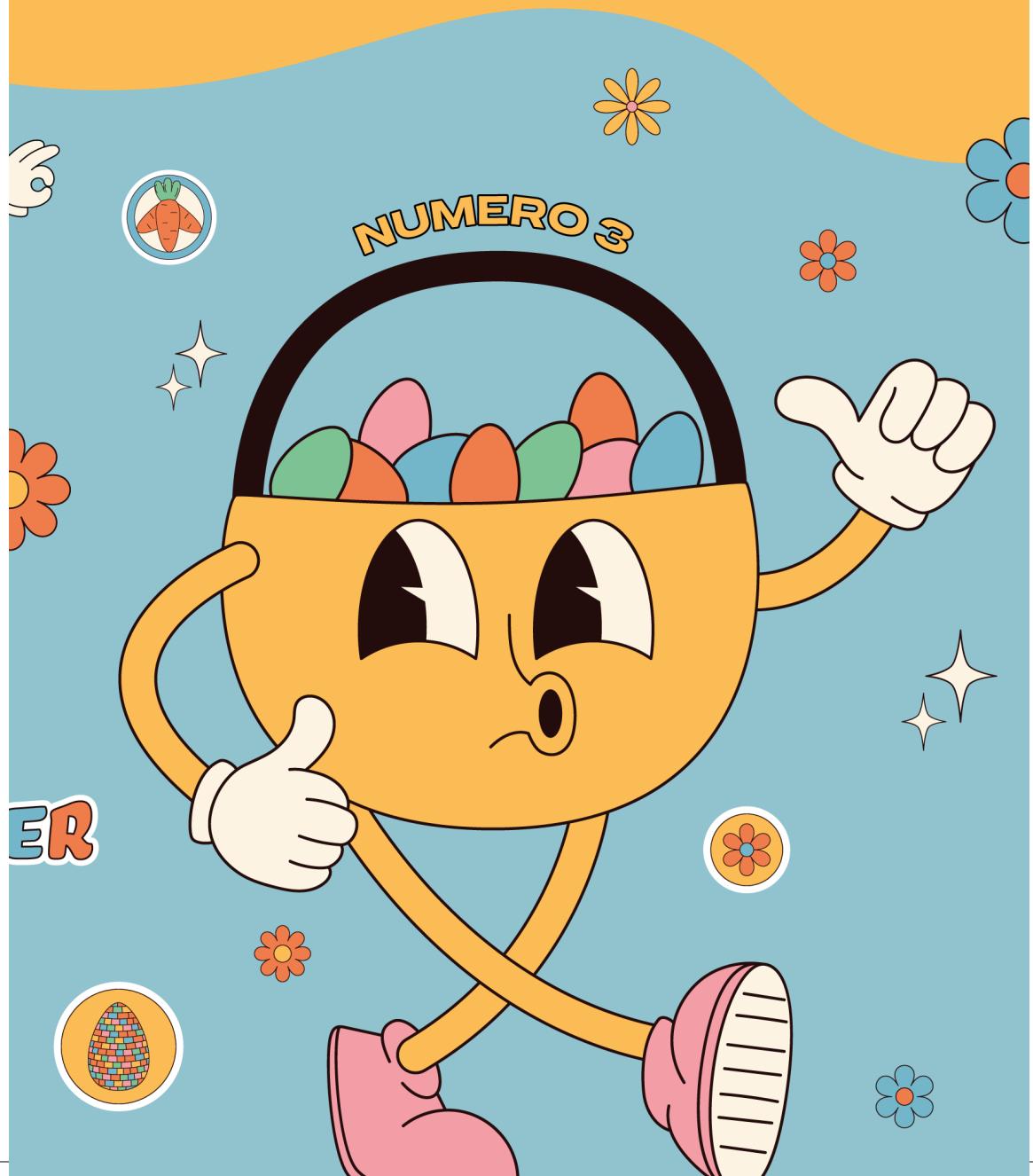


POST-ITIS



Redazione & Indice

REDATTORI

Davide Signorelli
Nicola Preda
Christian Ambrosini
Francesco Marzullo
Simone D'Agostino
Marco Bellini
Giorgio Pizzuto
Carrara Francesco
Pievani Francesco
Chitò Dario
Alex Locatelli
Valentino Dentella
Francesco Rinaldi
Filippo Novelli
Youssef El Fahouss

La luce brillante della band scolastica

8 marzo - un giorno di ricordo, lotta e presa di coscienza

Qual è l'anno piú difficile al Paleocapa?

Fisico o digitale: il dilemma dei giochi

CES 2024 che Innovazione!

Non ho mai...

Spyker: come (non) gestire una casa automobilistica

Emulazione è preservazione

Dispersi

La marcia su Roma

Tra il pallone e il fischietto: la scelta di diventare arbitro

DOCENTE REFERENTE

Prof.
Muzzupappa

DIRETTORE

Davide
Signorelli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Nicola
Preda
@nicolapreda_

***buona
pasqua!!***



La luce brillante della **BAND SCOLASTICA**



Nel cuore pulsante della nostra scuola, risuona una melodia che va oltre le mura delle aule e si diffonde nell'aria, portando con sé una carica di emozioni e una sensazione di unità. Questa melodia è la voce della nostra band scolastica, un gruppo di ragazzi straordinari che, con il loro impegno e il loro talento, hanno trasformato le nostre giornate in momenti indimenticabili. Al centro di questa avventura musicale, troviamo Rick, il giovane batterista di prima superiore. Nonostante la sua età, Rick stupisce tutti con le sue abilità dietro le pelli, dimostrando una padronanza e una passione che vanno ben oltre i suoi anni. La sua presenza dirompente e il suo ritmo incalzante sono il motore che alimenta ogni nostra performance, trasmettendo ener-

gia e vitalità a tutto il pubblico. Accanto a Rick, c'è Lev, il chitarrista di quarta che porta con sé una sensibilità e un udito straordinario. Pur essendo riservato e silenzioso, la sua musica parla per lui, trasmettendo emozioni profonde e coinvolgenti che riescono a toccare il cuore di chiunque lo ascolti. Con ogni nota che suona, Lev ci ricorda che la musica è un linguaggio universale capace di superare qualsiasi barriera e unire le persone di ogni cultura e provenienza. Il nostro frontman è Filippo, un talento che dona voce alle nostre emozioni più profonde. Con la sua voce potente e la sua abilità sulla chitarra, Filippo riesce a trasmettere sentimenti che vanno dall'euforia alla malinconia, coinvolgendo il pubblico in un vortice di emozioni. Anche se a volte si lascia sopra-



