

GIORNALINO

2.0

siamo
tornati **5**



SECONDARIA DI I GRADO
IC VIA MEROPE
A.S. 2024-25

GIORNALINO 2.0 - 05/2025



Giornalino

2.0

Di cosa parliamo?



Siamo giunti all'**ultimo numero** del Giornalino 2.0 prima dell'estate! In queste pagine troverete articoli su argomenti importanti: Unione Europea, sport, scienza, geografia, storia e letteratura. Abbiamo anche approfondito il tema delle dipendenze (progetto Unplugged, droghe e videogiochi): vi invitiamo a leggerli con i vostri genitori. Tutto ciò di cui parliamo nasce da una passione, da un'interesse personale o da un'esperienza che abbiamo vissuto ...per questo ci teniamo molto che ne rimanga traccia!

Ringraziamo e salutiamo i **ragazzi e le ragazze di terza** che hanno lavorato al Giornalino e che speriamo continueranno a leggerci! **Un grazie speciale alla nostra Dirigente scolastica, Lucia Mastropiero**, per aver sempre sostenuto e apprezzato il nostro lavoro.

Buona fortuna per gli esami di terza,
buona estate e...

Buona

Lettera

A cura di Sofia Stefanita



GIORNALINO

2.0



INDICE



- Viaggiare liberamente in Europa.....pagg 4-5
- Il Parlamento europeo.....pag. 6
- Cinema nell'U. E.pag. 7
- Dossier Dipendenze.....da pag. 8
- Progetto Unplugged.....pagg.9-10
- Droghepagg. 11-14
- Dipendenza da videogiochi.....pagg 15-19
- Regionali di atletica.....pag. 20
- Special Olympics.....pag. 21
- Nadia Comănescupag, 22
- Simone Bilespag. 23
- Il sistema solare pt.2pagg. 24-26
- William Shakespeare.....pag. 27
- La cultura sud-coreana.....pag. 28
- Perù.....pagg. 29-30
- Chi ha partecipatopag. 31



A cura di Sofia Stefanita



Viaggiare liberamente in
Europa

STORIA Spazio Schengen

1/2

Il trattato di **Schengen**, che consente di viaggiare senza **passaporti** e **dogane**, è stato siglato nel **1985** a Schengen, comune del **Lussemburgo**, da cinque paesi: **Francia, Germania, Belgio, Paesi Bassi e Lussemburgo**. L'accordo è stato sottoscritto anche dall'Italia nel 1990.

Nel **1997** questi accordi sono stati integrati nelle leggi dell'Unione Europea divenendo parte del **Trattato di Amsterdam**.

L'**Irlanda** si è unita al disaccordo del **Regno Unito** riguardo alla libera circolazione delle persone nell'Unione Europea sancita nel 1997 con la rimozione dei controlli doganali tra i paesi membri. L'obiettivo era evitare che i migranti occupassero posti di lavoro degli abitanti locali e mantenere aperto il confine via terra con l'Irlanda del Nord attraverso l'Area Comune di Viaggio Irlanda-Regno Unito (CTA).

Attualmente, con l'ingresso della Bulgaria e della Romania, fanno parte dell'area Schengen 25 Stati.

Nel **2023, l'Europa ha chiuso i confini** a causa della situazione in **Medio Oriente** e dell'aumento del rischio di **attacchi terroristici**. Il governo italiano ha deciso di riprendere i controlli al confine con la Slovenia perché non ritiene adeguate le attuali misure di sicurezza. Questo aumento della vigilanza si estende anche ai confini con Austria e Svizzera, in particolare per monitorare i gruppi di migranti. Undici paesi stanno ripristinando controlli alle frontiere: Italia, Slovenia, Austria, Germania, Francia, Repubblica Ceca, Polonia, Slovacchia, Svezia, Danimarca e Norvegia. Quest'ultima, pur non essendo nell'UE, fa parte dell'area Schengen.



Mappa dello spazio Schengen



Viaggiare liberamente in Europa

2/2

CURIOSITÀ che devo sapere in viaggio



Per viaggiare in **Europa**, è necessario avere documenti come **passaporto** e **carta d'identità valida**. I cittadini di paesi non europei devono anche richiedere un **permesso di soggiorno** valido per **180 giorni** per stare in **Italia**. È possibile portare animali e prodotti coltivati nell'Unione Europea per **uso personale**. Se ci sono problemi con **acquisti** o **noleggi**, si può contattare il **Centro Europeo dei Consumatori** per ricevere assistenza gratuita.



Confine tra Italia e Francia

Se sei in un altro Paese UE e hai bisogno di un **farmaco da prescrizione**, la ricetta di un medico italiano è riconosciuta in tutta **Europa**. Infine, quando si usa la rete in un paese europeo, non si deve **pagare** niente ed alle persone con **disabilità** viene garantita **assistenza gratuita** quando si viaggia in **treno, autobus** o **nave**.

Se hai bisogno di aiuto durante il tuo soggiorno, chiama il numero **112**, valido in tutta **Europa**. Prenotando una vacanza "**tutto compreso**" e **servizi di viaggio**, le norme dell'UE ti proteggono come consumatore.



https://europa.eu/youreurope/citizens/travel/index_it.htm

*A cura di Matteo Fedeli, Maela Santilli,
Nicole Porto, Ilaria Bacci, Barbara Radulova,
Gabriel Burelli, Octavian Ursu,
Yassir Bachtani e Rayane Samir*



Cinema nell'UE



A cura di Noor Sazzad, Chiara Aiello,
Yashwa Ashfaq, Noemi Betti,
Carlotta Boccioli, Gabriele Di Meo, Chiara Sop

Il cinema è un luogo dove le persone possono andare a vedere film e divertirsi. In Europa ci sono **1144** cinema, uno dei più grandi è il cinema Melzo, con una sala Dolby Atmos da 630 posti, la più grande in Europa per anni.

Il cinema è nato in Europa nel 1895 grazie ai fratelli Lumière che hanno proiettato immagini di un treno in movimento con un dispositivo chiamato "cinematografo". In Europa si svolgono festival del cinema. I principali finanziamenti per la produzione cinematografica nell'UE comprendono finanziamenti pubblici, nazionali e privati, con il programma Europa Creativa MEDIA che fornisce supporto per la produzione e distribuzione di opere europee.

