

LA TESTATA DELLO STUDENTE



GIORNALE UFFICIALE
I.I.S. GROCE-ALERAMO

EDITORIALE

NUMERO 118
FEBBRAIO

a cura di Aurora Umbro, 4°D

Un nuovo inizio

Bentornati, cari lettori! È appena iniziato il secondo quadrimestre; ci siamo lasciati dietro un mese stracolmo di verifiche scritte e orali e di pesanti – sebbene non inutili – lezioni sulla Giornata della Memoria, senza escludere il nostro rincarare la dose sul tema lo scorso mese. Ora che gennaio è finito, abbiamo finalmente il tempo per riposarci dopo tutta la stanchezza accumulata. E magari chissà, un'attività rilassante a cui puntare è proprio la lettura di queste pagine digitali...

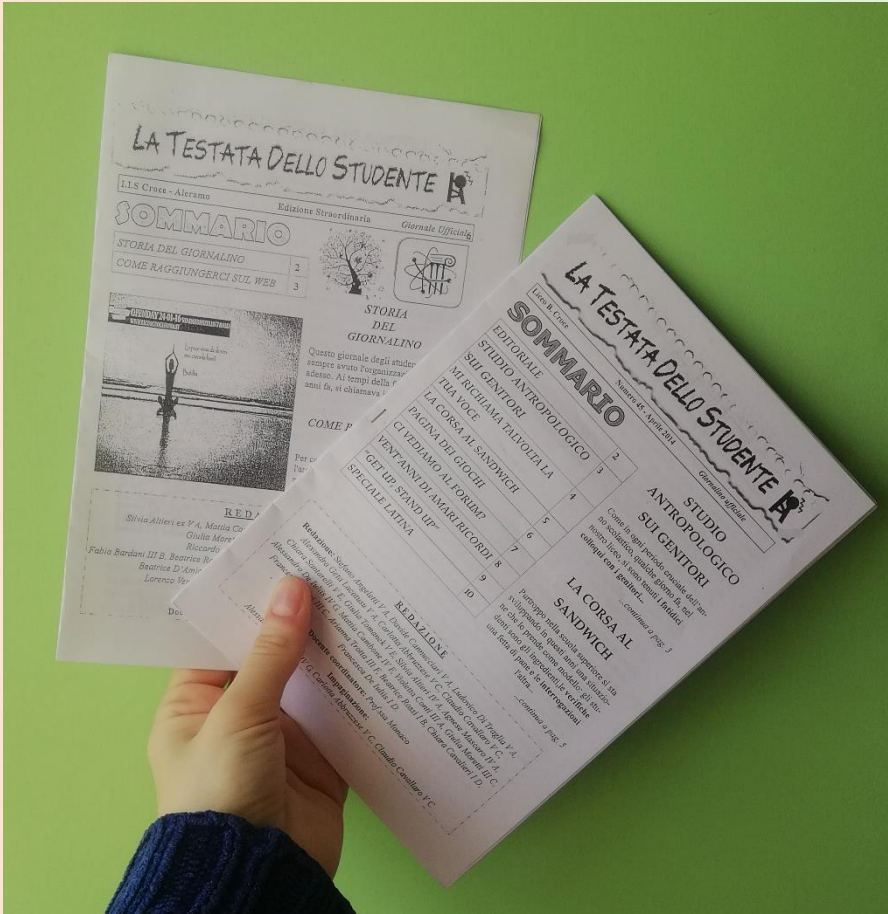
...o forse no.

Noi della redazione ci siamo resi conto che la Testata dello Studente ha subito un calo di popolarità negli ultimi anni e ormai veramente pochi studenti fanno anche solo della sua esistenza. Tra le ragioni considerate, oltre alla scomparsa delle copie cartacee a partire dall'inizio della pandemia, che almeno avrebbero invogliato qualcuno a sfogliare qualche pagina a tempo perso (*onestamente nemmeno io mi metterei a cercare la nuova edizione della Testata su Internet di mia spontanea volontà, senza che me lo chiedano*), anche gli argomenti trattati, raramente inerenti alla scuola e alla cultura della *gen Z*. Quindi stiamo lavorando per rendere la Testata più originale e più interessante, anche con argomenti di più stretta attualità e più vicini a noi studenti, tra cui impressioni sulla serie animata del momento e consigli per affrontare la seconda prova dell'Esame di Maturità, per citarne alcuni. Di un ritorno alle edizioni cartacee ancora non si parla, ma vedremo cosa ci riserverà il futuro; forse non è per forza necessario dare questo PDF alle stampe per riguadagnare popolarità...

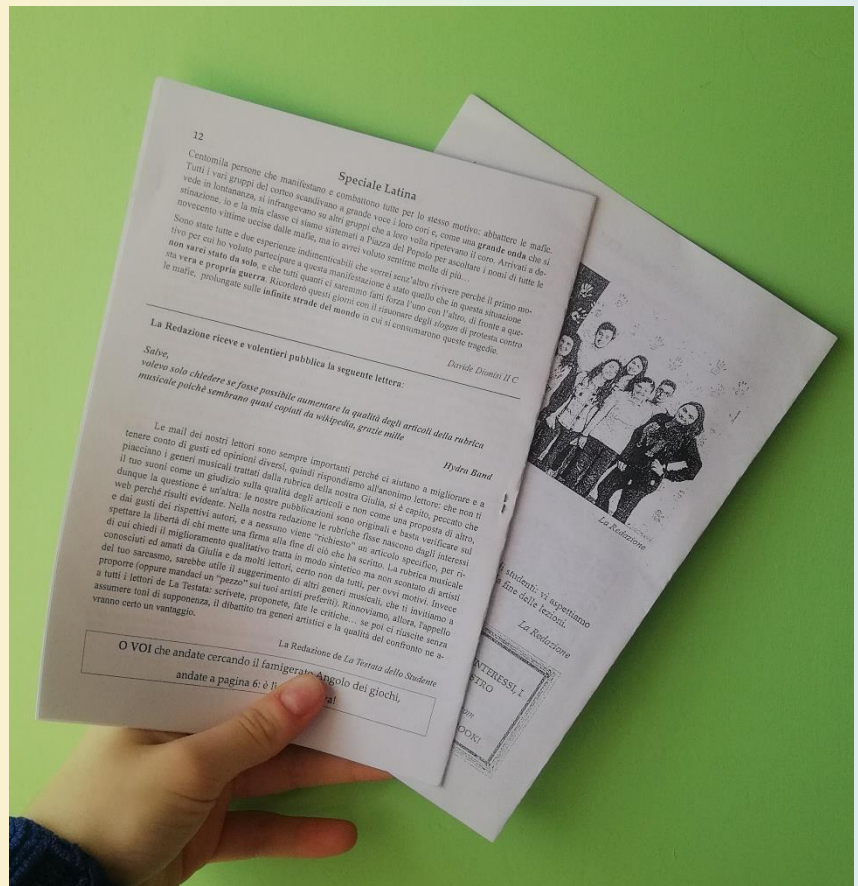
Non è detto che tutti questi propositi siano facili da realizzare e non è detto che si avverino, ma come voi stiamo uscendo da un periodo difficile per ricominciare da capo, con serenità e voglia di migliorarci. Detto questo, vi invito (*sempre se c'è qualcuno che mi sta leggendo*) ad andare avanti e ad assaporare, dopo questo pesante antipasto, tutti i bocconcini che vi interessano; ce ne sono di tutti i gusti!

Inoltre, se avete degli spunti interessanti, dei consigli per migliorare questo giornale o qualche articolo che vorreste inviarci, sentitevi liberi di farlo! Potete scrivere al nostro indirizzo *e-mail*, che troverete nell'ultima pagina, o parlare con una delle due caporedattrici.

Buona lettura!



Ultimi numeri cartacei della Testata dello Studente



SOMMARIO

Febbraio

| Categoria | Rubrica | Articolo | Pag. |
|-------------------|---------------------------|--|------|
| EDITORIALE | | Un nuovo inizio | 1 |
| ATTUALITÀ | Cronache dal quinto anno | La faticosa seconda prova | 6 |
| | Gli annunci della testata | Maturità 2024 Un paio di chiarimenti | 9 |
| | | L'epidemia della nostalgia Ovvero la questione bagni & DaD | 12 |
| | Libera | 21 marzo a Roma | 14 |
| | Gli inviati della testata | Natale negli States | 17 |
| | L'Ambiente di oggi | Eruzione vulcanica in Islanda Cos'ha di speciale? È pericolosa? | 19 |
| | Incontri | Incontro e presentazione del libro di Ilaria Meli Casamonica | 21 |
| SPETTACOLO | | Sanremo Un festival che unisce generazioni... | 23 |
| | Cinema d'autore | Il Signore degli Anelli - La Compagnia dell'Anello Un capolavoro senza tempo | 25 |
| | Recensione | Another brick in the wall Pink Floyd | 26 |
| | | Hazbin Hotel La serie del momento | 28 |
| | Un atto da Broadway | Chump Street Una storia vera, cantata | 30 |
| | CyberShield | Phishing: ma il pesce che abbocca sei tu | 31 |
| | Ad Astra | Il paradosso di Olbers | 33 |

| Categoria | Rubrica | Articolo | Pag. |
|-----------------|-------------------------|---|------|
| CULTURA | Matematicamente | Principio di induzione Miscellanea I | 35 |
| | Al di là delle parole | Essere l'anfitrione Tra benessere e generosità | 37 |
| NARRATIVA | Il mondo della fantasia | La lista "L'enciclopedia degli animali" | 38 |
| INTRATTENIMENTO | Campionissimi | Ronnie O'Sullivan | 39 |
| | Game Changer | I finali Ciò che separa i giocatori amatoriali dai professionisti | 40 |
| | D&D | Classi di D&D Parte 2 | 41 |
| | Game-On | Baldur's Gate 3: vincitore del Game Award | 43 |
| | Gruesome Game | Nobody Saves The World <Cosa sei tu?> | 45 |
| GIOCHI | Quesito matematico | Quesito di gennaio febbraio La guerra interiore | 46 |

Scansiona il QR code e leggi



Oppure lo trovi nella colonna laterale sul sito della scuola!



Cronache dal quinto anno, a cura di Teresa Giulia Accattatis e Fiore Di Mario, 5°C

La faticosa seconda prova

Bentornati cari studenti e studentesse: questo mese, con la fine del quadrimestre, noi ragazzi/e del quinto anno abbiamo finalmente scoperto le materie che caratterizzeranno la seconda prova dell'esame di stato. Siete soddisfatti? Lo abbiamo chiesto ad alcuni di voi... buona lettura!

Ogni anno il MIUR sceglie e comunica le materie dell'esame di Stato e per questo articolo abbiamo deciso di concentrarci sulla seconda prova.

La seconda prova quest'anno si svolgerà in tutte le scuole d'Italia il 20 giugno e sarà MATEMATICA per lo scientifico e LINGUA 3 per il linguistico.



Sei soddisfatto riguardo la scelta del MIUR riguardo la seconda prova?

“Sinceramente non mi aspettavo uscisse la terza lingua come prova scritta, avrei preferito che uscisse spagnolo o inglese, penso che questo sia un sentimento comune anche agli altri studenti”.

“Sono molto contento che quest'anno la seconda prova per il liceo scientifico verterà sul programma di matematica poiché temevo maggiormente la prova di fisica”

Per il **liceo linguistico** la seconda prova è strutturata in due parti:

La prima parte è dedicata alla comprensione di due testi scritti (di circa 1000 parole) con 15 domande alle quali rispondere. Uno dei due sarà di ambito letterario.

La seconda parte prevede la produzione di due testi, uno argomentativo e l'altro narrativo o descrittivo di circa 300 parole.

Il **liceo scientifico** dovrà svolgere una prova di matematica, per avere maggiori informazioni ci siamo rivolti direttamente ad uno dei nostri docenti di matematica e fisica, la professoressa Pugliese.

