



i MAGNIFICI 4

IL SALUTO DEI CAPOREDATTORI



Anno Scolastico 2024/2025 **NUMERO 7** Maggio/Giugno 2025



LE PAROLE CHE COSTRUISCONO

del prof. Paolo Gennari

Siamo arrivati alla pubblicazione del settimo numero di RAGAZZinFORMA, l'ultimo di quest'anno scolastico. Un anno ricco di idee, parole, notizie e riflessioni che, grazie all'impegno di tutta la redazione, hanno preso forma in queste pagine. È quindi il momento giusto per guardarci indietro, riconoscere i traguardi raggiunti e, soprattutto, ringraziare chi ha reso possibile questo progetto.

Un grazie sincero va al nostro preside, prof. Alberto Repetto, per sostenere ormai da anni con convinzione il valore di questa attività. Ma un ringraziamento speciale va anche alla direttrice suor Francesca, che nel 2014 ha fatto nascere con me questo mensile, per l'attenzione e la cura con cui ci accompagna in ogni iniziativa educativa della scuola. Senza il loro appoggio, RAGAZZinFORMA non sarebbe ciò che è.

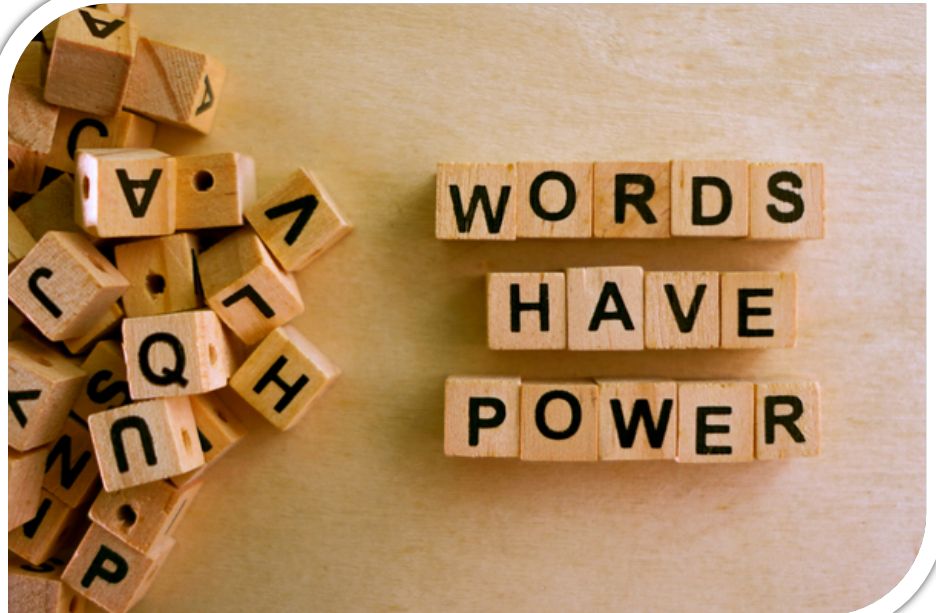
Ma il grazie più grande va ai redattori e alle redattrici, cuore pulsante del giornalino. Ragazzi e ragazze che hanno lavorato con passione, responsabilità e creatività, affrontando ogni articolo con impegno e curiosità. Hanno scritto, riscritto, discusso, intervistato, cercato fonti, rispettato scadenze. Hanno saputo trasformare le loro parole in strumenti di dialogo, confronto e racconto. E hanno dimostrato quanto possa essere potente una voce giovane, se guidata dal desiderio di capire e far capire.

Fare giornalismo a scuola non è solo un esercizio di scrittura: è un'esperienza educativa completa. Insegna il valore della verità, della collaborazione, della libertà di espressione. Sviluppa competenze linguistiche, digitali e relazionali. Ma, soprattutto, forma cittadini attivi e consapevoli, capaci di osservare il mondo con spirito critico e di raccontarlo con responsabilità.

RAGAZZinFORMA è stato tutto questo, e molto di più: uno spazio di crescita, un laboratorio di idee, un ponte tra ciò che accade dentro e fuori le mura della scuola. Con questo numero chiudiamo l'anno, ma lasciamo aperta la strada per il futuro. E sono certo che le parole seminate quest'anno continueranno a dare frutto.

Buona estate a tutti e arrivederci al prossimo anno...con nuove notizie da condividere!

Il Direttore



IL SALUTO DEI NOSTRI MAGNIFICI QUATTRO!

di Angelica Bertolotti, Cristiano Delledonne, Elia Nobili e Camilla Tricoli

Sono Angelica Bertolotti e questo è il mio ultimo anno in questa scuola. Dall'anno prossimo, purtroppo, non farò più parte del corso di giornalino.

Questi tre anni sono stati magnifici: ho potuto dedicarmi a un'attività che mi appassiona e ho conosciuto meglio tanti ragazzi con la mia stessa passione, con cui ho stretto forti legami. Mi dispiace molto dover lasciare il corso, ma è giusto fare spazio a nuovi alunni e nuove penne.

Quando sono stata eletta caporedattrice, ho provato una grande soddisfazione: dopo due anni di impegno, i miei sforzi erano stati riconosciuti. Spero che chi verrà dopo di me riuscirà a trovare nella scrittura la stessa felicità che ho trovato io.

Un grande ringraziamento va anche ai due professori che mi hanno accompagnato in questo percorso: il professor Gennari e la professoressa Zani, che purtroppo ora non insegna più nella nostra scuola.

In bocca al lupo ai nuovi caporedattori e a tutti i futuri giornalisti!

Angelica

Sono Cristiano Delledonne e questi due anni nel giornalino mi hanno avvicinato alla scrittura e fatto comprendere meglio cosa significa essere giornalisti, anche se con argomenti semplici.

Mi hanno aiutato a migliorare il mio modo di scrivere e a creare legami con i compagni della redazione. All'inizio non è stato facile, ma col tempo abbiamo imparato ad ascoltarci e a collaborare.

Devo ringraziare il professor Paolo Gennari, che mi ha aiutato a perfezionare lo stile e mi ha fatto scoprire un lato divertente della scrittura che non conoscevo.

Un grazie anche a tutti gli ex-alunni che sono tornati ad aiutarci: hanno saputo comprendere e motivare noi ragazzi con grande spirito. A chi parteciperà al corso in futuro, auguro di scoprire a fondo il mondo della scrittura e di godersi questi tre anni meravigliosi.

Cristiano

Cari lettori,

essendo questo l'ultimo numero dell'anno – e anche il mio ultimo articolo nel giornalino scolastico – voglio rivolgervi i miei più sinceri ringraziamenti per averci seguito e sostenuto in questo bellissimo percorso nella redazione di RAGAZZinFORMA.

Durante i miei anni in questa scuola, ho affrontato molte sfide, tra cui quella – impegnativa e stimolante – di diventare caporedattore, insieme a Camilla Tricoli.

Grazie a questa esperienza ho potuto dare libero sfogo alla mia creatività e alla mia voce, come diceva Voltaire: “La scrittura è la pittura della voce.”

Nel corso di questi tre anni ho scritto articoli su temi di ogni tipo: dai videogiochi fino ad argomenti più complessi e profondi, come la Shoah. Ogni volta ho cercato di affrontarli con consapevolezza crescente, maturando sia nella scrittura che nella comprensione della realtà.

Il mio ultimo appello è rivolto alla redazione, presente e futura: mettete tutto il vostro impegno, la vostra passione e le vostre capacità in questa attività.

Sembra un semplice corso extrascolastico, ma in realtà ha uno scopo nobile: l'informazione e la condivisione delle idee.

Grazie ancora e...buona lettura!

Elia

Sono Camilla Tricoli, una delle caporedattrici del giornalino.

Essendo in terza, questo sarà anche per me l'ultimo anno nella nostra scuola... e quindi anche nel nostro amato giornalino.

Questi anni sono stati meravigliosi. Ho potuto coltivare la mia passione per la scrittura, imparare a prendermi delle responsabilità e stringere amicizie che forse altrimenti non sarebbero mai nate.

Non credo che chi sta leggendo possa davvero capire fino in fondo quanto mi dispiaccia lasciare questo percorso. In questi tre anni sono cresciuta tantissimo, soprattutto a livello emotivo.

Essere caporedattrice mi ha permesso di seguire più da vicino il lavoro della redazione, e ora è davvero difficile salutare tutti.

Ma so anche che l'anno prossimo il giornalino sarà in ottime mani; per questo sono tranquilla e felice di passare il testimone.

Ringrazio il professor Gennari, che ha seguito e curato con dedizione tutto il nostro percorso, e la professoressa Camisa, che mi ha guidata nel primo anno e ha alimentato la mia passione per la scrittura.

