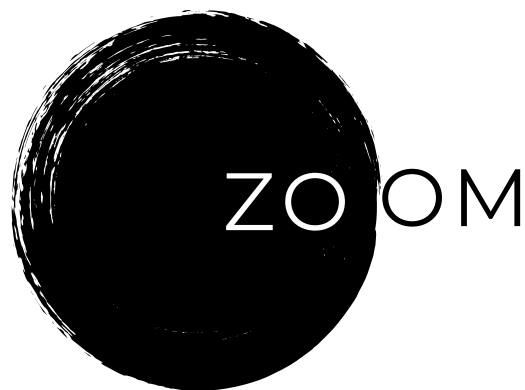




**CITIZEN
JOURNALIST
2018 - 60H**

NO. 1 LUGLIO 2018



Citizen Journalist è un progetto che si inserisce all'interno del programma PON (Programma Operativo Nazionale) finanziato dal Miur - Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca. Il programma, della durata di 60 ore, si propone di ideare e sviluppare un prodotto editoriale. Utilizzando i metodi efficaci della didattica, come il *Cooperative Learning*, il progetto ha lo scopo di potenziare la creatività degli studenti, arricchirne il lessico attraverso l'apprendimento di un linguaggio settoriale al fine di produrre elaborati testuali e grafici.

Durante il corso, svoltosi da marzo a luglio 2018, si sono alternate lezioni teoriche sul giornalismo a produzione di materiale editoriale. È stata fondamentale l'apertura di uno spazio virtuale all'interno del sito web dell'istituto per avviare la condivisione degli elaborati e per far vivere il progetto contemporaneamente alla sua costruzione. I testi realizzati durante il corso sono consultabili e in modalità download sul sito ufficiale dell'Istituto Comprensivo Statale Boville Ernica.

Dall'idea della classe nasce "ZOOM", un giornalino/rivista che si presenta come una sintesi di tutti i temi attraversati durante il corso e degli interessi e passioni dei ragazzi. "ZOOM", nome pensato dalla classe, si ricollega all'azione dell'ingrandimento, come suggerisce la parola "zoomare".

ZOOM è una finestra sul micro-mondo di tutti i ragazzi coinvolti.

I miei ringraziamenti vanno a tutte le persone che hanno preso parte al progetto, in primis ai ragazzi senza i quali ZOOM non esisterebbe, in seguito alla docente Maria Luisa Loffredo, instancabile professionista nonché elemento fondamentale per l'organizzazione e lo sviluppo del corso. Un grazie speciale al Prof. Gabriele Bassi che ha seguito con passione e pazienza la pubblicazione online dei contenuti; a Martina Milani, per avere impaginato e curato magnificamente e nei dettagli la grafica del giornale. In ultimo alla collaboratrice scolastica Mirella Onorati, sempre attenta e vicina alle esigenze dei ragazzi.

Buona lettura!

Eleonora Milani

CITIZEN JOURNALIST 2018 — 60H

Esperto Eleonora Milani

Coordinatore Maria Luisa Loffredo

Partecipanti

Istituto Comprensivo Statale Boville Ernica Paglia Rebecca IIIB; Perilli Alessandra Luce IIA; Lisi Lorenzo, Paglia Giosuè, Silvestri Michele IIC; Antonacci Raffaele, Botticelli Francesco IA; Paglia Lucio, Genovesi Alessia IB; Frocione Luciano IC.

Scuola Primaria Giovanni Paolo II Berardi Matteo V.

Scuola Primaria Fabrizio De Andrè Margagnoni Federica, Fratarcangeli Gianluigi V; Belli Riccardo, Perciballi Giulia, Venditti Ilaria, Vincenzi Valerio, Popa Vanessa, Diana Elena, Cinelli Ludovica, Sardu Sophia, Venditti Gabriele, Berardi Lucrezia IV; Capogna Martina, Genovesi Matteo II.

W
W
W
.br/>bovillescuola.gov.it





pon
2014-2020

FONDI STRUTTURALI EUROPEI



*Ministero dell'Istruzione,
dell'Università e della Ricerca*



ZOOM no.1 Luglio 2018

Caporedattori

Raffaele Antonacci
Alessandra Luce Perilli
Michele Silvestri

Redazione

Francesco Botticelli
Alessia Genovesi
Lorenzo Lisi
Giosuè Paglia
Lucio Paglia
Rebecca Paglia



Redazione Junior

Coordinamento Luciano Frocione
Riccardo Belli
Lucrezia Berardi
Matteo Berardi
Martina Capogna
Ludovica Cinelli
Elena Diana
Gianluigi Fratarcangeli
Matteo Genovesi
Federica Margagnoni
Giulia Perciballi
Vanessa Popa
Sophia Sardu
Gabriele Venditti
Ilaria Venditti
Valerio Vincenzi

Correttori di bozze

Raffaele Antonacci
Giosuè Paglia
Rebecca Paglia
Alessandra Luce Perilli
Michele Silvestri

Copertina

Immagine dalla serie TV Netflix
“Tredici. 13 Reasons Why”, (2017
— in produzione). Courtesy Netflix.

© Istituto Comprensivo Statale
Boville Ernica (FR). La riproduzione
totale o parziale dei testi e foto è
vietata.

Con il patrocinio del MIUR —
Ministero dell’Istruzione,
dell’Università e della Ricerca e PON
(Programma Operativo Nazionale).

Stampato in Italia

Luigi D’Arpino e c. snc
Via Napoli, 185 — 03036 Isola Del
Liri (FR).

CONTENUTI

ARTICOLI PRINCIPALI

- 6 Gli effetti della tecnologia sulle giovani generazioni - di R. Antonacci e A. L. Perilli
- 10 Le ultime scoperte della NASA - di R. Paglia e M. Silvestri
- 12 L'immagine dell'alieno da Alien ad Avatar fino ad oggi - di A. Genovesi
- 14 L'italiano medio nella crisi politico-economica del Bel paese - di L. Paglia e F. Botticelli

SPECIALE FUMETTO

- 16 Fumetti si / fumetti no - Conversazione fra Matteo Berardi e Gabriele Venditti
- 17 Unicorn World - di L. Berardi, M. Berardi, M. Capogna, E. Diana, F. Margagnoni e S. Sardu
- 19 Tutto cambia per Sky - di R. Belli, L. Cinelli, G. Fratarcangeli, M. Genovesi, V. Popa, G. Venditti, I. Venditti e V. Vincenzi

RUBRICHE

CINEMATOR

- 23 Il sole a mezzanotte - di R. Paglia e A. Genovesi
- 24 Jumanji - di M. Silvestri e L. Lisi
- 25 La casa di carta - di L. Lisi
- 26 Tredici - di M. Silvestri

CINETV JUNIOR

- 27 Lo Straordinario mondo di Gumball - di M. Berardi e G. Venditti
- 28 I Thunderman - di L. Berardi e L. Cinelli

MUSIC SOUND

- 29 Classifica dei generi e degli artisti più ascoltati nell'Istituto Comprensivo Armellini - di R. Antonacci, F. Botticelli, L. Paglia e A. L. Perilli
- 32 Talent Show "Amici 17" - di R. Paglia, A. Genovesi e F. Margagnoni
- 33 Tormentone dell'estate - di G. Perciballi e R. Belli
- 34 You Tube & Youtubers - di V. Popa, G. Perciballi, I. Venditti, E. Diana

GAMES

- 35 Fortnite / Hearthstone / Minecraft - di R. Antonacci, F. Botticelli, L. Lisi, L. Paglia, M. Silvestri e G. Venditti
- 37 Slime: istruzioni per l'uso - di F. Margagnoni, S. Sardu e E. Diana

NEWS CALCIO SERIE A

- 38 Frosinone in Serie A - di M. Genovesi, V. Vincenzi e G. Fratarcangeli
-

GLI EFFETTI DELLA TECNOLOGIA SULLE GIOVANI GENERAZIONI

DI RAFFAELE ANTONACCI E
ALESSANDRA LUCE PERILLI

La tecnologia fa ormai parte del nostro quotidiano e ci ha modificato la vita rendendola semplificata in molti aspetti, fornendoci informazioni ed elaborandole istantaneamente. Ma in questo mondo virtuale che sembra così sicuro si nascondono molti aspetti rischiosi e inaspettati. Ormai gli adolescenti, ma anche i preadolescenti alla soglia delle scuole secondarie, attivano intense relazioni sociali attraverso varie piattaforme digitali: Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, WhatsApp ecc. Queste piattaforme sono in grado di mettere in contatto persone lontane migliaia di chilometri, pubblicizzare prodotti, aziende o attività più piccole, o anche organizzare eventi e pubblicizzarli; possono insomma diffondere qualsiasi genere di informazioni in modo molto veloce, quasi istantaneo.

