



VERSO L'INFORMAZIONE...E OLTRE!

UN CONCORSO, UN'OPPORTUNITÀ, UNA LEZIONE DI LEADERSHIP

L'INIZIATIVA DEI CAPOREDATTORI

del prof. Paolo Gennari

In un clima di collaborazione e curiosità, si è svolta una delle iniziative più interessanti e coinvolgenti di questo anno redazionale: i quattro caporedattori di terza – Angelica Bertolotti, Cristiano Delledonne, Elia Nobili e Camilla Tricoli – hanno proposto un concorso interno di scrittura rivolto a tutti i membri della redazione. L'obiettivo? Valutare in modo costruttivo le competenze giornalistiche dei partecipanti e individuare tra loro i potenziali candidati a ricoprire in futuro il ruolo di caporedattori.

Ma l'iniziativa è andata ben oltre la semplice competizione. È stata pensata e organizzata come una vera e propria lezione di giornalismo, completa e stimolante, durante la quale non sono mancate attività interattive, momenti di confronto e riflessione, e spazi dedicati alla crescita personale e collettiva. I nostri quattro caporedattori hanno guidato i

compagni in esercizi pratici sulla scrittura, sulla correttezza morfologica, sulla struttura di un articolo e, soprattutto, sulla comunicazione efficace – quella che sta alla base di ogni buona redazione.

L'atmosfera era quella giusta: partecipazione attiva, idee che si intrecciavano, domande curiose e risposte condivise. È emerso chiaramente quanto il giornalismo scolastico, se vissuto con passione e senso di responsabilità, possa diventare un laboratorio prezioso per apprendere competenze fondamentali, non solo per scrivere un articolo, ma anche per lavorare in squadra, confrontarsi con rispetto e crescere insieme.

Un grazie sincero va ad Angelica, Cristiano, Elia e Camilla: avete dimostrato che essere caporedattori non significa solo supervisionare articoli o correggere bozze, ma anche saper ispirare gli altri, promuovere nuove idee e costruire ponti tra le persone. La vostra intraprendenza, la creatività e il vostro spirito di iniziativa sono un esempio per tutti noi. Continuate a guidarci con questa energia!





LE NOTIZIE DAL MONDO...AL VOLO

1 La morte del Papa di Riccardo Ajelli

Buongiorno a tutti, cari lettori. Come avrete sentito al telegiornale o alla radio, le condizioni di salute del Papa erano peggiorate negli ultimi giorni. Era stato ricoverato al Policlinico Gemelli di Roma a causa di una polmonite bilaterale e, inizialmente, le sue condizioni erano apparse molto gravi. Il Papa, già all'età di 21 anni, era stato sottoposto a un intervento chirurgico ai polmoni, durante il quale gli era stato asportato il lobo superiore del polmone destro.

Il suo chirurgo aveva dichiarato che la sera del 28 febbraio, quando il Pontefice aveva rischiato

vita, ci si era trovati davanti a due opzioni: evitare l'accanimento terapeutico per ridurre al minimo la sua sofferenza, oppure tentare il tutto per tutto, ricorrendo a tutti i farmaci e le terapie disponibili. Fortunatamente, in quel momento, la seconda scelta aveva dato i suoi frutti, permettendo un temporaneo miglioramento. Il Papa si era persino affacciato al balcone per salutare la folla, suscitando grande commozione tra i fedeli.

Purtroppo, nella notte del 27 aprile, le sue condizioni sono nuovamente peggiorate. Nonostante gli sforzi dei medici, il Pontefice si è spento serenamente nelle prime ore del mattino, circondato dai suoi più stretti collaboratori e in preghiera. Il mondo intero piange oggi la scomparsa di una figura amatissima, che ha saputo guidare la Chiesa con umiltà, fermezza e profonda umanità.



2

L'incendio al Carcere Minorile Beccaria

di Angelica Bertolotti e Camilla Tricoli



Nel pomeriggio di lunedì è scoppiato un incendio nel carcere minorile Cesare Beccaria di Milano, situato in via dei Calchi Taeggi. I Vigili del Fuoco sono intervenuti poco prima delle 16 con ben sette mezzi. Le fiamme hanno interessato il secondo piano dell'istituto penitenziario. Secondo le prime ricostruzioni, l'incendio sarebbe stato causato da una rivolta interna: alcuni detenuti, venuti a sapere del loro imminente trasferimento, avrebbero dato fuoco a due materassi all'interno della cella, provocando un rogo che si è rapidamente esteso ad altre aree del carcere.

Due minorenni sono attualmente sotto osservazione da parte del personale del

118, dopo aver inalato fumi tossici. Fortunatamente, le loro condizioni non risultano gravi. Sono stati portati in pronto soccorso anche due agenti della polizia penitenziaria e un medico. Altri due agenti, inoltre, avrebbero riportato lievi ferite a seguito del lancio di alcune piastrelle durante la sommossa.

L'incendio di lunedì è avvenuto a soli undici giorni da un episodio analogo: nella notte del 13 marzo, infatti, si era verificata un'altra protesta, sfociata anch'essa in un incendio. In quell'occasione rimasero intossicati tre ragazzi e un agente.

Alla luce della crescente frequenza di episodi simili, si sollevano dubbi sull'efficacia del percorso rieducativo all'interno dell'istituto. "C'è da chiedersi a cosa serva una pena che dovrebbe essere rieducativa, se all'interno della struttura i ragazzi continuano a comportarsi da delinquenti. Probabilmente va rivisto l'intero sistema educativo del carcere, soprattutto considerando che ci troviamo spesso davanti a minorenni stranieri non accompagnati, che una volta usciti rischiano di tornare a delinquere", ha commentato l'assessore regionale alla Sicurezza, Romano La Russa, in seguito alla protesta del 24 marzo.

LE TERZE ALLA PROVA... D'ESAME!

di Elia Nobili e Cristiano Delledonne

Il 20 gennaio, noi studenti più anziani della scuola ci siamo sottoposti alla tanto attesa prova d'esame, ormai una consuetudine per tutti coloro che frequentano la terza media. Prima di affrontare la prova vera e propria, però, ci è stata proposta un'esperienza un po' giocosa e originale per prepararci: una simulazione organizzata in modo divertente.

