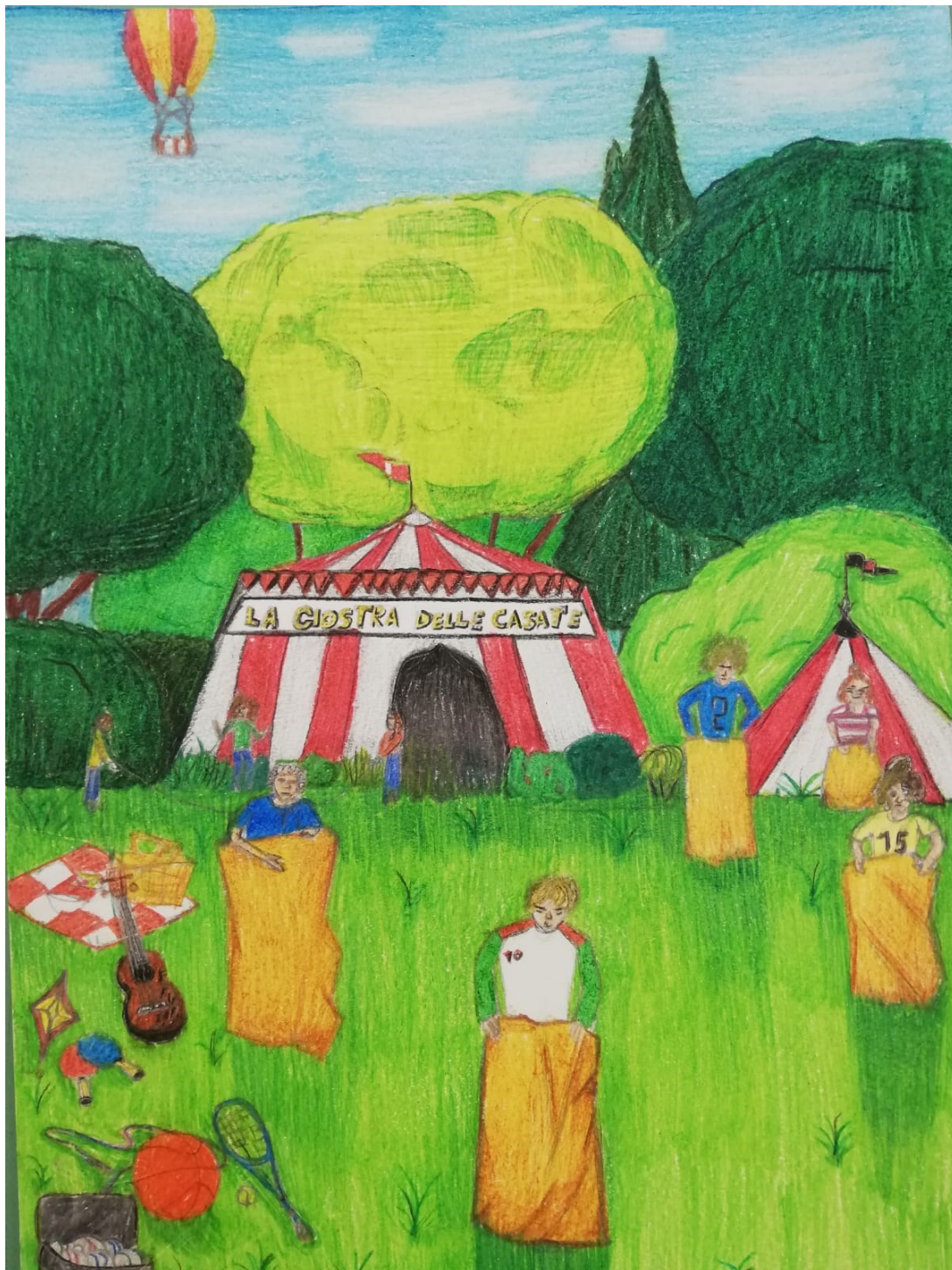


LO ZIBALDINO

Notizie, disegni, idee e lavori degli studenti dell'Istituto
Comprensivo Albano-Cecchina

N.3

ANNO SCOLASTICO 2022-2023



Il gioco

SOMMARIO

Tema del numero: Il gioco

Editoriale.....	3
“La Giostra delle casate”	4
Il gioco e lo sport di squadra.....	7
Gioco e coding.....	8
I videogiochi.....	9
Giochiamo ad essere nella preistoria.....	11
I disegni dei nostri alunni sul tema del gioco.....	12

Le nostre rubriche

• Scienza e tecnologia.....	13
• Libri per tutti.....	16
• Momenti da ricordare.....	18
• Notizie dalla scuola.....	24
• Lavori in corso.....	33
• Tradizioni del mondo.....	41

Disegno in copertina

realizzato da Marazzi Andrea - 3A

Scuola secondaria di I grado

Editoriale

Il tema centrale scelto per questo numero è il gioco, ma abbiamo provato a vederlo sotto un altro punto di vista: non solo come modo per intrattenersi nel tempo libero, ma come un importante strumento per imparare.

In molte occasioni durante questi mesi ci siamo “messi in gioco”, e ci siamo rapportati con aspetti diversi del mondo scolastico rispetto alla quotidianità. I giochi a cui abbiamo partecipato, come i giochi sportivi e la Giostra delle Casate, sono stati per noi un'opportunità di socializzazione e un modo per sperimentare nuove modalità di lavoro, uscendo dalla nostra “zona di comfort”. Queste attività naturalmente agiscono anche instaurando tra noi studenti un senso di appartenenza alla scuola e, nel nostro caso, alla propria casata.

In questo numero le rubriche Lavori in Corso e Notizie della Scuola strabordano di informazioni!

La scuola ha infatti ricevuto i risultati dei concorsi in cui gli studenti sono stati impegnati non solo durante questi ultimi mesi, ma nel corso di tutto l'anno, e con immenso piacere si è riscontrato l'ottenimento di molti premi. Per scoprire di più sui campioni del nostro istituto vi consiglio caldamente di continuare a leggere, e non posso che augurarvi una buona lettura!

Elisa Della Pietra 3°B

LA GIOSTRA DELLE CASATE

Il progetto delle Casate, organizzato dalla prof.ssa Antonella Baccelliere, ha avuto inizio l'anno scorso con tutte le classi dell'anno 2021/2022. L'ispirazione è stata presa dai romanzi di Harry Potter. Ogni casata, che raggruppa tutte le classi di una sezione, ha creato il proprio simbolo, ideato un motto, definito i propri valori, scelto i propri colori e creato uno standardo.

Le casate sono 4:



Tigre Dorata (corso A)
il cui motto è:
*Con coraggio e lealtà,
la tigre dorata
a testa alta, trionferà.*



Paguro reale (corso B)
il cui motto è:
*Paguri reali,
sempre leali.*



Formica di Cristallo (corso C)
il cui motto è:
*Uniti forti e potenti,
saremo di sicuro vincenti.*



Lupo Verde (corso D e E),
il cui motto è:
*Lupo verde, verde e nero,
i colori del nostro impero,
forza lupi noi ci siamo
tutti insieme andremo lontano.*

Le casate accumulano punti durante le giornate dedicate al progetto, si scontrano in gare di Matematica, Italiano, Lingue straniere, contest sportivi, scientifici, ma gli studenti possono ottenere punti per le loro casate anche per i loro successi scolastici, mentre ogni infrazione delle regole fa perdere punti alla casata.

Ci sono state e ci saranno diverse giornate dedicate alle casate utili per guadagnare punti.

La Giostra day

Il 1° Dicembre 2022, giorno di inizio ufficiale del torneo, gli studenti sono stati invitati a venire a scuola vestiti con i colori distintivi delle proprie casate. In base al numero di studenti (e prof.) che hanno aderito all'invito, la casata ha acquistato punti.

ARCADE DAY

Durante questa giornata che si è svolta il 22 Dicembre 2022, per festeggiare l'imminente inizio delle vacanze natalizie, gli alunni di ogni classe sono stati divisi in base ai giochi da loro scelti e in base alle loro vittorie sono stati assegnati loro dei punti. I giochi erano: Scacchi, Uno, Briscola, Trentuno, Forza quattro, Gioco dell'oca e altri ancora. Ogni classe era la sede di un gioco diverso. Ogni gruppo comprendeva un esponente di ogni casata che sfidava gli altri per conquistare più punti possibili.

GRAMMADI

Il 24 Febbraio 2023 le diverse casate si sono fronteggiate in una gara di grammatica. A parteciparvi sono state tutte le classi dell'istituto rappresentate da due studenti per classe.

La gara è stata suddivisa in tre giochi:

- Scalata doppia: dieci complementi da individuare nella propria categoria grammaticale;
- Chi, che cosa: era richiesta la definizione di una parte grammaticale della frase;
- Forza 4: scegliere la risposta a opzione multipla.

IL DANTEDI'

Il 25 marzo, in occasione della giornata internazionale dedicata a Dante Alighieri, tutte le seconde dalle 9:00 alle 10:00 hanno partecipato al *Dantedì*.

Il gioco consisteva nel preparare un *escape room* sulla Divina Commedia per poi presentarla alle altre classi. Poi uno dei due capo casata doveva andare a pescare dei foglietti colorati con i colori delle casate avversarie. L'*escape room* era in digitale fatta con google moduli, composta da 12 domande sulla struttura della Divina Commedia. Dopo due volontari delle classi sono andati nelle classi stabilite per presentare e coordinare lo svolgimento del gioco.

L'obiettivo era completare il gioco senza errori per ottenere più punti, se si sbagliava oltre a perdere punti si tornava al punto di partenza.

Tutte le classi sono riuscite a risolvere in tempo l'*escape*.

PJ DAY

Il giorno 27 marzo 2023, si è organizzata un'altra giornata dedicata al progetto delle casate. Era il lunedì successivo al ritorno dell'ora legale e noi ragazzi non abbiamo dovuto faticare molto a svegliarci prima, poiché siamo venuti a scuola direttamente in pigiama... e alcuni anche in pantofole. Così uno dei giorni più faticosi dell'anno si è trasformato in uno dei più divertenti, ne abbiamo visti di tutti i colori! I capo casata sono passati poi nelle varie classi assegnando punti aggiuntivi per l'originalità o l'uniformità con i colori della casata. Molti di noi hanno comprato un pigiama nuovo per l'occasione e alcuni lo hanno decorato con il simbolo della propria casata.



In seguito allo svolgimento di tutte le giornate dedicate alla *Giostra delle Casate*, la classifica attuale vede:

1° posto: **Lupo verde** con 1510 punti; 2° posto: **Paguro reale** con 1280 punti; 3° posto: **Tigre dorata** con 1215 punti; 4° posto: **Formica di cristallo** con 1155 punti

INTERVISTA ALLA PROFESSORESSA BACCELLIERE

Quando è nata l'idea del progetto?

“L'idea è nata nel 2021, con alcuni alunni, partendo dalla constatazione del loro bisogno di incontrarsi con i ragazzi delle altre classi. Quante volte ci chiedete di uscire con l'intento nascosto di ritrovarvi con altri compagni? Oppure chiedete di salutare un amico di un'altra classe? Era evidente la necessità di creare spazi di incontro, di condivisione, di appartenenza alla scuola come comunità. Quello scorso è stato un anno di organizzazione, mentre il progetto vero e proprio, con i contest è partito quest'anno.”

Come mai ha deciso di ispirarsi a Harry Potter?

“Ai ragazzi in genere piace molto Harry Potter, e anche a me piace moltissimo. Ricordo le lunghe file che si creavano davanti alle librerie quando a mezzanotte usciva un nuovo romanzo di J. K. Rowling! Volevo ricreare l'atmosfera di Hogwarts nella nostra scuola, colorandola e decorandola, facendo risaltare l'essenza dell'amicizia, il coraggio, far sentire ai nuovi alunni che non sono soli ma che appartengono a una squadra.”



Ci sono altri docenti coinvolti nel progetto?

“Il progetto coinvolge tutti i docenti, proprio come tutte le classi. Una professoressa che si è impegnata particolarmente quest'anno, sia nella progettazione che nella realizzazione ad esempio del *Grammadi* e del *Dantedi*, è stata Samantha Venuta, mentre lo scorso anno è stata coinvolta moltissimo la professoressa di arte Annamaria Pisegna che ha coordinato gli studenti per definire gli stendardi con i simboli di ogni casata.”

Come sono stati realizzati gli stendardi?

