praticamente da subito ed è un *sound* stupendo che, almeno secondo noi, va ascoltato.



The Rising - Bruce Springsteen (Anni 2000)

Quando gli attacchi dell'11 settembre distrussero le *Twin Towers*, scioccando il mondo e le vite degli americani, Springsteen, da parte sua, doveva rispondere. Il risultato è uno straordinario *requiem* in 15 canzoni, con cui il Boss cercava il senso di una tragedia, provando allo stesso tempo di omaggiare la grazia e il coraggio di chi ha perso la vita quel giorno. Canzoni come *Into the Fire* sono racconti straordinari, ma è il suono del disco che ha portato i brani su un altro pianeta. *The Rising* era il primo album con la E Street Band dagli anni '80, e ha dato vita al rinascimento creativo della seconda parte di carriera di Springsteen.



Indila – Mini World (Anni 2010)

Probabilmente avrete recentemente sentito la canzone *Tourner dans la vide* in uno dei video del famoso influencer Andrew Tate, proprio grazie a lui ho scoperto questo album. È il primo lavoro discografico di Indila, una cantante francofona molto particolare che mi sento di consigliare. L'album, seppur musicalmente molto vario, concentra la chiave di volta nella sua voce intensa e carismatica. Il chiaro e palese richiamo ai paesi orientali è attraversato da una costruzione vocale dei testi decisamente elaborata. L'effetto è ipnotico, quasi narcotizzante e, nonostante il chiaro limite dato dall'uso della lingua francese per i non francofoni, l'ascolto del disco suscita curiosità e attenzione. L'album alterna suoni moderni a melodie dal gusto antico e nostalgico per un risultato tanto vario quanto variabile in termini di scelte strumentali. Buon ascolto e grazie Andrew!



Fontaines D.C. – A Hero's Death (Anni 2020)



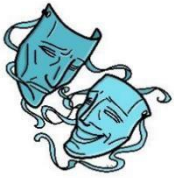
Un film *horror* girato come una commedia nera:

nichilismo spensierato ma mai esasperato, ribellione (s)composta eppure sempre empatica: così si può riassumere questo album, voce di una generazione convinta che un futuro per essa non esista.

È un'atmosfera quasi post-apocalittica, nel suono e nei testi c'è la certezza della catastrofe e un incredibile "mal di mondo". Nonostante

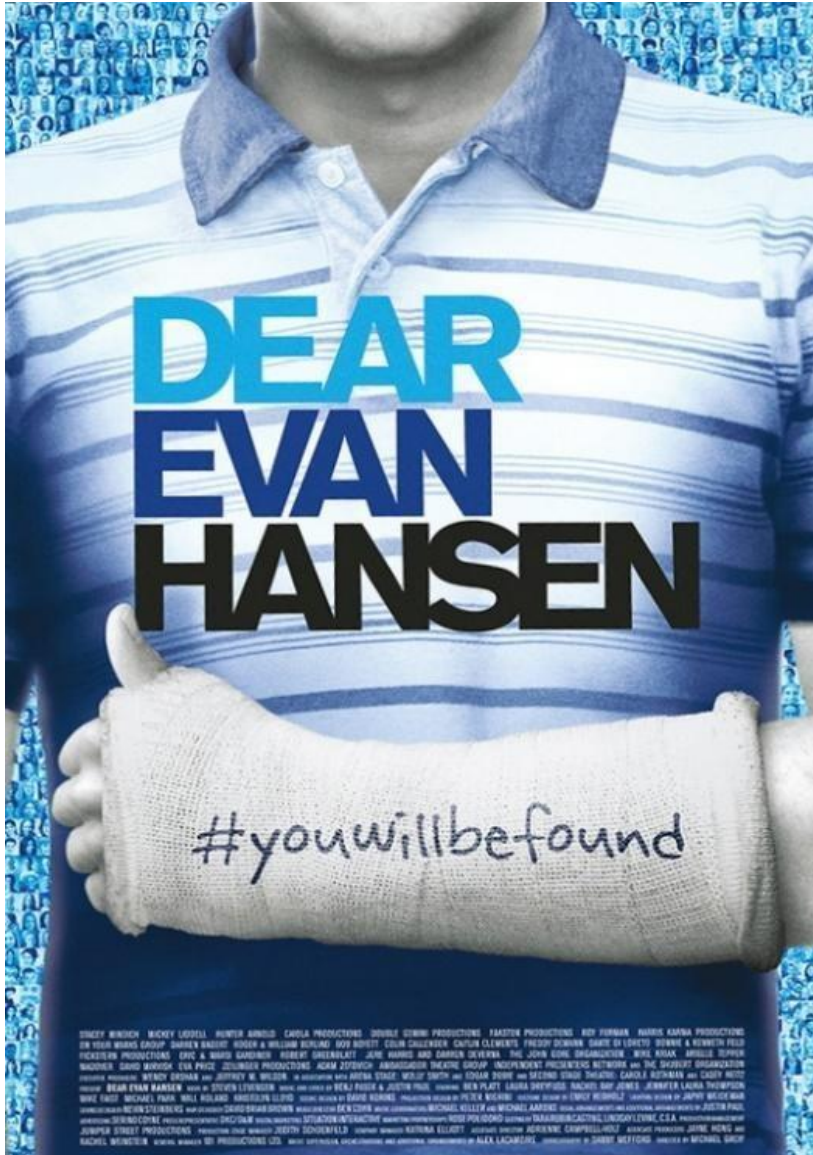
ciò il disco riesce a rimanere leggero come se, alla fine, ci siamo fatti l'abitudine alla disperazione e cerchiamo di sorridere mentre tutto va a pezzi, riuscendoci. È un disco che va ascoltato, *indie-rock* puro, romantico, pauroso.