Com'è strutturata la seconda prova?

“La seconda prova per lo scientifico è strutturata in due problemi e 8 quesiti e gli studenti devono scegliere a loro piacimento 1 problema e 4 quesiti tra quelli proposti”.

Quali sono gli argomenti fondamentali da sapere per affrontare al meglio la prova di matematica?

“Gli argomenti fondamentali sono senz'altro lo studio di funzione, in particolare la derivabilità, la continuità della funzione, e gli integrali per poter calcolare aree sottese dalla curva della funzione o volumi di solidi”.

Come si approccia a degli studenti di un'altra scuola che lei non conosce e quali sono i criteri di valutazione che lei utilizza?

“Io quando sono in una commissione esterna penso sempre che quegli studenti che ho davanti

potrebbero essere i miei studenti. Per cercare di entrare al meglio nella situazione di quella classe, perché ogni classe ha la sua storia, cerco di leggere il documento del 15 maggio e cerco di confrontarmi con i colleghi che sono interni e che conoscono bene la classe”.

Quali sono gli argomenti di fisica che di solito sono più chiesti alla maturità?

“Sono sicuramente l'elettromagnetismo, il campo elettrico e la relatività, perché questi argomenti si collegano bene con molti aspetti anche con le altre materie e quindi all'orale si cerca sempre di fare un colloquio che sia multidisciplinare”



Qual è secondo lei la prova più temuta dagli studenti?

“La prova che sicuramente mette più in difficoltà e più in ansia lo studente è la seconda prova scritta, il compito che sia di matematica o di mate-

matica e fisica è comunque sempre un compito molto impegnativo. È un compito che ci fa tornare anche indietro nel tempo, non basta sapere gli argomenti dell'ultimo anno, bisogna essere in grado di collegarli con quelli precedenti perché per risolvere un problema ci possono essere tante strade e tante volte è difficile leggerlo e saper subito capire qual è la strada giusta da intraprendere”

“La cosa buona è che ci sono tante possibilità, ci sono sia due problemi e diverse domande e otto quesiti tra cui sceglierne quattro”

Come possiamo affrontare al meglio l'esame?

“Un consiglio che posso dare è sicuramente cercare di affrontare l'esame con tranquillità, la vita è piena di esami, nella vita siamo sempre sotto esame: facciamo gli esami del sangue, gli esami di danza, l'esame della patente. Siamo sempre sotto esame, fa parte della vita e bisogna affrontarli. Bisogna cercare di studiare per sé stessi, non soltanto per fare un esame brillante, per avere un bagaglio da spendere nella vita, perchè poi alla fine

quel voto di maturità è soltanto un voto, un numero. È un numero che non quantifica la persona, ho visto ragazzi essere brillanti e agli esami di maturità prendere in quel momento un voto basso per tutta una serie di fattori”.

Il termine “Maturità” deriva dal latino *maturnitas* che significa maturazione, saggezza, sviluppo completo. Capacità di orientamento o di comportamento, fondata sull'acquisizione seria, completa e definitiva dei dati dell'esperienza. Nell'ordinamento scolastico italiano l'*esame di Maturità* è sostenuto al termine degli studi medi superiori; a partire dall'anno scolastico 1998-1999, è propriamente detto Esame di Stato.

“Man mano che finiremo il programma con il dipartimento di matematica e fisica abbiamo proposto di fare un corso per le nostre sei classi di liceo scientifico e liceo scientifico sportivo ad accesso libero per chi vuole partecipare. Ci saranno tre professori e adesso stavamo pensando a come organizzarlo, cioè se dividerlo per argomenti

(ogni professore si specializza in degli argomenti e li affronta con i ragazzi attraverso i quesiti degli esami di maturità) oppure semplicemente dividere in tre gruppi gli studenti che vogliono partecipare e affrontare via via alcuni quesiti.

Abbiamo pensato questo **per portare tutti gli studenti a una maggiore consapevolezza e una maggiore tranquillità, accompagnandoli fino all'esame di Stato**".

Speriamo che questo articolo sia stato utile a tutti coloro che affronteranno la *maturità* quest'anno o in futuro... buona fortuna a tutti!!!

a cura di Riccardo Lanternini Strippoli, 5°A

Maturità 2024

Un paio di chiarimenti

Carissimi lettori e carissime lettrici, l'esame di maturità 2024 è ogni giorno più vicino, con questo articolo spero di fare un po' di chiarezza, fornendovi tutte le informazioni utili.

L'esame di maturità o formalmente "Esame di Stato" è un rito di passaggio per tutti gli studenti che hanno già compiuto 18 anni e devono ritrovarsi a fare una scelta: il proseguimento dei loro studi o l'inserimento nel mondo del lavoro. L'esame di stato è necessario affinché si possa ottenere il diploma.

La maturità 2024 si svolgerà nelle stesse modalità di quella dell'anno scorso.

L'esame si compone di 3 prove: 2 scritte (prima prova e seconda prova) e 1 orale (colloquio). Vediamo in cosa consistono

- **PRIMA PROVA:** più comunemente nota come "tema di italiano", questa è una prova a livello nazionale, cioè uguale per tutte le scuole superiori d'Italia (licei, istituti tecnici e professionali). Ai candidati vengono sottoposte 7 tracce diverse tra cui scegliere, che possono appartenere a 3 diverse tipologie:
 - tipologia A: analisi del testo (2 tracce) => ci sono alcune domande di analisi e comprensione di un testo in versi o in prosa e una finale di approfondimento
 - tipologia B: analisi del testo e produzione di un testo argomentativo espositivo-argomentativo (3 tracce) => occorre rispondere ad alcune domande di analisi e comprensione di un testo (di solito 5) ed infine produrre un testo argomentativo partendo dalle tematiche affrontate nel testo di partenza;
 - tipologia C: produzione di un testo espositivo-argomentativo su tematiche di attualità (2 tracce) => nota anche come "tema di attualità", questa tipologia consiste nella produzione di un tema a partire da una traccia molto complessa e articolata su temi di attualità (quest'anno ci si potrebbe aspettare l'Intelligenza Artificiale)
- **SECONDA PROVA:** questa prova è specifica per ogni indirizzo di studio e la sua natura (più teorica o più pratica) può variare: al liceo classico può uscire latino o greco, al liceo scientifico (tradizionale, sportivo, scienze applicate, Cambridge) matematica o fisica, al liceo linguistico può uscire lingua straniera 1, 2 o 3, etc., mentre negli istituti tecnici e professionali eseguono delle prove di carattere pratico. Quest'anno sono uscite le seguenti materie:
 - nei Licei:

Matematica al liceo scientifico (con loro grande gioia 😊), greco al liceo classico (pensate all'angoscia... 😱), lingua straniera 3 al linguistico (poverini! Pensate a chi dovrà fare lo scritto di cinese 😊🌀...); scienze umane per il Liceo delle Scienze umane (Diritto ed Economia politica all'opzione Economico-sociale); discipline progettuali caratteristiche dei singoli indirizzi per il liceo artistico; teoria, analisi e composizione per il Liceo musicale; tecniche della danza per il Liceo coreutico.

- nei Tecnici

Economia aziendale per l'indirizzo "Amministrazione, Finanza e Marketing" (Economia aziendale e Geo-politica nell'articolazione "Relazioni internazionali per il marketing") e Discipline turistiche e aziendali per l'indirizzo Turismo; topografia per l'indirizzo "Costruzioni, Ambiente e Territorio"; sistemi e reti per entrambe le articolazioni dell'indirizzo "Informatica e Telecomunicazioni"; progettazione multimediale nell'indirizzo "Grafica e comunicazione"; Trasformazione dei prodotti per l'articolazione "Produzioni e trasformazioni" degli Istituti agrari (Viticoltura e difesa della vite per l'articolazione "Viticoltura ed enologia")

- COLLOQUIO ORALE: probabilmente è la parte dell'esame più temuta dagli studenti, ma sono qui per fare chiarezza e abbattere ogni dubbio. L'orale dura all'incirca un'ora, ma state tranquilli! Non è un'interrogazione, ma un colloquio interdisciplinare.

Fondamentalmente lo scopo di questa parte dell'esame è testare le competenze dei candidati nel saper effettuare un discorso interdisciplinare partendo da un documento sottoposto alla commissione.

Il/la candidato/a si siederà di fronte ad una commissione composta da 6 membri: 3 interni (tre dei vostri prof 😊), 3 esterni (provenienti da un'altra scuola esterna al Croce-Aleramo 😞) e un presidente di commissione anche lui esterno (non so se questo sia un pregio o un difetto...). La commissione sottoporrà al/alla candidato/a un documento da loro scelto (una fonte, una frase, un'immagine), dopodiché lui/lei avrà 5-10 minuti di tempo per trovare più collegamenti interdisciplinari possibili tra cui anche l'educazione civica, passati questi minuti il/la candidato/a inizierà a formulare un discorso collegando tra loro le diverse discipline. ATTENZIONE! secondo un decreto ministeriale dell'anno scorso durante il colloquio i commissari potranno fare delle domande **solo** su argomenti trattati **nel programma dell'ultimo anno** (non possono farvi domande su cose che non avete trattato durante l'anno).

Dopo il colloquio verrà richiesto di relazionare un'esperienza di PCTO tramite un elaborato. Infine si procede con la correzione degli scritti, dove gli studenti possono vedere le loro prove scritte valutate e corrette e il presidente di commissione terminerà la prova domandando allo/a studente/ssa quali siano i suoi progetti per il futuro (se proseguire gli studi all'università oppure cercarsi un lavoro, cose del genere).

La valutazione finale dei 100 punti dell'esame derivano dalla somma dei seguenti punti: 40 crediti scolastici guadagnati nel corso del triennio (si possono accumulare max 12 in 3°, max 13 in 4°, max 15 in 5°), 20 punti per la prima prova, 20 punti dalla seconda

e 20 punti dal colloquio orale. Chi ha ottenuto un certo numero di crediti nel corso del triennio o nelle prove d'esame potrà accedere ai cosiddetti "5 punti di bonus".

Chi prende un punteggio pari a 100/100 (con o senza lode) otterrà un'agevolazione nel pagamento delle tasse universitarie.

L'epidemia della nostalgia Ovvero la questione bagni & DaD

Benvenuti! Ho deciso di parlare delle ultime evoluzioni della questione bagni in un modo bizzarro, tedioso e inutilmente lungo, quindi saltate direttamente all'ultimo capoverso se state cercando qualcosa di minimamente serio!

In molti guardano indietro con disprezzo alla DaD (didattica a distanza), quella forma di lezione senza il compagno di banco che ti chiede la gomma o i dettagli della tua vita sentimentale, in cui si è rinchiusi in una stanza più claustrofobica della solita aula, con gli occhi che, più pigramente che allegramente, sacrificano diottrie per onorare la divina concentrazione. Quando si tornava a intermittenza in aula, si gelava con uno sguardo rancoroso chi era stato l'ultima volta la causa della quarantena e la classe si divideva in due gruppi: chi s'impegnava per eludere la contagiosa patologia che era la causa dei ritorni alla DaD e chi, noncurante della malattia e degli aggiornamenti del regolamento scolastico, continuava a vivere la sua vita come sempre. Sembra che si sia diffuso di recente un altro microrganismo, che aveva il suo

focolaio iniziale nella sede di via Sommovigo e si è diffuso anche nella sede di via Bardanzellu con incredibile rapidità, ma non c'è da preoccuparsi: l'epidemia è iniziata, ha avuto un picco ed è scomparsa nella stessa settimana. Le cause risiedono, per gli studenti della sede succursale, nei danni psicologici provocati da un improvviso ritorno alla didattica a distanza e quindi da uno stravolgimento dell'abitudine e del forzato orologio biologico infrasettimanali, ma anche da un episodio di déjà vu delle giornate trascorse a trangugiare di buon gusto una carbonara in pigiama durante una spiegazione resa incomprendibile dalla qualità audio; per gli studenti della sede centrale, è bastato l'impatto della notizia, che ha indotto le loro rispettive amigdale a generare sentimenti di nostalgia. Gli studenti più colpiti ricadono nella categoria dei

nottambuli, ovvero individui il cui naturale orologio biologico segna delle ore di sonno non inframmezzate dal cambio di giornata e che quindi non riescono a disfarsi in tempo della melatonina nel sangue nei giorni infrasettimanali.