Il professore ha scelto un ragazzo particolarmente bravo in una materia, il quale, a sua volta, ne ha scelto un altro esperto in un'altra disciplina, e così via, fino a coinvolgere tutta la classe. Ogni "alunno-

docente" sottoponeva i compagni a domande e quesiti, creando una sorta di catena educativa.

Questa "prova della prova d'esame" è durata circa un'ora e si è rivelata molto utile per chiarire alcuni dubbi sulla modalità dell'esame orale che sosterremo a giugno. Ci ha permesso di familiarizzare con la struttura della prova e di affrontarla con maggiore serenità.

Nelle ore precedenti la simulazione si percepiva una certa tensione nell'aria, poi svanita – con grande sollievo di tutti – al momento dell'estrazione casuale dei tre nomi per classe degli "interrogati".

La simulazione è durata circa un'ora per ogni classe e, in generale, le domande poste dai professori non sono state eccessivamente severe, soprattutto nei confronti degli alunni più insicuri.

Un consiglio che mi sento di dare alle future generazioni di studenti è quello di costruire una solida rete di collegamenti interdisciplinari: riuscire a collegare più materie possibile può aiutare a ridurre il numero di domande poste dai docenti e a mostrare una preparazione completa.

Speriamo che questo articolo vi abbia interessato e che possa esservi utile per affrontare al meglio la vostra prova d'esame!



HAI 3 DESIDERI...

di Beatrice Morales e Viola Stagni

Hai tre desideri, tema: scuola.

C'è solo una regola: non puoi desiderare desideri infiniti.

Allora... cosa desideri?

Classe 1A

Tommaso Origi

1. Aggiungere più ore di ginnastica.
2. Togliere ore di italiano.
3. Aggiungere tempo all'intervallo.

Classe 1B

Michele Battaglia

1. Avere un cartellone tutto mio con scritto "Michele love" davanti all'aula main.
2. Non poter prendere note di demerito.
3. Usare tablet e computer durante le lezioni come voglio.

Classe 1C

Carlo Dimauro

1. Aggiungere le macchinette.
2. Mettere un bagno più vicino.
3. Installare computer nuovi.

Classe 2A

Sara Contu

1. Eliminare la materia di tecnologia, perché "non ha senso".
2. Fare soltanto intervallo.
3. Avere cibo più buono in mensa.

Classe 2B

Edoardo Calò

1. Avere più ore di educazione fisica.
2. Avere meno compiti.
3. Avere una piscina a scuola.

Classe 2C

Carolina Chalhoub

1. Niente compiti a casa.
2. Distributori in tutto il corridoio con merendine gratuite.
3. Fare più gite scolastiche con pernottamento.

Classe 3A

Matteo Ferraresi

1. Fare più attività pratiche.
2. Far durare la prima media un anno in più.
3. Imparare il tip-tap a scuola.

Classe 3B

Matteo Papalia

1. Eliminare la materia "Conversation".
2. Fare più lavori di gruppo.
3. Gite scolastiche lunghe una settimana.

Classe 3C

Lorenzo

Ian

Magnone

1. Fare didattica divertente e collaborativa.
2. Diventare insegnanti per un giorno.
3. Partecipare a più laboratori.

Grazie per la vostra attenzione!



RAGAZZINFORNA

LE RICETTE TIPICHE DEL PERIODO PASQUALE

di Lorenzo PuzziFerri

Ciao a tutti!

In questo articolo vi parlerò di alcune ricette pasquali tipiche italiane che vi consiglio di preparare a casa, magari insieme alla vostra famiglia. La Pasqua è una bellissima festività, ricca di tradizioni culinarie che variano da Nord a Sud Italia. Scopriamole insieme!

LIGURIA – Torta Pasqualina

Un piatto tipico della Pasqua ligure è la torta pasqualina, una torta salata gustosa e ricca.

Gli ingredienti principali sono:

- Farina
- Acqua
- Olio
- Sale
- Uova
- Bietole
- Cipolle
- Ricotta fresca
- Formaggio grattugiato
- Maggiorana
- Pepe

Vi consiglio di provarla perché è buona, perfetta per il periodo pasquale e ideale anche come snack da viaggio o per un pic-nic all'aperto.

EMILIA-ROMAGNA – Erbazzone

In Emilia-Romagna si prepara l'erbazzone, una torta salata saporita e invitante.

Ecco gli ingredienti:

Per la base:

- Farina 00
- Acqua
- Olio extravergine d'oliva
- Sale

Per il ripieno:

- Bietole
- Cipollotto fresco
- Aglio
- Pancetta affumicata
- Parmigiano Reggiano
- Sale
- Pepe nero
- Olio extravergine d'oliva

Se amate i sapori forti e le ricette rustiche, questo piatto fa per voi!



MARCHE e UMBRIA – Pizza di Pasqua (Crescia)

Nelle Marche e in Umbria, la pizza di Pasqua, conosciuta anche come Crescia, è una preparazione tradizionale molto apprezzata, perfetta per i pic-nic pasquali.

Ingredienti:

- Farina 0

- Latte intero
- Lievito di birra
- Uova
- Pecorino Romano DOP
- Parmigiano Reggiano DOP
- Strutto
- Pepe nero
- Sale

Il risultato è una torta salata soffice, profumata e formaggiosa, ideale da gustare anche fredda.

CAMPANIA – Casatiello Napoletano

In Campania, il re della tavola pasquale è il Casatiello Napoletano, una torta salata ricca e sostanziosa.

Ecco gli ingredienti:

- Farina 00 e farina 0
- Acqua a temperatura ambiente
- Strutto
- Lievito di birra fresco
- Zucchero
- Sale
- Salame napoletano
- Cicoli
- Pecorino Romano DOP
- Provolone semi-piccante
- Parmigiano Reggiano DOP
- Pepe nero
- Uova (5, alcune da mettere intiere sopra la torta)

Una vera esplosione di sapori, perfetta da condividere durante il pranzo di Pasqua!

Spero che il mio articolo vi sia piaciuto. Buona Pasqua e... alla prossima!