È proprio questa possibilità di divulgare ogni tipo di informazione che può portare a problemi. Internet ha aperto nuove possibilità per tutti noi ma l'altra faccia della medaglia è rappresentata dai rischi legati ad un uso improprio di questo strumento, che spesso porta a conseguenze disastrose: fra queste c'è il cyberbullismo. Per i giovani che stanno crescendo a contatto con le nuove tecnologie, la distinzione fra realtà e web è davvero minima.

Le attività che i ragazzi svolgono online o attraverso i media tecnologici hanno spesso conseguenze anche nella loro vita reale. Allo stesso modo le vite online influenzano il modo di comportarsi dei ragazzi nel loro quotidiano, e questo elemento ha diverse ricadute che devono essere prese in considerazione per comprendere a fondo il cyberbullismo. Ma che cos'è il cyberbullismo? Si può definire cyberbullismo l'uso delle nuove tecnologie per intimorire, molestare, mettere in imbarazzo, provocare disagio o escludere alcune persone. Queste aggressioni possono dar seguito a episodi di bullismo o limitarsi a vivere sul web.

Che differenza c'è tra social media e social network?

Due termini che oggi vengono usati e abusati continuamente, social media e social network, in televisione, alle radio, sui giornali e ovviamente online, questi ultimi hanno significati completamente diversi. I social media sono uno strumento per condividere contenuti con un vasto pubblico, mentre i social network rappresentano un reticolo di persone unite tra loro mediante interessi di varia natura.

Le differenze sostanziali sono le seguenti: il social media è un veicolo per condividere informazioni con la propria community, è un vero e proprio mezzo di comunicazione con modalità comunicative completamente diverse dai media tradizionali; i social network, in quanto rete, si potrebbero paragonare a un grafo, in cui i nodi rappresentano gli individui e gli archi i legami che li uniscono.

Un altro problema è quello della violazione della privacy di molti iscritti ai social, come la fuga di informazioni private di milioni di utenti di Facebook. Facebook è l'esempio più eclatante e più rappresentativo nella categoria dei social network. Il suo successo è dovuto dalla semplicità nel metodo di utilizzo ed è in grado di coinvolgere un gran numero di persone. Dallo scorso aprile Facebook ha iniziato ad avvertire i milioni di abbonati, compresi gli oltre duecentomila utenti italiani, dell'utilizzo dei loro dati personali dalla Cambridge Analytica per finalità non consentite.

Tra i problemi comportati dall'uso eccessivo delle nuove tecnologie ci sono le varie patologie che inducono a stati gravi come ansia e ipertensione. La "Fomo", ovvero la paura di rimanere esclusi dalle community perdendosi avvenimenti importanti, ci porta a controllare fino a 75 volte al giorno il nostro smartphone. Un'altra sindrome è la "tecnostress", legata al flusso eccessivo e continuo di informazioni che riceviamo, che può portare a mal di testa, ipertensione, stress, attacchi di panico, depressione, calo di concentrazione, disturbi gastrointestinali e cardiocircolatori. Questa sindrome può provocare ansia quando non si ha il telefono a portata di mano e può modificare i nostri parametri biologici come il battito cardiaco, il flusso sanguigno, la respirazione ecc.

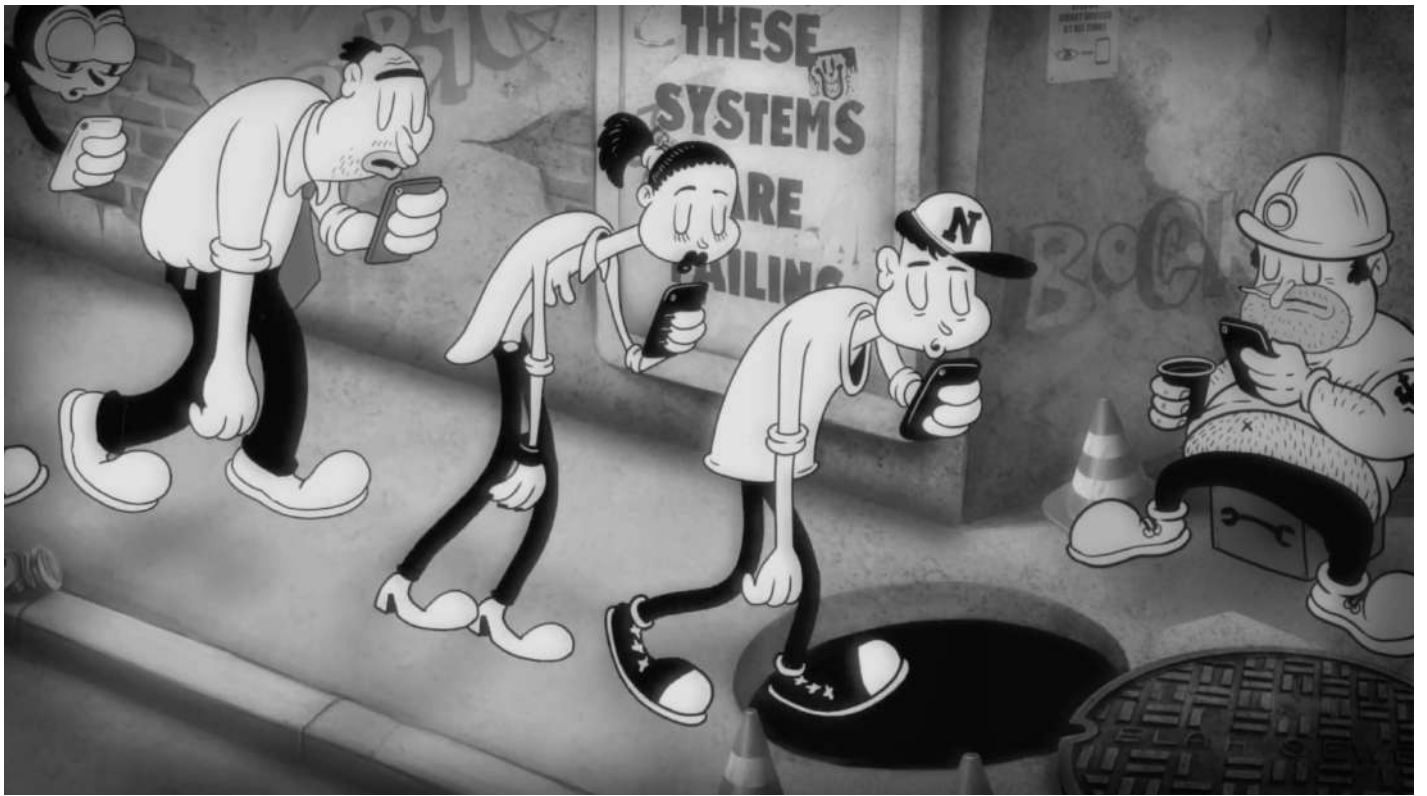
L'uso eccessivo della tecnologia può portare ad avere allucinazioni come quella che conduce a pensare che il nostro telefono cellulare stia squillando anche quando non è così: la Phantom Pocket vibration syndrome.

