MAGGIO MMXV

dal 2008

NUMERO VIII ANNO VII

IL SAGGIATORE

IL GIORNALE DEL LICEO SCIENTIFICO G.GALILEI

LA NOSTRA GENERAZIONE

Ogni giorno siamo sommersi da notizie, più o meno negative, riguardanti la nostra generazione. Abbiamo critici agguerriti che vedono in noi persone al di fuori dal mondo, disinteressate, ossessionate dai social network; anche le canzoni, i film o le serie tv raffigurano un'immagine negativa di noi. I notiziari prediligono la notizia della rissa finita male a quella dei giovani campioni. Persino noi stessi facciamo parte di questa linea di pensiero, e la cosa è abbastanza deprimente. Quando anche i giovani si sentono parte di una generazione destinata al fallimento, come ci si può aspettare che le cose cambino? Ed è proprio in risposta a ciò che un quattordicenne di nome Jordan Nichols l'anno scorso scrisse questo poema che fece il giro del mondo. La domanda che ci dovremmo porre come ragazzi sta nella lettura di questo poemetto: vogliamo scegliere di leggere dall'alto verso il basso, o dal basso verso l'alto? O meglio dire: a quale generazione vogliamo scegliere di appartenere? Anche se opteremo di essere il peggio, in ogni caso sarà stata una nostra scelta, perché, in fin dei conti, quelli a scegliere il futuro di questa generazione, non saranno gli studi, o i dati statistici, o i blogger, ma noi.

Our generation will be known for nothing
Never will anybody say:
We were the peak of mankind.
That is wrong, the truth is
Our generation was a failure.
Thinking that
We actually succeeded
Is a waste. And we know
Living only for money and power
Is the way to go.
Being loving, respectful, and kind
Is a dumb thing to do.
Forgetting about that time,
Will not be easy, but we will try.
Changing our world for the better
Is something we never did.
Giving up
Was how we handled our problems.
Working hard
Was a joke.
We knew that
People thought we couldn't come back
That might be true.
Unless we turn things around.
(read from bottom to top now)

Laura Josephine McNeil IV D

INDICE

SCUOLA	2
ATTUALITÀ	3-4
SCIENZE	4
INFORMATICA	5-7
RECENSIONI	7-8
ANGOLO PROSA	9
ETIMOLOGICAMENTE	10
OROSCOPO	11
PAUSA FUMETTO	12
GIOCHI	13-15

Scuola

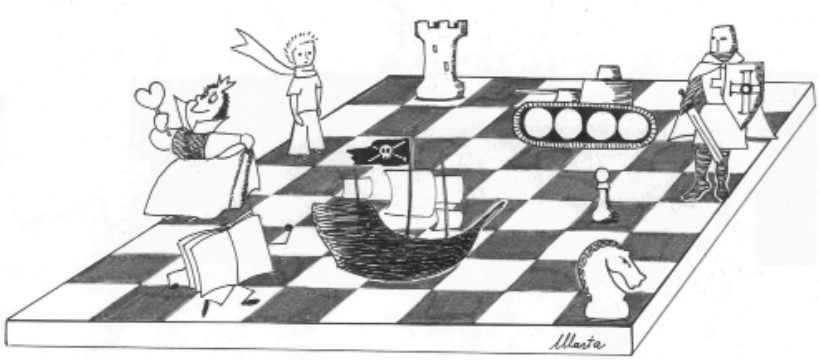
ASSEMBLEE FISICAMENTE IN MOVIMENTO

Con il mese di Maggio arrivano allergie ai pollini, caldo smisurato, frettolosi recuperi in extremis, assemblee di classen improvvisate, e quelle d'istituto, un pochino più organizzate. Parliamo, quindi, della color run Sappiamo tutti (o quasi, data l'elevatissima partecipazione) che il 7 Maggio scorso si è svolta un'assemblea itinerante, partita dal Santa Giuliana. Il proposito era quello di svolgere un'assemblea a scopo di beneficenza, con attività coinvolgenti, e la partecipazione di parecchi istituti, in corrispondenza della giornata dedicata a "Diversamente creativi". Tutto sommato, lo studente medio non è tanto masochista da indursi la riflessione, piuttosto ovvia, sull'utilità della polvere pigmentata o della corsa, soprattutto dopo che le nubi colorate gli hanno strappato anche l'ultimo dei neuroni, unico superstite del penultimo compito di chimica o dell'interrogazione di latino. Perciò, la proposta allettante viene accolta immediatamente, per permettere alle scuole di raccogliere fondi per l'associazione Chianelli, destinataria delle nostre donazioni. Questa scelta non comporta, però, pochi dissensi: il professore che deve finire il giro di interrogazioni, quello che si trova a dover rimandare la spiegazione, ma, differentemente dalle altre assemblee, in questo caso si uniscono anche voci che contestano l'assemblea non dal punto di vista del tempo sottratto alla scuola come apprendimento frontale, ma da quello dell'assemblea stessa, reputata inadeguata ed indegna. Se a ciò sommiamo il fatto che le strade dopo la color run non sono state, evidentemente, adeguatamente pulite, provocando così piccoli incidenti ad alcuni malcapitati in motorino, i contro cominciano ad emergere. Le assemblee sono momenti che è costato molto conquistare a fin troppi studenti, perciò si prova a cogliere le occasioni migliori ed i modi più adatti di sfruttarle. E' senz'altro interessante l'idea di svolgere assemblee con così tante scuole, come momento di scambio, e d'altrettanto difficile organizzazione (pertanto, ringrazio i rappresentanti, che immagino ancora sommersi da polveri colorate). Il mio invito a tutta la scuola è quello di dimostrare tanto entusiasmo e partecipazione anche alle assemblee un po' più (fisicamente, ma non mentalmente) statiche. Si può capire di essere interessati a tanti aspetti del confronto con gli altri studenti, a tante tematiche, e l'essere noiosa non è assolutamente una prerogativa dell'aggregazione tra studenti, perciò non vedo come possa essere pensato. Ovviamente, questa è stata l'ultima assemblea dell'anno, perciò ho voluto concludere con questo invito per il prossimo, nella speranza che le proposte offerte riescano a soddisfare le vostre aspettative, o che almeno vengano vaiate.

Giulia Grilli IV D

RIFLESSIONI A POSTERIORI SULLA NOSTRA 'GIOCASCUOLA'

La riforma della scuola è uno dei punti di forza di ogni governo italiano, si potrebbe dire fin dalle sue origini appena post-unitarie, per arrivare al più presente dei presenti. L'iniziativa "Giocascuola" è stata un tentativo che, esulando dalle disquisizioni macro dattico-pedagogiche delle Commissioni preposte alla cultura, ha svolto proprio il semplice assunto dell'imparare divertendosi. Principi anche complessi della geografia economica hanno trovato applicazione e veicolo d'apprendimento in giochi di gestione delle risorse come "Puerto Rico" e "Kingsburg", dove le pagine ed i grafici dei manuali di testo prendono vita sul tabellone della colonia spagnola (Puerto Rico), o di una corte medievale e dei suoi intrighi di castello (Kingsburg). Espressività, intuizione e sentimento fanno da corollario a questa attività - con "Dixit", "Il Piccolo Principe" e "Concept"- che si configura come uno stile di vita assolutamente positivo per la possibilità offerta ai ragazzi di confrontarsi in modo consapevole, valorizzando tutte quelle informazioni e competenze che non sanno di avere. Per questi strumenti, la definizione di giochi ne presenterebbe in maniera riduttiva il potenziale educativo, poichè solo la percezione "in loco" del coinvolgimento degli studenti ne assicura la piena comprensione. Durante l'attività, infatti, nessuno ha avvertito l'inevitabile necessità di consultare il telefono cellulare, nessuno ha avuto l'altrettanto inevitabile impellenza di recarsi ai servizi o preoccuparsi del proprio sostentamento alimentare (non c'è sarcasmo, solo un tocco di partecipata ironia). La Spagna ha compreso e riscoperto il nesso tra sistema ludico e didattica, decidendo di proporre gli scacchi come attività obbligatoria nella scuola (Alessandro Oppes, Scacchi obbligatori nelle scuole spagnole: "Allenano la mente" ne 'La Repubblica', del 13 febbraio 2015). Va bene l'informatica, indispensabile nell'era della smaterializzazione dei procedimenti amministrativi, come veicolo di risparmio di tempo e denaro, ma la creatività, quella concreta, fisica, faccia a faccia, non è sostituibile da surrogati digitali e, come tale, va salvaguardata anche, se non soprattutto, nelle sedi di formazione dei ragazzi.



