

## EDITORIALE

### ARTICOLO 3 e 4

#### DALLA DICHIARAZIONE

#### UNIVERSALE DEI DIRITTI UMANI

Continua in questo numero tre del giornalino l'esame di alcuni articoli della carta dei diritti dell'uomo. Abbiamo scelto di commentare gli articoli 3 e 4:

**Articolo 3** Ogni individuo ha diritto alla vita, alla libertà ed alla sicurezza della propria persona.

**Articolo 4** Nessun individuo potrà essere tenuto in stato di schiavitù o di servitù; la schiavitù e la tratta degli schiavi saranno proibite sotto qualsiasi forma.

## Lo schiavismo

di Massimo Pace

Dalla preistoria al mondo moderno, la schiavitù è esistita sotto varie forme; benché condannata nella Convenzione di Ginevra del 1926, in alcuni Paesi esiste tuttora.

Gli schiavi hanno sempre costituito un commercio redditizio perché erano la forza di lavoro più economica dell'antichità.

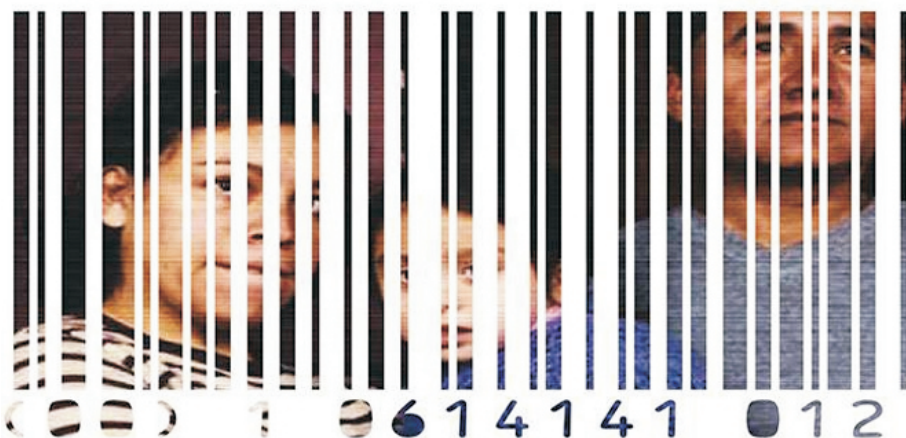
### Chi erano gli schiavi?

Un uomo è schiavo quando è proprietà di un altro uomo. Lo schiavo non è libero e neanche i suoi figli, che poi diverranno schiavi e non avranno beni di proprietà. Le principali fonti di schiavitù erano:

1. le guerre ( i nemici sconfitti venivano ridotti in schiavitù o uccisi)
2. i debiti non pagati
3. i crimini gravi
4. i bambini abbandonati

## I NUOVI SCHIAVI

IN CAMMINO CONTRO LA TRATTA DEGLI ESSERI UMANI



### FASCISMO E RAZZISMO: SEGNALI ALLARMANTI

di Emma Brucculeri e Davide Rocchetti

In Italia da qualche tempo si stanno verificando segni di un futuro fascismo e razzismo contro religione, sesso o colore della pelle; uno di questi casi è successo a Macerata il 3 febbraio 2018: da un'automobile in corsa, sono partiti colpi di arma da fuoco e a terra sono restati degli stranieri. Sei le persone ferite, tutte di colore.

Poi l'arresto nel centro città. I colpevoli hanno fatto il saluto fascista, firmando così l'attentato. Ma questo non è l'unico fatto accaduto in Italia. Come se non bastasse, nelle ultime ore la Cassazione ha deciso di stabilire che il saluto romano a Roma è legale: ciò vuol dire che non è reato farlo in pubblica vista. Un altro fatto accaduto il 5 marzo 2018 un signore italiano di 65 anni con l'intento suicida, cambia idea e spara alla prima persona che si ritrova davanti. L'ira dei famigliari e amici si fa vedere; protestano, fanno danni in centro e bloccano il traffico.



A volte la schiavitù era temporanea: un debitore insolvente serviva il proprio creditore solo per il periodo di tempo stabilito dal giudice. Inoltre c'era la possibilità dell'emancipazione: il padrone poteva donare la libertà per generosità. (continua in ultima pagina)

Negli ultimi anni sono aumentate esponenzialmente violenze, blitz, pestaggi. I responsabili, il più delle volte, appartengono a gruppi di estrema destra. I bersagli: migranti, militanti di sinistra. (continua a pagina 4)

# MORTI BIANCHE :-)

di Davide Antonucci e Pietro Beritognolo

Le morti bianche vogliono dire due cose:

- morti dei neonati
- morti sul lavoro

In questo articolo si parlerà delle morti sul lavoro.

I caduti del lavoro sono le persone decedute a causa di incidenti successi durante e per causa del lavoro svolto. Tale locuzione è frequentemente: l'uso dell'aggettivo "bianco" allude all'assenza di una mano direttamente responsabile dell'incidente.

In senso critico, a partire dagli [anni](#) Sessanta, è anche utilizzata l'espressione **omicidi del lavoro**, per rimarcare le responsabilità dei sistemi di produzione delle economie industrializzate e la scarsa attenzione alla sicurezza sul lavoro del sistema industriale, in particolare siderurgico e agricolo.

Tra le morti bianche più comuni compaiono le morti dei vigili del fuoco che mettono in pericolo la loro vita.