Un grazie speciale anche agli ex-caporedattori che mi hanno aiutata a crescere.

Grazie di cuore e in bocca al lupo a tutti!

Camilla



CAMBRIDGE EXAMS: "WHAT A FEELING...IS BELIEVING SI FA IN 3!"

della prof.ssa Mariacristina Marcato

Nonostante il 10 maggio fosse una giornata uggiosa, l'entusiasmo e la serietà nell'affrontare le prove hanno accompagnato tutti i ragazzi Sma, dai più grandi di terza Secondaria ai più piccoli di 5ª Primaria durante le Certificazioni Cambridge tenutisi presso la nostra scuola 'Preparation Centre'.

H.9.30, h. 10.00, h. 10.30: Ready, steady, goooo! Preliminary, Key for School e Flyers ai blocchi di partenza! La poetessa Emily Dickinson esprime con parole bellissime il 'Good Luck' che abbiamo augurato ai ragazzi: 'We'd never know how high we are till we're called to rise, and then if you're true to plan, our statures touch the sky'. Il breve e profondo componimento riflette su come la grandezza di una persona si manifesti pienamente solo quando è chiamata a superare grandi ostacoli... non possiamo conoscere la misura della nostra statura spirituale finché non ci troviamo di fronte a una sfida che richiede di alzarci. La mirabile poetessa ci sfida a riconsiderare i nostri limiti autoimposti e ad abbracciare la nostra capacità di crescita e di grandezza.

Ma come si sono svolte le prove? 46 allievi della Scuola Primaria e 47 della Scuola Secondaria, numeri altissimi, hanno sostenuto le prove scritte (reading & writing, listening comprehension) nel corso della mattinata. Mentre i piccoli hanno concluso anche lo 'speaking' orale, dopo una pausa con pranzo al sacco e un pochino di relax, hanno avuto inizio anche le prove orali a coppie di Pet e Key.

Visto che le simulazioni avevano dato ottimi risultati, durante il pranzo i ragazzi sono stati rassicurati mostrando loro i dati. Inoltre, le coppie formate sono state pensate per mettere i ragazzi a proprio agio e nella condizione di rendere al meglio! Vivere la prova in amicizia e con un compagno con cui ci si è preparati ha consentito di abbattere molto l'ansia da prestazione trasformandola invece in sano 'sprint' e piacere di mettersi alla prova.

Alla domanda rivolta a ogni coppia in chiusura: 'Com'è andata ragazzi?' Un bel sorriso si è rivelato la risposta più naturale. Un alunno molto speciale ha esclamato: 'Sono felice di averci provato'. Bravissimo, 'proud of you!', hai affrontato le prove con lo spirito giusto!

Ha funzionato bene anche la preparazione agli Esami organizzata per i ragazzi. In seguito al lavoro in self-study strutturato per una parte di potenziamento in autonomia fra gennaio e marzo, gli allievi hanno terminato con entusiasmo la preparazione 'booster' in presenza dedicata alle abilità di 'writing' e 'speaking'.

Suddivisi in classi di apprendimento omogenee, i 3 grandi gruppi hanno 'sperimentato' l'apprendimento in gruppi di livello e, guidati da insegnanti specializzati, anche provato a fare didattica con il proprio 'mobile device' (byod), rendendo alcune delle attività svolte particolarmente interattive e veloci.

Nell'attesa dei risultati, facciamo nostra la bella esperienza, la preparazione e il percorso cucito sul singolo alunno, essenza e centro delle prove alla SMA.





***PER SAPERNE DI PIÙ VISITA IL NOSTRO
BLOG WWW.RAGAZZINFORMA.COM***

PUOI CREARE UN OGGETTO...

di Camilla Gittardi, Beatrice Morales e Viola Stagni

Per questo articolo abbiamo deciso di proporre un tema simpatico e creativo: “Se potessi inventare un oggetto, cosa creeresti?”

Lo scopo era testare la fantasia “istantanea” dei ragazzi e delle ragazze della nostra scuola... e le risposte sono state davvero originali!

LE DOMANDE

- **Nome**
- **Se tu potessi inventare un oggetto, quale sarebbe? (Attenzione: non deve esistere già!)**
- **Perché inventeresti questo oggetto?**

LE RISPOSTE

Classe 1A

- Giacomo Battaglia: Un canestro con dei sensori che ti indirizzano la palla dentro.

Perché così ho più probabilità di vincere.

- Graziano Emilio Trasarti: Una Nintendo Switch con uno schermo più grande.

Per non sforzare troppo gli occhi mentre gioco.

Classe 1B

- Michele Battaglia: Una carta di credito con soldi illimitati.

Perché mi piacciono i soldi.

- Marco Carletti: Un mantello dell’invisibilità.

Perché sarebbe bellissimo.

Classe 1C

- Vittoria Tarantola: Scarpe che ti danno forza per correre.

Così corro più veloce.

- Karen Wahor: Un telefono con batteria e memoria infinita.

Perché quando sono in giro si scarica sempre e finisce lo spazio.

Classe 2A

- Sara Contu: Il gelato in versione bevanda.

Per due motivi: 1. Lo bevi più velocemente; 2. È più fresco.

- Caterina Morales: Una clessidra che ti porta indietro nel

tempo.

Perché sarebbe fantastico... e se Hermione ce l’ha, la voglio anch’io!

Classe 2B

- Andrea Surace: Un foglio su cui le immagini si muovono.

Per cambiare le idee mentre disegno gli schizzi.

- Giorgia Ferri: Una penna che cambia colore da sola.

Perché mi piacciono i colori.

Classe 2C

- Ginevra Cattelan: Un Sephora privato.

Per non spendere soldi.

- Carolina Chalhoub: Una beauty case infinita.

Perché mi piace truccarmi, ma quando esco non riesco mai a portare tutti i trucchi che mi servono.

Classe 3A

- Virginia Morrone: Un robot che asciuga i capelli al posto mio.

Perché è noioso stare un’ora ferma a farlo.

- Andrea Moretti: Un robot con sembianze umane.

Per tenermi compagnia.

Classe 3B

- Matteo Papalia: Una penna che scrive da sola.

Perché è più comodo.

- Andrea Carletti: Una palla da calcio che torna da sola.

Perché sono pigro.

Classe 3C

- Nicholas Hantig: Una cartella telecomandata.

Così non devo portarla in macchina o trascinarla fino a scuola.

- Alice Marrone: Un elettrodomestico che fa tutte le faccende domestiche.

Perché non ho mai voglia di farle io.

Grazie a tutti per il tempo che ci avete dedicato e per aver condiviso con noi le vostre invenzioni geniali!

Chissà... magari un giorno qualcuno di questi oggetti esisterà davvero!

TOP 5 DELLE MERAVIGLIE DEL MONDO

di Carlo Carrara, Alessandro Testa e Tommaso Inglese

Per la fine di quest'anno, abbiamo deciso di deliziarvi con la nostra top 5 delle meraviglie del mondo che, se volete e potete, potreste visitare, sempre che esistano ancora. Detto questo, cominciamo!

IL TEMPIO DI ZEUS

Il Tempio di Zeus a Olimpia, noto anche come il Tempio di Zeus Olimpico, era una delle strutture più importanti dell'antica Grecia, situato nel santuario di Olimpia. Tuttavia, non è una delle Sette Meraviglie del mondo antico, anche se era famoso in tutta l'antichità.

Ciò che era davvero considerato una delle Sette Meraviglie del mondo antico era la Statua di Zeus a Olimpia, una colossale statua crisoelefantina (d'oro e avorio) scolpita da Fidia nel V secolo a.C., collocata proprio all'interno del Tempio di Zeus.

Ecco alcune informazioni chiave:

- Altezza della statua: circa 12 metri.
- Materiali: oro e avorio su una struttura di legno.
- Significato: rappresentava Zeus seduto su un trono, simbolo della potenza e della maestà divina.
- Distruzione: probabilmente andata distrutta nel V secolo d.C., forse in un incendio.

LA PIRAMIDE DI CHEOPE

La Piramide di Cheope (nota anche come la Grande Piramide di Giza) è una delle Sette Meraviglie del mondo antico ed è l'unica ancora esistente oggi.

Ecco alcuni punti chiave:

- Costruzione: circa 2560 a.C., durante il regno del faraone Cheope (Khufu).
- Posizione: Giza, vicino al Cairo, in Egitto.
- Altezza originale: circa 146,6 metri (oggi circa 138 metri per la perdita del rivestimento).
- Materiali: blocchi di calcare e granito, con un peso totale stimato di circa 6,5 milioni di tonnellate.
- Funzione: tomba monumentale per il faraone Cheope.

