



**VOGLIA DI
PRIMAVERA!**



LA SCUOLA SI VESTE DI PRIMAVERA

di Antonella Martino e Paolo Gennari

Finalmente è arrivata la stagione più colorata e allegra dell'anno: la primavera! E anche alla SMA, l'aria di rinnovamento si fa sentire. I corridoi si sono trasformati in un'esplosione di colori e fiori. Ogni angolo della scuola è decorato con simboli che richiamano la bellezza della natura: fiori dai mille colori, farfalle, alberi in fiore e tanto verde.

C'è davvero un'energia diversa nell'aria. I bambini, con l'aiuto delle maestre, hanno creato delle bellissime decorazioni che hanno invaso le pareti della scuola, portando un po' di magia primaverile nei nostri spazi. Il profumo di carta colorata e il suono delle risate riempiono i corridoi mentre ogni classe si impegna a rendere unico il proprio angolo.

Non solo le decorazioni, ma anche il nostro spirito è più vivace. La primavera porta con sé il desiderio di stare all'aria aperta, di giocare e di stare insieme. I compagni di classe sembrano più sorridenti, e anche le attività didattiche si arricchiscono di nuovi temi, tutti ispirati alla natura che rinasce.

Questo è il momento dell'anno in cui la scuola sembra rifiorire insieme a noi, proprio come i fiori nei giardini. E se a volte ci sembra che l'inverno non voglia mai finire, basta guardare le decorazioni che ci circondano per sentirsi pieni di speranza, pronti ad affrontare una nuova stagione piena di gioia, creatività e nuovi inizi.

La primavera è arrivata anche a scuola e porta con sé un'energia contagiosa che rende ogni giorno speciale! Buona lettura di questo nuovo numero!



I Direttori

Paolo Gennari e Antonella Martino

@SCHOOL

INTERVISTA AL PRESIDE DELLE MEDIE ALBERTO

di Lara Capelli, Chiara Boi e Pietro Nobili

Il nostro caro Alberto è il presidente delle medie. Ogni mattina ci saluta quando arriviamo, è molto simpatico, gentile e ci mette sempre di buon umore. Abbiamo un preside stupendo e siamo molto fortunati ad averlo con noi!

Come stai quest'anno?

Sto molto bene. Mi fa sentire molto felice stare qui.

Da quanti anni lavori qui a scuola?

Questo è il venticinquesimo anno di felicità in questa scuola.

Perché sei diventato il preside delle medie?

Ero preside delle medie dieci anni fa, poi mi hanno chiesto di diventare preside di tutta la scuola e ho accettato. Infine, mi hanno chiesto di tornare a fare il preside delle medie ed eccomi qua.

Come ti trovavi con tutta la scuola?

Molto bene, era bellissimo vedere tutti gli alunni ogni giorno.

Come ti trovi con i ragazzi?

Molto bene, mi piace molto stare con loro.

Secondo te, qual è la cosa più bella della scuola?

Secondo me, la cosa più bella della scuola è la presenza di Maria Ausiliatrice, che anche se non è visibile, si sente.

Cosa ti piaceva dei bambini della primaria?

Mi piaceva il loro affetto e il loro entusiasmo. Quando ero triste andavo alla primaria, perché sapevo che anche solo vederli mi avrebbe fatto felice.

Cosa ti piace di questo lavoro?

Mi piace quando si accende una scintilla nello sguardo di un alunno.

Se oggi incontrassi Don Bosco, cosa gli chiederesti?

Gli chiederei come sta e lo ringrazierei per tutto quello che mi ha insegnato.

Quale sarebbe il tuo sogno?

Avevo un sogno, che era avere la vita che sto vivendo ora.

Grazie per aver letto quest'intervista, speriamo che vi sia piaciuta!



@SCHOOL

UNA NUOVA INSEGNANTE ALLE MEDIE: INTERVISTA AD ELISA FERRARA

di Elia Mamone e Pietro Nobili

Elisa è una professoressa che è arrivata quest'anno nelle scuole medie. È una persona appassionata di arte e ci ha raccontato qualcosa della sua esperienza da insegnante.

Le medie sono facili o difficili?

Le medie sono abbastanza difficili, ma basta studiare e diventeranno più facili.

Gli alunni sono tranquilli?

Gli alunni sono abbastanza tranquilli, anche se ogni tanto qualcuno può essere più vivace.

Cosa ti ha spinto a fare questo lavoro?

Mi ha spinto a fare questo lavoro la mia voglia di trasmettere le mie conoscenze e la mia passione per l'arte.

Come ti rapporti con i colleghi?

Mi trovo molto bene con i colleghi, perché sono gentili e accoglienti.

Come ti trovi con gli alunni?

Mi trovo molto bene con gli alunni, anche se ci sono sempre momenti in cui bisogna lavorare insieme per migliorare.

Che cosa insegni?

Insegnerei storia dell'arte, ma per ora faccio supplenze e aiuto gli alunni del doposcuola.



UN NUOVO ARRIVO IN PORTINERIA: INTERVISTA A KATIA

di Elia Mamone e Pietro Nobili

Katia è la nuova portinaia, che ha preso il posto di Fabrizio. Secondo noi, Katia è una persona che ha voglia di fare bene il suo lavoro.

Come ti trovi in questa scuola?

In questa scuola mi trovo molto bene.

Prima di venire in questa scuola, che lavoro svolgevi?

Prima di venire in questa scuola facevo l'impiegata.

Cosa ti ha spinto a venire in questa scuola?

Mi ha spinto a venire qui il fatto che ci lavorava mia sorella e che avevano bisogno di una mano.

Come ti relazioni con i ragazzi?

Nel mio ruolo non ho spesso contatti diretti con i ragazzi.

Come ti trovi con i colleghi?

Mi trovo molto bene con i colleghi, perché sono tutti molto gentili e disponibili.

Qual è la cosa più bella del tuo lavoro?

La cosa più bella del mio lavoro è stare a contatto con i genitori e i ragazzi.

Come ti senti quando lavori?

Mi sento bene e utile.

4 **Secondo te, la scuola è ben strutturata?**

Io sono qui da poco, ma da quello che sento dire, sì.

CARNEVALE

UNA FESTA BELLISSIMA

di Beatrice Ferraris e Alice Tinti

Il 5 marzo abbiamo fatto una festa bellissima: quella di Carnevale!