I **temi** ricorrenti nei film europei includono **identità nazionale, questioni sociali, amore e vita quotidiana**. Tra i film che trattano questi temi ci sono "**La vita è bella**" e "**Amour**". I generi più popolari in Europa sono dramma, commedia, thriller, film d'autore e film storici.

LUX - Premio del pubblico per il cinema europeo è un premio che promuove i film europei. Organizzato dal Parlamento e dalla European Film Academy, invita gli spettatori a votare i loro film preferiti. Aiuta anche a sottotitolare i tre film nominati in 24 lingue dell'UE, rendendoli accessibili a tutti, inclusi i non udenti. Per ulteriori dettagli, visitare il sito della commissione per la cultura e l'istruzione.



Fonti:

<https://www.europarl.europa.eu/>
<https://www.europacreativa-media.it>
<https://www.europacreativa-media.it>

Film che parlano dell'UE:

<https://laricerca.loescher.it>
<https://learning-corner.learning.europa.eu>

Ad **Andrea Borraccetti**,
della Fondazione *Ambasciatori di Antonio Megalizzi*, che ha stimolato la nostra curiosità e partecipazione al fine di renderci cittadini consapevoli e informati,

Grazie!



LUX
PREMIO DEL PUBBLICO



DIPENDENZE



a cura di Andrea Di Vito, Gabriel Burelli





INTERVISTE PROGETTO 2A 2D

Cristian Turone:

Questo progetto è stato utile e mi ha aiutato a non cedere alla futura tentazione di fare uso di sostanze stupefacenti.

Ginevra Baffi:

Il progetto è stato utile e ci ha fatto capire che alcune sostanze non vanno prese a prescindere e mi ha aiutato a ragionare in maniera autonoma.

Giorgio Mazzolani:

Il progetto su alcuni aspetti è stato utile mentre su altri aspetti può sembrare inutile. Tutto sommato a me non è servito a molto.

Davide Tiganu:

Per me è un progetto giusto perchè ci insegna ad essere più responsabili.

Valerio Pitocco:

Per me è giusto fare il progetto perchè già a questa età è importante essere responsabili su questo tipo di cose sapendo che può portare gravi danni.

Justin Alfonsi:

Per me è un progetto che fa riunire la classe. E' stato un momento bello dove tutti hanno rivelato i loro segreti e le loro paure.

Raoul Papale:

Questo progetto è stato molto utile per l'integrazione della classe.

Siria Franceschini:

Per esprimersi non servono cose materiali ma anche parole, è un progetto che fa maturare.

Daniele Reale:

Il progetto non mi è piaciuto perchè si parla di argomenti troppo ripetitivi però mi ha aiutato a prendere decisioni corrette in futuro.

Isabella Gioni:

Il progetto è stato utile anche per molte persone in classe che ne avevano bisogno e mi ha fatto capire il significato di dipendenza dalle droghe.



UNPLUGGED



HASHISH

L'hashish è una sostanza stupefacente ricavata dalla pianta di cannabis, in particolare dalla resina prodotta dalle sue infiorescenze femminili.

Come si produce l'hashish?

La produzione dell'hashish varia a seconda delle regioni e delle tradizioni locali. I metodi più comuni includono: sfregamento manuale; utilizzo di setacci; estrazione con hashish. Contiene un'alta concentrazione di tetraidrocannabinolo (THC), la sostanza responsabile degli effetti psicoattivi della cannabis.

Gli effetti dell'hashish variano da persona a persona e dalla quantità consumata, ma in generale includono:

- **Euforia:** Sensazione di benessere e allegria.
- Rilassamento: Sensazione di calma e tranquillità.
- **Alterazione della percezione:** Alterazione della percezione del tempo, dello spazio e dei colori.
- **Aumento dell'appetito:** La cosiddetta "fame chimica".
- **Alterazione delle capacità cognitive:** Difficoltà di concentrazione e di memoria a breve termine.



Tipi di Hashish

Esistono diversi tipi di hashish, che si differenziano per aspetto, consistenza, colore e potenza:

- **Moroccan:** Di origine marocchina, è uno dei tipi più comuni. Ha un aspetto morbido e gommoso e un colore che varia dal marrone scuro al nero.
- **Nepalese:** Prodotto in Nepal, ha una consistenza più dura e un colore più chiaro rispetto al marocchino.
- **Charas:** Prodotto in India, viene ottenuto sfregando le mani sulle piante fresche di cannabis.
- **Bubble Hash:** Prodotto utilizzando sacchetti del ghiaccio per separare i tricomi (le ghiandole che producono la resina) dalle piante.



COCAINA

La cocaina è ricavata dalle foglie della pianta di coca (*Erythroxylum coca*), originaria delle Ande. Agisce direttamente sul sistema nervoso centrale, provocando effetti euforizzanti e stimolanti molto intensi ma di breve durata.

La cocaina è una delle droghe più addictive. La dipendenza psicologica si sviluppa rapidamente e la tolleranza alla sostanza aumenta con l'uso frequente, portando a dosi sempre maggiori per ottenere lo stesso effetto.

COME AGISCE LA COCAINA?

La cocaina agisce bloccando la ricaptazione di alcuni neurotrasmettitori, come la dopamina, la noradrenalina e la serotonina, nel cervello. Questo accumulo di neurotrasmettitori nelle sinapsi provoca un'eccitazione intensa, euforia e una sensazione di grande energia.

RISCHI E DANNI

L'uso di cocaina comporta numerosi rischi per la salute, sia a breve che a lungo termine. L'overdose è una possibilità reale e può essere fatale. Inoltre, la cocaina può contaminare aghi e siringhe, aumentando il rischio di contrarre malattie infettive come l'HIV e l'epatite.