100 COSE DA FARE ALMENO UNA VOLTA NELLA VITA

di Beatrice Morales e Viola Stagni

Cari lettori,

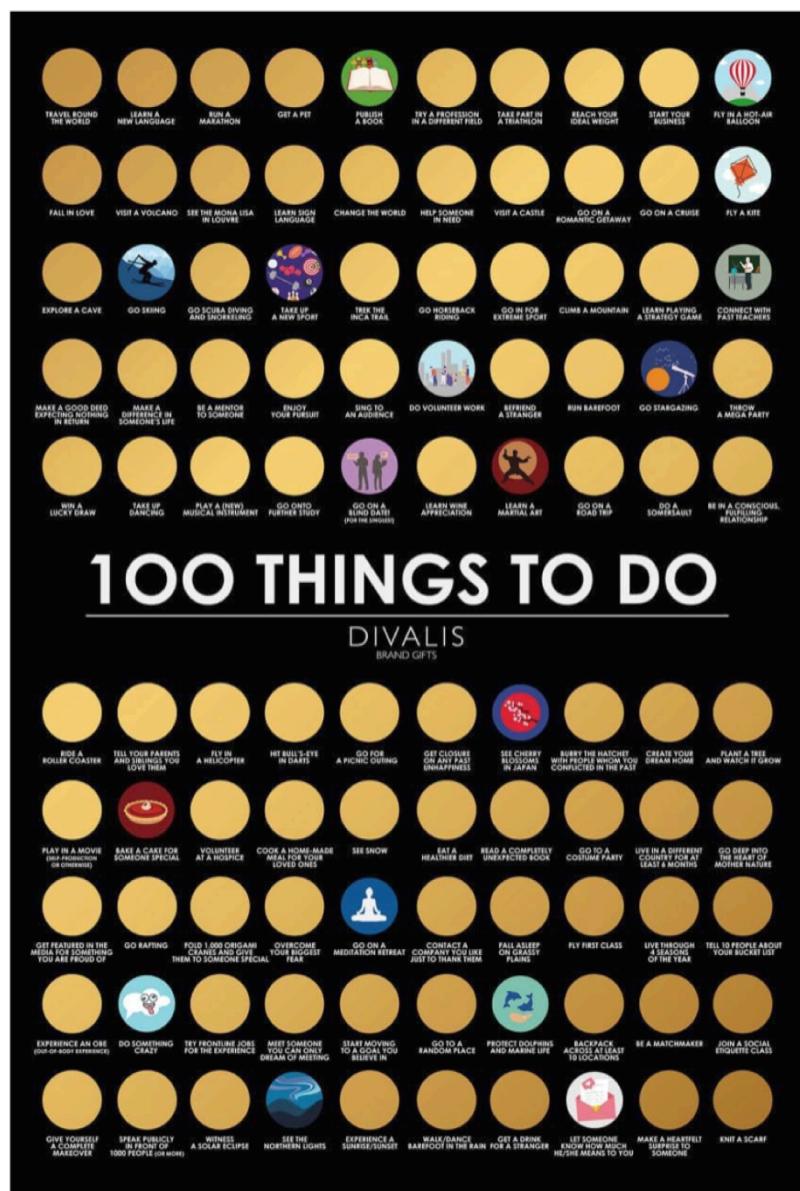
in questo articolo vi propongo 100 esperienze da vivere almeno una volta nella vita. Sono sogni, avventure, gesti semplici o sfide personali... pronti a scoprirli?

Buona lettura!

1. Dormire in una casa sull'albero.
2. Cenare a bordo di un tram storico.
3. Percorrere il Cammino di Santiago in solitudine.
4. Vedere l'aurora boreale in Norvegia.
5. Lanciarsi con il paracadute.
6. Imparare a sciare.
7. Fare un giro in mongolfiera.
8. Iscrivere a una gara podistica.
9. Dormire in un rifugio alpino.
10. Fare snorkeling nel Mar Rosso.
11. Volare in elicottero.
12. Leggere il libro Guerra e Pace.
13. Iscrivere a un corso di teatro per adulti e recitare in uno spettacolo.
14. Fare un giro in barca nel Mar Mediterraneo.
15. Giocare a Scarabeo con gli amici.
16. Piantare un albero.
17. Donare il sangue.
18. Pattinare sul ghiaccio alla pista del Rockefeller Center di New York.
19. Fare una crociera.
20. Trascorrere una notte in tenda nel deserto.
21. Mangiare la pizza a Napoli.
22. Imparare a suonare uno strumento.
23. Fare pace con un amico che non si sente da tanto tempo.
24. Imparare a cucinare una ricetta esotica.
25. Prendere un anno sabbatico.
26. Imparare una lingua straniera.
27. Salire su un vulcano.
28. Fare un corso di cucito.

29. Chiedere scusa a qualcuno.
30. Fare un coast to coast negli Stati Uniti.
31. Vedere le cascate del Niagara.
32. Assistere a una messa gospel.
33. Imparare a fare snowboard.
34. Visitare i mercatini natalizi a Vienna.
35. Trascorrere un periodo in un monastero.
36. Salire su una limousine.
37. Offrire una cena ai propri genitori.
38. Fare volontariato.
39. Visitare la Thailandia.
40. Dare una festa per i propri amici.
41. Dormire all'interno di un faro.
42. Prendere un cane.
43. Fare yoga.
44. Vedere una partita di basket dell'NBA.
45. Rimanere svegli tutta la notte per vedere la cerimonia degli Oscar in diretta.
46. Fare un corso da sommelier.
47. Scrivere un libro.
48. Fare il giro dell'Italia in camper.
49. Visitare una cantina vinicola in Toscana.
50. Distillare un liquore da sé.
51. Partecipare a un ballo in maschera di Carnevale.
52. Imparare ad andare a cavallo.
53. Visitare la Cina.
54. Fare il bagno in una piscina termale all'aperto.
55. Ammirare la fioritura dei ciliegi in Giappone.
56. Ballare fino alle prime luci dell'alba.
57. Andare al ristorante da soli.
58. Vedere un musical.
59. Sorridere a uno sconosciuto.
60. Visitare il Taj Mahal.
61. Farsi un tatuaggio.
62. Far volare un aquilone.
63. Fare il bagno in mare di notte.
64. Fare surf alle Hawaii.
65. Andare in kayak.
66. Prendere la Transiberiana.