Molti ragazzi per via del web o dei giochi virtuali sono portati ad isolarsi e ritirarsi in casa per sfogare la propria rabbia repressa (molto spesso nei confronti dei genitori) attraverso "Sparatutto" online e altri giochi del genere in cui si possono uccidere i propri nemici senza subirne le conseguenze; infatti molto spesso questi ragazzi non utilizzano i social e altre piattaforme del genere poiché preferiscono isolarsi.

I soggetti più colpiti da queste patologie sono gli adolescenti perché sono in un momento di vulnerabilità in cui vengono attratti da due aspetti fondamentali di internet: la possibilità di rimanere nell'anonimato e l'assenza di vincoli spazio-temporali; è grazie a queste caratteristiche che gli adolescenti riescono a interporre una maschera fra loro stessi e il mondo esterno.

Per risolvere queste problematiche e limitare i danni collaterali nei ragazzi è sbagliato privare questi ultimi della tecnologia, sostituirla invece con altri impegni è fondamentale, come lo è allo stesso tempo che la famiglia controlli le attività degli adolescenti su internet e che sia pronta a sostenerli e a dialogare con loro in ogni momento.

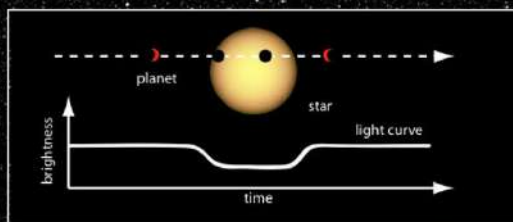
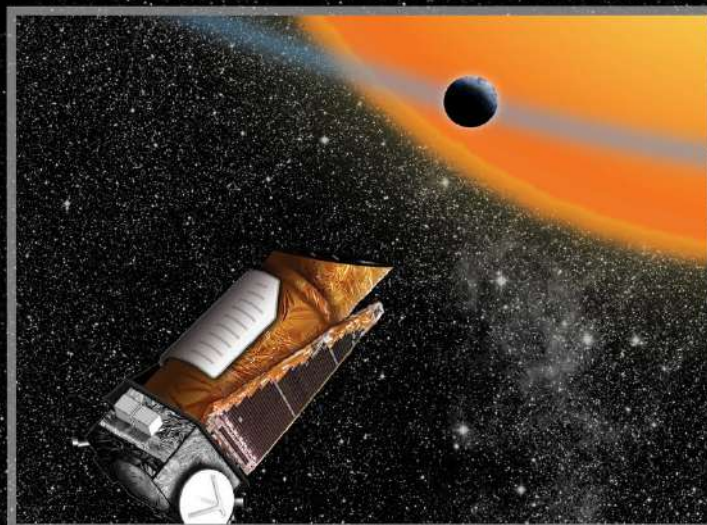
Ma la soluzione più efficace è a volte uscire dal mondo virtuale e riassaporare il fascino e la bellezza nello sfogliare un libro o nel leggere un giornale o nell'ascoltare i racconti preziosi dei nonni, invece di trascorrere le giornate sul web.





Kepler Mission

The determination of the frequency of Earth-size & larger planets in and near the habitable zone of solar-like stars



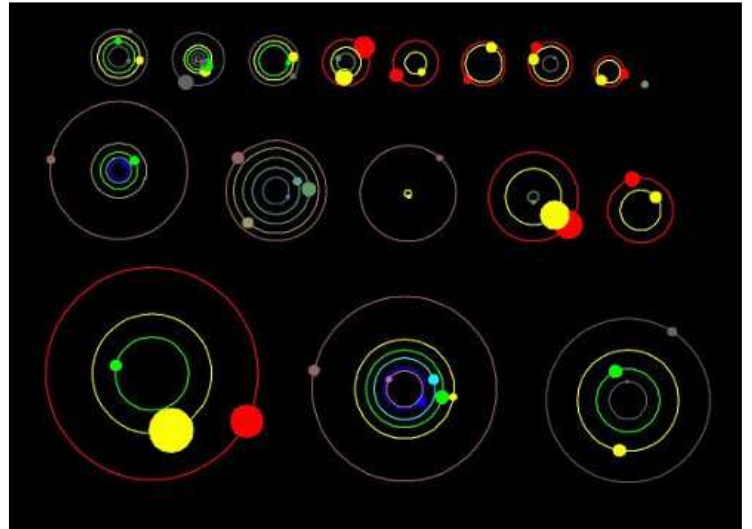
LE ULTIME SCOPERTE DELLA NASA

DI REBECCA PAGLIA E
MICHELE SILVESTRI

Da qualche anno a questa parte la Nasa ha iniziato una missione spaziale chiamata "Kepler" che fa parte del programma Discovery, il cui scopo è la ricerca e la conferma di pianeti simili alla Terra. Gli astronomi negli ultimi vent'anni hanno scoperto tanti esopianeti. Le tecniche a disposizione degli astronomi per la caccia agli esopianeti si sono rivelate inefficaci nel caso di pianeti nani. Ora due diversi studi stanno elaborando delle osservazioni del telescopio "ALMA". Per trovare gli esopianeti gli scienziati si basano sulle oscillazioni di luminosità della stella. I proto pianeti scoperti sono tre. I due team di astronomi, coinvolti nel programma, hanno confermato l'esistenza di pianeti neonati vicino alla stella HB 163296 che si trova a trecentotrenta anni luce dalla Terra, nella costellazione del Sagittario. Un promettente passo in avanti è stato misurando il flusso di gas nel disco protoplanetario. La giovane stella osservata da ALMA è un disco protoplanetario costituito da polvere e gas, infatti ALMA riesce ad osservare un importante dettaglio: le molecole di monossido di carbonio. A distanza di trentanove anni luce dalla terra potrebbero esserci pianeti abitabili vicino alla stella Trappist-1 che si trova nella costellazione dell'Acquario.

A fare questa scoperta è stato il team di astronomi della Nasa con a capo Michael Gillon. Dopo aver ricevuto tante informazioni da telescopi sulla Terra e sullo spazio, la Nasa ha finalmente verificato che i pianeti intorno a Trappist-1 sono sette tutti di tipo terrestre, questo non significa che ospitano vita, ma ci potrebbero essere condizioni adatte per trovare forme di vita o permettere lo sviluppo di forme di vita future. In questi pianeti si parla essenzialmente di presenza di acqua e carbonio, ma questo non basta per definire l'atmosfera perché se è troppo forte renderebbe il pianeta inossidabile, e se è troppo ci sarebbe presenza di radiazioni e non permetterebbe lo sviluppo della vita. Trappist-1 è una stella nana rossa, piccola e fredda, ha meno gradi della metà del Sole e ha una massa dell'8% del Sole. Al momento i pianeti sono identificati come Trappist-1B, Trappist-1C e così via; questi pianeti sono molto vicini alla loro stella e per questo il periodo della rivoluzione è breve, mostrano infatti sempre la stessa faccia di Trappist-1, elemento che potrebbe influenzarne la superficie. I pianeti hanno una temperatura che varia tra 0 e 100 gradi. Quelli più adatti alla vita sono E, F e G.

Per studiare questo sistema è importante capire come si è formato. Trappist-1 è una stella molto giovane, ha cinquecento milioni di anni invece il sole ne ha circa 4,6 miliardi. I sette pianeti in osservazione si sono formati in altri luoghi e poi trasferiti intorno alla stella nana. Tra le ultime scoperte della Nasa c'è anche un pianeta simile alla Terra distante cinquecento anni luce, chiamato Kepler-186f. Questo è un pianeta extrapolare intorno alla stella nana rossa Kepler-186. Questo è il primo pianeta extrapolare con un raggio simile a quello della Terra e rientra nella zona abitabile. Vicino a questo pianeta ne sono stati trovati altri quattro più vicini alla stella, questi pianeti sono stati individuati dal telescopio "Kepler" usando il metodo del transito. Prima che fosse confermato Kepler -186f si classificò nella lista dei pianeti ESI (Earth Simulatory Index) alla diciassettesima posizione - che potrebbe risultare alta grazie al fatto che la sua temperatura superficiale era stimata molto bassa a causa del fatto della posizione che si trova ai margini della zona orbitale. Queste sono le ultime scoperte della Nasa registrate nell'anno 2017/2018, e Kepler continua ad essere una pista che gli scienziati stanno percorrendo dal 2014 fino ad oggi.