Prof. P. Monico

ATTUALITA'

EXPO...

Expo Milano 2015 è l'Esposizione Universale che l'Italia ospiterà dal primo Maggio al 31 ottobre 2015, ed è il più grande evento mai realizzato sull'alimentazione e la nutrizione. Per sei mesi, Milano diventerà una vetrina mondiale in cui i Paesi mostreranno il meglio delle proprie tecnologie, per dare una risposta concreta ad un'esigenza vitale: riuscire a garantire cibo sano, sicuro e sufficiente per tutti i popoli, nel rispetto del Pianeta e dei suoi equilibri.

Questa manifestazione d'innegabile interesse mondiale, che si spera possa fungere da volano per la nostra economia in crisi, nasce, però, sotto auspici non molto limpidi. Primo tra tutti la scelta del luogo dove sorge: terreni agricoli, sempre più rari in Lombardia, sottratti alla loro naturale vocazione per far posto a cemento e catrame, scelta che appare un vero controsenso se si pensa allo slogan di EXPO (nutritre il Pianeta); secondo, gli scandali giudiziari accertati durante le concessioni dei vari appalti, per costruire l'intera area il governo è stato costretto a nominare in fretta e furia un commissario straordinario, che potesse portare a termine i lavori senza incorrere in altre illegalità; terzo, l'enorme cifra investita, che speriamo riesca a ripagarsi con gli introiti degli ingressi. A questo punto sorgono spontanee alcune domande: se i veri scopi dell'EXPO nutrire sono il pianeta e promuovere la buona alimentazione, come mai è sponzorizzato dalle maggiori multinazionali come Coca Cola e Mc Donald's? Se Expo è lavoro per i giovani, perchè oltre 10.000 volontari sono pagati con un panino? L'Esposizione Universale Milano 2015 sarà veramente una svolta per l'economia Italiana? L'area utilizzata, una volta terminata la manifestazione, riuscirà ad essere impiegata in qualche altro modo o rimarrà, come spesso accade, una triste scheletrica cattedrale nel deserto? Expo è appena iniziato, ma molte strutture non sono state finite in tempo. E se l'evento sarà un successo, lo sarà solo grazie agli operai che in questi ultimi mesi hanno lavorato giorno e notte per dare una buona immagine del nostro Paese, sperando che i tanti visitatori stranieri si ricordino delle nostre vere eccellenze alimentari, e non dei tanti prodotti industriali da supermercato che si sono visti esposti. Con la speranza che EXPO serva veramente a sensibilizzare il mondo, affinchè tutti possano accedere a cibi sani nella completa sostenibilità ambientale, auguriamoci che tutto proceda per il meglio e che abbia un grande successo.

Lucia Temperini I B

...O NON EXPO?

1 Maggio 2015, dopo otto anni di lavoro finalmente apre l'Esposizione Universale Milano con tema "Nutrire il Pianeta, Energia per la vita". Nello stesso momento, circa le due e mezza di pomeriggio, piazza XXIV Maggio è piena di manifestanti radunati per il corteo 'No Expo' del primo Maggio, che in un certo senso rappresenta il punto d'arrivo di una mobilitazione che dura da diversi anni e si svolge in concomitanza con l'apertura dei cancelli dell'Esposizione Universale. Il corteo prosegue compatto fino all'angolo di corso Magenta, alla fine del quale iniziano ad esplodere le prime bombe carta, mentre i fumogeni rendono impossibile la vista. La situazione, poi, precipita: i manifestanti iniziano a lanciare oggetti contro la polizia, vengono bruciate macchine ed erette barricate. Il bilancio finale non è particolarmente pesante, né in termini di feriti, nè di arresti, ma a livello di immagine la situazione è molto grave. Le devastazioni del cosiddetto 'blocco nero' hanno coperto quella piccola porzione dei mezzi d'informazione che non era occupata dall'immensa campagna promozionale dell'Expo, e hanno fatto sì che i temi della contestazione – cittadinanza, lavoro, critica alla corruzione ed alla finanza, accesso alle

risorse – fossero completamente oscurati. L'intero movimento 'No Expo' è stato coperto di fango, ed i mezzi d'informazione hanno allontanato persone dalla piazza, spaventandole. Proprio per questo, è importante cercare almeno di capire che cos'è il suddetto movimento, senza cadere nei qualunquismi e nelle critiche da social network, ma cercando di conoscere e comprenderne a fondo le motivazioni. Il comitato 'No Expo' è una rete eterogenea di associazioni e soggettività, nata nel 2007 contro la candidatura di Milano a sede dell'Expo 2015, vedendolo come una sciagura per il territorio, i beni comuni e le casse pubbliche. 'No Expo' perchè "Nutrire il pianeta, energia per la vita" è un tema fasullo, dietro il quale si celano multinazionali come McDonald's, Coca Cola, Ferrero, e propone un modello di vita basato sul consumo e sul consumare. Si è contrari all'Expo perchè non ha portato 70.000 nuovi posti di lavoro, ma soltanto nuovi scandali di corruzione, tangenti e mafie, e perché in questo momento di crisi economica è instostenibile per una città come Milano e per tutta l'Italia.

Vito Saccomandi III L

SCIENZE

FULMINE DI PEGASUS

(SCHERZAVO, NON È UN ARTICOLO SUI CAVALIERI DELLO ZODIACO)