67. Tingersi i capelli di un colore shock.
68. Cambiare lavoro.
69. Fare un corso di ceramica.
70. Visitare il Grand Canyon.
71. Scalare una montagna.
72. Partecipare a un flash mob.
73. Guidare nel deserto.
74. Fare un viaggio da soli.
75. Accarezzare un serpente.
76. Salire sulla Tour Eiffel.
77. Visitare l'Acropoli di Atene.
78. Prendere il sole su una spiaggia caraibica.
79. Andare a un concerto di musica rock.
80. Giocare con un bambino.
81. Trascorrere una giornata con una tribù in Africa.
82. Dipingere un murales.
83. Assistere a una premiazione.
84. Raccogliere dei fiori e regalarli a qualcuno.
85. Rimanere svegli tutta la notte a chiacchierare.
86. Fare un viaggio low cost.
87. Partecipare al Burning Man Festival.
88. Guardare l'alba al mare o in montagna.
89. Ballare il tango a Buenos Aires.
90. Insegnare la propria lingua a chi non la conosce.
91. Superare una paura.
92. Guidare una moto.
93. Farsi un gruppo di amici di diverse nazionalità.
94. Fare un viaggio zaino in spalla.
95. Organizzare una festa di compleanno a sorpresa.
96. Salire su un grattacielo di New York.
97. Parlare con uno sconosciuto a bordo di un treno.
98. Iscrivere a un corso di fotografia.
99. Ridere senza motivo.
100. Scrivere un diario.



DOMANDE(NON)OVVIE

ECCO A VOI LA PUNTATA 2

Bentornati alla seconda puntata di questa nuova rubrica del giornalino! Buona lettura!

1. La Gioconda ci è stata rubata dai francesi?

No, so che sembra strano, ma la Gioconda è stata rubata proprio dagli italiani! Lasciatemi spiegare: nel 1911, la Gioconda fu rubata da un uomo chiamato Vincenzo Peruggia dal Louvre, perché pensava che dovesse tornare in Italia e che fosse stata portata illegittimamente in Francia da Napoleone. Tuttavia, nel 1913, Peruggia fu arrestato e la Gioconda venne riportata al Louvre.

2. Perché si sogna?

I sogni non sono ancora completamente compresi, ma una teoria comune è che servano a elaborare le emozioni, consolidare la memoria e persino risolvere problemi. Alcuni scienziati ritengono che i sogni siano un semplice “effetto collaterale” dell’attività cerebrale durante il sonno.

3. Perché il tempo sembra passare più velocemente quando si invecchia?

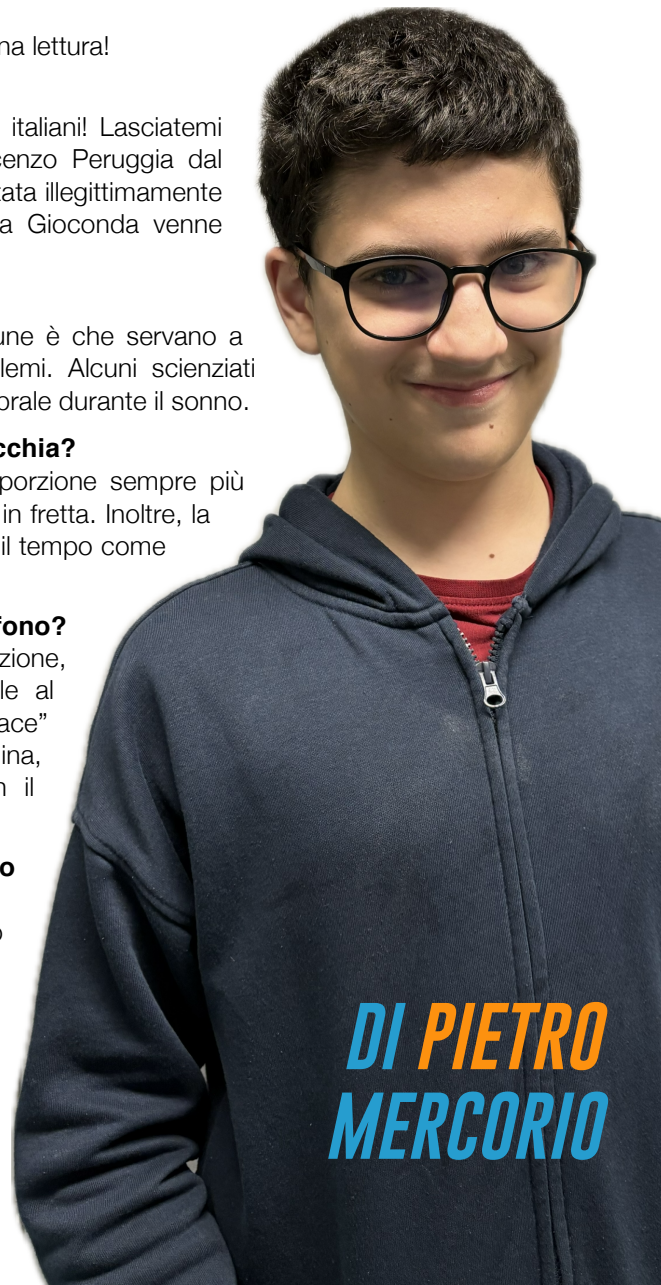
Una teoria è che, con l’aumentare dell’età, ogni anno rappresenti una porzione sempre più piccola della nostra vita, e per questo motivo il tempo sembra passare più in fretta. Inoltre, la routine quotidiana e la mancanza di novità contribuiscono a farci percepire il tempo come più rapido.

4. Perché non riusciamo a smettere di guardare lo schermo del telefono?

I telefoni e le app sono progettati per catturare e mantenere la nostra attenzione, sfruttando meccanismi psicologici come il “rinforzo intermittente” (simile al funzionamento delle slot machine). Ogni notifica, aggiornamento o “mi piace” attiva una piccola ricompensa nel cervello, stimolando il rilascio di dopamina, che ci fa sentire gratificati e ci spinge a continuare a interagire con il dispositivo.