Tutte le classi della scuola primaria sono andate in palestra a fare una festa fantastica. Lì abbiamo trovato Nicola con una maschera strana: era il re dell'India. In palestra c'erano tutte le classi sugli spalti.

Le prime erano vestite da elfi: avevano un cappellino fatto con un cartoncino colorato, rosso o verde, con un filo simile a quello delle mascherine (che brutti ricordi, il Covid!). Il cartoncino era attaccato con la colla a caldo.

Le seconde, invece, avevano la maschera a tema Bella e la Bestia: avevano stampato delle immagini di Bella e della Bestia e le avevano colorate con le matite. I maschi erano la Bestia e le femmine erano Bella.

Le terze erano mascherate da dinosauri: avevano stampato le maschere e le avevano colorate.

Le quarte erano travestite da dei Egizi: avevano stampato le immagini degli dei Egizi, le avevano colorate e tagliate.

Le quinte erano travestite da Romani: avevano stampato le maschere dei Romani, le avevano colorate e tagliate.

Tutta la scuola si è recata in palestra, dove abbiamo ballato e cantato. Prima abbiamo fatto una sfilata con le maschere che avevamo realizzato. Nicola ha messo una canzone e, quando diceva masquerade, dovevamo fare una posa. Poi Nicola ci ha chiamato per classe e siamo scesi dagli spalti e Giulia ci ha fatto ballare su varie canzoni. Successivamente ci siamo messi in fila per classi per fare il limbo, e poi siamo usciti e ci siamo recati nelle nostre classi.



CARNEVALE

LA RICETTA DELLE CHIACCHIERE

di Miriam Tiso

Ciao a tutti! Oggi vi voglio parlare di una cosa buonissima che si prepara per Carnevale: le chiacchiere! Sono dolci croccanti e golosi che si preparano in tante case durante questa festa. Fare le chiacchiere è semplice e molto divertente! Vi spiego la ricetta per preparare circa 40 chiacchiere.

Gli ingredienti che vi servono sono:

- 500 g di farina tipo 00
- 50 g di burro
- 3 uova
- 1 baccello di vaniglia
- 1 pizzico di sale fino
- 70 g di zucchero
- 30 g di grappa (o potete usare anche del liquore al posto della grappa, se volete)
- 6 g di lievito in polvere per dolci
- 1 tuorlo
- Zucchero a velo q.b. (quanto basta per cospargere le chiacchiere)
- Olio di semi di arachidi q.b. (per friggere)



Come prepararle:

1. Prima di tutto, in una ciotola, mettete la farina, il burro a pezzetti, le uova, il tuorlo, lo zucchero e il pizzico di sale. Poi, tagliate il baccello di vaniglia e mettetelo insieme agli altri ingredienti.

2. Aggiungete il lievito e la grappa (se non avete la grappa, va bene anche un altro liquore). Mescolate bene tutto fino a ottenere un impasto morbido e liscio.
3. Impastate per qualche minuto con le mani, poi avvolgete l'impasto nella pellicola trasparente e fatelo riposare per circa 30 minuti.
4. Una volta che l'impasto ha riposato, stendetelo con un mattarello su una superficie infarinata. Dovete fare una sfoglia sottile, ma non troppo!

5. Con una rotella, tagliate l'impasto in strisce di circa 6 cm e fate dei piccoli tagli sulle estremità per formare delle strisce che sembrano delle "frittelle" ondulate.

6. In una padella grande, fate scaldare l'olio di semi di arachidi (l'olio deve essere abbondante e molto caldo, ma non deve fumare!).

7. Quando l'olio è pronto, mettete le chiacchiere nell'olio e friggetele per un paio di minuti,

finché non diventano dorate e croccanti.

8. Una volta cotte, mettetele su un piatto con della carta assorbente per togliere l'olio in eccesso.
9. Quando si sono raffreddate un po', spolverizzatele con zucchero a velo!

Ecco fatto! Le vostre chiacchiere di Carnevale sono pronte! Spero che vi piacciono tanto. Buon appetito a tutti!

SCIENZA

LA PIRAMIDE ECOLOGICA

di Larissa Alexandrov e Beatrice Ferraris

La catena alimentare può essere rappresentata anche come una piramide. Alla base si trovano i produttori, mentre sui successivi scalini si trovano i consumatori di 1° ordine, 2° ordine e 3° ordine. Ogni livello della piramide ecologica è collegato ai decompositori, perché sia le piante che gli animali producono resti e rifiuti che, una volta trasformati, forniscono sali minerali ai produttori.

Non avete mai visto una piramide ecologica? Bene! I nostri insegnanti di giornalino vi faranno vedere una foto di questa piramide, inventata da Charles Elton (1927) e Bodenheimer (1938).

Una piramide ecologica è una rappresentazione grafica progettata per mostrare la biomassa o la bioproduttività a ciascun livello trofico in un dato ecosistema.

Una piramide di energia rappresenta quanta energia, inizialmente proveniente dal sole, viene trattenuta o immagazzinata sotto forma di nuova biomassa a ciascun livello trofico in un ecosistema. Circa il 10% dell'energia viene trasferita da un livello trofico al successivo, impedendo così un elevato numero di livelli trofici. Le piramidi energetiche sono necessariamente rettilinee in ecosistemi sani; deve sempre esserci più energia disponibile a un dato livello della piramide per supportare il fabbisogno energetico e di biomassa del livello trofico successivo.

Una piramide di energia mostra quanta energia viene trattenuta sotto forma di nuova biomassa ad ogni livello trofico, mentre una piramide di biomassa mostra quanta biomassa (la quantità di sostanza vivente o organica presente in un organismo) è presente negli organismi. C'è anche una piramide di numeri che rappresenta il numero di singoli organismi per ogni livello trofico. Le piramidi di energia sono normalmente verticali. Altre piramidi possono essere invertite o assumere altre forme.

Le piramidi ecologiche iniziano con i produttori sul fondo (come le piante) e procedono attraverso i vari livelli trofici (come gli erbivori che mangiano le piante, i carnivori che mangiano la carne, gli onnivori che mangiano sia le piante che la carne, e così via). Il livello più alto è il vertice della catena alimentare.

La biomassa può essere misurata tramite un calorimetro a bomba.