Sicuramente, la maggior parte di voi ha già sentito parlare di quel "bubbolio lontano" che terrorizzava il buon vecchio Pascoli. Al di là delle sue corrispondenze tragiche, dietro al fenomeno protagonista di tre dei suoi più celebri componimenti, ovvero il "Temporale", si cela del chiaro elettromagnetismo, trattasi di corpi dotati di carica elettrica che viaggiano in un campo elettrico o magnetico. In questo caso, si discuterà il loro comportamento all'interno di un campo elettrico della nostra atmosfera. Nelle vicinanze della superficie terrestre abbiamo un campo di circa 100 Volt per metro, che s'indebolisce con l'aumento dell'altitudine. Tra la terra e l'atmosfera vi è quindi una differenza di potenziale media di circa 200 volt, ma allora perché non siamo galvanizzati continuamente da questo potenziale elettrico ? Finché i nostri piedi permangono a terra, siamo allo stesso potenziale della Terra e le superfici con lo stesso potenziale sono distorte dalla nostra presenza, cosa che garantisce la nostra incolumità. La corrente che elettrizza l'aria, comunque, è piccola perché l'atmosfera è un cattivo conduttore di elettricità. Insomma, non è così buono come il rame di cui sono fatti i fili elettrici dei nostri impianti casalinghi, ed è per questo motivo che non possiamo sfruttarla per ricaricare i nostri smartphone! L'esistenza di questa corrente è data dalla "negativizzazione elettrica" (quando una carica acquista un elettrone) di una carica o dalla sua "positivizzazione" (cioè quando cede un elettrone e quindi diventa una carica positiva). Indipendentemente dalla carica, quello che si genera a seguito di uno di questi due processi sopraelencati è uno ione. Alcuni di questi ioni (più grandi) si formano tramite la radioattività naturale del nostro pianeta, nelle zone vicino la superficie terrestre. Queste radiazioni, provenienti dal decadimento di alcuni elementi(ad esempio il Radon), vanno ad ionizzare le molecole dell'aria e formano degli ioni grandi. La corrente elettrica atmosferica sarà data dal movimento, lento, di questi ioni grandi. Questa lentezza spiega perché la corrente è molto piccola (diecimila miliardesimi di Ampere per metro quadrato). Va detto, però, che la Terra è un gigantesco contenitore di elettroni e dunque le cariche negative escono e vanno verso l'alto, mentre quelle positive vanno verso la Terra. La corrente sarà sicuramente piccola, ma la Terra è grande e ciò implica che, globalmente, "scende" a Terra una corrente di 1500 Ampere circa .

Ora, in questa situazione s'introducono proprio i fulmini, protagonisti dei temporali! Nelle regioni in cui c'è bel tempo, la routine quotidiana è che cariche negative vengano spinte verso l'alto dal campo elettrico terrestre e quelle positive verso il basso. I fulmini sono in sostanza la maniera attraverso la quale la Terra assorbe nuovamente le cariche negative. Nel processo di produzione dei fulmini, intervengono, però, i venti d'aria sia verso il basso che verso l'alto. Infatti, nelle nubi si ha che questi venti portano a collisioni tra stille d'acqua e frammenti di ghiaccio; quando ciò accade, in pratica, gli elettroni sono strappati via da queste particelle, che si scontrano tra loro e si collocano nella parte bassa della nube, mentre le cariche positive occupano la parte superiore. La concentrazione di cariche negative nella parte bassa della nube attrae le cariche positive sulla superficie terrestre. A causa della distinzione delle cariche nella nube, si hanno cariche negative nella parte bassa di quest'ultime e cariche positive localmente nei pressi della superficie terrestre: a questo punto saetta il dio Apollo (no, volevo dire scatta la scintilla). Sostanzialmente, tra nube e Terra si genera una differenza di potenziale grande, e le cariche negative della nuvola iniziano la loro discesa verso terra. Tale manipolo di cariche negative che discendono si dirige verso la superficie terrestre fino ad entrarci in contatto: a quel punto, una serie di scariche trasferisce una quantità di cariche negative alla Terra, ricaricandola. Quando il fulmine colpisce, l'aria attorno ad esso si riscalda per poi dilatarsi, comprimendo l'aria più vicina. In questo modo, si genera un'onda d'urto nell'aria, risultante in un'onda acustica udibile con il classico tuono. Inoltre, quando il fulmine è lontano, accade che il rumore arrivi al nostro orecchio qualche secondo dopo che abbiamo visto la luce del fulmine. Questo perché la luce viaggia a 300mila km/s, mentre il suono viaggia a circa 340 m/s. Con un semplice calcolo si può risalire al luogo d'impatto della scarica elettrica! Perciò, la prossima volta che sarete impegnati a leggervi le poesie simboliste di Pascoli, pensate anche al fatto che, oltre al valore simbolico di morte che si ripete come una fissa nelle sue opere (la vede ovunque), c'è anche tutto un modo fisico da scoprire dietro ad alcune di queste, che tutto è, tranne che monotono e triste!

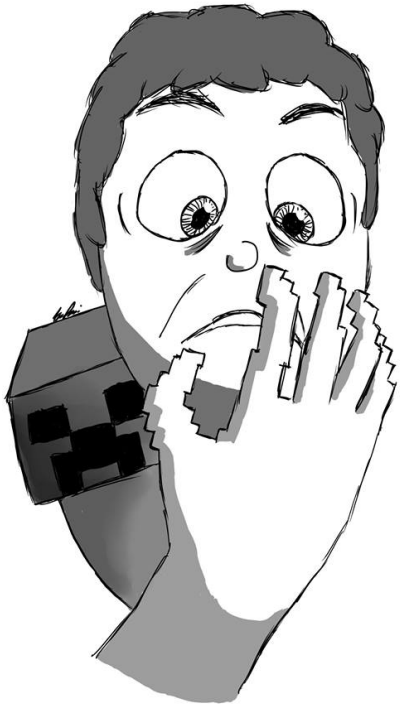
Stephano Cedirian V A

INFORMATICA

MINECRAFT

UN MONDO DA SCOPRIRE O UNA PERDITA DI TEMPO?

Tutti avranno sicuramente sentito parlare di uno dei videogiochi più famosi degli ultimi anni: Minecraft. Oramai, persino i muri conoscono ciò di cui stiamo parlando, quindi mi sembra giusto, indipendentemente dai vari giudizi, dedicare un articolo a questo videogioco. Per i pochi che ancora non sanno cosa sia, farò un veloce accenno a come funziona nella colonna a fianco. La potenzialità di questo videogioco risiede nel fatto che, essendo tutto completamente modulare, le sue possibilità di creazione sono pressoché infinite, infatti, grazie ai pacchetti ed alle cosiddette "mods", in questo semplice e complessissimo videogioco si può replicare sostanzialmente tutto il mondo; le mods vengono sviluppate da chiunque ne abbia la pazienza e ve ne sono migliaia, ognuna con elementi diversi: andiamo da mods di gioco che rispecchiano una società medievale a quelle nelle quali posiamo assemblare dei computer costruendo processori ed addirittura processori quantistici. Chiaramente, più si va verso la tecnologia, più il gioco diventa complesso, tanto che alcune persone dedicano esse intere giornate (la prima volta che io stesso ho giocato non smisi prima di otto ore di seguito). Se poi Minecraft è giocato online, allora le cose cambiano totalmente ed il gioco si espande ancora di più: infatti, proprio per Minecraft sono stati creati moltissimi servers giganteschi, che ospitano giocatori da tutto il mondo, e questo mette la parola fine alla terribile sensazione di inesorabile solitudine che prova ogni giocatore nel non poter interagire con alcun umano nel gioco originale. Chiaramente, lo scopo del server non è tanto questo, quanto quello di poter far giocare gli innumerevoli utenti (divisi in "sp" o in "pro", a seconda che abbiano scaricato o acquistato il videogioco) tutti insieme ed ognuno dal proprio pc, amici o non; le modalità di gioco vanno da arene nelle quali è possibile sfidarsi, a vere e proprie "isole private" (le "sky blocks"), costruite blocco per blocco (o meglio slub per slub) da gruppi di amici, ognuno dei quali si impegna per poter ricavare le risorse essenziali e necessarie e per poter costruire le varie strutture, che richiedono tempo e pazienza. In questo modo, si crea un'atmosfera di cooperazione e lavoro incredibile, infatti fare tutto ciò è parecchio faticoso ed impegna la mente molto più di quanto si possa immaginare (spesso, dopo che si finisce di giocare, si continua a pensare per parecchio tempo alle prossime faccende da sbrigare virtualmente). Questo porta chiaramente ad un' antagonismo da parte dei genitori, che vedono i loro figli passare sempre più tempo immersi in questo mondo. Per molti Minecraft è diventato un lavoro retribuito: non solo per chiunque abbia una buone dose di pazienza da mettersi a sviluppare nuove mods, ma anche per chi crea ed amministra i grandi ed innumerevoli servers di questo impero.