L'IMMAGINE DELL'ALIENO DA ALIEN AD AVATAR FINO AD OGGI

DI ALESSIA GENOVESI

Gli extraterrestri sono esseri molto diversi dalla specie umana. Questi vengono generalmente rappresentati sempre con un'intelligenza molto superiore a quella dell'uomo e provenienti da altri pianeti. La parola alieno dal latino "alienus" vuol dire appartenere ad altri, e in biologia è una specie che abita o colonizza un habitat diverso da quello originario, un soggetto estraneo all'ambiente di riferimento, in questo caso la sfera terrestre. La figura dell'alieno viene utilizzata già nell'antichità anche se raggiunge il suo massimo della curiosità nella seconda metà del Novecento. Nelle prime raffigurazioni, gli alieni venivano rappresentati come mostri o omini verdi, nei film o nei racconti sono sempre stati visti come antagonisti, figure malvagie provenienti da Marte o altri pianeti del Sistema Solare. Oggi invece la figura degli alieni è utilizzata come protagonista.

Questo è evidente nel film Avatar dove vengono rappresentati gli extraterrestri come esseri tutti blu, alti e magri dagli occhi verdi e con la coda, ma con forti sembianze umane. Alien, un film famoso forse uno dei più noti, uscito nel 1969, narra dell'invasione aliena del pianeta Terra, in Avatar invece accade il contrario: è il mondo alieno ad essere invaso dagli umani. Le persone sembrano non credere a questi fenomeni alieni anche se molte di esse credono che fenomeni come i cerchi nel grano e gli UFO siano opera di questi esseri extraterrestri.

Perché l'essere umano deve dare un'immagine a qualcosa che non esiste? Probabilmente perché l'uomo non ne ha mai abbastanza e sente di essere sempre al di sopra di tutto, volendo sopraffare il resto delle specie esistenti.





L'ITALIANO MEDIO NELLA CRISI POLITICO- ECONOMICA DEL BEL PAESE

DI LUCIO PAGLIA E
FRANCESCO BOTTICELLI

Nella scena finale di "Sole a Catinelle" (2013), il protagonista interpretato da Checco Zalone, comprende l'importanza dei valori famigliari rispetto al valore materiale. Tutto il film si basa sulla messa in scena e la rappresentazione dell'italiano medio impegnato ad affrontare una crisi economico-culturale che ha invaso il Bel paese. Ma torniamo indietro nel tempo. A partire dalla fine della Seconda Guerra mondiale l'Italia ha conosciuto profondi cambiamenti economici che nei decenni successivi l'hanno resa una delle maggiori potenze economiche mondiali. Questo primato durò fino a dopo la metà del XX secolo. La fase di industrializzazione è arrivata a completarsi negli anni Ottanta ed è cominciato lo sviluppo dei servizi bancari, commerciali, etc. Nell'anno 2000 l'economia italiana entra in una fase di stagnazione con una crescita estremamente bassa, che ha condotto negli anni dal 2007 al 2013 il paese in un periodo di vera e propria crisi. Il nostro paese ha diversi mali che sono difficili da curare, come i litigi perenni fra Nord e Sud e l'instabilità politica. Ma quali sono le cause della crisi? Sappiamo che l'80 % del PIL (Prodotto Interno Lordo) italiano è costituito da quasi cinque milioni tra piccole e medie aziende,

che hanno iniziato a ridurre la produzione per via dei tagli da parte degli investitori e le divergenze fra aziende del Nord e aziende del Sud non aiutano: si stima che tra il 2007 e il 2013 al Sud il PIL è sceso del 13,5% mentre al Nord del 7,1%. Un fattore che ha rallentato la ripresa del paese è la struttura politica molto fragile caratterizzata da una situazione economica e sociale molto delicata. Dopo la caduta politica di Silvio Berlusconi si sono susseguiti governi che hanno aumentato le misure fiscali e non hanno del tutto risolto la crisi, dalla quale si sta forse uscendo adesso (l'Italia nel 2008 aveva il 100 % del PIL, oggi ha il 133% di PIL). L'Italia ha un debito di oltre due miliardi di Euro soprattutto a causa del sistema bancario. L'economia dell'Italia è appena al di sopra di dov'era nel 2000, quando si è adottato l'Euro come moneta pubblica e l'economia di oggi è del 7% sotto dei massimi pre-crisi del 2008. Oggi c'è una disoccupazione ferma all'11% e le carenze del lavoro portano i giovani a emigrare dall'Italia, non solo per trovare lavoro. Così facendo l'Italia non avrà lo stesso rendimento del lavoro di altre città. Ma torniamo per un momento al film.

Dopo un periodo caratterizzato da una situazione economica stabile la famiglia del protagonista entra in crisi economica che si estende anche sulla vita familiare, costringendolo ad allontanarsi da sua moglie e suo figlio. Checco però fa una promessa a suo figlio Nicolò, dicendogli che se avesse preso il massimo dei voti a scuola lo avrebbe portato a fare una vacanza da sogno. A fine scuola Nicolò rispetta i patti e Checco lo accontenta, ma non avendo i soldi lo porta in vacanza in Molise. Una volta tornati a casa Checco scopre che sua moglie ha trovato un nuovo compagno, realizzando così che la famiglia è la cosa più importante anche se a volte non ci sono soldi per concedersi qualcosa in più. Checco rappresenta proprio quell'italiano medio di cui si parlava all'inizio, che prova ad affrontare una crisi economica e non solo, imparando a sue spese che non sono i soldi che fanno la felicità ma l'amore e l'affetto che i membri di una famiglia nutrono gli uni per gli altri.



FUMETTI SI / FUMETTI NO

Conversazione fra Matteo Berardi e Gabriele Venditti

Oggi Matteo e Gabriele si incontrano e iniziano a dialogare di fumetti e manga.

Gabriele V.: A te piacciono i fumetti?

Matteo B.: Sì, sono bellissimi, li leggo ogni giorno, a te?

Gabriele V.: No, non mi convincono molto.

Matteo B.: Perché? Io me ne sono innamorato, soprattutto dei manga.

Gabriele V.: I fumetti mi annoiano e poi, cos'è un manga?

Matteo B.: Un manga è una specie di fumetto creato in Giappone con la caratteristica che si legge dal lato opposto, da destra verso sinistra.

Gabriele V.: Cosa ci trovi di bello nei manga e nei fumetti?

Matteo B.: Secondo me sono molto più avventurosi di quanto pensi e poi sono disegnati benissimo e con tantissimi particolari.

Gabriele V.: Ne potresti disegnare uno?

Matteo B.: Sì, adesso te lo disegno.



Gabriele V.: Wow! E' davvero bellissimo!

Matteo B.: Lo so, è proprio questo che mi piace.

Gabriele V.: Chi è il personaggio che hai disegnato?

Matteo B.: Ho disegnato Black Goku, è uno dei miei personaggi preferiti.

Gabriele V.: Sei davvero bravissimo a disegnare.

Matteo B.: Grazie!

Gabriele V.: Non è che potresti prestarmi qualche manga che leggi?

Matteo B.: Certo! Sono proprio felice di averti convinto.

Gabriele V.: Sono proprio curioso di leggerli!

UNICORN WORLD





TUTTO CAMBIA PER SKY









Unicorn World

a cura di

Lucrezia Berardi

Matteo Berardi

Martina Capogna

Elena Diana

Federica Margagnoni

Sophia Sardu

Tutto cambia per Sky

a cura di

Riccardo Belli

Ludovica Cinelli

Gianluigi Fratarcangeli

Matteo Genovesi

Vanessa Popa

Gabriele Venditti

Ilaria Venditti

Valerio Vincenzi

La rubrica Cinemator è a cura di Alessia Genovesi, Lorenzo Lisi, Rebecca Paglia e Michele Silvestri.