5. Perché i videogiochi horror ci spaventano, ma ci piacciono comunque?

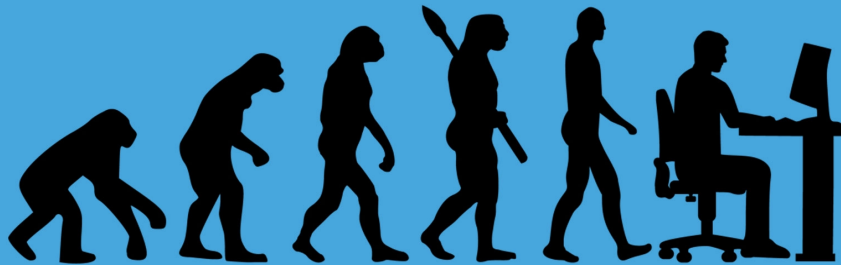
I giochi horror sfruttano un meccanismo chiamato stress positivo o eustress, una forma di stress che eccita e coinvolge, ma non genera panico. Durante il gioco, il nostro corpo rilascia adrenalina, mettendoci in uno stato di alta tensione ma in un contesto sicuro. Inoltre, il brivido della paura stimola i meccanismi di sopravvivenza del cervello e ci dà una forte gratificazione quando superiamo momenti spaventosi o risolviamo enigmi complessi.



**DI PIETRO
MERCORIO**

L'EVOLUZIONE DELLA TECNOLOGIA

di Antonio Curcio e Pietro Morrone



È riduttivo dire che la tecnologia si sta evolvendo. Spesso non ci rendiamo nemmeno conto di quanto velocemente lo stia facendo. Noi (Antonio e Pietro) abbiamo deciso di parlarne attraverso alcuni fatti sorprendenti!

Non si stanno evolvendo solo i telefoni, ma anche l'intelligenza artificiale (AI), la rete Internet, le auto a guida autonoma e perfino i primi esperimenti di macchine volanti, in grado di sollevarsi da

terra di qualche centimetro. E tutto questo non in un futuro lontano, ma in tempi molto più vicini di quanto pensiate!

Una delle cose che più ci affascina è l'arrivo del 5G e, pensate un po', del 6G! Ormai è impossibile dire "non ho visto il messaggio": la connessione è sempre più veloce e potente. Il 6G, in fase di sperimentazione, si sta già diffondendo anche in Italia e stanno nascendo nuovi telefoni compatibili. I dispositivi più vecchi, soprattutto quelli con rete 3G, stanno rapidamente diventando obsoleti.

L'intelligenza artificiale viene sempre più integrata negli smartphone, soprattutto nei modelli Samsung e in tante altre marche, anche meno conosciute. Un esempio? La funzione "cerchia e trova": basta cerchiare un oggetto o fare una foto, e l'AI riconosce ciò che hai inquadrato, ti propone risultati simili e ti dice il nome del prodotto o del luogo.

Tantissime aziende stanno inoltre producendo telefoni pieghevoli: i modelli flip (che si chiudono a conchiglia) e fold (che si aprono come tablet). Grazie al sistema Android, la condivisione di contenuti è sempre più semplice e veloce.

Ma non finisce qui: alcune compagnie stanno sperimentando un modo per trasferire file semplicemente con un gesto della mano, senza bisogno di Bluetooth, ma solo imitando il movimento davanti al telefono del destinatario.

Curiosità: a Detroit, negli USA, Tesla ha presentato dei robot umanoidi che imitano il comportamento umano in modo realistico, sia nei movimenti che nell'aspetto. L'evento, avvenuto poche settimane fa, si chiama "Detroit: Become Human", proprio come il famoso videogioco.

La tecnologia si sta evolvendo... e continuerà a farlo.

Grazie per l'attenzione e alla prossima scoperta!

MINECRAFT

di Giovanni Francalancia e Alessandro Testa

Minecraft è un videogioco creato da Markus Persson, conosciuto anche come Notch. Il gioco è sviluppato dalla Mojang Studios ed è stato rilasciato ufficialmente il 18 novembre 2011, anche se la prima versione risale al 2009.

Secondo alcune fonti, Minecraft è il videogioco più venduto di sempre, con oltre 300 milioni di copie vendute.

Esistono due versioni principali del gioco:

- Java Edition (per PC)
- Bedrock Edition (per dispositivi mobili e console)

Il costo di acquisto è di circa 7 euro.

I giocatori possono esplorare diversi biomi (pianure, foreste, taiga, deserti, montagne e oceani), tutti unici, combattere mostri fantastici, costruire qualsiasi cosa con blocchi di materiali vari, coltivare campi e allevare animali.

L'obiettivo principale del gioco è sconfiggere il Drago dell'End.

Le modalità di gioco

Minecraft offre cinque modalità di gioco:

- Sopravvivenza: il giocatore deve raccogliere risorse e sopravvivere ai mostri.
- Creativa: si hanno risorse infinite e si può costruire liberamente, senza limiti.

- Hardcore: come la modalità Sopravvivenza, ma con difficoltà massima e una sola vita.

- Avventura: pensata per mappe personalizzate, dove non si possono rompere blocchi senza strumenti adeguati.

- Spettatore: si può esplorare il mondo senza interagire con esso.

Le tre dimensioni del gioco

Nel gioco esistono tre dimensioni principali:

- Overworld: è il mondo iniziale, simile al nostro, dove si nasce.
- Nether: un mondo sotterraneo fatto di lava, fuoco e pericoli, accessibile tramite un portale.
- End: un'isola sospesa nel vuoto dove si trova il Drago dell'End, il boss finale. Dopo averlo sconfitto, si può accedere alla End City.

Personaggi

Nel gioco puoi creare un personaggio personalizzato, ma ci sono anche due personaggi predefiniti:

- Steve (maschile)
- Alex (femminile)

Curiosità

Sta per uscire il film ufficiale di Minecraft, previsto al cinema a partire dal 2 aprile 2025!