Minecraft (circa 20 euro dal sito ufficiale e nulla per chi è in grado di scaricarlo gratuitamente) è un videogioco nel quale tutto è composto da blocchi di stessa dimensione. All'inizio del gioco si "spawna" (per chi non apprezzasse il linguaggio, ammetto orribile, videoludico, questa parola significa "essere generati" o "nascere") all'interno di un mondo fatto di colline, montagne, alberi, mari e cielo, composti totalmente da blocchi cubici e spigolosi, con una definizione piuttosto bassa (il mondo si presenta in questo modo solo se non è stata cambiata alcuna impostazione nella sua generazione). La prima reazione di un videogiocatore abituato a giochi iper-realistici e ad una definizione spaziale è quella di disgusto e disapprovazione, tuttavia, andando avanti nel gioco, (che non è composto né da livelli nè da missioni) ci si rende conto del suo vero scopo: il mondo è completamente composto da blocchi proprio per dare la possibilità di smontarli e rimontarli dove si vuole, rielaborarli e costruire, attraverso il cosiddetto "crafting", attrezzi e strumenti utili a sopravvivere nel gioco; le altre creature viventi che si trovano su questa terra desolata sono i cosiddetti "mob", che sono sostanzialmente animali che si possono cacciare ed allevare, oppure abbiamo i classici mostri che attaccano e tolgono vita, ma spawnano solo durante la notte. Comunque sia, questo non è nemmeno un decimo di quello che è possibile fare nella versione base di questo gioco, sarebbe troppo vasto da spiegare in un articolo, forse si potrebbe in una raccolta di libri.

Ora passiamo al punto di vista dei giocatori, ne esistono sostanzialmente di tre tipi: giocatori occasionali, cioè coloro che una volta ogni tanto riprendono il gioco anche per ore intere, ma poi smettono per un altro lungo periodo; giocatori incalliti, la cui fascia di età varia tra gli otto ed i trent'anni, i quali giocano quasi ogni giorno per almeno tre ore, ed infine abbiamo la categoria dei giocatori "a periodo" (alla quale io stesso appartengo), che sono soliti assentarsi da Minecraft per parecchi giorni, avere ogni tanto una ricaduta nella dipendenza e giocare per una settimana intera tutti i giorni, per molto tempo. Qui sotto descriverò gli effetti di dipendenza ed intossicazione da Minecraft: stupore nello scoprire che, dopo aver "staccato" gli occhi dallo schermo, il mondo non sia composto da blocchi; estrema sensazione di disorientamento e disordine nel mondo reale, nel quale, per la sfortuna dei nostri occhi ormai abituati alla modularità, non si trova una simmetria, e disadattamento nell'appurare la non esistenza di un inventario gigantesco nel mondo reale.

Chiaramente, la situazione non è così disastrosa, ma almeno i primi due di questi effetti si sentono molto lievemente subito dopo aver giocato. In conclusione, Minecraft è un mondo gigantesco e magnifico da scoprire, ma per la quantità di persone, piccole, giovani o adulte, che hanno iniziato a giocarvi, ha attirato a se la preoccupazione che esse possano quasi "perdere di vista" il mondo reale ed occuparsi solo, o in gran parte, di quello digitale. Tuttavia, penso che la possibilità non sia alta. Certo, bisogna limitare le ore di gioco e fare in modo che non diventino il maggiore pensiero e la maggiore occupazione di una persona, tuttavia non bisogna dar vita ad estremismi dal lato opposto ed affermare che anche entro i limiti possa risultare dannoso o insano! Minecraft è sicuramente più di un semplice videogioco, è un impero che si regge sulle forze di chi gioca e spende del tempo: nella nostra società va ormai accettato con serenità che i videogiochi non saranno più solo uno svago o una "perdita di tempo", ma anche qualcosa di costruttivo, a patto che non sostituiscano, per nessuno, la realtà.

Antonio Del Cogliano II I

PER I PIU CURIOSI: IRC

Le IRC (Internet Relay Chat) sono delle vere e proprie chat, alle quali è possibile accedere mediante l'utilizzo di un 'client irc' o attraverso una qualsiasi interfaccia in grado di stabilire una connessione socket, come netcat o telnet, utility già presenti nella maggior parte dei sistemi operativi. La cosa interessante è che il protocollo utilizzato per scambiare informazioni con il server e gli altri client è relativamente semplice, tanto che è possibile gestirlo anche manualmente. Ad avvenuta connessione sarà necessario inviare in sequenza i comandi PASS, NICK, PONG e USER, con i relativi argomenti; per gli interessati, la connessione segue abbastanza fedelmente il protocollo RFC 1459, con alcune modifiche dovute all'aggiornamento dello stesso. Una sua implementazione, molto basilare, può essere trovata qui: http://bit.ly/1J1HG0A . Sebbene una irc sia effettivamente un semplice 'botta e risposta' con il server, virtualmente è composta di 'stanze', che, per essere più chiari, sono l'equivalente di un gruppo Whatsapp, le quali permettono a diversi utenti di dialogare fra di loro; chiunque nella irc (di norma) può creare una stanza e diventarne amministratore. La semplicità ed immediatezza dei server irc ne sta garantendo la sopravvivenza nel tempo, ed io stesso consiglio di provare ad accedere a qualcuno di essi.

Leonardo Cascianelli III L

UN POTENZIALE SPRECATO

Suvvia fate lo scientifico, non possiamo sempre proporvi i quesiti della settimana enigmistica! Ecco una piccola domanda per mettere alla prova l' "elasticità" della vostra mente scientifica! Prendiamo una bella molla del metallo che più ci garba e comprimiamola più che possiamo, per bloccarla poi con una morsa che la tenga immobile nei secoli dei secoli e che non la lasci decomprimere in nessun modo. La molla acquisisce quindi con la compressione molta energia potenziale. Mettiamo ora il sistema molla-morsa a bagno in un potente acido, in modo tale che la molla si sciolga completamente nella soluzione senza la minima alterazione della morsa. Giunti al dunque la domanda è: dove è finita tutta l' energia potenziale della molla?