La Piramide di Cheope è un capolavoro di ingegneria antica, costruita con una precisione sorprendente per l'epoca, ed è stata per millenni la struttura più alta del mondo.

LA GRANDE MURAGLIA CINESE

La Grande Muraglia Cinese si estende per circa 21.196 chilometri (13.171 miglia). Questa distanza comprende non solo la muraglia vera e propria, ma anche i fossati, i forti e le altre strutture difensive che la circondano.

La muraglia attraversa diverse regioni della Cina, partendo dalla zona est, vicino al mare di Bohai e arrivando fino al deserto del Gobi, nel nord-ovest del paese.

La costruzione della Grande Muraglia Cinese è iniziata più di 2.000 anni fa, durante il regno del primo imperatore della Cina, Qin Shi Huang, nel III secolo a.C., intorno al 221 a.C.

Tuttavia, non è stata costruita tutta in una volta:

- Le prime sezioni erano già state erette da vari stati cinesi separati prima dell'unificazione.

- Qin Shi Huang le collegò e ampliò per difendere l'impero dalle invasioni dei nomadi del nord.
- Le sezioni più famose e ben conservate, come quelle vicino a Pechino, furono costruite molto più tardi, durante la dinastia Ming (1368–1644).

In sintesi, la Grande Muraglia è un progetto durato secoli, iniziato nel III secolo a.C. e continuato fino al XVII secolo. Un'impresa davvero epica!

IL CRISTO REDENTORE

Il Cristo Redentore è una statua di Gesù Nazareno situata sul monte Corcovado in Brasile, a Rio de Janeiro. Con la sua immensità, sembra quasi che “protegga e osservi la città”; infatti, è uno dei luoghi più turistici da cui si può partire, anche in elicottero, per avere una vista mozzafiato sulla città.

La statua è alta 30 metri, più 8 metri di base, per un totale di 38 metri. La sua costruzione fu progettata dallo scultore francese Paul Landowski e dall'ingegnere brasiliano Heitor da Silva Costa, che iniziarono i lavori nel 1922. Il volto fu completato dallo scultore rumeno Gheorghe Leonida, che ultimò l'opera il 12 ottobre 1931. Per il monumento sono stati utilizzati cemento armato per la struttura interna e pietra ollare (saponaria) per la parte esterna.

Questa struttura imponente è stata inserita tra le Sette Meraviglie del Mondo Nuovo nel 2007.

I GIARDINI PENSILI DI BABILONIA

I Giardini Pensili di Babilonia sono ormai quasi un mito, ma vi sorprenderà sapere che potrebbero essere solo una leggenda e non una realtà storica.

Infatti, non esistono tracce fisiche dei Giardini Pensili, e ciò che sappiamo proviene dalle descrizioni di poeti e scrittori antichi che parlavano di questo luogo paradisiaco, famoso per la sua magnifica architettura.

I costruttori dei giardini sono attribuiti principalmente a due re: Nabucodonosor II, il re babilonese, e forse anche Sennacherib, il re assiro.

La posizione esatta dei giardini rimane incerta, ma si pensa che fossero costruiti con mattoni di argilla e pietra, utilizzando bitume per evitare l'umidità. Come sistema di irrigazione, si ipotizza l'uso di acquedotti e una ruota azionata a mano, la noria, che trasportava acqua da un palazzo a canali di irrigazione.

Con una flora rigogliosa e ricca di piante tropicali, questi giardini, sebbene forse solo leggendari, sono comunque inclusi nella lista delle Sette Meraviglie del Mondo Antico.



LA RISIERA DI SAN SABBA

di Angelica Bertolotti

Come tutti sappiamo, tra il 1933 e il 1945 il movimento nazista guidato da Adolf Hitler ha segnato uno dei periodi più bui della storia.

Secondo l'ideologia nazista, l'unica razza considerata "pura" era quella ariana, mentre gli ebrei venivano ritenuti la rovina del mondo. Questa visione aberrante ha portato a una crescente discriminazione nei confronti degli ebrei: prima con restrizioni nella vita quotidiana e sul lavoro, poi con la deportazione nei campi di concentramento, noti anche come Lager.

La Germania nazista e i suoi alleati costruirono oltre 44.000 campi di concentramento e strutture simili, con diversi scopi: dal lavoro forzato alla detenzione, fino all'eliminazione sistematica di milioni di persone.

Durante un viaggio a Trieste con la mia famiglia, ho avuto l'opportunità di visitare la Risiera di San Sabba, un ex campo di concentramento. Questa esperienza mi ha profondamente colpita, spingendomi a riflettere sulle atrocità commesse in quegli anni.

La Risiera di San Sabba, inizialmente uno stabilimento per la lavorazione del riso, fu l'unico campo di concentramento in Italia dotato di un forno crematorio. Fu trasformata dai nazisti in *Polizeihaftlager* (campo di detenzione della polizia) e utilizzata con tre funzioni principali:

- l'eliminazione di ostaggi, partigiani e detenuti politici italiani, sloveni e croati, e in misura minore anche di ebrei;
- lo smistamento dei deportati verso altri lager nel Reich;
- il deposito dei beni sottratti alle comunità ebraiche del Litorale Adriatico.

Il forno crematorio della Risiera entrò in funzione con la cremazione di settanta cadaveri di ostaggi fucilati il giorno prima nel poligono di tiro di Opicina. Nella notte tra il 29 e il 30 aprile 1945, i nazisti in fuga fecero esplodere il forno e la ciminiera con la dinamite per cancellare le tracce dei loro crimini.

Appena entrati, sulla sinistra, si trova l'edificio delle microcelle: minuscole stanze dove venivano rinchiusi fino a dieci persone in uno spazio di soli 1,20 metri di larghezza per 2 di altezza e profondità. Alcuni detenuti lasciarono tracce del loro passaggio con strumenti improvvisati come mozziconi di matita o forcine per capelli.

L'ingresso monumentale conduce, attraverso un corridoio stretto tra alte mura, al cortile interno. Sulla sinistra, nel sottoportico, si trova la Cella della morte, dove venivano rinchiusi i prigionieri in attesa di esecuzione. Poco oltre si accede alla Sala delle celle, con 17 stanze dove venivano detenuti oppositori politici e membri della Resistenza. In questi spazi, spesso condivisi da sei persone, molti attendevano la morte.

Questa visita mi ha toccata profondamente. Appena entrata, ho percepito la sofferenza e il dolore che tante persone hanno vissuto per un motivo assurdo e crudele.



STORIA



DOMANDE (NON) OVVIE

ECCE A VOI LA PUNTATA 3

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

1. Viene prima l'uovo o la gallina?

Sembra una domanda banale, ma riflette un paradosso che coinvolge causa ed effetto, ed è stato oggetto di dibattito filosofico e scientifico per secoli. Per me, viene prima la gallina: chi ha inventato la prima gallina al mondo? Dio. O almeno, così credo, perché non si sa con certezza se abbia creato prima l'uovo.

2. Cos'è il tempo?

Può sembrare una domanda semplice, ma il tempo è qualcosa di molto complesso. In fisica è relativo, come ci ha dimostrato Einstein; in filosofia è legato all'esperienza umana; in psicologia è una costruzione soggettiva, influenzata dal nostro stato mentale ed emotivo.

3. Se un uomo camminasse senza mai fermarsi, dove finirebbe?

Sulla Terra tornerebbe al punto di partenza, ma in un universo infinito non ci sarebbe una fine, appunto. E se l'universo fosse curvo? In quel caso, sarebbe simile alla Terra: si tornerebbe indietro. In sintesi, dipende da dove l'uomo si trova.

4. Perché percepiamo il tempo come lineare?

Alcune teorie sostengono che il cervello organizzi gli eventi in sequenza (passato, presente e futuro) per darci un senso di continuità e di causa-effetto.

5. Qual è il primo videogioco mai inventato?

È considerato tale Tennis for Two, creato nel 1958 da William Higinbotham. Era, appunto, un semplice simulatore di tennis.

DI PIETRO
MERCORIO



L'EGITTO

di Chiara Frattini

L'Egitto, con un'area di 1.002.000 km², è il 24° Paese del mondo per superficie e il 13° in Africa. Si trova nel nord-est dell'Africa, affacciandosi a nord sul mar Mediterraneo e a est sul mar Rosso e sul golfo di Suez. Una parte del suo territorio (la penisola del Sinai) si estende anche sul territorio asiatico, rendendolo quindi uno stato trascontinentale. Confina a ovest con la Libia, a est con Israele e a sud con il Sudan.

Il territorio egiziano è costituito quasi totalmente (circa il 95%) dal deserto. Il Nilo attraversa longitudinalmente il Paese, creando intorno a sé una delle zone più fertili al mondo.

