



N.4

o
t
t
o
b
r
e
-
n
o
v
e
m
b
r
e
2
0
2
1

Aldo Moro Magazine

Periodico di divulgazione su fatti, curiosità e storia locale a cura degli studenti delle medie dell'Istituto Comprensivo Aldo Moro di Stornarella



BULLISMO E SOCIAL NETWORK
LA PAROLA AI RAGAZZI

*IL GENIO DI LEONARDO DA VINCI
AL GIORNO D'OGGI*

Periodico di divulgazione di
storia locale, fatti e curiosità
a cura dei ragazzi della scuola
secondaria di I grado
“Aldo Moro”
di Stornarella.

Redazione a cura di:
prof. Kontos Francesco
prof.ssa Costa Sara

N. 4 Ott./Nov.
2024

BULLISMO E SOCIAL NETWORK

-- *I Carabinieri ci mettono in guardia* --

Il bullismo è un problema complesso e diffuso che colpisce bambini e adolescenti in tutto il mondo.

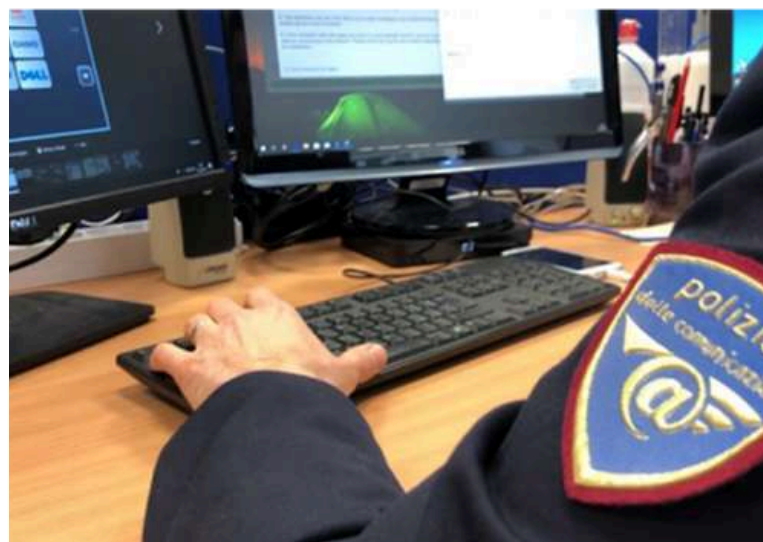
Si tratta una forma di violenza fisica, psicologica e verbale, spesso perpetrata in contesti scolastici. Il fenomeno è in costante crescita e le sue conseguenze possono essere devastanti sia per le vittime che per i bulli stessi.

Il bullismo si manifesta in varie forme, può essere diretto, nel caso di insulti, aggressioni fisiche o minacce, o indiretto, con esclusione sociale e diffamazione.

Negli ultimi anni, il bullismo online, *cyberbullismo*, ha preso piede, complicando la situazione.

Le vittime possono subire attacchi costanti attraverso social media e piattaforme di messaggistica, rendendo difficile la fuga da questa forma di violenza. Le radici del bullismo possono essere rintracciate in vari fattori, tra cui la cultura familiare, l'ambiente sociale e le dinamiche relazionali tra pari.

Spesso i bulli provengono da contesti in cui sono stati esposti a comportamenti aggressivi o dove manca un adeguato supporto emotivo.



La pressione dei gruppi, la ricerca di potere e il desiderio di appartenere possono spingere alcuni ragazzi a comportarsi in modo prepotente.

Le vittime di bullismo possono affrontare una serie di conseguenze psicologiche e fisiche, tra le più comuni si riscontrano ansia, depressione, isolamento sociale e, nei casi più gravi, pensieri suicidi.

L'autostima di una persona può subire danni irreparabili, influenzando negativamente la sua vita.

È fondamentale che le vittime ricevano il supporto adeguato per affrontare queste esperienze traumatizzanti.

Ma anche i bulli non ne escono indenni. Chi esercita violenza sugli altri sviluppa problemi relazionali e comportamentali in età adulta, aumentando il rischio di abbandono scolastico, attività criminali e difficoltà nei rapporti affettivi.

Interventi precoci possono aiutare a modificare questi comportamenti, ma richiedono una maggiore attenzione da parte delle famiglie e della comunità.

La prevenzione del bullismo è fondamentale e deve coinvolgere tutti gli attori sociali: famiglie, scuole e

istituzioni. È fondamentale che gli insegnanti siano formati per riconoscere e intervenire nei casi di bullismo. Le scuole dovrebbero adottare politiche chiare contro il bullismo e promuovere attività che favoriscano la collaborazione tra studenti. È essenziale che i genitori siano coinvolti e sensibilizzati a riguardo. Un dialogo aperto in famiglia può aiutare i bambini a esprimere le proprie emozioni e a denunciare situazioni di bullismo.

La tecnologia, sebbene possa essere un veicolo per il cyberbullismo, può anche fungere da strumento di supporto. Piattaforme online possono fornire spazi sicuri per le vittime per condividere le loro esperienze e ricevere aiuto, ma è importante che le scuole e le famiglie promuovano un uso consapevole e responsabile della tecnologia.

di Fiorilli Sofia



E TU ... CI GIOCHI AI VIDEOGIOCHI?