Piramide di energia

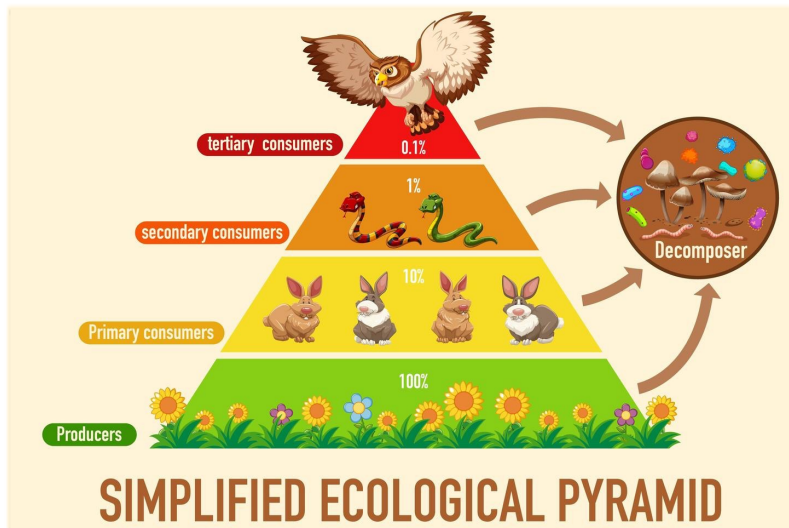
Una piramide di energia o piramide di produttività mostra la produzione o il rinnovo (la velocità con cui l'energia o la massa viene trasferita da un livello trofico al successivo) di biomassa ad ogni livello trofico. Invece di mostrare un singolo momento nel tempo, come una foto istantanea, le piramidi di produttività mostrano il flusso di energia attraverso la catena alimentare. Le unità tipiche sono grammi per metro quadrato all'anno o calorie per metro quadrato all'anno. Come per gli altri, questo grafico mostra i produttori in basso e i livelli trofici più alti in cima.

Quando un ecosistema è sano, questo grafico produce una piramide ecologica standard. Questo perché, affinché l'ecosistema si sostenga, deve esserci più energia a livelli trofici inferiori rispetto a quelli più elevati. Ciò consente agli organismi dei livelli inferiori di mantenere non solo una popolazione stabile, ma anche di trasferire energia nella piramide.

SCIENZA

L'eccezione a questa generalizzazione è quando parti di una rete alimentare sono supportate da input di risorse esterne alla comunità locale. In piccoli flussi energetici boschivi, ad esempio, il volume di livelli superiori può essere maggiore di quanto potrebbe essere supportato dalla produzione primaria locale.

Quando l'energia viene trasferita al livello trofico successivo, in genere solo il 10% o il 12% viene utilizzato per costruire nuova biomassa, diventando energia immagazzinata (il resto è destinato ai processi metabolici).



Piramide di biomassa

Una piramide di biomassa mostra la relazione tra biomassa e livello trofico quantificando la biomassa presente ad ogni livello trofico di una comunità ecologica in un determinato momento. È una rappresentazione grafica della biomassa (quantità totale di sostanza vivente o organica in un ecosistema) presente nell'area dell'unità a diversi livelli trofici. Le unità tipiche sono grammi per metro quadrato o calorie per metro quadrato. La piramide della biomassa può essere "invertita". Ad esempio, in un ecosistema stagnante, il raccolto permanente di fitoplancton, i principali produttori, in qualsiasi momento sarà inferiore alla massa degli eterotrofi, come pesci e insetti. Ciò è spiegato dal fatto che il fitoplancton si riproduce molto rapidamente, ma ha una vita individuale molto più breve.

Piramide di numeri

Una piramide di numeri mostra il numero di singoli organismi coinvolti ad ogni livello trofico in un ecosistema. Le piramidi non sono necessariamente verticali verso l'alto. In alcuni ecosistemi ci possono essere più consumatori primari che produttori.

Una piramide di numeri mostra graficamente la popolazione, o l'abbondanza, in termini di numero di singoli organismi coinvolti ad ogni livello di una catena alimentare. Questo mostra il numero di organismi in ciascun livello trofico senza alcuna considerazione per le loro dimensioni individuali o biomassa. La piramide non è necessariamente verticale verso l'alto. Ad esempio, verrà invertita se gli scarafaggi si nutrono della produzione di alberi forestali o se i parassiti si nutrono di grandi animali ospiti.

ENTERTAINMENT

“AFFARI TUOI”: UN PROGRAMMA CHE CI PIACE

di Lara Capelli e Chiara Boi

Oggi abbiamo deciso di scrivere un articolo su Affari Tuoi! Se non lo guardate ancora, lo inizierete a fare dopo aver letto questo articolo! Affari Tuoi è un programma televisivo condotto da Stefano De Martino, un presentatore di 35 anni. Il giocatore è accompagnato da un amico o da un membro della famiglia. Il concorrente e il suo accompagnatore vengono selezionati tramite un provino. Il gioco consiste nell'aprire il maggior numero possibile di pacchi blu, che contengono le somme di denaro più alte. In totale, i pacchi sono 20, uno per ogni regione d'Italia.

Ecco la tabella dei soldi in ogni pacco:

PACCHI BLU: 0€, 1€, cibo tipico della regione del giocatore, 10€, 20€, 50€, 75€, 100€, 200€, 500€.

PACCHI ROSSI: 5.000€, 10.000€, 15.000€, 20.000€, 30.000€, 50.000€, 75.000€, 100.000€, 200.000€, 300.000€.

Dopo che il giocatore ha scelto di aprire un numero di pacchi che va da 1 a 6 (il numero esatto viene deciso dal Dottore), Stefano verrà chiamato dal Dottore, che non si vede mai in televisione, ma che è Pasquale Romano, un uomo di 58 anni. Il Dottore offrirà al giocatore una somma di denaro o un cambio di pacco. L'importo offerto sarà maggiore se ci sono più pacchi rossi nel gioco. In alternativa, il Dottore potrà suggerire un cambio di pacco. In entrambi i casi, il giocatore ha la possibilità di rifiutare l'offerta.