Vi siete persi il nostro articolo su Dick Fosbury? Nessun problema, potete trovarlo a pagina 27!



Un Atto da Broadway, a cura di Chiara Calvetti, 4°AS e Giorgia Petrocchi, 3°BLF

Dear Evan Hansen



Tra i musical più popolari di Broadway troviamo *Dear Evan Hansen*, una storia familiare per molti adolescenti di oggi.

Il protagonista Evan Hansen, che soffre di ansia sociale e depressione, ha il compito di scriversi delle lettere di incoraggiamento ogni giorno ma una di queste gli viene rubata da un certo

Connor che esce ed entra da centri di riabilitazione. Il giorno dopo il furto, Evan viene a sapere che Connor si è suicidato ed ora sta a lui confortare i genitori del ragazzo che pensava fossero amici (avendo ritrovato la lettera indirizzata ad Evan).

Si merita la sua fama. Canzoni travolgenti ed emozio-

nanti (difficile non piangere). Argomenti reali molto più comuni di quanto si possa pensare. Scene esilaranti e molto altro. Insomma, un musical da non perdere.

Questo musical ha uno degli adattamenti cinematografici più odiati da tutti gli intenditori di Broadway (e noi concordiamo). La sua terribile fama è dovuta a cambiamenti immotivati durante l'intera ripresa. L'unica scelta giusta è stata l'introduzione di una nuova canzone: *The Anonymous Ones*. Ci aspettavamo molto di più dal cast (composto da molte facce conosciute come Ben Platt, Evan anche nella produzione originale) ma purtroppo il loro talento non è stato sfruttato a pieno. A peggiorare la situazione è stato anche il doppiaggio italiano che ha commesso il grave errore di tradurre le canzoni lasciandole come un testo tutto fuorché orecchiabile.

Fatevi un regalo per Pasqua, guardate *Dear Evan Hansen* (NON IL FILM) e non rimarrete delusi!

Una sera a teatro

Buongiorno cari lettrici e lettori, oggi sono qua a raccontarvi dell'Opera lirica *Pagliacci*, andata in scena al Teatro dell'Opera nel marzo scorso con il celebre allestimento che era stato curato da Franco Zeffirelli, regista cinematografico e teatrale. Dopo aver assistito a questo spettacolo insieme alla mia classe, accompagnata dal professor Fabio Bellini, posso sinceramente dichiarare di essere stata colpita dalla rappresentazione e di averla apprezzata. L'opera di Ruggero Leoncavallo è un dramma di impronta verista, composto da un prologo e due atti. La storia, ambientata in un paese della Calabria, vede come personaggi Canio e Nedda, due giovani sposi membri di una piccola compagnia teatrale che rappresenta spettacoli di pagliacci; tra gli altri personaggi, spicca Tonio, colpito da una deformità fisica e sofferente per l'amore non corrisposto per Nedda. L'infelicità coniugale spinge Nedda a rivelare di non essere innamorata del marito, ma anzi di essere profondamente attratta da Silvio, un contadino che lei definisce essere il suo vero amore. Tonio, dopo aver scoperto il tradimento, non perde l'occasione per vendicarsi di Nedda rivelando il suo segreto a Canio che, affranto, pretende che la moglie gli dica il nome

dell'amante, ma Nedda si oppone. Beppe interviene per concludere la discussione ricordando che ormai è ora di prepararsi per la commedia che il gruppo avrebbe dovuto mettere in scena. Canio, sconvolto, si prepara a fare la sua parte di Pagliaccio come sempre, fingendo che nulla sia successo, perché così vuole il pubblico. Successivamente ha inizio la recita, ma Canio, che anche nella commedia deve interpretare il ruolo del marito tradito, non riesce a controllarsi e riprende a minacciare la compagna per sapere il nome del suo amante. Il pubblico inizialmente non capisce, pensa che tutto faccia parte dello spettacolo e quindi applaude. La situazione però degenera, finché non diventa evidente che i due non stanno affatto recitando: Beppe vorrebbe interrompere lo spettacolo, ma Tonio lo frena perché ormai è proiettato nella sua intenzione di vendetta. Canio finisce col pugnalare Nedda in scena e uccide anche Silvio che cerca di soccorrere la donna. Poi si gira verso il pubblico ed esclama *'La commedia è finita'*.

L'opera è considerata "verista", come la corrente letteraria dell'epoca, perché gli elementi che la caratterizzano sono semplici e reali, legati a eventi della vita quo-

tidiana dei personaggi appartenenti al ceto umile e popolare. La narrazione è concisa ma chiara e tratta principalmente il tema dell'amore non corrisposto e della gelosia, sentimenti che possiamo provare tutti nella nostra vita di tutti i giorni. Ed è questo il motivo per cui è stato davvero facile immedesimarsi nella storia dei personaggi e comprendere i loro stati d'animo. Sono riuscita facilmente a comprendere i sentimenti di Nedda che sognava soltanto di poter stare con Silvio, il vero amore della sua vita, e ho sofferto per il sogno infranto con la sua morte prematura.

Con qualche difficoltà in più ho compreso le emozioni più complesse e i pensieri di Canio che, mosso da una eccessiva e incontrollata gelosia, ha messo fine alla vita di due persone, ma che comunque si è sforzato di ridere, nonostante le difficoltà, per il bene del pubblico e ha finto, cercando di nascondere il suo grande dolore, per tenere fede al suo personaggio. Anche nella realtà, alle volte, si è costretti a fingere e la finzione spesso nasconde una dura verità: il pagliaccio deve far ridere, anche se sta morendo dentro.