L'effetto della curiosa patologia consiste nell'istinto compulsivo di gettare nel buco della tavoletta del bagno la prima cianfrusaglia che si trova in mano, scaricando dopo aver fatto canestro. Perché? Il cervello, assuefatto in passato dal cocktail di 8 ore di sonno e invisibilità all'insegnante (alias videocamera spenta), dopo un'altra sorsata torna a inviare subito segnali al corpo per averne di più. Infatti l'obiettivo è quello di ostruire le tubature dei bagni perché si ricreino le condizioni favorevoli al ritorno alla DaD, quasi come in una partita di pallacanestro in cui

l'avversario è la stessa tubatura, la quale deve arrendersi e subire batoste fino a non poterle più mandar giù, e il premio è la libertà di far fluire dolcemente il passato al proprio interno per poi espellerlo con calma. Purtroppo (o fortunatamente, direbbero alcuni – ma non troppi) il tentativo è fallito: il cervello si è riabituato alla classica routine e non ha più bisogno di altro, quindi i tentativi di otturare i bagni non sono stati più intrapresi. Le prove del delitto?

Sono stati trovati nelle tubature un guanto di plastica, una confezione in plastica di una merendina e rotoli di carta igienica. Ma cos'è che ha spinto gli studenti a desiderare così tanto la didattica a distanza dopo averla inizialmente disprezzata? La comodità di non doversi preparare e avviare fuori casa e il sonno non perso di conseguenza? Oppure l'insofferenza per la lezione tradizionale, in cui si viene messi sotto costante pressione per aumentare o mantenere costante un numero scritto con la penna rossa e si soffocano gli istinti innati da animale sociale?

Non sono io a poter rispondere a questa domanda, perché probabilmente ognuno ha una risposta diversa, che sia una delle due possibilità, entrambe o anche qualcos'altro che non mi è venuto in mente. Voi cosa ne pensate?



A cura di Caterina Mazza, 5°C

21 marzo a Roma



Si svolgerà a Roma, il 21 marzo 2024, la XXIX edizione della *Giornata della Memoria e dell'Impegno in ricordo delle vittime innocenti delle mafie*.

Roma offre agli occhi delle organizzazioni criminali un mercato ideale per ogni sorta di investimento legale e illegale, risultando da decenni terra di investimento privilegiato. In un contesto economico così ampio e variegato, in cui operano già altre imprese criminali con reati di natura economica, i capitali mafiosi

possono muoversi, mescolandosi e confondendosi, con minore probabilità di venire rintracciati. La scelta delle cosche di investire a Roma e nel Lazio viene privilegiata innanzitutto per la facilità di mimetizzazione degli investimenti in un territorio particolarmente vasto e caratterizzato dalla presenza di numerosi esercizi commerciali nonché di attività imprenditoriali, società finanziarie e di intermediazione e di immobili di pregio.

<https://www.libera.it/schede-2424-roma-memoria-vittime-mafia-21-marzo>

Qui per maggiori informazioni.

La nostra scuola è iscritta alla rete di *Libera* da diversi anni e molti studenti hanno preso parte alle manifestazioni del 21 Marzo, che è stato riconosciuto come legge dello stato nel 2017, sia nazionali a Firenze, Bologna, Latina, sia regionali e cittadine degli ultimi anni. Nel 2022, in

piazza con altre classi, alcuni di noi hanno letto i nomi di alcune

vittime in Campidoglio e lo scorso anno la lettura dei nomi delle

1040 vittime è stata organizzata dentro la nostra scuola.





Ilaria Meli è al lavoro da anni sulle mafie del Lazio: ha cominciato da Ostia, è passata dalle curve del tifo organizzato ed è arrivata ai Casamonica e ai suoi esponenti che, per quanto entrati nella cronaca con gli arresti, non sono mai rimasti con i loro nomi nella memoria collettiva. Ha studiato le carte giudiziarie e ricostruito una storia che risale agli anni Trenta. Ha raccolto testimonianze e vicende inedite: di esperti, giornalisti, attivisti, educatori, ma soprattutto di gente comune. Ha girato e frequentato le borgate di questa città, si è immersa nelle comunità. E firma in queste pagine l'affresco articolato e originale di un insidioso fenomeno criminale. Insieme allo spaccato drammatico della società che esso attraversa.

In attesa di partecipare all'edizione nazionale di quest'anno, il 26 febbraio verrà a scuola la ricercatrice Ilaria Meli per illustrarci la situazione delle mafie a Roma e nel Lazio: il contrasto alle mafie che possiamo esercitare inizia dalla conoscenza della specificità di questo fenomeno criminale, a cui ci si può opporre soltanto comprendendone la natura e le dinamiche.

Le classi o i singoli interessati ad ascoltare la conferenza e a partecipare al 21 Marzo al Circo Massimo, possono rivolgersi ai rappresentanti d'istituto o Claudia Di Riso 4^A, o alla Prof.ssa Monaco.





Gli inviati della Testata, a cura di Rebecca Contorno, 4°BLF

Natale negli States

Nel periodo natalizio, ho visitato la Virginia con altri studenti internazionali provenienti da Thailandia, Georgia, Francia e Germania. Accompagnati da due rappresentanti dell'agenzia, Erin e Lauri, abbiamo visitato il Virginia Historic Triangle, composto da tre città di fondamentale importanza nella storia coloniale. Jamestown, la prima colonia inglese stabile nelle Americhe, poi Yorktown, sede della battaglia conclusiva della Guerra d'Indipendenza, e infine Williamsburg, la colonia più prospera ed ex-capitale della Virginia.



Ogni museo era incredibilmente immersivo, con ambienti curati nei minimi dettagli, esposizioni interattive, ricostruzioni audio di battaglie in sottofondo, testimonianze di personaggi storici interpretati

da attori proiettati in aria come un ologramma, cinema con schermo curvo a 180° ed effetti speciali come macchine per il fumo. Penso che la grandiosità e stravaganza dei musei di storia americana sia uno dei tanti esempi di fervente patriottismo di questo Paese. Ancora più immersive e realistiche erano le ricostruzioni all'aria aperta, grazie agli attori in costumi d'epoca che le popolavano: campi militari con dimostrazioni di spari di fucili e cannoni, capanne di nativi americani, piantagioni di tabacco, botteghe artigiane dove un falegname mostrava come usare il tornio o ordinarie abitazioni in cui una casalinga era intenta a preparare la colazione.



Sono tornata in North Carolina il 23 dicembre, giusto in tempo per le feste. Che sia il Ringraziamento, Natale o Capodanno, a casa di una famiglia afro-americana ci sono alcuni piatti che sono considerati immancabili, come *tacchino*, *dressing*, *mac & cheese*, *cornbread* e *collard greens*. Quest'anno, però, a casa della mia *host family* si è aggiunto un altro piatto alla tavola imbandita: i *culurgioni*, un tipo di pasta ripiena tipica sarda. Come una sorta di ravioli, consistono in una pasta all'uovo riempita con un composto di patate e formaggio, richiusa con la cosiddetta tecnica "a spina di pesce" e servita con un semplice sugo di pomodoro.



Dopo aver speso un occhio della testa in ingredienti importati (perché

no, non sono disposta a scendere a compromessi su pecorino e parmigiano) io e la mia *host mum* abbiamo passato quasi una giornata intera in cucina per preparare due teglie da portare al pranzo di Natale. È stato emozionante poterle insegnare una ricetta che ho imparato da mia nonna e condividere così non solo una parte della mia cultura in quanto italiana, ma anche della mia infanzia.



Sono qui per immergermi nella cultura locale, fare domande e scoprire qualcosa di nuovo ogni giorno, ma il programma è chiamato "exchange" proprio perché è importante dare oltre che ricevere, scambiare, confrontare e celebrare due diverse culture. In Virginia, Erin mi ha detto: "Lanciata qui, in questo mondo estraneo, sei un sasso lanciato in un lago. Il sasso non affonda senza lasciare traccia, non sai mai quanto lontano arriveranno le increspature che forma sulla superficie."

Qui sto imparando tanto dalle persone che mi circondano, dalla mia amica Presleigh che si offre di portarmi a caccia di cervi a mio zio Vince che fa il *lead pastor* e con cui posso parlare di teologia. Mi piace pensare che anch'io, nel mio piccolo, sto dando qualcosa alle vite che ho intorno, che le mie increspature arriveranno lontano. Anche se questo significa solo far scoprire a un americano che l'Italia non è una città in Francia e sì, anche da noi esistono le api.



L'Ambiente Di Oggi, a cura di Marco Parlani, 4°D

Eruzione vulcanica in Islanda

Cos'ha di speciale? È pericolosa?



Nella notte del 18 Dicembre, attorno alle 23:15 italiane, vicino alla città Grindavík, situata in una penisola nella parte sud-ovest dell'Islanda, si è verificata una spettacolare eruzione vulcanica. La città, distante solo 4 chilometri dall'eruzione, era già stata evacuata nel mese di novembre, in seguito a numerose scosse sismiche e segnali di una potenziale eruzione imminente. Ciononostante, è comunque interessante osservare questo fenomeno, da sempre tipico dell'Islanda, dal punto di vista scientifico, e spiegare perché questa specifica situazione è diversa dalle altre che si sono verificate negli ultimi anni.

Se pensiamo ad un'eruzione, probabilmente ci vengono in mente vulcani come Etna o Vesuvio: questi con vulcanici si sono però formati in seguito ad un'eruzione puntiforme; la lava, successivamente, si è accumulata intorno a questo punto e, solidificandosi, ha formato il vero e proprio cono vulcanico. L'eruzione di Grindavík è però un'eruzione fissurale (o lineare). Questo vuol dire che nel suolo è presente una faglia, e da questa faglia fuoriesce il magma, che crea queste particolari "cicatrici" nel suolo, presenti in tutta l'Islanda, sempre nella stessa direzione, perché l'isola è esattamente al di sopra

della dorsale medio-oceanica dell'Oceano Atlantico, dove due placche tettoniche si stanno lentamente distaccando. Questo distacco produce segnali molto chiari che, in questo e altri casi, fungono da campanello d'allarme per evitare possibili vittime e danni dati dalle frequenti eruzioni in Islanda. A novembre era stata infatti registrata una forte e costante attività sismica nella zona vicina a Grindavík; inoltre ci sono stati anche danni alle strade provocati dal distacco delle placche tettoniche.

Nella penisola di Reyk-

Qual è la differenza tra magma e lava?

Il primo è chiamato così quando è ancora sottoterra, quando fuoriesce diventa lava.

janes si sono verificate 4 eruzioni di questo tipo negli ultimi 3 anni. Questa ripresa di attività vulcanica è molto particolare, infatti l'ultima volta che la

penisola ha avuto un periodo di frequenti eruzioni è stato all'inizio del XIII secolo. Quest'ultima eruzione è stata però particolarmente più potente delle ultime tre, arrivando al punto di sprigionare una quantità di lava ben 10 volte superiore a quella delle precedenti. Il magma, diversamente da quanto successo nelle altre eruzioni, si è diretto nel sottosuolo di Svartsengi, dove si trova un'importante centrale geotermica, e vicino alla località della Laguna Blu. L'eruzione si è calmata velocemente e sta pompando lava ad un ritmo abbastanza lento, e secondo gli scienziati questa situazione può evolversi in due modi. Potrebbe voler dire che l'eruzione durerà ancora per poco, oppure, se il magma si dovesse immagazzinare sotto Svartsengi, potrebbe trovare un equilibrio a questo ritmo modesto e andare avanti ancora per qualche mese; ciò è molto plausibile se si considera che il rifornimento di magma è continuo già da inizio Ottobre. Almeno per ora, però, non ci sono stati gravi danni alla città, grazie all'ottima organizzazione Islandese.