Minecraft è diventato così famoso perché stimola la creatività, permette di esprimersi liberamente e di vivere infinite avventure.



SLIME RANCHER

di Michael Ferrari



Ciao! Siete tornati! Bene, oggi vi parlerò di Slime Rancher.

Slime Rancher è un videogioco in cui si controlla una persona che è stata mandata su un pianeta popolato da slime. Per fare soldi, questa persona (che chiameremo Jeremy) deve raccogliere i “plort”, che sono i rifiuti che gli slime producono quando vengono nutriti. I plort vanno poi raccolti in un “plort collector”, che ti permette di guadagnare soldi.

Il gioco è di genere vita agricola e può essere trovato su Windows, MacOS, Linux e Xbox One. Il mondo in cui Jeremy vive si chiama Far Far Range, e il gioco si gioca in prima persona. Come accennato prima, quando nutri uno slime, esso produce un plort, ma se gli dai il suo cibo preferito, ti darà il doppio dei plort (eccetto per lo slime rosa, che non segue questa regola). Se uno slime mangia il plort di un altro slime, si trasformerà in uno “slargo slime”. Tuttavia, se uno “slargo slime” mangia un altro plort, diventerà un Tar, un mostro pericoloso.

Nel gioco c'è anche un “mare di slime”, un'area piena di slime, ma attenzione: se ci nuoti dentro... cof cof, annegherai!

Esistono vari potenziamenti nel gioco, e ci sono tanti tipi di slime, ciascuno dei quali produce i propri plort. Se vi piace questo gioco, non preoccupatevi: c'è anche un Slime Rancher 2

Gli slime possono vivere sulla terra, tranne gli slime d'acqua e gli slime di fuoco, ma nessuno slime può sopravvivere nel mare di slime.

I 7 ANIME CHE NON HANNO AVUTO SUCCESSO

di Wen Capellani

The God of High School

Questo anime sembrava avere tutte le carte in regola: un torneo di arti marziali, combattimenti spettacolari e adolescenti con abilità straordinarie. Tuttavia, la trama è andata fuori controllo già nei primi episodi. Il ritmo frenetico e la mancanza di una narrazione coerente hanno portato a uno sviluppo confuso, con battaglie che minacciano l'intero mondo in pochissimi episodi. L'anime non ha avuto il seguito che molti si aspettavano.

Wonder Egg Priority

Un progetto visivamente impressionante, con temi fantastici e un approccio a tematiche sociali delicate, sembrava destinato a avere successo. La serie, tuttavia, ha faticato a mantenere una direzione chiara. I temi affrontati erano profondi, ma la narrazione si è persa in un mare di concetti senza risposte concrete, culminando in un finale che ha lasciato il pubblico con un senso di incompiuto.

Tokyo Ghoul

La prima stagione di Tokyo Ghoul ha creato un fenomeno, con la sua trama oscura e i suoi temi intensi, ma la seconda stagione non ha mantenuto la stessa qualità. Le modifiche alla trama, le scelte narrative poco coerenti e un finale deludente hanno fatto crollare l'interesse per una serie che aveva il potenziale per diventare un capolavoro dell'anime horror.

Uzumaki

L'adattamento anime di Uzumaki di Junji Ito ha suscitato grande attesa, ma alla fine si è rivelato un enorme passo falso. Nonostante un primo episodio interessante, la produzione ha mostrato gravi carenze, con animazioni scadenti e una narrazione poco curata. L'adattamento non è riuscito a rispettare l'atmosfera disturbante del manga, lasciando i fan molto delusi.

Ninja Kamui

Ninja Kamui partiva con un grande vantaggio, grazie alla direzione di uno dei creatori di Jujutsu Kaisen e a un episodio pilota che sembrava promettere molto. Tuttavia, la serie ha virato verso una trama più generica e battaglie in CGI, perdendo l'appel visivo e narrativo che l'aveva resa interessante. Una partenza incredibile, ma una continuazione che non è riuscita a mantenere la stessa qualità.

Nanatsu no Taizai

Nanatsu no Taizai aveva iniziato come un anime fantasy di grande successo, ma la qualità dell'animazione è calata drasticamente nelle stagioni successive, con l'introduzione della CGI che ha ridotto l'impatto delle battaglie. Nonostante i tentativi di recupero, la serie non è riuscita a mantenere il fascino delle prime stagioni, diventando una delusione per molti fan.

The Promised Neverland

Quello che inizialmente sembrava un anime interessante, con una trama ricca di suspense e colpi di scena, ha visto la sua

seconda stagione ridurre drasticamente i contenuti del manga. Il risultato è stato un racconto accelerato, che ha lasciato molti fan insoddisfatti e delusi dal trattamento riservato alla serie.

7) My Hero Academia

My Hero Academia segue Izuku Midoriya, un ragazzo nato senza poteri in un mondo dove quasi tutti li hanno. Nonostante ciò, sogna di diventare un eroe. Dopo aver incontrato il suo idolo, All Might, riceve il Quirk "One For All" e si iscrive all'Accademia U.A. per allenarsi a diventare un eroe professionista. La storia segue la sua crescita, i suoi allenamenti e le battaglie contro villain sempre più pericolosi, mentre cerca di realizzare il suo sogno di diventare il miglior eroe.

8) Demon Slayer

Demon Slayer segue Tanjiro Kamado, un ragazzo che, dopo il massacro della sua famiglia da parte di demoni e la trasformazione della sorella Nezuko in un demone, si unisce alla Squadra Ammazza Demoni. Il suo obiettivo è trovare una cura per Nezuko e vendicare la sua famiglia. Durante il suo viaggio, affronta potenti demoni, apprende tecniche di combattimento speciali e cerca di sconfiggere Muzan Kibutsuji, il capo dei demoni.

9) Fullmetal Alchemist: Brotherhood

Ambientato in un mondo alternativo simile all'Europa dei primi del '900, Fullmetal Alchemist racconta i viaggi e la maturazione fisica e spirituale di due fratelli, Edward e Alphonse Elric. Abbandonati dal padre alchimista in tenera età e cresciuti dalla sola madre Trisha, i due ragazzi manifestano fin da subito grandi attitudini nello studio delle scienze alchemiche. Questo li porta, anni dopo, a tentare una trasmutazione umana, il massimo dei tabù nell'alchimia, per riportare in vita la madre, morta di malattia. Un'azione che pagheranno a caro prezzo, dando inizio a una fantastica avventura che li porterà sulle tracce della leggendaria Pietra Filosofale, per riparare all'errore commesso.