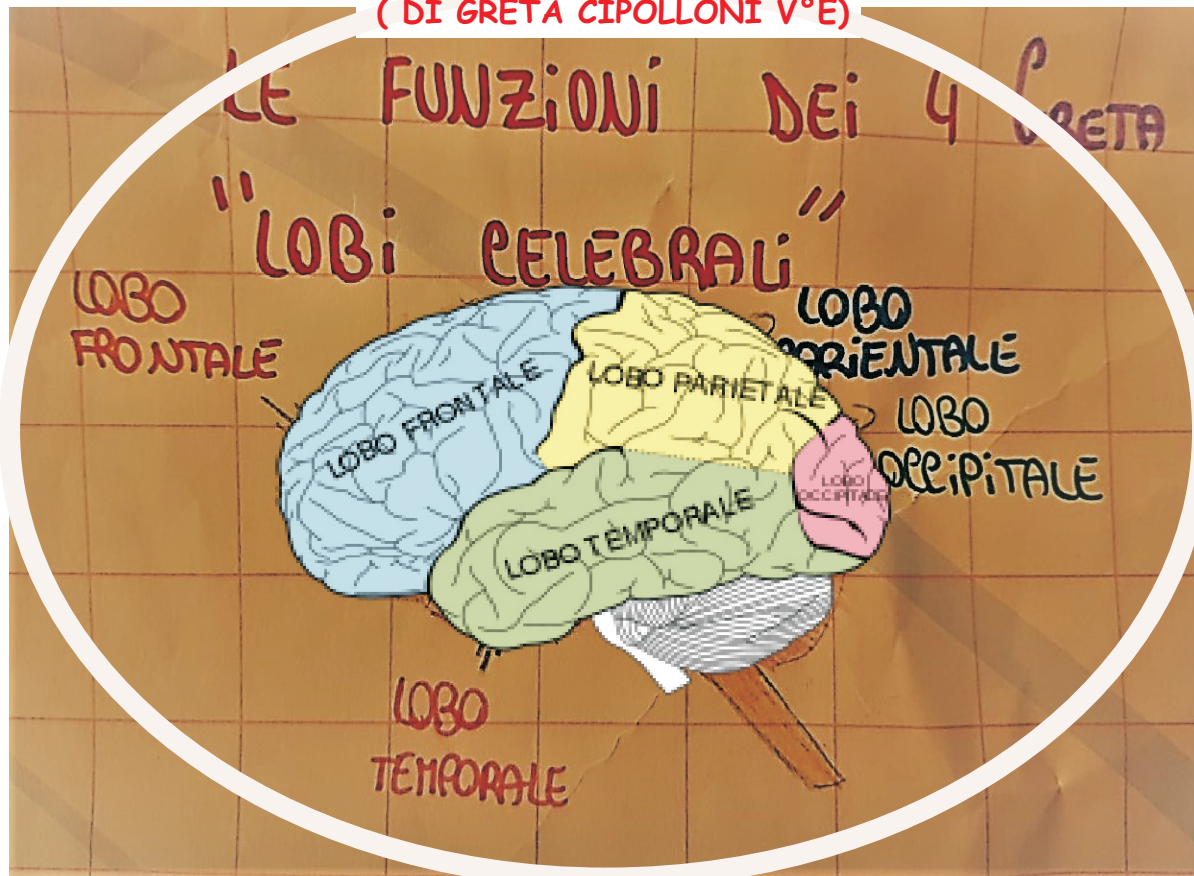


La sicurezza sul lavoro è ancora oggi un'utopia. Nei più diversi settori esistono delle norme per garantire ai lavoratori ampi margini di sicurezza, ma i ritmi lavorativi sempre più intensi, come anche la riduzione del personale non proporzionale al carico dei compiti da svolgere, rende tutto vano. Nel 2017 sono state presentate all'Istituto Nazionale Assicurazione Infortuni sul lavoro (Inail), 635.433 denunce di infortuni, mentre le vittime sono state 1.029, con un incremento di 11 casi (l'1,1 %) rispetto all'anno precedente. Crescono anche i casi di malattia professionale. Soltanto a gennaio si è registrato un aumento pari al 14,8 %. Le professioni maggiormente a rischio, per motivazioni diverse, sono quella dell'agricoltore, del muratore, dell'autista, del cavatore, del meccanico, del magazziniere e quella dell'impiegato. Il maggior numero di vittime, evidenzia la stampa in una inchiesta esclusiva pubblicata nella versione cartacea, risultano esser ancora una volta legate alla professione dell'agricoltore e del

bracciante, che finiscono spesso per perire a seguito di incidenti con i mezzi di lavoro. Nelle cave la situazione non è certo migliore. Le persone sono diminuite, ma allo stesso momento i ritmi sono aumentati. Alle cave di Carrara, "per piazzare i macchinari, un tempo venivano utilizzate quattro persone - racconta Stefano Mazzini - oggi soltanto due". I cavatori sono in pratica costretti a lavorare senza sosta, esponendosi inevitabilmente a più rischi. Tra il 2015 e il 2016 sette persone sono morte, e le cause sono state sempre diverse: un operaio è morto perché la perlina di diamante artificiale con cui è rivestito il filo che taglia il marmo si è staccata e, come un proiettile, l'ha colpito al volto. Uno è precipitato per otto metri, due sono stati travolti da una frana. Altri due sono poi rimasti schiacciati mentre spostavano delle lastre e uno è finito sotto un blocco di marmo staccatosi dal crinale". Per fare un lavoro come questo si devono avere ottime orecchie, riflessi pronti e ottime gambe, per scappare veloci come il vento. Il ricambio generazionale è bassissimo, i giovani preferiscono optare per altri lavori, meno rischiosi. ■

# LE FUNZIONI DEI QUATTRO LOBI CEREBRALI

(DI GRETA CIPOLLONI V<sup>o</sup>E)



## LOBO FRONTALE:

il lobo frontale rappresenta circa 1\3 dell'intero cervello umano.

La corteccia frontale è divisa in:

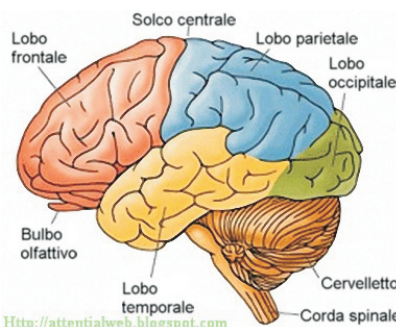
- corteccia Motoria
- corteccia Prefrontale.

La corteccia Motoria comprende l'AREA MOTORIA PRIMARIA e le AREE MOTORIE NON - PRIMARIE.

La corteccia Prefrontale ha connessioni reciproche con tutti i sistemi sensoriali e motori.

## LOBO PARIETALE:

la parte anteriore dei lobi parietali integra gli stimoli sensitivi per il riconoscimento e il ricordo di forme, strutture e pesi.

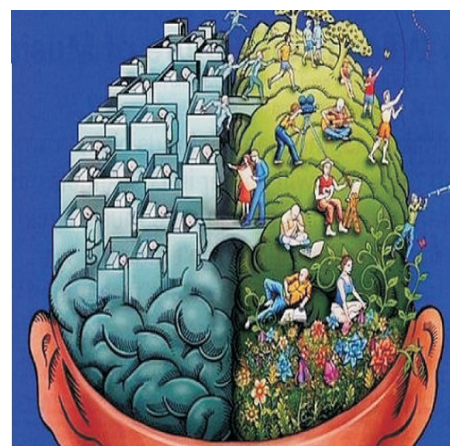


**LOBO TEMPORALE:** i lobi temporali elaborano il riconoscimento visivo, la percezione uditiva, la memoria e l'affettività.

## LOBO OCCIPITALE:

il lobo occipitale è responsabile dell'elaborazione delle informazioni visive.

Le cellule in questa struttura sono altamente specializzate.



## FASCISMO E RAZZISMO: SEGNALI ALLARMANTI di E. Brucculeri e D. Rocchetti



Altro episodio: il 6 dicembre 2016. San Basilio, quartiere della periferia est della capitale, si rivolta contro una famiglia marocchina. «Un episodio di profondo sdegno morale e civile» L'inchiesta sull'estrema destra conferma la conquista di nuovi consensi, soffiando sul fuoco della crisi economica e dei flussi migratori: un viaggio nelle istituzioni in cui entrano partiti neofascisti e nel mondo criminale in cui i "neri" la fanno da padrone (e non vengono mai puniti). 21 gennaio 2017, *Noi con Salvini* e *Fratelli d'Italia* manifestano contro l'ordinanza con cui la sindaca Raggi destina il Ferrhotel, albergo in disuso vicino la stazione Tiburtina, all'accoglienza dei migranti. Tra i partecipanti la deputata della Lega Nord Barbara Saltamartini. Al termine della manifestazione *Forza Nuova* e *Roma ai Romani* occupano la struttura: «Contro i migranti siamo pronti alle barricate».