A volte, il Dottore chiederà al giocatore quale pacco desidera, oppure presenterà due carte: una con la scritta “cambio” e l'altra con “offerta”. Stefano mischierà le carte, e il giocatore dovrà sceglierne una, che potrà comunque rifiutare. Se, alla fine, il concorrente rimane con solo pacchi blu, passerà al gioco della “Regione Fortunata”, dove avrà due tentativi per indovinare la regione giusta. Il primo tentativo vale 100.000€, e il secondo 50.000€. Il Dottore cercherà di ostacolare il giocatore, ma quest'ultimo dovrà fare attenzione a non cadere nei suoi trabocchetti!

Curiosità:

DOVE ALLOGGIANO: I concorrenti di Affari Tuoi alloggiano in vari alberghi, i cui costi sono coperti dalla Rai.

I CORI: All'inizio di ogni puntata, Stefano dirà: “E adesso sono...” e il pubblico risponderà: “...Affari Tuoi!!!”. Alla fine, prima di aprire il pacco decisivo o di vedere se è giusta la Regione Fortunata, Stefano dirà: “Torniamo tra...” e il pubblico risponderà: “...una manciata di secondi!!!”.

Grazie mille per l'attenzione, guardate Affari Tuoi e leggete il giornalino della SMA.
Stefano vi saluta!!!



ENTERTAINMENT

SANREMO 2025: LE NOSTRE OPINIONI

di Alice Tinti e Jacopo Ferrario

Cari lettori,

Oggi vi parleremo della 75ª edizione del festival della canzone italiana, Sanremo. Quest'anno si è svolto al Teatro Ariston di Sanremo, in Liguria, dal 11 al 15 febbraio, e la conduzione è stata affidata a Carlo Conti, che ha avuto vari co-conduttori.

- 1ª serata: Gerry Scotti e Antonella Clerici
- 2ª serata: Bianca Balti, Cristiano Malgioglio e Nino Frassica
- 3ª serata: Miriam Leone, Elettra Lamborghini e Katia Follesa
- 4ª serata: Mahmood e Geppi Cucciari
- Serata finale: Alessia Marcuzzi e Alessandro Cattelan

Quest'anno i cantanti in gara erano 29, non 30, poiché Emis Killa si è ritirato. La classifica finale ha visto al primo posto Olly con "Balorda nostalgia", seguito da Lucio Corsi con "Volevo essere un duro" e Brunori Sas con "L'albero delle noci".

Ecco la classifica dei primi 10:

1. Olly - "Balorda nostalgia"
2. Lucio Corsi - "Volevo essere un duro"
3. Brunori Sas - "L'albero delle noci"
4. Fedez - "Battito"
5. Simone Cristicchi - "Quando sarai piccola"
6. Giorgia - "La cura per me"
7. Achille Lauro - "Incoscienti giovani"
8. Francesco Gabbani - "Viva la vita"
9. Irama - "Lentamente"
10. Coma_Cose - "Cuoricini"



ENTERTAINMENT

Interviste ai bambini

Abbiamo chiesto ad alcuni bambini cosa ne pensassero del Festival di Sanremo 2025. Ecco alcune delle loro risposte, raggruppate per classe:

1^aA

Emma: "Mi è piaciuto Sanremo perché le canzoni erano belle. Olly mi è piaciuto per il ritmo e le parole."

Top 3: 1° Olly, 2° The Kolors, 3° Coma_Cose.

Gabriele: "Sì, mi è piaciuto, soprattutto le canzoni. La performance di Olly mi è piaciuta per il ritmo."

Top 3: 1° Olly, 2° Coma_Cose, 3° The Kolors.

1^aB

Amelia: "Mi è piaciuto perché c'erano belle canzoni. La performance di Olly mi è piaciuta."

Top 3: 1° Noemi, 2° Clara.

Mauro: "Mi è piaciuto per le belle canzoni. La performance di Olly non mi è piaciuta."

Top 3: 1° Rose Villain.

1^aC

Tommaso: "Mi è piaciuto Sanremo, soprattutto per i duetti. La performance di Olly mi ha colpito per la rivelazione del suo nome."

Top 3: Nessuna canzone preferita.

Alice: "Mi è piaciuto perché c'erano tante canzoni, ma non ho una top 3 precisa."

Top 3: Nessuna preferenza.

2^aA

Alice: "Mi è piaciuto perché le canzoni erano belle. La performance di Olly mi è piaciuta così così, per i vestiti."

Top 3: 1° Fedez, 2° Tony Effe, 3° Lucio Corsi.

Filippo: "Le canzoni erano belle, ma non mi è piaciuto

molto il look di Olly."

Top 3: 1° Tony Effe, 2° Fedez, 3° Lucio Corsi.

2^aB

Carlotta: "Mi è piaciuto Sanremo per i duetti, ma non la performance di Olly."

Top 3: Nessuna preferita.

Simone: "Mi è piaciuto molto, soprattutto la canzone di Olly."

Top 3: Nessuna preferenza.

2^aC

Carolina: "Mi è piaciuto perché ho conosciuto nuovi cantanti. La performance di Olly mi è piaciuta, ascolto molte sue canzoni."

Top 3: 1° Olly, 2° Lucio Corsi, 3° Coma_Cose.

Samuele: "Mi sono piaciute molte canzoni. La performance di Olly mi è piaciuta per il look."

Top 3: 1° Coma_Cose, 2° Brunori Sas, 3° Lucio Corsi.

3^aA

Diletta: "Mi è piaciuto Sanremo, ma non la performance di Olly."

Top 3: 1° Giorgia, 2° Fedez, 3° Achille Lauro.

David: "Mi è piaciuto per la varietà delle canzoni. La performance di Olly non mi è piaciuta."

Top 3: 1° Achille Lauro, 2° Tony Effe, 3° Giorgia.

3^aB

Matilde: "Mi sono piaciute molte canzoni, ma la performance di Olly non mi ha convinto."

Top 3: 1° Noemi, 2° Francesco Gabbani, 3° Achille Lauro.

Matteo: "Mi è piaciuto Sanremo, soprattutto per le canzoni."

Top 3: 1° Achille Lauro, 2° Francesco Gabbani, 3° Olly.

ENTERTAINment

3^aC

Stella: "Mi piace cantare, ma la performance di Olly non mi ha convinto."

Top 3: 1° Coma_Cose, 2° Achille Lauro, 3° Rose Villain.

Pietro: "Mi piace la musica, ma la performance di Olly non mi ha entusiasmato."