IL SOLE A MEZZANOTTE

di Rebecca Paglia e Alessia Genovesi



Il Sole a mezzanotte è un film che parla di amore e malattia terminale. Il film è il remake americano di un film giapponese che narra la storia di Katie, una ragazza affetta da una rara patologia genetica. Dall'inizio della narrazione si intuisce chiaramente l'epilogo, che va verso un inevitabile destino: la morte. La negatività della malattia si scontra con lo spirito combattivo del personaggio, in questo caso la solarità di Katie che non le permette però di vivere a pieno la sua vita a causa della "Sindrome della Luna" che la costringe a una vita da reclusa, permettendole di uscire soltanto durante le ore notturne.

Quando Katie incontra il ragazzo che le piace seriamente e inizia a frequentarlo, si trova di fronte a un bivio: mentirgli ed essere una ragazza normale per un po' o troncargli subito per non illudersi. Katie però resta pur sempre un'adolescente con la voglia di vivere che le appartiene e che la spinge ad esplorare i suoi sentimenti, a gioire di quei momenti limitati ma reali che ha a disposizione. Il Sole a mezzanotte è un dramma che si rivolge a un pubblico specifico, ovvero i teenager. Come tale, pur essendo commovente, offre una visione leggera di quella che è una storia strappalacrime. Bella Thorne, l'attrice che interpreta il personaggio di Katie, in questo film riceve un ruolo importante e diverso da quanto aveva fatto fino ad ora. Questa giovane dimostra di avere la stoffa per salire di livello artistico e il fatto che abbia un enorme seguito di fan, ha senza dubbio inciso sulla decisione di non eccedere sulla drammaticità del film.



JUMANJI

di Michele Silvestri e Lorenzo Lisi

Jumanji Welcome to the Jungle, con la regia di Jake Kasdan, è un film d'azione tratto dal racconto di Chris Van Allsburg, interpretato da attori molto famosi fra cui Dwayne Johnson, Kevin Hart e Jack Black. Questo film parla di quattro adolescenti, due ragazzi e due ragazze che frequentano la stessa scuola. Dopo l'ennesima bravata la preside della scuola come punizione gli ordina di pulire uno scantinato. Uno di questi ragazzi pervaso dalla curiosità trova un gioco di nome "Jumanji". Dopo averlo acceso e scelto il personaggio da interpretare tutti e quattro i ragazzi furono teletrasportati nel mondo del gioco, dove ognuno aveva delle specialità, ad esempio il Dott. Smolder Braveston ha il potere della super-velocità e la super-forza. Questi ragazzi per tornare nella vita reale sono costretti a finire il gioco affrontando diverse difficoltà. Per completare il gioco essi devono trovare una gemma e posizionarla sulla testa di una tigre che si trova in una montagna usando soltanto tre vite, che una volta terminate avrebbero determinato la loro morte sia nel gioco che nella vita reale. Questi ragazzi appena arrivati sull'isola vanno in un mercatino dove trovano la gemma, una volta presa vengono inseguiti dai cattivi, da cui scappano. Nel corso della storia i personaggi incontrano un ragazzo che è rimasto intrappolato nel gioco da molti anni. Con l'aiuto di questo ragazzo prendono un elicottero e vanno verso la montagna della Statua della Tigre, dopo averla trovata e piazzata la gemma i ragazzi furono teletrasportati nella vita reale e ricominciarono a vivere come prima. A distanza di ventitré anni dal primo Jumanji, nonostante il cambio di grafica e la stessa trama, questo film ha avuto un grande successo classificandosi al terzo posto come maggiore incasso al Sony Box Office USA e come uno dei film migliori del 2017/2018.



LA CASA DI CARTA

di Lorenzo Lisi



La casa di carta è stata ideata nel 2017 in Spagna, paese in cui è ambientata, ed è una serie Tv di genere drammatico/thriller, divisa in due stagioni. Questa serie Tv racconta di una banda di ladri che studiano una rapina alla Zecca di Stato di Toledo. Il Professore, si chiama così uno dei protagonisti che è anche il personaggio da cui ha inizio tutto, raduna un squadra di rapinatori stabilendo che si dovessero chiamare con i nomi delle capitali del mondo per una questione di privacy: Tokyo, Mosca, Berlino, Nairobi, Rio, Denver, Stoccolma, Helsinki e Oslo. Il sistema creato dal professore ha diverse regole, ad esempio nella squadra è vietato rivelare la propria identità agli altri membri; o non innamorarsi mai di un compagno di squadra, né degli ostaggi e non fare mai del male a questi ultimi (regole infrante da Tokyo e Rio che si innamorano e da uno degli ostaggi Monica Gaztambide innamoratasi di Denver). Il loro scopo era di uscire dalla Zecca di Stato con 2.400 milioni di Euro. Il professore ha voluto fare questa rapina perché suo padre gli raccontava sempre della Zecca di Stato, così ha deciso di rapinarla. I rapinatori e il professore pianificano così la rapina a Toledo. Per organizzare la rapina e per spiare le mosse dei poliziotti ci hanno impiegato cinque mesi di preparazione, invece la rapina è durata il totale circa dieci-undici giorni. Ogni episodio della stagione narra quello che accade ogni 48 ore. Questo uso del tempo è una caratteristica che rende questa serie avvincente, lasciando il pubblico sempre in sospeso.

TREDICI

di Michele Silvestri



Tredici è una serie televisiva statunitense creata da Brian Yorkey basata sul romanzo "Tredici" di Jay Asher. La storia ruota intorno al suicidio di una adolescente Hannah Baker la quale ha registrato tredici cassette spiegando i tredici motivi per cui si è suicidata. I motivi per cui si la serie si chiama Tredici è riferito delle azioni di dodici persone e la tredicesima comprende due cassette destinate a una sola persona. La prima stagione parla di un ragazzo Clay che riceve le cassette e le ascolta. La seconda stagione invece è ambientata in un tribunale dove i genitori di Hannah hanno fatto causa alla scuola perché la ragazza soffriva di bullismo. Verso la metà della causa legale Clay pubblica le cassette su Internet per far sapere al mondo la storia di Hannah. Alla fine la scuola vince il caso e tutti, dopo il funerale di Hannah, si incontrano in un bar molto frequentato in passato da lei per ricordare i bei momenti trascorsi insieme. Questa serie televisiva sta aiutando molti adolescenti che soffrono di bullismo o di cyberbullismo ad avere il coraggio di denunciare i fatti. Tredici è entrata a far parte della top ten delle migliori serie televisive più belle del 2017/2018 classificandosi al decimo posto. La serie televisiva è stata lodata dalla critica che ha amato l'interpretazione del cast e dei temi trattati come il suicidio, la violenza sessuale, l'omosessualità, il bullismo e il cyberbullismo.



LO STRAORDINARIO MONDO DI GUMBALL

di Matteo Berardi e Gabriele Venditti



Lo Straordinario mondo di Gumball è una serie americana creata da Ben Boquelet e Mic Graves. I personaggi sono degli animali parlanti, oggetti viventi e creature fantastiche che fanno cose strane e molto divertenti. Il protagonista di questa serie è Gumball che, insieme alla sua famiglia, affronta avventure terrificanti, pericolose ma divertenti. Gumball è un gatto celeste, con una ragazza camaleontica al suo fianco ed amici con cui si diverte a fare scherzi. Questa serie è stata trasmessa per la prima volta negli Stati Uniti il 3 giugno 2011, in Italia il 7 giugno 2011. I personaggi che accompagnano Gumball sono: Darwin il pesciolino rosso a due gambe che è il suo miglior amico e anche suo fratello, dopo ci sono Anais la sorella più intelligente della famiglia, Richard il padre e Nicol la madre. Ci sono anche vari riferimenti narrativi nell'episodio "Genitori contro figli" in cui Darwin imita Harry Potter o nell'episodio "Gli altri" dove Gumball cerca di trasformarsi in Super Sayan imitando la posa di Gohan ragazzo. È consigliata la visione di questo cartone perché la storia di Gumball è molto divertente, ma va detto anche che presenta scene inappropriate che possono portare i bambini a fare cose sbagliate.