Passano tre giorni. 24 gennaio: *Forza Nuova*, *CasaPound* e *Roma ai Romani* impediscono a una famiglia di egiziani di prendere possesso di una casa popolare dopo lo sgombero degli occupanti, ancora una volta italiani e abusivi: «Non molleremo un centimetro» dichiara Giuliano Castellino, portavoce di *Roma ai Romani*. "Non saremo più teneri": così l'estrema destra riempie le strade da nord a sud. Il primo pestaggio il 2 febbraio, a Ostia. «Mi hanno accerchiato, gettato in terra e preso a calci, i passanti non hanno fatto nulla per fermarli». Fuori dal palazzo municipale viene aggredito un attivista di una Onlus che si occupa di migranti. Poco distante un sit-in di *CasaPound*, *Fratelli d'Italia* e *Noi con Salvini*. I partecipanti alla manifestazione negano tutto, ma la Polizia cerca tra loro i responsabili dell'accaduto. Momenti di tensione al cimitero Maggiore di Milano: alcuni antifascisti, dopo la commemorazione ai partigiani caduti durante la

Liberazione, sono stati insultati da militanti di estrema destra, arrivati al Campo per rendere omaggio ai loro morti. Uno di loro ha alzato il braccio per il saluto romano e ha urlato "fascisti sempre". Come prevedeva il divieto della Prefettura.

Protesta contro lo *Ius soli* e saluto fascista: così l'estrema destra decide di manifestare il proprio dissenso alla legge in discussione al Senato. Dopo il sit-in a Palazzo Madama con *CasaPound*, *Forza Nuova* sceglie di marciare per la città invocando il Duce. Tra la polizia, braccia tese intorno a piazza Cavour, sulle note di "Camicia nera la trionferà".

Al termine del corteo 50 persone sono state denunciate per manifestazione non autorizzata, violenza e resistenza a Pubblico Ufficiale e apologia di fascismo.



## L'EROE BRIGNOLI FA SOGNARE IL BENEVENTO

di F. Genova, M. Isceri e S. Betti

Chi è il Benevento? Il Benevento è una società calcistica con sede nella città di Benevento. Fondata nel 1929 e rifondata più volte. Sino a due anni fa aveva frequentato solo la terza, quarta e quinta serie nazionale, ma lo scorso anno è riuscito ad arrivare in serie B e quest'anno l'ingresso in serie A. In questo articolo parleremo anche del Milan una squadra di Milano che è stata fondata nel 1899. La carica di presidente del club è ricoperta dall'imprenditore cinese Li Yonghong. Ha vinto 18 scudetti, 5 coppe Italia, 7 supercoppe e 7 Champions League, un torneo in cui si sfidano le squadre più forti d'Europa.

Nella 15° giornata di campionato del girone d'andata queste due squadre si sono sfidate.



La partita sembrava essere in favore del Milan, essendo una squadra che ha vinto più competizioni ed invece la vita sa sorprenderci...

**CRONACA**

La partita inizia in favore del Milan che si porta in vantaggio al 37° con Bonaventura.



Il Benevento reagisce e pareggia con Puskas al 50°, ma il Milan non sembra arrendersi e si riporta in vantaggio al 57° con un bel colpo di testa di Kalinic. La squadra di casa continua ad attaccare mettendo sotto pressione il Milan ed è anche aiutata da un'espulsione a favore del Milan di Romagnoli. Al 95° successe una cosa che non avveniva dal 2001. Il secondo portiere del Benevento "Brignoli" arriva in area del Milan per un disperato pareggio. E sul calcio di punizione il pareggio avviene davvero, infatti, il portiere colpisce di testa un pallone vagante che si insacca alle spalle di Donnarumma, il portiere del Milan.

Da allora tutti parlarono di quel goal e il Benevento è divenuto la squadra più popolare di tutta la Serie A nonostante ancora sia suo l'ultimo posto in classifica.

## Un giorno di ordinaria follia... a Roma

di Lorenzo Scafidi

Le logoranti 07,45 del mattino sono state enunciate da RDS nella Yaris di Marco, 26 anni, laureato in giurisprudenza, ma che ora lavora come impiegato al Municipio, un lavoro provvisorio consigliato dai suoi genitori: il nervosismo risuona in lui come l'eco in montagna perché deve parlare urgentemente del suo futuro con l'Assessore Giocarti, il suo capo, alle 8,00. Dopo essere stato su Instagram per svagarsi, comincia a suonare il clacson aggressivamente contro il Pandino sfasciato classe 98 del signor Franco Rosati, 68 anni, in auto con il suo nipotino Andrea, seduto sul seggiolino a fianco, che risponde al ragazzo: -Ma cosa vuole, isterico?! Si dia una calmata, non mi parte la macchina!!! -, dal suo pandino fuoriesce infatti un fumo nero e non parte più. Intanto pensa alla lavata di capo che sua figlia Marta gli farà se non porterà "Andreino" a scuola in tempo e, guardando il nipotino, gli dice:



- Stai tranquillo che non succede niente, è solo un grande gioco questa fila di auto... - ; - ma io ho paura... - confessa Andrea con un filo di voce - e di cosa? Ribatte il nonno. La scuola non è mai piaciuta a nessuno! - afferma in tono ironico Franco; - No...Ho paura per te, della mamma e della macchina che, come nei film, esplose...e poi stiamo bloccando il traffico! Il nonno lo rassicura prontamente: - Ma no, stai tranquillo. E poi non siamo noi...È questo MALEDETTO AUTOBUS guidato da un INCOMPETENTE CHE NON RIESCE A GIRARSI! - urla fuori dal finestrino, suonando il clacson, come tante altre persone, stanno facendo, su quel tratto di strada. Nel frattempo, alla fermata dell'autobus, Sayd, 19 anni, studente del Policlinico Gemelli, proveniente da Beirut in Libano, ha il volo alle 9,00 e il suo autobus, che deve portarlo a Ciampino, è estremamente in ritardo, in quella "nuvola" di traffico che gli segna l'App dell'Atac sullo schermo del suo S8: è nervoso, pensa alla sua famiglia che, a Beirut, una volta al mese lo aspetta con un grande banchetto di ritorno. Guarda l'orizzonte di smog e spera che, da un momento all'altro, compaia il suo autobus ma sa purtroppo che non è così. Alzando gli occhi al cielo, vede la pioggia provocatrice del caos e, in sintonia con Marco e Franco, senza un accordo e, in luoghi diversi, sospira: - Ah...qui a Roma non funziona proprio niente!-



# DRONE

di Diego Lucchetti e Federico Zanchini

La parola “drone” si riferisce a ‘un mezzo senza pilota a bordo’. Deriva, etimologicamente parlando, dal ronzio che produce il maschio dell’ape che infatti in inglese si dice *drone*.

In questi ultimi tempi i droni sono stati utilizzati per spedire pacchi, cure mediche e per fare dimostrazioni.

I droni sono stati utilizzati anche per usi militari.

Fanno molta tendenza i droni minuscoli.

Il dibattito intorno all’uso dei droni è sempre molto vivace.

Il Consiglio dei Diritti Umani degli Stati Uniti ha discusso, in una riunione molto recente a Ginevra, lo sviluppo dei droni da guerra.

Il vero pericolo però è che queste macchine molto avanzate possano finire nelle mani sbagliate cioè di Regimi autoritari.