Top 3: 1° Achille Lauro, 2° Coma_Cose.

4^aA

Giorgia: "Mi è piaciuto Sanremo, i cantanti erano bravi. La performance di Olly è stata ottima."

Top 3: 1° Olly, 2° Fedez, 3° Francesco Gabbani.

Federico: "Mi è piaciuto perché ha vinto Olly."

Top 3: 1° Olly, 2° Achille Lauro, 3° Rkomi.

4^aB

Lucilla: "Mi è piaciuto Sanremo, ma la performance di Olly non mi ha convinto."

Top 3: 1° Francesca Michielin, 2° Coma_Cose.

Dave: "Mi è piaciuto per i tanti cantanti. La performance di Olly non mi ha entusiasmato."

Top 3: 1° Francesca Michielin, 2° Rose Villain.

4^aC

Ivan: "Non ho visto Sanremo, ma mi piacerebbe."

Top 3: Nessuna preferenza.

Anna: "Mi è piaciuto Sanremo, ma la performance di Olly non mi ha convinto."

Top 3: Nessuna preferenza.

5^aA

Greta: "Mi è piaciuto Sanremo, i cantanti sono stati bravi."

Top 3: 1° Olly, 2° Tony Effe, 3° Achille Lauro.

Filippo: "Mi è piaciuto perché ha vinto Olly."

Top 3: 1° Olly, 2° The Kolors, 3° Giorgia.

5^aB

Martina: "Mi è piaciuto Sanremo, c'erano tanti cantanti italiani."

Top 3: 1° Olly, 2° Tony Effe, 3° Sarah Toscano.

Manuele: "Mi è piaciuto perché Olly ha vinto, i suoi vestiti erano divertenti."

Top 3: 1° Olly, 2° Tony Effe, 3° Brunori Sas.

5^aC

Isabella: "Non ho visto Sanremo."

Top 3: 1° Irama, 2° Rose Villain, 3° Olly.

Alessio: "Mi è piaciuto vedere i cantanti, ma la performance di Olly non mi ha convinto."

Top 3: 1° Tony Effe, 2° Lucio Corsi, 3° Fedez.



ENTERTAINMENT

PASSIONE HARRY POTTER

di Mattia Antonicci, Oliver Rivolta e Beatrice Ferraris

Harry Potter è una serie di romanzi fantasy scritta da J. K. Rowling, incentrata sulle avventure del giovane mago Harry Potter e dei suoi migliori amici Ron Weasley ed Hermione Granger, studenti della Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts. Il mondo magico nel quale è ambientata la saga è una società parallela che vive celata al resto del mondo reale, quello delle persone comuni, che vengono definite “babbani”. L’arco narrativo segue principalmente lo scontro tra il protagonista e il mago oscuro Lord Voldemort, desideroso di conquistare il mondo magico e l’immortalità.

Ideata nei primi anni Novanta, la saga, pubblicata in sette libri tra il 1997 e il 2007, riscosse un ampio successo commerciale e mediatico, generando un grande seguito sia tra i più giovani che tra gli adulti. Tradotta in oltre ottanta lingue, tra le quali il latino e il greco antico, Harry Potter resta

una delle serie di libri più vendute nella storia dell’editoria, con una vendita complessiva di 500 milioni di copie fino al 2018. Oltre ai sette romanzi, l’autrice ha pubblicato tre storie come supplemento alla saga: Gli animali fantastici: dove trovarli, Il Quidditch attraverso i secoli e Le fiabe di Beda il Bardo. A ciò si aggiunge la sceneggiatura dello spettacolo teatrale Harry Potter e la maledizione dell’erede, pubblicata nel 2016. Nel 2012 è stato inoltre aperto il portale web Pottermore, dedicato alla divulgazione di nuovi approfondimenti sul mondo magico.

Associata anche al genere del romanzo di formazione, la saga si concentra da una parte nell’esplorare l’evoluzione psicologica di molti dei personaggi e, dall’altra, nel presentare e approfondire diversi temi, tra cui la morte, l’amore, il libero arbitrio, il razzismo, il classismo e il potere politico, generando numerose critiche letterarie, oltre a dibattiti religiosi relativi ai valori morali trasmessi nell’opera. La popolarità della saga ha esercitato un notevole impatto culturale, esprimendosi inizialmente su internet, dove il fandom ha avuto modo di aggregarsi e confrontarsi su varie piattaforme, quali forum e fansite. In ambito sportivo si è affermato il quidditch, un nuovo sport ispirato all’omonimo gioco della saga, mentre in ambito musicale alcuni gruppi hanno dato vita al genere del wizard rock.

La serie cinematografica ispirata alla saga, prodotta dalla Warner Bros., è stata, al momento della sua conclusione, la più remunerativa della storia del cinema, con un incasso di oltre sette miliardi di dollari. I film della serie hanno ottenuto numerosi premi cinematografici. Ai lungometraggi della saga si sono ispirati numerosi videogiochi, i primi dei quali sviluppati dalla EA Games, e una serie di parchi tematici.



ENTERTAINMENT

Il mondo magico di Harry Potter e oggetti magici di Harry Potter

Il mondo magico di Harry Potter consiste in una società parallela caratterizzata dal dominio della magia e popolata da persone in grado di controllarla, che vengono definiti “maghi” e “streghe”. Il dono della magia è innato e viene trasmesso per via ereditaria; esistono però delle eccezioni, come i maghinò, che pur essendo nati da genitori maghi non sono in grado di praticare la magia, e i muggles, maghi nati da famiglie non magiche. La magia viene esercitata soprattutto attraverso gli incantesimi, generalmente evocati mediante l'utilizzo di una bacchetta magica. Nel mondo magico sono poi diffuse arti come la preparazione delle pozioni.

