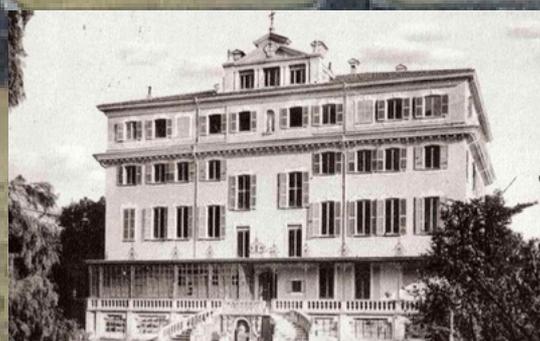




Il ricordo dei primi italiani caduti



“L’uscita di una classe dell’Istituto Fauser per scoprire la storia della strage di Meina” In data 19 settembre, una classe dell’I.T.T. G. Fauser ha partecipato all’inaugurazione di un Totem per ricordare i primi ebrei italiani catturati e sterminati dai Nazisti. Questo progetto prende il nome di Zachor, ovvero “Ricorda” in ebraico. Gli ebrei in questione erano quattro novaresi (le cui storie sono consultabili dai QR code presenti sul monumento) che vennero uccisi a Meina, una città sul Lago Maggiore, tra il settembre e l’ottobre del 1943, in un hotel chiamato Hotel Meina, dove inizialmente scapparono e trovarono rifugio insieme ad altri 50 ebrei circa; questi vennero gettati nel Lago insieme a pietre e catene per non far galleggiare i corpi, a testimonianza del reato. All’evento erano presenti, oltre agli organizzatori e vari esperti sulla storia, il sindaco di Novara Alessandro Canelli e Giovanni Bloisi, un ciclista autore dell’iniziativa. “È un piacere avere qui i ragazzi, i quali sono il nostro futuro, per ricordare un evento storico tanto tragico” ha affermato il sindaco a inizio manifestazione. Il ciclista Bloisi confessa ai ragazzi: “Sono onorato di avervi qui, cosicché neanche le nuove generazioni dimentichino il passato”.



Corso di vela



Il corso di vela per me è stato davvero importante per molti aspetti, in primis per essere entrato nel mondo della vela, perché io non avevo mai praticato vela prima e non avrei mai pensato di poter guidare una barca quasi da solo. Ed è stato importante anche per aver imparato a vivere in un contesto militare pieno di regole. Sono entrato in contatto con ragazzi provenienti da tutta Italia e ho conosciuto persone importanti nell'ambiente militare. Tutto questo è stato possibile grazie alla dedizione, competenza e generosità della Marina Militare, ma soprattutto sono stato scelto per la mia buona pagella. Infatti tutta la selezione dei partecipanti si basava sui voti della pagella. Non è stato facile raggiungere quei risultati ma c'è l'ho comunque fatta, impegnandomi molto, nonostante l'essere in prima e quindi in un mondo scolastico nuovo e "pesante". Sinceramente alla scoperta del bando io non ero molto interessato a partecipare al corso ma con lo sprono della mia famiglia mi sono convinto a partecipare. Infatti non credevo che mi avrebbero preso, però quando il 28 giugno scoprii di essere sulla lista mi sentii entusiasta e orgoglioso. I ricordi che ho fatto durante i corsi velici estivi resteranno con me per tutta la vita. Continuerò a portare con me le competenze e le lezioni che ho imparato, sia sulle onde che nella vita di tutti i giorni. Mi sono davvero divertito in quei 10 giorni e sono davvero fiero di essere stato preso soprattutto grazie al mio impegno a scuola. Spero davvero di raggiungere anche quest'anno quei risultati per magari riprovare un'esperienza simile.



CRISI IN MEDIO ORIENTE: LA GUERRA TRA ISRAELE E HAMAS RISCHIA DI INCENDIARE IL MONDO



Nella complessa arena geopolitica del Medio Oriente, una delle crisi più persistenti e devastanti è la conflittualità tra Israele e il gruppo palestinese Hamas. Questo conflitto ha portato a sofferenze umane e distruzione a lungo termine in una regione già turbolenta.

L'escalation delle tensioni negli ultimi tempi richiede una profonda riflessione e sforzi internazionali per promuovere la pace e la stabilità nella zona.

Origini della crisi:

La crisi attuale ha radici profonde e complesse che risalgono a decenni fa. Il conflitto tra Israele e i palestinesi è legato alle rivendicazioni territoriali, alle questioni di sicurezza e alla ricerca di una soluzione politica duratura per la regione. Le tensioni si sono intensificate negli ultimi anni, con scontri violenti a Gerusalemme e nelle città palestinesi.