EFFETTI DELLA COCAINA

Effetti a breve termine:

- Euforia intensa
- Aumento dell'energia e della vigilanza
- Sensazione di grandiosità
- Aumento della frequenza cardiaca e della pressione sanguigna
- Dilatazione delle pupille
- Perdita dell'appetito
- Insonnia

Effetti a lungo termine:

- Forte dipendenza psicologica e fisica
- Danni al cuore e ai vasi sanguigni
- Aumento del rischio di infarto e ictus
- Danni ai reni
- Danni al sistema nervoso centrale
- Depressione e ansia
- Paranoia e psicosi
- Danni ai denti

MODALITÀ DI ASSUNZIONE

La cocaina può essere assunta in diversi modi:

- "Sniffata": È la forma più comune di consumo. La polvere di cocaina viene inalata attraverso il naso.
- Iniettata: La cocaina può essere iniettata direttamente in vena.
- Fumata: La cocaina base libera (crack) viene fumata.



MORFINA

La morfina è un composto chimico presente naturalmente nell'oppio, estratto dal papavero da oppio (*Papaver somniferum*).

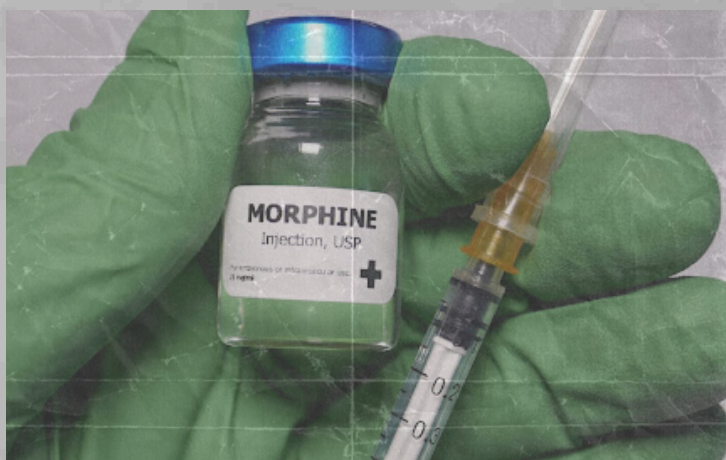
Fu isolata per la prima volta nel 1804 dal farmacista tedesco Friedrich Sertürner.

È uno dei più potenti analgesici naturali conosciuti e da secoli viene utilizzata per scopi medicinali in varie culture antiche per alleviare il dolore acuto e cronico, soprattutto in casi di dolore oncologico, post-operatorio o da trauma. Purtroppo, la morfina viene anche utilizzata illegalmente per scopi ricreativi, spesso in combinazione con altre sostanze, a causa dei suoi potenti effetti euforizzanti. La morfina agisce legandosi a specifici recettori presenti nel sistema nervoso centrale coinvolti nella regolazione della percezione del dolore, delle emozioni e delle funzioni vitali come la respirazione.



EFFETTI PRINCIPALI

- Analgesia: Riduzione significativa della percezione del dolore.
- Sedazione: Sensazione di calma e tranquillità.
- Euforia: Sentimento di benessere e piacere.
- Riduzione dell'ansia: Calma e rilassamento.



FENTANYL

Il fentanyl è un oppioide sintetico, ovvero una sostanza creata in laboratorio con una struttura molecolare simile a quella degli oppioidi naturali come la morfina. Tuttavia, il fentanyl è molto più potente della morfina, circa 100 volte di più. Per questo è un farmaco molto efficace per il controllo del dolore severo, come quello associato a malattie terminali o a interventi chirurgici importanti

Perché il fentanyl fa paura?

Negli ultimi anni, il fentanyl è diventato un grave problema di salute pubblica a livello mondiale, in particolare negli Stati Uniti. Questo perché:

- È altamente additivo: La sua potente azione sul cervello porta rapidamente alla dipendenza.
- È spesso miscelato con altre droghe aumentando il rischio di overdose.
- È prodotto illegalmente rendendo difficile controllarne la qualità e la purezza.
- È estremamente potente: Anche piccole quantità possono essere letali

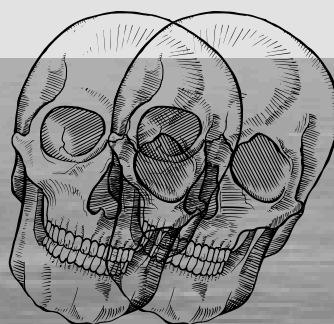
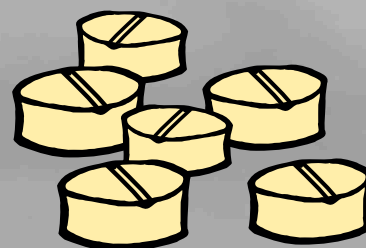
RISCHI

- Overdose: La dose letale di fentanyl è molto bassa e può variare da persona a persona.
- Dipendenza: La dipendenza da fentanyl si sviluppa molto rapidamente e può essere difficile da trattare.
- Contaminanti: Il fentanyl illegale può essere contaminato da altre sostanze tossiche.
- Morte: L'overdose da fentanyl è una delle principali cause di morte per overdose da droga in molti paesi.

IN ITALIA

Sebbene il suo uso clinico sia regolamentato, la diffusione di fentanyl illegale è in aumento, soprattutto nelle grandi città.

In caso di sospetta overdose da fentanyl, è fondamentale chiamare immediatamente il numero di emergenza (112) e somministrare il naloxone



EFFETTI

- Intensa euforia: Sensazione di benessere e piacere estremo.
- Sedazione profonda: Sonnolenza e rallentamento delle funzioni vitali.
- Riduzione del dolore: Effetto analgesico molto potente.
- Riduzione della frequenza respiratoria: Questo è uno dei maggiori rischi associati al fentanyl, in quanto può portare all'arresto respiratorio e alla morte.



Dipendenza da VIDEOGIOCHI

Durante un'attività didattica abbiamo approfondito con domande e risposte la dipendenza da videogiochi.