fare dalla frustrazione nel perseguire la perfezione, la sua determinazione e la sua passione sono fonte di ispirazione per tutti noi. Poi c'è Giovanni, soprannominato affettuosamente "Il Giova", il chitarrista di quinta che incanta il pubblico con la sua energia contagiosa e i suoi acrobatici salti sul palco. Ogni sua esibizione è uno spettacolo a sé, un'esplosione di creatività e talento che ci fa dimenticare ogni preoccupazione e ci trascina in un vortice di gioia e divertimento. Con il suo carisma e la sua bravura, Giova riesce a creare un legame speciale con il pubblico e con i suoi compagni, trasformando ogni concerto in un'esperienza indimenticabile per tutti. Infine, c'è Giuliano, detto anche "Il Lupi", il virtuoso della musica di quinta che sembra capace di suonare qualsiasi strumento con una maestria e una creatività senza pari. La sua versatilità e la sua genialità sono fonte di stupore per tutti noi, e ci fanno capire che

non ci sono limiti quando si tratta di esprimere se stessi attraverso la musica. Eccelle soprattutto al pianoforte, dove le sue dita danzano sulle tastiere con eleganza e precisione, trasformando ogni brano in un'esperienza magica e coinvolgente. Con la sua presenza magnetica e la sua incredibile abilità, Giuliano riesce a trasformare ogni nostra esibizione in un momento magico e indimenticabile. Insieme, questi ragazzi rappresentano non solo il talento e la creatività della nostra scuola, ma anche la forza dell'unione e della speranza. In un'epoca in cui il mondo sembra diviso da mille contraddizioni, la band scolastica ci ricorda che la musica ha il potere di unire le persone e di superare ogni differenza. Grazie a loro, possiamo sentire la luce brillante di speranza e ci scalda quando i caloriferi dell'Esperia non vanno.

Di Alessandro Sinigaglia



Giornata da Esperia

Un giorno di ricordo, lotte e conquiste

L'8 marzo si celebra la festa della donna; tuttavia, il termine "festa" non è propriamente la denominazione corretta. In realtà l'8 marzo è riconosciuto ormai nella maggior parte dei Paesi occidentali e degli Stati Uniti, come Giornata internazionale della donna, istituita dalle Nazioni Unite per ricordare le conquiste ottenute finora e riflettere sulle disuguaglianze ancora esistenti. Si tratta perciò di un giorno di riflessione sull'importanza delle battaglie e delle vittorie che le donne hanno conseguito nel corso della storia, dei diritti e delle conquiste sociali, politiche ed economiche ottenute, ma in cui si richiama anche l'attenzione sulle disuguaglianze di genere ancora esistenti, sugli stereotipi, sulla violenza, e sulle discriminazioni di cui ancora oggi le donne sono spesso vittime. Conquiste se ne sono fatte tante anche se esistono ancora realtà, in tutte le parti del mondo, in cui le donne patiscono ancora proprio in quanto donne. La festa della Donna deve ricordare, anno dopo anno, quello che è stato fat-

to nei secoli dalle donne di ogni tempo e luogo, le tappe raggiunte e le figure protagoniste di un processo tuttora in piena evoluzione, ma anche tenere presente che c'è ancora molta strada da fare: ineguaglianze di genere, disparità di stipendi, accesso al mondo del lavoro e violenza restano infatti questioni aperte. L'origine di questa giornata ha avuto diverse cause e, nel corso degli anni, si sono diffuse anche alcune leggende sulla nascita di questa celebrazione. Tra queste, quella secondo cui sarebbe stata istituita per ricordare le operaie morte in un incendio in una fabbrica di camicie, a New York, l'8 marzo 1909. In realtà, la festa della donna ha origine dall'azione dei movimenti socialisti e femministi che si svilupparono tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento, in particolare negli Stati Uniti e in Europa. La prima Giornata Nazionale della donna venne celebrata il 28 febbraio 1909 negli Stati Uniti. L'evento, che si può considerare l'antesignano della festa

ARZO

Itta e presa di coscienza

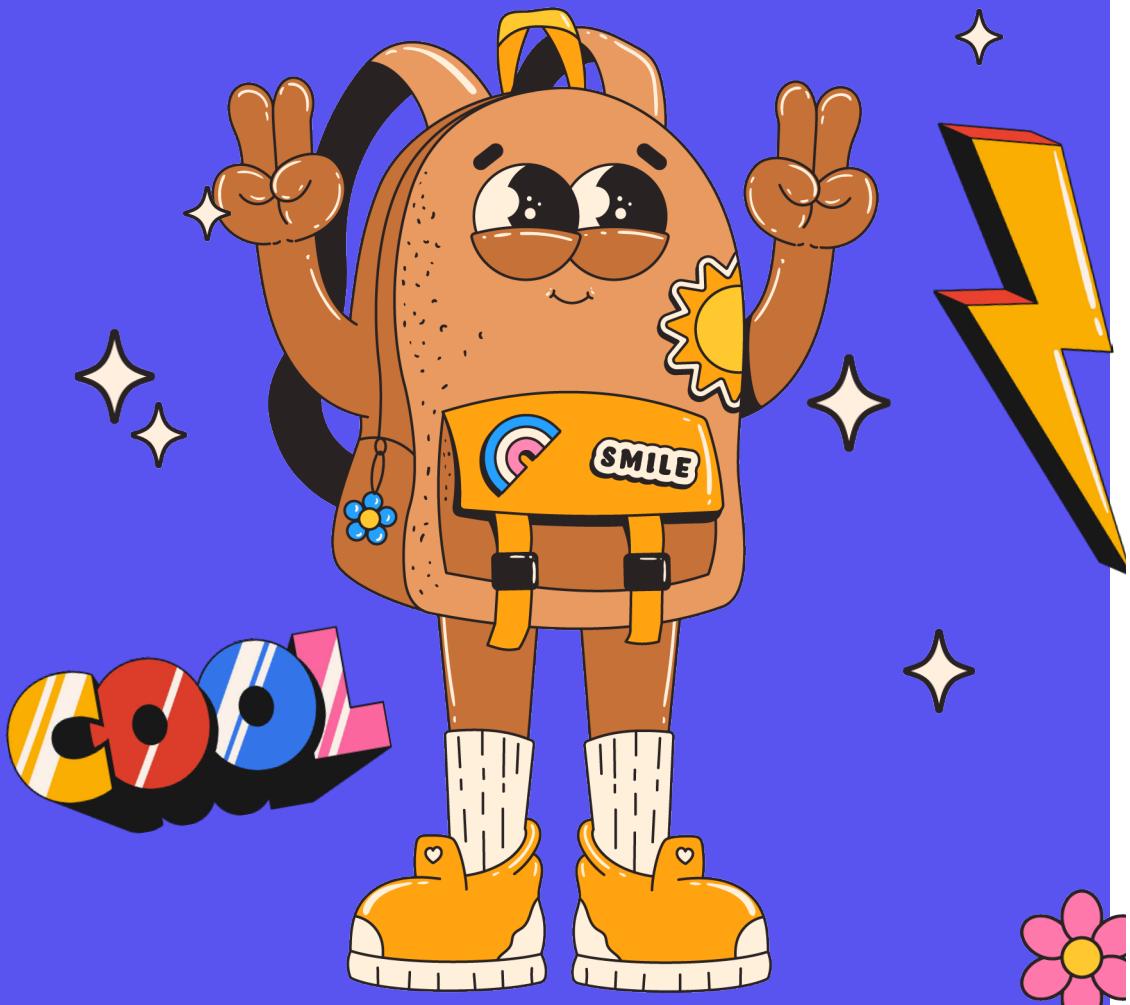
della donna, fu il Woman's Day, organizzato il 28 febbraio 1909 a New York, per rivendicare il diritto di voto, il miglioramento delle condizioni di lavoro e la pace. Fu scelta questa data in memoria dello sciopero di migliaia di camiceia newyorkesi che, l'anno prima, avevano rivendicato con forza migliori condizioni di lavoro. Nel 1910, durante lo svolgimento del congresso di Copenaghen, la leader socialista tedesca Clara Zetkin propose di istituire una giornata internazionale delle donne, da celebrare ogni anno in una data diversa in ogni paese, per promuoverne i diritti e per sostenere la campagna in favore del suffragio universale, seguendo il modello statunitense; la sua celebrazione venne fissata l'ultima domenica di febbraio. Austria, Danimarca, Germania e Svizzera, nel 1911, furono i primi Paesi europei a celebrare tale giornata. In Russia, durante il Primo conflitto mondiale, l'8 marzo 1917, le donne scesero in piazza per chiedere la fine della

