



ORIZZONTE DEGLI EVENTI

Giornale del Liceo Scientifico 'A. Oriani' di Ravenna



Redazionale

di Vaira Fabio

Nonostante questo secondo lockdown, il nostro giornale continua ad uscire, anche per scongiurare la chiusura mentale.

Questo virus ha reso necessario privarci di ciò che è vitale: abbracci, carezze, profumi, baci. E ancora una volta, a salvarci dalle incongruenze del mondo si erge come unico presidio psico-sanitario la scuola, l'apprendimento e la cultura. E' pur vero che l'uomo si abitua a tutto, come diceva Dostoevskij, e quindi tra un po' sembrerà normale un viso con la mascherina, una stretta di mano da evitare, uno scambio di parole solo a distanza, ma è anche fondata la definizione di Aristotele per cui l'uomo è un animale sociale, quindi per natura un essere che non ama vivere da solo. Da quando l'uomo è sapiens sapiens ha iniziato a organizzarsi in gruppi sociali sempre più complessi, e adesso che vive dietro a una tecnologia sempre più complessa che lo isola mi viene da pensare che abbia perso un sapiens, o, come ritiene lo psichiatra Vittorio Andreoli, che sia divenuto addirittura un homo stupidus stupidus. Ma forse ha ragione solo Platone, e l'uomo non è altro che un bipede senza piume: di sicuro, però, un gallo o una gallina non riescono a sfogliare e comprendere un giornale: allora mostriamoci degni della nostra superiorità e leggiamo questo nuovo numero dell'Orizzonte degli Eventi.

Numero 10

Aprile 2021

Bronzo alle Olimpiadi nazionali di Informatica

Tra circa 15mila partecipanti il nostro Francesco Taroni ha guadagnato il terzo posto

di Chiara Colaci, Elisa Tufo, 3[^]Dsa

Anche quest'anno, seppur in modalità online, si sono svolte le Olimpiadi nazionali di informatica. Un evento particolarmente significativo in quanto costituisce occasione per far emergere e valorizzare le "eccellenze" esistenti nella scuola italiana. A maggior ragione, se si considera che le discipline scientifiche hanno un valore strategico sia per lo sviluppo della ricerca scientifica e tecnologica sia per la formazione culturale e professionale dei giovani. E' proprio attraverso iniziative come le Olimpiadi di Informatica che si creano le condizioni per preparare gli studenti al lavoro ed agli ulteriori livelli di studio e ricerca.

La XX edizione delle Olimpiadi Italiane di Informatica, organizzate dalla Direzione Generale per gli ordinamenti scolastici e per la valutazione del sistema nazionale di istruzione del Ministero dell'Istruzione, dall'ITE E. Tosi di Busto Arsizio e da AICA, ha visto la partecipazione di oltre 500 istituti scolastici, con circa 15mila studenti provenienti da tutta Italia. Dopo varie selezioni, solo 104 studenti sono riusciti a giungere alla gara finale. E tra questi, Francesco Taroni, studente del quinto anno del nostro Liceo Scientifico. Le sue abilità e conoscenze gli hanno permesso di diventare vincitore della medaglia di bronzo. La premiazione,

come tutte le attività del 2020 a causa dell'emergenza sanitaria Covid-19, si è svolta online martedì 1 dicembre. Il video della premiazione è ancora visibile sul canale YouTube di AICA.

Nella seconda pagina troverete l'intervista che abbiamo fatto, a distanza, al vincitore.



Sommario:

Intervista alla medaglia di bronzo nelle Olimpiadi di Informatica	2
Il nostro Liceo ha acquistato l'innovativa stampante 3D	3
Il mondo contemporaneo ha bisogno di un'etica digitale	4
Riflessioni e considerazioni sull'odio che circola nel web	5
Uno studente e una studentessa recensiscono le proprie letture	6
Una passeggiata per le vie dell'arte: la street art a Ravenna	7
L'importanza di riavvolgere le lancette del 'Climate clock'	8

Intervista a Francesco Taroni, medaglia di bronzo

“Ho sentito riconosciuto un mio valore personale”

di Chiara Colaci, Elisa Tufo, 3[^]Dsa
Abbiamo posto alcune domande a Francesco Taroni, medaglia di bronzo alle Olimpiadi nazionali di Informatica, e lui gentilmente ha risposto, con le seguenti parole:

Cosa ti ha spinto ad iscriverti alle Olimpiadi di informatica?

“Mi è sempre piaciuto mettermi alla prova, soprattutto negli ambiti in cui c'è bisogno di ragionamento e riflessione. Credo che la “sfida intellettuale” contro noi stessi sia ciò che ci porta a imparare cose nuove per poi applicarle al massimo delle nostre possibilità.”