L'escalation recente:

Nel maggio 2021, la situazione è precipitata a causa delle tensioni a Gerusalemme, culminando in scontri tra palestinesi e forze di sicurezza israeliane. Questi eventi hanno portato all'escalation degli attacchi tra Israele e Hamas, con il gruppo militante palestinese lanciando razzi verso il territorio israeliano e l'IDF (Israel Defense Forces) rispondendo con attacchi aerei sulla Striscia di Gaza.

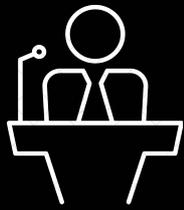
Sofferenza umana:

La crisi ha causato sofferenze umane indicibili. Le vittime civili, tra cui donne e bambini, sono state colpite duramente nei combattimenti. L'infrastruttura a Gaza è stata gravemente danneggiata, inclusi ospedali, scuole e altre strutture cruciali. Israele ha subito danni e vittime umane a causa dei razzi lanciati da Gaza. La comunità internazionale ha espresso preoccupazione per la situazione umanitaria in corso e ha chiesto una cessazione immediata delle ostilità.

Ruolo della comunità internazionale:

Gli sforzi diplomatici a livello internazionale sono stati intensificati per cercare di porre fine a questa crisi. Gli Stati Uniti, l'Unione Europea e altri attori regionali hanno lavorato per mediare e sostenere una soluzione negoziata. Le Nazioni Unite hanno anche giocato un ruolo fondamentale nel chiedere una cessazione delle ostilità e nel fornire assistenza umanitaria alle persone colpite.

La necessità di una soluzione politica:



La crisi attuale sottolinea l'importanza di una soluzione politica e negoziata a lungo termine per il conflitto israelo-palestinese. La comunità internazionale deve impegnarsi nella ricerca di un accordo che soddisfi le legittime aspirazioni dei palestinesi a uno stato indipendente e garantisca la sicurezza e la sovranità di Israele.

La speranza per il futuro:



Nonostante la gravità della situazione attuale, la speranza per una soluzione pacifica persiste. La storia dimostra che i conflitti possono essere risolti attraverso il dialogo e il compromesso. In un momento in cui il mondo affronta sfide globali, è essenziale che la comunità internazionale lavori insieme per porre fine a questa crisi e promuovere la pace e la stabilità nella regione del Medio Oriente.

La missione "OSIRIS-REx asteroid sample return" che ha portato campioni da un asteroide sulla terra.



A seguito di un viaggio di oltre 16 miliardi di chilometri e 7 anni di missione, la sonda OSIRIS-REx della NASA ha portato sulla terra campioni di materiale roccioso dall'asteroide "Bennu", utili per uno studio approfondito a livello internazionale. La missione è stata lanciata nel settembre 2016 su un razzo "ATLAS V", il veicolo è composto da una capsula sigillata per contenere il materiale prelevato, dotata di scudo termico e di paracaduti per la decelerazione durante la discesa nell'atmosfera, e la sonda vera e propria, utile alla propulsione dell'intero veicolo, alimentazione elettrica e sede di molti strumenti scientifici come telecamere e sensori. Dopo oltre due anni di viaggio ha raggiunto l'asteroide designata, effettuando poi diversi sorvoli sempre più ravvicinati per osservare la superficie da vicino. Questo è stato utile agli ingegneri NASA per mappare dettagliatamente la superficie e di conseguenza per decidere dove sarebbe avvenuto l'impatto. Dopo aver deciso il preciso punto di impatto, il 20 ottobre 2020 la sonda ha dolcemente impattato sulla superficie raccogliendo circa 60 grammi di materiale utile. Questa ha poi sigillato la capsula e ha così iniziato il viaggio di ritorno verso la terra.



Rientrata in orbita terrestre, la capsula con i campioni si è separata dalla sonda madre iniziando così la fase di rientro nell'atmosfera. I paracaduti si sono dispiegati e, alle 16:52 italiane del 24 settembre 2023, è atterrata nello stato dell' Utah, USA.



Dopo la separazione, la sonda madre ha iniziato un nuovo viaggio per studiare da vicino l'asteroide "Apophis" nei prossimi anni. I campioni, arrivati in questi giorni nei laboratori della NASA, saranno ispezionati, divisi e consegnati a laboratori in tutto il mondo per numerosi studi ed esperimenti in numerosi campi, come la composizione dei materiali recuperati e il comportamento di questi. E' stato fatto un ulteriore passo da parte dell'umanità!