guerra. Fu quella una delle prime manifestazioni della Rivoluzione russa di febbraio, che portò poi al crollo dello zarismo: l'8 marzo divenne per questo la Giornata mondiale dell'operaia nel 1921 e, in seguito, fu adottata da diversi Stati per celebrare simbolicamente la Festa della Donna. Conquiste sono state ottenute, anche se esistono ancora realtà, in tutte le parti del mondo, in cui le donne patiscono ancora proprio in quanto tali. La festa della Donna deve ricordare, anno dopo anno, quello che è stato fatto nei secoli dalle donne di ogni tempo e luogo, le tappe raggiunte e le figure protagoniste di un processo tuttora in piena evoluzione, ma anche tenere presente che c'è ancora molta strada da fare: ineguaglianze di genere, disparità di stipendi, accesso al mondo del lavoro e violenza restano infatti questioni aperte.

Di Simone D'Agostino

★ QUAL È L'ANNO PIÙ DIFFICILE AL

PAGGOGOBOOM



In questi quasi cinque anni di Esperia, io e la mia classe ne abbiamo passate di tutti i colori, da periodi stupendi a periodi massacranti, da risate e scherzi, a momenti di studio matto e disperatissimo alla Leopardi. In questo momento mi sento di porvi quelle che sono alcune mie considerazioni sulla difficoltà che ogni anno pone a noi studenti in questa scuola. Sicuramente la mia non sarà un'opinione condivisa da chiunque, anzi, magari sarà paradossale ma, di fatto, la nostra permanenza in questa scuola è diversa per tutti, vuoi per i professori, per gli indirizzi, per le materie, o anche per le situazioni personali, e non, che si stanno affrontando. Io sono uno studente di quinta informatica, e dividerei in questo modo i 5 anni di esperia: - Gruppo 1: anni di ambientamento, ovvero la prima e la terza superiore - Gruppo 2: anni di adattamento, ovvero la seconda e la quarta - Gruppo 3: anni di scelta, dunque la seconda e la quinta dove, oltre a studiare, dobbiamo anche pensare a cosa fare della nostra vita dall'anno successivo. Ogni gruppo racchiude sfide e percorsi diversi: negli anni di ambientamento, la scuola sembra la cosa più difficile al mondo, devi entrare in classe e sentirti schiacciato dai cambiamenti che devi applicare

al modo in cui segui in classe, a come studi le materie nuove, a come rapportarti con una classe nuova, con amicizie che magari dureranno una vita, come potrebbero, invece, durare giusto il tempo di finire la scuola. In prima superiore devi abituarti anche ad essere in un ambiente del tutto diverso, magari lontano da casa, con molti sacrifici anche in termini di tempo; devi saper tenere la calma ed affrontare le materie una ad una, ed anche se, ogni tanto, ti chiedi perché hai fatto proprio la scelta di questa scuola e del tuo indirizzo, vedrai che riuscirai a superare tutto. In terza superiore, invece, la situazione è diversa, sei pienamente integrato nell'ambiente della nostra scuola, conosci bene il posto, molti professori, e il modo in cui porti verso il nuovo anno scolastico, ma è proprio qui, che la scuola ti sottopone un bell'intervento a gamba tesa, mettendoti le nuove materie d'indirizzo, in base alla scelta che hai effettuato; scelta che per molti, tra cui me, non è stata molto ponderata, dettata anche dal fatto che non arriviamo in terza con una conoscenza approfondita di quello che sarà il nostro futuro. La terza è un anno in cui è fondamentale capire fin dall'inizio come si studiano le nuove materie, per noi di informatica, per

esempio, l'importanza di come porsi verso la programmazione, che ti porta anche, purtroppo, a dover studiare molto da autodidatta, cercando i peggio video tutorial su YouTube, o leggendo pagine e pagine di forum sull'informatica, che molte volte può risultare non gradevole, anche perché è una condizione che devi capire totalmente da solo ma, per lo meno, una volta capita tutto torna tranquillo. Negli anni di adattamento invece troviamo un rapporto un po' più semplice con



lo studio, perché le materie mai si sono possedute frontate con meno tuta, si iniziano a dare concetti magari possa piacerti, intesserti, spingerti a migliorare. In più, si inizia anche a legare maggiormente con i compagni e a creare quello che poi diventa