1. NEL 2019 L'OMS HA INSERITO NELLA CLASSIFICAZIONE INTERNAZIONALE DELLE MALATTIE UNA NUOVA PATOLOGIA. QUALE?

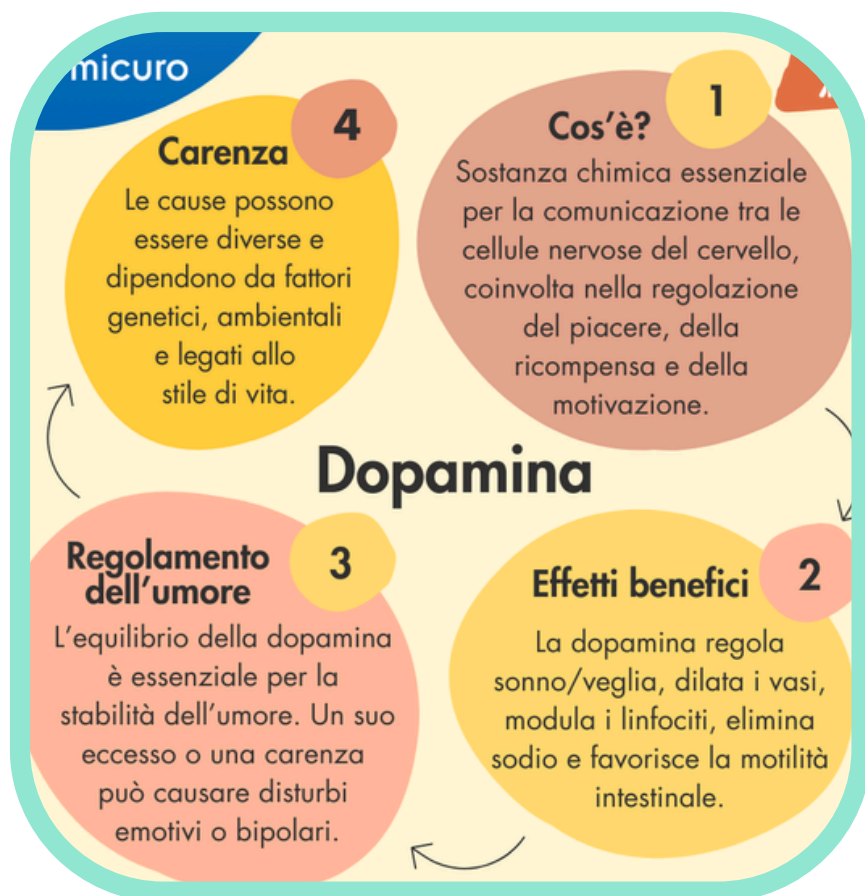
Nel 2019 l'OMS ha inserito come nuova patologia delle malattie quella da disturbo da gioco (gaming disorder): è un disturbo comportamentale dovuto a un uso eccessivo e compulsivo di videogiochi, che interferisce con la vita quotidiana e provoca disagio clinicamente significativo. Il soggetto che soffre di questa patologia ha un forte desiderio di giocare e spesso ha difficoltà a limitare il tempo di gioco. Il gioco assume una posizione di rilievo nella vita, spesso a scapito di altri aspetti importanti come il lavoro, gli studi e le relazioni sociali. Il disturbo da gioco può portare a problemi di salute mentale come ansia e depressione, problemi sociali come isolamento e problemi lavorativi.

2. LA DIPENDENZA DAI VIDEOGIOCHI, AL LIVELLO NEUROBIOLOGICO, È MOLTO SIMILE AD ALTRE DIPENDENZE, QUALI?

Altre dipendenze molto simili a quelle da videogioco sono il gioco d'azzardo, alcol, nicotina e social media. Queste dipendenze possono causare problemi simili a quelli della dipendenza da gioco, come il deterioramento della vita sociale, problemi finanziari e problemi di salute mentale. Queste dipendenze comportamentali sono caratterizzate da un comportamento ripetitivo che porta a conseguenze negative. Il trattamento di queste dipendenze può includere la terapia individuale o di gruppo, farmaci e in alcuni casi supporto di gruppi di aiuto.

3. AL CENTRO DELLA DIPENDENZA DAI VIDEOGIOCHI C'E' UNA SOSTANZA, TI RICORDI IL SUO NOME?

La sostanza che crea dipendenza dai videogiochi è la DOPAMINA, un neurotrasmettitore che il cervello rilascia quando si prova piacere o se si viene ricompensati. I videogiochi, grazie a meccanismi di ricompensa stimolano il rilascio di dopamina, creando una sensazione di benessere che porta il giocatore a cercare di replicare l'esperienza per mantenere lo stesso livello di soddisfazione.



4. PERCHÉ CI SENTIAMO BENE QUANDO MANGIAMO CIBI CHE CI PIACCONO O QUANDO ASCOLTIAMO LA NOSTRA CANZONE PREFERITA?

Ci sentiamo bene quando ascoltiamo la nostra musica preferita o quando mangiamo cibi che ci piacciono perchè il nostro cervello associa il piacere di questi cibi alla produzione di neurotrasmettitori come la dopamina che ci fanno sentire bene e ci motivano a ripetere l'esperienza. Inoltre il cibo che ci piace può evocare ricordi positivi e migliorare il nostro umore.



5. IN QUALE ALTRA SITUAZIONE VIENE RILASCIATA LA DOPAMINA ?

La dopamina viene rilasciata in numerose situazioni, soprattutto quando si sperimentano sensazioni piacevoli, come durante attività gratificanti, raggiungimento di obiettivi, o quando il cervello è stimolato da eventi sorprendenti o stimoli come cibo gustoso, attività sessuale o sostanze.

6. PER QUALE MOTIVO CONTROLLIAMO IN CONTINUAZIONE SE CI SONO NOTIFICHE SUL NOSTRO TELEFONO?

Controlliamo le notifiche sul telefono per rimanere aggiornati sulle nuove informazioni, ricevere messaggi o essere avvisati di eventi importanti. Questo meccanismo crea un ciclo di ricompensa nel cervello, incentivando il controllo frequente in cerca di notifiche.

Le notifiche sono uno strumento essenziale per rimanere connessi e informati in tempo reale.

Rilasciano dopamina che ci spinge a controllare il telefono frequentemente.