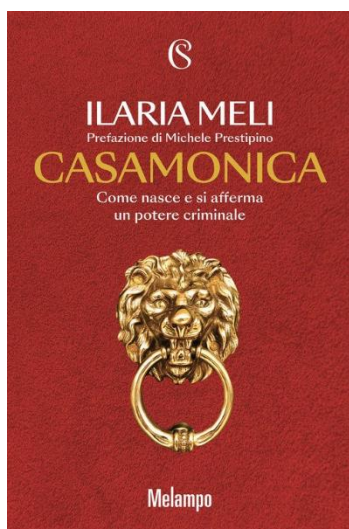
link: [L'Eruzione in Islanda è arrivata ma non c'è un vulcano: vi racconto i due aspetti più interessanti](#)

Secondo le previsioni questa eruzione sarebbe dovuta essere molto più pericolosa: si credeva infatti che la fessura dalla quale sarebbe fuoriuscito il magma sarebbe stata lunga 16 chilometri e sarebbe passata per Grindavík.

Incontro e presentazione del libro di Ilaria Meli

Casamonica

“Casamonica, un nome, una garanzia. Un nome che evoca potere criminale e smisurate ricchezze, incute timore, suscita soggezione e generale omertà.”



Questa è la frase con cui la studiosa e ricercatrice Ilaria Meli introduce il suo libro *Casamonica: come nasce e si afferma un potere criminale*, presentato il 16 gennaio presso il circolo ARCI Sparwasser. Frutto di studi e inchieste sulle realtà e gli affari mafiosi sul territorio romano, il libro approfondisce origini, espansione e luoghi comuni di un clan che il 16 gennaio è stato condannato in secondo grado dalla Corte di cassazione

per l'accusa di “associazione mafiosa”. Riguardo le loro origini, i Casamonica sono un clan di origine rom migrato a Roma nel secondo dopoguerra da Molise e Abruzzo. Inizialmente passarono inosservati nella loro espansione, stabilendosi in quartieri in via di costruzione come il Mandrione; qui lasciavano dei cavalli su degli appezzamenti di terra e, se nessuno ne reclamava il possesso, vi si stanziavano, inizialmente in baracche, poi in villette. Inoltre, hanno adottato il modello espansionistico ‘ndranghetista basato su matrimoni combinati: per ampliare il proprio potere su nuovi territori, i Casamonica sposano donne appartenenti alle famiglie rom più influenti, che esercitano il loro dominio in altri luoghi.

Una figura femminile di grande rilevanza, che ha fornito importanti informazioni riguardo le azioni illecite del clan, è quella di Debora Cerreoni.



Quest'ultima si era innamorata di Massimiliano Casamonica, che aveva deciso di sposarla, introducendola nel mondo criminale, nonostante non appartenesse ad una famiglia di origine rom. Quando suo marito fu arrestato, venne segregata dalla madre e dalla sorella di Massimiliano che le imposero delle restrizioni. Tuttavia, lei decise di testimoniare contro il clan per il bene dei propri figli, per liberarli da un futuro criminale.

Le ricerche della Meli hanno portato alla luce un'erronea concezione della loro pericolosità che rimane sospesa tra la sottovalutazione e un'eccessiva

siva esaltazione: in origine, infatti, i Casamonica erano usurai che prestavano denaro con tassi di interesse estremamente alti. Tuttavia, gli abitanti del territorio e le forze dell'ordine li sottovalutavano tanto da ritenerli tollerabili e, addirittura, definirli dei "cravattari" a causa delle loro origini. Ciò che li rese tanto temibili da provocare una vera e propria stigmatizzazione del giudizio nei loro confronti, fu il loro imponente

inserimento nel traffico di sostanze stupefacenti.

Durante la presentazione del libro sono stati approfonditi alcuni dei metodi con i quali questo clan riesce a soggiogare le proprie vittime, legandole a vita al cappio delle minacce e delle estorsioni: un sistema di potere risulta basato sui debiti e sull'accumulo di interessi e sulla costante intimidazione evocata dai suoi affiliati, che non sempre usano la

violenza, ma nella maggior parte dei casi si limitano alla semplice minaccia costituita dal loro nome, che basta ad incutere timore. Molte vittime rinunciano, perciò, a denunciare le estorsioni subite per evitare ripercussioni da parte del clan, ma anche a causa della perdita di fiducia nei confronti delle autorità.

"Casamonica" di Ilaria Meli: Il mondo li ha scoperti nel pomeriggio di un agosto del 2015, durante un funerale con le rose lanciate da un elicottero, una carrozza e la musica del Padrino in sottofondo. Ma a Roma tutti conoscevano i Casamonica, un gruppo di famiglie di origine rom. A loro ci si poteva rivolgere per la cocaina, ma soprattutto per i soldi. Contanti e subito. Ma un debito con i clan non si ripagava facilmente e i loro membri, se denunciati, riuscivano sempre a cavarsela con poco. Fino al 2018 e all'accusa per mafia da parte della Procura romana. Secondo gli investigatori, una mafia autoctona, cresciuta nei meandri più nascosti della Capitale d'Italia, all'ombra di una pesante sottovalutazione.

Sanremo

Un festival che unisce generazioni, non più solo vetrina musicale ma anche occasione di spensieratezza e luogo di espressione di temi importanti.



Stemperando ogni polemica sui risultati finali, e al di là di ogni contestazione, Sanremo, il famoso festival della canzone italiana, che affascina il pubblico da oltre 70 anni, quest'anno, con la sua 74° edizione (dal 6 al 10 febbraio) ha sbaragliato ogni record sia per gli ascolti sia per la grande partecipazione al televoto.

Eppure, fino a qualche anno fa il festival, dimenticate le glorie passate, era seguito da una fascia di pubblico di media età ed era rarissimo trovare giovani che avessero il coraggio di dire che lo guardavano. Negli ultimi anni invece, il festival ha ritrovato un inaspettato successo grazie alla conduzione di Amadeus, conduttore versatile e carismatico, che lo ha rinnovato profondamente, introducendo anche

un sistema di audizioni per la scelta dei partecipanti più giovani, in modo da aprire le porte a più talenti emergenti. Inoltre, aggiungendo un tocco di dinamismo al

festival, ha creato momenti di grande coinvolgimento per gli spettatori, portando all'Ariston grandi ospiti italiani e internazionali (come ignorare il messaggio di resilienza del maestro Allevi, l'acuto monologo della Mannino o il nuovo alfabeto dell'amore, contro ogni forma di violenza sulle donne, recitato dagli attori di *Mare fuori?*) e ha introdotto la conduzione condivisa, regalandoci con Fiorello, la Cuccarini e Mengoni (i famosi co-co) momenti divertenti e memorabili.

Un dato di fatto è che il festival negli ultimi cinque anni è stato sempre più seguito dai giovani, divenendo fenomeno social anche grazie alla creazione del *FantaSanremo*, il divertente gioco che, con un particolare procedimento di *bonus* e *malus*

Il *FantaSanremo* quest'anno è stato vinto da La Sad (486 punti). Al secondo posto troviamo Dargen D'Amico (460 punti) e al terzo posto Angelina Mango (420 punti).

collegati ad azioni da fare o da evitare da parte dei cantanti durante ogni esibizione, ha alimentato gag e tormentoni di massa, al fine di acquisire più punti individuali che andavano a confluire nelle squadre create dal grande pubblico dei giovanissimi che, fin dal 2022, con un prodigioso passaparola, hanno partecipato sempre più numerosi al gioco collettivo. Inoltre l'attenzione dei social ha prodotto e diffuso i cosiddetti *memes* sul programma che immortalano momenti facendoli divenire iconici.



Meme con Mahmood e Mengoni

Come dimenticare il divertito tra Morgan e Bugo con

la frase “dov’è Bugo?” dopo un improvviso e sarcastico cambio del testo della canzone in gara da parte di Morgan oppure quando nel 2023, gesto evidentemente da condannare, Blanco distrusse i vasi di rose che componevano la scenografia e Gianni Morandi, artista amato da più generazioni, si affrettò in prima persona, con nonchalance, a ripulire il palco in mondovisione?

Nella classifica finale spicca al 3° posto Annalisa con *Sinceramente*, al 2° posto Geolier con *I p' me, tu p' te* e la vincitrice di quest'anno è Angelina Mango con *La noia*. Per vedere le esibizioni citate in questo articolo potete andare su *RaiPlay* nella sezione *Sanremo 2024*.

Riguardo ai *meme*, anche quest'anno il festival ci ha regalato molti momenti memorabili, a partire da John Travolta che balla *Il ballo*

del qua qua (successivamente fonte di numerose polemiche) fino ad arrivare all'ultima serata con i momenti degli “Amarello”, ma l'impatto del Festival sulle giovani generazioni non si limita a questo. Sicuramente l'aumento di interesse dei giovani per le canzoni del festival è cominciato nel 2021, con il trionfo dei Måneskin con la canzone *Zitti e buoni* sia al festival che all'Eurovision, evento che ha segnato una pagina importante per la musica moderna italiana. Tutto ciò indica il passaggio del festival da semplice vetrina di canzoni (per lo più di amore) a fenomeno di costume, capace di divertire e di scatenare polemiche, ma anche di far pensare o di veicolare messaggi attraverso la presenza di testi che quest'anno (anche con esibizioni trasgressive o di impatto) si sono aperti su tematiche importanti come il bullismo (*La rabbia non ti basta* - BigMama), rischio

emotivo e riscatto (*Autodistruttivo* - La Sad), le stragi di migranti (*Onda Alta* - Dargen D'Amico), la guerra (*Casa mia* - Ghali), la visione della donna nel corso degli anni (*Mariposa* - Fiorella Mannoia), la morte di un figlio (*Due altalene* - Mr. Rain).



Amadeus e Fiorello

In sintesi, la svolta di Amadeus al Festival di Sanremo e l'attualità di molti dei testi in gara ha portato una ventata di cambiamento e innovazione, rinfrescando l'evento e rendendolo più adatto ai gusti e alle esigenze del pubblico contemporaneo, pur mantenendo intatta la magia e il fascino di Sanremo, che continua ad essere uno degli eventi musicali più amati e attesi in Italia.



Cinema d'autore, a cura di Claudio Miconi, 5°BLF

Il Signore degli Anelli - La Compagnia dell'Anello *Un capolavoro senza tempo*



Nel 2001 il regista Peter Jackson (*King Kong*, 2005) realizzò il primo capitolo di quella che è considerata da molti la migliore trilogia della storia del cinema, *Il Signore degli Anelli - La Compagnia dell'Anello*, caratterizzato da effetti visivi all'avanguardia e da una sceneggiatura praticamente perfetta.

Vincitore di quattro premi Oscar e tratto dall'omonimo romanzo di J.R.R. Tolkien, il film segue le vicende di Frodo Baggins, interpretato da Elijah Wood (*Sin City*, 2005), un hobbit leale e coraggioso a cui sarà affidata un'importante missione: giungere a Mordor e bruciare l'Unico Anello gettandolo nel Monte Fato per

sconfiggere Sauron, che minaccia di conquistare l'intera Terra di Mezzo. In questa incredibile avventura Frodo non sarà da solo: a lui si uniranno i suoi

amici Sam e Meriadoc, suo cugino Peregrino, Gandalf (un mago), Legolas (un elfo), Gimli (un nano), Aragorn e Boromir (due uomini), interpretati rispettivamente da Sean Astin (*I Goonies*, 1985), Dominic Monaghan, Billy Boyd, Ian McKellen (*X-Men*, 2000) Orlando Bloom (*Black Hawk Down*, 2001), John Rhys-Davies (*Indiana Jones e l'Ultima Crociata*, 1989), Viggo Mortensen (*A History of Violence*, 2005) e Sean Bean (*Equilibrium*, 2002). A distanza di 33 anni dalla sua uscita, *Il Signore degli Anelli - La Compagnia dell'Anello* rimane un'opera intramontabile che continua ad affascinare spettatori di ogni età, non solo per gli ef-



fetti visivi che risultano innovativi ancora oggi, ma soprattutto per come Peter Jackson sia riuscito a trasportare sul grande schermo un'opera tratta da un romanzo molto complesso, riuscendo a rimanere fedele all'opera e allo stesso tempo a risaltare le sue invidiabili doti registiche.