L'Egitto può essere suddiviso in quattro regioni naturali:

- la Valle del Nilo e la regione del delta;
- il deserto orientale;
- il deserto occidentale;
- la penisola del Sinai.

La capitale dell'Egitto è Il Cairo. Il Paese ha una ricca biodiversità, con molte specie di piante e animali che si sono adattati al clima desertico. Tra le piante tipiche egiziane ci sono le palme da datteri, il papiro, il baobab e il fico sicomoro. La fauna comprende il coccodrillo del Nilo, cammelli, sciacalli, serpenti, gazzelle, antilopi, rinoceronti, leoni, elefanti e daini.

L'Egitto è oggi un Paese prevalentemente musulmano, che osserva precise regole di comportamento basate su quattro principi: il pellegrinaggio alla Mecca, il digiuno durante il mese di Ramadan, la preghiera e l'imposta coranica. La cucina egiziana è ricca di piatti tipici che uniscono sapori mediterranei e mediorientali. Tra i piatti più famosi ci sono il ful medames, il koshari, il falafel, il fatteh, la molokhia, il mahshi e la basbousa.



I SEGRETI DI GOOGLE

di Giuliano Carriero Roda

Quando abbiamo un dubbio (Come si chiama quel cantante? Chi era l'attore di quel personaggio?) di solito andiamo su Google, digitiamo la nostra domanda e... voilà, ecco la risposta.

Ma siamo davvero sicuri di conoscere tutte le funzionalità di questo potente motore di ricerca?

Google nasconde moltissimi easter egg (letteralmente "uova di Pasqua"): piccoli segreti o sorprese, spesso presenti anche in film o videogiochi. Cercando certe parole, si attivano giochi, animazioni e grafiche speciali.

Ecco una raccolta di alcuni tra i più divertenti da provare:

CANE / GATTO

Cercando "cane" o "gatto", accanto al nome comparirà l'icona di una zampa. Cliccandola, ovunque toccherete sullo schermo appariranno delle impronte! Per tornare alla normalità, basta cliccare sull'icona a forma di goccia d'acqua in basso.

SQUID GAME

Cercando la celebre serie Netflix "Squid Game", vedrete apparire una carta con cerchio, triangolo e quadrato. Cliccandola, potrete giocare a una versione interattiva di "Un, due, tre... stella!"

NARUTO

Cercando "Naruto", comparirà in basso il coprifronte del protagonista. Toccandolo, vedrete un gruppo di Naruti stilizzati correre nella celebre "Naruto Run", con le braccia all'indietro. È il primo easter egg dedicato a un anime!

DROP BEAR

Secondo una leggenda australiana, il "Drop Bear" è un koala feroce che piomba dagli alberi per attaccare i turisti. Ovviamente è uno scherzo, ma Google gli ha dedicato un

easter egg: cercando "Drop Bear" e cliccando sull'icona del cartello, verrete "aggrestiti" in modo scherzoso.

SPLATOON

Cercando "Splatoon", accanto al titolo troverete delle macchie di vernice. Cliccandole, potrete colorare lo schermo con tocchi digitali, proprio come nel gioco Nintendo!

MINECRAFT

Cercate "Minecraft" e cliccate sul blocco d'erba in basso: inizierete a "rompere" Google! Dietro ogni blocco si cela il mondo pixelato del gioco.

Consiglio: rompete il legno per ottenere un piccone, poi la pietra, il ferro, il diamante... fino alla Netherite!

GOOGLE DOODLE

Scrivendo "Google Doodle", troverete una raccolta di minigiochi e animazioni create in occasione di eventi speciali. Perfetti per una pausa veloce e divertente.

GOOGLE GRAVITY

Funziona solo da computer! Scrivete "Google Gravity", non premete invio, ma cliccate su "Mi sento fortunato". La schermata cadrà letteralmente a pezzi e potrete giocare trascinando gli elementi della home page.

CHROME WEB STORE

Non è proprio un easter egg, ma il Chrome Web Store offre estensioni divertenti che arricchiscono la vostra esperienza:

- Flappy Bird vi permette di giocare al celebre passatempo;
- Rotten Tomato Destroyer vi consente di lanciare pomodori, cavoli e altri ortaggi virtuali sui siti che non vi piacciono!

Per ora vi ho svelato solo una parte dei tantissimi easter egg nascosti in Google... ma ce ne sono molti altri, pronti a essere scoperti!

Spero che questo articolo vi sia piaciuto. Ci vediamo l'anno prossimo con nuove curiosità!

I SOCIAL NETWORK NELLA VITA DEI RAGAZZI

di Camilla Tricoli

Sono Camilla, ho 13 anni, e spesso sento dire dagli adulti: “I telefonini vi fanno male!” “Non potete stare tutto il giorno davanti a uno schermo!” Sarà vero? È proprio di questo che parlerò in questo articolo.

Un bambino su tre in Italia, tra i 6 e i 10 anni (32,6% della popolazione), usa lo smartphone tutti i giorni. Questo dato sta crescendo sempre di più! Infatti, nel 2018-2019 la percentuale era solo del 18,4%, con una grande maggioranza nel Sud e nelle Isole, dove la percentuale arrivava al 44,4% dei bambini. Oltre tre preadolescenti (11-13 anni) su cinque (62,3%) hanno almeno un account social.

La legge prevede che siano necessari almeno 14 anni (13 con il consenso dei genitori) per consentire il trattamento dei dati online, come i “cookie” che spesso accettiamo senza pensarci. Questi dati sono stati diffusi da Save the Children per promuovere e accompagnare il lancio della campagna sull’educazione digitale, che punta a garantire un “accesso pieno, competente e sicuro alla rete”.

Sebbene bambini, bambine e adolescenti crescano oggi in una dimensione online, dove ciò che è vero e ciò che non lo è si intrecciano, non significa che abbiano gli strumenti necessari per affrontare consapevolmente l’universo di Internet. L’accesso alla rete, ai social network e ai motori di ricerca può essere un’opportunità positiva per esplorare il mondo in modo semplice, sviluppare nuove capacità o trascorrere il proprio tempo. Ma allo stesso tempo, può anche portare a diversi rischi. Proprio per questo, legalmente, i ragazzi sotto i 13 anni non dovrebbero essere lasciati soli con una connessione a Internet.

Non possiamo affidarci solo al giudizio e alla responsabilità dei ragazzi. È necessaria una collaborazione tra famiglie, scuole, istituzioni e società civile, affinché stare online diventi più sicuro. Non si può semplicemente vietare qualcosa a un ragazzino, perché questo potrebbe essere controproducente. Come molti sanno, fare qualcosa di vietato può essere visto come un gioco, un modo per “sfuggire al sistema”.

“Il ruolo dei genitori e degli adulti di riferimento è determinante per un utilizzo sicuro e critico e per la prevenzione di rischi come il cyberbullismo e altre forme di violenza online. Per questo motivo abbiamo voluto lanciare una guida con consigli e strumenti utili destinata a chi ogni giorno deve accompagnare i minori nel mondo digitale. Allo stesso modo, come i recenti tragici casi di cronaca hanno reso evidente, è fondamentale l’introduzione di percorsi obbligatori di educazione all’affettività e alla sessualità a scuola, che affrontino temi come il rispetto dell’altro, il consenso, l’identità di genere e l’orientamento sessuale. È fondamentale che siano attuate pienamente le regole esistenti, con





l'individuazione di sistemi di verifica dell'età efficaci e rispettosi della privacy, e che l'Unione Europea definisca un chiaro quadro legale per stabilire le responsabilità delle piattaforme nella prevenzione degli abusi sui minori online", afferma Fatarella, la dirigente del progetto di Save the Children.

I rischi, quindi, sono moltissimi e non riguardano solo l'adescamento online da parte di adulti che si fingono ragazzi. Spesso sono proprio i coetanei a essere le persone più pericolose. Il cyberbullismo, ad esempio, è una forma di bullismo sviluppata online e molto diffusa. Essere crudeli dietro uno schermo è, infatti, molto più facile, non trovate? Insultare qualcuno senza che la propria faccia sia visibile può sembrare meno grave, ma non lo è affatto! Nel 2024, la Polizia Postale ha registrato un

aumento del 12% dei casi di cyberbullismo rispetto all'anno precedente.

Molti genitori credono che, una volta superati i 14 anni, si possa dare accesso completo a un dispositivo come il telefono, senza alcun controllo, affidandosi alla responsabilità del figlio, che ormai "è grande" e sa distinguere ciò che è giusto da ciò che è sbagliato. Ma la fascia di età più colpita dal cyberbullismo è quella tra i 14 e i 17 anni, che costituisce il 68,9% dei casi trattati (220 casi).