L'importanza del GDR

"La conoscenza è limitata mentre l'immaginazione abbraccia tutto il mondo"

A.Einstein

"Facciamo che..." le poche e semplici parole con cui tutti i bambini iniziano le loro avventure di fantasia, dove un semplice bastoncino può diventare la chiave per un'altro mondo, la spada più forte mai forgiata o il bastone magico di un vecchio stregone.

Il GDR, acronimo di "Gioco Di Ruolo", è uno strumento potentissimo, un passatempo accattivante che coinvolge grandi e piccoli ma che ancora troppo spesso viene snobbato e non viene compreso appieno.

Cos'è esattamente il gioco di ruolo? Semplice, N° giocatori, dove N° può variare da due ad anche cinquanta persone, si ritrovano attorno ad un tavolo, o attualmente grazie alla tecnologia anche online, per vivere le avventure che hanno sempre immaginato, che queste li portino in un regno fantasy medievale o ai confini dell'universo a combattere contro razze aliene.

Un'esperienza unica, regolamentata da regole più o meno semplici e spesso e volentieri flessibili, per adattarsi alle esigenze dei giocatori o addirittura create o modificate dai giocatori stessi, insomma l'unico obiettivo è divertirsi sia che questo richieda di abbattere regole, sia di crearne di nuove.

Come funzionano i GDR? Di solito il tavolo è "Diviso" in due, un GM (Game Master) che fa le veci del narratore della storia, solitamente è l'ideatore della così detta Campagna, ossia dell'avventura che si andrà a giocare. Questa figura controlla tutti gli NPC (Non Playing Characters - Personaggi non Giocanti), ossia le comparse, tutti quei personaggi che aiuteranno o ostacoleranno i giocatori. E poi ci sono i giocatori stessi che interpretano un personaggio da loro creato e dovranno interpretare come dei veri attori facendo scelte e comportandosi proprio come farebbe il loro personaggio.

Generalmente ogni sistema di gioco ha regole precise ma la base è comune, il GM descrive l'ambiente in maniera più o meno specifica, i personaggi chiedono informazioni ad esempio, cosa vede il loro personaggio se si concentra su un determinato dettaglio oppure se c'è qualcosa fuori posto, oppure dichiarano delle intenzioni, per esempio cosa vorrebbe fare il loro personaggio; il GM a questo punto decide se sottoporre una prova ai giocatori per soddisfare le loro richieste oppure se dare loro la risposta; le prove solitamente sono regolamentate da un tiro di dado ed

il punteggio determina il successo o il fallimento della prova stesso.

Con queste semplici informazioni si può già capire la meraviglia del GDR stesso, un bravo GM ha il 10% di controllo sulla storia, il restante 90% è casualità, è dato dalle decisioni dei giocatori e dalla loro fortuna.

L'obiettivo finale è tornare a casa soddisfatti e essersi divertiti.

L'obiettivo finale è tornare a casa soddisfatti e essersi divertiti.

I GDR sono importantissimi soprattutto per i più piccoli, perché insegnano ad usare l'immaginazione, l'astuzia per poter trovare soluzioni ingegnose e, soprattutto l'esperienza del GDR ad un tavolo fisico, dà un'ottima alternativa ai videogames e all'uso spasmodico della tecnologia; tecnologia che trova un'applicazione in più, anche in sessioni GDR più complesse, infatti una colonna sonora gestita dal GM che circonda i giocatori, foto, effetti sonori e tanto altro garantiscono una maggiore immersività nel gioco.

A seguito del successo di questo "Nuovo mondo", avuto tramite i social e le serie TV, sempre più scuole (soprattutto negli Stati Uniti dove ci sono veri e propri Club del GDR) stanno implementando la possibilità di creare attività pomeridiane per il GDR e

per far svagare i ragazzi spesso insegnando anche nozioni storiche o culturali, non è raro trovare sessioni GDR create da professori, e Masterati (ossia gestite, arbitrate, narrate) da studenti esperti nel mondo GDR, per insegnare ai ragazzi avvenimenti storici permettendo agli studenti di vivere in prima persona per esempio la rivoluzione francese e permettendo loro di memorizzare date e concetti complessi con maggiore successo. Vedremo mai questo uso anche in Italia e nel resto del mondo?



Quanto sarebbe bello, educativo e divertente, accostare allo studio tradizionale e metodico della letteratura e della storia, delle vere e proprie campagne ambientate nelle battaglie storiche più famose.