Sicuramente un altro degli elementi principali, su cui possiamo riflettere, è la libertà di scelta che è stata negata a Nedda, che, in quanto

donna, all'epoca non aveva la possibilità di decidere con chi passare il resto dei suoi giorni. Mai libera, era stata obbligata a sposarsi con Canio, che si era preso cura di lei sin da quando era bambina, perché era orfana.

Ho apprezzato particolarmente anche la scenografia che, nel primo atto, sembra essere un semplice muro grigio, ma che in realtà, grazie alla presenza dei personaggi, dà perfettamente l'idea di essere un paese abitato, ricco di vita e affollato.



Nel secondo atto invece la scenografia cambia radicalmente: solo molti quadri di pagliacci particolarmente angoscianti, che riescono a comunicare alla perfezione la drammaticità della situazione, in contrapposizione con l'allegria del palco colorato su cui i protagonisti, nelle vesti di attori di una compagnia teatrale, sono pronti a mettere in scena una commedia per il loro pubblico. Essendo un'opera lirica, le battute sono delle arie con la voce delle soprano, il cui testo è proiettato sul palco per rendere la comprensione immediata.

Spesso si pensa che ai ragazzi della nostra età le opere liriche non possano interessare perché eccessivamente lunghe e serie, non lo nego, anzi lo pensavo anche io, ma questo spettacolo, della durata di poco più di un'ora, è riuscito a farmi cambiare idea. Grazie alla facilità con cui ci si riesce ad immedesimare, alle magnifiche voci dei cantanti e alle arie commoventi vi assicuro che dopo la visione di questa rappresentazione diventerete anche voi appassionati delle opere teatrali e liriche.

Grazie per l'attenzione, ci vediamo al prossimo articolo, oppure, se mi avete seguito fino alla fine, direttamente al prossimo spettacolo a teatro!





Scaccomatto al Croce, a cura di Riccardo Lanternini Strippoli, 4°A

Soluzioni quesiti del mese di marzo

Cari lettori e care lettrici, mi scuso per non aver pubblicato un articolo come volevate questo mese, tuttavia cerco di farmi perdonare pubblicando le soluzioni dei quesiti di marzo sull'en passant.

-Esercizio 1: In questa posizione la prima mossa che il Bianco deve effettuare è Ad2+, cioè dare scacco al re muovendo l'alfiere camposcuro in d2. Così facendo il re nero è costretto a parare lo scacco muovendo il pedone da g7 a g5, unica mossa legale possibile per il Nero. Infine, il Bianco dà scacco matto mangiando il pedone nero con il pedone in h5 utilizzando la presa al varco (il nome della mossa è hxg6#).

-Esercizio 2 quesito 1: La cattura *en passant* migliore per il nero è exf3+, cioè mangiare il pedone con quello in e4 dando scacco al re bianco, in quanto permette al Nero scacco matto in 2 mosse.

-Esercizio 2 quesito 2: Il Bianco qui ha a disposizione solo una mossa possibile cioè Rf2, cioè spostare il re in f2; dopodiché, il Nero da scacco matto con De1#, ossia spostando la regina (o donna) da d1 a e1 e il re bianco non può catturarla visto che è protetta dall'alfiere camposcuro. In sintesi la sequenza di mosse del matto in 2 è la seguente: 1. f4 exf3+ 2. Rf2 De1# 0-1.

-Esercizio 2 quesito 3: L'altra sequenza di matto in 3 inizia con l'altra cattura *en passant*, cioè quella con il pedone f (gxf3+), dando scacco al re. La mossa migliore per il Bianco è Rh3, ovvero spostare il re in h3, poi il Nero da scacco con Df1+, muovendo la regina in f1.

Qui l'unica mossa possibile per il Bianco è parare lo scacco con Tg2, spostando la torre in g2; infine, il Nero da scacco matto con Dxg2#, cioè catturando la torre in g2 con la donna protetta dal pedone in f3, mentre quello in h5 impedisce al re bianco di utilizzare la sua unica via di fuga. In sintesi la sequenza di mosse per il matto in 3 è la seguente: 1. f4 gxf3+ 2. Rh3 Df1+ 3. Tg2 Dxg2# 0-1.



D&D, a cura di Filippo Scarpati, 3°D e Giulio Iurescia, 4°A

Cose da sapere prima di creare un personaggio

Ciao amici di giochi da tavolo! In questo articolo parleremo di come creare il vostro personaggio e vi daremo delle linee guida in base al tipo di gioco che preferite. Inoltre, vorremmo portarvi a conoscenza delle nostre campagne, che pubblicheremo a episodi alla fine di ogni articolo.

Classi

In D&D le classi disponibili sono molte, e le espansioni ne aggiungono altre, ma fondamentalmente si possono dividere in due macrogruppi: i combattenti e gli incantatori. Tra i primi troviamo il Barbaro, il Guerriero, il Ladro, il Monaco, il Paladino e il Ranger. Questi personaggi si concentrano sui combattimenti, perlopiù ravvicinati, e sono più legati alla forza. Sono la scelta migliore per i principianti o per chi desidera un tipo di gioco più semplice, legato di meno alla strategia e alla tattica.

Gli incantatori, invece, sono il Bardo, il Druido, il Chierico, il Mago, lo Stregone e il Warlock. Questi sono più complessi, si basano principalmente sugli incantesimi e sono molto utili in situazioni che richiedono dialoghi (possono infatti persuadere facilmente gli NPC) o prove di intelligenza.