Per questo mese ho deciso di farvi leggere una mia sceneggiatura, intitolata *Dark Dream*, un thriller-poliziesco ambientato a New York nel 2004, in cui Daniel, un poliziotto alle prime armi, dovrà risolvere un caso cercando di scovare un assassino che sembra avere una sorta di legame con il protagonista. Buona lettura!

<https://docs.google.com/document/d/1nM5p385xJWwUQhG-nNkOz0Hr8zCmfQEB/edit>



Another brick in the wall – Pink Floyd

Ciao a tutti! Questo mese ho deciso di parlarvi di Another brick in the wall, brano potente e ricco di spunti di riflessione dei leggendari Pink Floyd.

Another Brick in the Wall è un iconico brano dei Pink Floyd, che racchiude in sé molteplici significati, contenuto nel loro undicesimo album *The Wall* (1979).

Il pezzo è diviso in tre parti non consecutive ma distanziate da altri brani. Si comincia con *Another Brick in the Wall, Part 1*, incentrato sulla morte in guerra del padre di Pink, protagonista della storia, poi con il ronzio di un elicottero e le urla di un maestro nei confronti di Pink, comincia *The Happiest Days of Our Lives*; un coro di bambini accompagnato da una batteria e, negli ultimi due secondi del brano, un forte e acuto urlo di Roger Waters, introducono quindi, con una importante variazione di ritmo, *Another Brick in the Wall, Part 2*, parte più conosciuta dell'intera composizione.

Another Brick in the Wall, Part 2 con il suo ritmo accattivante e i potenti assoli di chitarra, presenta una critica al sistema educativo scolastico dell'epoca, finalizzato a omologare tutti, soffocando creatività e pensiero

critico. Il piccolo Pink, spaventato dalle punizioni e dalle oppressioni dei "Teachers" a cui deve sottostare senza mostrare sofferenza, si sente rinchiuso in un muro, che lo isola dalla società.

La canzone è nota soprattutto per questo struggente ritornello, cantato da David Gilmour: "*All in all it's just another brick in the wall*", uno dei versi più riconoscibili e memorabili della storia della musica rock, ma a cosa ci si riferisce per davvero?

In apparenza, il testo sembra riferirsi al modo in cui le persone sono spesso ridotte a semplici ingranaggi della società, con la loro individualità e creatività soffocate dalle rigide aspettative riposte in loro. I "mattoni" del muro rappresentano infatti i vari modi in cui le persone sono costrette e controllate dalle norme sociali, dalle istituzioni e dai sistemi di autorità. Il significato della canzone però è ancora più complesso. Il muro stesso rappresenta la barriera tra l'individuo e il mondo esterno, diventando simbolo

di alienazione e disconnessione. Ogni "mattoncino" che viene aggiunto al muro rappresenta un nuovo strato di protezione, ma anche un altro livello di isolamento. In questo senso, la canzone può essere vista come un commento sugli effetti della vita moderna sulla psiche umana, un simbolo dell'alienazione creata dalla società moderna. La terza parte, *Another Brick in the Wall, Part 3* è quella più breve, ma ha toni più forti, con la prevalenza del basso di Waters. Il testo diventa più personale e introspettivo, con il protagonista che riflette sui propri sentimenti di isolamento e solitudine, con una ripresa del tema iniziale, ma pronunciando il ritornello con un senso di rassegnazione e

"We don't need no education", come ribadito da Waters in alcune interviste, non va inteso come una presa di posizione grossolana e rivoluzionaria contro l'istruzione, ma solo come condanna di un sistema oppressivo che nega creatività e pensiero critico.

disperazione, in una sorta di ripetizione ciclica degli eventi.

L'emblematico video che accompagnava il brano e le cui immagini sono ricordate ancora oggi, ne enfatizza i significati, con simboli efficaci: dal tritacarne in cui il maestro/macellaio tritura i diversi alunni per ottenere una massa omologata, alla marcia dei martelli-compasso che simboleggia la rigidità del sistema. In termini di impatto, *Another Brick in the Wall, Part 2* ha avuto un'influenza significativa sulla cultura popolare. È stata coverizzata e remixata innumerevoli volte e i suoi

temi sono stati citati universalmente, dal cinema alla televisione, dalla letteratura al discorso politico: il suo messaggio di resistenza contro le forze oppressive continua a risuonare anche negli ascoltatori di oggi, rendendo il brano un classico senza tempo del rock progressivo.

Anche dal punto di vista musicale e compositivo, *Another Brick in the Wall* è un vero capolavoro. La capacità dei Pink Floyd di creare una narrazione coesa attraverso più sezioni di una canzone è a dir poco notevole, e il risultato finale è un'esperienza di ascolto po-

tente e commovente che ancora oggi continua ad incantare l'ascoltatore. Gli assoli di chitarra di David Gilmour, iconici e tecnicamente impeccabili, e i ripetuti beat di batteria aumentano gradualmente la tensione fino a raggiungere un crescendo di emozioni.

Che siate fan del rock progressivo o semplicemente alla ricerca di un viaggio musicale che faccia riflettere, vale sicuramente la pena di ascoltare le tre parti di questo brano e, perché no, anche l'album in cui esse sono contenute.

<https://youtu.be/HrxX9TBj2zY?si=9ngtQLX-XtvO5JLb>

Temi come l'alienazione, la follia e la morte sono alla base di *The Wall*, doppio album dei Pink Floyd del 1979, in cui troviamo una riflessione semi-autobiografica sulla vita, i traumi e il successo di R. Waters, lo storico bassista e voce del gruppo. L'album è spesso considerato un'opera rock, che racconta la storia di una rockstar depressa, Pink, che cade in un incubo in cui costruisce un metaforico muro di isolamento intorno a sé, quello descritto in *Another Brick in the Wall*. L'album è stato nominato per due Grammy nel 1980: *Album of the year* e *Best Performance by A Duo or Group With Vocal*.

Hazbin Hotel

La serie del momento

Hazbin Hotel è una serie animata per adulti, uscita recentemente su *Amazon Prime Video* dopo il successo dell'episodio pilota, comparso su *YouTube* nel 2019. Brevemente, la trama segue Charlie, la principessa dell'Inferno e figlia di Lucifero, che apre un hotel per riabilitare i peccatori e ridurre il sovraffollamento di anime all'Inferno. Insieme alla sua fidanzata Vaggie e ad altri demoni, suoi amici e alleati, devono convincere i grandi signori del Paradiso che anche i demoni più spregevoli possono cambiare in meglio.



Charlie nell'*Hazbin Hotel*

Impressioni personali? La serie contiene molti bei messaggi, ad esempio insegna ad aiutare il prossimo, ad accettare se stessi ma anche a migliorarsi. Contiene *dark humor*, che personalmente amo, e ha una trama coinvolgente, personaggi ben scritti e

uno stile di animazione particolarmente interessante. Un esempio di personaggio positivo è Angel Dust, doppiato da Riccardo Suarez, uno dei peccatori che alloggia nell'hotel. Angel Dust è lì a causa della sua situazione familiare, e nella sua vita sulla terra faceva uso di sostanze stupefacenti, per questo lo incontriamo all'Inferno. All'inizio Angel Dust si rifiuta di aiutare gli altri, non crede nell'idea di Charlie e dice di stare nell'hotel solo per non pagare l'affitto. Ma con il tempo vediamo il suo personaggio completamente mutare quando Husk, il barista dell'hotel, riesce a comprenderlo e lo aiuta ad accettare se stesso nonostante si ritenga un fallito, con la canzone *Loser, baby*, dove dice che a volte va bene "fare schifo".



Angel e Husk



A questo punto, Angel stringe amicizia con Husk e comincia presto ad accettare gli altri, aiutare, migliorare come persona.

Hazbin Hotel è un invito alla tolleranza, e non è assolutamente una presa in giro del cristianesimo o una lode al diavolo come in molti pensano, anzi, riprende perfettamente alcuni insegnamenti della Bibbia.

Una delle cose che amo di più della serie? Il mistero che circonda alcuni personaggi. Alastor, ad esempio, "Il demone della radio" è uno dei personaggi principali, di cui sappiamo davvero poco. Alastor è uno dei signori più spietati

e potenti dell'inferno, famoso per trasmettere le urla delle sue vittime attraverso la stazione radio. Sappiamo che era precedentemente umano, ma non sappiamo ancora nulla della sua vita sulla terra, come è morto e in generale chi è e cosa vuole.



Alastor

Il demone misterioso si trova nell'hotel dall'episodio zero, si offre di aiutare Charlie e risulta molto gentile e disponibile, ma ha sempre quel modo maligno e subdolo di fare le cose che fa venire molti dubbi.

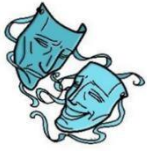
Il personaggio in questione mostra molta eleganza e compostezza, di fatto è difficile vederlo arrabbiato, irritato o disturbato. La sua frase ad effetto infatti è: "Non si è mai completamente vestiti senza un sorriso!". Ed è per questo che durante la serie non lo vediamo mai scomporre la sua espressione, non smette di sorridere. Diciamo che è uno di quei personaggi che non si

sa se amare o detestare profondamente.

Ma, a parte Alastor, *Hazbin* ci presenta moltiabile ritrovarsi, ed è facile affezionarsi a loro.

C'è da dire che le canzoni sono molto più frequenti di una classica serie musical e che ci sono alcuni buchi nella trama. Ma, sinceramente, se la storia ti prende potresti non accorgertene.

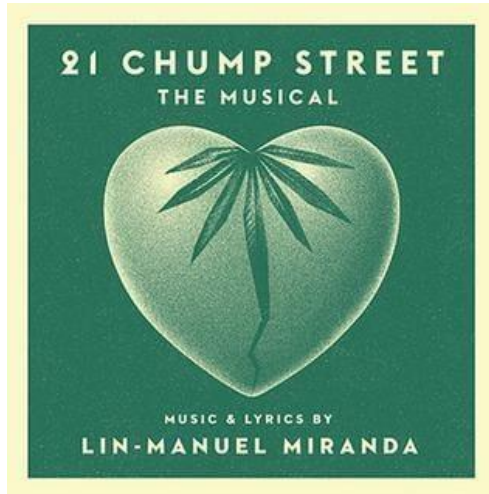
Consiglio questa serie agli amanti di *South Park*, *Rick and Morty* e *Family Guy*! Se apprezzate quel tipo di umorismo, amerete *Hazbin Hotel* al 100%. Alla prossima!



Un Atto da Broadway, a cura di Chiara Calvetti, 5°AS e Giorgia Petrocchi, 4°BLF

21 Chump Street *Una storia vera, cantata.*

Durante il mese di San Valentino abbiamo deciso di portare un mini-musical che parla dell'innocenza d'un amore giovanile... ma non solo.



21 Chump Street, breve ma intenso, è un musical della durata di soli 14 minuti creato, prodotto e interpretato dal colosso di Broadway Lin Manuel Miranda nel 2014.

La storia è quella di Justin, un ragazzo “modello” che si innamora della nuova studentessa appena arrivata da New York, inconsapevole del fatto che la ragazza sia, in realtà, un'agente sotto copertura con il compito di scoprire quali studenti sono coinvolti nello spaccio di droga.