Un altro grande problema è l’uso dei droni che potrebbe fare un kamikaze.

Nel 2012 gli USA hanno stanziato miliardi di dollari per l’integrazione dei droni nello spazio aereo sovrastante luoghi di utilizzo civile ma, nello stesso tempo, stanno facendo costruire un macchinario che intercetta i droni e li neutralizza totalmente mandandogli in corto i circuiti.

affidabili e sicure per i cittadini, soprattutto per tutelare la privacy.

Negli ultimi anni anche Paesi, come Cina e India, hanno scoperto le potenzialità dei droni e hanno iniziato a produrli non soltanto per usi militari, mercato da sempre in mano a Stati Uniti e Israele. Ad esempio in Cina l’azienda elettrica *Xiangyang* ha ideato un drone lanciafiamme per pulire, da detriti e sporco, le linee elettriche. Sembra un metodo piuttosto pericoloso ma in realtà, prima dei droni, erano gli esseri umani a svolgere l’ingrato compito, morendo spesso elettrificati.



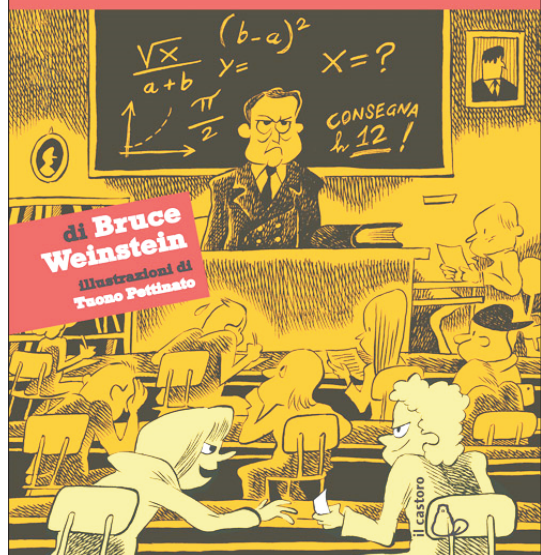
*In Italia è stata costruita la prima auto-drone*



Nel 2016 è stato approvato un termine per sviluppare tecnologie più affidabili e sicure per i cittadini, soprattutto per tutelare la privacy.

## E se nessuno mi becca?

Breve trattato di etica per ragazzi



## E SE NESSUNO MI BECCA?

di Davide Antonucci e Pietro Beritognolo

L'altro giorno un nostro compagno di classe ci ha spiegato un capitolo di un libro chiamato:

### “E SE NESSUNO MI BECCA?”

Questo non è un libro di regole. E' una sfida a trovare da te il modo per distinguere quello che è giusto e quello che è sbagliato.

Il libro parla di 5 punti fondamentali:

- 1) **Non fare del male a nessuno**, sia con le parole che con le mani, quindi non fare il bullo. “Ci si aspetta non facciamo del male a nessuno”. Ti potrebbe sembrare familiare questa frase: è detta da tutti i medici.

### 2) Lascia il mondo meglio di come lo hai trovato.

Questa frase è molto diffusa. Ad esempio: se in una classe tutti disegnassero o scarabocchiassero i banchi, quelli che verranno qualche anno dopo, si ritroveranno tutti i banchi sporchi. Invece, se tutti al posto di sporcare i banchi li pulissero, quelli che arriveranno dopo, li ritroveranno più puliti...Non credete che sarebbe molto più bello?

### 3) Rispetta il prossimo.

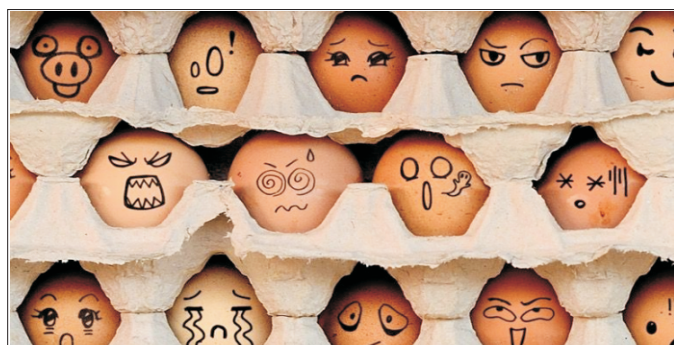
Mantieni la riservatezza sui fatti personali, come un brutto voto. Di sempre la verità e non le bugie, mantieni i segreti che gli amici ti confidano, perché si fidano di te, e le promesse.

### 4) Sii giusto.

Non dire bugie o non barare in un gioco. Distribuisci saggiamente le tue risorse, quando scarseggiano. Punisci, chi lo merita, in modo appropriato. Trasforma una situazione da ingiusta a giusta.

### 5) Sii amorevole.

Dì a qualcuno a cui vuoi bene che è importante nella tua vita. Chiedi ai tuoi genitori se c'è qualcosa che puoi fare per loro. Quando qualcuno ti aiuta, anche solo un po', guardalo negli occhi e digli un sincero grazie. Quando sei alla cassa al supermercato o da un'altra parte, sorridi alla commessa/o e chiedile:- Come va?





# LA APPLE

di Federico Zanchini



Steve Jobs e Steve Wozniak, amici dall'università, iniziarono a progettare il loro primo computer nel lontano 1975.

Steve Wozniak, in questa fase, progetta il suo computer principalmente sulla carta, perché avrebbero voluto utilizzare il processore Motorola 6800, ma costava 170 dollari ed era un prezzo troppo elevato per le loro tasche.

Quando, nel 1976, uscì il nuovo chip della MOS Technologies, Wozniak adattò i progetti basati sul Motorola al chip della MOS, lavorando al progetto nel garage di casa Jobs.

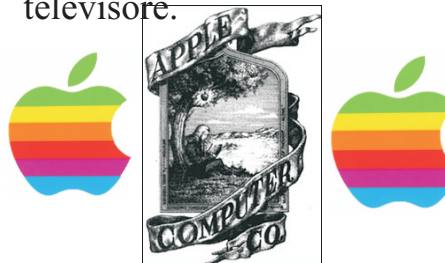
I due chiamarono il loro primo computer "Apple I". Wozniak intanto lavorava anche per l'Hewlett Packard (nota come "Hp") e il suo contratto prevedeva che ogni sua invenzione venisse visionata dall'azienda. Quando presentò il progetto del personal computer, Hp lo respinse, pensando che un computer non potesse interessare alla gente comune. Il 1° aprile 1976 Steve Jobs e Steve Wozniak fondarono la "Apple Computer Co." assieme a un terzo co-fondatore finanziatore Ronald Wayne.



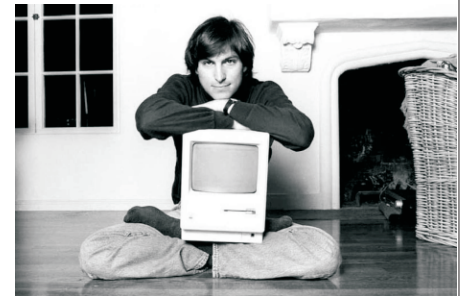
Il progetto e i componenti dell'Apple I vengono venduti a 666,66 dollari ad un negozio di computer che ne acquista 50 esemplari; il negozio però li voleva già assemblati e per questo i due Steve assemblarono a mano i 50 computer richiesti nel garage di Jobs.