Razze

In questo gioco si può scegliere anche la razza d'appartenenza del proprio alter ego, scegliendo tra il Dragonide, l'Elfo, lo Gnomo, lo *Halfling* (molto simile allo *Hobbit*, per i veri intenditori!), il Mezzelfo, il Mezzorco, il Nano, il *Tiefling* (un umano dalle sembianze di un serpente) e l'Umano. A seconda della razza scelta, si otterranno dei bonus nelle statistiche o delle abilità aggiuntive.

Allineamento

Con "allineamento" si intende il carattere del personaggio, da scegliere tra i seguenti. Allineamenti positivi: il legale buono, tipico di creature su cui si può contare e che scelgono ciò che è giusto secondo le regole, il neutrale buono, personaggi che

cercano di fare il proprio meglio aiutando il prossimo, e il caotico buono, per creature che agiscono secondo la propria coscienza senza badare troppo alle leggi.

Per chi desidera un personaggio meno attento al bene del prossimo, abbiamo gli allineamenti neutrali, che permettono di evitare questioni morali. Allineamenti malvagi: il legale malvagio, per chi vuole essere un classico cattivo dei film con una motivazione (come Scar del Re Leone o Jafar di Aladin), il neutrale malvagio, tipico di chi agisce senza scrupoli, e il caotico malvagio, l'allineamento che tende di più alla sete di sangue. Tuttavia, si può anche scegliere di non avere alcun allineamento, e lasciarsi trasportare dagli avvenimenti della campagna.



Giulio- Episodio 1: *L'arrivo a "Sogno del Drago"*

Il mio nome è Lyn Redox, e sono un bardo, Elfo Alto, di 420 anni, abituato ormai a vivere nelle foreste e ad accontentarmi di poco, come un vero vagabondo. Vi racconterò in poche parole la mia storia. Da piccolo vivevo in un piccolo villaggio elfico delle lontane terre del nord. Non ho mai conosciuto mia madre, morta per darmi alla luce, quindi sono cresciuto con mio padre. Tuttavia, un giorno, avvenne qualcosa di terribile: una tribù di orchi invase il nostro villaggio, desiderando ardentemente di scoprire gli antichi incantesimi musicali bardici di noi elfi. Io e mio padre ci rifugiammo tra i boschi per trovarvi riparo dagli attacchi esterni: da quel giorno non tornammo più a casa! Così sono cresciuto nelle foreste, e dopo la morte di mio padre sono rimasto solo, in cerca di una nuova dimora in cui vivere.

È così che incontrai il mio gruppo. Vi sono diversi individui particolari, alcuni più eccentrici e altri più seri, alcuni con cui è più facile relazionarsi e altri di cui non ci si può fidare totalmente. Tuttavia,

mi unii a loro e ci inoltrammo in una nuova avventura.

Una volta saliti sulla barca, ci siamo imbattuti su un'isola, chiamata *Isola delle Tempeste*, e, dopo averla esplorata più attentamente ci siamo subito imbattuti in un paio di *zombie* provenienti dalle acque del mare, che però decidemmo di seminare percorrendo un'ampia scalinata davanti ai nostri occhi. Una volta arrivati in cima fummo accolti da dei piccoli esseri molto vivaci e insoliti, i coboldi, che ci ospitarono nel loro borgo di *Sogno del Drago*. Ci chiesero di noi insistentemente, fino a quando non notammo qualcosa in lontananza provenire verso di noi... comparve davanti a noi una donna, di nome Runara, il capovillaggio, con un'aria alquanto preoccupata, pronta a conferirci un'importante missione da compiere, che vi riferirò prossimamente...

Se volete sapere come continuano le nostre storie, leggete anche i prossimi numeri! Mentre se avete domande o chiarimenti, fatecelo sapere!

Filippo- Episodio 1: *"Una disavventura nelle fogne"*

Salve, potete chiamarmi Feanor e sono qui per raccontarvi in poche parole cosa mi è successo fino a oggi. Non sono un amante delle storie tristi, per cui tralascerò il mio passato, per ora. Stavo svolgendo un compito assieme a dei miei compagni (se così posso definirli), quando i sovrani di una città in cui ci trovavamo ci incaricano di risolvere un problema nelle fogne. Fino a qui tutto normale, niente di speciale... sembrava una missione di *routine*. Purtroppo ci siamo ritrovati in un bel po' di guai, solo per arrivare a bloccare gli scarichi fognari. Alla fine ci imbattiamo anche in un Drake, lo sconfiggiamo, concludiamo l'incarico e veniamo ricompensati con... una nuova missione: trovare le armi leggendarie del dio della guerra. Ma per adesso basta, non mi piace parlare tanto, anche perché vorrei riposarmi un po' prima di ripartire per la prossima avventura.



Game-On, a cura di Filippo Scarpati, Chiara Pullo e Luca Palazzo, 3°D

Hogwarts Legacy

Ben ritrovati cari lettori! Pronti a immergervi nel magico mondo di Harry Potter? Allora prendete in mano la vostra bacchetta, dite "Accio Hogwarts Legacy" e diventate studenti della scuola magica più amata da tutti!

Tutti i fan di *Harry Potter*, appena compiuti 11 anni, sperano di ricevere il 1° settembre la famosa lettera per andare ad *Hogwarts*, ma ogni volta moltissimi giovani maghi e streghe si ritrovano delusi e costretti a iniziare un altro anno scolastico in una scuola babbana (1).