Il musical è rapido, emotivamente coinvolgente, e ha scritto sopra Lin Manuel Miranda a caratteri cubitali: i ritmi veloci, i testi rappati e memorabili, la

presenza di Anthony Ramos come attore protagonista... (nonché quella di Lin stesso come voce narrante!)

Il cast è composto da 6 soli attori, la colonna sonora da appena 5 canzoni, e la scenografia è davvero minima, con solo una manciata di banchi sul palco e una lavagna. Con così poco l'autore è riuscito a mandare un messaggio forte contro l'uso e la vendita di droghe nella scuola, sulle basi di una storia realmente accaduta.

Proprio così, Justin Laboy è esistito veramente, un giovane ragazzo appena maggiorenne che per fare colpo sulla ragazza dei suoi sogni le procurò degli stupefacenti, per poi essere arrestato da lei stessa, finendo in cella e con il cuore spezzato.

A seguire vi lasciamo il link per vedere l'intero musical:

(<https://youtu.be/KgN5bve6S-4?feature=shared>)

Ed anche il sito ufficiale di Lin Manuel Miranda per conoscerlo un po' meglio: (<https://www.linmanuel.com/projects/>)



Lin Manuel Miranda e Anthony Ramos hanno lavorato insieme su molti progetti. Da *Hamilton* in poi, si può dire che Lin abbia preso Anthony sotto la sua ala, coinvolgendolo in progetti come questo, e il nuovo adattamento a film di *In The Heights* (scritto dallo stesso Miranda nel 2005) in cui gli passa il ruolo del protagonista Usnavi.



CyberShield, a cura di Luca Palazzo e Chiara Pullo, 4°D

Phishing: ma il pesce che abbocca sei tu

Benvenuti! L'articolo di questo mese è dedicato al Phishing (da Phreaking, termine con cui vennero classificate le prime truffe tecnologiche, e Fishing, il verbo pescare). Infatti, come il pescatore attira la sua vittima con un'esca, i criminali Cyber utilizzano lo stesso metodo, riportandolo ovviamente nella dimensione digitale.

Il *phishing* è la più comune tecnica di attacco utilizzata dagli *hacker*. Questa consiste in una truffa online in cui i truffatori cercano di ottenere informazioni personali, come password, numeri di carte di credito o dati finanziari, fingendo di essere entità legittime. Di solito avviene attraverso email, messaggi di testo o chiamate telefoniche.

Le email inviate invitano il destinatario a compiere un'azione, generando in lui la prospettiva di ottenere un guadagno o di evitare una situazione spiacevole, ma che invece hanno l'obiettivo di truffare e danneggiare il destinatario o l'organizzazione.



I tentativi di *phishing* presentano un preciso *modus operandi*, importante da conoscere per evitare la truffa:

- **senso di pressione e urgenza**, i cyber criminali cercano di mettere sotto pressione il destinatario, per farlo agire d'istinto, senza riflettere;
- **comunicazione inaspettata**, il messaggio ricevuto arriva con una richiesta insolita;
- **errori ortografici**, poiché i messaggi vengono spesso generati all'estero e tradotti usando dei software, possono presentare degli errori ortografici;
- **formule di apertura**, i testi inviati sono spesso scritti in forma impersonale, senza citare alcuna generalità, o sono estremamente sintetici, focalizzati

sull'esortazione a eseguire un'azione;

- **informazioni critiche o sensibili**, diffidare sempre di qualsiasi messaggio che ti richieda di fornire informazioni sensibili;
- **link**, spesso contengono dei link che collegano a dei siti truffa.

Gli attacchi di *Phishing* possono essere di due tipi: massivi (*spray phishing*) o mirati (*spear phishing*).

La tecnica più comune di attacco è quella di tipo massivo, e quindi poco sofisticata, che consiste nell'inviare tante email a numerosi utenti, nel tentativo, anche a livello probabilistico, che la truffa riesca.

Poi esistono, invece, attacchi più diretti, progettati per colpire te come persona o come appartenente a un gruppo di persone che hanno una caratteristica in comune. Per loro natura

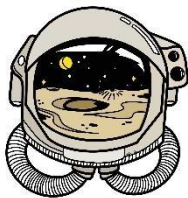
questi attacchi hanno maggiori probabilità di successo, poiché i criminali che usano tecniche di *Spear Phishing* sono spesso appartenenti a organizzazioni che si sono specializzate nel collezionare informazioni sugli individui sfruttando ad esempio gli strumenti social.

Le finalità di queste azioni criminali sono sostanzialmente di 3 tipi:

- la sottrazione di informazioni critiche;
- il controllo e la compromissione del tuo dispositivo;
- la classica truffa con una sottrazione di denaro.

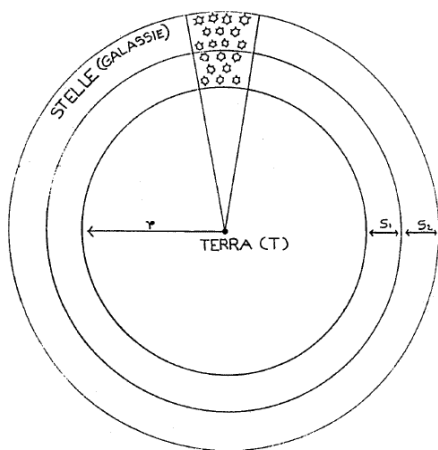


Nei prossimi articoli continueremo a trattare i diversi tipi di truffa, ci vediamo a Febbraio!



Ad Astra, a cura di Livia Laccisaglia, 4°A

Il paradosso di Olbers



Perché il cielo notturno è buio? La domanda, apparentemente banale, sottende complesse questioni connesse all'età e alle dimensioni dell'Universo. Solo negli ultimi anni la cosmologia ha formulato una risposta convincente.

Giovanni Keplero rifiutava, nel suo libro *Conversazione col messaggero delle stelle*, la possibilità che l'Universo fosse infinito, perché altrimenti il nostro sguardo, prima o poi, sarebbe incappato nella luce di una stella in qualunque direzione, e il cielo notturno sarebbe stato luminoso come il Sole. Allo stesso modo, usando il paragone dell'astronomo contemporaneo Harrison, un osservatore

all'interno di una foresta vede alberi in ogni direzione, senza poter scorgere nulla al di fuori del bosco.

Dopo Keplero, anche Newton e Halley si cimentarono nella medesima questione. Quest'ultimo, in particolare, ritenne che il cielo notturno non fosse luminoso perché le stelle più lontane erano così deboli che nessun telescopio poteva osservarle; ne derivava che solo un numero finito di stelle fosse realmente visibile. Ma l'argomentazione era infondata, perché nessuna stella è invisibile, e i fotoni emessi prima o poi giungono all'osservatore, sommandosi con quelli di tutte le altre. Il problema era rimasto senza soluzione, quando Heinrich Olbers nel 1823 lo riprese proponendo che la luce in viaggio nello spazio venisse a mano a mano assorbita, non potendo raggiungere l'osservatore; allo stesso modo si pronunciò nel 1744 Cheseaux. Ma John Herschel, nel 1848, li confutò entrambi, dimostrando

che tutta l'energia assorbita da eventuale materiale presente nell'Universo veniva riemessa, anche se in direzioni diverse. In questo modo la quantità di luce che arriva a un osservatore sarebbe la stessa che in assenza di qualsiasi assorbimento. Da quel momento in poi la questione del buio del cielo notturno è nota come 'paradosso di Olbers'.

LA SOLUZIONE

Per risolvere il paradosso si deve considerare che l'Universo non esiste da sempre e che al suo interno ogni informazione, anche la radiazione luminosa, si propaga con una velocità finita, pari a circa 300 000 km/s. Precisiamo innanzitutto il concetto di orizzonte visibile. Nell'esempio precedente della foresta, esso consiste nella massima distanza alla quale lo sguardo può spingersi, prima di venire completamente intercettato dagli alberi. Se in un bosco l'orizzonte visibile è dell'ordine di qualche decina di metri, per l'Universo si calcola che sia di 10^{23} anni luce, distanza

entro cui sarebbero teoricamente visibili 10^{60} stelle. Ma, secondo le teorie moderne, Universo non ha più di 13-14 miliardi di anni, quindi gli oggetti più lontani sono collocati a 13-14 miliardi (circa 10^{10}) di anni luce di distanza.

A una distanza maggiore non vi sono oggetti che possano emettere luce. Il rapporto $10^{23}/10^{10}$ indica di quante volte è meno luminoso il cielo notturno rispetto a una superficie stellare, e vale 10^{13} , cioè 10 milioni di milioni di volte.

È per questo motivo che il cielo di notte è scurissimo.



Principio di induzione

Miscellanea I

Benvenuti nella rubrica dell'astrazione logico-matematica! In quest'articolo si affronterà un metodo molto particolare, ma valido, per dimostrare una tesi matematica.

Non tutte le gare matematiche richiedono di affidarsi al caso per indovinare le crocette o usare gli ultimi neuroni rimasti dopo il *burnout* pandemico per risolvere quesiti numerici. Talvolta si presentano anche temibili quesiti dimostrativi, per i quali non è sufficiente fornire esempi a iosa della validità della tesi. Allora entra in gioco il principio di induzione, il modo più bizzarro per svolgere una dimostrazione; purtroppo il suo ambito di validità si restringe quasi solo ai numeri naturali e a intervalli finiti di numeri e la sua comprensione non è immediata, tanto che anch'io ho dovuto rivedere l'argomento più volte per farmelo entrare in testa.

I passaggi dell'induzione

Si parte dalla necessità di dimostrare che una certa proprietà valga per tutti i numeri n o per un loro certo intervallo. Allora bisogna seguire tre passaggi.

1. *Base*: si mostra che per il valore iniziale la proprietà vale.
2. *Passo induttivo*: si *suppone* che la proprietà valga per tutti i numeri dell'insieme.
3. Si dimostra che, se la proprietà vale per un certo numero, vale anche per il successivo.

Dopo questi tre passaggi la dimostrazione è terminata! Forse sarà tutto più chiaro con un paio di esempi.

Due esempi di induzione

Partiamo dal cercare di dimostrare che $6^n - 1$ è divisibile per 5 per qualsiasi n naturale.

1. Per costruire un edificio serve una solida base, quindi si inizia la dimostrazione provando che per il minimo numero naturale, ovvero nientemeno che il magnifico e pregnato di valore numero 0, la proprietà vale. E in effetti $6^0 - 1$ è uguale a 0, un numero divisibile per 5.
2. Incredibile, la proprietà sembrerebbe valere! Ma se fosse sempre così? Se $6^n - 1$ fosse divisibile per 5 per un qualsiasi n ?
3. Allora tutto il meccanismo dovrebbe funzionare anche per $n+1$. $6^{n+1} - 1 = 6 \times 6^n - 1 = 5 \times 6^n + 6^n - 1$. 5×6^n è divisibile per 5 avendolo proprio come fattore e anche $6^n - 1$ per il passo induttivo, quindi la proprietà vale sempre.

Perché? Si parte da 0 e si sa che la proprietà vale sempre per il numero successivo, quindi vale anche per 1, ma se vale per 1 vale anche per 2, per 3 e così via all'infinito.