È sempre stato facile per te capire i ragionamenti e gli esercizi che ti proponevano durante questi anni di superiori?

“Le prime volte in cui ho visto i linguaggi C in seconda non è stato facile, ma il problema non era il ragionamento, bensì quello di scriverlo sotto forma di codice perché lo capisse una macchina. Dopo averlo imparato non ci sono più stati problemi.”

Come è nata la tua passione per l'informatica? Pensi di svilupparla all'università o in un lavoro futuro?

“La mia passione per il mondo della programmazione è nata sui banchi di scuola. Andavo bene alle verifiche e questo mi stimolava ad imparare cose nuove. All'univer-

sità l'informatica è in molti corsi; a Ingegneria Fisica al Politecnico di Milano avrò occasione di incontrarla nuovamente e di approfondirla.”

Quelle del 2020 erano le tue prime Olimpiadi di informatica o ne hai svolte altre durante gli anni precedenti?

“Ho partecipato anche all'edizione precedente, ma non ho passato le selezioni interne alla nostra scuola: un anno allo scientifico è veramente importante.”

Come ti sei preparato per la competizione? Ti sentivi pronto?

“Ogni tanto provavo a risolvere gli esercizi che si possono trovare sul sito ufficiale delle Olimpiadi. La cosa non mi pesava dato che mi divertivo nel trovare la soluzione. Non sapevo se fossi pronto o no. Era la prima volta che gareggiavo a livello prima territoriale poi nazionale e non sapevo quale fosse il livello degli altri partecipanti.”

Come si è svolta la prova, era- vate in presenza o in DAD? Quanto tempo avevate a disposizione? È stata svolta durante le ore di lezione?

“La prova è stata svolta il pomeriggio da casa, mentre gli anni scorsi i partecipanti andavano per tre giorni a Matera, senza nessuna costo per gli studenti, (mi sono qualificato l'anno sbagliato!). Nello specifico, il tempo a



disposizione era dalle 14 alle 19, ben cinque ore alla fine delle quali, dopo una mattinata di DAD e un'ora di presentazione dalle 13 alle 14, vi assicuro che i miei occhi chiedevano pietà.”

Vi erano più esercizi da risolvere attraverso ragionamento e logica, o per lo più attraverso uno studio approfondito?

“I concetti veramente importanti e necessari in informatica non sono molti rispetto ad altre materie, ma le loro applicazioni sono fondamentali la logica per cercare di adattare le conoscenze che si hanno al caso specifico a cui ci si trova di fronte.”

Che linguaggio informatico preferisci? E quali hai dovuto usare durante la prova?

“Il linguaggio che preferisco è il C++, lo stesso che ho dovuto usare durante la prova.”

Come ti sei sentito quando hai visto il punteggio ottenuto?

“Indubbiamente è stata una bella sensazione. Ho sentito riconosciuto un mio valore personale, cosa che fa sempre piacere.”

Un ringraziamento a Francesco Taroni per la sua disponibilità e speriamo che anche nei prossimi anni alcuni tra gli studenti del liceo scientifico A.Oriani di Ravenna si classifichino sul podio.



All'Oriani una nuova dimensione didattica Nel 2020 acquistata una stampante 3D

di Alessandra Papa e Giorgia Venturi della 3^a Dsa

Il nostro liceo ha deciso di acquistare una stampante 3D, chiamata anche produzione additiva, che consiste in un processo per creare oggetti solidi tridimensionali partendo da un file digitale; così abbiamo deciso di porre alcune domande alla professoressa di Informatica, Monica Signorini, in quanto coinvolta in prima persona in questo progetto.

Che modello è la stampante?
"ULTIMAKER S3."

Come funziona e che software di programmazione viene utilizzato?
"Per disegnare si utilizza TINKERCAD, una piattaforma cloud based gratuita di AUTODESK che permette di lavorare insieme agli studenti; successivamente il disegno in formato .stl viene esportato al

software ULTIMAKER CURA dove indichiamo le impostazioni della stampa."

Per cosa viene utilizzata, perché e quando è stata acquistata?

"A settembre 2019 sono stata in Lettonia con un progetto Erasmus e nella scuola dove ho lavorato utilizzavano moltissime stampanti 3D per costruire oggetti utili. In particolare mi hanno interessato alcuni pezzi di robot che venivano movimentati con Arduino, in pratica costruivano macchine originali con pezzi creati da loro. Parlandone col nostro Dirigente e con la collega animatrice digitale, che da tempo ne aveva proposto l'acquisto, abbiamo fatto l'investimento ed ora è a disposizione di tutti.