un gruppo di amici. Negli anni di scelta, oltre a studiare e pensare normalmente alla scuola, devi anche parlare un po' con te stesso, ragionare ed informarti su quello che vorrai fare l'anno successivo; in seconda superiore devi pensare a che indirizzo iscriverti per continuare il tuo percorso, e non è semplice! L'orientamento scolastico non sarà mai abbastanza, perché la scelta è tua, purtroppo, molto spesso il passaggio con la terza superiore diventa un vero e proprio salto nel vuoto. In quinta superiore, la decisione è ancora più importante, perché devi decidere cosa vuoi fare nella tua vita, continuerai a studiare? Se sì, in un its o in un'università? Nello stesso indirizzo che stai studiando ora, o ti sei reso conto che vuoi cambiare? Vuoi andare a lavorare? Dove? Queste penso siano le domande che noi di quinta ci stiamo ponendo da molto, e continuiamo anche a sentircelle dire dai professori, che sperano in una risposta precisa, invece si ritrovano con dei "forse, boh, magari" e così via... Concludendo, a mio parere, la classifica degli anni in ordine di difficoltà crescente, non difficoltà di studio, ma in generale, difficoltà di approccio e l'insieme di più fattori, è: 1. Quinta superiore, è un anno difficile per argomenti e per quantità di studio; contiene

anche una lunga fase di riflessione per capire il proprio futuro, ma a me personalmente, risulta meno pesante di altri anni, sarà perché vedi la fine o perché sei carico per il nuovo capitolo che verrà nella tua vita. 2. Quarta superiore, un anno con un programma delle materie molto lungo, ma con la possibilità di svolgere molti progetti sia curricolari, che extra-curricolari che ti cambiano come persona. 3. Prima superiore, un anno in cui ti devi abituare a un grande cambiamento, con un'adeguata mole di studio e che presenta molte difficoltà, ma tutte superabili una volta entrati nel meccanismo giusto. 4. Seconda superiore, un anno in cui ti continui ad ambientare e sei pervaso da dubbi esistenziali riguardanti il tuo futuro, ma che prima o poi, ti garantisco, risolverai e da quel

momento affronterai le tue giornate più carico di prima. 5. Terza superiore, per me è stata molto difficile, mi ero appena abituato alle materie del biennio, e poi mi sono ritrovato a perderle quasi tutte per affrontarne altre, che richiedono molte conoscenze. Dalla mia esperienza la terza è difficile specialmente fino alla fine del primo trimestre, ma poi con il pentamestre inizia ad andare in discesa Detto ciò, auguro a tutti di continuare il loro percorso al massimo e cercando di passare questi anni nel modo migliore possibile.

Di Marco Bellini





Qualche tempo fa, il responsabile del servizio abbonamenti della nota azienda sviluppatrice Ubisoft, tale Philippe Tremblay, ha rilasciato un'intervista in risposta alla questione sulle copie digitali rispetto a quelle fisiche dei videogiochi. Il direttore ha affermato quanto sia importante che i videogiocatori comprendano il valore degli abbonamenti offerti dalle varie case distributrici e di quanto essi siano più vantaggiosi rispetto al formato fisico a cui siamo per la maggior parte abituati. Secondo lui il giocatore dovrebbe "sentirsi a proprio agio a non possedere un gioco". Tremblay, dal canto suo, è obbligato a prendere una simile posizione in merito alla questione, ma siamo davvero sicuri che il sistema ad abbonamenti sia "il futuro" dell'industria videoludica? Personalmente, questo modello supportato da Ubisoft rovinerebbe completamente l'esperienza del giocatore, rimuovendo la stragrande maggioranza dei vantaggi che detiene. Innanzitutto, la mancanza di una copia fisica implica che, se e quando l'azienda lo ritiene necessario, un titolo può tranquillamente essere rimosso dalla piattaforma e non essere reso disponibile neanche in un secondo momento. In questo modo, in base al bisogno dell'impresa, il numero di giochi disponibili po-

trebbe diminuire senza che l'utente possa effettivamente farci qualcosa (essendo l'abbonamento al catalogo digitale l'unico store presente). Il controllo dei titoli è così completamente controllabile dall'azienda: nel caso delle copie fisiche, invece, una volta che essa è stata acquistata, tutto ciò che concerne l'archiviazione locale dei dati è in mano al videogiocatore. Si può intuire quindi quanto sarebbe pericoloso dipendere totalmente da un abbonamento digitale in quanto a fornitura di giochi. In secondo luogo, poi, troviamo un altro problema: quanti giocatori avrebbero effettivamente il tempo di sfruttare al 100% il catalogo? Considerando che l'utente pagherebbe tutta la gamma di titoli offerta, difficilmente egli avrebbe il tempo di usufruire di ogni singolo gioco, perdendo certamente parte del denaro investito. Avendo la possibilità di comprare il fisico, invece, si è sicuri che, a prescindere dalla cifra versata, si possa beneficiare interamente del prodotto in relazione al suo prezzo. La dichiarazione di Tremblay è solo una fra le più rilevanti, ma bisognerebbe stare in guardia da tutte queste "soluzioni innovative" e di quanto esse possano avvantaggiare la comunità videoludica o meno.

Di **Francesco Pievani**

WOW



CES 2024

CHE INNOVAZIONE!

Anche quest'anno, come di consueto, dal 9 al 12 gennaio si è tenuto, a Las Vegas, l'evento più importante del settore tecnologico, essendo particolarmente influente ed importante al giorno d'oggi, il CES 2024 è l'evento tecnologico più potente e famoso al mondo, un vero e proprio banco di prova per tecnologie rivoluzionarie e innovazioni globali, dove ogni anno le BIG del settore concludono affari e incontrano nuovi partner per far nascere nuove collaborazioni. È anche luogo dove le startup di tutto il mondo trovano un trampolino di lancio per le loro invenzioni, in modo da attirare l'attenzione e trovare qualcuno disposto ad investirci le proprie risorse. Durante questo evento le menti più esperte del settore salgono sul palco per svelare i loro ultimi progetti, prodotti e scoperte. Alcune tra le tantissime aziende più grandi, che si sono esposte quest'anno sono: Nvidia, Intel e Asus, ognuna di esse ha presentato i propri nuovi prodotti e le iniziative che si è fissata per il fu-

turo, c'è una cosa però, che le ha accomunate tutte insieme, tutte hanno spinto molto sul concetto di implementare l'AI nei propri prodotti. Per esempio, Nvidia è da anni ormai che utilizza l'AI e il deep learning nei propri prodotti per ottimizzare e velocizzare le prestazioni sensazionali delle proprie GPU o Graphics Processing Unit, che piaccia o no, è lei a dominare il mercato delle schede video, nessuno dei suoi rivali, come Intel o Amd è all'altezza di competere con una azienda del genere. D'altro canto però, Intel è molto forte e preparata nel campo delle CPU o Central Processing Unit, infatti, ogni anno riesce a conquistare una grandissima fetta di mercato, ovvero il 70%, tenendo a bada Amd che è sempre alla ricerca di un passo falso di Intel per potersi prendere man mano una fetta più grande di mercato. Come ogni anno, il CES è stato molto proficuo per tutte le aziende e le startup che hanno partecipato, alcune delle invenzioni più stravaganti che sono state presentate sono:

1) Il supernal S-A2(foto a destra), che è un taxi volante da 200 km/h, totalmente elettrico che può ospitare fino a 4 persone + il pilota. È innovativo perché è stato pensato per la mobilità urbana ed extra-urbana molto veloce, unisce il suo design basato sulla biomimetica avanzata delle Alpi, alla sua silenziosità e al fatto che può decollare ed atterrare in verticale senza avere la necessità di una pista.