E se invece non partissimo da 0? Proviamo a dimostrare qualcosa di inutilmente complicato, ovvero che la somma dei quadrati dei numeri da 1 a n è pari a

$$\frac{n(n+1)(2n+1)}{6}$$

1. Si parte dal valore più semplice: qual è la somma dei quadrati da 1 a 1? Il quadrato è solamente uno ed è $1: \frac{1(1+1)(2 \times 1+1)}{6} = 1$, quindi 1 è una quantità per cui la proprietà è valida. Chiedo scusa per l'abuso del termine *uno*, ma questa era un'occasione alla quale nessuno avrebbe potuto rinunciare nemmeno una volta nella vita.
2. Si esce dalla *comfort zone* dell'1 e si suppone che la somma dei primi n quadrati sia sempre uguale all'espressione data.
3. Allora, se vale per n , vale anche per $n+1$. Attenzione: il rischio di perdersi nei propri calcoli è alto in questi casi!

$$\begin{aligned} 1^2 + 2^2 + 3^2 + \dots + n^2 + (n+1)^2 &= \frac{n(n+1)(2n+1)}{6} + (n+1)^2 = \\ &= \frac{2n^3 + 3n^2 + n}{6} + \frac{2n^3 + 3n^2 + n + 6n^2 + 12n + 6}{6} = \\ &= \frac{2n^3 + 3n^2 + n + 2n^3 + 9n^2 + 13n + 6}{6} = \\ &= \frac{(n+1)(2n^2 + 7n + 6)}{6} = \frac{(n+1)(n+2)(2n+3)}{6} \\ &= \frac{(n+1)[(n+1)+1][2(n+1)+1]}{6} \end{aligned}$$

Tutto funziona. La proprietà vale per tutti gli interi positivi, come volevasi dimostrare!

Non c'è l'effetto domino se non cade la prima tessera

L'induzione è spesso paragonata al gioco del domino. Si fa cadere la prima tessera, che porta con sé la successiva, la quale fa lo stesso con la sua successiva e così via, finché tutte non sono inevitabilmente cadute. Per quanto sia importante dimostrare che ogni tessera faccia cadere la successiva, bisogna prima di tutto far cadere la prima, altrimenti tutto perde la sua validità. Proviamo a dimostrare che il quadrato di un numero dispari sia sempre pari. Si suppone che per qualsiasi numero della forma $2k+1$ questa regola valga e si vede il numero dispari successivo, ovvero $2k+1+2=2k+3$:

$$(2k+3)^2 = 4k^2 + 12k + 9 = 4k^2 + 4k + 1 + 8k + 8 = (2k+1)^2 + 8(k+1)$$

Il secondo termine è sempre pari perché uno dei suoi fattori lo è, così come il primo per il passo induttivo. Quindi anche il numero successivo è pari.

Qual è l'errore? Non si è verificato che il primo numero dispari avesse per quadrato un numero pari. Si è solamente provato che, se la proprietà fosse valsa per un numero, sarebbe valsa anche per il successivo. Ma l'effetto domino non può partire se non cade la prima tessera.

Come esercizio per casa, vi lascio dimostrare che il quadrato di un numero dispari sia sempre dispari. Forse l'induzione nemmeno serve.

Alla prossima!



Al di là delle parole, a cura di Marta Giudice, 5°C

Essere l'anfitrione *Tra benessere e generosità*

Nel vasto panorama della lingua italiana, troviamo espressioni idiomatiche che, pur essendo di uso comune, celano dietro di sé storie affascinanti e radici storiche. Tra queste, spicca l'espressione "*essere l'anfitrione*".

Ma da dove proviene questo termine e qual è il suo significato originario?

L'origine dell'espressione "*essere l'anfitrione*" affonda le sue radici nel mito greco, precisamente nella figura di Anfitrione. Nella mitologia greca, Anfitrione era un eroe tebano, marito della bellissima Alcmena.

Invaghitosi di quest'ultima, Giove assume le sembianze di Anfitrione, mentre Mercurio prende l'aspetto del servo di lui, Sosia. Al ritorno a casa dei due, si succede una serie di equivoci: Sosia è preso a bastonate da Mercurio, Anfitrione reclama i suoi diritti invano, finché Giove non svela l'arcano invitando tutti a un bel pranzo. Ospiti e servi sono tuttavia sbalorditi, incerti sulle varie identità. Il commediografo Molière scrisse una battuta recitata da Sosia:



“Il vero Anfitrione è quello dal quale si pranza”.

ospiti e rendere piacevole il loro soggiorno.

Da questa storia nasce l'idea di Anfitrione come l'ospite che accoglie nella propria casa, ma anche come colui che è "ospitato" nel senso di essere impersonato da un altro. Nell'uso moderno della lingua italiana, l'espressione "*essere l'anfitrione*" si riferisce principalmente alla figura dell'ospite che accoglie e ospita gli altri nella propria casa o a un evento. Essere l'anfitrione implica responsabilità e generosità, poiché si assume il compito di garantire il benessere degli



Il mondo della fantasia, a cura di Edoardo Squadrani, EX 5°A

La lista "L'enciclopedia degli animali"

"L'enciclopedia degli animali" è una lista di diverse specie animali (sia attuali, che preistorici e persino mitologici), la cui lista deve far comprendere al mondo intero (cioè al popolo umano) che le specie animali devono essere preservate o rischiano di estinguersi e di scomparire dalla faccia della terra per sempre.

Il messaggio di questa lista è quello di trasmettere alla nuova e futura generazione (soprattutto alla nuova e futura progenie) la comprensione e la compassione nei confronti degli animali ed è anche quello di abolire tutti i crimini universali (specialmente il contrabbando e il bracconaggio).





Campionissimi, a cura di Marco Riccio, 5ª

Ronnie O'Sullivan

Di campioni ogni sport ne ha tanti, ma sono pochi quelli in grado di farti innamorare di quello che fanno. Portare una disciplina ad un altro livello è impresa difficile, ma quando questa non è conosciuta e non è adatta allo spettacolo c'è bisogno di un vero e proprio profeta che vada a portare il verbo casa per casa: Ronnie O'Sullivan lo ha fatto per lo *Snooker*. Sette volte campione del mondo, sul tavolo verde del biliardo ha fatto vedere di tutto: far saltare le biglie, cambiare mano, tirare usando un braccio solo, parlare con il pubblico durante il gioco, fermare una partita per chiedere quale fosse il premio.

O'Sullivan cresce nell'Essex e suo padre Ronald ha già deciso per lui cosa sarà da grande: un fenomeno dello *Snooker*. Ronnie viene al mondo letteralmente con la stecca già in mano e resta ore ed ore chiuso in casa per imparare a conoscere ogni

angolo del tavolo e ogni aspetto del gioco. *“Sono dannatamente timido!”*, ha rivelato qualche anno fa, *“E grazie... quando avevo 10 anni stavo tutto il giorno a giocare a biliardo da solo”*. Purtroppo la situazione familiare non è delle migliori e Ronnie si ritrova a dover gestire sé stesso e la sorellina più piccola, mentre cerca di non far fallire il negozio di famiglia. Il giovane si lascia trascinare dalle dipendenze, prima l'alcool e poi le droghe, ma è sempre il suo talento a offrirgli una via d'uscita. A 18 anni vince il campionato britannico di *Snooker*, diventando così il più giovane ad aver mai vinto un torneo professionistico di questo sport. Ronnie gioca divinamente e rompe anche tanti tabù con la sua personalità vulcanica e impertinente, modellando a poco a poco uno sport così elegante da essere inavvicinabile. Nel frattempo colleziona 7 titoli mondiali in un

arco di 21 anni, con l'ultimo che arriva nel 2022.



Ma il biliardo inglese non lo deve ringraziare solo per questo: se questa specialità è diventata spettacolare, se è diventata praticata dai giovani, tanto è merito suo. Ha rotto tutti gli schemi possibili, ha giocato non per la gloria ma per amore dello sport e del suo pubblico e si ritirerà sapendo di essere stato il più grande giocatore di *Snooker* di sempre.

Nel 1992 O'Sullivan inizia la stagione vincendo 74 dei suoi primi 76 incontri da professionista, con 38 vittorie consecutive (record ancora imbattuto).



Game Changer, a cura di Matteo Di Giuseppe, 4°D

I finali

Ciò che separa i giocatori amatoriali dai professionisti

Cari lettori e lettrici, ben tornati! Con questo articolo iniziamo un nuovo capitolo sui finali e in questo numero vedremo alcune linee guida da seguire per un'analisi corretta.

Il finale è quel momento del gioco estremamente complesso in cui rimangono pochi pezzi e in cui molto spesso viene deciso l'esito di una partita. Sapere come comportarsi in un finale è molto importante e le capacità di prendere decisioni corrette in questa fase è ciò che determina la vera forza di un giocatore. I finali sono estremamente teorici, ma molto spesso la creatività è un fattore chiave. Facciamo subito un esempio, come al solito trovate l'analisi completa della posizione al seguente link:

<https://lichess.org/study/flifc0ix>



Per risolvere lo studio sottostante bisogna applicare

alcuni principi fondamentali dei finali:

1. Essendo presenti pochi pezzi sulla scacchiera, il re ha un ruolo fondamentale e l'attività vale più del materiale.
2. La pazienza e la calma sono fondamentali: prima di mettere in atto un piano, migliora la posizione dei tuoi pezzi il più possibile e rendi passivi quelli avversari.
3. Non prendere decisioni limitanti subito, lascia sempre a disposizione più possibilità d'azione.

Tenendo a mente queste linee guida, procediamo con una prima analisi:

La posizione sembra abbastanza chiusa, il materiale è pari ed entrambi gli schieramenti hanno gli stessi pezzi. Il bianco ha un vantaggio di spazio e soprattutto ha un alfiere buono. Notiamo che il bianco può cercare di aprire il lato di donna con *a4-b5* e anche sacrificare

un pedone con *f4-f5* per cercare di infiltrarsi nel lato di re. Il bianco potrebbe anche provare a penetrare nel lato di donna portando il re in *b6-c7*.

Considerando i principi sopraelencati, riesci a individuare il piano che porta il bianco alla vittoria in questa posizione apparentemente pari? (Guarda l'analisi completa per la soluzione).

In questo mese abbiamo analizzato una posizione in cui la componente creativa è fondamentale, nel numero di marzo analizzeremo alcune posizioni teoriche che tutti i giocatori dovrebbero conoscere. Grazie mille dell'attenzione e ci vediamo il mese prossimo con un altro interessante articolo!



D&D, a cura di Filippo Scarpati, 4°D e Giulio Iurescia, 5°A

Classi di D&D

Parte 2

Bentornati e buon anno! Continuiamo con la descrizione delle varie classi di D&D.

Ladro:



il nome di questa classe dice tutto, infatti il ladro è un furtante che si aggira in segretezza, sorprendendo i suoi nemici con attacchi rapidi e silenziosi. Questa

classe è molto utile nei momenti in cui bisogna scassinare porte e forzieri e piazzare trappole. L'unico obiettivo dei ladri è quello di appropriarsi di più ricchezze possibili. Questa è la classe perfetta per chi ama mentire, aggirare gli altri giocatori e ingannarli, puntando ad attaccare i nemici alle loro spalle.

Punti di forza: è una classe che si basa molto sulla Destrezza per garantire al personaggio il massimo della furtività. Inoltre, è molto utile in campagne ambientate in luoghi bui in cui le possibilità di nascondersi sono molte.

Debolezze: nonostante ciò che abbiamo detto prima, il ladro non è una delle migliori classi da schierare in prima linea durante gli scontri. Spesso, infatti, sono i primi a cadere per via delle loro armature, quasi inesistenti. Inoltre, essendo sempre i primi ad andare in avanscoperta, possono cadere in trappole nemiche oppure essere colti di sorpresa da nemici appostati.

Monaco:



in questa classe troviamo, contrariamente a quanto si possa pensare, dei veri maestri di arti marziali in grado di liberare il proprio spirito vitale e quelli dei suoi alleati nei loro combattimenti.

Durante la loro vita si trovano fin dalla nascita in dei monasteri, dove crescono e si addestrano in completo, o quasi, isolamento: la loro forma più simile di vita sociale è andare nel paese limitrofo ed è proprio qui che offrono il loro servizio in cambio di cibo ed altri beni necessari. Essi agiscono per fini nobili: non conoscono l'avidità e il loro intento non è mai quello di arricchirsi. Questa classe è ottima per chi preferisce perseguire il bene del gruppo e della comunità. **Punti di forza:** il monaco fa molto affidamento sulla sua Destrezza e quando questa è molto alta è praticamente impossibile infliggergli colpi e danni.