“Ogni classe terza ha eletto l'animale che maggiormente incarna i valori prescelti e ha selezionato due colori. Quindi la professoressa di arte ha invitato gli alunni di tutte le classi a creare un disegno stilizzato del simbolo scelto per la loro casata. I disegni più belli sono stati realizzati dalle classi terze, tranne per il Paguro reale, fatto interamente da una ragazza timidissima della terza; mentre la Formica di Cristallo ha richiesto la collaborazione di cinque ragazzi molto pazienti. Poi sono stati scelti gli scudi entro cui inserire il disegno, le fasce su cui scrivere il nome della casata, la forma dello stendardo. Infine il tutto è stato scannerizzato e pronto per essere stampato sugli stendardi realizzati a mano”.

Quali sono i premi per i vincitori delle casate?

“Spesso i ragazzi mi chiedono cosa si vince e io rispondo “la gloria”. Non è già bello stare tutti insieme a giocare mettendo in campo i propri talenti o

tifando per gli amici, esultare per la vittoria? Comunque sì, sono previste medaglie per le gare individuali, coppe per le squadre, mentre a fine anno la casata che si posizionerà in vetta alla classifica riceverà in premio e custodirà la Coppa delle Casate, che passerà di anno in anno alla casata vincitrice.”

Come mai ha organizzato l'Arcade day?

“L'arcade day è stato organizzato come momento comunitario, per stare tutti insieme, conoscerci meglio con tutti gli studenti della scuola, salutarci in modo festoso prima delle vacanze di Natale augurandoci buone feste.”

Quali attività sono previste per fine anno?

“Il 6 giugno gli alunni più talentuosi della scuola saranno impegnati nella realizzazione di un disegno nei corridoi del primo piano. Il confronto, per classi parallele, genererà 200 punti alla Casata di appartenenza dell'alunno che avrà realizzato l'opera più bella, 100 punti per il secondo classificato, 50 punti per il terzo classificato. Il 7 ci saranno le finali del torneo sportivo, in cui le classi prime qualificate si confronteranno nel gioco della palla rilanciata, le seconde nella staffetta e le terze nella pallavolo. L'ultimo giorno di scuola sarà dedicato all'aggiornamento dei punteggi relativi alle ultime gare, come ad esempio la gara di scienze, o i molteplici concorsi a cui avete partecipato (*Concorso S. Francesco, Albano Insieme, Emozioni, Il più veloce di Albano, Concorso del liceo Joyce e altri*), quindi alle premiazioni, ai saluti delle classi uscenti; c'è poi la Cerimonia di successione dei capocasata. I capocasata del prossimo anno infatti sono stati già eletti nelle classi seconde poiché saranno impegnati il primo giorno di scuola del prossimo anno quando accoglieranno i neo iscritti nella propria squadra di appartenenza.”

Come mai ha un'idea ludica della scuola?

“Desidero che gli alunni vengano a scuola con piacere, con gioia, che si sentano accolti e che si prendano cura dei compagni a loro volta; vorrei che ognuno si sentisse apprezzato e valorizzato per scoprire a scuola la bellezza che magari ancora non sa di avere dentro di sé.”

Alice Gabbiati, Helena Cifani, Francesca Bajko 2B
Alice Boscherini 3D
Arianna Torregiani 3C
Chiara Vitillo 3A

Il gioco e lo sport di squadra

I giochi di squadra sono prediletti dalla maggior parte delle persone, infatti hanno un gran successo anche nella nostra scuola. Cosa accomuna questi sport? Dove nascono? Quali sono i principali valori che trasmettono e che li rendono così piacevoli?

Si definisce sport di squadra un'attività sportiva in cui più atleti, che formano una squadra, gareggiano per uno scopo comune.

Generalmente lo sport nasce con l'uomo, infatti già nella preistoria venivano praticate e allenate alcune abilità fisiche, ritenute indispensabili per la vita quotidiana. Ben presto esse assunsero però un lato agonistico e sportivo, spesso anche in occasione di riti e funzioni religiose: nasce così lo sport per come lo intendiamo noi oggi. Tra quelli più antichi praticati ancora oggi troviamo la corsa, i lanci, i salti, il nuoto, la scherma e il tiro con l'arco. Per quanto riguarda invece gli sport di squadra, le civiltà assiro-babilonesi e persiane si dilettaavano in un gioco molto simile all'odierno polo.

Conosciamo molto bene i benefici fisici che l'attività sportiva apporta al nostro organismo, ma spesso trascuriamo quelli riguardanti l'aspetto interiore. Lo sport di squadra affina la responsabilità e la collaborazione perché si dipende dagli altri come la squadra dipende da noi, l'unico modo di vincere è agire insieme. Inoltre permette di conoscere nuove persone e fare nuove amicizie, di aprirsi, diventando più sicuri di sé stessi.

È per questo che noi studenti sappiamo apprezzare molto gli sport di squadra! Infatti, il corso extracurricolare di pallavolo proposto dalla nostra scuola ha riscosso grande successo in tutte le classi. Gli alunni, divisi per età, si allenano uno o due ore nel pomeriggio con la Prof.ssa Giangrieco, che ha gentilmente accettato di farsi intervistare.

Intervista alla professoressa Giangrieco

- Perché ha deciso di insegnare scienze motorie?

«Le scienze motorie mi hanno sempre appassionato, e ho deciso di frequentare quella che allora era l'Accademia ISEF per insegnare questa disciplina nelle scuole, nonostante mi piacesse anche le lingue. Se non fossi riuscita ad entrare in questa facoltà ad oggi sarei un'insegnante di lingue straniere, ma preferisco il mio lavoro!»

- È stato un sollievo per lei ricominciare le attività nella palestra dopo il Covid?

«Certo, stare due anni fermi non è stato positivo! Con le classi terze ho dovuto concentrare tutto il programma dei primi due anni in questo e comunque andare avanti, ma sono soddisfatta di tutti i risultati ottenuti, anche quelli più piccoli.»

- Qual è l'aspetto che preferisce dei giochi di squadra?

«Apprezzo molto il fatto che siano inclusivi (come la pallavolo) perché i ragazzi, bene o male, non stanno mai fermi in campo.»

- Da quanti anni insegna?

«Insegno dal 1980, ma allora ero solo una supplente. Inoltre l'ultimo anno di università, per mancanza di docenti, ho fatto la mia prima esperienza lavorativa. In questi anni ho capito che, oltre alla teoria di insegnamento, è importante costruire con la pratica la propria strategia con i ragazzi. Non tutti hanno le stesse capacità e gli stessi tempi, si deve prima osservare e capire i ragazzi e poi approcciare con la disciplina.»

Giorgia Capraro, Elisa Della Pietra, Arianna Mastronardi 3B

Gioco e coding

INTERVISTA AL DOCENTE ALESSANDRO TORREGIANI

Grazie al docente di tecnologia, Alessandro Torregiani, abbiamo potuto utilizzare durante alcune ore scolastiche dei programmi di programmazione a blocchi che ci hanno avvicinato al mondo della programmazione in modo significativo.

Durante l'anno scolastico 2016-2017, Torregiani ha avviato un progetto che continua tuttora, il corso di coding e robotica, aperto a tutti gli alunni.

Data la sua innata propensione verso tale attività abbiamo deciso di porgli qualche domanda.

1. Come si può far capire ai giovani la programmazione tramite il gioco?

- Bisogna capire che la programmazione è importante anche a scuola, non solo nel gioco. E' un lavoro complesso e il gioco può aiutare a scomporre il problema. Attraverso il gioco si può capire la programmazione a blocchi, dentro cui c'è un piccolo segmento di codice. Infatti siccome è un processo complicato, può essere suddiviso ed è l'ideale poter far elaborare ogni singolo pezzo a diverse persone.



2. A che età ritiene sia opportuno usufruire di tale tecnologia?

- Penso che anche iniziare in giovane età non sia sbagliato, personalmente sono entrato in questo mondo a 11-12 anni.

3. È educativo per i ragazzi fare tale esperienza ad una così giovane età?

- Secondo me sì, li aiuta a ragionare e a rendersi responsabili da giovani. In una scuola elementare abbiamo realizzato un progetto, "Girls@Bosch", ovvero un progetto in cui si è realizzato un ermellino robotico (tratto dall'opera "dama con l'ermellino").

4. Secondo il suo parere come potrà evolversi l'utilizzo dei mezzi di programmazione nel futuro?

- In realtà già si è evoluto con l'introduzione dell'intelligenza artificiale. L'uomo verrà sempre più sostituito in alcuni ambiti, serviranno super programmatori e ci saranno sempre meno posti di lavoro a causa dell'intelligenza artificiale.

5. Di quale programma lei usufruisce per indirizzare gli alunni a questo percorso?

- All'interno della scuola uso "Aimbot", la versione evoluta di "Scratch".

6. Che tipo di progetti attua nel tempo libero?

- Nel tempo libero sono riuscito a programmare un robot a grandezza umana, Genesis, munito solo di busto e appoggiato su un piedistallo, capace di ripetere i movimenti e se programmato è capace di rispondere a domande prefissate. La mia idea è partita da un architetto francese che ha diffuso online i progetti per la costruzione del robot.

7. A che età si è avvicinato al mondo della programmazione?

- Dato che prima non esistevano molte tecnologie, la mia prima programmazione l'ho fatta a 11/12 anni, quando ho programmato il volo di una mongolfiera.

8. Cosa ne pensa del fatto che si vociferi che le ragazze non siano alquanto portate per la tecnologia?

- Penso completamente il contrario, secondo me le ragazze sono più portate per il fatto che sono più schematiche e razionali.

Sofia Di Simone, Maria Marcocci, Alice Rizzo, Chiara Vitillo 3A

I VIDEOGIOCHI

Nel 1952 nei laboratori dell'università Cambridge A.S. Douglas, come esempio per la sua tesi di dottorato, realizzò "OXO". Il gioco tris per computer. Questo viene di solito considerato tecnicamente il primo videogioco dato che utilizza uno schermo virtuale per la visualizzazione. Ma il grande sviluppo dei videogiochi si avrà solamente a partire dalla seconda metà degli anni settanta. I primi videogiochi erano limitati a console con video in bianco e nero allestite nei locali pubblici. Ma il primo prodotto di massa si ebbe nel 1971, con la creazione di



"Pong", un gioco ideato dall'imprenditore statunitense Bushnell, che proponeva in maniera estremamente schematica lo svolgimento di una partita di ping-pong. L'enorme successo ottenuto da questo gioco, distribuito inizialmente solo nei locali pubblici, indusse la costruzione delle prime console per uso privato.

I giochi avevano una grafica essenziale, ma negli anni '90 la grafica migliora e i giochi diventano online, grazie all'avvento di Internet. Nel corso degli anni vi è stata una contemporanea evoluzione grafica e di software, sposando architetture grafiche sempre più iperreali con architetture algoritmiche sempre più complesse, ne sono degli esempi "Horizon" o "The Last of Us".

Possono cimentarsi in uno stesso videogioco contemporaneamente molte persone, dislocate in varie parti del mondo, questo riesce ad incrementare notevolmente la diffusione culturale e ad aumentare la socializzazione.

Ci sono diversi giochi online che riescono a rendere divertente le interazioni con gli altri giocatori, tra i giochi online i più giocati sono: "League of Legends, World of Warcraft e Overwatch". La possibilità di creare una rete così articolata di collegamenti offre notevoli opportunità per potenziali, future applicazioni didattiche.

I videogiochi hanno il potere di poter portare il videogiocatore in un mondo fantastico distraendolo dalla realtà, questo è qualcosa di fantastico ma come tutto va usato con attenzione. Quindi vi invitiamo a giocare senza farne un uso eccessivo, giocate e divertitevi.

LE CONSEGUENZE PER CHI FA USO ECCESSIVO DEI VIDEOGIOCHI

I videogiochi, se si fa troppo uso di essi, possono avere molti effetti negativi sui bambini, sia dal punto di vista della salute, sia dal punto di vista mentale. Ecco alcuni di questi effetti negativi che i videogiochi portano ai bambini.

Obesità: perché restare per ore davanti al computer stimola la fame.

Problemi muscolari: si gioca seduti davanti ad uno schermo, spesso con una cattiva postura.

Bassa prestazione scolastica: i videogiochi sottraggono tempo prezioso ad altre attività più educative. Alcuni studi darebbero conferma a questa tesi, mostrando, ad esem-

pio, come giocatori adolescenti trascorrerebbero il 30% in meno di tempo leggendo e facendo compiti rispetto ai non giocatori.

Disturbi attentivi: diminuzione della capacità di concentrazione.