I THUNDERMAN

di Lucrezia Berardi e Ludovica Cinelli

Thunderman è una serie TV cartoon in onda da tre stagioni, la quarta sta per essere trasmessa. Questo cartone è molto particolare poiché ci sono dei personaggi reali, ma con delle specialità. Hank è un adulto robusto e grasso. È pigro perché sta sempre incollato alla TV stando comodamente sdraiato sul divano e mentre sta seduto su una sedia fa lavorare sua figlia in giardino. Ha due superpoteri: la superforza e può volare. Quando è arrabbiato prende delle cose e le sbatte al muro con una forza straordinaria. Quando vola parte da terra e sfonda il soffitto. Barbara è una giovane donna molto bella che si veste elegantemente. È una signora molto gentile che da buoni consigli ai figli. Quando si arrabbia, o è molto felice, dalle mani lancia fulmini accecanti combinando sempre dei disastri. Max e Phibie sono due gemelli, maschio e femmina, e hanno sedici anni. Hanno due caratteri opposti infatti Max è cattivo, al contrario di Phibie che è molto buona. Possiedono dei superpoteri nel fiato e nelle mani. Hanno il fiato congelante che può congelare le persone e le cose. Il fiato riscaldante può bruciare gli oggetti.



La telecinesi l'attivano con le dita quindi possono alzare persone o oggetti; infine hanno il potere di spingere le persone o elementi. Billy è un ragazzino di undici anni, è divertente perché è sciocco. Il suo potere è la supervelocità che gli permette di andare in pochissimi istanti in tutti i posti del mondo. Quando corre combina disastri irrimediabilmente. Nora è una bambina di nove anni che ha degli occhi speciali infatti essi lanciano raggi laser. Con il suo superpotere anche lei volontariamente combina guai perché rompe le cose e fa male alle persone. Chloe è una bambina piccola di circa cinque anni che appena nata aveva un potere particolare: quando le facevi il solletico le uscivano bolle di sapone dalla bocca. Crescendo ha cambiato questo superpotere nel teletrasporto, e ora è in grado di portare se stessa e gli altri ovunque. Blobbyn è il cugino di tutti. È il personaggio più ricco che a volte per la quantità di soldi che possiede aiuta le persone o addirittura li butta nel fuoco. Ha il super potere della superelasticità: se qualcuno gli lancia qualcosa alla pancia non si fa nulla! La terza serie finisce con Dark Madien, un malvagio che vuole impossessarsi dei poteri dei personaggi della famiglia così può dominare tutto il mondo. Consigliamo a tutti i ragazzi di vedere i Thunderman perché è una serie molto entusiasmante e divertente.



La rubrica MusicSound è a cura di Raffaele Antonacci, Francesco Botticelli, Lucio Paglia e Alessandra Luce Perilli.

Da un campionamento fatto su 192 ragazzi delle classi prime e seconde dell'Istituto Comprensivo Giuseppe Armellini (Boville Ernica) abbiamo rilevato i generi musicali più ascoltati e l'artista preferito del 2017.

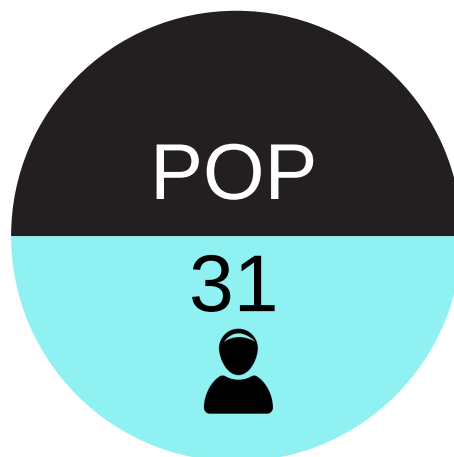
La musica pop trova origine nel Rock&Roll e fa parte del genere "popular music".

Nata tra gli anni Dieci e gli anni Sessanta negli Stati Uniti diventa subito estremamente popolare. In poche parole il genere pop è un macro-genere musicale che comprende tutti i sottogeneri che sono nati col tempo, come per esempio l'Hip-Hop, il Pop-Rap, il Pop-Metal e il Teen-pop.

Fra gli artisti più famosi come Elvis Presley e Madonna c'è Michel Jackson, artista statunitense nato nel 1958 a Gary in Indiana da una famiglia afroamericana; ha debuttato nel 1964 come percussionista nella band del padre, e iniziò a condividere solo successivamente il ruolo da cantante col fratello nei "Jackson 5".

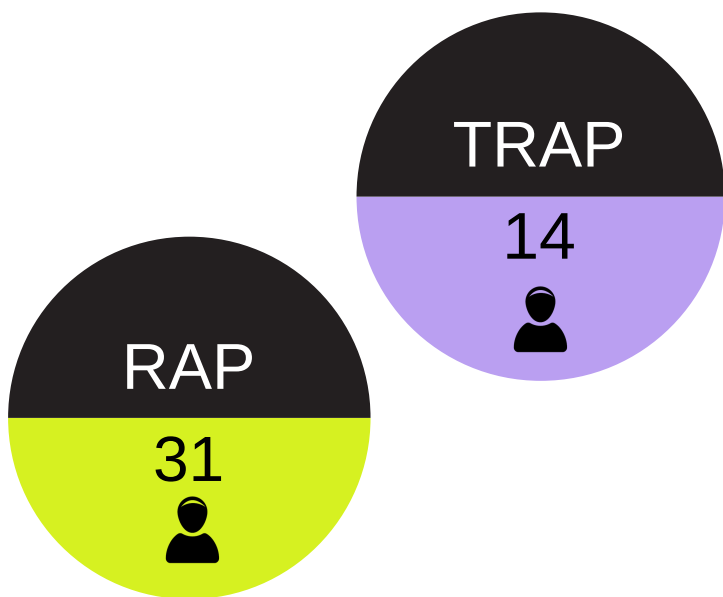
È definito dal circuito musicale il Re del Pop e inoltre è riconosciuto dal Guinness dei Primati come l'artista di maggior successo di tutti i tempi.

La musica pop non divenne sin dall'inizio molto popolare in Italia, ma solo sul fine degli anni Sessanta iniziò a definire tutta quella musica che non rispettava le indicazioni della canzonetta.



L'hip-hop è un genere musicale nato nel 1970 negli Stati Uniti. Il padre della musica hip-hop è considerato DJ Kool Herc, conosciuto anche come Clive Campbell. Clive Campbell è un musicista giamaicano che cominciò a campionare e a separare le sezioni ritmiche di vari brani come il funky, reggae, jazz e la disco-music. Un'intera cultura cresceva attorno a questo tipo di musica fino a giungere all'Età dell'Oro dell'hip-hop che parte dal 1991 fino al 1993. Un altro DJ è Africa Bambaataa e aveva l'obiettivo preciso di intrattenere la gente facendola ballare nei party mixando basi e dischi. DJ Hollywood fu il primo MC (Master of Cerimonies) della storia, lui rappava e coinvolgeva il pubblico. Negli anni Novanta l'hip-hop iniziò a svilupparsi e a diversificarsi, iniziarono a circolare nuove tecniche come i campionamenti.





Il rap è nato negli Stati Uniti a partire dai primi anni Settanta insieme al graffitismo e alla Break Dance. Il rap è una tecnica vocale basata su una successione di note (beat) realizzata tramite il beating, suonata da un dj e fornita da un produttore o più strumentisti. La figura ritmica usata è il 4/4 che consente un ascolto lineare, ma soprattutto un approccio semplice da parte del rapper in fase di scrittura o improvvisazione. Questa tecnica, detta freestyle, è la più usata anche dagli artisti emergenti. A volte il brano può essere strumentale per rappresentare al meglio lo stile di un determinato dj o produttore. Le tematiche dei testi variano a seconda dei sottogeneri e dall'argomento da trattare. L'era storica del rap si aggira attorno al periodo che va dal 1970 al 1985, era definita Old School dagli esordi fino al debutto sul mainstream. Negli anni invece dal 1985 al 1993 è nota come Golden Age e riscosse molto interesse nell'East Coast e nel West Coast, da cui nacquero i Gangsta e i G. Funk. Dal 1993 si sono sviluppati l'hardcore hip-hop, il bling-bling e gli stili underground che definiscono il rap moderno. Attualmente la scena rap presenta dei sottogeneri come il gangsta rap, l'hardcore rap, il G.Funk, l'alternative rap e la trap.