E' stata acquistata all'inizio del 2020, ma a causa del lockdown è rimasta ferma fino ad oggi.

All'inizio di febbraio, in occasione delle prime attività del progetto PCTO di 4^o Bsa, abbiamo cominciato a stampare i primi oggetti, per provare le varie funzioni e cercando di ottimizzare l'uso del materiale e il tempo di stampa. Sarà molto utile per i compiti di realtà. Tutti i contenuti ed i tutorial sono in inglese, per cui i ragazzi prati-

cano con un linguaggio tecnico specifico che utilizzeranno anche nel mondo del lavoro.

Esempi di compiti di realtà possono essere 'Disegnare oggetti che possano essere distribuiti ad un Open Day agli studenti delle medie' oppure 'Disegnare oggetti che possano servire per la costruzione di un ROBOT o un'auto che poi si muoverà attraverso ARDUINO' oppure 'Disegnare oggetti che possano essere in un plastico (casa domotica, città intelligente,...) che poi sarà attivata con ARDUINO'. L'utilizzo di ARDUINO completerà il raccordo con le discipline, in quanto si utilizza un circuito elettrico con vari sensori, connettori e quindi praticando le conoscenze di fisica."

Quale finalità didattica ha?

"Come già detto la stampante si presta ad essere un ottimo raccordo per compiti di realtà, coinvolgendo vari docenti (inglese per la piattaforma, disegno per la creazione del modello 3D, informatica per l'utilizzo dei software, fisica per i circuiti con ARDUINO)."

Che tipo di oggetti stampa?

"Oggetti in plastica, più o meno morbida, di dimensioni entro i 20x20 cm. Esistono anche stampanti alimentari, ad esempio che stampano oggetti e decorazioni in cioccolato, ma purtroppo non fa al caso nostro."

Di che materiale sono

gli oggetti che vengono stampati?

"PLA che si presenta sotto forma di filamento di plastica che poi viene fuso e TPU, sempre plastica ma più morbida ed elastica."

Quanto tempo impiega per stampare e quali sono le misure all'incirca degli oggetti stampati?

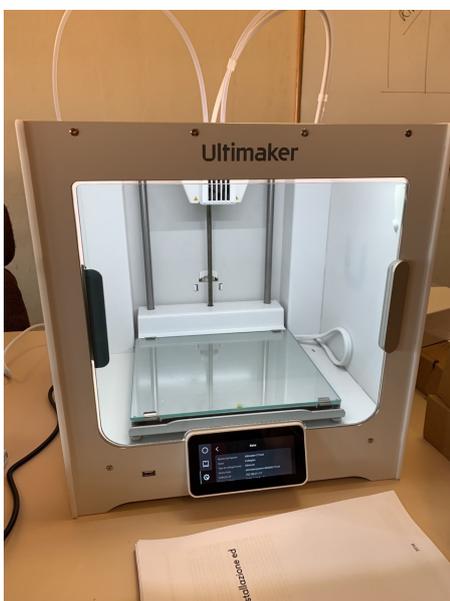
"Il tempo dipende dalla dimensione dell'oggetto e dal fatto che il suo interno sia più o meno vuoto. Ad esempio per un anello o un ciوندolo ci vogliono circa 20 minuti, mentre per un oggetto grande anche diverse ore. Dobbiamo comunque rimanere entro una dimensione di 20x20x20 cm."

Prevede che in futuro verrà usata sempre più nelle scuole?

"Sicuramente appassiona i ragazzi perché è uno strumento nuovo e nella vita quotidiana viene usato sempre di più, in ambiente medico per le protesi, ad esempio, o addirittura per costruire case. Se non fosse per il prezzo ancora alto per la scuola italiana."



La professoressa
Monica Signorini



L'URGENZA DI UN'ETICA DIGITALE PER LA VITA UMANA

L'intelligenza artificiale pone interrogativi e problemi che vanno affrontati

di Simone Becerrica e Raffaele Mone

Che cos'è l'etica del digitale? Domanda molto interessante a cui è difficile dare una risposta adeguata. Partiamo da una prima definizione: **l'etica del digitale** è l'area di ricerca e l'attività che ci permette di sfruttare al massimo le opportunità che ci vengono offerte dalla tecnologia e allo stesso tempo limitarne i rischi. I rischi sono quelli derivanti soprattutto dalla creazione di macchine dotate di 'intelligenza artificiale'. Queste macchine sono in grado di



