

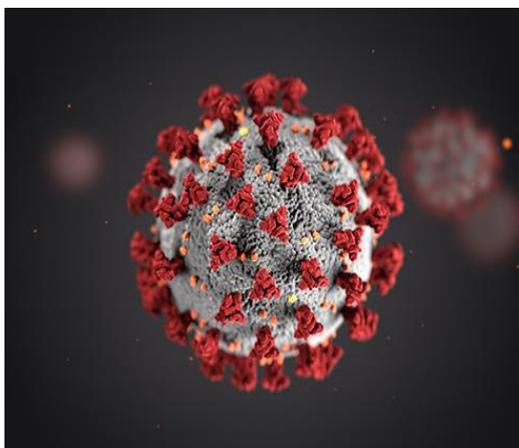
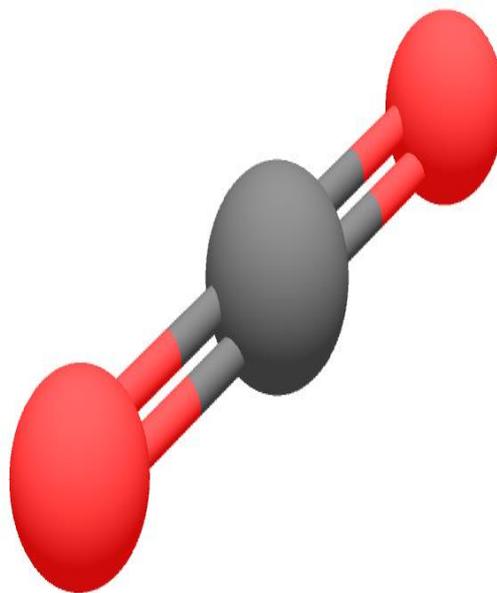
RISULTATI

Dopo quasi due mesi di rilevazioni abbiamo campionato tutte le aule e abbiamo ottenuto una serie di risultati su cui riflettere: in talune classi i rilevatori hanno superato la soglia predetta, soprattutto all'ultimo piano. Nonostante le classi aprano le finestre in seguito al suono del dispositivo, la CO₂ ci impiega molto tempo a scendere, creando un certo disagio e, come prima menzionato, abbassando le capacità cognitive.

CONCLUSIONE

Alcune soluzioni che si potrebbero introdurre per migliorare la situazione sono per esempio dei purificatori d'aria. Nonostante questi apparecchi siano costosi, hanno una grande efficacia e possono anche essere usati come condizionatori, che con le temperature che si raggiungono nelle aule sarebbero più che graditi.

Un'altra soluzione è quella di usare delle piante, un TED di qualche anno fa ha dimostrato che piante come la palma Areca, la Sansevieria e l'Epipremnum assorbono molta CO₂ e sono consigliate negli ambienti di lavoro sia per purificare l'aria che per aumentare il morale degli impiegati.



RITORNO AL PASSATO

di Andrea Carnevale e Jasmineen Kaur

La pandemia COVID-19 e le misure restrittive per il contenimento dell'infezione hanno influenzato la vita degli adolescenti causando la modifica delle loro abitudini e del loro ritmo di vita, impattando in maniera significativa anche sulla sfera psicologica ed emotiva.

Negli studenti è in aumento, rispetto agli scorsi anni, il sentimento di diffidenza. A causa della paura del covid, spesso si "allenta" il legame con le proprie amicizie per evitare casi di contagio in famiglia o, semplicemente, per evitare di star chiusi in casa periodi anche abbastanza lunghi.

Questa diffidenza però porta ad una conseguente solitudine, ebbene sì, i ragazzi di oggi sono mediamente più "soli" anche se si cerca di mascherare ciò.

Frequente negli studenti, soprattutto in questo ultimo periodo di scuola, è anche l'evidente "stanchezza" mentale di questi ultimi (evidente anche nel calo di produttività media).

I ragazzi hanno bisogno di socializzare, di "liberare la mente" dai pensieri negativi sviluppati durante questi anni caratterizzati dalla presenza del covid.

L'allentamento delle misure anticovid rappresenta un primo spiraglio verso il ritorno alla "normalità", quella condizione di libertà e spensieratezza che si è lasciata alle spalle nel 2020.

Non tutto ciò che è male, però, vien per nuocere.