Questo comportamento spesso inconscio può diventare un'abitudine, spingendoci a controllare il telefono anche senza la presenza di notifiche attive.



7. COS'È IL SISTEMA DELLE RICOMPENSE VARIABILI?

Ogni qualvolta proviamo sensazioni di piacere, soddisfazione o gratificazione siamo indotti a ripetere il comportamento che le ha generate. Si parla così di SISTEMA DELLA RICOMPENSA VARIABILE, per indicare una sorta di dipendenza psicologica da ciò che suscita in noi emozioni positive e appaganti. In questo gioca un ruolo importante la dopamina in grado di influenzare il nostro comportamento, andando oltre quelle che potrebbero essere semplici motivazioni fisiologiche, come la ricerca di cibo spinta dalla fame.

8. PERCHÉ GLI SVILUPPATORI USANO IL SISTEMA DELLA RICOMPENSA VARIABILI?

Gli sviluppatori usano il sistema di ricompensa variabile perché è un potente metodo per incentivare e motivare le persone a svolgere azioni e comportamenti specifici. Questo sistema si basa sul principio del rinforzo positivo, dove una ricompensa inaspettata e piacevole spinge a ripetere l'azione che l'ha preceduta. Le ricompense variabili possono essere utilizzate per motivare gli utenti a esplorare nuove funzionalità. Le ricompense variabili possono aiutare a creare nuove abitudini, rendendo l'utilizzo del prodotto più naturale e automatico. Le ricompense variabili possono rendere l'esperienza più piacevole e coinvolgente, portando gli utenti a passare più tempo con il prodotto.



9. PERCHE' MOLTI GIOCHI INCORAGGIANO LA COMPETIZIONE TRA I GIOCATORI?

Molti giochi incoraggiano la competizione perché questa è una caratteristica intrinseca del gioco stesso. La competizione stimola il rilascio di dopamina nel cervello, creando un senso di gratificazione e motivando il giocatori a raggiungere obiettivi e migliorare le proprie abilità. Inoltre, la competizione può essere un modo per sviluppare le capacità di PROBLEM-SOLVING, strategiche e relazionali. La voglia di vincere e di raggiungere obiettivi spinge i giocatori a impegnarsi e a migliorare le proprie abilità.

10. QUALI FATTORI PSICOLOGICI POSSONO CONTRIBUIRE ALLA DIPENDENZA DEI VIDEOGIOCHI?

La dipendenza da videogiochi, come molte altre dipendenze, è spesso il risultato di una combinazione di fattori psicologici, sociali e ambientali. Tra i fattori psicologici più importanti troviamo la ricerca di evasione da problemi personali, l'impulsività, la bassa autostima, l'ansia e la depressione. Le persone che soffrono di ansia, depressione o bassa autostima possono cercare nei videogiochi una via di fuga dai proprio problemi e sentimenti negativi, trovando un senso di controllo e soddisfazione che non sperimentano nella vita reale

Io personalmente non riscontro di avere un problema da dipendenza dai videogiochi. Essendo un problema complesso e di combinazione di vari fattori, può cambiare da persona a persona. Se dovessi sospettare di avere io o una persona di mia conoscenza un problema di dipendenza da videogiochi è importante chiedere aiuto e parlarne con i genitori. Secondo me i videogiochi se presi come passatempo e non in maniera costante possono non gravare sulla salute mentale.

Però io mi pongo un quesito: perché per le dipendenze dai videogiochi che possono essere così dannose per l'individuo come la dipendenza da fumo, alcol non si interviene? Perché non si prendono provvedimenti seri su queste materie?

IO NON PENSO CHE BASTI SCRIVERE "NUOCE GRAVEMENTE ALLA SALUTE."

A cura di Desiree Fuselli



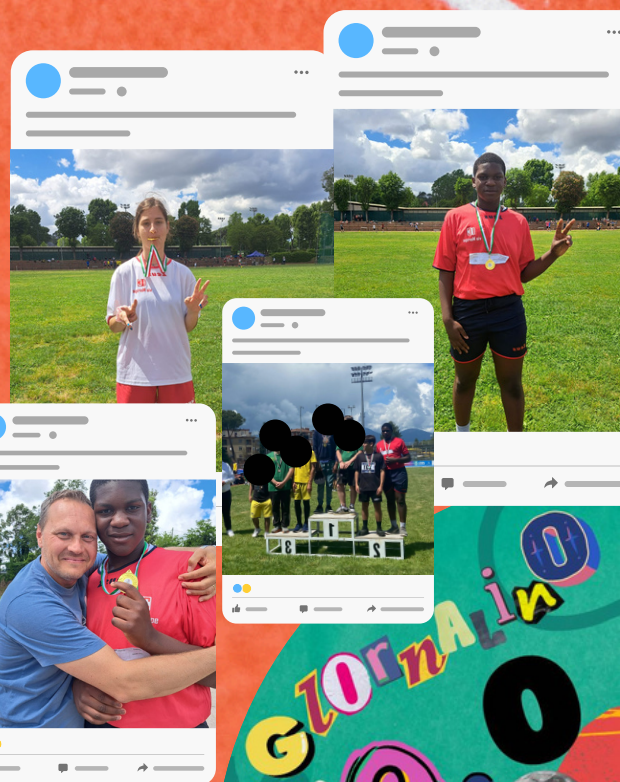
Regionali ATLETICA

Rieccoci qui presenti per aggiornarvi riguardo alle regionali di atletica.

Come vi è stato precedentemente comunicato, i nostri partecipanti sono stati **Abudu Adebisi Samuel** (3B) e **Nicole Necci** (3A). Le gare si sono svolte allo stadio Paolo Rosi il 25/05. Samuel ha lanciato 3 volte il voltex, ciascun tiro è stato migliore rispetto al precedente. Samuel ha raggiunto un punteggio altissimo per il quale tutti sono rimasti positivamente impressionati. Nonostante ciò, è arrivato secondo insieme ad un altro ragazzo che non conosciamo. Sono rimasti tutti molto stupiti, nessuno si sarebbe mai aspettato un punteggio finale così alto. Si è guadagnato la medaglia d'argento e, al suo rientro a scuola, un rinfresco da parte dei professori e una sorpresa in classe dai compagni. In quanto a Nicole, si è classificata prima vincendo nel lancio del vortex. La sua vittoria ha rallegrato in primis la sua classe, ma in generale tutta la scuola. Ha ricevuto la medaglia d'oro e sempre insieme a Samuel le è stato dedicato un rinfresco.