La trap è un sottogenere musicale dell'hip-hop, derivante dal Southern hip-hop, nato nel sud degli Stati Uniti e sviluppatosi tra gli anni '90 e il 2000. In anni più recenti è diventato uno dei sound più popolari a livello internazionale, influenzando la musica pop ed elettronica. La parola "trap" deriva dall'inglese "trap house", appartamenti abbandonati dove gli spacciatori americani preparano sostanze stupefacenti. Infatti la parola trapping in slang significa "spacciare". Questo genere musicale è legato ad ambienti e tematiche relative alla vendita e alla dipendenza da droghe. I temi tipici rappresentati nei testi sono la vita di strada e le sue sfaccettature: criminalità, violenza, povertà, disagio, ma soprattutto le esperienze che l'artista ha affrontato nei dintorni della sua città. La parte strumentale della trap è realizzata con sintetizzatori, con melodie minimali e aggressive, accompagnati da suoni di batteria presi dalla rum machine Roland TR-808. Negli anni '90, la trap diventa semplicemente un termine associato a un luogo e come tale compare nei testi di alcuni rapper. Dal 2000 al 2010 la trap inizia a diventare un vero e proprio sotto-genere del rap frequente in molti artisti come T.I., Young Jeezy, Gucci Manie e producer come Shawty Redd. Questa prima generazione di artisti è influenzata dal Southern rap e il crunk, uno dei suoi sottogeneri. Dopo il 2010 il suono della trap si impone definitivamente sul mainstream grazie alle produzioni di Lex Luger. Da questo momento inizia a farsi strada una generazione di artisti e produttori che danno vita alla trap moderna. Anche artisti pop come Katy Perry, Beyoncé e Lady Gaga dal 2012 in poi cominciano a realizzare brani influenzati dalla trap e a collaborare con produttori e rapper ad essa legati. Le sonorità trap contagiano anche artisti rap o pop-rap come Nicki Minaj e Drake.



Gionata Boschetti, nato a Cinesello Balsamo (MI) il 7 dicembre del 1992, è un trapper italiano in arte conosciuto con il nome di Sfera Ebbasta. È salito alla ribalta grazie alla pubblicazione dell'album "XDVR", inciso con la collaborazione del produttore discografico Charlie Charles, ottenendo un grande successo in Italia. Tale successo si è replicato con le uscite degli album "Sfera Ebbasta" (2016) e "Rockstar" (2018), il secondo dei quali ha permesso all'artista di divenire il primo italiano ad entrare nella top mondiale della piattaforma di streaming su Spotify, auto-definandosi così il "Re della Trap". Dai responsi del nostro sondaggio Sfera Ebbasta è il vincitore della categoria degli artisti preferiti del momento dai giovanissimi.



TALENT SHOW "AMICI 17"

di Rebecca Paglia, Alessia Genovesi e Federica Margagnoni

Amici è un talent show ideato e condotto da Maria de Filippi. Con le sue diciassette edizioni è il talent show più longevo della televisione italiana. Questo talent è strutturato come una vera scuola dove gli allievi selezionati studiano e fanno nuove esperienze. Il programma è diviso in due fasi: la fase iniziale, da ottobre a gennaio, in cui i ragazzi studiano e la fase finale chiamata "serale" in cui si esibiscono in prima serata. I concorrenti che in questa edizione hanno avuto più successo sono: Einar, Lauren, Bryan, Emma, Irama, Biondo, Carmen.

Molti di loro sono stati sfortunati a causa della commissione interna composta dai professori e la commissione esterna composta da personaggi noti della televisione italiana. I concorrenti che hanno superato ogni puntata del serale arrivando in finale sono Irama, Carmen, Lauren ed Einar; a vincere è stato Irama aggiudicandosi anche il premio di Radio 105. Al secondo posto è arrivata Carmen, vincendo una borsa di studio e-campus, il terzo posto è di Einar e all'ultimo Lauren che ha vinto la categoria danza.



Irama, il vincitore di "Amici 17" è entrato nella scuola come cantautore, già conosciuto nel mondo della musica per avere partecipato a X Factor e per avere già prodotto alcune canzoni. All'età di ventitré anni è ripartito da zero iniziando il percorso nella scuola di Amici. Ha meritato la vittoria ricostruendo una nuova carriera. A solo un mese dall'uscita del suo album "Plume" il singolo "Nera" è già disco di platino.

TORMENTONE DELL'ESTATE

di Giulia Perciballi e Riccardo Belli



Despacito è un brano musicale molto conosciuto e ascoltato su varie app, siti, radio ecc... È un brano latino americano cantato da Luis Fonsi e Daddy Yankee. Durante l'estate 2017 è diventato molto famoso a tal punto che i telegiornali l'hanno dichiarato tormentone dell'estate. "Lentamente" è il significato del titolo di questa canzone. Despacito ha riscosso molto successo su Youtube, infatti ha raggiunto 5 miliardi di visualizzazioni. L'estate 2018 è cominciata da poco ma ci sono già un paio di canzoni che potrebbero essere definite come tormentoni dell'estate. Le canzoni sono:

Italiana, Cintura e Da zero a cento. Italiana è una canzone del repertorio pop-rap del duo Fedez e J-Ax. È una canzone molto orecchiabile e il ritornello è facilmente memorizzabile. Anche qui le visualizzazioni aumentano di giorno in giorno. Cintura è un brano latino-americano di Alvaro Soler, il significato del titolo di questa canzone è "vita". Il ritmo è molto affascinante, perché come tutte le canzoni spagnole fa venire subito la voglia di ballare. Da zero a cento è un brano del nuovo pop cantato da Baby K. È una canzone che rispetto agli altri tormentoni è uscita da poco e ha raggiunto un numero notevole di visualizzazioni. Italiana, Cintura e Da zero a cento potrebbero essere classificate come tormentoni dell'estate 2018! Aspettiamo di conoscere quale tra le tre sarà eletta vincitrice!



YOU TUBE & YOUTUBERS

di Vanessa Popa e Ilaria Venditti

Youtube è un sito web nato per intrattenere gli utenti che visualizzano i contenuti video. Youtube ha dato vita agli youtubers, persone che lavorano in questa piattaforma online. Essi nascono con la volontà di far ridere, divertire e informare chi li segue. Loro registrano video di tipi diversi in base alle loro personalità facendo divertire i loro iscritti e fargli passare il tempo. Gli youtubers sono seguiti perché alle persone piacciono i contenuti dei loro video, poiché in un certo senso, danno consigli ai loro iscritti, a volte preziosi e stabiliscono un rapporto virtuale. Gli youtubers creano contenuti per il loro canale in base ai propri interessi: mukbang, tutorial di trucco, slime, game play ecc.

I mukbang sono video in cui queste persone mangiano e comprano cibi in luoghi molto conosciuti come i Mc Donald's o i ristoranti dove si mangia sushi.

I tutorial sono esempi su come svolgere una determinata cosa o azione, seguendo in modo molto attento e oculato i vari procedimenti.



Molte volte gli youtubers parlano della propria vita e di come trascorrono le proprie giornate tramite i blog.

Gli youtubers più famosi registrano anche dei musically, video dove si imitano gesti e movimenti che costruiscono un balletto sulla base di una canzone.

Gli youtubers preferiti dai ragazzi sono Favij e Stepny mentre fra le ragazze le più famose sono Chiara Paradisi, Elisa Maino e Marta Lasito, tutte e tre muser ovvero ragazze diventate famose su internet grazie ai musically che registrano.