Attacchi epilettici: la presenza, nelle immagini di un eccessivo contrasto luminoso può indurre attacchi epilettici nei soggetti predisposti.

Comportamenti di dipendenza: quando usiamo i videogiochi nel cervello viene rilasciata la dopamina che crea dipendenza e, per raggiungere la soddisfazione, ne serve sempre di più.

Violenza e insegnamenti sbagliati: nei videogames violenti la persona apprende un'associazione tra violenza e piacere, in quanto riceve una ricompensa ogni volta che ferisce un altro personaggio. Inoltre, nel gioco, la persona ripete centinaia di volte le stesse azioni (aggressive) e si ritiene che la ripetizione di uno stesso comportamento possa dare vita, con il tempo, ad una abitudine.

Ripercussioni sulla salute mentale: perdita di interessi, confusione fra realtà e fantasia.

Anton Vlad, Gallenzi Mattia, Tommaso Ianiri 3B

Alice Rizzo 3A

Vi presentiamo qui tre diversi giochi molto conosciuti e fra i più diffusi fra gli adolescenti

Grand Theft Auto

Grand Theft Auto V

Grand Theft Auto è uno dei videogiochi più famosi e venduti di sempre, chiamato anche GTA V, creato da Rockstar Games nel 2013, su tutte le piattaforme. Il gioco è ambientato a San Andreas, precisamente nella città di Los Santos. È la storia di tre uomini che dovranno completare moltissime missioni in giro per la mappa. Il gioco è vietato ai minori di 18 anni, nonostante ciò anche molti minori ci giocano, anche se sono contenute azioni illegali (corse clandestine, spaccio, rapine, risse, furti, sparatorie, linguaggio volgare). Da questo punto di vista non è molto educativo, ma può comunque dare un insegnamento riguardante l'amicizia, il rispetto, la fiducia reciproca e soprattutto la complicità. Secondo noi questo videogioco ha una qualità di gioco eccezionale, ma oltre a questo, contiene una storia super emozionante, con l'entrata di molti altri personaggi. Può piacere anche per l'adrenalina che dà e sicuramente si differenzia dagli altri giochi.

Minecraft



Minecraft è un videogioco d'avventura sandbox sviluppato da Markus Persson nel 18 novembre 2011. Il mondo di gioco è un universo in cui tutto ha forma di blocco e in cui bisogna raccogliere e trasformare diversi elementi naturali come legno, pietra, ecc. Lo scopo del gioco è quello di sconfiggere l'Ender Dragon, che si trova nel mondo dell'End.

Il gioco è consigliato per i bambini dai 7-8 anni in su, però le versioni mobile sono facili da usare anche per bimbi di 5 anni.

Minecraft è un gioco dalle infinite possibilità che riesce ad incrementare la fantasia, possiede numerosi blocchi con cui si possono costruire le più innovative strutture.

In questo videogioco è possibile giocare sia in single player che online, ciò incrementa la socializzazione. Ci sono diverse modalità per giocare, sono presenti anche delle mappe online o server già creati da altri giocatori. Un'altra modalità di gioco molto ricercata sono le speed run, che si fanno di solito online con gli amici, questo stile di gioco consiste nell'uccidere l'Ender Dragon, prendendo tutti i materiali per entrare nell'End, nel minor tempo possibile, mentre i tuoi amici cercano di ucciderti. Minecraft è un gioco che negli anni ha ricevuto più e più aggiornamenti.

Fifa

Fifa è un videogioco di calcio creato da EA Sports nel 1994, che fino ad oggi ha avuto 30 versioni del gioco. Fifa si può giocare su tante piattaforme.

Lo scopo del gioco è quello di creare una propria squadra; si possono ottenere giocatori vincendo delle partite e ottenendo come premio diversi pacchi, da cui prendere giocatori che possono avere versioni differenti in caso di eventi maggiori (Champions League, Coppa Mondiale); ottenere anche giocatori che non giocano più, ma sono leggende del calcio (Pirlo, Maldini, Pelé) o puoi completare obiettivi per prendere i pacchi speciali o una versione unica di un giocatore. Nel gioco bisogna scegliere una squadra e giocare con l'intento di vincere più partite possibili contro le squadre avversarie.

Secondo me questo gioco è fantastico, la qualità del gioco è molto realistica, l'emozione che puoi provare è incredibile perché non sai mai se la squadra dell'avversario sarà più forte o no, e anche se sei in vantaggio, l'avversario può recuperare.



GIOCHIAMO AD ESSERE NELLA PREISTORIA

IL GIOCO IN 3 C

Ciao mi chiamo Lucy, ho 8 anni e vivo nella preistoria. Vivo con i miei genitori in una caverna, abbiamo vestiti fatti di pelli e gioco con i sassi e i legnetti che trovo per terra. Un bel giorno con la mia mamma vado a raccogliere alcuni vegetali, mia mamma va a sinistra e io vado a destra. Dopo un po' però mi accorgo che mi sono persa, allora inizio a camminare per cercare la strada di casa. Ad un certo punto mi giro e trovo un cucciolo di tigre che mi guarda... è così morbido. Decido di prenderlo con me e gli do un nome: Puffi. Finalmente con Puffi in mano ho trovato la strada per tornare a casa. Nella caverna c'è mia mamma che mi aspetta e io le faccio vedere il cucciolo. Gli diamo da mangiare, da bere e una cuccia per dormire. Dopo alcuni giorni ci accorgiamo che il cucciolo di tigre è cresciuto troppo e allora non lo possiamo più tenere nella caverna, così quel pomeriggio andiamo di nuovo nella foresta e riportiamo Puffi nel suo ambiente. Io penso a quanto sarebbe stato bello se fosse rimasto con noi, ma allo stesso tempo sono felice per lui perché so che è più felice con la sua mamma e i suoi amici tigrotti.

Articolo realizzato dagli alunni della classe 3C.



**I DISEGNI DEI NOSTRI ALUNNI SUL TEMA
DEL GIOCO**



Elena Caramidaru 3C



Mosconi Gloria 3C



Ying Caterina Xia 3A



Alice Rizzo 3A

Scienza & tecnologia



Il braccio elettronico: un'incredibile avventura di amicizia e lavoro di squadra

Ciao a tutti!

Sono Diego, un alunno della classe 2B, e oggi vorrei condividere con voi un'esperienza straordinaria che ho vissuto insieme ai miei amici, Damian e Alessandro, nel laboratorio di robotica. Insieme, abbiamo costruito un braccio elettronico che ha lasciato tutti senza parole!

Ma ciò che rende questa storia davvero speciale sono l'amicizia e il lavoro di squadra che abbiamo coltivato lungo il percorso. Fin dall'inizio, abbiamo formato un trio eccezionale, unendo le nostre passioni e le nostre competenze.

La nostra amicizia è stata la chiave di questo progetto!

Il lavoro di squadra è stato fondamentale per il successo della nostra attività. Abbiamo imparato a collaborare in armonia, a condividere le idee e a prendere decisioni insieme. Questa esperienza ci ha insegnato che, quando ci si sostiene a vicenda e ci si affida agli altri, si possono superare le sfide più difficili.

Damian, Alessandro e io siamo orgogliosi di aver dimostrato che l'amicizia e il lavoro di squadra sono fondamentali per affrontare le sfide del mondo moderno. Il nostro braccio elettronico è solo una piccola dimostrazione di ciò che si può realizzare quando si uniscono le forze.

Con grande gioia, celebriamo l'amicizia e il lavoro di squadra!