Erano presenti palloncini col numero 1, cibo, bevande e allegre decorazioni. È stato un grande traguardo per gli alunni che hanno vinto, ma anche per la scuola che è stata rappresentata con una doppia vittoria, entusiasmando i compagni e rendendo fiero il professor Franciosi. Le qualificazioni stesse sono state sorprendenti e il fatto che si è arrivati alle regionali è stato stupendo. La vittoria non è stata comunicata solo agli insegnanti degli alunni ma a tutto il corpo docenti e tutti quanti si sono congratulati. Non è una notizia da tutti i giorni arrivare così lontani e portare il premio a scuola!

Vi allegheremo sotto delle foto dei nostri campioni con le medaglie, coi prof., di qualche lancio, e della calorosa accoglienza dei compagni.



A cura di Mouni Mounota e
Gaia Bassani

Special Olympics

UNA GRANDE VITTORIA !

La squadra della "Forza4 Scuola Merope Red" si laurea campione italiano nello Special Basket 2025 (Livello 2 - Centro Sud). Le finali disputate nella splendida cornice di Roseto degli Abruzzi sono state organizzate dallo Special Olympics Italia, con il supporto del SOI Team Abruzzo e Associazione Oltre. Il torneo ha visto confrontarsi in diversi livelli di abilità 25 team, composti da atleti con e senza disabilità. La manifestazione è stata all'insegna della sana competizione e della vera inclusione.

Nell'ambito del progetto Special Merope, coordinato dal prof. Franciosi, la squadra dopo un lungo torneo con diverse tappe tra Abruzzo, Toscana e Lazio è arrivata alle finalissime a punteggio pieno. Dopo aver vinto il proprio girone di semifinale, avendo la meglio su Sulmona per 28-18 e Moretti per 30-13, ha superato Rieti per 25-7 in una finale avvincente. Dopo il 2023 a Santeramo in Colle è la seconda volta che la squadra "Forza4 Scuola Merope Red" riesce a salire sul gradino più alto del podio. Il prof. Franciosi è stato anche premiato come "migliore coach" dai team presenti al termine della manifestazione.



Team Forza4 Merope Red: Bisconti (capitano), Micaloni, Abudu, Ihase, Pensabene, Buccione, Neroni, Tiganu, Messaoudi, Ielapi.
Coach: prof. Cossu, prof. Franciosi, prof.ssa Giorgi – Assistenti coach: ins. Onida.



Testo a cura del prof. Franciosi
Editing a cura di Alessandro Tozzi e Federico Defina



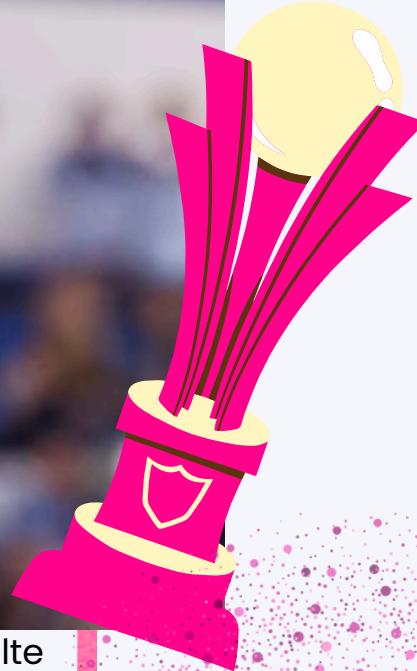
Nadia Comăneci



Nadia Comăneci nella sua carriera ha vinto nove medaglie alle Olimpiadi, quattro ai Mondiali e dodici agli Europei. Ex ginnasta rumena, è nata il 12 novembre 1961. Oggi ha 63 anni ma nella sua adolescenza ha avuto grandi soddisfazioni. Famosa per il primo 10 nella storia della ginnastica artistica. Oggi Nadia abita a Montreal e dirige una scuola di ginnastica artistica. Per molti anni è stata campionessa a livello mondiale finché nel 2011 Simone Biles cominciò a gareggiare a livello mondiale, vincendo ben 4 medaglie oro ai campionati mondiali del 2014.



Simone Biles



Ginnasta statunitense, due volte campionessa olimpica all-around, la sola ad aver conquistato il titolo in due Olimpiadi non consecutive. È l'unica ginnasta ad aver vinto più di tre competizioni mondiali nelle gare individuali. Semplicemente inimitabile. Simone Biles, la ginnasta più medagliata di sempre, con nove medaglie olimpiche, di cui sei ori, trenta medaglie mondiali, di cui ventitré ori. Simone pratica il suo amato sport dall'età di 6 anni. Diventò famosa nel 2013, perché troppo piccola per partecipare alle olimpiadi di Londra 2012. Come da lei dichiarato, Simone darebbe tutto pur di continuare la sua carriera da ginnasta.

A cura di Sofia Stefanita

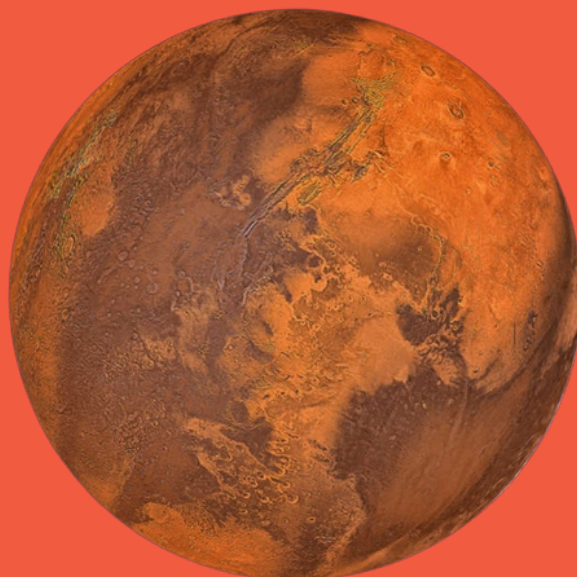


MARTE

Marte, conosciuto anche come "il Pianeta Rosso", è il quarto pianeta del Sistema Solare. Caratterizzato da una superficie rossa - a causa degli ossidi di ferro - e ricco di strutture geologiche di grandi dimensioni - come canyon e vulcani - è una delle mete più ambite dell'esplorazione spaziale. I primi astronauti, secondo la NASA, potrebbero sbarcare nel 2030. Deve il suo nome al dio romano della guerra - proprio in virtù del fatto che il suo colore ricorda quello del sangue