Gli youtubers inoltre sono molto attivi sui social come Facebook e Instagram, per dare ulteriori contenuti e informazioni ai loro iscritti. I giovani di oggi amano youtube perché gli youtubers riescono ad aprire un mondo nuovo ai ragazzi che li seguono attraverso i loro video. I loro seguaci si iscrivono al canale curiosi di scoprire i contenuti postati dagli youtubers aumentandone così gli iscritti e le visualizzazioni.

La rubrica Games è a cura di Raffaele Antonacci, Francesco Botticelli, Lorenzo Lisi, Lucio Paglia, Michele Silvestri e Gabriele Venditti.

FORTNITE

Fortnite è un gioco basato sulla sopravvivenza e necessita, per giocare, di almeno una piattaforma di gioco tra Playstation 4, X-box One, Microsoft Windows, MacOS, Nintendo Switch e per il sistema IOS a partire dall'Iphone 6S, a breve disponibile anche su Android. Fortnite è un gioco di sopravvivenza sviluppato da Epic Games e People Can fly. Questo gioco ha due modalità di gioco: "Salva il mondo" – la campagna dove puoi giocare sia online che offline – e "Battaglia reale" che puoi giocare solamente in modalità multi giocatore; singolarmente o in coppie e/o squadre. Questo gioco è diventato famoso per le skin, ovvero i personaggi nel gioco (che secondo la maggior parte dei giocatori sono fatte bene), ed è diventato famoso anche perché si avvicina molto al film Hunger Games.



HEARSTONE

Hearthstone è un videogioco di carte collezionabili, sviluppato e pubblicato dalla Blizzard Entertainment nel 2014. Per giocare a questo gioco bisogna avere una piattaforma di gioco, Microsoft Windows, MacOS, IOS, Android. Le partite in questo gioco si svolgono tra due giocatori che si sfidano con un deck a testa composto da trenta carte con eroi diversi o uguali che hanno poteri diversi. In questo gioco ci sono leggi differenti, ben ventisei, che cominciano dalla lega venticinque alla prima e dopo la prima c'è una lega dove solo i giocatori più forti arrivano, chiamata "Legend". Questo gioco, anche se è uscito da ben quattro anni, si è classificato nella top venti dei migliori giochi su piattaforma computer aggiudicandosi il secondo posto.



MINECRAFT

Minecraft è un videogame ideato dalla Mojang e dallo svedese Markus Person, detto Notch, che in seguito alla morte di suo fratello, ha creato la leggenda di Herobrine un'entità con super poteri che ha l'aspetto di Steve, il personaggio principale, senza però gli occhi, che infesta i mondi e perseguita i giocatori. La prima versione di Minecraft viene rilasciata formalmente il 17 maggio 2009 in versione alpha, ma fu completata solo nel 2011. Successivamente nel 2014 la Microsoft acquistò la Mojang, quindi Minecraft, per una somma di circa 2,5 miliardi di dollari. Si può giocare su tutte le piattaforme Microsoft, su IOS, Android e su tutte le console, sia in single-player che in multi-player attraverso i server online. Ci sono varie modalità di gioco come la modalità creativa, in cui si hanno risorse illimitate per costruire villaggi e strutture senza limite all'immaginazione. Invece, nella modalità di sopravvivenza bisogna sopravvivere procurandosi risorse e cibo per non morire di fame e difendersi dai mostri. Lo scopo di questa modalità è visitare le diverse dimensioni fino ad arrivare all'End, la fine, dove dopo aver ucciso il drago compaiono due portali uno per il void, dove si trovano nuovi oggetti e materiali, e l'altro per tornare nell'Over World. Le modalità secondarie sono la modalità Hard che complicano la sopravvivenza facendola più difficile e l'Hardcore che limita le vite a disposizione del player.



Poi c'è la modalità Pacifica che elimina la fame e i mob ostili, e quella Avventura in cui bisogna sopravvivere senza la possibilità di rompere i blocchi. Le entità presenti nel gioco si possono dividere in: mob ostili come gli zombie, scheletri, ragni e criper - dei personaggi verdi privi di braccia che sono diventati uno dei simboli più famosi di Minecraft. Invece i mob pacifici come mucche, pecore, galline, maiali e lupi sono principalmente fonte di cibo e animali da compagnia. Poi ci sono i boss come il Wither e l'Ender Dragon. Per arricchire il gioco c'è la possibilità di installare mob che lo rendono più interessante aggiungendo blocchi, modalità di gioco, dimensioni e mob, dando la possibilità di utilizzare macchinari per rendere tutto più veloce e automatico; si può inoltre aggiungere qualsiasi cosa per creare strutture e costruzioni a nostro piacimento. La grande popolarità di questo gioco è dovuta alla semplicità della grafica, particolare per la presenza di elementi composti esclusivamente da strutture cubiche, e alla possibilità di creare minigiochi e pvp o pvm cioè player versus player e player versus mob.

SLIME: ISTRUZIONI PER L'USO

di Federica Margagnoni, Sophia Sardu e Elena Diana

Gli slime sono un gioco amato dai bambini e odiato dagli adulti, ne esistono di più tipi: il butter slime, il fluffy slime, twisty slime, il classico e molti altri. Gli slime sono generalmente odiati dagli adulti perché sono oggetti viscosi, senza una forma definita che si appiccicano dappertutto e lasciano macchie che una volta secche non si possono più eliminare.

Gli slime si comprano in edicola e si possono fare anche in casa, ecco alcune ricette:

- per il fluffy slime serve un tubetto di colla, schiuma da barba, balsamo e dioxan o soluzione oculare.
 - per il butter slime serve colla trasparente, daiso clay, acido borico e borotalco, volendo del colorante alimentare.
 - il twisty lime si può ottenere preparando due tipi di slime, clear slime e cranchy slime. Il clear slime si fa con colla trasparente e soluzione oculare e il crunchy slime si fa con uno slim classico e delle perline; il twisty slime si realizza con l'unione dei due.
 - ci sono anche i glitter slime che si ottengono con un clear slime che si riempie di glitter.
 - il flower slime si fa con un clear slime con dei fiori, ha una resa fantastica.
 - lo sponge slime si fa con uno slime normale con all'interno delle spugne.
- Si ricorda che in tutti gli slime il colorante è facoltativo.



FROSINONE IN SERIE A

di Matteo Genovesi, Valerio Vincenzi e Gianluigi Fratarcangeli

Il Frosinone Calcio è una associazione italiana fondata a Frosinone, un capoluogo di provincia del Lazio. Il Frosinone Calcio è nato nel 1912, dalla federazione F.I.G.C. Nell'anno 2018 il Frosinone si è dimostrato una grande squadra, passando dalla serie B alla serie A, utilizzando il modulo vincente del "3-5-2" con la rosa formata da: Dionisi, Ciano, Ciofani, Gori, Soddimo, Maiello, Crivello, Brighetti, Terranova, Kranjg e il portiere Vigorito. La partita più importante dell'anno è stata Frosinone vs Palermo che è finita 2-0 a favore del Frosinone con i goal di Maiello e Ciano e l'espulsione al Palermo di Pawel Dowicz. Il Frosinone se non avesse vinto questa partita non sarebbe passato in serie A, di conseguenza in serie A ci sarebbe andato il Palermo. Un'altra partita molto importante è stata Frosinone-Cittadella finita col punteggio di 1-1. Il modulo con cui hanno giocato era sempre il "3-5-2", con il quale non sono riusciti a vincere ma a pareggiare (ha segnato Paganini e al Cittadella Lucas Chiaretti).



Il Frosinone ha deciso di creare delle scuole calcio per insegnare a giocare a pallone. Gli allievi sono divisi in tre fasce: piccoli amici 2009–2013, i pulcini 2007–2010 e gli esordienti. Per i ragazzi allievi della società, dai 16 anni in poi è possibile entrare in prima squadra, per chi invece non è stato allievo una volta compiuti 18 anni può accedere alla prima squadra tramite provino.

Il motto del Frosinone oggi è "Rispetto per tutti paura per nessuno".

**CITIZEN
JOURNALIST
2018
60H**