Chi utilizza i social media, in particolare i minori, può sviluppare comportamenti problematici, come l'incapacità di controllare il tempo trascorso online o l'ansia quando non possono accedervi. A 11 anni, il 15,6% delle ragazze e il 14,1% dei ragazzi fa un uso scorretto dei social. A 13 anni, la percentuale tra i ragazzi scende all'11,3%, mentre tra le ragazze sale al 20,5%. A 15 anni, il dato maschile scende ulteriormente all'8,8%, mentre quello femminile si attesta al 18,5%.

Per far sì che ogni bambino, bambina e adolescente sia in grado di affrontare correttamente le sfide e i rischi del web, è fondamentale dargli gli strumenti necessari per relazionarsi in modo sano e sicuro, distinguere una situazione reale da una copertura e navigare con consapevolezza su Internet.

In conclusione, non credo che l'uso del cellulare sia necessariamente sbagliato, ma riconosco che i potenziali pericoli siano molti. Per vivere al meglio, è essenziale, a volte, staccare dalla tecnologia e concentrarsi sulla nostra vita reale, quella che viviamo fuori dal web. prossimo con nuove curiosità!

CUPHEAD

di Michael Ferrari

Bentornati! Oggi vi parlerò di CUPHEAD! E, tra l'altro, questo è l'ultimo articolo... per quest'anno!

Se qualcuno non lo conoscesse, ecco un piccolo riassunto: ci sono due fratelli-tazza di nome Cuphead e Mugman. Cuphead ha fatto una scommessa con il Diavolo in persona (Satanasso), ma ha perso! Ora, per rimediare, deve affrontare diversi boss, come ad esempio: gli Ortaggiosi, Mark Ingegno, la Baronessa Von Bon Bon e altri quindici!

Cuphead può essere giocato in solitaria oppure in cooperativa. Puoi scegliere se giocare con Cuphead o Mugman; se siete in due, uno prende un fratello e l'altro l'altro.

È un gioco basato quasi interamente su battaglie contro boss, tranne alcune fasi chiamate "Run and Gun", che servono per raccogliere monete. Le monete sono utili per potenziarsi e affrontare meglio i livelli, il cui scopo principale è ottenere i contratti del diavolo.

E se vi piace il gioco, buone notizie: esiste anche un DLC, ovvero Delicious Last Course! Ci sono cinque nuovi boss e un boss finale: lo Chef Saltbaker! Il DLC è simile al gioco principale, ma aggiunge sfide e nemici inediti, come Mortimer Freeze e altri.

Cuphead è un bellissimo gioco, ma non c'è tantissimo da dire rispetto ad altri titoli: infatti, con questo articolo ho scritto circa 180 parole, mentre su Slime Rancher ne ho scritte più di 360! Quindi, direi che ho detto tutto.

Grazie per aver letto il mio articolo! E... ci vediamo l'anno prossimo! (Forse).

GLI I-DAYS DI MILANO

di Cristiano Delledonne e Riccardo Ajelli

Gli I-Days di Milano sono un evento musicale annuale che ospita artisti di fama internazionale, i quali si esibiscono su vari palchi in un'atmosfera carica di energia e musica. Anche quest'anno, la lineup è ricchissima e promette spettacoli indimenticabili.

Ecco gli artisti principali dell'edizione 2025:

- Dua Lipa: La popstar britannica, nota per successi come "New Rules" e "Don't Start Now", si esibirà il 7 giugno 2025 all'Ippodromo SNAI La Maura.
- Justin Timberlake: L'ex membro degli *NSYNC e solista di successo, celebre per brani come "Can't Stop the Feeling!" e "Mirrors", sarà sul palco il 2 giugno 2025 all'Ippodromo SNAI San Siro.
- Olivia Rodrigo: La giovane cantautrice americana, famosa per hit come "drivers license" e "good 4 u", si esibirà il 15 luglio 2025, portando sul palco il suo pop-rock energico e introspettivo.
- Post Malone: Il rapper e cantante americano, noto per successi come "Circles" e "Rockstar", salirà sul palco il 27 agosto 2025, offrendo un mix esplosivo di hip-hop e rock.
- Duran Duran: La leggendaria band britannica, pioniera del movimento new wave, si esibirà il 20 giugno 2025, regalando al pubblico classici come "Hungry Like the Wolf" e "Rio".
- Linkin Park: La storica rock band americana, celebre per il suo stile che fonde rock e rap, sarà sul palco il 24 giugno 2025, eseguendo brani iconici come "In the End" e "Numb".
- Wet Leg: La band indie rock britannica, tra le rivelazioni più fresche della scena musicale, porterà il suo sound unico il 15 luglio 2025.
- Girl in Red: La cantautrice norvegese, apprezzata per il suo indie pop emotivo e sincero, si esibirà anch'essa il 15 luglio 2025.
- Jimmy Eat World: La band rock americana, nota per brani come "The Middle", sarà presente il 24 giugno 2025.
- JPEG Mafia: Il rapper e produttore americano, conosciuto per il suo stile sperimentale e innovativo, si esibirà anch'egli il 24 giugno 2025.

L'EVOLUZIONE DELLA TV PER RAGAZZI

di Lorenzo PuzziFerri

Ciao a tutti! In questo articolo vi parlerò dell'evoluzione della televisione per ragazzi, fino a oggi, maggio 2025.

RAI 2 e Italia 1

Nel 1990, Rai 2 e Italia 1 fecero un accordo per trasmettere cartoni animati dedicati ai ragazzi esclusivamente su questi due canali. Questa collaborazione continuò fino ai primi anni 2000, quando Cartoon Network arrivò in Italia, cambiando completamente il panorama televisivo per bambini.

Boing

Nel 2003 nasce Boing, il primo canale italiano interamente dedicato ai bambini, trasmettendo cartoni animati 24 ore su 24. Ogni anno ha continuato a evolversi, aggiungendo nuove serie, film e programmi d'intrattenimento. Boing è un canale appartenente al gruppo Mediaset.

K2

Nel 2004 nasce K2, uno dei canali più amati dai ragazzi per i suoi cartoni divertenti e originali. Ci sono tre date fondamentali nella sua storia:

- 2004: anno della nascita del canale;
- 2007: K2 viene acquisito da Switchover Media;
- 2013: passa sotto la gestione di Discovery.

Frisbee

Nel 2010 nasce Frisbee (spesso scritto Freesbee nei primi tempi), creato da Switchover Media. Oggi fa parte della stessa famiglia di K2, sotto il gruppo Discovery. Questo canale è particolarmente noto per la trasmissione del cartone animato Curioso come George.

Spero che questo articolo vi sia piaciuto e che, ogni volta che accenderete la televisione, vi ricorderete della storia di questi canali che hanno accompagnato (e accompagnano ancora) l'infanzia di tanti ragazzi!

IL PRIMO ANIME DELLA STORIA

di Wen Capellani

Gli esperti non sono concordi nel riconoscere quale sia la prima opera ufficiale di animazione giapponese, ma Katsudō Shashin è considerato il frammento animato più antico sopravvissuto fino ad oggi.

È un breve filmato animato di autore ignoto, presumibilmente realizzato nel 1907. Dura circa tre secondi e ha per protagonista un ragazzo in uniforme da marinaio che scrive su una lavagna la scritta Katsudō Shashin ("immagini in movimento"). I disegni sono stati stampati direttamente sulla pellicola in celluloidi mediante un normografo, fotogramma per fotogramma, utilizzando inchiostro rosso e nero. La pellicola era inoltre montata ad anello, consentendone la riproduzione continua.

L'opera è anche conosciuta come Frammento Matsumoto, dal nome del ricercatore Natsuki Matsumoto che la scoprì all'interno di una collezione privata di film e proiettori a Kyoto.

Il frammento ha una durata complessiva di circa tre secondi, composto da cinquanta fotogrammi disegnati su una striscia di celluloidi da 35 millimetri, che scorrono a una frequenza di sedici fotogrammi al secondo. Il cortometraggio mostra un ragazzo in uniforme da marinaio che scrive in kanji su una lavagna la frase Katsudō Shashin, poi si gira verso lo spettatore, si toglie il cappello e si inchina.

A differenza delle animazioni tradizionali, i fotogrammi non furono creati fotografando disegni su carta, bensì tracciati direttamente sulla pellicola con l'ausilio di uno stencil. Questo fu possibile grazie a una tecnica di stampa xilografica chiamata kappa-zuri, solitamente utilizzata per realizzare le lastre delle lanterne magiche. Il filmato è realizzato interamente in inchiostro nero, ad eccezione del cappello del ragazzo, colorato di rosso.