Ma non vi preoccupate, però, perché i vostri poteri potrebbero manifestarsi da un momento all'altro, proprio come accade in *Hogwarts Legacy*: tra i novizi è presente un nuovo studente che, in via del tutto eccezionale, entra a far parte della scuola a partire dal quinto anno, dopo che i suoi poteri sono rimasti sopiti a lungo. Egli dovrà svelare antiche cospirazioni e soprattutto fermare l'avanzata del pericoloso *Ranrok*, un folletto oscuro intenzionato a riaccendere la scintilla della violenta Rivolta dei Goblin, scoppiata nel XVIII secolo.



Gameplay

Hogwarts Legacy è un gioco di ruolo d'azione *open world*, che offre ambienti estremamente dettagliati. Il gioco presenta una mappa abbastanza grande, con misteri e segreti dietro ogni angolo, il che rende l'esplorazione appagante.

All'interno della scuola, i giocatori possono migliorare le abilità da mago/strega, iniziare missioni principali, accettare incarichi secondari, trovare delle pagine volanti, parlare con gli altri studenti e scoprire tanti segreti. In questo ambiente si svolgono moltissime attività, rappresentando il luogo centrale della nostra avventura.

Uno dei punti di forza di *Hogwarts Legacy* è il *combat system*. Avanzando nella storia, i giocatori sbloccheranno nuove

magie e, molto rapidamente, le scelte disponibili diventano davvero numerose. Per questo sono disponibili delle "ruote delle armi", personalizzabili liberamente.



Critiche

Parliamo ora degli aspetti negativi, perché niente è perfetto, neanche un gioco che ha potuto usufruire di un budget così alto.

Le critiche sono state rivolte verso i nemici non interessanti, i troppi livelli di sistemi e la scelta delle magie, ritenuta scomoda. Il combattimento in *Hogwarts Legacy* nel complesso è emozionante, ma i critici hanno avuto la sensazione di un gioco non all'altezza riguardo alle missioni secondarie, descrivendole come "semplici incarichi di recupero".

Transfobia

Purtroppo si stanno verificando pesanti atti di violenze verbali nei confronti degli *streamers* (2) che giocano ad *Hogwarts Legacy*: gruppi di persone stanno entrando nelle *live* (3) di Twitch per insultare i fan di Harry Potter, definendoli “transfobici”, per via del recente scandalo provocato da J.K. Rowling, autrice dell’opera. Noi riteniamo che questo fenomeno non sia stato scatenato, però, dalla presenza di idee contrarie ai diritti civili o alla libertà d’espressione all’interno del gioco, ma dal fatto che l’autrice sembri avere idee retrograde e al limite della transfobia.

Infatti, nel gioco è stato introdotto il personaggio di Sirona Ryan, prima donna transgender mai apparsa in un’opera collegata alla *Wizarding World*.

Siamo molto dispiaciuti per gli *streamers* colpiti e speriamo che eventi di questo genere non si ripetano più. Arrivederci, vi aspettiamo all’ultimo numero di quest’anno scolastico!

- (1) *Babbano*: persona priva di poteri magici e non appartenente ad una famiglia di maghi.
- (2) *Streamer*: persona che gestisce un canale dal quale tra

smette video in diretta su videogiochi.

- (3) *Live*: termine usato talvolta nel linguaggio tecnologico per intendere un programma <<dal vivo>>, presentato in diretta.

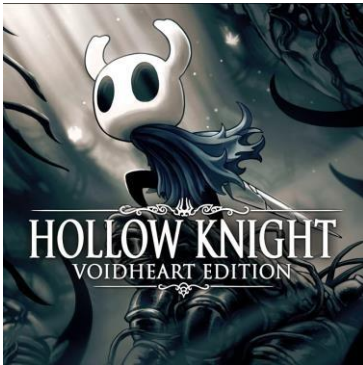
A pagina 23 potete trovare degli utili consigli di scrittura. Andate a dargli un’occhiata!!



Gruesome games, a cura di Davide Tozzi, 4°BLF

Hollow Knight

Hollow Knight è un gioco MetroidVania (sottogenere dei videogiochi di azione-avventura) sviluppato e pubblicato da Team Cherry, distribuito nel 2017.



I MetroidVania sono caratterizzati, generalmente, da una mappa interconnessa che il giocatore può esplorare, anche se alcune aree sono, spesso, limitate da porte o altri ostacoli che possono essere superati solo una volta che il protagonista ha acquisito oggetti speciali, armi o abilità specifiche.

Nel gioco ci si trova nei panni di un piccolo cavaliere, The Knight, che si avventura in un regno sotterraneo in decadenza, chiamato Hollow Nest (Nidosacro), popolato da insetti.

Nel mezzo dell'avventura il giocatore si può imbattere in posti incantevoli e in nemici sempre più pericolosi.

Attraverso le descrizioni dei nemici e i dialoghi con gli NPC (Non Playable Charac

ters - personaggi non giocanti) si scopre la tragica storia di Nidosacro e del cavaliere stesso.

Agli inizi Nidosacro è un semplice territorio sotterraneo, in cui gli insetti hanno due esseri divini, Lo Splendore (The Radiance) e L'Abisso (The Void), i quali fungono da Dio e demone del posto. Lo Splendore viene venerato mentre L'Abisso riposa nei meandri più profondi della terra.

Tutto questo cambia con l'arrivo di un essere vicino al divino, il Re Pallido (Pale King) che, creando l'intero regno e segregandosi nel suo palazzo bianco, viene visto dai sudditi come una vera e propria divinità, tanto da offuscare le altre due precedenti.