2) Il Rabbit r1 (foto a sinistra), è un device o AI Agent, pensato per sostituire lo smartphone, promette di solgere azioni complete, come organizzare viaggi, prenotare e pagare ciò che si vuole, quindi non solo di scambiare informazioni come l'AI che conosciamo oggi, anche se ovviamente si basa comunque sull'intelligenza artificiale per eseguire le sue funzioni. Alcuni pensano che sia uno strumento pericoloso, perchè se utilizzato nel modo sbagliato potrebbe portare la mente delle persone che lo usano ad uno stato di impigimento cronico, causato dalla non necessità di ragionare "perchè tanto gli parli e fa tutto lui".

Di **Francesco Carrara**

"Non ho mai..." è una serie TV disponibile su Netflix prodotta a partire dal 2020 e terminata nel 2023. La serie si chiama in questo modo perchè, fino a quel momento, la protagonista Devi non ha vissuto a pieno la sua adolescenza, tra i cui aspetti c'è quello di una vita socialmente attiva o concedersi di sbagliare nella vita, dato che inizialmente dedicava molto tempo allo studio e poco per curarsi della sua vita. Partiamo proprio da lei: una ragazza indiana di 15 anni che deve iniziare il secondo anno di scuola superiore, dopo aver passato un anno paralizzata alle gambe a causa di un trauma provocato dalla morte del padre in un concerto scolastico a causa di un infarto, condizione che gli passerà quando, nel tentativo di alzarsi per vedere un ragazzo, come se niente fosse riprende a camminare. Dopo la morte di suo papà, il rapporto con la madre diventa difficile dato che, al contrario di suo padre, voleva sempre imporre dei limiti abbastanza stringenti su molte questioni. Accanto a Devi abbiamo le sue due inseparabili amiche, Fabiola e





Eleanor, che si supportano in ogni momento. La serie mi è piaciuta molto in quanto insegna alcuni valori per me importanti, tra i quali: Non importa chi tu sia o da dove tu venga, mettendoci volontà e spontaneità puoi superare le tue difficoltà e diventare una persona migliore Un vero amico non è colui che dice di esserlo... ma è colui che nei momenti di difficoltà sarà la tua stessa ombra Nella serie vediamo alcune parti dove inizia a frequentare dei ragazzi e, a causa dell'inesperienza e dell'incapacità di gestire certe dinamiche tipiche degli adolescenti, tradirà alcuni di loro, fino a frequentarne due allo stesso tempo, come avrà modo di notare chi sarà interessato e spinto a vedere la serie. Oppure il rapporto difficile con la madre, che ostacolerà anche la possibilità di avere un ragazzo per Devi. Penso che questa serie sia il top per chi vuole vivere un'avventura dal punto di vista di un'adolescente che, da fragile e insicura, diventa forte, sicura di sé e molto felice dei traguardi raggiunti.

Di Filippo Novelli



COME (NON) GESTIRE UNA CASA AUTOMOBILISTICA

Non penso che molti di voi abbiano sentito nominare questo nome. La casa automobilistica Spyker ha avuto una storia del tutto particolare, che merita di essere raccontata. Iniziamo partendo dal logo: oltre alla scritta "Spyker" viene riportato il Nulla tenaci invia est via: per i tenaci nessuna via è impercorribile. Un paradosso, perché sarà proprio l'audacia che metterà in serio pericolo il futuro di questo marchio, complici due progetti esageratamente ambiziosi che vedremo in seguito. Ma partiamo dall'inizio: la storia della Spyker ha avuto inizio nel 1880 quando i fratelli Hendrik-Jan e Jacobus Spijker fondarono la loro azienda per la costruzione e la manutenzione di carrozze a Hilversum, nei Paesi Bassi. Dal 1899, i fratelli decisero di fare un vero e proprio "salto di qualità" iniziando a produrre automobili. L'azienda ebbe molto successo, finché Hendrik-Jan non morì nel 1907 durante un

naufragio, e ciò bastò per provoca la bancarotta dell'azienda. Il brand verrà subito acquistato da un gruppo di investitori, ma la perdita del fratello farà sì che Jacobus non venga più coinvolto nel progetto. In pochi anni arriva la guerra: nel 1914, la Spyker si fuse con la Dutch Aircraft Factory NV e da lì iniziò anche a produrre aerei. In quel periodo verrà introdotto il caratteristico logo e il simbolico motto che ho citato all'inizio. Nel 1919, al termine della guerra, viene ripresa la produzione di auto, ma i risultati sono molto deludenti, tant'è che la compagnia fallisce nel 1922. La società viene acquisita nuovamente per rilanciare il marchio



sul mercato, ma tra il 1925 e il 1926 la compagnia fallisce per la terza volta. Sembra che non ci sia più speranza. E invece, dopo quasi tre quarti di secolo, entrano in scena Victor Muller e Maarten de Bruijn, che riprendono nome e logo per provare a riportare in vita la Spyker. Fino al 2005, la casa produce solamente diverse versioni partendo da un modello base, la C8, come la Laviolette. Nell'immagine visibile nella pagina precedente è mostrata quella del 2001, che manterrà praticamente lo stesso identico design fino al 2009 con l'arrivo della Aileron (la parola "novità" non era proprio il loro forte). Nel 2006 la Spyker entra in Formula 1, spiazzando tutti. Così, dal nulla. Un marchio che era ap-

pena partito, ancora agli albori per quanto riguarda la produzione automobilistica, tenta un'impresa che solo i brand più evoluti al mondo, o con una storia particolare, sono riusciti a trasformare in un successo. Il 9 settembre viene dichiarato che il Midland F1 Team cambierà di gestione, passando in mano alla Spyker. La squadra aveva un passato a dir poco disastroso, e per vederlo basta prendere in mano i risultati; infatti nella stagione precedente la Midland non riuscirà a conquistare nemmeno un punto valido per il mondiale. Viene chiaro chiedersi se si sia trattato di un facile accordo concluso per pochi spiccioli, data la difficoltà di gestire una squadra nello sport motoristico più seguito al