RECENSIONI

LA BIBLIOTECA DELLE NUVOLE

Esiste un posto, qui a Perugia, che è considerato "l'Eden" per gli appassionati di fumetti di tutto il centro Italia, un vero e proprio paradiso di carta ed inchiostro che conta più di 50.000 volumi di autori da tutto il mondo e d'ogni periodo. Non sto parlando dello Star Shop, ma dell'imponente Biblioteca comunale delle Nuvole. Questa biblioteca venne inaugurata il 27 giugno del 2002 dal comune di Perugia, su iniziativa dell'Associazione Comunale Umbra del Fumetto, a Madonna Alta (vicino alla scuola media Giovanni Pascoli), nell'edificio che prima ospitava una vecchia biblioteca ormai in disuso da anni. In principio, la biblioteca conteneva solo alcune migliaia di volumi, ma, grazie alla straordinaria donazione di Claudio Ferracci, che ha gentilmente messo a disposizione la sua intera collezione, è diventata una delle più grandi d'Italia del genere. L'interno della Biblioteca delle Nuvole, aperto al pubblico il martedì, il giovedì ed il sabato, dalle 16:00 alle 20:00, si presenta piuttosto angusto, ma colmo di scaffali ben ordinati; perfino il corridoio principale è circondato da librerie riempite di libri e fumetti d'ogni genere. Appena entrati ci accorgiamo subito di essere davanti ad una splendida collezione: sono numerosi gli scaffali dedicati agli autori classici italiani quali Gian e Sergio Bonelli, Scalvi, Magnus, Pratt ed il grande Andrea Pazienza; ma non solo, se cerchiamo con cura troviamo anche molte opere di autori orientali (Taniguchi, Urasawa, Nagai, Otomo, Tezuka), franco-belga (Moebius, Herg., Vance, Peyo) ed argentini (Oesterheld, Quino, Altuna). Per quanto riguarda il noleggio dei fumetti, la biblioteca richiede ovviamente un'iscrizione per poter prendere in prestito quel che volete per quindici giorni e, in caso questo tempo non vi basti, basta chiamare la sede e riferire che vie ne serve di più per finire di leggere il volume. Oltre al servizio di noleggio libri, la Biblioteca delle Nuvole offre anche numerose attività didattiche, consulenze ed incontri con svariati autori, molto utili per chi vuole intraprendere la carriera di sceneggiatore e/o disegnatore di fumetti, ma anche interessante per i curiosi che vogliano entrare più profondamente in questo universo. In futuro, forse la libreria riuscirà ad avere un catalogo completo sul suo sito internet, ma l'impresa si preannuncia molto difficile, vista la quantità esorbitante di titoli presenti. In conclusione, posso dire che la visita di questo posto è consigliata a tutte le persone che hanno preso in mano almeno un libro per bambini in vita loro e che sanno a memoria l'alfabeto anche senza lettere straniere, e spero, infine, che la biblioteca cambi orario, perché 12 ore a settimana sono veramente poche!

Leonardo Della Sera III A

DIVERGENT

Divergent è un romanzo di fantascienza distopica scritto da Veronica Roth ed edito in Italia nel 2012. In un futuro non così lontano, gli esseri umani si sono sterminati a vicenda, sopravvivendo solo a Chicago. Qui la popolazione, per mantenere la pace faticosamente raggiunta, si divide in cinque fazioni, ognuna delle quali svolge un preciso ruolo nella società, attenendosi ad ideali precisi: i Candidi all'onestà, gli Eruditi alla sapienza, gli Abneganti all'altruismo, i Pacifici all' amicizia ed alla gentilezza, gli Intrepidi al coraggio. Beatrice, la protagonista di questo avvincente romanzo, nasce tra gli Abneganti, ritrovandosi però in una fazione che non rispecchia la sua indole. Come ogni adolescente, all'età di sedici anni viene sottoposta al Test Attitudinale, che le imporrà di compiere delle scelte, in base alle quali le verrà consigliata la fazione più adatta a lei. Beatrice scopre, così, di essere "Divergente", e cioè una persona capace di poter seguire più di un ideale. Viene quindi a sapere che la divergenza è molto pericolosa ed in molti le consigliano di non rivelare a nessuno il risultato del test. Alla cerimonia d'iniziazione sceglie di entrare a far parte degli Intrepidi, trovandosi immischiata in una brutta situazione; arriva, infatti, a capire che gli Eruditi, volendo sottrarre il governo della città agli Abneganti (a cui era stato affidato per la loro tendenza all'altruismo), non si faranno nessun tipo di scrupolo pur di raggiungere il loro obiettivo. Inizia così, per Beatrice, una lotta in difesa della giustizia e della pace nella città. Questo libro, ricco di suspance e colpi di scena, è veramente affascinante, poiché immagina una realtà futura non così distante da quella della nostra società. La brama del potere è, infatti, da sempre motivo di lotta e di scontro tra gli esseri umani. La divisione degli uomini in fazioni ed il governo della città in mano agli Abneganti, sempre dediti all'altruismo, avrebbe dovuto arginare questo desiderio di comando. Si scopre, invece, essere una barriera non così difficile da superare per la sapiente mente di un Erudito: È allora che si comprende che l'egoismo e l'esaltazione del proprio ego sono una costante della vita, un archetipo stampato sulla fronte dell'essere umano. Ci sarà sempre qualcuno pronto a superare qualsiasi ostacolo pur di arrivare all'obiettivo finale, pur di diventare guida suprema, che userà tutti i mezzi a sua disposizione ed i suggerimenti della mente che, se priva di coscienza, diventa per forza diabolica. Inoltre, il libro esalta la diversità, la divergenza, qualità rara che suscita invidia e disprezzo, e che è giudicata pericolosa, poiché capace di riconoscere e denunciare l'ingiustizia.

Giacomo Crippa I B

UN MESE SPETTACOLARE

Noi della redazione vorremmo invitare l'intero corpo studentesco ad assistere agli spettacoli di fine anno dei progetti di teatro offerti dalla nostra scuola. Poiché alcuni sono già passati, cogliamo l'occasione per congratularci con i ragazzi di teatro in lingua Inglese e Francese, le cui performance ci hanno lasciato davvero a bocca aperta. In primis, congratulazioni ai ragazzi di Teatro in Inglese che hanno messo in scena uno spettacolo, scritto dal loro istruttore, intitolato "Amazon". Altrettanto bravi i ragazzi di Teatro in Francese che si sono esibiti in uno spettacolo scritto dalla professoressa Caporali intitolato "Vivement Les Vacances". Adesso, però, facciamo un grande 'in bocca al lupo' ai ragazzi di Teatro Musical, che alle ore 21.00 del 22 Maggio si metteranno in mostra, al Teatro Bertolt Brecht di San Sisto, nella rappresentazione teatrale, tratta dal "L'Opera da Tre Soldi" dello stesso Brecht, intitolata "La ballata di Meckie Messer". Infine, mandiamo un augurio di buona fortuna anche ai ragazzi di Teatro in Italiano, che il 29 Maggio alle 21.00 si esibiranno al Teatro Morlacchi, in un'opera tratta dal libro "La Peste" di Albert Camus, intitolata "Lo Stato d'Assedio".

ANGOLO DELLA PROSA

SO TAKE YOUR GLOVES AND GET OUT

I'm not ready to open some inverted commas and let any of the other characters talk. The furthest I can get is to sum up what they said and then comment on that, but without writing an actual dialogue, the ones in which you start each line with a reply from the different speakers, those scare me way too much. My writing needs to be in quick succession, one block, little punctuation, thoughts must flow. The voice in your head doesn't have different tones so you have no need of exclamation points. The only point of view that matters is mine, not to be egocentric, but in the end this is my space, this is my writing and this is my life. Yeah, sure, I do need to put some other characters in because there wouldn't be an interesting plot for the readers (the lack of which clearly shows how bad I am in that), because I think that this is the way any story is written, there needs to be a setting, some characters, maybe a love story, meaningful friendships, supportive or destructive family; then something bad happens, the situation changes and there is usually a character's development (I hate characters' development, why can't you just write a nice character right from the beginning?). Anyway, a while ago, working on some story that wasn't just a mix of delusional thoughts, I came up with an interesting character. I really liked him, I think I had developed an affection towards him, I liked how he thought, even though we didn't share the same opinions (if I wanted to write what I thought I could have just let my character talk to me like I always do).