La superficie del pianeta è ricoperta da crateri e vulcani e l'acqua superficiale è assente, se si esclude quella presente nei minerali argillosi e quella - poca - delle calotte glaciali. Allo stesso tempo, però, sappiamo per certo che in passato questa era presente anche allo stato liquido, proprio come sulla Terra.



Giove

Giove è il quinto pianeta in ordine dal Sole: si trova al di là della fascia principale degli asteroidi ed è il primo dei pianeti giganti. La sua distanza media dal Sole è di circa 780 milioni di chilometri (circa 5,2 volte la distanza media della Terra), e impiega quasi 12 anni per compierla. È il pianeta con la rotazione su se stesso più rapida del Sistema Solare: solo 9 ore e 55 minuti. Questo genera una deformazione sul pianeta, che appare quindi visibilmente schiacciato ai poli. Essendo un pianeta gassoso, Giove non ruota come un corpo rigido: la sua velocità di rotazione vicino ai poli è circa 5 minuti più lenta che all'equatore.

Giove è il più grande e massiccio pianeta del Sistema Solare e il quinto in ordine di distanza dal Sole. Si tratta di un gigante gassoso, come Saturno. È il quarto oggetto più luminoso del cielo dopo Sole, Luna e Venere. L'osservazione di Giove è stata fondamentale per l'evoluzione delle nostre conoscenze sul Sistema Solare. Nel 1610, Galileo Galilei osservò per primo i maggiori satelliti del pianeta: questa scoperta dimostrò che gli oggetti nel Sistema Solare possono orbitare non solo intorno alla Terra ma anche intorno ad altri corpi, rinforzando la posizione del sistema copernicano.



SATURNO



Sesto in ordine di distanza dal Sole, Saturno è – dopo Giove – il secondo pianeta del Sistema Solare per massa e dimensioni. Come Giove è un gigante gassoso composto in massima parte da idrogeno ed elio. È conosciuto principalmente per il suo spettacolare sistema di anelli, il più esteso e il più visibile tra quelli dei pianeti del Sistema Solare esterno. Conosciuto fin dall'antichità, la sua osservazione al telescopio ha rappresentato un enigma per almeno un secolo.

La sua distanza media dal Sole è di circa 1,4 miliardi di chilometri (circa 9,6 volte la distanza media della Terra) e impiega circa 29 anni e mezzo per compiere la sua orbita intorno alla nostra stella. La sua temperatura media è di circa -185 °C. La sua rotazione su se stesso è molto rapida, in media circa 10 ore e 33 minuti (seconda solo a Giove).



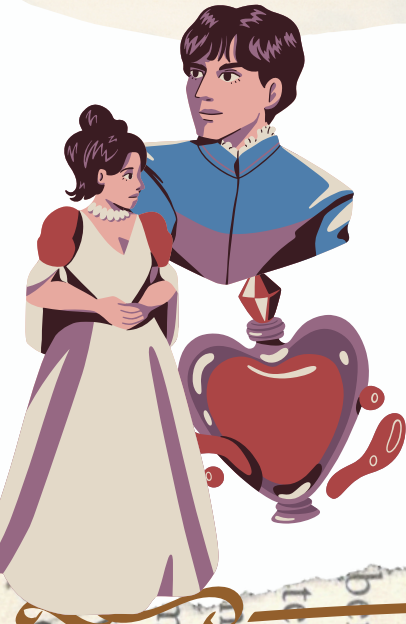
William Shakespeare

William Shakespeare è stato un drammaturgo e poeta inglese, considerato il più importante scrittore inglese.

Soprannominato "il Bardo" o "il Bardo dell'Avon", sono stati ritrovati 38 testi teatrali, 154 sonetti, 3 poemi e una serie di altre opere in versi attribuiti a lui.

Le sue opere teatrali sono state tradotte in tutte le maggiori lingue del mondo e sono state inscenate più spesso di qualsiasi altra opera.

Il sonetto 130 intitolato "My mistress' eyes are nothing like the sun" è considerato il suo testo poetico più famoso.