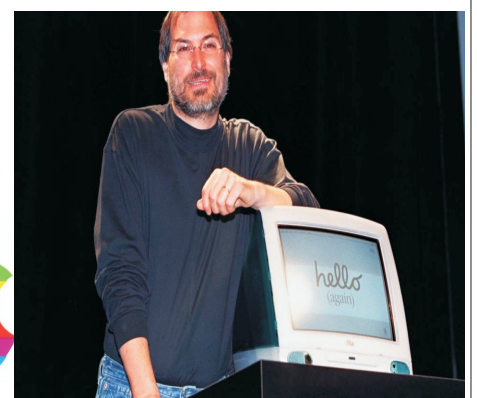
Alla fine del 1976 viene completato l'Apple II, molto più avanzato di Apple I: era completo di alloggiamento per la scheda madre ed aveva anche la tastiera. Il computer era dotato, inoltre, di grafica a colori e si poteva collegare a qualsiasi televisore.



Prima della sua vendita, Jobs volle fortemente creare un nuovo logo per la società perché quello raffigurante Newton era troppo complesso. Il nuovo logo di Apple, creato da Rob Janov, rappresentava una mela morsicata con i colori dell'arcobaleno invertiti.



Il 1978 è stato un anno importante perché Apple viene a conoscenza degli studi che la Xerox, azienda informatica, stava svolgendo sulle nuove interfacce d'uso per utilizzare i computer. Apple allora volle vedere i lavori di Xerox, che dalla stessa società non vennero apprezzati, mentre Jobs seppe cogliere al volo l'occasione. (continua a pag.9)

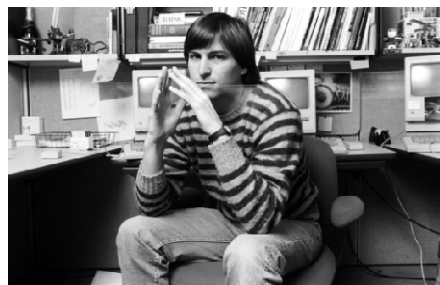




# LA APPLE E LA SUA STORIA

di Federico Zanchini

Prima Parte

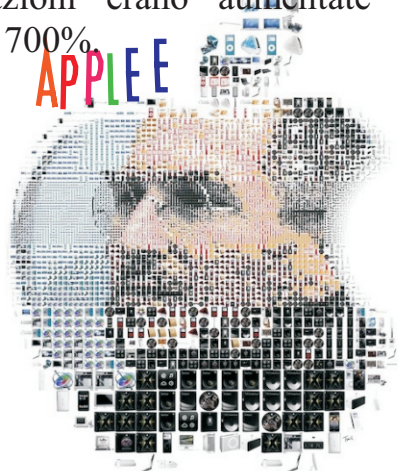


. Xerox infatti aveva creato nel centro XEROX PARC, un computer chiamato Alto, che era il primo ad avere un'interfaccia utente grafica (GUI), ed era controllato oltre che con la tastiera, da un nuovo dispositivo chiamato Mouse. Steve Jobs decise che Apple doveva comprare i brevetti e le idee della Xerox (che non aveva saputo interpretare le idee dei propri ricercatori) e così assunse le persone che avevano sviluppato i progetti e comprò i brevetti. Apple studiò a fondo queste nuove tecnologie, realizzando la base dei computer odierni.



Nel 1980, Apple lancia un nuovo computer: Apple III, il primo computer interamente progettato da Apple Computer, perché i due precedenti erano stati solo sviluppati da Steve Wozniak.

Questo computer aveva un processore da 2 Mhz, la RAM fino a 256Kb, un Hard Disk esterno opzionale e un nuovo sistema operativo più avanzato. Apple III costava dai 4.340 ai 7.800 dollari in base alle prestazioni. Ma non ebbe molto successo. Nonostante questo fallimento, la società venne quotata in borsa e un anno dopo le sue azioni erano aumentate del 1700%.



Nell'aprile del 1983 Jobs contattò John Sculley, che era il presidente di PepsiCo, proponendogli il posto di CEO (amministratore delegato) di Apple e Sculley accettò. Si racconta che Jobs lo abbia convinto con queste parole: "Vuoi continuare a vendere acqua zuccherata per il resto della tua vita, oppure vuoi cambiare il mondo?"

Il 22 gennaio 1984 venne presentato il Macintosh, che fu messo in vendita due giorni dopo a 2.459\$. Questo prodotto marchiato Apple, rappresenterà la base dei computer odierni. (La seconda parte continua nel prossimo numero)

Nel 1985 Steve Wozniak lascia Apple Computer Inc. e in quell'anno, iniziano a verificarsi dei contrasti tra Jobs e Sculley. Jobs sosteneva che Sculley non capisse niente di computer e che potesse danneggiare la società; ma quando Sculley lo seppe, pensò che Jobs dovesse essere tenuto sotto controllo per evitare di causare danni all'interno. Il 31 maggio 1985 Sculley toglie a Steve Jobs tutte le responsabilità operative e così le decisioni di Steve non influirono più sulle scelte della società: Steve non contava più niente per Apple. Il 17 settembre 1985 Steve Jobs prende la pesante decisione di abbandonare la società da lui creata. Da questo momento in poi Apple entra, anno dopo anno, in un periodo di profonda crisi.





# CURIOSITA' VATICANE

di Lorenzo Ramazzotti 5E



## Lo Stato piu' piccolo del mondo

La Città del Vaticano è lo stato più piccolo del mondo, è grande infatti 0,44 Km quadrati e ha una popolazione di 836 abitanti.

La lingua ufficiale è l'italiano mentre nella Santa Sede è il latino.

Nonostante le sue piccole dimensioni il Vaticano è lo Stato con il più alto tasso criminale al mondo per abitante e il reato più diffuso è il furto.

## I San Pietrini

San Pietrini è il nome che veniva dato ai giovani che si arrampicavano sulla cupola della basilica di San Pietro per accendere le fiamme che illuminavano la basilica nei giorni solenni.

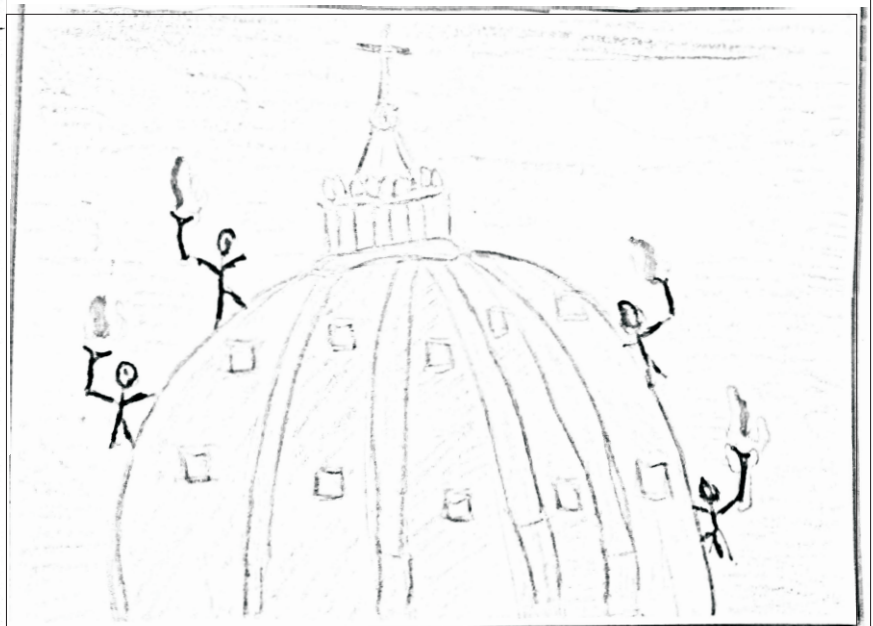
Questi intrepidi scalatori erano ammirati dai forestieri