I often disagreed with his opinion, but I couldn't quite shout at him, I couldn't walk away, I felt like I couldn't erase the sentence in which my character saw him nor I wanted to write the one in which our paths divided. I was just at the start of the story, he was walking down this dark street and was heading towards my character. But I wasn't scared at all even though it was clear that when they would meet there would have been an obnoxious need to open some inverted commas. But in that moment I felt like I was ready to make someone else talk, he could have said anything but I knew that his voice, that his words, would have been worth sacrificing the space usually occupied by my character's words. I wanted to know how it felt like to write those dialogues in which you actually talk to someone else that could say something helpful, that could change your life. I felt safe and sure that his words wouldn't hurt me. But since I was writing a story full of stereotypes, with other characters talking and all of those usual stuff, I should had seen it coming: the most common stereotype of all time, the plot twist everyone expects. It was clear that he wouldn't have made it, that something would have stopped him. I'm not going to say that the story never existed because I will always remember that character vividly (in the end it was me that made him up), but I'm not going to be able to make him talk either; still, saying that the story is unfinished would be a lie, because I'm never going to open those inverted commas. So that was the end, I guess. But I swear, I was really looking forward to let that character talk.

Sara de Leo III A

ETIMOLOGICAMENTE

Cari Galileiani, eccoci giunti all'ultimo appuntamento della rubrica. Sperando che gli articoli pubblicati siano stati di vostro gradimento e che abbiano almeno una volta stuzzicato il vostro interesse, vi auguro un buon fine anno e un grossissimo 'in bocca al lupo' per i colleghi maturandi! Grazie del supporto e delle critiche, entrambe necessarie per un fruttifero miglioramento!

PROVERBI

ESSERE PIANTATI IN ASSO

Quante volte ci è capitato di sentire questa frase, o magari siamo stati proprio noi a pronunciarla, forse dopo un mancato appuntamento? Le presunte origini di questo detto si basano sulla leggenda secondo cui Teseo abbandonò Arianna sull'isola di Nasso, dopo che questa l'aiutò a fuggire dal labirinto in cui l'eroe aveva ucciso il Minotauro. Pertanto, l'espressione "lasciare in Nasso" deve essersi successivamente evoluta nel proverbio che tutti noi oggi conosciamo.

ESSERE POVERO IN CANNA

Questo detto descrive chi ha finito tutti i suoi soldi e non ha più un centesimo in tasca. La tradizione ci spiega che un tempo nelle aste pubbliche si usavano come segnatempo delle lunghe candele tinte di verde sull'estremità inferiore. Quando la candela arrivava "al verde", l'asta si chiudeva. Da qui era nata l'espressione "la candela è al verde" (per indicare che il tempo era finito), ma anche "essere al verde di denari", che in seguito, nell'uso comune, si è contratta nell'attuale forma del proverbio.

ESSERE AL VERDE

Questo detto descrive chi ha finito tutti i suoi soldi e non ha più un centesimo in tasca. La tradizione ci spiega che un tempo nelle aste pubbliche si usavano come segnatempo delle lunghe candele tinte di verde nell'estremità inferiore. Quando la candela arrivava "al verde", l'asta si chiudeva. Da qui era nata l'espressione "la candela è al verde" (per indicare che il tempo era finito) ma anche "essere al verde di denari", che in seguito nell'uso comune si è contratta nell'attuale forma del proverbio.

AMBITO LETTERARIO

ROMANZO

Questo termine, conosciuto come genere letterario o come aggettivo attribuito alle lingue neolatine, trae le sue origini dal francese antico. L'aggettivo 'romanz' è una derivazione dell'avverbio latino volgare 'romanice', che significava 'alla romana'. Dopo la caduta dell'Impero, tutti i cittadini di origine latina parlavano 'romanice' ed il suo adattamento 'romanz' diventò un vocabolo che indicava senza distinzione il volgare. Solo in Francia, successivamente, questa parola assunse anche il significato di 'testo scritto in lingua volgare', fino a caratterizzare il genere in prosa che intendiamo tutt'oggi.

LIBRO

Questa parola deriva dal latino 'liber', termine con il quale si indicava originariamente la pellicola posta tra il legno e la corteccia esterna di un albero, pellicola che fu di supporto per alcune prime forme di scrittura. Inizialmente il 'libro' aveva, quindi, l'aspetto di un rotolo; con i Romani, e soprattutto con l'inizio dell'era cristiana, la pergamena sostituì il papiro ed i copisti assemblavano i fascicoli così da ottenere dei libri piegati (codex).

PROTAGONISTA/ANTAGONISTA

Termini con i quali si indicano di solito i due (o più) personaggi principali di una vicenda. Normalmente, una delle caratterizzazioni che li definiscono sono rispettivamente 'il buono' ed 'il cattivo'. Ma qual è l'etimologia di queste due parole? La prima deriva dalla composizione di due vocaboli greci, 'pr.tos', che significa 'primo', ed 'agōnistès', che sta per 'combattente'. Il secondo termine deriva invece dall'unione di due parole, sempre greche, che sono 'ant', che significa 'contro', ed 'agōnistès', che, come prima, sta per 'lottatore'.

Elena Valigi V G

L'oroscopo

di Angela De Nicola IV D

ARIETE:

Fisico alla prova
con l'inizio dell'estate nuova
non serve ormai il digiuno
ogni vestito è inopportuno

TORO:

Come sempre, groppo in
gola alla fine della scuola
sperando nella sufficienza
che alleggerirebbe la co-
scienza

GEMELLI:

Mare, sole e la ragazza se-
rate passate solo in terrazza
ma dietro l'angolo il suo fi-
danzato che purtroppo per
te è sempre in agguato

CANCRO:

I falò in spiaggia son passati
di moda i chitarristi ormai
non ha più ragazze in coda
se per di più sei pure stonato
l'oroscopo dice: decisamente
bocciato

LEONE:

Settimana in campeggio
con serate sempre peggio
al mare con la fanciulla
e il debito che tutto annulla

VERGINE:

Sulla festa d'istituto già ra-
gionate solo perché la scorsa
non la ricordate il Galilei
non vi deluderà anche que-
sta volta di stucco vi lascerà

BILANCIA:

Se pensate di iniziare a
viaggiare per poter da tutti
scappare poveri illusi non
ci riuscirete il prof di storia
sulla spiaggia ritroverete

SCORPIONE:

Anche quest'anno partite
propositivi con i vostri mille
programmi estivi vi dite
che i compiti li farete tutti
ma anche sta volta i piani
andran distrutti

SAGITTARIO:

I vostri amici tutti in
vacanza e voi ormai senza
speranza ad agosto a
Perugia sarete tu, i tuoi e
qualche prete

CAPRICORNO:

Vi considerano una persona
fastidiosa quasi quanto una
spina velenosa ma adesso la
concorrenza si da da fare stanno
arrivando le zanzare

ACQUARIO:

Il bisogno d'affetto che tanto
avete troverà finalmente
la sua quiete quest'estate al
mare potrete andare
e dalle meduse farvi abbrac-
ciare