-- *Un'industria in costante evoluzione* --

Negli ultimi decenni, il mondo dei videogiochi è passato da un'attività di nicchia a un fenomeno culturale di massa. I videogiochi non sono solo un modo per passare il tempo, ma un'industria multimilionaria che influisce su diversi aspetti della vita quotidiana, dalla socializzazione all'arte, fino alla tecnologia.

Questo articolo esplorerà l'evoluzione dei videogiochi, il loro impatto culturale e sociale, le sfide e le opportunità che il settore affronta nel futuro. La storia dei videogiochi inizia negli anni 50 con i primi esperimenti di programmazione su computer.

Tuttavia, è stato negli anni 70 e 80 che i videogiochi hanno cominciato a guadagnare popolarità. Titoli iconici come "Pong" e "Space Invaders" hanno catturato l'immaginazione del pubblico, portando alla nascita delle prime console domestiche come l'Atari 2600. Negli anni 90, il settore ha conosciuto un'enorme espansione grazie all'introduzione di console più avanzate come la PlayStation e il Nintendo 64. La grafica è migliorata e i giochi hanno iniziato a raccontare storie complesse e coinvolgenti,

attraendo un pubblico sempre più vasto. In questo periodo, il genere dei giochi di ruolo (RPG) e dei giochi di avventura ha preso piede, con titoli leggendari come "Final Fantasy" e "The Legend of Zelda".

L'arrivo del nuovo millennio ha segnato un'altra svolta significativa, l'ascesa dei giochi online e delle piattaforme di gioco. L'era dei social media ha dato vita a nuove forme di interazione, permettendo ai giocatori di connettersi in modi mai visti prima. Giochi come "World of Warcraft" hanno creato comunità virtuali, mentre titoli come "Fortnite" hanno trasformato il gioco in un evento sociale globale.

I videogiochi sono diventati un'importante forma di espressione culturale. La narrativa nei videogiochi ha raggiunto livelli di complessità paragonabili a quelli del cinema e della letteratura.

Storie profonde, personaggi ben sviluppati e mondi ricchi di dettagli hanno reso i videogiochi un mezzo attraverso cui gli sviluppatori possono esplorare temi complessi come la moralità, l'identità e la solitudine.

I videogiochi hanno influenzato altri settori, come la moda e la musica. Iconiche colonne sonore di videogiochi sono state reinterpretate da artisti di fama mondiale, mentre eventi come l'E3 (Electronic Entertainment Expo) sono diventati occasioni di grande rilevanza mediatica.

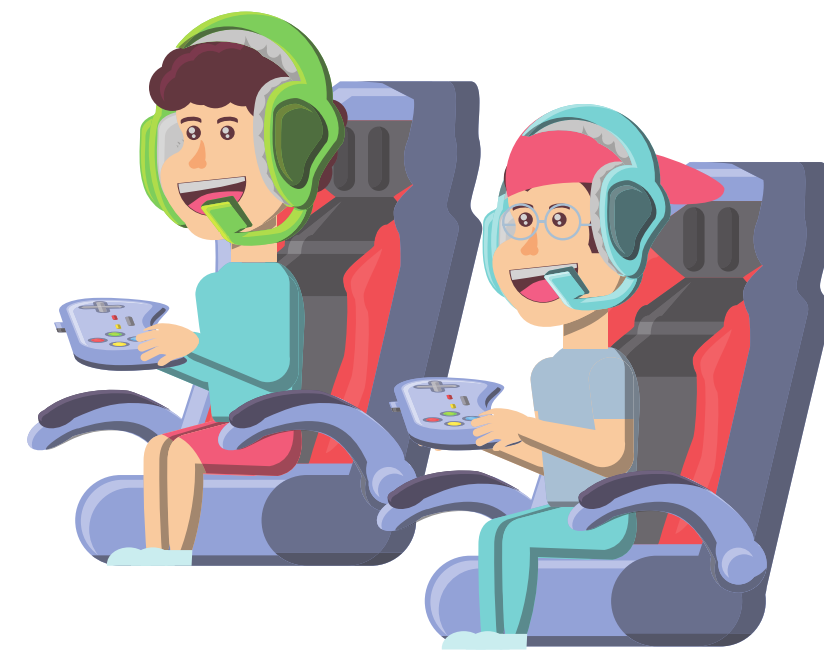
Il fenomeno degli eSports è un altro aspetto significativo dell'impatto culturale dei videogiochi.

Competizioni di giochi come "League of Legends" e "Dota 2" attirano milioni di spettatori e hanno portato alla creazione di leghe professionistiche e squadre sponsorizzate.

Questo ha contribuito a legittimare i videogiochi come una forma di sport a tutti gli effetti, portando a dibattiti su cosa significhi realmente "competere".

Nonostante il successo, l'industria dei videogiochi affronta diverse sfide. Uno dei problemi più discussi è quello della salute mentale dei videogiocatori.