PASSIONE INTER

di Giovanni Francalancia

Cari lettori, oggi vi parleremo un po' del Football Club Internazionale Milano, conosciuto da tutti semplicemente come Inter. Vi parleremo di: storia dell'Inter, lo stemma, la Curva Nord, i cori e i giocatori.

La storia:

Il Football Club Internazionale Milano nacque alle ore 23:30 del 9 marzo 1908 con il nome di FootBall Club Internazionale (solo nel 1967 verrà aggiunto "Milano" alla denominazione ufficiale) presso il ristorante milanese Orologio, situato in Piazza del Duomo al numero civico 22. I fondatori furono quarantaquattro dirigenti dissidenti del Milan e la motivazione che portò alla scissione fu il fatto che il club rossonero, che si trovava in una fase di crisi societaria sotto la guida del consigliere anziano Giannino Camperio, aveva inizialmente deciso di non partecipare ai campionati 1907-1908 per protestare contro la politica nazionalista della Federazione Italiana Giuoco Calcio (FIGC), per poi scendere a patti con la FIGC imponendo il divieto di arruolare calciatori stranieri in aggiunta a quelli già presenti nella rosa. Il nome scelto per la nuova squadra voleva, quindi, simboleggiare la volontà cardine della società: dare la possibilità anche a giocatori non italiani di vestire questa maglia. Dalla riunione uscì uno storico verbale, scritto sul retro di un foglio di carta da lettere intestata ad Umberto Muggiani, che fu tra i più accesi fautori della nuova società, il quale costituì l'atto ufficiale di nascita.

Lo stemma:

Il pittore futurista Giorgio Muggiani, tra i dissidenti del Milan, scelse i colori che avrebbero rappresentato l'emblema della società: il nero e l'azzurro. Con tale abbinamento, Muggiani volle da un lato omaggiare il cielo terso della notte in cui avvenne la fondazione della società, e dall'altro creare un contrasto cromatico rispetto al binomio nero e rosso adottato dal Milan. All'epoca erano d'uso comune le matite a due colori, rosse da una parte e blu dall'altra; quindi, simbolicamente il blu era opposto al rosso. Il pittore disegnò anche lo stemma, ispirato a quello dei club inglesi, che riportava le lettere F, C, I, M sovrapposte in bianco su uno sfondo costituito da un cerchio dorato, circondato da un cerchio nero, che a sua volta era circondato da un cerchio azzurro.

La tifoseria:

L'Inter, considerata da molti una delle squadre migliori d'Italia, ha una particolarità: la sua tifoseria. La tifoseria dell'Inter, anche conosciuta come Curva Nord per via della localizzazione a San Siro, è una delle più famose d'Italia e d'Europa, e ha una storia particolare. I primi gruppi di tifosi dell'Inter sono apparsi nel 1969, come: Boys-San, Ultras, Milano Neroazzurra, tra i più antichi e ancora esistenti. Dal 1969, la tifoseria aumentò sempre di più fino al 1976, quando, per evitare scontri tra i gruppi, si decise di fondere un unico gruppo chiamato Curva Nord. Dopo la fusione, all'interno nacquero altri gruppi, come Brigade Nord, Inter Club, Curva Nord, e la tifoseria crebbe sempre di più. Attualmente, l'Inter è la terza squadra più tifata d'Italia, con 3,9 milioni di tifosi.

I cori:

Abbiamo deciso di mettere uno dei cori più conosciuti e più belli della storia nerazzurra: "Pazza Inter, amala". Il coro vuole trasmettere un'emozione di vittoria che spinge a non mollare, a differenza di una provinciale di lusso con poca forza di volontà.

PORTIERI

NumGiocatore

1 Yann Sommer
12 Raffaele Di Gennaro
13 Josep Martínez
40 Alessandro Callegris
60 Alain Taho

EtàNazionalità

36 Svizzera
31 Italia
26 Spagna
20 Italia
17 Albania

DIFENSORI

NumGiocatore

2 Denzel Dumfries
6 Stefan de Vrij
15 Francesco Acerbi
28 Benjamin Pavard
30 Carlos Augusto
31 Yann Bisseck
32 Federico Dimarco
36 Matteo Darmian
50 Mike Aidoo
51 Christos Alexiou
55 Matteo Motta
56 Gabriele Re Cecconi
58 Matteo Cocchi
95 Alessandro Bastoni

EtàNazionalità

28 Olanda
33 Olanda
37 Italia
28 Francia
26 Brasile
24 Germania
27 Italia
35 Italia
19 Italia
19 Grecia
20 Italia
18 Italia
18 Italia
25 Italia

CENTROCAMPISTI

NumGiocatore

7 Piotr Zielinski
16 Davide Frattesi
20 Hakan Çalhanoğlu
21 Kristjan Asllani
22 Henrikh Mkhitaryan
23 Nicolò Barella
45 Valentín Carboni
49 Giacomo De Pieri
52 Thomas Berenbruch
53 Luka Topalovic
54 Mattia Zanchetta
59 Nicola Zalewski

EtàNazionalità

30 Polonia
25 Italia
31 Türkiye
23 Albania
36 Armenia
28 Italia
20 Argentina
18 Italia
19 Italia
19 Slovenia
19 Italia
23 Polonia

ATTACCANTI

Num Giocatore

8	Marko Arnautovic
9	Marcus Thuram
10	Lautaro Martínez
11	Joaquín Correa
57	Daniele Quieto
99	Mehdi Taremi

EtàNazionalità

35	Austria
27	Francia
27	Argentina
30	Argentina
19	Venezuela
32	IR Iran



UN MILIONE ...DI CURIOSITÀ FEAT. GIULIANO



I MIGLIORI PESCI D'APRILE

di Federico Milione feat. Giuliano Carriero Roda

Sono tornato con gli articoli in 2! Questa volta con Giuliano! Oggi parleremo dei pesci d'aprile: cosa sono? Quando fai uno scherzo durante il 1° aprile, viene definito un pesce d'aprile, quindi io e Giuliano parleremo dei migliori pesci d'aprile nella storia dell'umanità.