La società magica vive celata al resto del mondo, dominato dalle persone senza poteri magici, definite “babbani”, che vivono ignare dell'esistenza della magia. Questa situazione venne stabilita alla fine del XVII secolo, in seguito alla promulgazione dello Statuto Internazionale di Segretezza della Magia. Il mantenimento della segretezza del mondo magico è salvaguardato da varie istituzioni governative, le quali amministrano le varie comunità magiche sparse in giro per il mondo. Molte famiglie magiche si sono aggregate per costituire delle comunità in piccoli villaggi, come Godric's Hollow, Ottery St. Catchpole e Hogsmeade. L'isolamento vissuto dalla società magica ha portato quest'ultima a sviluppare un'identità culturale e usi e costumi propri, oltre a crearsi dei propri spazi in ogni ambito sociale. Il settore educativo è dominato da scuole come Hogwarts in Gran Bretagna, Beauxbatons in Francia e Durmstrang in Europa orientale. A Londra i maghi fanno le proprie compere principalmente a Diagon Alley, mentre nella stazione di King's Cross è attivo un binario inaccessibile ai babbani, dal quale parte l'Espresso per Hogwarts.

In ambito economico, la comunità magica fa riferimento a proprie valute, e la banca più importante è Gringott, gestita dai folletti. Lo sport più seguito e praticato nel mondo magico è il quidditch, giocato a bordo di scope volanti. Dal punto di vista delle infrastrutture, la comunità magica britannica dispone di Azkaban, una prigione situata su un'isola nel mare del Nord, e dell'Ospedale San Mungo. Nell'ambito dei trasporti dominano le scope volanti, le passaporte e la metropolvere, mentre il servizio postale viene effettuato attraverso il ricorso ai gufi, che vengono utilizzati come portalettere. Nell'ambito della comunicazione di massa, invece, dominano vari giornali e riviste, il più importante dei quali nel contesto britannico è la Gazzetta del Profeta.

La segregazione vissuta dalla comunità magica ha portato quest'ultima ad adottare un atteggiamento di indifferenza verso il mondo babbano. Parte del mondo magico ha sviluppato un sentimento di superiorità nei confronti dei babbani, che sfocia spesso nell'intolleranza anche verso maghi figli di babbani e maghinò. Molte delle più antiche e influenti famiglie magiche hanno fatto propria la dottrina della purezza di sangue, consistente nel preservare un albero genealogico costituito esclusivamente da maghi purosangue e privo di contaminazioni babbane. Gran parte dei purosangue militanti ha espresso appoggio per Lord Voldemort e per i suoi Mangiamorte, che hanno scatenato una campagna di terrore volta a conquistare il potere e purificare il mondo magico.

L'inefficienza del Ministero della Magia nell'opporsi a Voldemort ha portato Albus Silente, ritenuto il mago più potente dell'era moderna, a fondare l'Ordine della Fenice, organizzazione di resistenza al Signore Oscuro. Il primo periodo di terrore terminò con l'improvvisa scomparsa di Voldemort, in seguito al suo fallito tentativo di uccidere il neonato Harry Potter prima dell'inizio degli eventi della serie.

Grazie per la lettura!

ENTERTAINment

FORTNITE

di Martin Premru

Cos'è Fortnite? Fortnite è un gioco di strategia e anche uno sparatutto. Fortnite è gratuito, ma esiste una valuta digitale chiamata V-BUCKS. La valuta minima da acquistare è di €8, che equivalgono a 1000 V-BUCKS. Diciamo subito una cosa: Fortnite non è un pay to win. Infatti, tutti gli acquisti nel gioco sono solo estetici, tranne il pass "Salva il Mondo", che è l'unica modalità a pagamento di Fortnite. Le skin (i personaggi) non ti rendono più forte, perché, come ho detto, non danno benefici nel gioco.

La modalità principale è Battaglia Reale, che consiste in un "tutti contro tutti" con 100 persone. Non dovrai soltanto sparare, ma anche costruire, scavalcare, guidare... Nel gioco ci sono diverse armi, ognuna con una rarità, ma qui parleremo solo delle rarità e dei medaglioni, perché se parlassimo anche delle armi, l'articolo diventerebbe troppo lungo.

Le rarità sono: Comune, Non comune, Raro, Epico, Leggendaro, Mitico.

I medaglioni della Capitolo 6 Stagione 1 sono il Medaglione di Rossa Notturna e il Medaglione di Shogun X. Il Medaglione di Rossa Notturna ricarica automaticamente il caricatore di circa 3 o 4 colpi al secondo, mentre il Medaglione di Shogun X rende invisibile il giocatore quando corre. E per i medaglioni è tutto.

Al momento siamo alla Stagione 6, Capitolo 2; vediamo cosa accadrà in questo Capitolo 2. Prima di tutto, il treno è cambiato, inoltre c'è una nuova parte della mappa. Altre novità includono i cetro-coin, con i quali acquistare armi leggendarie e mitiche, oltre che delle "manne", che sono mini-medaglioni. Con l'oro (una valuta meno importante e più comune), potrai comprare cure, armi epiche e tipi di granate di supporto.

Cosa succede alla fine di ogni capitolo? Il tuo livello tornerà a 0, dovrai ricomprare il pass battaglia se vuoi, e ci sarà anche un evento finale! Ma ci sono anche delle armi corpo a corpo, come la Lama del Tifone e la Lama Cinetica.

Inizialmente, Fortnite era un gioco in cui potevi solo costruire, ma col tempo è stato migliorato ed è diventato così popolare da essere il videogioco più famoso al mondo. Fortnite fa collaborazioni con tantissimi brand, tra cui Nike, Adidas, Pirati dei Caraibi, Lego, Avatar e molti altri.

E ora vediamo cosa ne pensano alcuni giocatori di Fortnite:

Classe 5°A

Filippo B. – Livello 274

Filippo B. – Pescesecco

Filippo B. – Rientro Ranked

Filippo C. – Livello 76

Filippo C. – Default

Filippo C. – Battaglia Reale Zero Costruzioni

Classe 5°B

Alex – Livello 127

Alex – Godzilla

Alex – Battaglia Reale

Mattia – Livello 19

Mattia – Corvo

Mattia – Balistica

Classe 5°C

Alessio – Livello 131

Alessio – Cavaliere Nero

Alessio – Rientro

Gabriele – Livello 176

Gabriele – Cavaliere Nero

Gabriele – Rientro Ranked



ENTERTAINment

SONIC FORCES: LA NUOVA AVVENTURA DEL VELOCISSIMO SONIC

di Simone Stocco

Sonic, il famoso porcospino blu, è tornato in un nuovo emozionante gioco: Sonic Forces! Questo gioco ci porta in un'avventura piena di azione, velocità e sorprese, dove Sonic deve affrontare il malvagio Dr. Eggman, che ha preso il controllo del mondo.