imparare da sole, di sviluppare autonomamente le loro capacità imparando anche dagli errori. L'etica digitale cerca, quindi, anche di risolvere i problemi che derivano da questa autonomia delle macchine: da quelli più apocalittici, in cui le 'macchine senzienti' si libereranno dell'uomo, a quelli più pratici come la responsabilità. Ad esempio: se un robot ha una condotta sbagliata, chi ne è il responsabile? Dell'automa che è capace di decidere in autonomia e autogovernarsi o del suo costruttore? Per questo l'etica è così importante oggi e lo sarà soprattutto in futuro. L'oratore e autore Gerd Leonhard ha posto l'attenzione sul rischio per il nostro futuro se non affrontiamo tale argomento dichiarando che: "Senza una maggiore attenzione per l'etica digitale potremmo rischiare di essere estinti dalle nostre stesse invenzioni" e poi affermando: "La tecnologia sta entrando dentro di noi e noi stiamo entrando dentro la tecnologia, ed è questa l'intelligenza artificiale: una parte di umanità che si sposta all'interno di una macchina.". I risvolti etici e sociali sono importantissimi e non possono essere affrontati come questioni del futuro, ma del presente. Su questo tema il 21 marzo 2018, a Roma, è stato presentato il primo Libro Bianco "L'Intelligenza Artificiale a servizio del cittadino" che contiene proposte e raccomandazioni per utilizzare al meglio l'IA nel rispetto dei diritti dei cittadini attraverso l'utilizzo sostenibile e responsabile dell'Intelligenza Artificiale nella Pubblica amministrazione.



In Europa uno dei maggiori esperti sull'argomento è **Luciano Floridi** (nella foto a sinistra), filosofo italiano naturalizzato britannico, professore ordinario di Filosofia ed Etica dell'Informazione all'Università di Oxford, dove dirige il Digital Ethics Lab. Presiede organismi internazionali, dall'Ue all'Unesco, ed è consulente di colossi come Google, Facebook e Microsoft. Inoltre è inventore di famosi neologismi virali, come infosfera, quarta rivoluzione, e onlife. Cosa vorranno mai dire? Andiamo ad analizzarli uno ad uno.

Il neologismo **Infosfera** nasce sulla falsariga di "Biosfera", ovvero lo spazio in cui è possibile la vita sul nostro pianeta. In particolare viene definita come la "globalità dello spazio delle informazioni", che include sia il cyberspazio (Internet, telefonia digitale, ecc.) sia i mass media classici (biblioteche, archivi, emeroteche, ecc.). D'altronde anche noi siamo organismi informazionali (inforg), reciprocamente connessi e parte di questo ambiente informazionale.

Il nostro ingresso nell'era dell'Infosfera, secondo Floridi, rivoluziona ancora una volta l'immagine che l'uomo ha di se stesso. La prima rivoluzione, da questo punto di vista, era stata quella di Copernico, che gli aveva tolto l'illusione di essere al centro dell'universo. La seconda, ad opera di Darwin, aveva sottratto all'uomo la consapevolezza della sua unicità e diversità dalle altre specie biologiche. La terza, legata alla scoperta dell'inconscio da parte di Freud, ne aveva messo in discussione la capacità di riflessione e autocontrollo mentale. Dopo le tre rivoluzioni di Copernico, Darwin e Freud la **quarta rivoluzione**, quella dell'Infosfera, inserisce gli individui in un fitto reticolo di informazioni, un flusso continuo di dati, stimoli, avvisi e notizie

In questa realtà non esiste più una distinzione tra ciò che è online e ciò che è offline, il mondo analogico e digitale si stanno unendo in un'unica dimensione detta "**Onlife**" (un po' online e un po' offline). È quindi necessario porre le basi etiche di un nuovo "ambientalismo digitale", centrato sul concetto che l'Infosfera è uno spazio comune che occorre tutelare a vantaggio di tutti".