mondo. Ma è proprio qui che tutti si sbagliano, perché alla Spyker l'acquisizione del team costò più di 106 milioni di dollari, una cifra esorbitante per un piccolo marchio senza esperienza come la casa olandese. Christijan Albers, assieme ad Adrian Sutil, vennero scelti come piloti ufficiali per la stagione 2007. Questi due, consapevoli di non essere molto competitivi, aggiunti alla completa inesperienza del team, portarono ad una stagione deludente. A cominciare dal fatto, che ormai è diventato un concetto assodato, che un mondiale di Formula 1 è molto dispendioso. La squadra precipita quasi subito in difficoltà economiche: si vede perfino costretta a licenziare Albers perché gli sponsor che portava al team non pagavano a sufficienza. Ma anche i soldi portati da altri piloti non bastano: per non finire in bancarotta la Spyker è costretta a vendere il team di Formula 1 al termine della stagione 2007, che cambierà gestione, prendendo il nome di Force India. Piccola aggiunta per gli appassionati: in seguito, dopo essere diventata Racing Point, la squadra passerà in mano ad Aston Martin, che si trova in Formula 1 al giorno d'oggi. Nell'immagine sottostante, possiamo vedere Sutil e Al-

bers al Gran Premio di Francia. Dopo aver rischiato di finire in bancarotta per la quarta volta dall'inizio della sua storia, ci aspetteremmo che qualcuno abbia imparato la lezione. Ci aspetteremmo tutti che chi gestisce il brand si concentri sulla produzione di vetture per cercare di risollevarne il marchio. Giusto? Giusto!? Assolutamente no! Perché solo 3 anni dopo il disastro in Formula 1, Spyker decide di spendere la cifra spropositata di 400 milioni di dollari (chissà da dove vengono tutti quei soldi) per acquistare una casa automobilistica fallita da poco, la Saab. La situazione precipita: in un solo anno i 400 milioni investiti finiscono, probabilmente a causa dell'enorme progetto che Spyker stava cercando di realizzare con la casa svedese. Ci deve essere stato un motivo alla base di tutto questo, ma pensando razionalmente non me ne viene in mente nemmeno uno che possa giustificare un'idea del genere. Torniamo a noi: nel 2012 per Saab è giunta la bancarotta: il debito stimato è di 2 miliardi di dollari, e la vendita di tutte le proprietà di essa frutta solo 500 milioni. Con un miliardo e mezzo di dollari di debito finali, per Saab è la fine. Nonostante un successi-



vo tentativo nei 4 anni seguenti di riportare in vita il brand, esso chiuderà definitivamente nel 2016. Anche Spyker non se la passa bene: dopo anni difficili, nel 2014 viene dichiarata fallita per la quinta volta, tuttavia i rappresentanti del marchio si oppongono a questa dichiarazione, che viene annullata poco dopo. Purtroppo non cambia molto: nel 2021 fallirà per la sesta volta, e in questa occasione non ci saranno ricorsi. Gli anni precedenti al fallimento erano infatti passati in ombra senza nessun progetto concreto e redditizio per il futuro. Le speranze non erano molte: l'unica cosa su cui si lavorava ancora erano dei prototipi che non venivano mai messi in commercio, ma la produzione era praticamente ferma dal fallimento di Saab nel 2010. Sotto possiamo osservare la D12, che doveva entrare in commercio nel 2016 e che,

ad avviso di molti, (dato il design molto discutibile) è stato bello che non abbia mai percorso le nostre strade. Non è ancora finita per Spyker: sembra che nel 2022 siano stati trovati nuovi investitori interessati ad acquistare il marchio. Tuttavia queste persone sono molto simili tra loro: perdono interesse in poco tempo, ponendo tanti obiettivi ma concludendo, di fatto, nulla. Con meno di 300 auto prodotte dal 1999, i numeri parlano chiaro: non c'è stato mai un periodo di successo, e finché non verrà acquistata da qualcuno desideroso di scrivere una nuova storia, la Spyker rimarrà in attesa. Dopotutto, se rileggiamo la scritta sul logo, ci rendiamo davvero conto di che cosa ci sarebbe bisogno, ovvero gente che ci crede fino in fondo. Dunque, Nulla tenaci invia est via!

Di Dario Chitò



EMULAZIONE È PRESERVAZIONE

Era un pomeriggio di circa dieci anni fa. Il piccolo me non era neanche ancora a metà delle elementari e avevo pochi pensieri per la testa, se non gli amici, la scuola e i giochi. Magari le automobiline erano ciò con cui passavo più tempo, ma la mia cosa preferita era una: uno scatolotto grigio attaccato con dei cavi alla televisione a tubo catodico e a una presa della corrente dall'altro lato del soggiorno. Era la PlayStation 2 che avevo ricevuto da mio cugino, che ormai non la usava più, e ci andavo matto. PES, FIFA, Need for Speed, Gran Turismo 4: erano questi i videogiochi che mettevo a rotazione quando avevo il tempo di mettere la console, in modo molto scomodo, in mezzo al salotto. Un balzo avanti di 5 anni e ormai avevo sia la PS3 che la PS4 e dunque la vecchia "Due" era tristemente finita in discarica, in quanto mio papà vedeva che non la usavo più. Ultimamente, però, ho voluto riscoprire questi stessi giochi che amavo da piccolo, non avendo però l'hardware

necessario a disposizione. Fu così che scoprii che il modo di farlo esiste, e ciò è grazie agli emulatori. Nello specifico, un emulatore è un programma in grado di riprodurre l'ambiente di altre macchine e di replicarne le funzioni al minimo dettaglio. Qualche guida online dopo, qualche ora persa a capire le sottigliezze di funzionamento dell'emulatore, e fui in grado di rivivere gli stessi vecchi giochi che credevo di aver perso per sempre. In un mondo videoludico dove la volatilità del software, la mancanza di copie fisiche e la rimozione dei giochi dagli store digitali sono pratiche ormai comuni, diventa sempre più importante dunque archiviare e rendere disponibili copie di hardware e software che potrebbero essere altrimenti perse definitivamente. Digitalizzare una macchina è anche un modo di sezionarne il funzionamento e i meccanismi interni, dando la possibilità di dare uno sguardo a tecnologie apparentemente superate, da cui però si possono imparare i meccanismi utilizzati per ag-

girare le limitazioni dell'hardware del periodo. Bisogna ammettere che non è poi tutto così semplice, in quanto si possono riscontrare problemi legati ai diritti d'autore, in quanto effettivamente, nella maggioranza dei casi, l'emulazione costituisce una ridistribuzione non autorizzata di programmi e componenti proprietarie. In effetti, anche per componenti ormai fuori corso è comunque illegale, anche se scarsamente applicato, utilizzare riproduzioni di hardware o software non di proprietà dell'utilizzatore stesso. Un altro aspetto è la riproduzione di prodotti ancora in supporto dalla casa produttrice, come il caso recentissimo di Yuzu, un emulatore per Nintendo Switch fino a poco tempo fa in sviluppo. La stessa