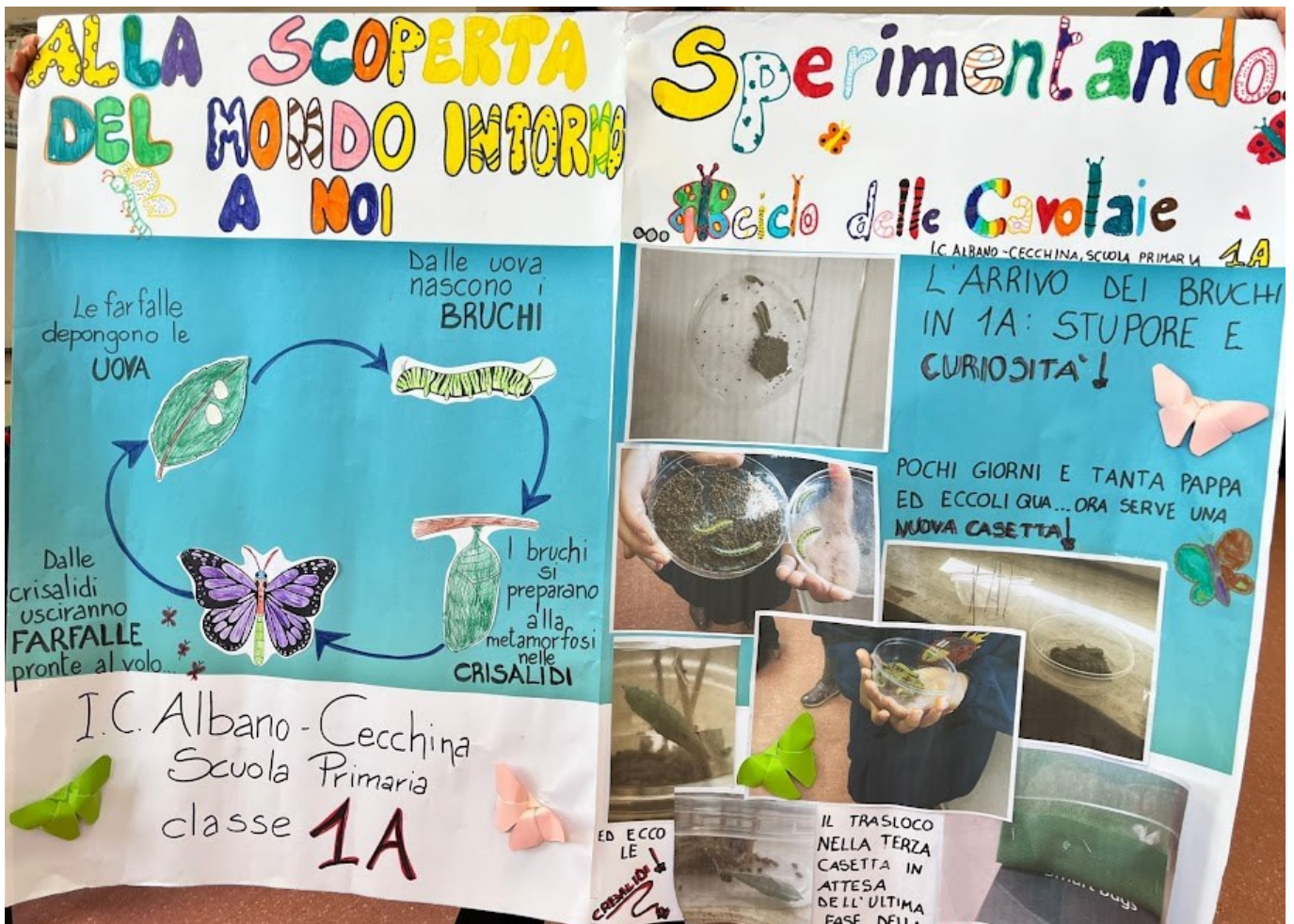
Diego Di Schiavi 2B

Damian Palka, Alessandro Silvestrini 2B



Il ciclo vitale delle farfalle 1 A

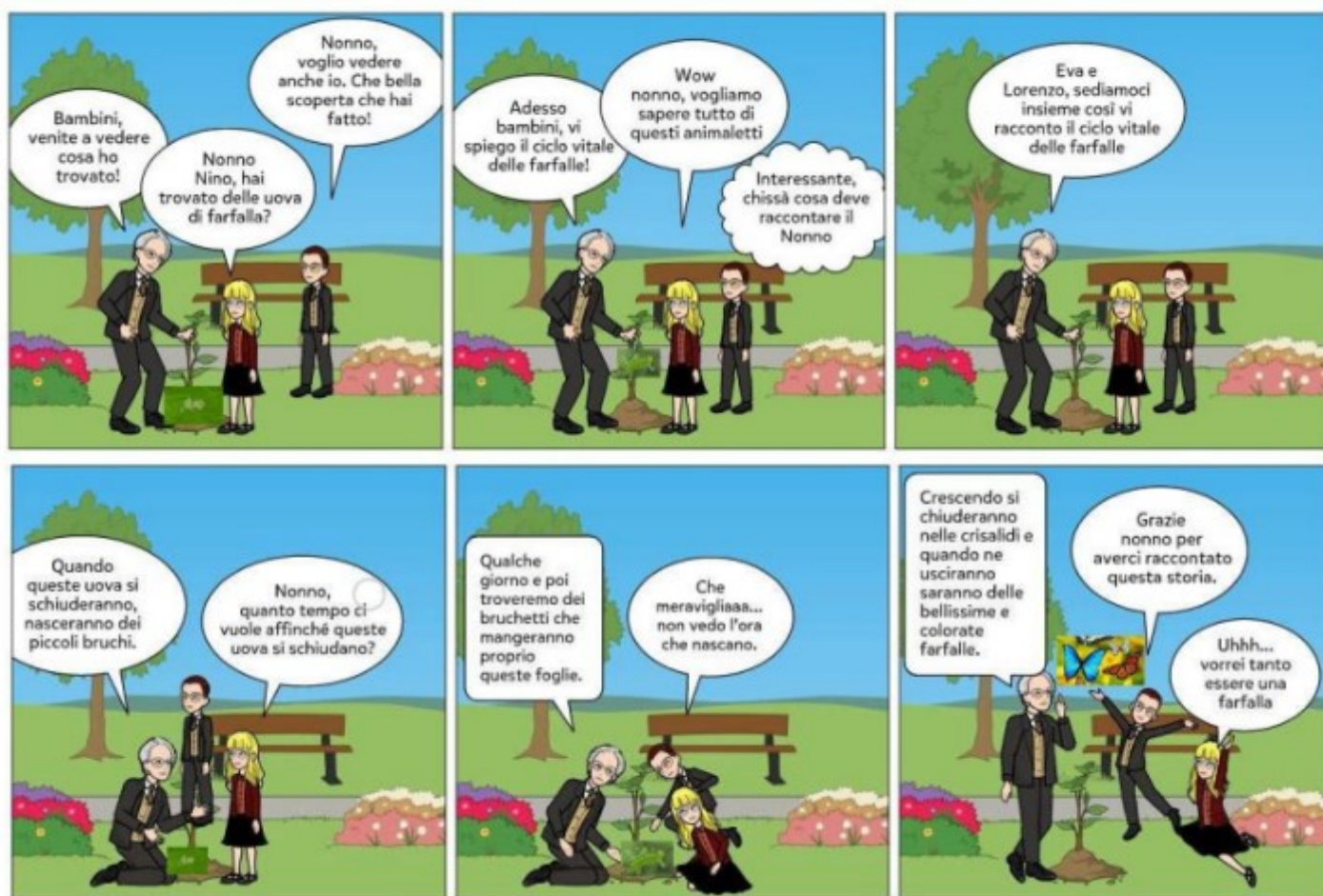
La 1 A dopo l'osservazione del ciclo delle farfalle dal vivo e la realizzazione di un cartellone; ha avuto la possibilità di usare Pixton, un programma per creare fumetti, grazie al corso tenuto dalla nostra animatrice digitale, Paola Liberati.





Ed ecco il bellissimo risultato!

Una storia straordinaria



LIBRI PER TUTTI



L'AGNESE VA A MORIRE

Autore	Renata Viganò
Titolo	L'Agnese va morire
Casa editrice	Einaudi
Anno di pubblicazione	1949
Genere	Racconto storico



Autrice: Renata Viganò nacque il 17 Giugno 1900 a Bologna. Frequentò il liceo classico. A 13 anni pubblicò la sua prima raccolta di poesie. Nel 1935 conobbe lo scrittore Antonio Meluschi e, nel Settembre del 1937, si sposarono e adottarono un bambino. Insieme al marito e al figlio si unì alla lotta partigiana, fece la staffetta, l'infermiera e collaborò alla stampa clandestina. Nella prima metà degli anni Cinquanta scrisse "L'Agnese va a morire", sua principale opera. Morì 23 Aprile 1976 a Bologna.

Sinossi: Il libro racconta la storia di una contadina che vive con il marito malato in una casa modesta su una collina. Quando un disertore chiede aiuto loro lo soccorrono. Subito dopo dei tedeschi arrivano alla loro porta e portano via il marito. Dopo l'arresto la povera donna rimane sola. I compagni del marito prendono contatto con lei invitandola a dare una mano al partito comunista. Agnese però non sa che questa decisione le cambierà l'intera vita. Infatti diventerà la coordinatrice delle staffette donne partigiane, lascerà la sua casa e si prenderà cura di un gruppo di combattenti, che la chiameranno "Mamma Agnese".

Valutazione: Mi è piaciuto perché descrive alla perfezione la vita dei partigiani, delle staffette e della resistenza e mi ha fatto scoprire un'epoca che non conoscevo, ma che i miei nonni hanno vissuto in prima persona.

Non mi è piaciuto il fatto che sia molto sanguinoso e violento. Vengono descritte in dettaglio le torture e le uccisioni che le due parti del conflitto si infliggevano a vicenda: torture, battaglie, impiccagioni, esecuzioni, retate e rastrellamenti.

Alla fine del libro anche l'Agnese muore (il titolo faceva già tanti spoiler): quando l'ho finito di leggere mi sono sentita dispiaciuta per quella povera donna che si è impegnata tanto, attraversato tantissimi ostacoli e ha dato la vita per i partigiani e non è riuscita neanche a vedere il frutto del suo impegno. Per contro sono stata anche sollevata al pensiero che avrebbe potuto rivedere il marito Palita e il gatto nell'aldilà.

Consiglierei questo libro ai ragazzi maggiori di 13 anni perché contiene scene impressionanti e particolarmente violente.

"Maledetta guerra e chi l'ha voluta" (riflessione dell'Agnese)

Amanda Torregiani 3B

IO, ROBOT

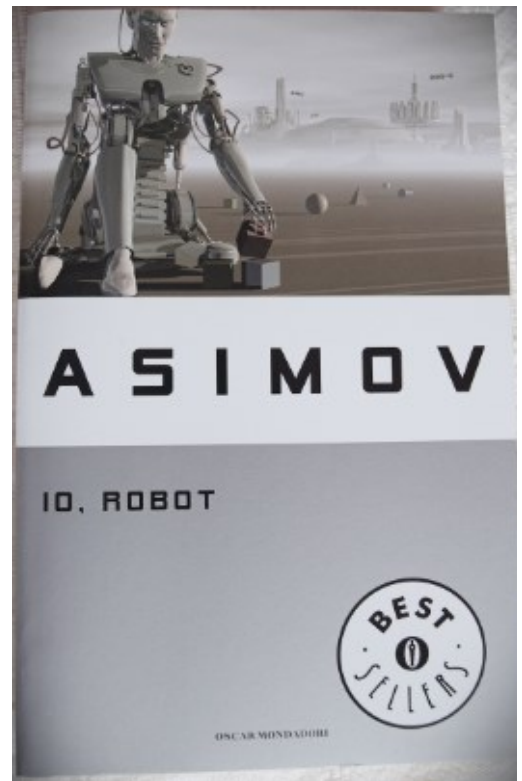
Autore: Isaac Asimov
Genere: Fantascienza, mistero
Titolo : IO, ROBOT
Editore: Mondadori
Pubblicazione: 1940-1950

Autore: Isaac Asimov è nato il 2 gennaio 1920, da una famiglia ebrea, in Bielorussia. Fin da bambino ha presentato una mente geniale, imparando a leggere alla precoce età di 5 anni.

Nel 1959 all'età di 39 anni pubblica il suo primo romanzo, *Paria dei cieli*, qualche anno più tardi pubblicherà la raccolta la raccolta "IO, ROBOT".

Gli ultimi anni della sua vita sono dedicati alla produzione scientifica con numerosi articoli di divulgazione scientifica sui più disparati argomenti (presenti anche nella biblioteca della scuola).

Asimov morì il 6 aprile 1992, affetto da HIV.



Sinossi: Asimov ci presenta una serie di racconti che si svolgono in un futuro in cui i robot sono una realtà diffusa nella società umana. Ciò che rende "Io, Robot" così unico e coinvolgente è la presentazione delle "Leggi della Robotica" di Asimov, che costituiscono il cuore etico e filosofico dell'intera opera. Queste leggi stabiliscono i principi guida per il comportamento dei robot, rendendoli degli strumenti utili e, al tempo stesso, cercando di limitarne gli effetti potenzialmente pericolosi.

Valutazione: Una delle capacità di Asimov è di saper analizzare gli aspetti sociali e in modo approfondito il rapporto tra uomo e macchina .

Le " Tre leggi della robotica", sono state enunciate da Asimov per la prima volta nel libro "IO, ROBOT", queste tre leggi sono state create per tutelare l'essere umano dalle macchine; la loro stessa creazione mostra già ai tempi come l'uomo temesse che le macchine potessero acquisire un' "identità" e superare l'uomo.

"IO, ROBOT" è un libro per tutte le età, non usa un linguaggio complesso, ma riesce comunque a far apprendere dei concetti scientifici di base, la lettura risulta fluida e coinvolgente.

Ogni racconto del libro è un'opera a sé e ognuna racconta una storia diversa, che però alla fine risultano "collegate", creando un'opera complessa e intrisa di mistero. Nel libro non è presente solo la narrazione della storia, ma vi sono anche diverse riflessioni dell'autore stesso.

"IO, ROBOT" mostra come l'essere umano debba prendersi la responsabilità delle proprie creazioni, mostrando l'etica dell'utilizzo di queste macchine.

In conclusione, "Io, Robot" di Isaac Asimov è un libro straordinario che merita di essere letto e riletto. Le sue storie ci intrattengono, ci fanno riflettere e ci spingono a considerare i limiti e le potenzialità della tecnologia.

Alice Rizzo 3A

Momenti da ricordare

Con questa rubrica vorremmo ricordare alcuni momenti importanti, attraverso i nostri lavori. In questo numero vogliamo mostrarvi le attività svolte per la Primavera, per la Giornata della terra, per la giornata della legalità, per la festa della mamma e per augurarvi buone vacanze!

Scuola dell'Infanzia Bentornata Primavera



*Bentornata primavera,
giocheremo fino a sera.
L'aria fresca culla i fiori,
la bellezza scalda i cuori.
La natura addormentata
finalmente si è svegliata.*



*I Bambini della
Scuola dell'Infanzia
Via Romania
Sezione "E"*

GIORNATA MONDIALE DELLA TERRA

SEZIONE "F" SCUOLA DELL'INFANZIA DI VIA PORTOGALLO



Scuola Primaria

Com'è nata la giornata della Terra?

Nel 1969 durante la conferenza dell'UNESCO che si svolgeva a San Francisco, un attivista per la pace interessato anche all'ecologia di nome John Mc Connel suggerì di dare vita a una giornata per celebrare la Terra. Il progetto ottenne per fortuna un forte sostegno a cui seguirono dei festeggiamenti l'anno dopo, il 21 marzo del 1970. La prima festa della Terra si ebbe nella città di San Francisco. In seguito una catastrofe ambientale mostrò l'urgenza di fare qualcosa: al largo di Santa Barbara in California dopo un incidente circa centomila barili di petrolio si aprirono in mare e sulle coste provocando la morte di molti animali tra cui uccelli, delfini, foche e leoni marini. L'ambiente circostante fu compromesso per anni ed era arrivato il momento di portare le questioni ambientali all'attenzione del mondo. Nel 1970 l'ONU istituì la prima giornata mondiale della Terra. Migliaia di studenti organizzarono proteste contro il degrado ambientale. Da allora il 22 aprile questa festa prese il nome di Earth Day, la giornata della terra e viene festeggiata in tutto il mondo. Per l'occasione la nostra scuola ha organizzato un *flash mob* in cui abbiamo eseguito un balletto per ricordare che la terra è nostra amica e ha tanta bellezza nel mare, in un fiore che nasce, sui monti grazie ad una canzone che si intitola proprio Amica Terra. Perché la terra va rispettata per "farla rimanere così com'è". Vi lasciamo il testo:

Guarda la terra che bella, dei monti al mare tutto è una grande armonia...

Tonda come una ciambella con tanti bei colori non farli andar via.

Siamo tutti insieme, vediamo sbocciare un fiore nel prato.

Siamo tutti insieme guardiamo nuotare un delfino nel mare.

Ora capiamo il perché la terra è così bella così com'è,

il nostro sogno sarà farla rimanere così com'è.

Terra siamo noi

Terra è per noi

Terra se è così

Terra bella lì .

Siamo tutti insieme, vediamo volare un gabbiano nel cielo.