Se da un lato i videogiochi possono favorire socializzazione e relax, dall'altro possono anche contribuire a dipendenze e problemi di isolamento sociale. Negli anni, sono stati condotti studi per cercare di comprendere questi



aspetti e sviluppare soluzioni.

La questione della rappresentazione nei videogiochi è un tema centrale.

Gli sviluppatori sono chiamati a creare personaggi e storie che rappresentino una gamma più ampia di esperienze umane, per garantire che tutti i giocatori possano vedere se stessi nei mondi virtuali che esplorano.

Le questioni legate alla privacy e alla sicurezza online sono un altro tema caldo. Con l'aumento dei giochi online, la protezione dei dati personali e la sicurezza dei minorenni sono diventati argomenti di discussione sempre più importanti. Le aziende sono chiamate a implementare misure più severe per proteggere i propri utenti.

Guardando al futuro, ci sono molte tendenze che promettono di modellare l'industria dei videogiochi nei prossimi anni. L'intelligenza artificiale sta già cambiando il modo in cui i giochi vengono sviluppati, migliorando l'esperienza di gioco attraverso la creazione di NPC (personaggi non giocanti) più intelligenti e reattivi.

La realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR) offrono nuove opportunità per un'immersione ancora più profonda, trasformando il modo in cui interagiamo con i mondi virtuali.

Il *cloud gaming* sta guadagnando popolarità, consentendo ai giocatori di accedere ai titoli più recenti senza dover investire in hardware costosi.

Questo potrebbe democratizzare l'accesso ai videogiochi, rendendo possibile per più persone di partecipare a questa forma di intrattenimento.

Con l'aumento della consapevolezza ambientale, molte aziende stanno cercando di adottare pratiche più sostenibili nella produzione e distribuzione dei videogiochi.

Il mondo dei videogiochi è un microcosmo vibrante e in continua evoluzione, capace di influenzare e riflettere le dinamiche culturali della società moderna.

I videogiochi, da semplici passatempi, sono diventati una parte integrante della nostra cultura e continueranno a plasmare il nostro futuro in modi che ancora non possiamo immaginare.

di Braccia Matteo



Alla scoperta dei libri



Qual è il miglior modo per studiare e imparare cose nuove? La risposta a questa domanda è il libro. Il libro è una raccolta di pagine messe insieme con un ordine ben preciso, ma in quelle pagine si nasconde un potenziale, quello di far apprendere ad una persona milioni e milioni di informazioni attraverso semplice carta. I giovani che leggono i libri diminuiscono sempre di più e questo porta molta disinformazione. I libri che possiamo leggere sono veramente tanti e si suddividono in base al genere.

Ogni persona ha gusti diversi e sceglie il libro che più piace. Alcuni studi affermano che il genere di libri più venduto in Italia, è il *giallo o thriller*. Io leggo molto e mi appassiono sempre più, ma se devo dirla tutta il mio genere di libri preferito è *avventura*, perché trasmettono diverse emozioni, come l'adrenalina. Questo genere mi mi ha sempre incuriosito e affascinato. I migliori sono: “*Il richiamo della foresta*” di Jack London, “*Il mistero della casa viaggiante*” di Michele Soler e “*Ventimila leghe sotto i mari*” di Jules Verne. Un nuovo genere di libri che leggono tutti dall'infanzia sono i fumetti, libri che ti fanno rivivere le emozioni che provavi quando vedevi i cartoni animati o supereroi preferiti. Si organizzano Festival dove si trovano stand con autori di fumetti famosi.

Oggi il mondo è in continua evoluzione e attraverso la tecnologia, si è riuscito a sviluppare un nuovo modo di leggere, attraverso gli *ebook*, libri ma in forma digitale, rendendo facile e comodo leggere attraverso un cellulare o un computer.

di Di Gennaro Luigi



IL TEATRO

-- Antica e moderna forma d'arte --

Il teatro è una delle forme d'arte più antiche e universali, capace di esplorare la natura umana attraverso la rappresentazione di storie, personaggi e situazioni. Si distingue come uno spazio vivo, in cui il pubblico e gli attori si trovano faccia a faccia, in un'esperienza di comunicazione diretta che unisce emozioni e riflessioni.

Le origini del teatro risalgono all'antica Grecia, dove aveva sia una funzione rituale che sociale. I grandi autori di tragedie greche, come *Eschilo*, *Sofocle* ed *Euripide*, utilizzavano il teatro non solo per intrattenere, ma anche per esplorare temi universali come il destino, la giustizia e l'onore. Nello stesso periodo si sviluppava la commedia, un genere che attraverso la risata, affrontava temi di vita quotidiana e criticava le contraddizioni della società.

Durante il Medioevo, il teatro si avvicina alla religione, con rappresentazioni sacre e misteri che narravano le storie della Bibbia.

Il Rinascimento invece, riportò in alto l'interesse per la cultura classica, e autori come *William Shakespeare* in Inghilterra, *Molière* in Francia e *Lope*



de Vega in Spagna contribuirono a fare del teatro un'arte complessa e affascinante, che poteva spaziare dal dramma più profondo alla commedia più leggera.

Anche il linguaggio e la forma del teatro si sono evoluti nel tempo.