1. Il 1° aprile del 2008, un simpaticone della BBC pubblica un video di un gruppo di pinguini che prende la rincorsa e spicca il volo allegramente. Accanto a questo scrive di aver trovato una colonia di pinguini volanti. Pinguino d'aprile!
2. Nel 1998, l'amministrazione dell'Alabama comunica che il Pi greco (3,1415926535...) viene abolito e semplificato con 3. Vengono bombardati di chiamate tutti i matematici, per poi rivelare che era uno scherzo.
3. Un bel giorno, il 1° aprile, un sito pubblica che un calciatore veterano del Barcellona viene venduto al Real Madrid, l'acerrima nemica del Barça. Ciò scatena polemiche da tutte le parti, ma nessuno nota che il sito si chiama Loof Lirpa, al contrario April Fool, pesce d'aprile in inglese.
4. Un primo d'aprile, un famoso studioso annuncia che i draghi non ci siano più per via della loro ibernazione in Antartide, e, accusando il cambiamento climatico, dice che si scongeleranno e che nel giro di pochi anni si sarebbero svegliati dal loro sonno millenario e ci avrebbero attaccati. Burlone!
5. Nel 2019, ovviamente, il primissimo giorno del mese d'aprile, l'operatore telefonico americano T-Mobile crea le "T-Mobile sidekicks": delle scarpe che funzionano come telefono, la suola come schermo, la punta come telecamera, ecc. Alla fine, come tutti i pesci d'aprile elencati qui, si è scoperto che era finto, infatti mi chiedevo come faceva lo schermo a non rompersi.



6. 2022, negli anni del Covid, la compagnia videoludica "Innersloth" fa un nuovissimo aggiornamento per il famoso gioco "Among Us": tutti i personaggi diventano cavalli! SII CAVALLI! Ma perché proprio i cavalli? Tanto tempo fa, su Twitter (adesso chiamato X), l'account ufficiale di Among Us ha fatto un tweet con su scritto "e se..." e subito dopo una foto di un personaggio di Among Us a forma di cavallo, neiiiiigh! Insomma, i Game Awards dell'anno scorso sono andati abbastanza bene, ma prossima volta GTA VI lo dobbiamo fare uscire, altrimenti mi troverete già con occhiali e sedia a dondolo.

PICCOLINFORMA

L'alveare delle buone notizie



di Camilla Tricoli, Angelica Bertolotti e Cristiano Delledonne

Siamo tornati con il nostro consueto articolo su ciò che accade ai più piccolini che frequentano la scuola materna durante le loro giornate. In questo periodo, in occasione della festa dedicata al papà, che si terrà il 19 marzo, i bambini hanno svolto molte attività interessanti e stimolanti, tra cui diversi lavoretti a tema, come mazzi di fiori coloratissimi e disegni della loro figura paterna. Inoltre, alcune sezioni hanno appeso fuori dalla loro classe una carinissima lettera decorata e firmata da tutti gli alunni, che invita i genitori a partecipare a una dolce colazione a scuola, dalle 8:00 alle 9:00 della giornata speciale, caratterizzata da pane, cioccolato e molte altre prelibatezze.

Sta proseguendo anche la programmazione sui vari ambienti del mondo e, in particolare, è stato trattato il tema del viaggio. Sono stati esplorati vari elementi come la valigia, il passaporto e i mezzi di trasporto, in particolare la mongolfiera. Una delle attività più



importanti consisteva nel portare una foto di un luogo che si è visitato o che si vorrebbe visitare e organizzare una giornata a tema. Per esempio, per la Cina i bambini hanno mangiato con le bacchette. Per l'immensa America, invece, hanno osservato diverse immagini della Statua della Libertà, il suo posizionamento e la città di New York, oltre alla realizzazione delle bandiere di entrambi gli Stati.

L'articolo si conclude qui, ma ci rivedremo il mese prossimo con l'ultimo giornalino dell'anno!



A cartoon bee character with a yellow and black striped body, blue wings, and a smiling face. It is holding a large red pencil with a white eraser and a small red logo on the eraser.



PICCOLINFORMA

L'alveare delle buone notizie



GRAZIE A TUTTI I SUPER PAPÀ DELL'INFANZIA!

FONDATA NEL 2014 DA

Paolo Gennari
Luca Barbato
Riccardo Anis Pollo

DIRETTORE RESPONSABILE

Paolo Gennari

CAPOREDATTORE SENIOR

Dario Berti

CAPOREDATTORI

Angelica Bertolotti
Cristiano Delledonne
Elia Nobili
Camilla Tricoli

IN REDAZIONE

Riccardo Ajelli
Gabriele Wenjie Capellani
Carlo Carrara
Giuliano Carriero Roda
Antonio Curcio
Michael Ferrari
Giovanni Francalancia
Chiara Frattini
Camilla Gittardi
Tommaso Inglese
Pietro Mercurio
Federico Milione
Beatrice Morales
Pietro Morrone
Lorenzo Puzifferri
Viola Stagni
Alessandro Testa



SOMMARIO 6

PAG. 2 EDITORIALE

PAG. 3 ATTUALITÀ

PAG. 5 @SCHOOL

PAG. 9 MONDO

PAG. 10 DOMANDE(NON)OVVIE

PAG. 11 NATURA&ANIMALI

PAG. 12 ENTERTAINMENT

PAG. 18 TECNOLOGIA

PAG. 19 SPORT

PAG. 22 UN MILIONE DI CURIOSITÀ

PAG. 23 PICCOLinFORMA

RESTA IN CONTATTO CON NOI:

 www.mariausiliatrice.it
 giornalino@mariausiliatrice.it
 ragazzinforma.com
 [sma_sandonato](https://www.instagram.com/sma_sandonato)
 [SMASanDonatoMse](https://www.facebook.com/SMASanDonatoMse)



100% carta riciclata



responsible forestry



EU Ecolabel



PEFC