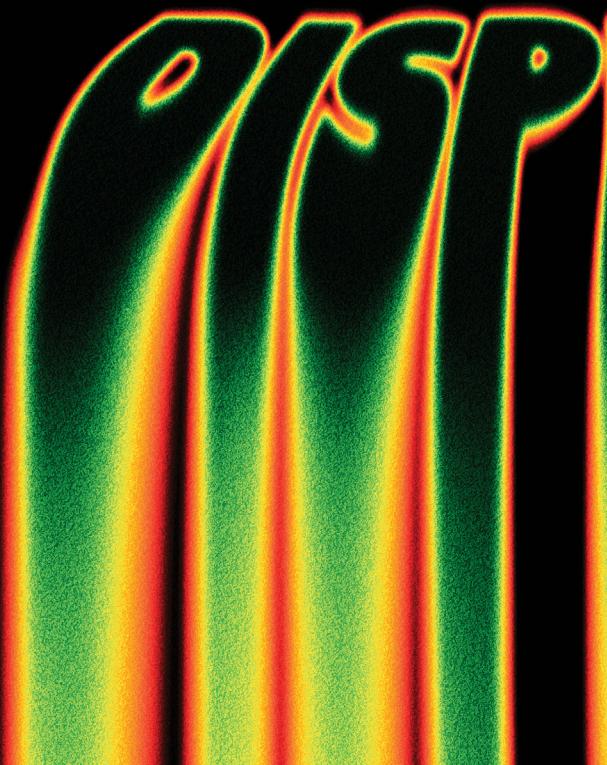
compagnia nipponica ha infatti scelto di fare causa alla compagnia dietro l'emulatore, fermando del tutto il progetto. L'emulazione dunque costituisce una zona legale grigia, in cui spesso i termini di servizio delle compagnie sono infranti per quella che si prefissa una causa legittima, che però facilmente scivola nella pirateria, contro la quale le case produttrice sono interessate a tutelare i propri interessi. Per quanto questo possa essere considerato giusto, a volte però è anche repressa l'emulazione di giochi e piattaforme non più distribuite, replicabili solamente tramite la virtualizzazione. E dunque, fino a che punto consideriamo cosa è giusto nel digitale?

Di Alex Locatelli



"Maturità" preannuncia e porta con sé una valanga di domande per tutti gli studenti di quinta, che si trovano a dover decidere tra centinaia di opportunità nel giro di pochi mesi. Nell'ultimo periodo abbiamo assistito a presentazioni di ITS, Università, Corsi e opportunità lavorative di ogni tipo. "Il 93% degli studenti che entrano in questo ITS, trovano lavoro", "Il nostro percorso offre un posto sicuro", "Il settore informatico offre grandi opportunità di crescita lavorativa". I professori chiedono di spingersi al limite per il raggiungimento del miglior voto possibile alla maturità, i genitori sono preoccupati per la scelta che effettueremo, se potrà essere considerata "ortodossa" dalla società e se porterà in futuro ad una posizione lavorativa stabile e sicura. Tutti sembrano essere interessati nel cercare un percorso certo per un futuro brillante, fatto di una prospera e felice carriera professionale. Siamo inghiottiti da un mondo che ci dice cosa dobbiamo essere e cosa è

necessario seguire. Abbiamo acquisito innumerevoli competenze tecniche, ma la triste verità è che non sappiamo chi siamo e nemmeno cosa stiamo facendo della nostra vita. Due terzi delle persone che conosco dice di aver sbagliato indirizzo scolastico, ed è di conseguenza infelice, perché non ha una vocazione. Vocazione è qualcosa che dà a tutti noi un'identità, e che restituisce al mondo una bellezza che soltanto noi siamo in grado di offrire. Oggi invece "felicità" equivale ad efficienza, ciò che conta è acqui-



sire quanto prima competenze "spendibili" nel lavoro. Essere "spendibili" ci rende automaticamente delle risorse che prima o poi finiranno per essere esaurite.

Invece la felicità dipende dalla profondità di rapporti che abbiamo con il mondo e con gli altri: i nostri ricordi felici riguardano infatti ciò che abbiamo creato con le nostre attitudini e le relazioni significative che abbiamo stretto e coltivato con il tempo.

Se non sappiamo chi siamo, le competenze rimangono soltanto dei

vestiti su un manichino, l'equivalente di una personalità spenta e inesistente.

Mi rivolgo a tutti i ragazzi e le ragazze di quinta: È fondamentale che in questo periodo così delicato fatto di scelte mettiate in primo piano voi e il vostro essere, senza basare le vostre scelte su impressioni, scelte di maggioranza o aspettative familiari.

Il mondo ha bisogno della nostra personalità e visione, anche se talvolta non rientra in quelle che sono le convinzioni e i dogmi del nostro tempo.

Non si può non scegliere ma comprendo che, se non si ha l'energia e il coraggio di una vocazione, si sceglie ciò che sembra più certo, comodo e sicuro, rinunciando così alla propria bellezza.

Ora tocca a noi scegliere: chi vogliamo **essere**? Degli individui unici e originali, oppure delle fotocopie?

Di Nicola Preda

VISITA A ROMA

Con il massimo onore e rispetto per il nostro glorioso istituto, è mio dovere informarvi che alcuni alunni, frequentanti il V anno, si sono radunati in data ventuno febbraio dell'anno MMXXIV presso l'imponente Piazzale Guglielmo Marconi. La riunione mattutina, fissata con precisione alle ore 4:40, ha permesso ai nostri intrepidi arditi di imbarcarsi sul treno delle ore 5:00 diretto a

Milano Centrale, fulcro della nostra amata Lombardia. Una volta giunti al centro ferroviario milanese, i coraggiosissimi giovani si sono apprestati a salire sull'ultimo convoglio ferroviario che li ha condotti alla sacra capitale, Roma, simbolo eterno della grandezza della nostra patria. Arrivati presso la lussuosa dimora, dopo aver rifornito le riserve energetiche, per gli impavidi era giunta l'ora di esaltare il prestigio dell'eroico I.T.I.S. Senza esitazione, si presentarono con fierezza davanti a Palazzo Madama, e di fronte alla possibilità di un'azione decisa e risoluta da parte loro, i senatori si affrettarono ad aprire i portoni della veneranda sede del Senato.