Dal Settecento in poi, il teatro si è aperto alla sperimentazione di nuove forme di rappresentazione, come la tragedia borghese, il dramma romantico e nel Novecento, il teatro di autori come *Samuel Beckett* e *Eugène Ionesco*, che hanno rimosso il linguaggio e la logica narrativa tradizionali per riflettere sul vuoto esistenziale.

Oggi, il teatro continua a evolversi grazie alla contaminazione con altre arti esplorando temi contemporanei e utilizzando nuove tecnologie.

Il teatro contemporaneo riflette su questioni sociali, politiche ed esistenziali diventando anche, uno spazio di sperimentazione per artisti che desiderano superare i limiti tradizionali tra palco e pubblico. Il palcoscenico è la struttura dove si esibiscono gli attori, riservata ai tecnici e agli interpreti.

Comunica con la sala mediante il boccascena, dove si trova il sipario, oltre il quale sporge il proscenio, delimitato dalla ribalta. Questa forma d'arte rimane unica per il suo potere di creare una connessione umana diretta, suscitando emozioni intense e riflessioni profonde, e per il suo modo di farci interrogare su chi siamo e su come ci relazioniamo con il mondo.

di *Brancone Alessio*

LEONARDO DA VINCI

-- *Genio oltre il tempo* --

Leonardo da Vinci, nato a Vinci nel 1452, è considerato uno dei più grandi geni di tutti i tempi. La sua figura, avvolta da un'aura di mistero e fascino, ha ispirato artisti, scienziati e pensatori per secoli. Incarnava perfettamente lo spirito del Rinascimento.

La sua curiosità era insaziabile e i suoi interessi spaziavano dall' arte alla scienza, dall'anatomia all' ingegneria. Pittore, scultore, architetto, musicista, scienziato e inventore, Leonardo era un vero e proprio uomo universale.

Grande inventore, progettò macchine volanti, carri armati, elicotteri e paracaduti, anticipando di secoli le invenzioni moderne.

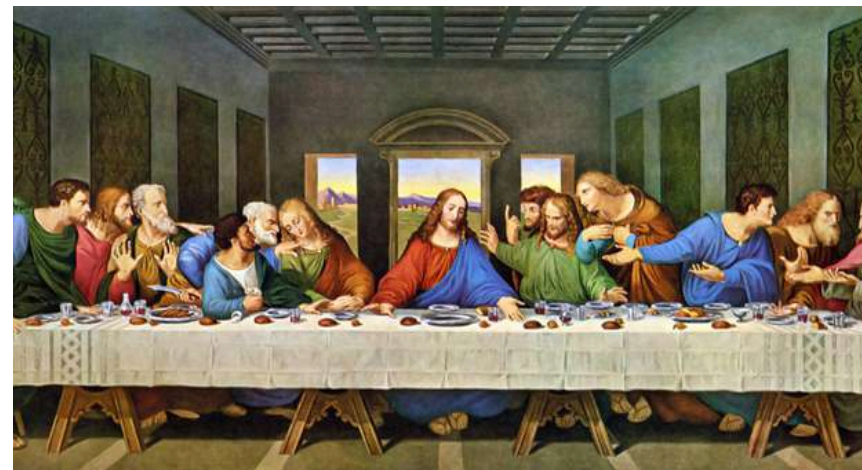
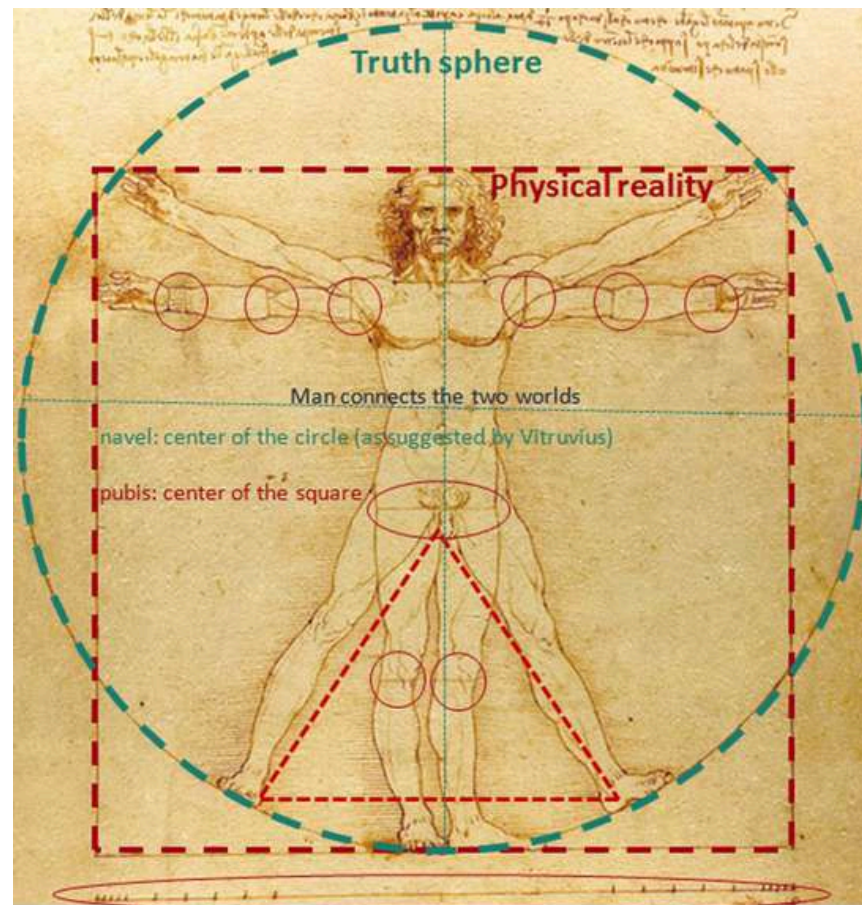
I suoi codici, ricchi di disegni e appunti, sono una testimonianza della sua mente geniale e della sua capacità di anticipare il futuro.