Nel gioco, Sonic non è solo! Oltre al nostro eroe blu, ci sono tanti altri personaggi che ci aiuteranno, come Tails, Knuckles e il misterioso "Custom Hero", un nuovo personaggio che si può creare direttamente! La storia ci fa vivere battaglie emozionanti e sfide superveloci, dove il nostro obiettivo è salvare il mondo.

Il gioco è diviso in diverse modalità, e potremo correre in ambienti grafici colorati, affrontare nemici e risolvere puzzle. Ogni livello è un'avventura che ci tiene sempre sulla punta dei piedi!

Sonic Forces è un gioco che piacerà a tutti, grandi e piccoli, e ci ricorda perché Sonic è ancora uno dei personaggi più amati nel mondo dei videogiochi.

Se ami la velocità e le sfide, preparati a correre con Sonic!





ALFA ROMEO

di Mattia Antonicci

Alfa Romeo è un'azienda italiana nota per la produzione di vetture dal carattere sportivo. Fondata il 24 giugno 1910 a Milano come A.L.F.A. (acronimo di "Anonima Lombarda Fabbrica Automobili"), nel 1918 cambiò nome in "Alfa Romeo" a seguito dell'acquisizione del controllo della società da parte di Nicola Romeo. L'Alfa Romeo appartenne all'Istituto per la Ricostruzione Industriale dal 1933 al 1986, quando fu venduta al gruppo Fiat, per poi diventare, nel 2014, un marchio di Fiat Chrysler Automobiles e, dal 2021, del gruppo Stellantis.

Durante la sua esistenza, la casa ha realizzato vetture da strada e concept car che hanno segnato la storia del design dell'industria automobilistica italiana. Dal punto di vista tecnologico, l'Alfa Romeo è considerata una delle case più all'avanguardia nel panorama automobilistico mondiale grazie alle innovazioni introdotte nelle sue vetture.

Oltre alle autovetture, l'Alfa Romeo ha anche prodotto veicoli commerciali, materiale rotabile, mezzi pubblici, motori marini e aeronautici. All'inizio degli anni Settanta, al culmine della capacità manifatturiera, la forza lavoro sfiorava i 29.000 dipendenti distribuiti nei tre stabilimenti produttivi dell'epoca (Portello, Arese e Pomigliano d'Arco).

La casa del Biscione ha partecipato con successo a differenti categorie di competizioni automobilistiche. Nel 1925 ha vinto il primo campionato del mondo di automobilismo organizzato nella storia, mentre nel 1950 e nel 1951 ha conquistato le prime due edizioni del Campionato mondiale di Formula 1. Nel 1975 e nel 1977 si è invece aggiudicata il Campionato del mondo sportprototipi. La Scuderia Ferrari ha esordito nelle competizioni a bordo di vetture Alfa Romeo.

L'Alfa e la nascita del marchio Alfa Romeo

La società fondata nel 1911 da Nicola Romeo fu trasformata in società per azioni dopo aver rilevato l'Anonima Lombarda Fabbrica Automobili nel 1918.

L'origine del marchio è collegata alla fondazione della Società Italiana Automobili Darracq, che nacque a Napoli il 6 aprile 1906. Questa azienda, che produceva su licenza alcuni modelli della casa madre francese, alla fine del 1906 fu trasferita a Milano con la realizzazione di uno stabilimento in zona Portello.

Le vendite si dimostrarono insufficienti a garantire la sopravvivenza dell'attività produttiva. Alla fine del 1909 la società fu posta in liquidazione e venne rilevata da un gruppo di imprenditori lombardi il 24 giugno 1910, quando l'azienda mutò il nome in ALFA (acronimo di "Anonima Lombarda Fabbrica Automobili"). Già nel 1910 fu lanciato il primo modello di autovettura, l'ALFA 24 HP. Progettata da Giuseppe Merosi, la 24 HP ebbe un buon successo e fu seguita da altri modelli.

Prima dell'entrata dell'Italia nella Prima Guerra Mondiale, le vendite dell'ALFA aumentarono gradualmente, passando dagli 80 esemplari del 1911 ai 272 del 1914, per poi calare a 207 nel 1915. Con l'entrata in guerra dell'Italia nel 1915, la casa automobilistica entrò in crisi poiché priva delle risorse necessarie per riconvertirsi alla produzione bellica.

La proprietà decise quindi di vendere l'ALFA alla Banca Italiana di Sconto, che individuò l'acquirente in Nicola Romeo, un ingegnere meccanico di Sant'Antimo. Il 4 agosto 1915 Nicola Romeo divenne direttore dello stabilimento del Portello e, nel corso di due anni, il suo gruppo industriale acquisì il controllo della società, che si concentrò sulla fabbricazione di munizioni, motori aeronautici e attrezzature per miniere, interrompendo temporaneamente la produzione di autovetture.



Terminata la guerra, Romeo ritornò alla produzione di autovetture e modificò la denominazione in “Alfa Romeo”. L'atto ufficiale di nascita dell'Alfa Romeo è datato 3 febbraio 1918. La commercializzazione della prebellica ALFA 15-20 HP ricominciò nel 1919. Nel 1920 venne lanciata l'Alfa Romeo 20-30 HP, il primo modello da strada a essere commercializzato con la nuova denominazione della società, ma gli affari peggiorarono a causa delle basse vendite dovute alla quasi totale assenza di una rete di concessionari e alla disorganizzazione della società, che iniziò a indebitarsi con le banche.

Anni '20 e '30

La situazione finanziaria peggiorò con il fallimento nel 1921 della Banca Italiana di Sconto, che fu rilevata dalla Banca d'Italia attraverso la Banca Nazionale di Credito. La conseguenza fu che l'Alfa Romeo divenne di fatto controllata dallo Stato anche dal punto di vista amministrativo. Nel 1925, la Banca Nazionale di Credito estromise Romeo. L'appannamento del marchio fu mitigato dai successi nelle competizioni, e in particolare dal trionfo dell'Alfa Romeo P2 nel primo campionato del mondo di automobilismo organizzato nella storia (1925).

Con Vittorio Jano alla guida tecnica della società, per l'Alfa Romeo iniziò un periodo di grandi successi sportivi e avanzamenti tecnologici che avrebbero portato al rilancio dell'azienda e alla fama internazionale. La situazione finanziaria, però, continuò a peggiorare e venne ventilata l'ipotesi di chiusura. Intervenne però Benito Mussolini, che, ritenendo che le vittorie dell'Alfa Romeo dessero prestigio all'Italia, decise di evitarne la chiusura.