Questo rimpiazzamento, da parte degli insetti, manda su tutte le furie lo Splendore che, terrorizzato dal pensiero di essere dimenticato, inizia a manifestarsi nelle menti dei sudditi prima nel sonno e poi diventando una sorta di infezione.

Il Re Pallido si accorge dei danni che questa infezione causa all'intero regno e, mentre tutto sta finendo in rovina, il sovrano crea un costrutto di vuoto e luce per

poter segregare la divinità furiosa e salvare ciò che è rimasto di Nidosacro, ormai in malora.

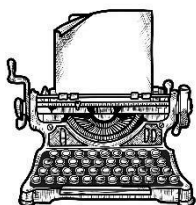
Tutti quelli dichiarati 'impuri' verranno lanciati nell'Abisso e solo due di questi riusciranno a fuggire.

Il secondo costrutto è Il Cavaliere che, ormai privo di memoria, si avventura per le rovine del regno per compiere il suo dovere di annientare o segregare, definitivamente, Lo Splendore.

Hollow Knight intrattiene il giocatore in modo incredibile con personaggi carismatici, musica mozzafiato e combattimenti duri che rispecchiano il nemico affrontato.



La morale del gioco è semplice, ci fa capire che non tutto dura per sempre e bisogna accettare questa realtà invece di tentare, in modo delirante, di riavere con la forza ciò che oramai si è perduto.



Consigli di Scrittura, a cura di Chiara Calvetti, 4°AS

Il blocco dello scrittore. Come uscirne vivi?

Ciao scrittori e poeti di ogni genere!

Questa volta parleremo della grande balena bianca di ogni scrittore: la paura della pagina vuota. Perché? Parliamoci sinceramente, chi non ha mai avuto un blocco che ha interrotto il suo flusso creativo?

Arriviamo dritti al punto: non si può prevenire l'arrivo di questo mostro infernale. Ci possono essere delle cause ma anche, per fortuna, delle cure che possono aiutarvi a risolvere il problema.

Le cause del blocco dello scrittore sono innumerevoli ma le principali sono:

- Troppa pressione sia esterna che autoinflitta
- Stanchezza dovuta ad un sovraccarico di responsabilità
- Perfezionismo perché vogliamo solo il meglio per la nostra storia
- Troppa autocritica che ci fa sentire tristi ed incapaci
- Mancanza di idee dovute ad un periodo poco creativo che non possiamo controllare



Tra le molteplici cure troviamo:

- Prendersi una pausa dalla scrittura e dallo stress a essa legato.
- Fare esercizio fisico, le endorfine generate dal corpo durante uno sforzo incrementano la creatività e la concentrazione
- Scrivere ogni giorno senza guardarsi indietro: l'allenamento è la chiave del successo
- Cambiare modalità di scrittura; provare ad esempio la poesia, i testi argomentativi o semplicemente cambiare il narratore all'interno della storia
- Cambiare luogo, troviamo un luogo che ci ispiri come le caffetterie nei film
- Lavare i piatti: riduce lo stress (se vuoi saperne di più, leggi l'articolo completo qui: https://www.huffingtonpost.it/2015/10/01/lavare-piatti-benefici-riduce-stress-ricerca_n_8225768.html)
- Stravolgere la vostra routine per cercare l'ispirazione nel caos di una vita nuova
- Provare la Mindfulness: è stato scientificamente provato che meditare almeno dieci minuti al giorno aiuta a gestire lo stress e ad aumentare la creatività



Link per la meditazione su YouTube:

Per eliminare ogni pensiero negativo; 10 min:

<https://www.youtube.com/watch?v=UxSGQzCh9JM>

Rilassamento quotidiano; 10 min:

https://www.youtube.com/watch?v=uq3YjJCzb_8

Per alleviare lo stress; 51 min:

https://www.youtube.com/watch?v=G_r_Q9DHjSI

P.S. Ricordatevi che dovete scrivere per voi perché la scrittura è una fuga dalla realtà!



Il mondo della fantasia, a cura di Edoardo Suardani, EX 5°A
La spiegazione della raccolta “Il regno degli animali”

“Il regno degli animali” è una raccolta di poesie, favole, fiabe, leggende, canzoni, teatri, ecc., nella quale gli animali (compresi gli esseri umani, i dinosauri, gli pterosauri, i draghi, ecc.) sfidano la crudeltà e la malvagità che si trovano nel mondo attuale (inclusi i crimini universali: soprattutto il contrabbando e il bracconaggio), poiché le tenebre marciano e dominano in tutti gli angoli dell’universo.

Alla fine il regno animale riesce a mandare le tenebre all’inferno, dove loro non potranno mai più tornare sulla terra; mentre il purgatorio è riservato a coloro che hanno lasciato le cose in sospeso; invece l’intero regno animale potrà guadagnarsi il paradiso in tranquillità e in pace.

Il messaggio di questa raccolta è un valore morale, il quale riguarda la crudeltà umana nei confronti della natura (specialmente nei confronti dell’intero regno animale).



Poesia, a cura di Lavinia Pergola, 3°ALT

Watercolor

I was the artist
And she was my canvas
For green I forced her to let it all out
Until she didn't have
anything left in her throat
For blue I took the air out of her
Until she stopped breathing
For red I made her bleed
Until her body was pale
But why wasn't she happy?
I thought she liked art





UWrite-Laboratorio di Scrittura, a cura di Leonardo Maria Mangiola, 3°D

Salvete! Aprile è arrivato e con lui la bella stagione. La natura si appresta a ridestarsi, la vita torna a germogliare. L'aria primaverile risveglia le passioni e inebria i nostri sensi. Quest'oggi proviamo a sviluppare un testo poetico o narrativo che colga l'essenza di questo bel momento.