Siamo tutti insieme, ascoltiamo il soffio del vento tra i rami .

CLASSI QUINTE



Festa della mamma 1B



1 A scuola primaria

3 B e 3 C scuola primaria



Il ritratto della mamma 5 A

Festa della mamma 2 B



UN GIORNO DA RICORDARE: UNITI CONTRO LA MAFIA

Il 23 maggio è la ricorrenza della strage di Capaci, in cui persero la vita un politico molto importante, Giovanni Falcone, sua moglie e alcuni agenti della sua scorta.

Noi a scuola abbiamo la gemma di Falcone che la polizia ci ha donato, e la maestra Maria Grazia, per spiegarci cos'è la mafia ci ha fatto vedere un video: "L'invasione degli scarafaggi".

Noi, gli alunni della quarta B pensiamo che la mafia sia un gruppo di persone che deludono, vendono la droga, sono contrarie alla giustizia, adorano vedere le persone soffrire e amano le guerre. Le persone che intraprendono questo percorso sono delle persone maleducate che nella vita non hanno nulla da fare e quindi spacciano droga, armi, rubano, uccidono e minacciano le persone. Loro, i mafiosi prima hanno ucciso Giovanni Falcone e, a 57 giorni di distanza, cioè a fine luglio, hanno ucciso Paolo Borsellino. Falcone è morto con una bomba ad orologeria sotto la sua macchina mentre stava percorrendo l'autostrada, Borsellino invece l'hanno ucciso sotto casa della madre dove era piazzata un'autobomba. La mafia è una cosa inaccettabile per le persone oneste e dignitose. Noi odiamo tutti mafiosi e speriamo che presto sparisca sia dall'Italia sia dagli altri paesi.

Articolo realizzato dagli alunni della classe IV B



UNA GIORNATA DA RICORDARE

la scuola di Cecchina partecipa allo spettacolo teatrale in memoria di
Paolo Borsellino e Giovanni Falcone

Il giorno 23 maggio 2023, in occasione della commemorazione della strage di Capaci, abbiamo assistito ad uno spettacolo teatrale sulle vittime della mafia, che si è svolto all'Auditorium Castelli Romani, dalle ore 10:00 alle ore 12:00, e diretto dal regista Giovanni Anfuso. Lo spettacolo proposto era un monologo, in cui un'unica attrice impersonava diversi ruoli: dalle vittime eccellenti come Falcone e Borsellino, il Generale Della Chiesa, Pio La Torre, Rocco Chinnici ai parenti delle vittime come Rosaria Costa Schifani, vedova di uno degli agenti della scorta di Falcone, fino agli stessi mafiosi come Totò Rina, Leoluca Bagarella e Bernardo Provenzano, tutti appartenenti al clan dei corleonesi di Cosa Nostra, residenti in Sicilia.

Lo spettacolo si è concluso con un discorso dei presenti sul palco: i rappresentanti dei carabinieri di Cecchina, la polizia di Albano, il sindaco, l'assessora all'istruzione, la preside e la professoressa Aiello; tutti insieme infine hanno risposto alle riflessioni degli alunni delle classi quinte della primaria e di tutte le terze della secondaria di primo grado del nostro istituto; rispondendo, alcuni di loro si sono commossi, l'attrice particolarmente.

Una delle tante domande poste, in questo caso al luogotenente dei carabinieri lì presente, è questa:

“Come si è sentito ad avere incontrato i mafiosi?”

Lui ci ha risposto così:

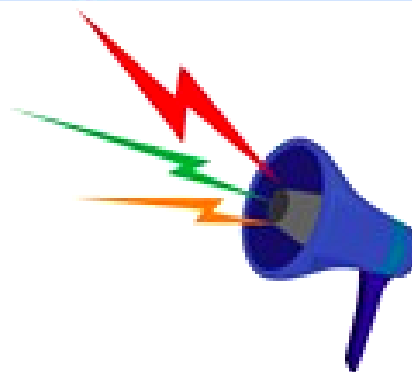
“Sicuramente è stata una strana sensazione questo perché ho visto davanti ai miei occhi persone che hanno ucciso dei miei colleghi”.

È stato molto bello ed emozionante assistere a questa rappresentazione perché ci ha ricordato quanto dolore, e quanti omicidi può provocare la mafia, in questo caso impersonificando coloro che hanno cercato di combatterla. Una sola attrice è riuscita a interpretare ciò con molta serietà ed emozione rendendo questo spettacolo ancora più memorabile.

Nicole Cervoni, Giorgia Capraro 3B



NOTIZIE DALLA SCUOLA



RACCONTO DELLA 4 B

Sta finendo il nostro anno scolastico, quante cose da ricordare e quanti giochi da rifare!

Sembra ieri che siamo entrati in prima elementare e ora siamo già a fine quarta... Solo pensare che tra meno di un anno dovremo lasciare i compagni e le compagne ci viene da piangere! Sì, siamo felici di andare alle medie perché potremmo uscire prima, avremo nuovi compagni e nuove maestre che alle medie si chiamano Professori e Professoresses.

Quest'anno abbiamo fatto tante gite e non sono ancora finite. La prima uscita è stata quando siamo stati al teatro Brancaccio a Roma con le altre quarte con il pullman a vedere lo spettacolo Rapunzel.

È stato uno spettacolo bellissimo perché ci stavano un sacco di effetti speciali e di scene, la scenografia era complessa e meravigliosa, soprattutto verso la fine hanno lanciato le lanterne cinesi.

Lunedì invece siamo andati nell'aula informatica della Scuola Secondaria e abbiamo usato il computer e un'app così, ognuno di noi, con il proprio pc, ha provato a costruire una camera da letto.



Un'altra cosa che ci è piaciuta tantissimo è che il 15 marzo abbiamo partecipato alla corsa di Miguel: quel giorno abbiamo aspettato tanto sotto il sole ma alla fine ne è valsa la pena. Ci siamo divertiti un sacco anche se dopo i 400 m, la maestra Francesca Gizzi della classe quarta C ci ha fatto sedere per terra per riprendere fiato, tanto eravamo stanchi!

Siamo molto felici e soddisfatti per quest'anno che sta per finire, anche se ci sono stati degli alti e bassi la quarta B sarà sempre nel nostro cuore.

Articolo realizzato dagli alunni della classe 4B

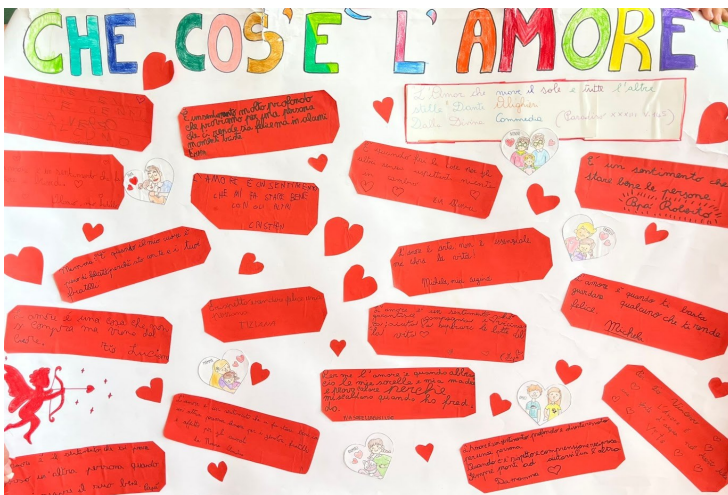
REPORTAGE DELLA MANIFESTAZIONE DI "ALBANO INSIEME"



Scuola Primaria

Domenica 21 maggio siamo andati alla manifestazione di Albano Insieme. Le nostre maestre, insieme a quelle delle altre classi, hanno addobbato gli stand che si trovavano a Piazza Pia con tutti i lavori delle classi del nostro plesso. Verso le 10 abbiamo iniziato la sfilata per il corso di Albano, insieme alla maestra abbiamo fatto dei cori da stadio urlando fino a non avere più la voce! Abbiamo cantato tante canzoni della squadra di Cecchina.

Ci hanno premiato sul palco e noi abbiamo ringraziato la maestra Francesca. C'erano Cristiano, Rachele, Martina, Francesca, Matthias, Michael, Gabriele e la preside, ci ha premiato il Sindaco Borrelli e ci hanno dato 2 coppe e un premio di 150 euro per acquistare materiali didattici. La mattinata è stata molto intensa e siamo stati contenti dei premi che abbiamo ricevuto per i cartelloni che hanno partecipato alla gara.



Il primo cartellone parla dell'amore in tutte le sue forme, lo abbiamo realizzato chiedendo ai nostri parenti cosa significasse per loro la parola Amore e poi in classe abbiamo deciso le frasi più belle, più significative che ci hanno colpito e le abbiamo scritte sul cartellone. Soprattutto abbiamo ricordato una frase di Dante che in assoluto ci fa capire cos'è l'Amore, un sentimento che muove tutto intorno a noi: "L'Amor che move il sole e le altre stelle".

Il secondo cartellone, lo abbiamo realizzato insieme alla 4D. Parla del nostro territorio, abbiamo disegnato i luoghi più significativi di Cecchina che abbiamo scoperto grazie al progetto dell'Ecomuseo che ci ha fatto visitare dei posti bellissimi della nostra città, girandola a piedi e portandoci al bellissimo casale del Vecchio Montano, dove passa un fiumiciattolo che viene dal lago di Castel Gandolfo e sfocia nel mare. Chi l'avrebbe mai detto che anche Cecchina ha un mini fiume?

Della scuola primaria siamo riusciti a vincere non solo noi ma anche la 3B, la 4A e la 4D che ha partecipato con noi per il secondo cartellone.

Articolo scritto dagli alunni della classe 4C



Noi della redazione vi aggiorniamo anche sui risultati, sempre legati all'iniziativa Albano Insieme organizzata dal Comune di Albano Laziale, della Scuola dell'Infanzia e della Scuola Media. Dalla Scuola dell'Infanzia di via Portogallo è riuscita a vincere il concorso la sezione B, con il loro cartellone sull'amicizia e la sezione F con il "mostro delle emozioni".

Mentre per la Scuola Media i vincitori del concorso sono: Francesca Bajko, Virginia Lanzara, Martina Biscari e Arianna De Luca della sezione B ed Elena Caramidaru, Andrea Cerenzia, Chiara D'Apolito, Clarissa Pedè, Vittoria Savastano della sezione C.



Un ricordo delle premiazioni...



Tommaso Ianiri 3B

VIAGGIO ALLE CASCATE

Il 25 maggio le classi terze hanno avuto l'occasione di fare un viaggio in Umbria per visitare il lago di Piediluco e le Cascate delle Marmore.

Dopo il viaggio in pullman la prima tappa è stato il lago, con uno spettacolare giro in battello; la guida ci ha raccontato la storia della morfologia del lago e il suo legame con la storia del territorio e le cascate.

Terminato il giro del lago ci è stato permesso di far merenda, in un bellissimo prato verde con vista sul lago, in attesa del secondo gruppo.

Poi ci siamo recati alle Cascate delle Marmore dove abbiamo pranzato e scattato foto e poi, con l'accompagnamento della guida, abbiamo percorso i sentieri lungo le cascate.

La guida ci ha spiegato la storia e le leggende delle cascate, le modifiche al paesaggio e l'utilizzo dell'energia che le cascate producono.

Le classi sono ritornate a casa alle 19:00 dopo una bellissima esperienza che ha approfondito il loro bagaglio culturale.



Maria Marcocci, Alice Rizzo e Chiara Vitillo, 3A.

VISITA AD ARDEA

Ormai siamo arrivati alla fine di questo anno scolastico per noi ricco di novità; per le prime medie la scuola ha organizzato una visita didattica ad Ardea. La nostra guida, Giosuè, era precedentemente venuto in classe a raccontarci la storia del nostro territorio; ci ha poi accompagnato per l'intera giornata. Siamo partiti da Piazza XXV Aprile e con i pullman, messi a disposizione dal Comune, siamo arrivati alla sede del museo Manzù; Giosuè ci ha accompagnato dentro e ci ha spiegato la storia di tutte le opere. Terminata la visita al museo, la nostra guida ci ha mostrato una parete apparentemente bianca che si è tutta colorata di delicati colori pastello quando una leggera cascata d'acqua l'ha bagnata. Dopo questa straordinaria magia, insieme alle insegnanti ci siamo incamminati verso Piazza del Popolo, la piazza principale di Ardea. Qui abbiamo fatto merenda e abbiamo scattato svariate foto con la classe, è stata la migliore merenda dell'intero anno!