Immaginate una classe di 20 persone + il/la professore/ssa di storia che "rivivono", anche cambiando qualche dettaglio dove possibile, la rivoluzione francese; o ancora una "Gita di classe" GDR all'inseguimento di Dante lungo tutto l'Inferno il Purgatorio ed il Paradiso, in una emozionante, a volte comica altre un po' paurosa, interpretazione GDR della Divina Commedia; o ancora vivere le avventure dei Promessi Sposi aiutando, come possibile, i protagonisti o vivendo proprio le avventure stesse dei protagonisti; oppure esplorare un universo dove ci sono enigmi e indovinelli risolvibili solo tramite la logica e la matematica. Queste erano solo alcune semplici idee legate alla scuola, immaginate quante cose possono essere fatte, quante avventure possono essere vissute sia in contesto scolastico che extrascolastico, insomma ce n'è per tutti i gusti.

DOCUMENTI CLASSIFICATI MILITARI RESI PUBBLICI PER UN GIOCO

Il 31 agosto del 2023 sono stati resi pubblici per la ben tredicesima volta dei documenti militari di un Typhoon Da7 eurofighter (ovvero un caccia militare) all'interno di un forum per un videogioco affinché potessero essere usati come fonte di informazione per la creazione di quel veicolo all'interno di esso, e nonostante ciò il ragazzo che ha reso pubblici i documenti non subirà delle conseguenze legali .

PERCHE' E' SUCCESSO ?

Quanto accaduto si tratta di un fenomeno che è già successo altre ben 12 volte a causa di un gioco chiamato war thunder, ovvero un simulatore realistico di veicoli militari. La prima volta che avvenne questo fenomeno fu il 14 luglio del 2021 all'interno dell'applicazione chiamata discord e avvenne grazie ad un ragazzo comandante del Challenger 2. Questo comandante pubblicò informazioni dopo aver giocato al videogioco, notando che non era abbastanza realistico il veicolo che stava utilizzando; decidendo di pubblicare in un forum per gli amministratori del videogioco screen shoot dei documenti ufficiali che provenivano dalla pubblicazione di supporto all'equipaggiamento dell'esercito (AESP), per dimostrare che lo sviluppatore Gaijin Entertainment ovvero i creatori del videogioco non lo avevano ricreato correttamente.

Il comandante dando quelle informazioni stava violando la legge sui segreti ufficiali, che lo avrebbe condannato a 14 anni di carcere nel caso fosse successo di nuovo. Quella fuga di informazioni fu la goccia che fece traboccare il vaso e infatti lui fu il primo dei 12 ragazzi che inviarono documenti classificati militari.

In seguito elencherò alcune queste fughe di informazioni:

-Vennero divulgate informazioni su un carro armato francese di nome Leclerc nel 3 ottobre 2021 per la rotazione della torretta non realistica.

-Un carro cinese T69 MBT nel 18 maggio del 2021 per i colpi che non avevano una penetrazione realistica.

-Un elicottero chiamato Eurocopter nel dicembre del 2022 per la velocità non veritiera.

-Un caccia chiamato F-16 nel 16 Gennaio del 2023 dove il radar non funzionava come nella realtà.

-Un caccia F-15 nel 18 gennaio del 2023 dove il suo computer di bordo non era abbastanza realistico.

-Un caccia di nome Su-57 e un caccia di nome Mig-29 nel 22 gennaio del 2023 che avevano un armamento non giusto per il giocatore.

-Un caccia di nome J-8b nel 30 gennaio del 2023 per la capienza di munizioni errate.

-Un bombardiere F-117 nel 12 settembre del 2023 che non aveva un radar realistico.

Altre pubblicazioni si ebbero più avanti fino al ragazzo che nel 31 agosto pubblicò i dati di un Eurofighter che divulgò ben 370 pagine del manuale completo di armatura e armamento dell'aereo cosa mai fatta fino ad ora ma nonostante ciò non ebbe problemi legali.

CONSEGUENZE

Coloro che fornirono le informazioni non subirono danni legali, in quanto più nessuno di loro ripubblicò ancora altre informazioni militari. Ma la Gaijin Entrainment subì diverse sanzioni, per possesso di documenti militari e fu costretta a pagare un'ingente somma di denaro e rischiando più volte la chiusura del gioco. Nonostante l'accaduto non si verificò la chiusura del sito, sebbene ai giocatori fu vietata la diffusione delle informazioni.