Mattina di Primavera

Apri gli occhi.

Un caldo raggio di sole
sta entrando nella tua stanza.

Un tenero cinguettio
ti ha appena svegliato.

Le tue morbide coperte
sono ormai più leggere.
Le scansi e vai alla finestra,
la apri e guardi fuori.

Il cielo è così terso e blu,
la natura così verde,
il prato del tuo giardino
candido di margherite.

Timidamente il sole
accarezza ogni cosa,
la vita ha più colore.
All'improvviso un'ombra,

Alzi lo sguardo.

Stormi di rondini in festa
rivelano al mondo trame
di geometrie nascoste
apprese a meridione.

Inspiri lento.

L'aria è dolce e profumata,
sospesa tra i rosei
petali di quel ciliegio
lì in fondo alla strada

Dopo mesi di inverno
finalmente arrivi tu,
lieve e bella primavera.



Campionissimi, a cura di Marco Riccio, 4°A

Dick Fosbury

Il 20 ottobre 1968, allo Stadio Olimpico Universitario di Città del Messico, un ragazzo alto, in calzoncini, cammina nervosamente nel campo di atletica aprendo e chiudendo i pugni e guardando l'asticella del salto in alto posta a 2 metri e 24 centimetri. Quel ragazzo si chiama Dick Fosbury ed è, come lo definivano a scuola solo pochi anni prima, "il peggior saltatore di tutti i tempi".

Da adolescente aveva provato in tutti i modi a restare al passo con la squadra di atletica leggera della scuola, ma era il peggior saltatore in assoluto. "Molla" gli dicevano tutti, mentre il tempo passava e la carriera professionistica sembrava non più un sogno ma un miraggio. Ma si sa, fu la testardaggine a rendere il peggior saltatore della storia un campione olimpico. E così a Fosbury venne l'illuminazione.

Una notte era rimasto sveglio a immaginare questa follia: aveva notato che se ci si torceva poco prima di spiccare il volo si riusciva a

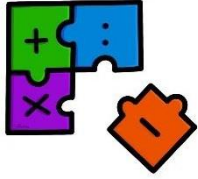
saltare molto più in alto inarcando la schiena. Non c'era una regola che vietasse il movimento, perché il salto in alto prevedeva semplicemente che l'atleta superasse l'asticella, per l'appunto, ma il salto frontale era consuetudine. Le cose andavano fatte in quel modo. Solo che Dick Fosbury non era d'accordo e cominciò a saltare al contrario.



Torniamo in Messico nel 1968. I suoi primi salti provocano nel pubblico un profondo senso di imbarazzo e di ilarità: quel ragazzo buffo con gli scarpini di due colori diversi, salta "al contrario". Tutti gli altri atleti eseguono il salto frontale mentre lui, poco prima di spiccare il volo, si gira e passa sopra all'asta di schiena. Non si era mai visto nessuno saltare in quel modo. Basta un pomeriggio però per trasformarlo nell'idolo della folla. L'asticella infatti si alza

sempre di più e le risate ben presto smettono di riempire gli spalti sostituite da un silenzio ammirato.

Arrivati a 2 metri e 24 centimetri sono rimasti solo due atleti, americani, e uno dei due è proprio Fosbury, che continua a saltellare e a fissare preoccupato l'asta. Non ha l'attitudine del campione, né la sicurezza, né l'aggressività necessaria. I due atleti sbagliano i primi tentativi e poi è Fosbury ad avere la meglio e a portarsi a casa la medaglia d'oro e il record olimpico. Da quel momento il "Fosbury flop", il salto al contrario, è diventato il gesto atletico simbolo del salto in alto. Dick Fosbury sale sul podio con la medaglia d'oro al collo, ancora un po' stordito e incredulo. Alza il pugno al cielo con il sorriso di chi sa di aver cambiato la storia. Era stato a tutti gli effetti una meteora, uno spirito rivoluzionario che aveva sfidato il sistema. E d'altronde Dick Fosbury era così: ostinato, sorprendente. Uno che saltava al contrario.



Quesito matematico, a cura di Aurora Umbro, 3°D

Il picnic

Pasqua quest'anno cade il 9 aprile. Lucilla, quel giorno, decide di organizzare un tranquillo picnic in un prato nel suo quartiere e invita la sua amica Melissa. Il prato ha la forma di un esagono regolare (in celeste nella figura) con lato di 1 hm ed è inscritto in un recinto circolare; il recinto rinchiede anche 6 cespugli a forma di segmento circolare (in grigio nella figura). Dopo aver pranzato assieme e chiacchierato del più e del meno, Lucilla e Melissa, in preda alla noia, cercano qualcosa da fare. Si guardano intorno e, in preda a deliri matematici, si chiedono: chissà qual è l'ampiezza in metri quadrati della superficie che uno di quei cespugli occupa? E voi lo sapete?