Debolezze: quando lo si usa all'inizio è quasi sempre il primo a cadere, perchè dispone di punti ferita iniziali molto bassi. All'inizio si troverebbe molto bene nei combattimenti a distanza, se non fosse per il fatto che a distanza infligge molti meno danni di quanto possa fare una qualunque altra classe ed è costretto a combattere buttandosi nella mischia.

La rinascita di Bane

Decidemmo di entrare nel castello, ancora camuffati da minotauri: il corridoio era buio, ma intravedemmo una scala. Salimmo sopra, ma sfortunatamente Garatri cadde e attirò un gruppo di disgustosi ghouls mangia carcasse; uno di loro morse Uraliin che, sotto effetto dello shock, iniziò a canticchiare canzoni tema natalizio. Trovammo il generale, decidemmo di attaccarlo, ma fu del tutto inutile poiché la sua potenza era oltre i limiti della nostra immaginazione e Garatri era in fin di vita. Il generale se ne andò, e Uraliin tentò fino all'ultimo di indebolirlo scoccando contro di lui una freccia alla quale però resistette.

Ora non ci resta altro che continuare ad inseguirlo, allenandoci per bene per poterlo affrontare di nuovo in futuro.

Ci vediamo il prossimo mese!

P.S.: la rubrica *Game-On* ha scritto un articolo sul videogioco basato su D&D!



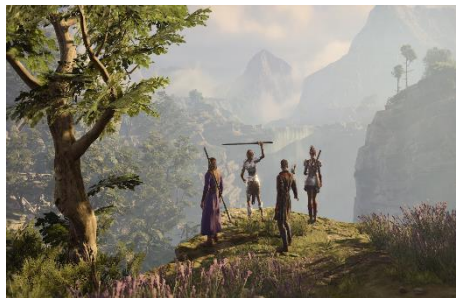
Game-On, a cura di Filippo Scarpati, Luca Palazzo e Chiara Pullo, 4°D
Baldur's Gate 3: vincitore del Game Award

Benvenuti, ragazzi, in questo nuovo articolo! Durante le vacanze natalizie, nella notte tra il 7 e l'8 Dicembre, si è tenuta la decima edizione dei Game Awards, di cui il vincitore è stato (rullo di tamburi).... Baldur's Gate 3. Ma sicuramente questo lo sapevate già visto che è scritto nel titolo dell'articolo, perciò non mi resta che augurarvi una buona lettura!



Baldur's Gate 3 è il terzo titolo dei *Larian Studios* ambientato nei *Forgotten Realms*, nonché vincitore della decima edizione dei *Game Awards*. Il titolo è basato sul celebre gioco da tavolo *Dungeons and Dragons* e ne riprende gran parte delle meccaniche, come i tiri di iniziativa e per colpire, le classi e le razze dei personaggi e la gestione dell'avanzamento di livello. Il gioco è diviso in tre atti ed è completabile nel giro di 75-100 ore di gioco, escludendo le missioni secondarie: ciò ci fa subito capire il duro lavoro attuato dai *Larian Studios*. La trama ruota attorno ad una guerra tra demoni e dèi e spetterà a noi decidere le sorti del regno, scegliendo

quale delle fazioni aiutare. È possibile interagire con tutti gli *NPC* del mondo, contrastandoli oppure avendo storie d'amore con loro: ogni scelta si ripercuoterà nella storia, fino alla fine, perciò fate attenzione! Inoltre, è possibile creare un gruppo di un massimo di quattro personaggi, per giocare anche in cooperativa *online* o locale.



Baldur's Gate 3 è un *open world*, in cui i giocatori esplorano un mondo dettagliato ricco di missioni, personaggi e pericoli. I giocatori godono di una grandissima libertà all'interno del gioco, a partire dalla creazione del personaggio. Per quest'ultimo possiamo scegliere tra ben 11 razze, con benefici razziali diversi: Mezzelfo, Umano, Elfo, Dragonide,

Tiefling, Drow, Mezz'orco, Nano, Gnomo, Halfling e Githyanki. Sono, inoltre, disponibili ben 12 classi (Paladino, Mago, Warlock, Ladro, Bardo, Barbaro, Guerriero, Ranger, Stregone, Monaco, Druido e Chierico) che influenzano lo stile di combattimento del nostro personaggio. Si devono poi scegliere abilità, *background* e aspetto, elementi che influenzano le interazioni e il *gameplay* durante la storia. Nella fase di esplorazione del gioco ci ritroveremo a visitare diverse *location*, ricche di *NPC* con cui interagire, missioni da risolvere e segreti da scoprire. Il nostro viaggio, però, non sarà così facile: numerosi nemici ci attendono lungo la strada da affrontare con un incredibile combattimento a turni. I giocatori muovono strategicamente i loro personaggi sul campo di battaglia, utilizzando abilità, incantesimi e oggetti per

sconfiggere i nemici. Le interazioni ambientali possono essere utilizzate creativamente durante il combattimento.

Il prendere decisioni è un aspetto fondamentale del gioco: le scelte fatte durante conversazioni, missioni e interazioni influenzano significativamente la storia, i rapporti con gli *NPC* e l'esito complessivo del gioco.

Speriamo che l'articolo vi sia piaciuto, ci rivediamo il prossimo mese!

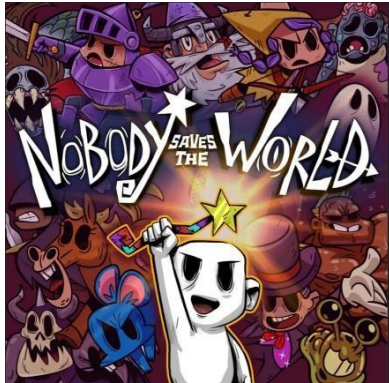




Gruesome Games, a cura di Davide Tozzi, 5°BLF

Nobody Saves The World

<Cosa sei tu?>



Copertina epica.

Nobody Saves The World è un *action RPG* del genere *Dungeon Crawler*, un genere in cui il giocatore deve superare diverse strutture, comunemente detti "Dungeon", per avanzare nella storia e ottenere i dovuti potenziamenti.

La storia di *Nobody Saves The World* inizia con un omino dagli occhi vuoti che si sveglia in una capanna, completamente inconsapevole di dove si trovi, cosa ci faccia e soprattutto chi sia. Dopo aver chiesto ad una persona del posto, l'omino verrà mandato alla casa di Nostramagus, il mago più potente mai conosciuto, ma

una volta entrato nell'abitazione, si trova solo l'assistente di Nostramagus, Randy, il quale gli ordina di andarsene e poi portargli un caffè macchiato. Prima che l'omino se ne possa andare, egli trova una bacchetta e Randy non esita a scaraventarlo nelle prigioni, dando finalmente un nome alla figura dagli occhi vuoti, ovvero Nessuno. Il nessuno ormai è nelle segrete dell'abitazione di Nostramagus, ma proprio quando meno se l'aspetta, la bacchetta che ha trovato poco fa riesce a fargli assumere la forma di un ratto e facendo ciò, permette al Nessuno di scappare. Oramai fuori dalle segrete di Nostramagus, il Nessuno ha l'obiettivo di trovare il mago e finalmente risolvere le sue domande. *Nobody Saves the World* è il gioco perfetto per rilassarsi insieme agli amici e sterminare insieme orde e

orde di mostri senza nemmeno capire il come o il perché.

La meccanica principale del gioco è appunto il cambio di forma, che permette al giocatore di sperimentare diversi tipi di gioco, dal più aggressivo con forme come il Robot, al più caotico come il Negromante. L'accompagnamento musicale solitamente in 8 bit aiuta ad immergersi nell'esperienza di gioco e anche se la trama può sembrare banale, il gioco è pieno di piccole, ma geniali, scene comiche che aiuteranno il giocatore a non fare caso a certi dettagli e di godersi il gioco così com'è.



Randy che aspetta ancora quel diavolo di caffè.



Quesito matematico, a cura di Aurora Umbro, 4°D

Quesito di gennaio febbraio

La guerra interiore

Marika si dispera, perché pensa di non poter mai migliorare in matematica, quella materia che per lei è sempre stata uno scoglio inevitabile. Inizia a girare in tondo e delirare.

Lucilla la guarda perplessa, poi le si illuminano gli occhi e dice: “Tranquillizzati, respira; ce la puoi fare. Ti lascio dello spazio per pensare. Ora conta da 1 fino a 10. Certamente fare di conto non ti basterà per uscire da questa situazione, ma pensa a quanto spazio per pensare tu voglia. Sarà un triangolo che ha come lati dei numeri interi di metri da 1 a 10, non per forza tutti distinti, così potrai girare in tondo attorno all’incentro. A quanti triangoli riesci a pensare?”

Indizio: il quesito è una mera applicazione della disuguaglianza triangolare.

Fonte: c’è un quesito molto simile nella gara a squadre femminile del 2023 delle Olimpiadi di Matematica, il numero 13, al quale mi sono liberamente ispirata. Ecco il testo della gara intera, se foste interessati:

http://olimpiadi.dm.unibo.it/wp-content/uploads/2023/01/gsf_2023.pdf

Soluzione del quesito di dicembre

Ringrazio Francesco Gorello della classe 5°I Scientifico del liceo Plinio Seniore e Filippo Scarpati della classe 4°D Scientifico per aver affrontato con successo il quesito del mese scorso. Vediamo assieme come si svolgesse!

La somma del volume del biscotto e del volume dei quattro stampini è uguale a un parallelepipedo di dimensioni 10 cm, 10 cm e 2 cm, il cui volume è pari a:

$$10 \text{ cm} \times 10 \text{ cm} \times 2 \text{ cm} = 200 \text{ cm}^3$$

Sottraendo al volume del parallelepipedo il volume del biscotto, che è un cilindro di *raggio* 5 cm e altezza 2 cm, si ottiene il volume di quattro stampini. Il volume del cilindro è:

$$\pi \times (5 \text{ cm})^2 \times 2 \text{ cm} = 50\pi \text{ cm}^3 \approx 157 \text{ cm}^3.$$

Il volume di uno stampino si ottiene dividendo per 4 il volume dei 4 stampini, ovvero la differenza tra i due volumi appena trovati:

$$\frac{200\text{cm}^3 - 157\text{cm}^3}{4} \approx 10,73\text{cm}^3.$$

Buon appetito!

Scriveteci!

**Fateci conoscere le vostre opinioni,
i vostri interessi, i vostri suggerimenti per
migliorare il nostro e il vostro giornale!**

Inviateci una mail a: latestata2020@gmail.com

Caporedattrici:

Flavia Carnevale, 4°BLF, Caterina Mazza, 5°C

Redazione Editoriale:

Livia Laccisaglia, 4°A
Valerio Gorini, Luca Palazzo,
Chiara Pullo, Filippo Scarpati, 4°D
Teresa Giulia Accattatis, Fiore Di Mario,
Marta Giudice, Sara Mambretti, 5°C
Martina Gigliucci, 5°ALT

Collaboratori stabili:

Ilenia Di Vetta, Sara Rinaldi, 1°BLF
Miryam De Falco, Emma Gentile, Alessia Terranova, 1°D
Eva Gurrisi, Ilaria Riccio, 1°DLF
Chiara Iaria, 3°DLF
Lavinia Pergola, 4°ALT, Giorgia Petrocchi, 4°BLF
Matteo Di Giuseppe, Marco Parlani, Aurora Umbro, 4°D
Leonardo Maria Mangiola, ex 3°D
Matteo Filardo, Giulio Iurescia, Riccardo Lanternini,
Marco Riccio, Filippo Ciro Vergoni, 5°A
Chiara Calvetti 5°AS
Claudio Miconi, Davide Tozzi, 5°BLF
Martina D'Urso, 5°DLF
Edoardo Squadrani, ex 5°A

Responsabile del progetto:

Prof.ssa Fabrizia Monaco

Docenti della commissione:

Prof.sse Ilaria Coletti, Maria Pia Rosati, Donatella Arezzini