Tra le sue opere più celebri ricordiamo: “*La Gioconda*”, “*L'Ultima Cena*” e “*L'Uomo Vitruviano*”. Leonardo è stato un genio, ha lasciato un'impronta indelebile nella storia dell'umanità.

La capacità di osservare il mondo con occhi nuovi e di tradurre le osservazioni in opere d'arte, lo rende

un modello per tutti coloro che cercano di spingere i limiti della conoscenza.

di *Cassanelli Valeria*



MICHELANGELO BUONARROTI

-- *L'arte che trascende il tempo e lo spazio* --

Michelangelo Buonarroti, nato il 6 marzo 1475 a Caprese, in Toscana, è considerato uno dei più grandi artisti del Rinascimento. La sua versatilità, che abbraccia scultura, pittura e architettura, ha lasciato un'impronta indelebile nella storia dell'arte, rendendolo un simbolo di creatività e genio. Fin da giovane, Michelangelo mostrò un talento straordinario. Si trasferì a Firenze, dove studiò sotto il noto scultore Domenico Ghirlandaio. La sua prima grande commissione avvenne nel 1490 con la realizzazione della "*Madonna della Scala*", che già metteva in luce la sua abilità nel rappresentare il corpo umano con una profondità e un'espressività senza precedenti. Fu con la celebre statua del "*David*" che Michelangelo raggiunse la fama mondiale. Questa scultura, alta oltre 5 metri, non è solo un simbolo della Repubblica Fiorentina, ma rappresenta anche l'ideale di bellezza e proporzione tipico dell'umanesimo rinascimentale. David rappresenta la perfezione del corpo umano, esprimendo forza, determinazione e un'intensa emozione. La sua anatomia dettagliata e l'uso magistrale del

marmo rendono quest'opera un capolavoro senza tempo. La sua carriera non si limitò alla scultura. Lavorò alla *Cappella Sistina*, dove creò alcuni dei più straordinari affreschi della storia dell'arte, il "*Giudizio Universale*". La maestria con cui Michelangelo rappresenta le emozioni e la spiritualità dei personaggi è senza pari, rendendo il suo lavoro un punto di riferimento per l'arte sacra. Altra opera di Michelangelo è il soffitto della *Cappella Sistina*, con la celebre "*Creazione di Adamo*".

La sua carriera si estese anche all'architettura. Fu nominato architetto della *Basilica di San Pietro* a Roma e contribuì significativamente alla sua progettazione, in particolare alla famosa cupola che oggi è un simbolo della città. Michelangelo integrò innovazioni strutturali e artistiche, creando uno spazio che rappresenta una fusione perfetta tra arte e architettura. La visione architettonica ha influenzato profondamente il corso dell'architettura rinascimentale e barocca, trasformando Roma in un centro di cultura e bellezza.

di D'Agnello Samuele



BELLEZZE E PAESAGGI

-- *Un viaggio nelle meraviglie pugliesi* --

ORDONA _ Un luogo da visitare è Ordon, luogo adatto a tutti coloro che amano la storia. Poco fuori il centro del paese è presente lo scavo archeologico di *Herdonia*. All'interno della città sono visibili il foro, la basilica, le strade e le botteghe che componevano il centro urbano. Accanto sorge un museo archeologico dove si possono visitare i reperti che sono venuti alla luce durante gli scavi.



ORTA NOVA _ E' il paese più grande dei Cinque Reali siti, un borgo pieno di edifici storici, culturali e religiosi e che riesce ad appassionare ogni turista.