All'interno dell'imponente edificio, ogni muro sembrava vibrare al passaggio impetuoso dei nostri audaci giovani, e una volta oltrepassata la soglia della sala principale, il presidente

della seduta accolse gli intrepidi con le seguenti parole: "Salutiamo docenti e studenti dell'istituto tecnico industriale Piero Paleocàpa di Bergamo". Nonostante un leggero senso di amarezza, gli studenti si prepararono a fare ritorno alla dimora, pronti ad affrontare il domani e le sue nuove avventure con determinazione e spirito patriottico. Il giorno successivo li attendeva una nuova tappa: il Ministero dell'Istruzione e del Merito. Con eleganza e determinazione, raggiunsero prontamente la destinazione grazie a un vigoroso locomotore. Qui l'atmosfera solenne del luogo accolse gli studenti

come se fossero stati a casa propria, e mentre esploravano le sale ricche di storia, resero loro l'intero palazzo. La missione è conclusa, finalmente i valorosi combattenti possono tornare in madre Patria, la splendida città di Bergamo. Questo encomiabile gesto di determinazione e spirito nazionale è un esempio vivido della disciplina e della dedizione che permeano l'istruzione presso il nostro istituto, preparando i giovani a servire la causa e a contribuire al glorioso futuro della nostra Esperia.

Di **Davide Signorelli**





Tra il pallone e il fischetto

LA SCELTA DI DIVENTARE ARBITRO

Palla al centro, fischio e, si parte! Nel vasto panorama dello sport, l'arbitro gioca un ruolo cruciale anche se viene spesso criticato, insultato e preso di mira. Dietro ad ogni fischio, si cela una storia di crescita, di sfide superate e di una dedizione che va ben oltre il campo da

gioco. Questa è la mia storia: quella di un giovane arbitro che, in due anni, ha attraversato un cammino di trasformazione personale e professionale. La mia avventura inizia il 20 febbraio 2022, in una soleggiata giornata invernale, con la gara dei giovanissimi U14

provinciali tra "LaTorre e Colognese". Ricordo ancora il risultato: 3-0 per gli ospiti con un rigore. Questo è stato l'inizio di una lunga serie di partite che avrebbero plasmato il mio percorso nel mondo dell'arbitraggio. Prima di mettere in bocca il fischietto, ho calcato per qualche anno i campi da calcio sotto le vesti di giocatore (con risultati quantomeno discutibili). Poi è arrivata la pandemia, che mi ha portato ad appendere gli scarpini al chiodo, anche se l'amore per il calcio rimaneva. Proprio la tragedia del covid è stata l'opportunità di intraprendere la carriera arbitrale. I miei primi passi da arbitro non sono stati privi di ostacoli. Un anno nella categoria giovanis-

simi è servito a comprendere l'importanza della preparazione atletica e mentale. La promozione è arrivata solo dopo aver cambiato radicalmente la mentalità e aver abbracciato un duro regime di allenamento. Marzo 2023 segna una svolta: la promozione alla categoria Allievi è la ricompensa di mesi di impegno e sacrificio. Da lì in poi l'ascesa è continuata, più agilmente. Fin da subito ho affrontato la categoria Allievi con la giusta determinazione, e rapidamente ho preso confidenza nei miei mezzi. In pochi mesi, il salto verso gli Juniores è arrivato, suggerendo la dedizione che partita dopo partita ho investito nella mia crescita personale. Ma arbitrare non è solo



una questione sportiva. È un percorso di crescita personale, un viaggio dentro se stessi che porta verso la maturità e la consapevolezza di sé. Da quando sono arbitro sono cresciuto e mi sono trasformato, diventando più forte, più sicuro e più estroverso. Le difficoltà affrontate sul campo hanno forgiato il mio carattere, trasformando ogni sfida in un'opportunità di crescita. Oltre alla promozione professionale, ho avuto successi personali che vanno ben oltre il risultato di una partita. L'arbitraggio mi ha insegnato il valore della disciplina, dell'imparzialità e della leadership. Mi ha aperto nuove porte, ampliando i miei orizzonti e creando legami indissolubili con altri ragazzi che come me hanno intrapreso questa carriera. Non vedo l'ora di affrontare nuove sfide, con la consapevolezza delle mie capacità, dei miei limiti e con la determinazione che ci vuole

per superare ogni ostacolo, guardando al futuro con fiducia, sapendo di poter contare sulle esperienze accumulate sul campo. Il viaggio di un arbitro va al di là dei campi da calcio, è una testimonianza di resilienza, passione e perseveranza. La storia di ogni arbitro è unica, ma ciò che ci accomuna è la forza di volontà che ha trasformato la nostra passione in una missione, scegliendo di fare la differenza su un campo da gioco, una partita alla volta. Ed ecco che risuona il triplice fischio e il campo si svuota. Ogni partita è un tassello fondamentale per affrontare il prossimo capitolo della mia avventura arbitrale, con la speranza che il ruolo dell'arbitro possa portare un esempio di determinazione e coraggio per tutti coloro che lo circondano.

Di **Giovanni Nesi**



Viene riferito che durante la sesta ora del 29/02/2024, durante le attività del progetto PaleoHistory, l'alunno [REDACTED] maneggia, senza consenso, lo zaino dell'alunno [REDACTED] spostandolo ripetutamente ed estraendone parte del contenuto, tra cui un cioccolatino che viene mangiato dall'alunno [REDACTED].

PRESA VISIONE

L'alunno, richiamato di non disturbare durante la lezione, prende la bottiglietta di plastica e la batte contro la testa di un compagno.

PRESA VISIONE

Il ragazzo tira fortemente l'astuccio al compagno

PRESA VISIONE

Durante la correzione degli esercizi arriva una pallina di tennis verso la lavagna; nessuno si assume la responsabilità di aver lanciato la pallina.



Lo studente lancia la colla al soffitto della classe.

PRESA VISIONE

L'alunno disturba la lezione e in aggiunta lancia carta dal banco al cestino e buca una penna con il compasso.

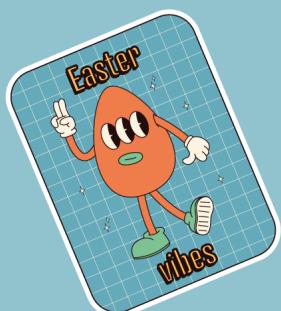
PRESA VISIONE

Si avvisa la famiglia che lo studente NON farà la verifica di recupero programmata per il 29 p.v. (Microsoft Excel) in quanto, NONOSTANTE ripetuti avvisi, durante le ore di laboratorio fa altre cose (nello specifico consulta le notizie)

PRESA VISIONE



Happy Easter



GROOVY EAST