Abbiamo poi sistemato gli zaini e ci siamo incamminati verso il cimitero dove abbiamo visitato le tombe di alcune persone del luogo, poi siamo entrati all'interno di una piccola chiesa. All'interno le pareti erano in parte scrostate, ma siamo comunque riusciti ad ammirare gli antichi affreschi presenti sulle pareti e dietro l'arco. Qui abbiamo dovuto utilizzare le torce degli smartphone perché era molto buio. Giosuè ci ha fatto accomodare sulle panche e ci ha raccontato la storia della patrona di Ardea, Santa Marina: una religiosa che visse in un monastero sotto abiti maschili e si rifugiò ad Ardea dopo essere stata cacciata dal monastero. Usciti dal cimitero, l'autobus ci aspettava per riportarci a scuola.

Sarah Baldassari, Lavinia Marra 1A

Gita ai Fori imperiali

La V B racconta un giorno speciale

Quest'anno per noi è un anno particolare. Finita la scuola ci attendono nuove avventure, nuovi amici e nuovi professori e per celebrare un anno speciale e di grandi conquiste siamo andati a vedere un posto che se ne intende di celebrazioni di grandi vittorie e di grandi discorsi, li Fori Imperiali.

Eravamo tutti molto emozionati: ogni occasione di stare insieme è per noi motivo di felicità e poi ...una gita con il pullman sino a Roma, chilometri di allegria e canti in coro delle canzoni dei nostri cantanti preferiti!

Una volta arrivati a Roma per vedere i fori siamo passati attraverso un'altra meraviglia dei tempi degli antichi romani "Il Colosseo". La nostra insegnante Paola, che per l'occasione è stata la nostra preziosa guida turistica, ci ha spiegato che il

Colosseo era il luogo ove i Romani erano soliti riunirsi per assistere a tanti spettacoli alcuni a volte anche cruenti, con delle bestie feroci e gladiatori. Infatti si aggiravano dei signori vestiti da antichi gladiatori. L'insegnante Paola ci ha illustrato l'origine dell'arco Romano e siamo rimasti affascinati di fronte all'arco di Costantino.

Avevamo delle mappe per orientarci dentro i fori imperiali, che sono veramente spettacolari.

Abbiamo visto tante cose ma in particolare siamo rimasti colpiti dalla casa delle vestali e dalla storia delle sacerdotesse, queste donne speciali che sacrificavano la loro gioventù per custodire il fuoco di Vesta.

Certo non sono mancati momenti di puro relax e divertimento.... Che meraviglia pranzare in mezzo alle antiche rovine romane.. che fortuna poter vedere e vivere da vicino i luoghi di cui abbiamo studiato.



Classe VB



Concorso San Francesco

Il 10 maggio si è tenuto un concorso a premi tra le classi terze delle scuole del territorio. Per ogni classe hanno partecipato due o tre alunni, che sono stati selezionati dai coordinatori di ogni classe.

C'erano tre categorie: grafica, saggistica e poesia. I nostri ragazzi delle terze hanno potuto partecipare alla categoria di saggistica.

I partecipanti si sono messi in gioco per poter vincere una somma di denaro.

Per le categorie di grafica e poesia hanno partecipato le classi prime e seconde, inviando i loro lavori.

Per la categoria di **grafica**, i vincitori sono stati:

- Fassari Manuel, 2C
- Rispoli Livia, 1B
- Bianchini Giordano, 1B

Per la categoria di **poesia**, i vincitori sono stati:

- Rosi Alexandru, 1C
- Tucciarelli Luca, 1B
- De Luca Arianna, 1B

Nella categoria **saggistica** hanno partecipato gli alunni delle terze, le scuole partecipanti sono state I. C. Murialdo, I. C. Albano, I. C. Assisi, I. C. Pavona.

Dell'Istituto Comprensivo Albano Cecchina sono stati:

- Alice Rizzo, 3A
- Maria Marcocci, 3A
- Chiara Vitillo, 3A
- Leonardo Libero Diana, 3C
- Gloria Mosconi, 3C
- Elisa Della Pietra, 3B
- Giulia Caponera, 3B
- Gaia Sagrafena, 3D
- Alice Boscherini, 3D

Il concorso di saggistica consisteva nello scrivere un testo argomentativo, la cui traccia era:

“Nella società odierna odio e violenza sono notizie di tutti i giorni. San Francesco decise di vivere all'insegna di valori come fratellanza, solidarietà e rispetto. Come si può rendere il mondo un posto migliore seguendo gli insegnamenti di San Francesco?”.

Prima dell'inizio del concorso si è presentata la commissione raccontando alcune esperienze sulla vita di San Francesco, è stato dato un tempo limite di 3 ore per poter scrivere il testo.

I premi erano: 400€ per il primo posto, 300€ per il secondo, 200€ per il terzo posto e dal quarto al decimo posto 100€.

Le vincitrici di questa categoria sono state:

Elisa della Pietra, 4° posto

Alice Rizzo, 7° posto



Chiara Vitillo, Maria Marcocci e Alice Rizzo 3A

Emozioni...e riflessi di Specchi Premiazione del concorso Emozioni

Il giorno 23 Maggio 2023, quattro studenti dell'istituto IC Albano Cecchina hanno partecipato nella sala consiliare del Comune di Albano Laziale alla premiazione del concorso "Emozioni" organizzato dalla scuola I.C. Gramsci Pavona. Il concorso consisteva nello scrivere una poesia sul tema "Emozioni...e riflessi di specchi".

Gli studenti hanno partecipato alla premiazione con i genitori e le professoressse Paola Aiello e Francesca Vinciotti. I finalisti della nostra scuola di quest'anno erano 4 studenti: Alice Galbiati della 2°B, Amanda Torregiani della 3°B, Ramona Nitu della 1°B e Claudio Verolini della 2°C. Naturalmente c'erano anche molti altri studenti di altre scuole che partecipavano, sia per la categoria "Giovani" delle medie che per quella "Junior" delle elementari.

Appena arrivati, gli studenti della scuola di Pavona ci hanno intrattenuto suonando diversi brani con la pianola: hanno suonato "La Primavera" di Vivaldi con il sottofondo degli altri strumenti. Due alunni della Gramsci hanno quindi iniziato a leggere i testi delle poesie finaliste (senza dire il nome dell'autore). A ogni pausa gli alunni suonavano qualcosa: nella prima pausa hanno suonato "Bloody Mary" di Lady Gaga, mentre nella seconda pausa "Another Love". La sala era riccamente decorata e, al tavolo centrale, c'erano il preside della scuola Gramsci, degli altri insegnanti componenti della giuria e l'assessora alla pubblica istruzione.

L'attesa per la proclamazione dei vincitori è stata molto emozionante.

I primi tre classificati hanno ricevuto un attestato e una coppa. Anche coloro che non erano nella classifica hanno ottenuto l'attestato.

Della nostra scuola ha vinto il primo premio per la categoria "Giovani" la studentessa della 1°B Ramona Nitu, che ha riportato a casa una coppa a forma di ciclone.

Gli alunni finalisti hanno condiviso le loro emozioni e riflessioni sul concorso e sulla premiazione:

Alice Gabbiati: "Ero molto emozionata ma anche in ansia. Mi veniva voglia di andare a casa. Mi sentivo quasi inadeguata perché è stata la prima volta che ho partecipato ad un concorso";

Ramona Nitu: "Ero molto speranzosa e felice. La vittoria era del tutto inaspettata";

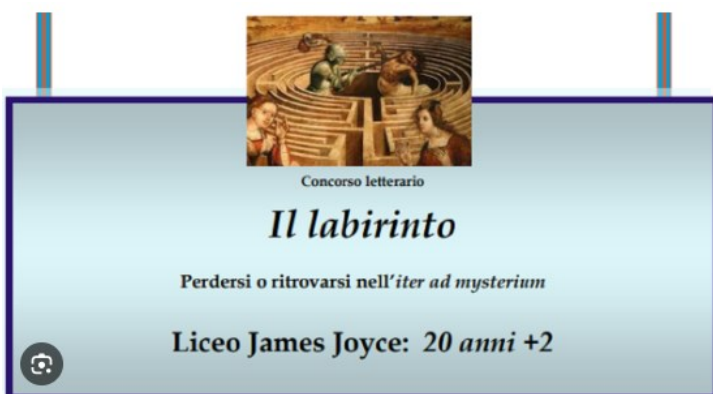
Amanda Torregiani: "Non è la prima volta che partecipo a questi tipi di concorsi, ma ero comunque emozionata e non riuscivo a contenere l'eccitazione. Devo ammettere, però, che ci hanno fatto rimanere nella suspense mentre decidevano i vincitori. Sono orgogliosa di me stessa per aver partecipato e di essere arrivata alle finali, ma avrei voluto tanto vincere"

Amanda Torregiani 3B



Concorso letterario James Joyce "Il Labirinto dentro e fuori di noi"

La nostra scuola, il 16 maggio scorso, ha partecipato alla premiazione del Concorso Letterario organizzato dal Liceo James Joyce, giunto quest'anno alla sua terza edizione. Erano presenti alunni sia del Liceo Scienze Umane e Linguistico del Joyce sia alunni delle Scuole Secondarie di



1° grado del territorio dei Castelli Romani. Tre erano i diversi itinerari proposti sul labirinto attraverso i quali focalizzare il proprio lavoro.

Siamo partiti dalla scuola alle 9:45 e ci siamo recati con lo scuolabus al Liceo James Joyce ad Ariccia. Quando siamo arrivati ci siamo subito recati nell'Auditorium della scuola. Dentro erano già presenti alunni della scuola media di Albano di Via Enea, ma piano piano la sala ha cominciato a riempirsi con tutti gli altri studenti. Quando tutti eravamo seduti, la referente del concorso, Daniela Riti, ci ha fatto un bel discorso, ricordando l'ormai defunto preside

Roberto Scialis e ha preso la parola anche il nuovo Preside, Lucio Mariano. Alcuni studenti hanno suonato e cantato delle canzoni. Una canzone molto commovente è stata scritta e composta da due studentesse del liceo. Era intitolata "People are the people", cioè "Le persone sono le persone" in inglese. AVEVANO UNA PRONUNCIA BELLISSIMA! Nel sentire queste canzoni la professoressa Daniela Riti si è addirittura commossa nel ricordare il vecchio Preside.

Finalmente è arrivata la tanto attesa premiazione! Ci sono stati molti vincitori, tra cui nove della nostra scuola. Al terzo classificato è andata una Gift Card da 40 euro da spendere nella libreria "Mondadori" e un attestato in cui era riprodotto un disegno realizzato da una ex studentessa, Maura Pompili, al secondo andava attestato e Gift Card da 50 euro, mentre al primo classificato spettava attestato e Gift Card da 60 euro. Diverse erano le sezioni del concorso: la fotografia, il disegno, la poesia, la narrativa, la ricerca e lavori multimediali. La nostra scuola ha vinto il primo e terzo posto della poesia, 2 menzioni speciali per la poesia, 4 menzioni speciali per la narrativa e una menzione speciale per la fotografia.

VINCITORI DELLA SCUOLA IC ALBANO CECCHINA:

NOME E CO-	CLASSE	POSTO	GENERE
Amanda Torreggia-	3B	1° ex aequo	poesia
Elisa Della Pietra	3B	1° ex aequo	poesia
Federico Ferrazzo	1C	3°	poesia
Beatrice Volpe	1C	Menzione speciale	narrativa
Chiara D'Apolito	1C	Menzione speciale	narrativa
Edoardo Gramic-	1C	Menzione speciale	poesia
Elena Caramidaru	3C	Menzione speciale	poesia
Sara Agliocchi	2B	Menzione speciale	ricerca
Martina Ferrarini	2B	Menzione speciale	narrativa
Diego Di Schiavi	2B	Menzione speciale	fotografia

Per gli alunni delle terze medie è stata una vera fortuna. SE NE SONO ANDATI CON UNA VITTORIA!!!!