I CONCERTI CON PIÙ SPETTATORI AL MONDO

di Viola Stagni

Ciao a tutti, cari lettori!

Per l'ultimo numero di questo splendido giornalino (ovviamente solo per quest'anno — l'anno prossimo si torna più forti che mai), ho deciso di parlarvi di alcuni concerti che hanno battuto ogni record di pubblico e sono entrati nella storia della musica.

TOP 5 CONCERTI CON PIÙ SPETTATORI AL MONDO

1. Rod Stewart – 31 dicembre 1994, Rio de Janeiro

Al primo posto troviamo il concerto di Rod Stewart a Rio de Janeiro, che ha attirato ben 3.500.000 spettatori (sì, avete letto bene — e alcune stime arrivano persino a 4 milioni!). Il concerto, gratuito, si è tenuto sulla spiaggia di Copacabana per festeggiare il Capodanno. È ancora oggi il concerto con più spettatori della storia, registrato anche nel Guinness dei Primati.

2. Jean-Michel Jarre – 6 settembre 1997, Mosca

La medaglia d'argento va a Jean-Michel Jarre, che ha suonato davanti a circa 3.500.000 persone durante il suo Oxygene Tour, in occasione dell'850° anniversario della città di Mosca. Anche questo concerto era gratuito, con uno spettacolo di luci e suoni davvero impressionante.

3. Madonna – 4 maggio 2024, Rio de Janeiro

Al terzo posto troviamo la regina del pop, Madonna, che ha chiuso il suo Celebration Tour con un concerto gratuito sempre a Copacabana, davanti a 1,6 milioni di persone. È entrata nella storia come la più grande performance mai tenuta da un'artista solista femminile.

4. The Rolling Stones – 18 febbraio 2006, Rio de Janeiro

Quarta posizione per i leggendari Rolling Stones, che hanno fatto ballare ben 1.200.000 persone sulla spiaggia di Copacabana, con un concerto gratuito di 2 ore e mezza. Il palco era alto 22 metri e lungo 28. Mick Jagger e Keith Richards dichiararono: "Siamo abituati a suonare nei più grandi concerti del mondo, ma Rio merita un posto speciale nel nostro cuore. I fan sono stati incredibili."

5. Monsters of Rock + Love Parade (ex aequo)

A pari merito due eventi da 1.600.000 spettatori:

- Monsters of Rock – 28 settembre 1991, Mosca (aeroporto Tušino): Parteciparono colossi dell'hard rock come AC/DC, Metallica, Pantera, The Black Crowes e la band russa E.S.T.
- Love Parade – Dortmund, 2008:

Festival di musica elettronica e dance, attivo dal 1989 al 2010. Purtroppo, l'ultima edizione (2010) fu tragicamente segnata da un grave incidente nel tunnel d'accesso: 21 morti e oltre 600 feriti a causa del sovraffollamento.

TOP 3 CONCERTI IN ITALIA PER NUMERO DI SPETTATORI

1. Vasco Rossi – 1° luglio 2017, Modena Park

Un evento storico: 225.173 spettatori (di cui 5.000 gratuiti), per celebrare i 40 anni di carriera del Blasco. Il palco era enorme (165x23 metri, alto quanto un palazzo di otto piani), con cinque maxi schermi per uno show visivo mozzafiato. In scaletta, 40 canzoni senza interruzioni. Il concerto è considerato il più grande evento musicale mai tenuto in Italia.

2. Luciano Ligabue – 10 settembre 2005, Reggio Emilia (Campovolo)

Con 165.000 spettatori, Ligabue ha scritto un pezzo di storia della musica italiana. È stato il suo concerto più iconico e, fino al 2017, deteneva il record italiano. (È una top 3 di concerti... o di cantanti preferiti di mia madre?)

3. U2 – 20 settembre 1997, Reggio Emilia (Campovolo)

147.000 spettatori per una delle band più spettacolari al mondo. Il palco, avveniristico per l'epoca, includeva un arco giallo alto 30 metri, un maxischermo di 50x21 e... un limone motorizzato da 12 metri che diventava una gigantesca palla da discoteca! Tra i momenti più emozionanti: Staring at the Sun, Bullet the Blue Sky, Please e il finale da brividi con With or Without You, cantata da tutta la folla insieme a Bono.



Il mio ultimo articolo dell'anno finisce qui. Sono triste che il giornalino sia finito? Sì! Ma tanto l'anno prossimo si ricomincia! Mi sono divertita tantissimo a scrivere questo pezzo, perché la musica è un argomento che mi appassiona davvero. Ci vediamo l'anno prossimo!

CAR POOLING: UNA SCELTA CONSAPEVOLE PER STUDENTI E FAMIGLIE

di Pietro Morrone e Antonio Curcio

Ogni mattina, davanti alle scuole, si ripete lo stesso scenario: lunghe file di automobili, clacson, attese e inquinamento. Una situazione che, oltre a creare disagi alla viabilità, ha un impatto ambientale significativo. Eppure esiste una soluzione semplice, efficace e alla portata di tutti: il car pooling.

Il termine car pooling indica la condivisione dell'auto tra più persone che devono compiere lo stesso tragitto, come ad esempio quello casa-scuola. Questo sistema, sempre più diffuso anche in ambito scolastico, permette di ridurre il numero di veicoli in circolazione, con vantaggi evidenti per l'ambiente, il traffico e le famiglie.

Dal punto di vista ambientale, il car pooling contribuisce alla diminuzione delle emissioni di CO₂, una delle principali cause del cambiamento climatico. In un'epoca in cui i temi legati alla sostenibilità sono sempre più centrali, anche le scelte quotidiane, come il modo in cui ci rechiamo a scuola, possono fare la differenza.

Sul piano sociale ed economico, condividere i viaggi rafforza i legami tra le famiglie, favorisce nuove relazioni tra studenti e consente di ridurre i costi legati al carburante. Inoltre, un'organizzazione ben strutturata può rendere gli spostamenti più sicuri e puntuali.

Alcune scuole italiane stanno già sperimentando sistemi digitali e gruppi organizzati per il car pooling, promuovendo una cultura della mobilità più responsabile. Anche nella nostra realtà scolastica, l'adozione di questa pratica potrebbe rappresentare un passo importante verso un modello educativo più attento all'ambiente e alla comunità.

Riflettere su come ci muoviamo è il primo passo per cambiare. Il car pooling non è solo una scelta pratica, ma un gesto concreto di responsabilità verso il futuro.



EA FC 25: IL NUOVO CAPITOLO DELLA SAGA CALCISTICA DI EA SPORTS

di Giovanni Francalancia

EA FC 25, noto anche semplicemente come FC 25, è il trentaduesimo videogioco della storica serie calcistica di EA Sports, sviluppata dalla casa videoludica Electronic Arts (EA). Si tratta solo del secondo capitolo pubblicato con il nome "FC", dopo FC 24, poiché fino al 2023 la serie portava il celebre marchio FIFA. L'ultimo titolo a chiamarsi così fu infatti FIFA 23.

Il motivo del cambio di nome è, come spesso accade, di natura economica: la FIFA, la federazione internazionale che governa il calcio, ha cominciato a chiedere compensi sempre più alti per l'utilizzo del proprio nome. Di conseguenza, EA ha deciso di proseguire autonomamente, rinominando la saga in EA Sports FC.

Questa collaborazione, durata ben 32 anni (dal 1993, anno di uscita del primo FIFA International Soccer), si è così conclusa, segnando un passaggio storico nel mondo dei videogiochi sportivi.

DATA DI USCITA E VERSIONI DISPONIBILI

FC 25 è uscito il 27 settembre 2024 in due versioni:

- Standard Edition:
- 79,99 € su PlayStation Store e Xbox Store
- 69,99 € su PC
- 59,99 € su Nintendo Store
- Ultimate Edition (99,99 €): include 7 giorni di accesso anticipato, una grafica ancora più realistica (capelli mossi dal vento, nuove animazioni, maglie aggiornate, nuove esultanze e rincorse per punizioni e rigori), oltre a 4600 FC Points da usare nella modalità Ultimate Team.

LE MODALITÀ DI GIOCO PRINCIPALI

Entrambe le versioni del gioco offrono le stesse modalità, tra cui le più importanti sono:

Calcio d'inizio

In questa modalità puoi giocare da solo o in coppia scegliendo tra le tante squadre presenti nel gioco, comprese le nazionali



(purtroppo manca il Brasile). Puoi sfidarti in tantissime competizioni, tra cui:

- **Campionati nazionali:**

Italia (Serie A e B), Francia (Ligue 1 e 2), Inghilterra (Premier League, Championship, League One, League Two), Germania (Bundesliga, 2. Bundesliga, 3. Liga), Spagna (LaLiga e LaLiga 2), Portogallo, Turchia, Belgio, Arabia Saudita, Olanda, Svizzera, Argentina, Austria, Irlanda, Scozia, Romania, Svezia, Polonia, Danimarca, Norvegia, Stati Uniti, Australia, Cina, India e Corea del Sud.