Nonostante i successi sportivi, la situazione finanziaria dell'Alfa Romeo continuò a essere critica, anche a causa della grande crisi economica del 1929. Nel 1933 il governo decise di rilevare le quote dell'Alfa Romeo possedute dalle banche acquisendo ufficialmente il controllo dell'azienda, che divenne pertanto statale. Mussolini decise, attraverso l'IRI, di andare contro l'opinione di alcuni membri del governo che propendevano per la chiusura e diede a Ugo Gobbato l'incarico di riorganizzare l'Alfa Romeo sia da un punto di vista finanziario che produttivo.

Anni '40 e '50

Con l'avvicinarsi della Seconda Guerra Mondiale, la produzione dell'Alfa Romeo fu orientata verso l'assemblaggio di motori aeronautici e autocarri, che sarebbero stati più utili all'Italia in caso di conflitto armato. La produzione aeronautica negli anni precedenti alla guerra arrivò a generare quasi l'80% del fatturato dell'Alfa Romeo. Durante il conflitto, gli stabilimenti dell'Alfa Romeo furono bombardati più volte fino a causarne la chiusura: nel 1943 Pomigliano d'Arco (aperto nel 1938) e nel 1944 il Portello.

Nel 1945 l'Alfa Romeo ritornò alla tradizionale attività di produzione di automobili con l'assemblaggio della prebellica 6C 2500. Nel 1946 fu nominato responsabile tecnico Orazio Satta Puliga, il cui contributo, in sinergia con Giuseppe Luraghi, presidente di Finmeccanica (la finanziaria dell'IRI proprietaria dell'Alfa Romeo), si sarebbe rivelato decisivo per la trasformazione dell'Alfa Romeo in una casa automobilistica produttrice di autovetture di ampia diffusione.

La nuova 1900 debuttò nel 1950 e fu decisiva per risollevare le sorti dell'azienda. I costi di produzione vennero ridotti grazie all'introduzione della catena di montaggio anche al Portello nel 1952. Con la 1900, l'Alfa Romeo passò da casa automobilistica che assemblava modelli di lusso a livello quasi artigianale, a marchio che produceva industrialmente, con l'abbattimento dei costi di produzione.

mOTORi

I GOKART

di Pietro Berti

Come molti sanno, il mondo delle macchine e delle gare è molto costoso: una stagione in F1 può arrivare a costare anche più di 100 milioni di euro. Purtroppo, la Formula 1 non è l'unica eccezione; anche nelle categorie minori del motorsport, per correre, bisogna avere molti soldi. Ad esempio, una stagione nel Campionato del Mondo GT3 può costare fino a 2 milioni di euro.

Ma il punto di partenza per ogni pilota sono i Go Kart. Il karting è uno sport motoristico dove si guida un piccolo veicolo a quattro ruote, chiamato kart, senza sospensioni e con un telaio rigido. I kart hanno motori di diverse potenze e vengono spesso usati come primo passo per diventare piloti professionisti, visto che anche campioni di Formula 1 come Schumacher, Hamilton e Verstappen hanno iniziato così. Anche se il karting può sembrare semplice, è in realtà davvero impegnativo a livello fisico e, soprattutto, molto costoso.

Qualche settimana fa, mi trovavo al Kartodromo di Franciacorta e ho avuto modo di fare un'esperienza incredibile. Una volta arrivato in pista, ho scoperto che, proprio sulla pista di Franciacorta, la settimana successiva si sarebbe tenuta la prima gara della stagione 2025 del WSK (World Series Karting), e tutti i piloti che avrebbero partecipato alla gara erano lì ad allenarsi. Il WSK è uno dei campionati di karting più importanti al mondo, organizzato in Italia, ed è considerato un trampolino di lancio per giovani piloti che vogliono arrivare alle competizioni automobilistiche professionistiche. Camminare per il paddock è stato strano: sembrava di essere in un weekend di F1! Nonostante i kart siano molto più semplici rispetto alle auto da corsa vere e proprie, camminare tra le tende dei team, tra tanti kart e piloti provenienti da tutto il mondo, è stato davvero emozionante. Tra le squadre più importanti c'erano CRG, Birel ART, Tony Kart e molte altre. C'era anche il team Prema in pista, un nome famosissimo in F2 e F3, dove corrono i piloti della squadra di giovani piloti di Ferrari chiamata "Ferrari Driver Academy".

Inoltre, c'erano tantissimi motorhome dove i piloti possono riposarsi o passare il tempo quando non corrono. I motorhome si vedono di solito solo nelle competizioni più importanti, e vederli per una gara di kart mi ha davvero stupito, facendomi rendere conto di quanto costino davvero queste competizioni.

È stata un'esperienza unica, che mi ricorderò per moltissimo tempo.





**Scuola Primaria
"Maria Ausiliatrice"
San Donato Milanese**

Anno Scolastico 2024/2025

BAMBINinFORMA

Direttori

PAOLO GENNARI
ANTONELLA MARTINO

In Redazione

LARISSA ALEXANDROV
MATTIA ANTONICCI
PIETRO BERTI
CHIARA BOI
LARA FRANCESCA CAPELLI
JACOPO LUCA FERRARIO
BEATRICE FERRARIS
ELIA MARIA MAMONE
PIETRO NOBILI
MARTIN PREMRU
OLIVER RIVOLTA
SIMONE STOCCO
ALICE TINTI
MIRIAM TISO



SOMMARIO **NUMERO 5**

EDITORIALE	pag. 2
@SCHOOL	pag. 3
CARNEVALE	pag. 6
SCIENZA	pag. 8
ENTERTAINMENT	pag. 10
MOTORI	pag. 17



RESTA IN CONTATTO CON NOI:

sito internet www.mariausiliatrice.it
e-mail giornalino@mariausiliatrice.it
blog ragazzinforma.com
instagram [sma_sandonato](https://www.instagram.com/sma_sandonato)
facebook [SMASanDonatoMse](https://www.facebook.com/SMASanDonatoMse)



100% carta riciclata



responsible forestry



EU Ecolabel



PEFC 16-01-01