## Le guardie Svizzere

Le guardie svizzere pontificie sono un corpo armato al servizio del papato dal 1506 quando, 150 mercenari svizzeri, si misero al servizio di Papa Giulio II. Per diventare Guardia Svizzera bisogna essere maschi, cattolici, svizzeri, avere un'età compresa tra i 18 e i 30 anni ed essere celibi

La loro uniforme è gialla blu e rossa a strisce, la loro arma è l'alabarda ma hanno anche tutte le altre armi.



I SAN PIETRINI

## Le Interviste Incrociate de La Campanella di Alessandro Di Muoio & Matteo Iserci.



Alla "Margherita Hack" sono quasi un'istituzione. C'è chi da tempo propone di includerle ufficialmente nell'offerta formativa dell'Istituto. Sempre pronte ad offrire un aiuto, un sorriso, un abbraccio. Chi sono? Angela e Marina. Per i lettori de *La Campanella* (e dintorni), due dei nostri giovani redattori le hanno intervistate in un modo molto speciale:

### Marina

- 1) *Perché hai scelto questo lavoro?*
- 1) Perché mi piace e la compagnia e stare vicino ai ragazzi.
- 2) *A quanti anni hai iniziato?*
- 2) Dodici anni fa quando, avevo 40 anni
- 3) *Cosa provi quando gli alunni ti chiedono insistentemente se manca un prof?*
- 3) Tenerezza o mi infastidisco un po'.
- 4) *Hai avuto un brivido quando hai suonato per la prima volta la campanella?*
- 4) Non per la campanella, ma per alcune situazioni emotivamente coinvolgenti
- 5) *Che lavoro volevi fare da piccola?*
- 5) L'insegnante di educazione fisica
- 6) *Ti è mai capitato, nelle giornate particolarmente pesanti, di voler lasciare questo lavoro?*
- 6) L'ho pensato ma non è stata mai una decisione.
- 7) *Preferisci gli studenti o i professori?*
- 7) Ho con entrambi un rapporto stupendo
- 8) *Cosa provi quando un alunno ha dei dolori o si fa male?*
- 8) Dispiacere e soprattutto il desiderio di aiutarlo in ogni maniera.
- 9) *Che effetto ti fa rivedere gli ex -studenti ad anni di distanza?*
- 9) Mi rallegra il cuore perché è bello avere la conferma di essere rimasta nei pensieri dei ragazzi.
- 10) *Cosa pensi di Angela?*
- 10) Oltre che una collega è un'amica stupenda.
- 11) *Ti sono avanzati i cracker?*
- 11) Certo che sono avanzati e se non lo fossero, li troverei!

### Angela

- 1) *Perché hai scelto questo lavoro?*
  - 1) Non è stato per scelta, ma perché mi è capitato. Perché mi piace la relazione con i ragazzi.
  - 2) *A quanti anni hai iniziato?*
  - 2) A 40 anni.
  - 3) *Cosa provi quando gli alunni ti chiedono insistentemente se manca un prof?*
  - 3) Mi arrabbio perché penso che a scuola si vada per studiare.
  - 4) *Hai avuto un brivido quando hai suonato la prima volta la campanella?*
  - 4) Mi sono emozionata per il lavoro perché mi sono piaciuti tutti e sono stata felice.
  - 5) *Che lavoro volevi fare da piccola?*
  - 5) Mi piaceva molto la ragioniera e da grande avrei voluto fare la carabiniere. Da piccola però mi piaceva l'idea della bidella.
  - 6) *Ti è mai capitato, nelle giornate particolarmente pesanti, di voler lasciare questo lavoro?*
  - 6) No, perché il lavoro l'ho preso sempre con pazienza.
  - 7) *Preferisci gli studenti o i professori?*
  - 7) Mi piacciono i professori perché sono molto vicini a me. E gli alunni perché penso che siano i miei nipoti.
  - 8) *Cosa provi quando un alunno ha dei dolori o si fa male?*
  - 8) Mi dispiace moltissimo.
  - 9) *Che effetto ti fa rivedere gli ex studenti ad anni di distanza?*
  - 9) Mi sento più vecchia però mi fa piacere e sono emozionata.
  - 10) *Cosa ne pensi di Marina?*
  - 10) Che sia una persona stupenda, paziente, carina e dolce.
- (Fuori intervista) Hai una caramella?  
allora ... un craker?

Ho quella al caffè. (Angela è di parola: la sto masticando!)

## Il gioco del PAINTBALL

di Sara Palazzo e Diego Luchetti

Ideato nel 1981 da Hayes Noel, Bob Gurnsey e Charles Gaines, il *paintball* è una disciplina che consiste nel toccare la base avversaria (*push the button*) o colpire gli avversari con una pallina di gelatina (animale o vegetale) riempita di vernice gialla. Le palline vengono sparate da attrezzature ad aria chiamate *marker*.

Data la velocità d'impatto (300 piedi al secondo, 328 km/h per le competizioni), la *paintball* si rompe a contatto con gli avversari, rilasciandone il contenuto. Contrassegnato una volta da una *paintball*, il giocatore è eliminato. Per legge, le *paintball* devono essere totalmente biodegradabili, atossiche ed ecocompatibili. La percentuale di incidenti è pari a 0,02 per esposizione, di molto inferiore ad altri sport giudicati meno pericolosi, come il calcio.



Fu giocato per la prima volta nel New Hampshire, usando una pistola a vernice per segnare gli alberi. In breve tempo il *paintball* è diventato popolare, specialmente negli USA e ha raccolto una folta schiera di partecipanti in tutto il mondo.

Le modalità di gioco principali sono tre:

- *scenario*: si gioca in spazi all'aperto, coperti o misti. Si utilizzano strumenti, i marcatori, che possono essere sia meccanici che elettronici. I ripari possono essere artificiali e naturali, si incontrano quindi fusti metallici, autoveicoli, trincee, casolari e tutto ciò che suggerisce la fantasia di chi allestisce un campo;

- *woodsball*: sono solitamente costruiti a sfondi tematici, più comuni sono: far west, guerre, stabilimenti abbandonati e zombie war;

- *speedball*: modalità di gioco spettacolare. Si gioca in campi rettangolari pianeggianti in erba o sintetico. Le due squadre si combattono al riparo di gonfiabili di forme diverse in materiale PVC.