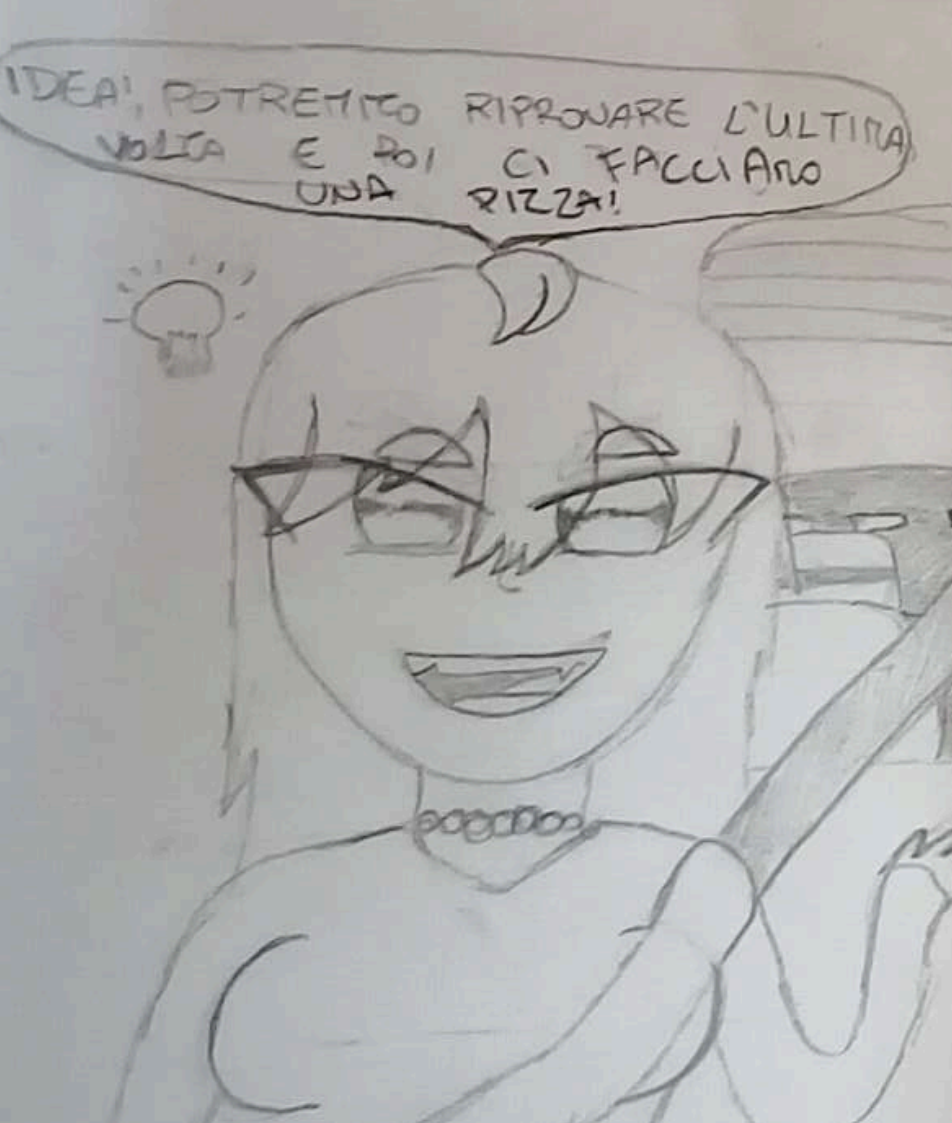
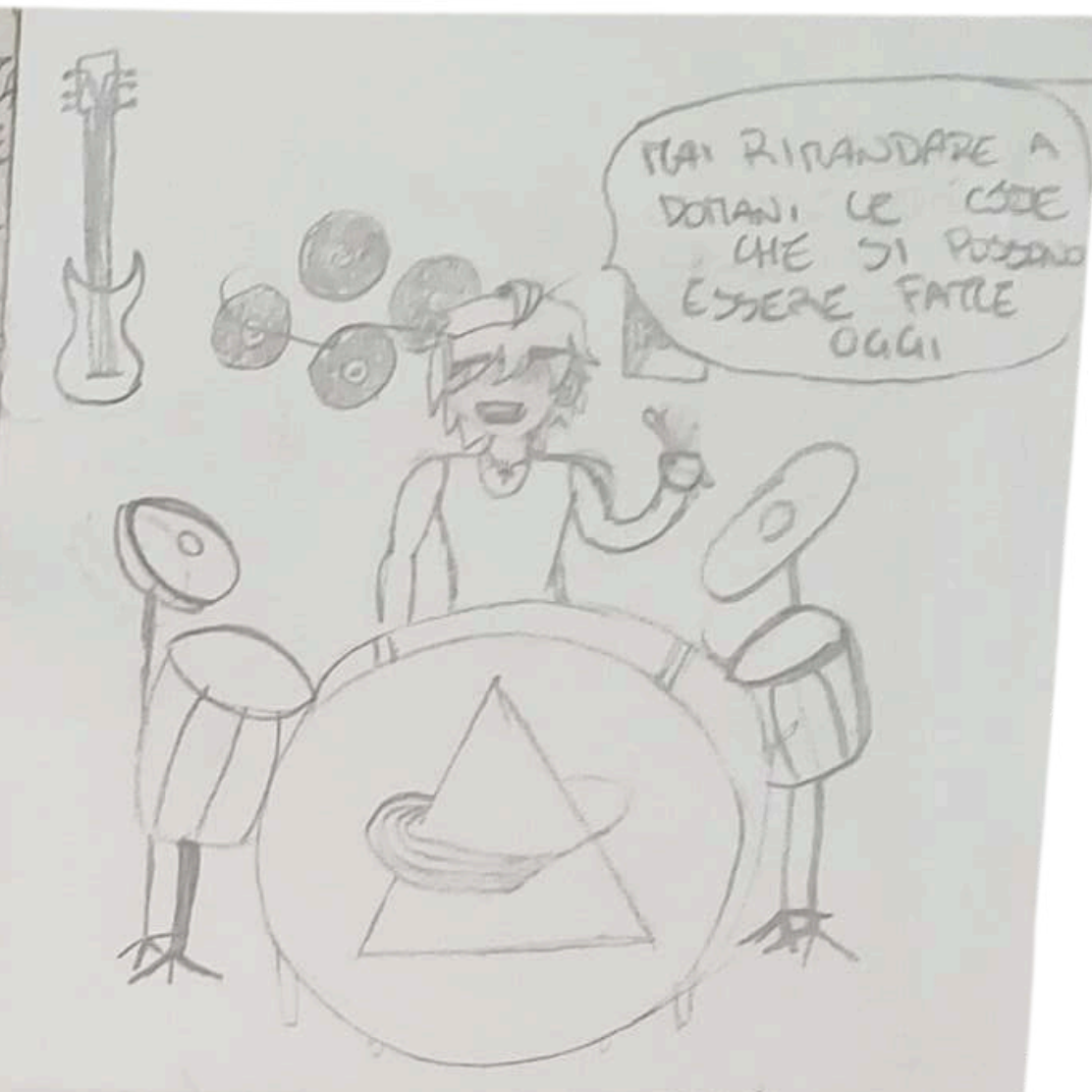
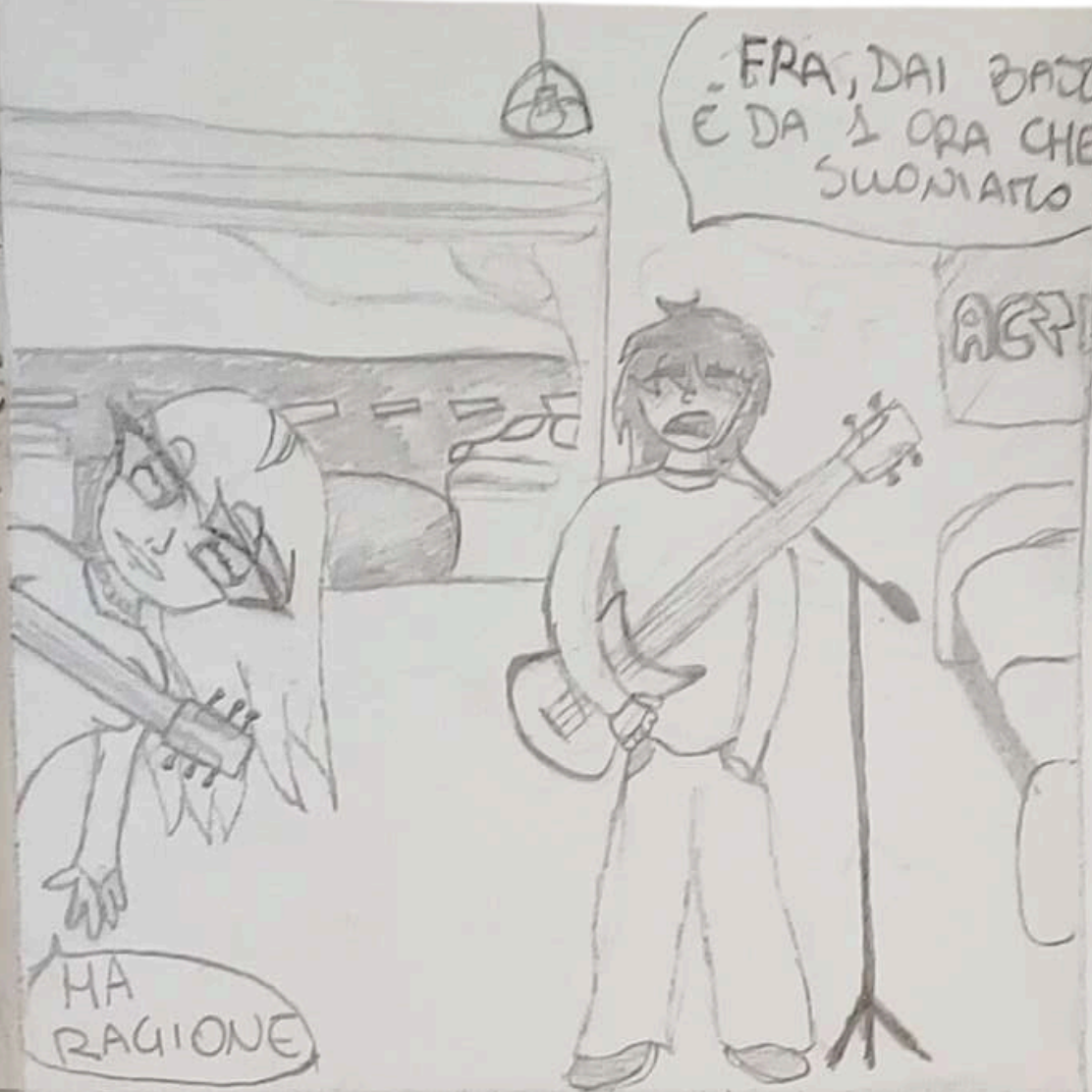
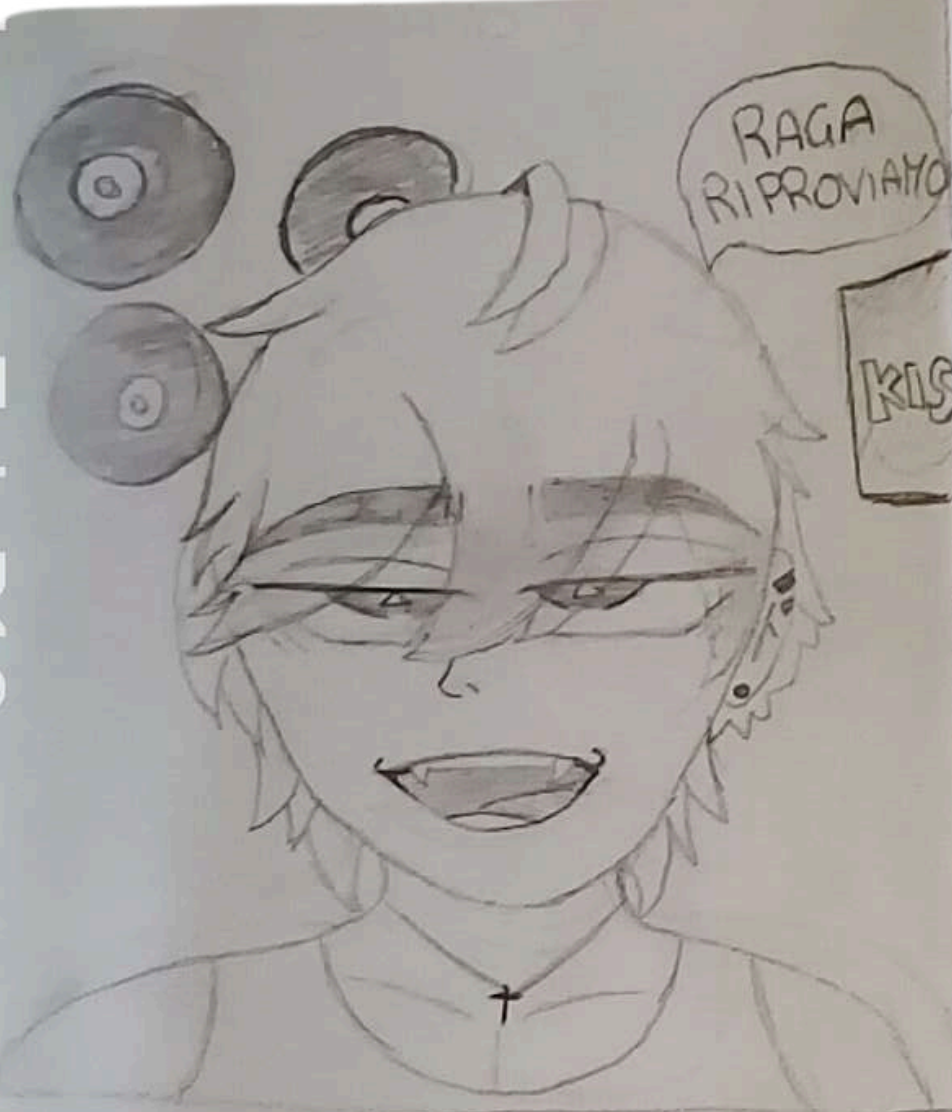
STORNARA _ Il paese presenta importanti testimonianze dell'attività gesuitica nel luogo, come la Torre gesuitica. Da visitare anche i tanti murales, presenti sui muri dei palazzi, risultato di un Festival che ospita ogni anno artisti da tutto il mondo.