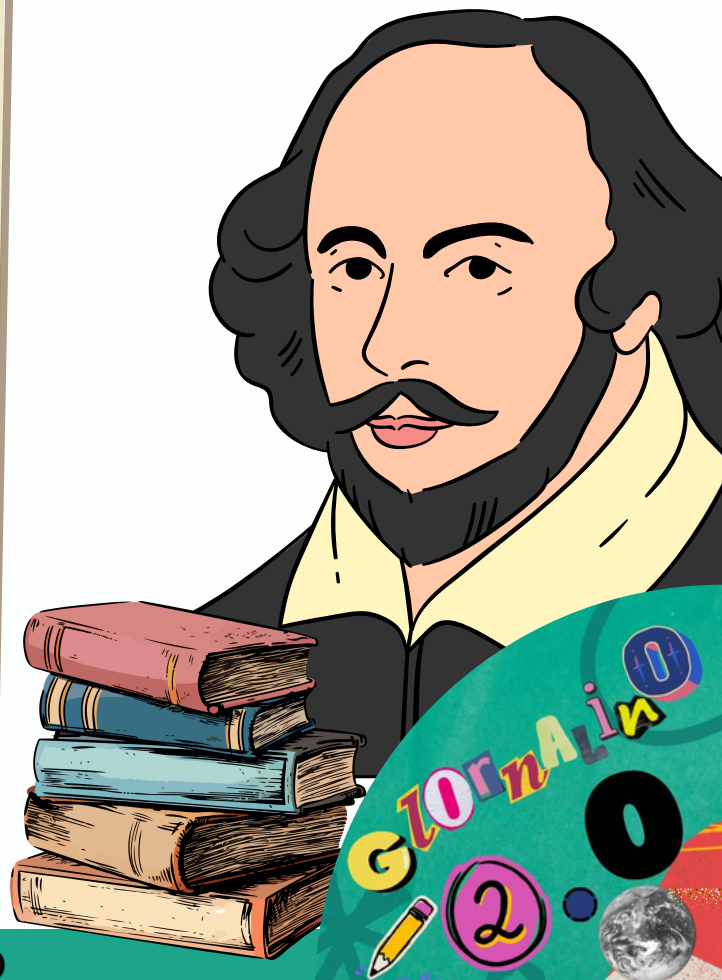


ISPIRAZIONE

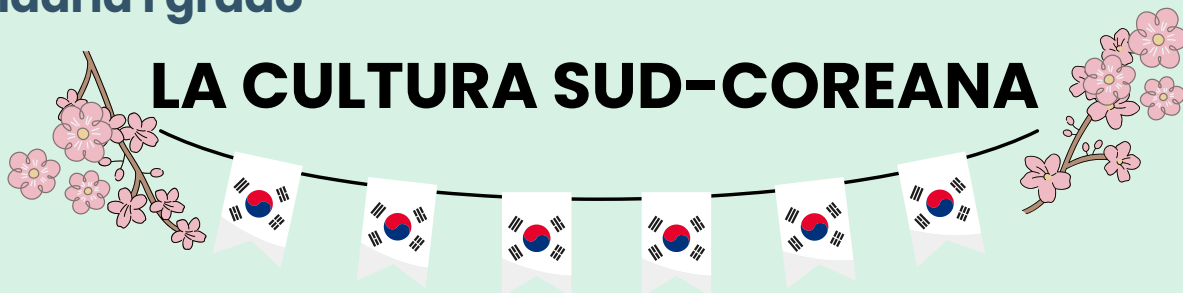
Ho deciso di approfondire questo argomento perché ho letto un libro intitolato "L'amante perduta di Shakespeare" che mi è piaciuto molto e ha ispirato questo articolo.

La storia parla di un ladro gentiluomo che deve rubare da un ricco barone il First Folio di Shakespeare. L'impresa all'inizio sembra abbastanza semplice ma poi, per colpa della figlia ereditiera del barone, il ladro si ritroverà a dover scoprire anche i suoi segreti nascosti per portar avanti la missione. Riuscirà a svolgere queste due imprese senza innamorarsi dell'ammaliante donna?

A cura di Giulia Olaru



LA CULTURA SUD-COREANA



Cibi tradizionali

La maggior parte dei cibi tradizionali sud-coreani sono accompagnati da piatti come il **kimchi**, pronunciato kimci, un piatto di verza e chili piccante fatto fermentare per due o più giorni. Una particolarità è che il kimchi, in base a quanto tempo viene lasciato a fermentare, può essere più o meno acido. Altri piatti tipici sono il Budae Jjigae, tekbokki, kimbak. Il più famoso è il tekbokki, piatto fatto con torte di riso e salsicciotti di carne, tutto bollito e condito con chili.

Curiosità

Le **bacchette** sono fatte di metallo, questo perché in antichità le bacchette venivano usate per mangiare normalmente e per impedire agli imperatori di essere avvelenati. Si usavano bacchette, ciotole, piatti e bicchieri fatti di metallo in modo che al contatto con il veleno avrebbe assunto un colorito verdastro. In Corea del sud è inoltre molto comune per i colleghi andare a cena fuori dopo il lavoro e ubriacarsi con una tipica bevanda il "soju".

Gli abiti tradizionali

In Sud-Corea l'abito tradizionale è l'**hanbok**. abito composto da una lunga gonna e un gilet sopra per le donne e una lunga tunica con pantaloni per gli uomini. In antichità, in Corea, le persone erano divise in classi sociali: dai nobili ai lavoratori, questo faceva sì che anche gli abiti cambiassero da persona a persona. Infatti le persone più nobili avevano spesso accessori più grandi e ricamati, mentre i lavoratori avevano semplicemente vestiti da lavoro di tutti i giorni.





Perù



La storia, le tradizioni e la cucina peruviana

Nel corso dei secoli il ricco territorio peruviano richiamò molti invasori che sfruttarono inizialmente le preziose miniere di argento e oro e poi altre risorse naturali. Nel decennio tra gli anni 70 e 80, il Paese assistette a colpi di stato, riforme, cambiamenti di mercato e lotte armate di guerriglieri. Il presidente Alan Garcia governò il Perù dal 1985 al 1990 portando il Paese verso una grave instabilità sociale, dovuta al blocco dell'economia e ad una forte inflazione mai conosciuta in precedenza. Nel 1995 il Perù e l'Ecuador iniziarono una guerra non dichiarata presso il confine comune della Cordigliera del Condor: a 3 anni dal conflitto armato concordarono un trattato di pace, con una definizione dei confini. Attualmente il Perù è una repubblica democratica.

papas a la huancaína

800 g patate bollite, lattuga, 4 uova sode, 150 g ricotta fresca, succo di 1/2 limone, 1 bicchiere di latte, prezzemolo, olive nere denocciolate, olio extra vergine di oliva,

pollo alla peruviana

500 g petto di pollo, 2 fette di pane, olio extra vergine di oliva, 1 cipolla, 1 spicchio di aglio, 40 g parmigiano, 100 g noci sgusciate, 1 bicchiere di latte 120 g riso.

budino di polenta

½ litro di latte intero, 125 g farina di mais, zucchero q.b., uvetta, cannella.

preparazione

Cuocere la polenta con aggiunta di zucchero quanto basta per avere un gusto dolce. A fine cottura aggiungere il latte, una manciata di uva sultanina e pizzico di cannella. Lasciar raffreddare e mettere in frigo.