Il covid ci ha reso più sensibili. Al giorno d'oggi i ragazzi hanno sviluppato una forte consapevolezza di ciò che vuol dire "amicizia", della bellezza dello stare insieme.

In due anni quel virus odiato da molti, in realtà, ha fatto imparare molto. Ha aperto gli occhi a tutti noi facendoci notare quei dettagli che prima erano "dati per scontato", ci ha reso più grati di ciò che abbiamo e di ciò che ci circonda, impedendoci di prendere per scontato valori tanto semplici quanto essenziali come l'amicizia, la libertà e la capacità di star bene con se stessi.

L'emergenza covid è ormai nelle sue fasi finali, ma ciò non può essere un pretesto per mettere in secondo piano ciò che si è imparato durante questi tempi difficili.

E' importante quindi continuare a coltivare l'"amor proprio" ed apprezzare la condizione attuale, accorgendosi di come si è in una situazione nettamente migliore rispetto agli anni (e mesi) passati.

Siate sempre grati di ciò che avete e prendete la vita col sorriso, non c'è tempo per essere tristi e giù di morale. Godetevi la vita così com'è, senza rimpianti.

VIDEOGAMES AND SOCIETY

di Pooja Chakraborty e Michelangelo Cingolani

The history of videogames has its start during the late 60s, with the first actual videogame, "Pong", dating back to 1972. With the rapid pace at which technology has been developing, videogames have also had their fair share of rise in popularity, becoming one of the main pillars of today's pop culture.

Most of us, no matter how old, have had some type of contact with videogames in our lives, but only the latest generations have quite literally grown up with them. Thus, it is understandable how videogames might be a significant part in a teenager's life, up to the point of influencing



Mass media have never lost the change to portray this phenomenon, although we cannot say that they have been very partial about it. This is probably due to the fact that they are usually people who have a mindset that is not accustomed to tolerating this new thing.

Therefore, parents are naturally induced into thinking that all videogames are bad, only because they have seen a few of them affecting childrens' psyche negatively. This, along with their unwillingness to better understand their kids' most favored pastime, has created a rift between the two.

This prejudice is factually incorrect, as while a few videogames are completely made up on the basis of violence, most of them have found a way to leave a message on their players. Some of them even increase the value of historical and cultural aspects of some places around the world that might not have enough recognition otherwise. They might be even considered works of art, due to the effort and love put in developing them.

The point is that videogames are not actually bad, what leads to them becoming harmful is the unsupervised use of them, especially by young children that are yet to be able to distinguish between virtual and reality. So, instead of banning videogames all together, parents should rather control the amount their kids spend on them. And finally, people should educate themselves better before labelling something as bad or dangerous.



Direttore Emerito
Prof. *Ciro Camerini*

Redazione

Tancredi Casoli
Pooja Chakraborty
Jasmeen Kaur
Andrea Carnevale
Vladislav Gaspari
Michelangelo Cingolani
Lorenzo Califano
Luca Falzetti
Arshdeep Singh
Niccolò Oteri Di Bartolomeo

COME RENDERE UNA CLASSE UN POSTO MIGLIORE

di *Niccolò Oteri Di Bartolomeo*

Sembra scontato rendere una classe un posto accogliente ma così non è. Come ci insegna il 4D per avere una classe superba nel suo splendore c'è bisogno di molto impegno e tempo. Un alunno ci ha detto: "Tutto viene con il duro lavoro".

La classe ci ha raccontato il suo lungo processo creativo durato per ben 3 anni. Non è stato un gioco da ragazzi, ma si è trattato di un'impresa ardua e soddisfacente nello stesso tempo.

Hanno iniziato la loro epopea nel lontano dicembre, quando presero i poster dello spettacolo "Gianni" annunciando la loro start-up volta all' import/export di pandori aromatizzati, includendo vari benefit per i loro clienti.

In tutto ciò parte della classe si è concentrata in una proficua campagna di marketing consistente in meme e volantini. Tutto questo gli ha guadagnato la stima universale e incondizionata della scuola. Resta solo da chiedersi quali saranno le loro prossime iniziative.

Questo articolo si conclude citando la frase celebre: "Riferimenti a cose e persone sono puramente casuali".



 **LICEO SCIENTIFICO STATALE**
"Vito Volterra" - FABRIANO (AN)

Via Rinalda Pavoni, 14
60044 FABRIANO (AN)
Tel. e Fax 0732-5775

email: anps05000q@istruzione.it

www.licescientificofabriano.it