AmandaTorregiani 3B

Le Mini Albaniadi

Il giorno 15 maggio alcuni studenti selezionati della nostra scuola secondaria hanno preso parte alle Mini Albaniadi, gare di atletica su pista organizzate dalla Società Atletica Cecchina AL-pa., e che si sono svolte al campo sportivo di Cecchina. Studenti di tutte le scuole di Albano Laziale, divisi per età, si sono sfidati in competizioni di corsa, sia di resistenza (800 metri) sia di velocità (80 metri), lancio del peso, e salto in lungo. La nostra scuola ha conquistato diverse vittorie che riportiamo:



Lo SPORT è di TUTTI
MINI ALBANIADI

Alunno/a	Classe	Disciplina	Posizione
Amanda Torreggia-	3°B	Lancio del peso	3 [^]
Mattia Gallenzi	3°B	Lancio del peso	2 [^]
Leonardo Diana	3°C	Salto in lungo	1 [^]
Federico Rossi	3°C	800 metri	1 [^]
Valerio Fabi	3°D	80 metri	2 [^]
Marco Russo	2°C	80 metri	2 [^]
Martina Biscari	1°B	800 metri	3 [^]
Enea Leonardi	1°B	Lancio del peso	3 [^]
Nicolò Farinelli	1°B	800 metri	2 [^]
Carlotta Taccaloz-	1°B	80 metri	3 [^]
Ilary Osmenaj	1°C	Lancio del peso	1 [^]
Noemi Perci	1°C	Lancio del peso	2 [^]

Il più veloce di Albano Laziale 2023

Il giorno 29 maggio alcuni alunni e delle professoresse si sono recati al campo sportivo di Cecchina per partecipare ad una gara che consisteva nello svolgere 60 metri di corsa nel minor tempo possibile. A partecipare a questa gara erano: L'istituto di Cecchina, Istituto Murialdo e la scuola IC Albano.

Ecco i tempi dei vincitori la della nostra scuola:

Alunno	Posizione	Classe	Tempo
Leonardo Diana	1 [^]	3C	7.62
Federico Rossi	2 [^]	3C	7.73

Giorgia Capraro, Elisa Della Pietra, Arianna Mastronardi 3B

LAVORI IN CORSO



Cari lettori dello Zibaldino questa rubrica è dedicata a farvi conoscere le attività scolastiche dalla scuola dell'infanzia fino alla secondaria di primo grado, speriamo vi piaccia. Buona lettura!

Scuola dell'Infanzia

La mia "MAMMA ALBERO"



Mamma,
tu sei come
un albero maestoso,
con un cuore grande
e generoso !!



Progetto "LibriAmo - Scuola dell'Infanzia "V. Portogallo" - sez. G

Progetto #LibriAMO

ZUCCHE IN FORMA... CON L'AMICO SPOOKLEY!



Progetto # Libriamo "La leggenda di Spookley la zucca quadrata" di Joe Troiano (lettura col kamischibai, gioco degli attori e visione del film)

I bambini hanno sperimentato / realizzato "le zucche in forma" con oggetti vari a disposizione. L'attività di pregrafismo ha completato "l'opera" utilizzando pennarelli, evidenziatori, cera e pastelli.

Progetto libriamo... le marionette degli animali fatte con la carta 1B



Progetto libriamo 2 C



*Progetto Libriamo:
la bandiera USA e la bandiera
dell'Unione Europea*



*Progetto Libriamo
Titoli in cornice: Mary Poppins
4C*



IO SONO NINA

PINA IRACE

Incontro con la scrittrice

Il giorno 11/05 alle 17:30 presso la libreria TuedIO ad Albano tre ragazze della seconda B sono andate a intervistare PINA IRACE, una scrittrice di libri per ragazzi, che presentava il suo nuovo romanzo " IO SONO NINA".

La possibilità di conoscere dal vivo Pina è nata grazie all'incontro di lettura con la libraia MARINA CHECCHI per il progetto "Albano Insieme", in cui ci ha letto una parte del libro "Io sono Nina": è stato un momento emozionante e travolgente, così tanto che è stata un'ora di completo silenzio.

Il romanzo racconta una storia di amicizia tra due bambini, Nina e Giovanni, ed è ambientata nella bellissima isola di Procida.

A fine ora la libraia ci ha comunicato che il giorno 11/05 la scrittrice Pina Irace sarebbe stata alla libreria TuedIO, allora abbiamo deciso di andare a conoscerla per sapere di più sul libro e sulla sua vita.



La nostra intervista a PINA IRACE

Come mai ha deciso di scrivere questo libro?

L'idea era di raccontare un sogno: il sogno di Nina è di volare e il volare è proprio la metafora per ogni sogno.

Per quale motivo ha deciso di diventare una scrittrice, recita ancora?

Non ho scelto di fare la scrittrice, ho sempre scritto, quando facevo l'attrice ho scritto per il cinema e i cortometraggi e poi ho iniziato a scrivere per bambini quando ho avuto i miei figli. Ho iniziato a recitare all'età di 13 anni, poi ho smesso, chissà magari riprenderò.

Quando ha scritto il libro, ha preso ispirazione dalla sua infanzia?

Sì, dall'infanzia vissuta e da quella immaginaria, quindi i ricordi sono una sorta di immaginazione e anche ricordi veri sotto forma di storie, vere ma riempite di immaginazione. I ricordi sono anch'essi storie.

Se potesse tornare indietro modificherebbe qualcosa del suo libro?

No, solo un errore di distrazione che dipende da più persone, però capita dopo tanti controlli che scappi qualcosa.

Vorrebbe scrivere altri libri in futuro?

Sì, vorrei scrivere altri libri in futuro, ho già moltissime idee.

Come mai ha scelto il nome Nina?

Quando facevo teatro mi avevano dato un copione con il nome Nina e ha me è piaciuto subito e da lì mi facevo chiamare Nina e quando mi hanno chiesto di scegliere un nome per il teatro ho pensato subito a Nina, ma per i sensi di colpa verso i mie genitori ho deciso di non cambiarlo.

Ci può raccontare un po' di lei?

Io sono un'attrice di teatro e dopo 13 anni di carriera da attrice professionista, sono diventata una scrittrice.

Cosa sognava fare da bambina? È fiera del suo percorso?

Come ho detto prima mi è sempre piaciuto fare la scrittrice. Sì, sono molto fiera.

INCONTRO CON IL COLONNELLO PAGLIA

Il 09 febbraio 2023 tutte le seconde hanno incontrato il comandante Gianfranco Paglia in aula video. L'incontro è durato due ore e mezza: dalle 10:00 alle 12:30.

Insieme agli alunni, a questo incontro hanno preso parte anche la Dirigente Scolastica, due vigilesse della polizia locale Alessandra e Emanuela che abbiamo già conosciuto lo scorso quadrimestre, il corpo di paracadutismo, due marescialli, la assessora Alessandra Zeppieri e il giornalista del "Il Corriere". Sul palco c'era un gruppo di ragazzi con degli strumenti, che alla fine dell'incontro, per concludere, hanno cantato e suonato il brano "Imagine" di John Lennon.

Abbiamo ricevuto il Comandante Paglia cantando tutti insieme l'Inno di Mameli.

Prima di iniziare, a prendere la parola è stata la professoressa Aiello, che ci ha spiegato in breve come le è venuta l'idea di questo progetto e ci ha comunicato che il colonnello Paglia ha ricevuto una Medaglia d'Oro al valore militare ed era con noi per raccontarci la sua storia. Questo progetto, da lei organizzato, si chiama "Legalità".

Dopo aver accolto il colonnello, abbiamo visto 2 video. Il primo parlava della sua vita e il secondo degli atleti delle Paraolimpiadi.

Dopo averli visti abbiamo avuto modo di parlare con il Colonnello, dicendogli cosa ci avevano trasmesso, e molte delle risposte sono state: speranza, coraggio, amore per la patria... Abbiamo però anche avuto modo di conoscere parte della vita del Colonnello.

Gianfranco Paglia è nato il 17 luglio 1970 a Sesto San Giovanni, in Lombardia. Era un semplice ragazzo che giocava sempre a pallone, fino ai suoi 18 anni. Inizialmente il suo sogno era fare il pilota, si è appassionato alla vita militare dopo un corso militare che nemmeno voleva fare, e quando un maestro che faceva parte del corpo di paracadutismo gli propose di entrare nell'esercito, lui accettò. E fu da qui, che la sua carriera iniziò. Il colonnello ci ha raccontato i suoi ricordi e le sue esperienze, di quando andava in battaglia, e si fermava nei villaggi ad aiutare adulti e bambini bisognosi. Una carriera splendida, diremmo... fino al 2 luglio 1993, quando purtroppo a Mogadiscio, in Somalia, in una guerra, perse due dei suoi giovani militari e venne gravemente ferito ad una gamba, tanto che i medici gli dissero che non si sarebbe più alzato dal letto.

Ma secondo voi, ci vuole un colpo alla gamba

per fermare un uomo come lui? Ovviamente no. La forza di quest'uomo lo ha portato a non tirarsi indietro e a continuare ad impegnarsi nonostante la sedia a rotelle.

Dopo i video, il colonnello, ha fatto delle domande agli studenti, chiedendo cosa volessero fare da grandi, e la maggior parte dei ragazzi, ispirati dai suoi racconti, ha risposto di voler entrare a far parte di diversi corpi militari.

In conclusione ci ha lasciato il tempo per esprimere le nostre riflessioni e molti studenti hanno rivolto domande come:

-Com'è far parte dell'esercito?

-Quali sono state le sue emozioni al primo lancio con il paracadute?

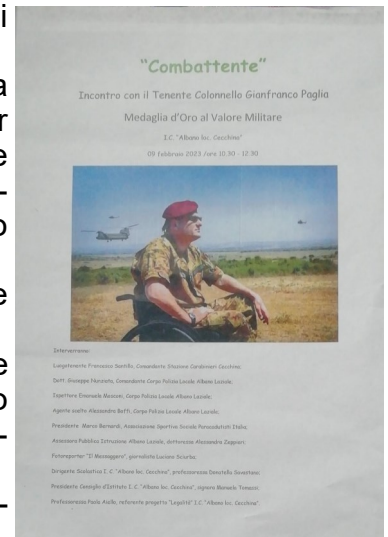
Il colonnello ci ha risposto molto seriamente.

L'incontro ha suscitato varie emozioni come: gioia, felicità ma anche molta curiosità.

Come prima cosa vogliamo ringraziare il Colonnello per essere venuto da Caserta solo per noi, ma anche le professoressa per avere avuto questa bellissima idea. Ci sono state delle frasi che ci hanno colpito particolarmente. Alla domanda "Cosa l'ha spinto ad andare avanti dopo l'incidente?", lui ha risposto molto semplicemente "Perché amo la vita". In quattro parole è riuscito a racchiudere un concetto che dovrebbe essere alla base della vita di tutti.

Bella anche la frase "Ottenere la Medaglia d'Oro è stato simbolo di responsabilità, ma non mi ha fatto sentire superiore". Quest'uomo è stato fonte di ispirazione per moltissimi ragazzi, ci ha donato speranza attraverso la sua forza e umiltà nel costruire un futuro senza paura e a testa alta e, anche se ci ha chiesto di non considerarlo come un eroe perché afferma di aver fatto solo il suo dovere, non possiamo fare a meno di considerarlo tale.

**Anisia Strainu, Gheorghe Nistor 2A
Sara Agliocchi 2B
Tommaso Paolangeli, Tommaso Tintisona
2C**



I progetti scolastici

Spiegare il bullismo con un gioco

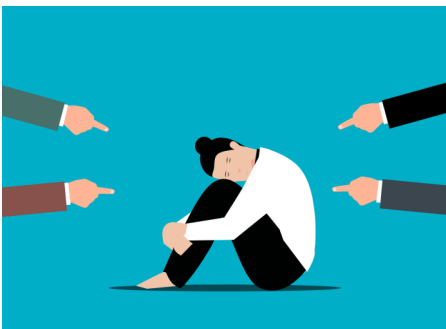
Il bullismo, purtroppo, ancora oggi è la causa di tanta sofferenza, ed è molto diffuso tra gli adolescenti. La nostra scuola però sta offrendo diverse possibilità a noi alunni per imparare a confrontarci con questo problema, mettendo in atto dei progetti che facciano comprendere quanto sia sbagliato prendere di mira una persona per ciò che è.

Nel 1° quadrimestre, alcune classi hanno incontrato due agenti della polizia locale di Albano, che hanno spiegato le definizioni di bullismo e di cyberbullismo.

Nel 2° quadrimestre, dei ragazzi delle classi seconde hanno avuto modo di lavorare con la professoressa Valdiserri su una *escape room virtuale* riguardante il bullismo, che è stata poi presentata alle scuole primarie.



Che cos'è il bullismo?