## Who wants to be a model?!

di Sara Palazzo

Molte ragazze della nostra età (11, 12 e 13 anni) sono affascinate da questo mondo: la moda, le sfilate, i vestiti... insomma, vorrebbero entrare a farne parte. Abiti da sera lunghi fino ai piedi, trucco vistoso e scarpe alte da far girare la testa, sono il sogno di tutte le aspiranti modelle. Il grande interrogativo è: *esiste veramente un trucco per entrare nel mondo delle modelle da così giovani?* Certamente sì. Infatti esistono molte **agenzie di moda** per ragazzi (l'età è generalmente dai 13 ai 17 anni, ma ce ne sono anche dagli 8 in poi e alcune addirittura partono già dai 4/5 anni) sparse in tutta Italia. Queste agenzie selezionano ragazzi e ragazze per pubblicità, manifesti, cartelloni pubblicitari, ma anche piccole sfilate.



Ovviamente per lavorare come modella serve molta professionalità, ma nel contesto può essere anche molto divertente. Inoltre permette ai ragazzi di fare nuove amicizie, ma soprattutto nuove esperienze, esperienze fantastiche. Bisogna considerare un privilegio enorme l'ingresso in questo mondo, specialmente se da molto giovani. Alcune delle migliori agenzie di moda per ragazzi italiane sono: *Studio Ofelia* (Roma), *Italian Talent Production* (Milano), *Agenzia Peter Pan* (Roma), *Talents Image and Fashion* (Roma).

# Harry Potter, il mago più famoso del mondo

di Leonardo Stella

“Ha fatto diventare figo un ragazzino con gli occhiali. È una delle cose più belle trasmesse al mondo intero”, sostiene **Daniel Radcliffe**, l'attore che ha interpretato Harry Potter dal 2001 al 2011.

## Harry Potter



### Trama del Primo libro...

Nel primo libro della saga, *Harry Potter e la pietra filosofale*, Harry scopre la sua natura magica e parte, insieme a Rubeus Hagrid, il pittoresco gigante-custode della scuola, verso Hogwarts. Viene così catapultato in un mondo nuovo e intriso di magia. Prima fa un salto a Diagon Alley e alla Gringott, la banca dei maghi, rapinata poco dopo l'uscita di Harry. Verso Hogwarts Harry conosce Hermione Granger e Ronald Weasley, quelli che in seguito diventeranno i suoi migliori amici. Finalmente a Hogwarts, vengono smistati in una delle quattro casate comprendenti: Tassorosso, Corvonero, Serpeverde e Grifondoro. Harry, Hermione e Ron finiscono in Grifondoro, mentre Draco Malfoy, il figlio di Lucius Malfoy e Narcisa Malfoy, alleato con Lord Voldemort, che all'inizio si rivelerà il peggior nemico di Harry, finisce in Serpeverde. A “lezione di Volo” con la scopa magica, Harry viene ammesso nella squadra di Quidditch, mentre a “lezione di Pozioni” non riesce a capire nulla. Harry, durante la partita di Quidditch, viene maledetto dal professor Raptor Quirrel, insegnante di Difesa contro le Arti Oscure e seguace di Voldemort. La maledizione finisce perché Hermione manda a fuoco il mantello di Severus Piton, insegnante di Pozioni. Harry, grazie a Hermione, riesce a prendere il boccino d'oro, scopo del gioco, e a vincere la partita.

Un giorno Harry sale al terzo piano e trova un cane a tre teste che sorveglia una botola. Harry scende, ma non prima di aver visitato lo Specchio delle Emarb (Specchio delle brame) dove vede i suoi genitori. Sceso dalla botola insieme a Hermione e a Ron, Harry cade su una catena di piante, che lo fanno cadere. Giunto davanti a una scacchiera Harry e i suoi amici affrontano la prova di scacchi dei maghi. Superata la prova Harry procede e trova il professor Quirrel, che vorrebbe avere la pietra filosofale fabbricata da Nicolas Flamel, l'unico modo per ottenere l'immortalità. Quirrel scopre il retro della testa e... ...Harry si trova Voldemort davanti a sé. Harry trova la pietra in tasca e Quirrel fa apparire le fiamme dietro di Harry. Probabilmente la pietra si è scaldata troppo, perché Harry, un po' alla volta, incenerisce Quirrel e lo spirito di Voldemort evade dalla morte. Harry si risveglia in infermeria e, arrivato alla sala grande, gli vengono annunciati risultati della competizione tra casate: vince Grifondoro con dietro Serpeverde, Corvonero e Tassorosso.



# Rivelazione!: La terra è quadrata di Barigelli-Di Muoio

*Minecraft* è un videogioco, creato dalla casa sviluppatrice Mojang, in cui il tuo personaggio deve riuscire a sopravvivere in specifiche situazioni critiche: alla fame, alle cadute, ai mostri. Può anche compiere azioni finalizzate al divertimento come costruire case, pixel art e farm e scavare per trovare materiali e potenziarsi *craftando* armature e armi. Il gioco è stato creato, nel 2009, da Notch alias Markus Persson e da Jens Bergensten detto anche Jeb. Notch si è occupato dello scopo del gioco, mentre Jeb si è occupato e si occupa tutt'ora delle texture del gioco ovvero la parte inerente alla grafica.



## Minecraft, non solo un gioco

Minecraft, è diventato così famoso da uscire sotto formato di libro, infatti l'autore Cube Kid ha scritto una serie di libri intitolati "Diario di un Noob" che parla di un villico di 12 anni chiamato Minus che è destinato come tutti i suoi coetanei a diventare agricoltore, fornaio o allevatore, mentre lui vorrebbe diventare guerriero per difendere il suo villaggio dagli attacchi dei mostri. Minus nel suo cammino vive molte avventure e incontra molti nemici. Dovevano uscire solo quattro libri di questa "serie" ma, considerato il boom di vendite che si è aggirato intorno alle 120.000 copie, Cube Kid non ha potuto fare a meno di pubblicare la V edizione.

## Minecraft nelle scuole

Tra il 4 e il 10 dicembre 2017, come da calendario, alcune scuole medie, nell'ambito del progetto del PTOF "Programma il futuro" che si svolge generalmente a partire dalla fine di ottobre, hanno partecipato all'ora del codice. Si tratta di evento mondiale sull'avviamento al pensiero computazionale che ogni anno coinvolge decine di milioni di studenti di più di 180 nazioni. La novità di questo anno scolastico è stata la possibilità per alcune classi di andare 'in trasferta': la Fondazione "Mondo Digitale" ha infatti offerto la possibilità di visitare, il 7 dicembre 2017, la "Città educativa di Roma" e svolgere l'attività di *coding* direttamente in sede. Le classi rimaste a scuola hanno partecipato alle attività di *coding* sotto la sapiente guida dei loro professori e di un coach, venuto appositamente da Milano per dare supporto ma che in realtà è rimasto profondamente colpito dalla disinvoltura che i ragazzi avevano con Minecraft. In un'ora di attività dovevano essere completati 12 livelli *Minecraft*.

Bisognava oltrepassare delle "sfide" per esempio: costruire case, passare in mezzo ai *creeper*, andare in miniera a raccogliere materiali ed altre cose. Una volta ultimati questi livelli, compariva il tuo omino "in creativa" (perciò non può morire) in un pezzo di mondo che comprende tutti i biomi e puoi costruire quanto vuoi.