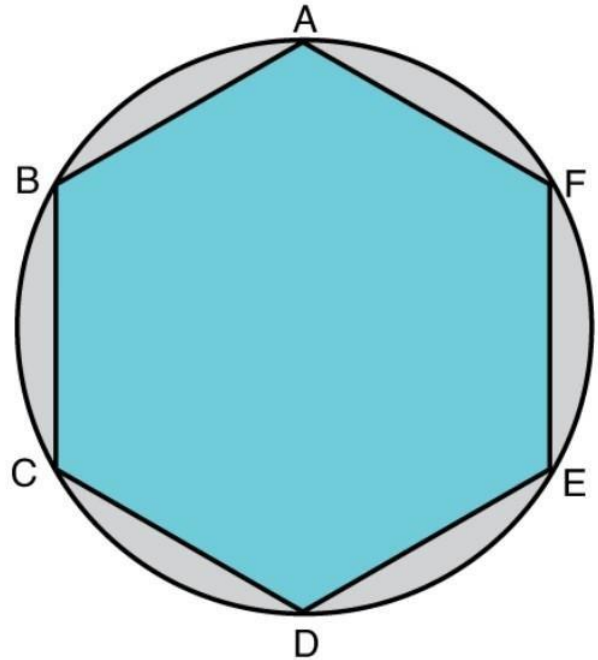
Dedico questo quesito a Melissa, amante della natura.

Annotazione: utilizzate queste approssimazioni nei vostri calcoli.

$$\pi \simeq 3,14$$

$$\sqrt{3} \simeq 1,73$$

Indizio: un esagono regolare inscritto in una circonferenza ha una particolarità notevole. Qual è la relazione tra il lato di questo poligono e il raggio della circonferenza?



Soluzione del quesito di marzo

Ringrazio il nostro lettore (e scrittore) abituale Filippo Scarpati della classe 3°D Scientifico per aver risolto il quesito di marzo appena due giorni dopo l'uscita del giornale! Vi sfido a risolvere il quesito di aprile prima di lui.

Poniamo come incognite il numero dei pasticcini (x), il numero delle pizzette (y), il numero dei *pretzel* (z) e ovviamente quello degli invitati (n), che è l'unico che ci serve veramente. Il quesito offre quattro equivalenze, che si possono tradurre così in termini matematici:

$$(1) x+y=n$$

$$(2) 2y-3x=n$$

$$(3) y+z=2n$$

$$(4) x+y+z=121$$

Dalle equazioni (1) e (2) notiamo che sia $x+y$, sia $3y-2x$ equivalgono a n , dunque possiamo eguagliare tra loro queste due quantità:

$$x+y=2y-3x \rightarrow x=y/4$$

Riscriviamo l'equazione (1) esprimendo x in funzione di y :

$$y/4+y=n \rightarrow n=(5/4)y$$

Ora che abbiamo trovato n in funzione di y , proviamo a sostituirlo nell'equazione (3):

$$y+z=(5/2)y \rightarrow z=(3/2)y$$

Ah, sappiamo quanto valgono sia x che z in relazione a y ! Dunque, se sostituissimo tutti i valori trovati nell'equazione (4), non otterremmo un'equazione lineare a una sola incognita? E non potremmo trovare il valore di quell'incognita? Perché esitare?

$$y/4+y+(3/2)y=121 \rightarrow (y+4y+6y)/4=121 \rightarrow 11y=484 \rightarrow y=44$$

Conosciamo il numero delle pizzette. Qualcuno direbbe che non possa bastare solamente questo dato per trovare il numero degli invitati, ma in realtà... ha torto! Non avevamo trovato, in precedenza, n in funzione di y ? Riprendiamo quell'equivalenza:

$$n=(5/4)y=(5/4)\cdot 44=55$$

Dopo vari giri di equazioni, siamo finalmente arrivati al risultato: il numero degli invitati è 55. Non è stato divertente questo processo? Francesco avrà anche perso tempo a decifrare la lettera di Lucilla, così come chi si è cimentato nella risoluzione del quesito... ma ne è valsa assolutamente la pena!

Un altro modo per risolvere questo problema, che però i ragazzi di primo anno non conoscono ancora, consiste nell'impostazione di un sistema a quattro incognite. Per chi fosse curioso di conoscere anche quanti pasticcini e quanti *pretzel* Francesco avesse dovuto acquistare per la festa, riporto qui i valori:

$$x=11$$

$$z=66$$

SCRIVETECI!
FATECI CONOSCERE LE VOSTRE OPINIONI,
I VOSTRI INTERESSI, I VOSTRI
SUGGERIMENTI PER MIGLIORARE IL
NOSTRO E IL VOSTRO GIORNALE!

INVIATECI UNA MAIL A:

testatadellostudente@gmail.com

LA REDAZIONE

Claudia Di Riso, Livia Laccisaglia, 3°A

Lavinia Pergola, 3°ALT

*Valerio Gorini, Leonardo Maria Mangiola, Luca Palazzo, Chiara Pullo, Filippo Scarpati,
Aurora Umbro, 3°D*

Flavia Carnevale, Giorgia Petrocchi, 3°BLF

Matteo Filardo, Giulio Iurescia, Marco Riccio, Andrea Fiore,

Simone Aiello, Filippo Ciro Vergoni, Luca Forleo, Riccardo Lanternini Strippoli, 4°A

Chiara Calvetti, 4°AS

Teresa Giulia Accattatis, Fiore Di Mario, Marta Giudice,

Sara Mambretti, Caterina Mazza, 4°C

Martina Gigliucci, 4°ALT

Arianna Lupi, Claudio Miconi, Davide Tozzi, 4°BLF

Valerio Caddeo, 4°CLT

Martina D'Urso, 4°DLF

Alessandra Magno,

Camilla Marotti Torchia, Carlotta Palmieri, 5°BLF

Sara Orlandi, 5°B

Michela Fioretti, 5°CLT

Gabriele Marchegiani, Valerio Mazzini, Valerio Gentile, 5°D

Edoardo Squadrani, ex 5°A

**Docenti responsabili: Prof. Ilaria Coletti,
Fabrizia Monaco, Maria Pia Rosati**