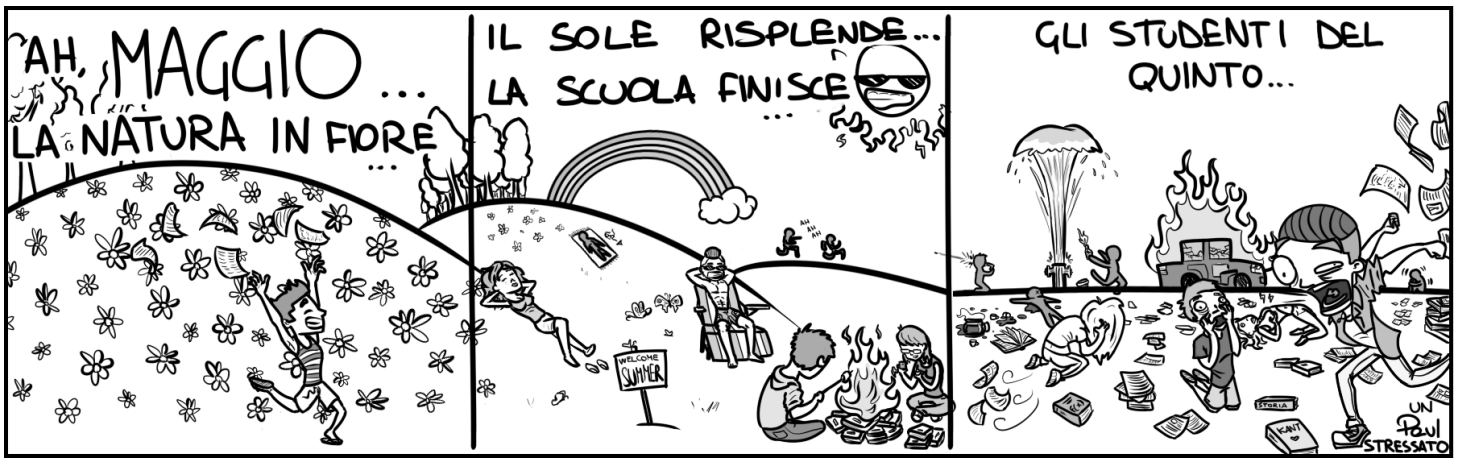
PESCI:

Anche se siete un campio-
nessa di nuoto che dello
sport ha quasi fatto un voto
l'amore su tutti riuscirà a
trionfare e per il bagnino
fico rischierete di annegare

OFIUCO:

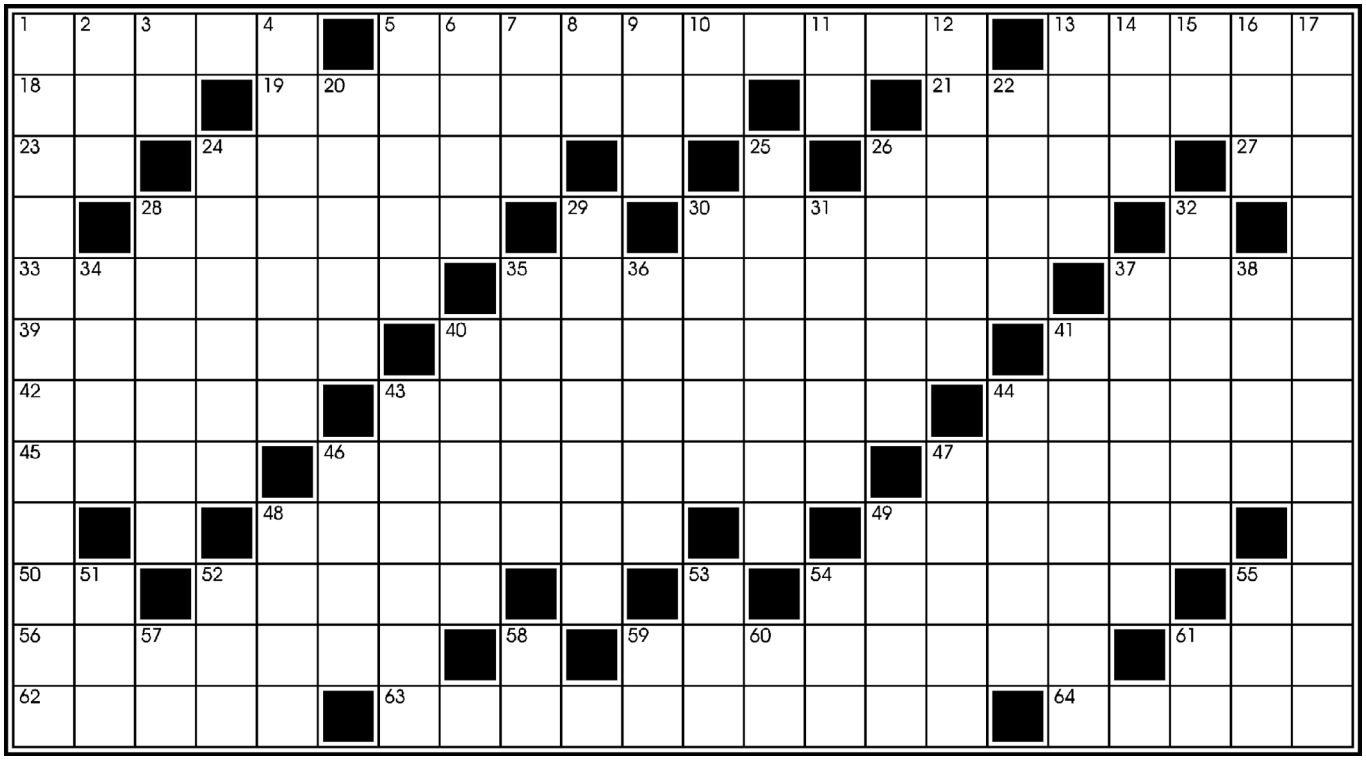
Sperare di nuovo nella tinta-
rella per non sembrare una
vera mozzarella tanto anche
sta volta vi brucerete e più
ad un pomodoro assomi-
glierete

Pausa Fumetto



GIOCHI

CRUCIVERBA A SCHEMA FISSO



ORIZZONTALI

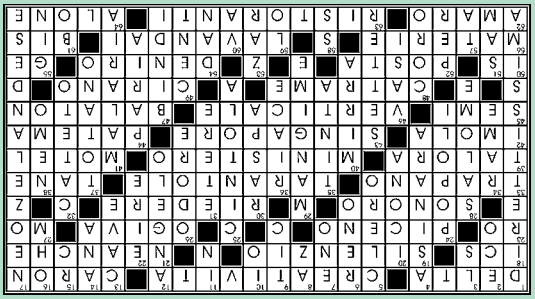
1. Consonante greca.
5. Deve averne molta il pubblicitario.
13. Leslie, attrice e ballerina.
18. Indica il pareggio sulla schedina.
19. C'è soltanto finché tutto tace.
21. Un'energica negazione.
23. In nero e in rosa.
24. Antica regione dell'Italia centrale.
26. La punta del missile.
27. Adesso in Campania.
28. Ricco di vibrazioni.
30. Ritornare... in poesia.
33. Gira... nello studio dentistico.
35. Grossi ragni pelosi.
37. Mete di bestie ferite.
39. Qualche volta.
40. Un altissimo ufficio.
41. Una tappa per automobilisti.
42. Cittadina emiliana nota per un circuito automobilistico.
43. La Gibilterra dell'Estremo Oriente.
44. Una sofferenza che può colpire l'animo dell'ansioso.
45. Piante... in embrione.
46. Un esercizio ginnico.
47. Lago dell'Ungheria.
48. Si usa per impermeabilizzare i terrazzi.
49. Il nasuto protagonista di un dramma di Rostand.
50. I limiti... di Ingres.
52. Inoltra le lettere.
54. Robert, l'interprete del film "Terapia e pallottole".
55. Sono in testa al generale.
56. Sono elencate sulla pagella.
59. Candeggiatori.
61. Prolungano i concerti.
62. Un liquore che si beve a fine pranzo.
63. Luoghi per banchetti.
64. Luce circonfusa.