Molti di voi si saranno accorti che, in questo articolo, abbiamo usato parole che, probabilmente, non conoscete per questo ve le spiegheremo:

- Pixel art*: forma di arte digitale
- Farm*: generatore
- Craftare*: produrre
- Noob*: giocatore scarso e sciocco
- Mob*: creature
- Multiplayer*: giocare online
- Nether*: una specie di inferno
- Bug*: errore
- Villico*: unica presenza umana nel gioco
- Elytra*: Ali

# stasera si mangia sushi!

Massimo Pace e Edoardo Palmisani



## Cos'è il sushi?

Il *sushi* è un piatto tipico della cucina giapponese a base di riso bollito e aromatizzato con zucchero e aceto di riso, in forma di polpettine ripiene o guarnite generalmente di pesce crudo (o cotto), da intingere nella salsa di soia e gustare in un solo boccone.

## Le origini del sushi

Molti pensano che il sushi sia una tradizione culinaria giapponese, ma solo pochi sanno che in realtà questa convinzione sia vera solo in parte.

Infatti le origini del sushi risalgono al IV secolo, epoca in cui in molte zone del **Sud Est Asiatico** il pesce veniva conservato grazie a una particolare tecnica che ne prevedeva la salatura e lo stoccaggio nel riso cotto. Questo stesso metodo venne importato in Giappone dalla Cina da alcuni monaci buddisti.

Il sushi, come lo conosciamo oggi, è apparso per la prima volta in Giappone nel 1800 quando un commerciante ambulante iniziò a vendere nella sua bancarella bocconcini di riso aromatizzati all'aceto accompagnati da fettine di pesce crudo. Il successo fu tale che le bancarelle di sushi per le strade aumentarono in modo esponenziale in tutta la città e, via via, in tutto il Giappone. Fino a raggiungere, con clamoroso successo, anche l'Occidente.

## Tipi di sushi

Esistono vari tipi di sushi ma noi stiamo ad elencarvi a parer nostro i più buoni e i più facili da trovare in Italia.

**NIGIRI:** pezzi di pesce su polpettine di riso *gohan*.

**TEMAKI:** è il sushi più grande fra i vari tipi di sushi ed è di forma conica, avvolto in una foglia di alga e ripieno di diversi ingredienti

**URAMAKI:** sono rotolini di riso che avvolgono l'alga ed il pesce e sono spesso ricoperti da semi di sesamo tostati, *tobiko* o uova di pesce.

**HOSOMAKI:** sono rotolini di riso ripieni di pesce o verdura avvolti in una foglia di alga *nori*

**GUNKAN:** è una particolare preparazione del rigiri. Nella sua preparazione vengono utilizzati, infatti, diversi ingredienti, ad esempio, le uova di pesce, la carne e le minuscole uova di quaglia.

**FUTOMAKI:** sono rolls di sushi di grandi dimensioni con un ripieno di due o tre ingredienti.

**SASHIMI:** è un piatto che consiste principalmente in fette di pesce crudo da mangiare con una salsa di soia



## Cosa ordinare quando si va al ristorante giapponese, le nostre preferenze

Per prima cosa vi consigliamo ogni tipo di roll e, se vi piace il piccante, anche il **VULCANO ROLL**.

Di nigiri vi consigliamo quello al tonno, al salmone, e al gambero. Se vi piace il fritto anche l'ebi tempura. Se volete ingrassare, vi consigliamo "la barca": può comprendere oltre 100 pezzi..e per favore... non fate il classico scherzo a chi mangia giapponese per la prima volta ...Non fategli credere che il *wasabi*, la tipica salsetta nipponica di un acceso verde che accompagna ogni piatto di sushi, sia in realtà gelato al pistacchio. Si tratta del piccantissimo rafano. Il vostro amico potrebbe non prenderla troppo bene e diventare .....

## *sushi*ettibile!



**Le origini dello schiavismo**

(continua dalla prima pagina)

La schiavitù ebbe inizio probabilmente con la nascita dell'agricoltura, infatti essa è rara nei Paesi nomadi che vivono principalmente di pastorizia.

La prima legge scritta che riconobbe alcuni diritti agli schiavi fu il codice babilonese del re Hammurabi (18° secolo a.C.).

**La fine dello schiavismo in Europa**

Lo schiavismo fu solennemente condannato dalla Società delle Nazioni con la Convenzione di Ginevra del 1926. Ciononostante, in alcuni paesi africani e asiatici, esiste ancora. Il traffico internazionale di bambini o di ragazze costrette alla prostituzione, rappresenta una forma di schiavitù 'di fatto', che coinvolge anche l'Europa.

**Evento per la Festa del Piano Nazionale Scuola Digitale**

Nelle giornate del 18 e 19 gennaio, si è svolta nelle tre sedi del nostro Istituto la "Festa del PNSD". Grande il successo riscontrato nell'impegno e nell'entusiasmo degli alunni nonché nell'apprezzamento delle famiglie. Al nostro primo "evento digitale" importante, l'organizzazione ha funzionato.

I docenti del Team hanno messo a disposizione le loro competenze e supporto per coinvolgere tutti nelle attività, quali le lezioni multimediali interattive, i caffè digitali e il coding.

Grande è stato l'effetto e impatto scenico offerto dai flash mob che hanno visto coinvolte moltissime classi contemporaneamente.

Momento emozionante è stata la premiazione, con la consegna degli attestati, degli alunni della scuola secondaria che si sono classificati ai primi posti nelle gare di coding.

Si ringrazia tutta la "comunità scolastica", alunni, famiglie e personale scolastico, per aver contribuito, con una larga partecipazione, alla riuscita dell'evento.

L'Animatore digitale

**CARTOTECNICA***Monteverde s.n.c.*

- |                                      |                                   |
|--------------------------------------|-----------------------------------|
| ■ Fotocopie a colori e b/n al metro  | ■ Plastificazioni                 |
| ■ Centro Plotter b/n e colore        | ■ Rilegature                      |
| ■ Scansioni a colori e b/n al metro  | ■ Scritte adesive a metraggio     |
| ■ Sviluppo e stampa foto             | ■ Articoli tecnici per il disegno |
| ■ Riproduzione disegni               | ■ Cartoleria - Articoli da regalo |
| ■ Timbri - Biglietti da visita - Fax | ■ Forniture per Enti e Scuole     |
| ■ Stampa Gadget                      | ■ Ricariche telefoniche           |



Piazza Madonna della Salette 16/17 - 00152 Roma  
**Tel. 06 535603 - Fax 06 538812**

E-mail: [monteverde@getnet.it](mailto:monteverde@getnet.it) - [cartotecnica.monteverde@fastwebnet.it](mailto:cartotecnica.monteverde@fastwebnet.it)  
[www.centrocopiemonteverde.it](http://www.centrocopiemonteverde.it) - [www.cartotecnicamonteverde.it](http://www.cartotecnicamonteverde.it)

**Errata Corrige:**

ci scusiamo per non aver dato il giusto riconoscimento per il contributo fotografico di Valerio D'Ambrosi (III^A) relativo all'articolo *Il giorno della memoria raccontato da Otello Simeoni* (La Campanella, n.2, marzo 2018).

Ci scusiamo, inoltre, con i nostri attentissimi lettori, per aver pubblicato una seconda volta l'articolo "Il rospo Arlecchino"