DIVERSI, NON VITTIME

di Giacomo Ancarani della 5^a B

Quando si parla di odio sul web, non si parla di un argomento nuovo. È ormai ben risaputo che internet, grazie all'anonimato, rappresenta un ottimo luogo per sfogare le proprie frustrazioni, le proprie angosce e le proprie preoccupazioni, spesso contro altri utenti. Inoltre, i social, vale a dire le piazze di internet, nonostante le blande regolamentazioni adottate per combattere il dilagare dei commenti d'odio, alimentano quest'ultimo fenomeno. Ogni volta che si accede ad un sito sulla rete, questo chiede il consenso a una serie di misure per il trattamento dei dati che si forniscono semplicemente entrandovi e, molto banalmente, si clicca su 'accetta'. Così facendo, è possibile, per un algoritmo, tracciare un 'profilo': sulla base dei siti che si visitano, della frequenza con cui si visitano, del tempo trascorso all'interno del sito, si riesce ad inserire un utente in una determinata categoria. Ciò è utile per rendere quanto più efficace la pubblicità, ma viene sfruttato anche dai social. Questi, infatti, stimolano l'incontro di utenti che appartengono alla stessa categoria o affini, che, pertanto, hanno simili gusti, passioni, opinioni, pensieri, con cui è più facile stringere amicizia. Ed è ovvio che, se una persona trova degli 'amici' sul social, sarà senz'altro più incline a farvi ritorno. Ecco uno dei motivi per cui i social molto difficilmente sono un luogo di scambio di opinioni: si incontra gente che la pensa allo stesso modo e, dopo una chiacchierata, ci si disconnette ancora più convinti della propria idea. Ma senza una controparte, senza qualcuno che affermi il contrario, senza una voce che contraddica, l'idea si cristallizza e si espande, occupando completamente la mente di un individuo, limitandone le vedute. Capita poi che, data la difficoltà di trovare uno schema universale adattabile a tutti gli uomini, l'algoritmo social commetta un errore e faccia incontrare persone con opinioni divergenti. Non ne scaturisce un confronto, né uno scambio di opinioni, ma uno scontro violento: due idee perfettamente cristallizzate dal meccanismo della convinzione si incrociano e si negano l'un l'altra, fatto inaccettabile e soprattutto inatteso. Lo scontro è l'unica soluzione. Parte quindi una serie di commenti fra i due sfidanti iperconvinti della propria opinione, iperprotettivi nei suoi confronti, che difendono con righe fitte di insulti e turpiloqui; s'incontra sparuto qualche tentativo di abbozzo di ragionamento. Questi sono commenti d'odio, perché l'odio è l'unica risposta di cui siamo capaci contro coloro che cercano di minare un'idea che è maturata in noi solidissima. I commenti d'odio non hanno un colore particolare, provengono da ogni parte, perché ogni uomo è un odiatore. Ovviamente abbondano quelli delle frange più numerose e i bersagli consistono nelle minoranze, nei deboli, in coloro che vengono reputati inferiori o diversi. La diversità costituisce un potenziale pericolo, perché è portatrice di rinnovamento, quindi di una modificazione degli equilibri sui quali ci si era abituati a vivere. Questo è il caso delle donne. Assolutamente sì, le donne del XXI secolo sono nella maniera più radicale diverse da quelle del secolo precedente, dal quale abbiamo ereditato numerosi aspetti sociali. Grazie alle battaglie per i diritti portate avanti nella storia più recente, le donne di oggi sono più consapevoli, non si confanno al prototipo di donna su cui la società è plasmata, stanno rompendo gli equilibri: in questo senso sono diverse. Portano una ventata di rinnovamento che disorienta chi è abituato alla vita nella società delle donne inconsapevoli. L'odio è un meccanismo di repulsione, di repulsione della novità e le donne costituiscono una novità; la semplice conclusione del sillogismo è che le donne sono bersaglio dell'odio. Questo è logico, ma non è normale né giusto; mi chiedo, infatti, per quale motivo chi è portatore di novità può essere insultato, diffamato, minacciato? perché può subire violenze di ogni genere? perché, soprattutto, l'aggressore può restare impunito o persino essere elogiato? Il meccanismo dell'odio, che si cataloga fra quei sentimenti naturali dell'uomo, dovrebbe essere regolato se non dal buonsenso, quantomeno dalle leggi dello Stato. E dovrebbero essere leggi efficaci, chiare, che consentano una rapida e concreta applicazione, che limitino il dilagare dell'odio sui social. Non si può impedire a un uomo di odiare, ma è doveroso impedire che quell'odio si sfoghi nella brutalità a cui assistiamo ogni giorno. Intervenire nella direzione della tutela delle fasce vittime d'odio è fondamentale, anche a livello della magistratura. Troppi sono i casi di giudici che si lasciano convincere dalle attenuanti di un carnefice e non comminano la pena stabilita dalla legge: ciò è inaccettabile poiché, come il giurista Cesare Beccaria scriveva nel "Dei delitti e delle pene", "uno dei più gran freni dei delitti non è la crudeltà delle pene, ma l'infallibilità di esse [...] La certezza di un castigo, benché moderato, farà sempre una maggiore impressione che non il timore di un altro più terribile, unito alla speranza dell'impunità; perché i mali, anche minimi, quando son certi, spaventano sempre gli animi umani". Leggi che riducano i fenomeni d'odio contro i più deboli sono il punto di partenza delle pari opportunità: bisogna rendere tutti i cittadini liberi di poter esprimere se stessi senza essere accompagnati dal costante timore di essere vittime di violenza, poiché solo vivendo e assecondando la propria personalità, dunque essendo felice, un individuo può essere una risorsa per la società. Ed è necessario che le misure di contrasto siano concrete e non rimangano belle parole nel vento: un dipartimento (o addirittura un ministero) delle pari opportunità non ha senso d'esistere se nulla fa per realizzarle.