VERTICALI

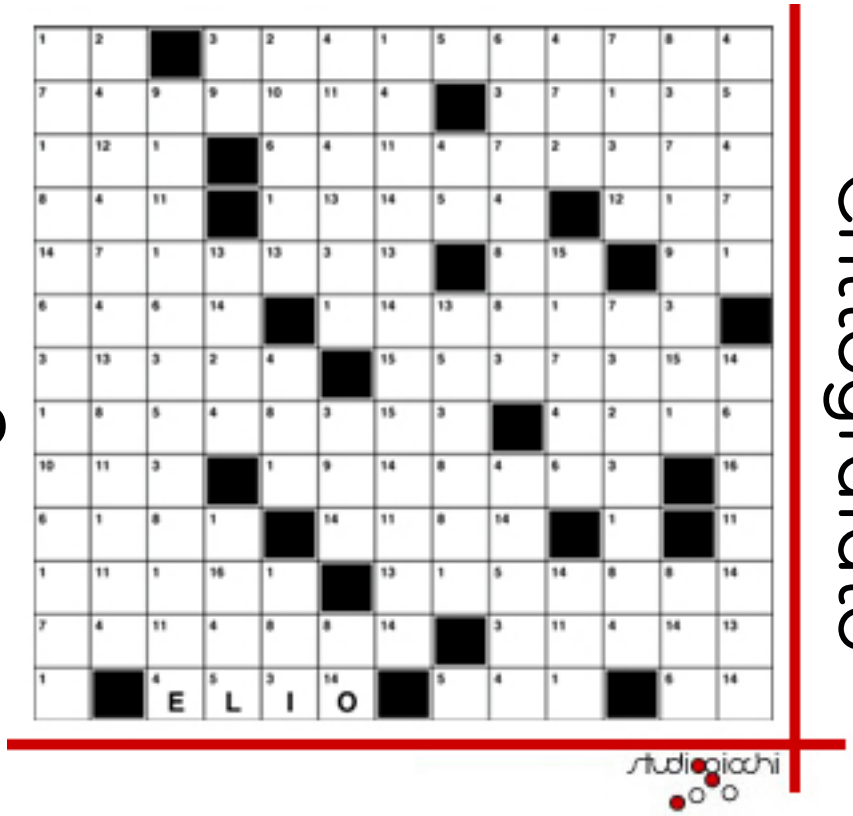
1. Una strada che taglia fuori i piccoli centri.
2. Si grida per sentirla.
3. Lusso... fuori uso.
4. Isola a nord della Sardegna.
5. Comprende i frati.
6. Il fiume che bagna Bologna.
7. Il vino nei prefissi.
8. Estreme dell'alfabeto.
9. Moto incontrollabile.
10. Primo pronome.
11. Principio d'incendio.
12. Uno spirito celeste.
13. Miniere di marmo.
14. Parità nelle dosi.
15. Una Reggio (sigla).
16. L'unità elettrica di resistenza.
17. Nativo di Wellington.
20. Immagine bizantina.
22. Uno Stato europeo.
24. Formano l'umanità.
25. Aderisce alla pancia.
26. Quello di bruciato allarma la cuoca.
28. Opera di Richard Strauss.
29. Cibo per galline.
30. Lima grossolana.
31. Anestetico leggero.
32. Lo tocca l'ipotenusa.
34. Il suo simbolo è Cu.
35. Tende a sbiadire.
36. Ricorda bei "bronzi".
37. E' simile al calamaro.
38. Il capitano di "Ventimila leghe sotto i mari".
40. Venne donata con l'oro e con l'incenso.
41. Si cura col chinino.
43. Cane da caccia.
44. Indiano poverissimo.
46. Recipienti di terracotta.
47. Una Rosy della politica.
48. Ha numerose voci.
49. Monetina per John.
51. Lo zio... degli Usa.
52. Segno a forma di croce.
53. Era signore di tutte le Russie.
54. Suono di campanella.
55. Si mette in molti cocktail.
57. Fine di canzonetta.
58. Strada Statale.
59. Può precedere stile.
60. Simbolo di volt-ampere.
61. Rendono uno... buono.

I giochi di questa pagina sono curati da www.giocando.com

SOLUZIONE



Crittografato



Crittografato

Rebus (9,2,2,3,5,5)

Sudoku

	3							9
5			2	9		1	8	
					4	5	2	3
	2		8		9	6		4
	6							
		4	5		7	2	3	
	5	2	9		6			
	7	9			2		5	
6		8	3					2

2		5
4		
8		6

3		6	4					5
	7	8			2		9	
	4	1	6		5			
		5	8		9	4	2	
	1							
	9		3		7	1		8
					6	5	3	2
4			9	5		8	7	
	5							6

	6	
	1	

Samurai

5							4	
	1	2		6	4			5
9	7	4	3					
3		5	8		9		7	
							2	
	8	1	7		6	9		
			6		3	8	1	
	4		5			3	6	
1					8	5		4

9					6	4		7
	3		4			6	8	
			8		5	3	1	
	6	9	2		8	5		
							9	
3		7	6		1		4	
8	9	5	1					
	4	3		5	2			1
2							3	

1			2	3	4			12		6				7	
		8				7			3			9	10	6	11
	12			10			1		13		11			14	
3			15	2			14				9			12	
13				8			10		12	2		1	15		
	11	7	6				16				15			5	13
			10		5	15			4		8			11	
16			5	9	12			1						8	
	2						13			12	5	8			3
	13			15		3			14	8		16			
5	8			1				2				13	9	15	
		12	4		6	16		13			7				5
	3			12				6			4	11			16
	7			16		5		14			1			2	
11	1	15	9			13			2				14		
	14				11		2			13	3	5			12

LA REDAZIONE

DIRETTORE
Paolo Ciarfuglia V B

VICE - DIRETTRICE
Laura Josephine McNeil IV D

CAPOREDATTORE
Leonardo Cascianelli III L

RUBRICHE

Scuola
Giulia Grilli IV D

Attualità e opinione
Vito Saccomandi III L
Lucia Temperini I B

Scienze
Stephano Cedirian V A
Paolo Fragolino III E

Informatica
Fabio Seghetta V B
Antonio Del Cogliano II I

Sport
Sabrina Giombetti III C

Arte e spettacolo
Benedetta Simonini V B

Recensioni
Leonardo Della Sera III A
Giacomo Crippa I B
Francesco Fettuciari I L

Angolo della prosa
Sara De Leo III A
Lorenza Bonfanti I M

l'Assaggiatore
Sara Centi IV D

Etimologicamente
Elena Valigi V G

Oroscopo
Angela De Nicola IV D

• CAPOVIGNETTISTA e DISEGNATORE PROF A CUBI
Paolo Ciarfuglia V B

• DISEGNATORI
Laura Martinetti IV M
Alison Stinchi V F
Francesco Rossi IV C
Daniele Salvanti III L

• PROFESSORI REFERENTI
Stefano Mencacci
Micaele Brunelli

• RAPPRESENTANTI DI ISTITUTO
Laura Bentivoglio V A
Elena Gandolfo V G
Valentina Sforna IV B
Matilde Tei V E

Graphicmasters Srl
tipolitografia
via A. Manna, 89/1/2
06132 S. Andrea delle Fratte (Pg)
tel/fax 075 5270268
075 5271544 - 075 5271355

info@graphicmasters.it
www.graphicmasters.it

graphicmasters
la stampa per eccellenza

ilsaggiatore.org

facebook.it/ilsaggiatore.org

twitter.com/ilsaggiatorepg

TUTTI POSSONO SCRIVERE E COLLABORARE CON IL GIORNALINO, INVIACI I TUOI ARTICOLI!

ilsaggiatorepg@gmail.com