- **Competizioni internazionali:**

Champions League, Europa League, Conference League, Supercoppa UEFA, Copa Libertadores, Recopa Sudamericana, Coppa Sudamericana.

Sono presenti anche squadre di campionati minori, come quelle di Ucraina, Grecia, Repubblica Ceca, Cile, Cipro, Croazia, Finlandia, Ungheria, Emirati Arabi e Azerbaigian.

Per quanto riguarda il calcio femminile, sono disponibili alcune squadre di Stati Uniti, Inghilterra, Francia, Spagna e Germania, con la Women's Champions League come unica competizione ufficiale.

Nota: in Serie A, quattro squadre non hanno concesso la licenza ufficiale. Sono quindi presenti con nomi fittizi:

- Milano FC (Milan)
- Lombardia FC (Inter)
- Latium (Lazio)
- Bergamo Calcio (Atalanta)

I giocatori sono reali, ma maglie e stemmi sono modificati.

Ultimate Team

La modalità più giocata in assoluto. Si parte con una squadra casuale, ottenuta dal gioco, e si completano obiettivi per ottenere pacchetti contenenti nuovi giocatori, sempre più forti. Durante l'anno vengono rilasciate numerose "promozioni" speciali. Le più attese sono:

- TOTY (Team Of The Year): con gli 11 migliori giocatori dell'anno, rilasciati a gennaio.
- TOTS (Team Of The Season): con i migliori giocatori di ogni campionato, in uscita tra aprile e giugno.

Modalità Carriera: due le opzioni disponibili

- **Carriera Allenatore:** scegli una squadra e guidala alla vittoria. Puoi comprare/vendere giocatori, creare tattiche, gestire il budget e cercare giovani talenti con l'aiuto degli osservatori. Se vuoi, puoi cambiare squadra... ma solo se ricevi offerte.
- **Carriera Giocatore:** interpreti un calciatore appena promosso dalle giovanili. Puoi crearlo da zero oppure usarne uno già esistente. La tua carriera si evolve in base alle prestazioni: potrai cambiare squadra, trasferirti e, chissà, diventare una leggenda del calcio.

Curiosità finale

Sulla copertina di FC 25 compare Jude Bellingham, centrocampista del Real Madrid. Tuttavia, non è lui il giocatore con la valutazione più alta: i tre top player del gioco sono Kylian Mbappé, Rodri ed Erling Haaland, tutti con un rating di 91. La squadra con la valutazione complessiva più alta? Proprio il Real Madrid.

UN MILIONE ...DI CURIOSITÀ



UN PICCOLO GRANDE GIOCO

di Federico Milione

In questi ultimi mesi mi ha preso molto un gioco chiamato LittleBigPlanet per PlayStation 3 del 2008 dove puoi giocare a vari livelli e creare anche i tuoi! La storia parla di questo pianeta dove ogni singola cosa che tu (sì, tu!) immagini diventa realtà. Il protagonista è Sackboy, ma grazie a varie funzioni di personalizzazione il protagonista puoi diventare anche tu. Il gioco offre vari attrezzi e gadget che possono aiutarti a creare il tuo livello; per esempio, a me piace molto costruire macchine, razzi o ogni tipo di veicolo, che potrebbero sembrare un po' banali, ma aggiungendo ulteriori gadget si può rendere il tutto più divertente.

Il gioco era molto bello, ma non bastava! Perciò nel 2009 è uscita la versione per PlayStation Portable e, nel 2011, un sequel! In LittleBigPlanet 2 hanno aggiunto i Sackbots, personaggi non giocabili da poter usare per dialoghi, decorazioni e animazioni. Grazie al nuovo strumento di animazione, la comunità ha creato tantissimi film (e con film dico lungometraggi da 1 a 3 ore! Accipicchia!) che ad oggi si possono vedere su YouTube. Un altro nuovo gadget è il controllatore, in grado di assegnare azioni e movimenti a vari oggetti.

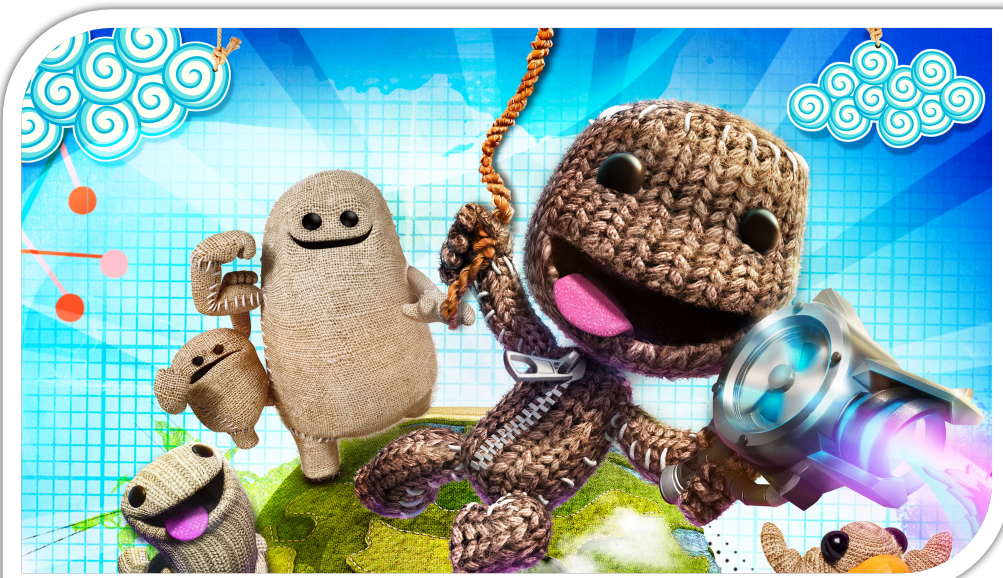
Ma nemmeno quello bastava! Nel 2012 una versione per PlayStation Vita con tanto di touchscreen e nel 2014 il terzo e ultimo gioco della serie, uscito sia per PlayStation 3 che PlayStation 4. Il terzo gioco esagera un po' di più nell'aspetto della creazione e aggiunge 3 nuovi personaggi giocabili: Big Toggle e Little Toggle, che contano come 1 personaggio, Swoop, un uccello e Oddsock, un cane.

Se volete giocare il gioco ai giorni d'oggi, consiglio emularlo sull'app per telefono "PPSSPP" o giocare alla versione per PlayStation 4 del terzo gioco della saga su PlayStation 5 grazie alla retro compatibilità. Se volete provare i livelli negli altri è un

po' difficile, perché sarebbe necessaria la modifica di vari file di gioco, ma dei tutorial online possono aiutare molto. Ma se volete invece qualcosa di nuovo, consiglio lo spin-off "Sackboy: Una grande avventura" per PlayStation 5 e computer, che anziché essere un platformer 2.5D è 3D, ma toglie le funzionalità di creazione dei livelli.

Insomma, questo gioco è molto bello e se vi piace creare case, macchine, cannoni o interi palazzi, lo consiglio molto.

(PS: questo è il mio ultimo articolo, spero che vi sia piaciuto e che vi piaceranno anche quelli che faranno i miei colleghi giornalisti in futuro, altrimenti la redazione fallisce!)



PICCOLinFORMA

L'alveare delle buone notizie



di Camilla Tricoli, Angelica Bertolotti e Cristiano Delledonne



Rieccoci con il nostro consueto numero di PICCOLinFORMA, l'articolo che racconta ciò che succede nelle aule dei più piccoli della scuola!

In questo periodo, i bambini stanno svolgendo un'attività davvero interessante: stanno esplorando vari paesi del mondo!

Ogni alunno ha inviato delle foto di un luogo che ha visitato e, per ciascun posto, sono state realizzate tre attività creative.

Ad esempio:

- New York: i bambini hanno disegnato la bandiera americana, approfondito la conoscenza della Statua della Libertà (riproducendola

con diversi materiali: con i LEGO, con il disegno, e

persino usando

una compagna come modella!), e creato bellissimi lavori ispirati a New York di notte.

- Mauritius: oltre alla bandiera, i bambini hanno realizzato delle tartarughe con la tecnica del collage e delle grandi ninfee.

- Olanda: si sono divertiti a costruire mulini a vento con legnetti e su carta, e a riprodurre quadri famosi come i Girasoli di Van Gogh.