“L'amica geniale”: pagine piene di amicizia

di Alba Rosetti 2A

Anche oggi, dopo dieci anni dalla sua prima edizione, risulta ancora impossibile aggirarsi per librerie e biblioteche senza imbattersi almeno una volta in questa curiosa saga, che prende il nome dal titolo del suo primo volume *L'amica geniale*. Non si tratta della prima opera di Elena Ferrante, già acclamata per altri lavori, ma è certamente quella di maggiore successo. Rimasta per settimane in cima alle classifiche, nel 2018 la saga ha persino ispirato una serie televisiva. Quello che forse, però, determina un 'interesse spasmodico per questi libri, è il mistero che avvolge la loro autrice. In molti, infatti, pensano che quello di Elena Ferrante sia uno pseudonimo, dietro al quale potrebbe ce-

larsi il nome di una nota penna, come quello di Anita Raja. Di certo, però, la fama dell'*L'amica geniale* non è dovuta alla curiosità per la sua autrice. Viene considerata, infatti, un'opera cardine della letteratura degli ultimi decenni, al punto di meritare di essere studiata e analizzata come qualsiasi altro classico sui banchi di scuola. La storia non sembra essere diversa da tante altre, ma non è ciò che viene raccontato il punto di forza dei romanzi, quanto è il modo in cui viene fatto. La trama percorre la vita di due bambine, Lenù e Lila, nella loro crescita e maturazione, e nelle loro diversissime scelte. Si tratta di un vero e proprio viaggio nel tempo in un rione della Napoli dei primi anni Cinquanta, in cui si viene catapultati in una società

completamente diversa da quella attuale: le preoccupazioni e i problemi delle persone sono ben diversi dai nostri, e la vita è tutt'altro che semplice, persino per due bambine. Protagonista dell'intera quadrilogia è l'amicizia tra le due ragazze, dell'amore senza eguali e al contempo dell'odio e dell'invidia che provano l'una per l'altra. Un amore grande almeno quanto un odio capace di scavare nell'animo e di lasciare solchi indelebili. Tra le pagine si incontrano le migliaia di sfaccettature che si celano dietro ogni amicizia, con un'attenzione particolare per quelle ostili e logoranti, descritte in modo tanto sincero, quanto sofferto. E in questo modo il lettore non è solamente uno spettatore, ma si sente coinvolto nella



storia, perché tutto è finzione, ma in realtà nulla lo è. Si viene risucchiati dalla trama, e a prescindere da età o sesso risulta molto più semplice di quanto si immagini immedimersi nelle protagoniste. *L'Amica geniale* potrebbe essere il libro più sincero e toccante che avrete modo di leggere nella vostra vita, perciò non lasciatevi condizionare dalla lunghezza, o dalle coloratissime copertine, perché chi ancora non lo ha letto, si sta perdendo un mondo.



di Giovanni Neri 2A

Avete mai sentito parlare del libro *Il rinomato catalogo Walker & Dawn*? Questo romanzo è il vincitore del premio Andersen come miglior libro oltre i 12 anni e del Superpremio 2017. E' stato pubblicato nel 2016, casa editrice Mondadori.

L'autore è Davide Morosinotto, scrittore di numerosi romanzi per ragazzi. Nato nel 1980 in provincia di Padova, l'autore è cresciuto ad Este fino a 18 anni, e attualmente vive a Bologna, dopo una parentesi romana di un paio d'anni. Laureato in

“Il rinomato catalogo Walker & Dawn”

Scienze della Comunicazione ha una grande passione per la fantascienza che lo ha portato nel 2004 alla finale del Premio Urania. Nel 2009 si avvicina alla letteratura per ragazzi e pubblica il suo primo libro con Mondadori, *La corsa della bilancia*, ottenendo subito importanti risultati come il premio Mondadori Junior Award. Nella sua carriera ha utilizzato diversi pseudonimi, collaborando con altri scrittori italiani tra cui Pierdomenico Baccalario e Alessandro Gatti. Ha pubblicato circa trenta romanzi con i principali editori italiani (come Mondadori, Piemme, Fanucci e Edizioni EL), e molti dei suoi lavori sono stati tradotti in oltre 14 lingue.

La vicenda è ambientata in Louisiana, nel 1904. Il romanzo si divide in quattro parti, ognuna raccontata in prima persona da un diverso protagonista. La prima parte è

raccontata da Peter Chevalier, soprannominato “Te Trois”. Te Trois è un ragazzo coraggioso che ama le avventure. La seconda parte è raccontata da Edward Brown, detto Eddie. Eddie è il miglior amico di Te Trois ed è molto timoroso.