Il bullismo è un insieme di atti di prepotenza ripetuti frequentemente nell'arco del tempo, violando i sentimenti della vittima, spesso per divertimento o scopi personali. Queste azioni consistono nel trattare male una o più persone considerate "deboli" o "inferiori". I bulli agiscono da soli o in gruppo, a volte anche davanti ad un pubblico, per far sì che la persona bullizzata si senta umiliata. Il bullismo è diviso in bullismo fisico, bullismo verbale e cyberbullismo, I bulli spesso tendono a non accorgersi di quanto possano far male le loro azioni, e per questo tentano di smentire le vittime, accusandole di "esagerazione" o "vittimismo".

Bullismo fisico

Il bullismo fisico è composto da costanti atti di violenza fisica contro le vittime: può provocare danni mentali, come ovviamente, danni fisici. Spesso il bullo agisce dopo aver minacciato, per cercare così di ottenere qualcosa in una "maniera facile".

Bullismo verbale

Il bullismo verbale, purtroppo, è una delle cause più frequenti di bullismo. Può svilupparsi anche da un semplice soprannome creato intenzionalmente per prendere in giro la vittima, mirando ai suoi punti deboli. Spesso, anche da apparenti piccole situazioni come questa, si espanderà cominciando un lungo periodo di insulti e minacce.



Cyberbullismo



Il cyberbullismo è una forma di bullismo compiuta principalmente su Rete, cioè online. Si parla di cyberbullismo quando ci riferiamo ad una persona vittima di insulti o umiliazioni pubblicate online, che spesso possono essere causa di ulteriore bullismo e attenzioni da sconosciuti, che cominciano a far parte del famoso "branco" ripostando o spargendo voci di informazioni private già pubblicate precedentemente.

Come affrontare il bullismo

Se siete vittime di bullismo o testimoni di una violenza, ecco alcuni consigli che potrebbero tornare utili in situazioni del genere:

- Non dare peso alle dicerie del bullo
- Non incolpare se stessi per le azioni di un bullo
- Chiedere aiuto ad un adulto o parlarne con un insegnante
- Non reagire con la violenza

INCONTRI CON LO PSICOLOGO

Nella nostra scuola è disponibile ogni lunedì uno sportello d'ascolto psicologico, aperto a tutti gli alunni che desiderano sfogarsi ed essere ascoltati. Per coloro che intendono partecipare a quest'attività, è possibile prenotarsi inserendo una lettera di richiesta con i propri dati in una cassetta posta al piano terra, in prossimità della biblioteca, senza preoccuparsi del fatto che qualcuno oltre allo specialista sappia dell'incontro.

Lo psicologo della scuola secondaria IC Albano-Cecchina, Giuseppe Messina, è stato convocato dal corpo docente della classe 3D, a causa di diverse tensioni rilevate tra gli studenti. Lo specialista in questione è uno psicanalista, cioè guida il paziente nell'esplorazione del suo inconscio e lo aiuta a conoscersi meglio. Il dottore, grazie alla sua specializzazione nel settore adolescenziale, ha permesso di creare in classe un clima sereno e favorevole allo svolgimento dei quattro incontri.

Le tematiche affrontate sono state:

disparità, adolescenza, primi amori, allontanamento dalla famiglia nella fase adolescenziale, amicizia, crisi adolescenziali, malinconia

DISPARITA'

La disparità, è la condizione di una persona che viene screditata ed esclusa a causa del suo genere, pensiero, provenienza o aspetto fisico/esteriore.

ADOLESCENZA

L'adolescenza è quel periodo dello sviluppo, compreso tra i 10-12 anni e i 19, in cui avvengono importanti cambiamenti sia a livello fisico che psicologico. Si tratta di una fase di transizione molto delicata che segna il passaggio dall'infanzia al mondo degli adulti.

PRIMI AMORI

Il primo amore, in fase adolescenziale, è l'infatuazione da parte di un ragazzo/a nei confronti di un'altra persona, con la quale si cresce mentalmente e si fanno le prime esperienze.

ALLONTANAMENTO DALLA FAMIGLIA NELLA FASE ADOLESCENZIALE

Durante l'adolescenza i giovani sentono la necessità di frequentare maggiormente gli amici per compiere nuove esperienze. Questo comporta l'allontanamento progressivo dall'ambiente familiare.

AMICIZIA NELL'ADOLESCENZA

Per gli adolescenti le amicizie sono molto importanti perché permettono di sentirsi capiti e amati, di dare e ricevere attenzioni reciprocamente, iniziando a instaurare legami reali e profondi. Attraverso i legami di amicizia, i giovani entrano in contatto con la fiducia, la libertà, la solidarietà e il sostegno reciproco.

CRISI ADOLESCENZIALI

La fine dell'infanzia porta a una serie di cambiamenti rapidi, sia del corpo che dei processi cognitivi, il che può portare a una crisi d'identità, denominata crisi adolescenziale.

MALINCONIA

La malinconia, che spinge a ritirarsi in se stessi, è uno stato in cui si ha il desiderio di qualcosa che non abbiamo mai posseduto veramente, eppure se ne sente la continua e dolorosa mancanza.

Questi incontri svolti nella classe 3D con lo specialista Giuseppe Messina, sono stati utili per alleviare le tensioni e sono riusciti ad unificare maggiormente gli alunni, permettendo la creazione di un clima più sereno e tranquillo.

I momenti più significativi sono state le numerose condivisioni personali da parte degli studenti, l'apprendimento dell'importanza del rispettare il turno di parola e i pensieri altrui senza sovrapporsi e compiere degli interventi spropositati, e infine l'instaurazione di un dialogo diretto e confidenziale con lo psicologo, che ha cercato in tutti i modi di coinvolgere tutto il gruppo classe, senza l'esclusione di nessuno.

Alice Boscherini. Aurora Murazzo, Gaia Sagrafena 3D

EDUCAZIONE ALL'AFFETTIVITA' E ALLA SESSUALITA'

Le classi terze dell'istituto hanno avuto la possibilità di partecipare al progetto "EAS" (educazione all'affettività e alla sessualità) con il consenso dei propri genitori.

Con l'incontro di un'ostetrica professionista gli studenti hanno avuto l'opportunità di affrontare vari argomenti a cui loro sono sensibili e in parte poco conosciuti.

Avendo già intrapreso la strada verso questi temi, con lo studio fatto in precedenza sull'apparato riproduttore e la gravidanza, gli alunni hanno potuto ampliare le loro conoscenze.

Gli argomenti trattati sono stati numerosi e hanno riguardato:

- la pubertà e il periodo adolescenziale
- la gravidanza e il parto
- le malattie sessualmente trasmissibili
- i metodi contraccettivi
- l'amicizia, il rapporto sociale con gli altri e l'amore

Da parte dei ragazzi che hanno vissuto questa esperienza, si è riscontrato un certo interesse e partecipazione, dal momento che, potendo parlare con un'esperta, non si sono trovati in una situazione di imbarazzo nel fare alcune domande e soddisfare le proprie curiosità e i propri dubbi.

Sofia Di Simone, Maria Marcocci e Chiara Vitillo 3A

Progetto Bastava Raccontarle - Chiamata alle armi in Etwinning

Dal 9 febbraio 2023 un gruppo di alunni della Scuola Secondaria di 1° grado ha partecipato al progetto "Bastava Raccontarle" a cura della libreria "Tu ed Io Design" di Albano Laziale. Questo progetto è stato già iniziato dalle classi terze dello scorso anno che hanno rintracciato vie intitolate a donne che hanno cambiato la storia del nostro Comune. Una di queste è Elena Nardi, figura attiva ad Albano nell'ambito della Resistenza Partigiana. Quest'anno hanno partecipato al progetto alunni sia di terza che di seconda.



La finalità di questo progetto è quello di farci conoscere donne che non sono passate alla storia ufficiale, ma che si sono distinte per le loro azioni e la loro generosità nella loro comunità di appartenenza.

La donna focus del progetto di quest'anno si chiama Caterina Dietrich. Per raccogliere informazioni su di lei abbiamo intervistato la sorella di una sua alunna: Ada Scalchi, ex sindaco di Albano Laziale. Ci ha raccontato la vita

di Caterina, un'insegnante che ha lavorato ad Albano negli anni '50 con grande generosità fuori e dentro la scuola.

Caterina Dietrich era una maestra della Scuola Elementare Collodi di Albano. Si è occupata dei bambini più bisognosi fornendo loro assistenza, dalle lezioni pomeridiane gratuite al trasporto dei bambini delle aree rurali, impossibilitati per la distanza a frequentare le lezioni.

Dopo la presentazione del progetto le libraie Marina e Antonella ci hanno diviso in tre gruppi mischiando le tre classi. Tutti i gruppi dovevano scrivere una lettera a degli alunni di Homburg, una cittadina tedesca con cui il comune di Albano è gemellato. Prima abbiamo dovuto scriverla in italiano e poi l'abbiamo tradotta in inglese.

Per onorare questa maestra sconosciuta alle libraie è venuta l'idea di realizzare un video in cui la maestra Dietrich presentava la città di Albano, soffermandosi sui luoghi più significativi della nostra cittadina.

Il progetto è stato interessante e coinvolgente e ha permesso a molte di noi di conoscere la storia di una donna importante per la nostra comunità.

Amanda Torregiani 3B

La Pasqua ortodossa

La Pasqua per i cristiani ortodossi è definita una delle 12 Feste Reali (dal romeno : Praznic împărătesc) per la sua grande importanza. In attesa della resurrezione di Gesù bisogna essere ben preparati dal punto di vista spirituale e, proprio per questo, 40 giorni prima inizia la quaresima pasquale. Durante questo periodo i credenti devono astenersi dal mangiare cibo animale, come carne, uova, latticini e derivati e altro, per purificare il corpo e l'anima. Ma per prepararsi in modo adeguato ogni buon credente deve, oltre a non mangiare i cibi elencati prima, evitare ogni forma di divertimento come il cinema, i concerti, le feste; le brutte azioni come litigi tra amici e parenti e sostituire le brutte azioni con delle buone.

Una settimana prima di Pasqua iniziano i preparativi più importanti come: l'allestimento della chiesa per la Settimana Santa, la preparazione dei cibi tipici: uova sode dipinte di rosso, una torta ripiena di formaggio



secco (pasca) e il Cozonac una specie di panettone con cioccolato.

L'ultima settimana, ogni giorno, di sera, si svolge una messa chiamata Denie, ma l'ultimo giorno prima di Pasqua (venerdì) sempre la sera viene fatta una messa speciale chiamata Prohod nella quale si canta e si piange per la crocifissione di Cristo. Sabato sera ci si raduna tutti quanti dalle 10 in chiesa e si aspetta la mezzanotte, quando il prete con-

divide la 'Luce santa': questo momento corrisponde alla resurrezione di Gesù Cristo. La 'Luce Santa' si porta a casa e si tiene accesa per il resto dell'anno. Chi ne ha la possibilità resta fino alla fine della messa (che finisce verso l'una di notte), e poi si mangia tutti insieme. La mattina successiva (Domenica) si torna in chiesa dove si svolgono le preghiere per il primo giorno di Pasqua, così si fa pure martedì e mercoledì



che sono rispettivamente il secondo e il terzo giorno di Pasqua. Tra la Pasqua cattolica e quella ortodossa sono presenti poche, ma significative differenze. Ad esempio il tempo di quaresima che per gli ortodossi dura 40 giorni per i cattolici dura solamente la Settimana Santa, nella quale non si può mangiare carne.

Parlando da Cristiana Ortodossa, potrei dire che nonostante sia abbastanza difficile rispettare tutte le regole imposte dal canone della nostra chiesa, l'arrivo della Pasqua e la sua celebrazione sono esperienze magnifiche da tutti i punti di vista.

Casiana Radu 3C

Redazione:

Anton Vlad, Azzocchi Matteo, Baiko Francesca, Boscherini Alice, Capraro Giorgia, Cervoni Nicole, Cifani Helena, Consales Valerio, D'Aviera Beatrice, Della Pietra Elisa, De Vitalini Ilaria, Diana Leonardo Libero, Di Simone Sofia, Gabbiati Alice, Gallenzi Mattia, Ianiri Tommaso, Marcocci Maria, Mastronardi Arianna, Murazzo Aurora, Nistor Gheorghe, Rizzo Alice, Rugina-Luca Sandra, Sagrafena Gaia, Strainu Ainsia, Torregiani Arianna, Torregiani Amanda, Yi Ambra, Vitillo Chiara

Le docenti Francesca Vinciotti, Laura Felleca ed Anna Ruggiero e la redazione tutta salutano con tanto affetto i redattori e le redattrici di terza che ci lasciano per continuare il loro percorso alle scuole superiori. In bocca al lupo!