Insomma, tantissime attività divertenti e coinvolgenti per scoprire il mondo!

Nel frattempo, sono proseguite anche le attività previste dalla programmazione annuale, come:

- la pregrafia, sviluppata attraverso attività artistiche,
- l'approccio alla lingua inglese,
- il percorso di Quaresima, durante il quale i bambini hanno scoperto miracoli e parabole di Gesù in preparazione alla Pasqua.

L'articolo finisce qui...

Ci rivediamo a settembre con tante novità! Buone vacanze a tutti!



PICCOLINFORMA

L'alveare delle buone notizie



UN ORGOGLIO SPORTIVO NELLA NOSTRA SCUOLA: RICCARDO GIAMPIERETTI, UN GIOVANE TALENTO CALCISTICO

del prof. Paolo Gennari

Classe 2012, sguardo vispo e personalità prorompente, Riccardo Giampieretti, Giampi per gli amici, è uno di quegli alunni vivaci, pieni di energia, ma soprattutto dotati di un grande cuore. Queste sue qualità, unite alla determinazione e alla volontà di migliorare sempre, lo accompagnano anche fuori dall'aula, dove si sta facendo notare come giovane promessa del calcio.

Riccardo, infatti, sta vivendo un momento importante del suo percorso sportivo, con risultati sempre più significativi che lo stanno portando a un passo dall'ingresso ufficiale nell'Inter. Con la sua naturale umiltà non ama mettersi in mostra, ma proprio per questo ho pensato di dedicargli questo spazio, per raccontare meglio chi è, come vive la sua passione per il calcio e quali traguardi ha recentemente raggiunto.

Nell'intervista che segue, Riccardo ci racconta il suo ultimo successo, i suoi sogni, le sfide affrontate e i valori che lo guidano, dentro e fuori dal campo.

Riccardo, per te che cos'è il calcio?

Il calcio è da sempre la mia passione, fin da quando ero piccolo. Ho iniziato a giocare in una squadra del paese vicino a casa, mentre ora sono in una squadra professionistica.

Qual è stata la grande impresa per la quale recentemente sei finito su tutti i giornali del settore, nonché su tutti i canali dedicati?

Ho segnato un goal all'ultimo minuto durante il playoff con i 2011 ed è stato un riconoscimento, perché quella contro cui ho giocato sarà anche probabilmente la mia futura squadra.

Hai giocato in quale squadra e contro chi?

Giocavo nell'Alcione Milano, una squadra di serie C neopromossa, contro l'Inter.

Cosa ti aspetti dal tuo futuro?

Io vorrei proprio diventare un calciatore e vorrei sempre migliorare nello sport che pratico.

Quali pensi siano i tuoi punti di forza quando giochi?

Credo siano la velocità, la forza nel calciare e anche la mentalità nella visione in campo.

Com'è questa visione in campo?

Ad esempio, quando intercetto un passaggio, ho tante scelte e mi trovo a compiere velocemente quella migliore, per cui faccio tanti assist e goal.

Che cosa ti porti dietro dall'esperienza della scuola media anche in rapporto al tuo futuro?

Ho compreso di essere una persona positiva: sono sempre contento delle cose che faccio, so divertirmi con gli altri e socializzo in fretta; vorrei portarmi dietro questa consapevolezza unita alla capacità di credere in me stesso.

Auguriamo a Riccardo di realizzare il suo sogno e di raggiungere tutti i suoi obiettivi!

UFF UNDER 14 • LA DEA NON SBAGLIA IL COLO

Alicione da sogno, Giampiretti eroico Laruccia-uve, già versione Scudetto

Tommaso Crocicchio

Cosa rende una squadra, già di per sé talentuosa, ancora più forte? Primo: la indagine il carattere. Secondo: indizio? Va chiesta direttamente all'allenatore di Tacchini. Una squadra che, nonostante sia al primo anno tra i professionisti, è riuscita a strappare un pass per i playoff. Una squadra che sta sorprezzando tutti da inizio stagione. È una squadra che, al primo incontro della Fase Integrativa, contro Inter (quella dei Campioni d'Italia) ci mette anni e cuore. Per 70 minuti, dal primo all'ultimo, con un 2012 in campo dall'inizio e con uno che ha deciso la partita in pieno recupero. Tanta fiducia nel proprio settore giovanile, tanta voglia di fare sempre meglio, anno dopo anno. Il risultato? Un Alicione che si presenta a Interello con la voglia di fare più possibile alla squadra di Sala, riuscendoci a tutti gli effetti. Perché dopo il 2-0 siglato da Falli e Sere, una rimonta era impensabile. E invece gli Orange ci hanno creduto, fino alla fine. Prima con un gol strepitoso di Ciccarelli dalla distanza (dopo aver saltato il difensore con una veronica). Poi con un gol di Boujigim in suflato, alla colpo di testa e Giacomo in "Tre uomini e un gamba". Perché con un Aldo, gli italiani ripartirono a nerazzurri in vantaggio dopo 120 secondi e rullo di tamburi... Giampiretti (2012) emulò il padre e dopo pochi minuti, con un destro favoloso siglò il gol del 3-3, poco prima del triplice fuoriclasse. Sì, è proprio come nelle favole. Ma non ce ne sono molte, ci per di più nello stesso girone. E

ONE DI MONARI Riccardo Giampiretti, attaccante classe 2012 dell'Alicione, in un'occasione

quella della Juventus di Pecorari. Quella di una Vecchia Signora che ha già messo il turbo ed è pronta a prendersi le Final Four. Due autogol, quelli di Bondano dopo 10 minuti e di Ricci e due minuti dalla fine. E la firma del solito Laruccia, sempre più uomo-chiave di questa squadra. Con il solito missile dalla distanza, ormai un marchio di fabbrica dal valore inestimabile. Iniziativa meglio? Difficile. Perché il primo posto è a tutte le bianconere. E perché tre gol al Genova sono un buonissimo segnale. Stessa situazione, girone diverso. L'atletana di Pre-

vitali conquista tre punti fondamentali contro la Verona e, sfruttando il peregrino tra Vicenza e Padova, conquista il primo posto. Lo fa con un gol di Samuel Prendi, il suo terzo stagionale: sinistro magico dal limite dell'area e "prima" vittoria. Gli Scaligeri non riescono a scalare la porta custodita da un ottimo Ghezzi, anche grazie ad una prestazione magistrale in marcatura di Zanotti. Che non fa respirare l'Alfidi, sceso dal 10-10 e più pronto per l'occasione. Nel Girone B pareggiare tutti e si rimane in bilico, lunedì il posticipo tra Cesena e Peregiano.

UNDER 14 • GIR. B

Risultati 1° giornata

INTER-ALCIONE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
INTER-ALCIONE	3	1	1	0	1	0	1	0	1	0
JUVENUS	1	1	0	1	0	1	0	1	0	3
INTER	1	1	0	1	0	1	0	1	0	3
ALCIONE	1	1	0	1	0	1	0	1	0	3
GENOA	1	0	1	0	1	0	1	0	1	3

Prossimo turno 04/05/10 10.30

ALCIONE - JUVENUS	11:50
INTER - GENOA	11:50

UNDER 14 • GIR. C

Risultati 1° giornata

ATLANTA-VERONA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
LARUCCIA-PAOVIA	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
ATLANTA	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
LARUCCIA	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
PAOVIA	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
VERONA	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1

Prossimo turno 04/05/10 10.30

ATLANTA - LARUCCIA	11:50
VERONA - PAOVIA	10:30

UNDER 14 • GIR. D

Risultati 1° giornata

LECCI-LAZIO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
NAPOLI-ROMA	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
LECCI	1	1	0	1	0	1	0	1	0	3
LAZIO	1	1	0	1	0	1	0	1	0	3
ROMA	1	1	0	1	0	1	0	1	0	3
NAPOLI	1	1	0	1	0	1	0	1	0	3

Prossimo turno 03/05/10

LAZIO - NAPOLI	00:10
ROMA - LECCI	15:00

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

**HANNO COLLABORATO
A QUESTO NUMERO**

Sr. Carla Bonetti
Mariacristina Marcato



SOMMARIO 7

PAG. 2 EDITORIALE

PAG. 3 @SCHOOL

PAG. 7 MONDO

PAG. 10 STORIA

PAG. 12 DOMANDE(NON)OVVIE

PAG. 13 VIAGGI

PAG. 14 TECNOLOGIA

PAG. 17 ENTERTAINMENT

PAG. 21 MOTORI

PAG. 22 SPORT

PAG. 24 UN MILIONE DI CURIOSITÀ

PAG. 25 PICCOLinFORMA

PAG. 27 HALL OF FAME

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)