La terza parte viene esposta da Julie Dart. Julie è l'unica ragazza di cui si parla nel racconto, è molto riservata e tiene molto a suo fratello Tit. L'ultima parte viene raccontata da Francois Dart, il fratello di Julie, detto Tit per la sua bassa statura. Tit è un bambino molto timido infatti parla molto poco. Te Trois, Eddie, Julie e Tit sono amici inseparabili che insieme vivono molte avventure.

Il loro destino ruota attorno al Rinomato catalogo Walker e Dawn, un enorme catalogo illustrato con 2000 pagine di oggetti acquistabili per corrispondenza da tutta l'America.

Cosa accadrà loro? La vicenda è molto avvincente perché è un mix tra giallo e avventura. Tutti gli ambienti in cui si svolge la storia sono descritti in modo originale e con una tale ricchezza di dettagli da farci sentire lì assieme ai protagonisti. Il linguaggio usato è semplice e scorrevole, con uno stile accattivante caratterizzato dalla presenza di molti dialoghi che ci fanno entrare ancora di più nella storia e nei panni dei personaggi. Il fatto che il racconto sia diviso in quattro parti lo rende molto particolare, infatti ognuno può trovare il proprio personaggio ed identificarsi in esso.

Consiglio a tutti gli amanti del genere giallo-avventura la lettura di questo romanzo perché è davvero uno dei migliori che abbia mai letto e l'ho trovato molto stimolante

Restare in forma anche se costretti a stare in casa

Alcuni consigli pratici per allenarsi al chiuso e cercare anche di divertirsi

di Ginevra Boschi, Agnese Benzoni e Alberto Bezzi della I Asp

Con l'arrivo del Coronavirus le nostre abitudini sono molto cambiate. Il lungo periodo a casa ha fatto sì che le persone cercassero routine e hobby per dare un senso di regolarità alle proprie giornate. Un ottimo modo per sfruttare il tempo trascorso in casa è quello di fare attività fisica. La pandemia può rendere difficile mantenere uno stile di vita fisicamente attivo. Lo sport è associato al movimento all'aria aperta, in palestra o in piscina, ora dobbiamo reinventare le nostre sane abitudini in salotto, in camera da letto o nel giardino di casa.

Si sa che, oltre a mantenere il fisico sano, l'attività motoria migliora di gran lunga

l'umore? Bastano anche 10-15 minuti al giorno per essere in forma e sentirsi meglio.

Fare esercizio in casa rischia di diventare noioso, specie se si fanno gli stessi allenamenti tutti i giorni. Abbiamo pensato a quattro sfide di fitness per mettere alla prova le capacità atletiche e portare un po' di allegria agli allenamenti in casa.

Ballare

Un modo divertente per mantenersi attivi è ballare. Non è necessario imparare balli complicati come la salsa o la rumba. Ci sono tante routine di ballo più semplici che si possono imparare online e con applicazioni o giochi come TikTok e Just Dance.

Toccarsi le dita dei piedi

Toccarsi le dita dei piedi è un esercizio semplice ma efficace. È ottimo anche come esercizio di stretching per chi lavora in casa e ha voglia di sgranchirsi un po'. Aiuta a mantenere articolazioni e muscoli elastici, fa lavorare i tendini del ginocchio e può anche alleviare il mal di schiena!

Palleggi

Palleggiare può sembrare facile, ma farlo bene non è così semplice! Oltre ad essere divertenti da fare, i palleggi fanno lavorare importanti muscoli di braccia e gambe e migliorano le capacità di coordinazione.

Hula hoop

Oltre ad essere divertente, è anche un fantastico allenamento cardio che può far bruciare grassi quanto una corsa sul tapis roulant e

rafforzare la schiena. Può anche migliorare la mobilità e tonificare addominali, obliqui, fianchi e la parte inferiore della schiena. Per vedere dei risultati, ti consigliamo di fare Hula hoop per almeno 10 minuti al giorno.

Puoi decidere se fare le nostre quattro sfide di fitness da solo o in compagnia degli amici in videochiamata. L'obiettivo è quello di continuare ad allenarti rafforzando il corpo e divertendoti!



I racconti dell'arte dalle caverne ai muri

di Francesca Malagola e Gianluca Suprani

Li abbiamo visti tutti quanti, no? Girando per le strade è sempre più comune imbattersi in forme di graffitismo sui muri o sui supporti per i cartelli pubblicitari.