CERIGNOLA _ Il paese è ricco di testimonianze della presenza gesuitica ed edifici che mostrano l'importanza culturale della città, come biblioteche e teatri. Un posto da visitare è la cattedrale di *San Pietro Apostolo*, duomo maestro che domina il centro storico. La chiesa è un esempio di architettura spettacolare. Il corpo del duomo, con tre absidi e tre cupole, presenta uno stile neogotico tipico del XIX secolo. I lavori iniziarono nel 1870 ma furono completati solo nel 1934. L'esterno si presenta molto appariscente, l'interno, al contrario è semplice e con pochi decori.



ASCOLI SATRIANO _ Chiunque entri in paese passando dalla *Porta di Sant'Antonio Abate*, si renderà conto che il centro storico è il cuore pulsante del paese. La *Basilica cattedrale della Natività della Beata Vergine Maria* affascina i turisti per le sue imponenti dimensioni interne, l'eleganza dell'architettura romanica e la sua storia millenaria. Nulla da togliere al *Palazzo Ducale* della città, con le sue manifestazioni medievali, e alla *Torre dell'Orologio* che, con l'*arco di Porta Nuova*, offre un'atmosfera antica e suggestiva.



A FEW 
MOMENTS
LATER

ACADE



**Vi aspettiamo
nel prossimo numero!**