A Ravenna, soprattutto nella zona della Darsena o della stazione, si trovano numerosi disegni di questo tipo, e anche la sede della nostra scuola, come saprete, ha il suo graffito personale realizzato da Urka.

Il graffitismo, diffuso ormai in tutto il mondo, ai giorni nostri è inteso come una manifestazione sociale e culturale, espressione della creatività

artistica. Apparentemente, i graffiti non hanno nulla a che vedere con le antiche pitture rupestri, realizzate dai primi uomini delle caverne. Ma è veramente così? Le pitture o incisioni rupestri risalgono al periodo mesolitico. Furono molto utilizzate come modo di comunicare o rappresentare significati o scene di vita comune, specialmente di caccia. In Italia molte sono state ritrovate in Valcamonica, in provincia di Brescia. Il numero di figure e simboli ritrovati rappresenta il più grande patrimonio artistico al mondo, annoverando tra le 200.000 e le 300.000 incisioni. Anche qui i temi ricorrenti sono

scene di vita quotidiana, la caccia, la paura. Insomma, su quelle pietre gli antichi incidevano la loro società e il loro tempo. In questo, quindi, forse non siamo così dissimili da loro. Lasciare un segno permanente, esprimere le proprie emozioni tramite l'arte è qualcosa che accomuna gli uomini di tutte le epoche storiche. L'uomo, consapevole della sua mortalità, teme la caducità del tempo e cerca di vincerlo anche attraverso l'arte. Arte che è qualcosa di universale e senza tempo, che prescinde in parte o nella sua totalità dal periodo storico. L'arte ha seguito l'evoluzione umana,

ha visto succedersi le generazioni e raffinarsi le tecniche, ha osservato le frequenti variazioni dei canoni e delle tematiche. E' stata finanziata e censurata, amata e venerata oppure disprezzata e giudicata. Forse, però, è proprio l'arte ad unire i primi uomini, che con alcune pietre incidevano la roccia, agli artisti di strada di oggi, che armati di bomboletta dipingono ribellioni sui muri delle città.



Esempio della street art a Ravenna

A New York è installato il 'Climate Clock' per ricordare l'appuntamento con l'irreversibile



di Jacopo Badiali e Luca Riparbelli

Il climate clock (orologio del clima) è un orologio digitale che non segna solo il tempo: in rosso ci annuncia quanto ci rimane prima che l'umanità vada incontro a un'irreversibile emergenza climatica, in verde la percentuale di energia da risorse rinnovabili che è disponibile.

Servirebbe che le lancette verdi arrivassero al 100 per cento, senza che l'orologio rosso arrivi a zero.

Quella delle emergenze climatiche e dei cambiamenti che il mondo sta subendo sempre più prepotentemente è un pensiero presente da tempo.

Da diversi anni studiosi, scienziati, esperti provano a far riflettere il mondo e i suoi governi e a intervenire prima che sia troppo tardi: basterebbe che le temperature superassero gli 1,5 gradi centigradi e il Pianeta subirebbe ondate di calore mai viste prima, incendi, siccità, acqua insufficiente

per tutti e la lista prosegue, purtroppo toccando senza distinzioni luoghi e vite umane. Il countdown prende il nome di "Climate Clock" ed è apparso il 19/09/2020 sul grattacielo Metronome a Sud della celeberrima Union Square di New York.

Solitamente sul display scorrono le cifre dell'orologio, dove a sinistra si può leggere l'ora corrente e a destra quanto tempo manca allo scoccare della mezzanotte.

Grazie alla campagna promossa dai due attivisti ambientalisti Gan Golan e Andrew Boyd, in occasione della Climate Week è stato deciso di trasformarlo nel Climate Clock, un progetto che ha già toccato diverse città, da Berlino a Parigi, e punta a sensibilizzare l'opinione pubblica sull'impatto dei cambiamenti climatici e sui gravissimi rischi che stiamo correndo. Basteranno circa 7 anni per evitare una catastrofe mondiale?

DEADLINE WE MUST ACHIEVE ZERO EMISSIONS IN:	LIFELINE % OF WORLD'S ENERGY FROM RENEWABLES:	
6 YRS 268 DAYS 13:24:30	28.229205510%	
CLIMATE AGREEMENT BP'S OIL EXPLORATION TEAM SWEPT ASIDE IN CLIMATE REVOLUTION COURT CONVICTS FRENCH STATE FOR #ActInTime		



~ ORIZZONTE DEGLI EVENTI ~

Giornalino del Liceo Scientifico Statale 'A. Oriani'
Via Cesare Battisti, 2- Ravenna
Tel. 054433085

Direttore: prof. Fabio Vaira

Il giornale è realizzato dagli studenti e dalle studentesse del Liceo

