

# FDM NEWS

Periodico di Informazione dell'Istituto Comprensivo Forte dei Marmi

## Una mattina in tribunale

La mattina del 5 aprile del 2025, io e la mia classe, ci siamo recati al tribunale di Firenze. Tutto è iniziato con ritrovo alla stazione di Viareggio alle 6.50, dove abbiamo atteso le docenti accompagnatrici: la prof.ssa Giannaccini e la prof.ssa Tommasi. Poi è arrivato il treno che ci ha portati alla stazione di Firenze e, una volta arrivati, ci siamo incamminati verso il tribunale.

In questa bellissima esperienza, non eravamo soli. Con noi c'era un'altra classe, di un'altra scuola, con la quale abbiamo condiviso il progetto "CIAK!".

Quando siamo arrivati, gli avvocati ci hanno accolto e, successivamente, ci hanno mostrato il carcere minorile.

Dopo una breve pausa, abbiamo svolto la prova di una recita che si svolgerà a maggio, presso il tribunale di Lucca. La prova è andata molto bene, anche se a volte gli avvocati ci interrompevano, per spiegarci cosa stesse accadendo. Quando abbiamo concluso la prova, sia gli avvocati che le professoresses ci hanno fatto i complimenti e, finalmente, siamo partiti alla ricerca di un posto dove pranzare.

Questa esperienza mi ha sicuramente lasciato un segno positivo. La ritengo molto importante per il fatto che, pur essendo una simulazione, mi ha fatto comprendere la gravità delle situazioni in cui un adolescente si può trovare se non



## Il cavaliere errante: alla scoperta dell' Editoria Tattile Illustrata

Il Cavaliere errante è la storia di un cavaliere insoddisfatto della propria condizione e alla ricerca della propria strada. È un libro in rima e immagini tattili, che favoriscono la lettura anche attraverso l'uso di più sensi.

Nel 2019 è stato giudicato Miglior libro d'artista e ha vinto il Premio Internazionale per l'editoria tattile illustrata "Tocca a Te" con la seguente motivazione della Giuria: "Una vera narrazione in cui le mani intraprendono un cammino ricco di eventi, situazioni, incontri e sorprese che danno significato all'idea di avventura e di scoperta, raccontando una storia sensoriale fantastica e affascinante". Nonostante le premesse, "Il Cavaliere errante" è rimasto inedito perché i libri di questo genere vengono creati e assemblati a mano, risultando così costosi e piuttosto rari, nonostante siano capaci di raggiungere tutti, persone non vedenti o ipovedenti, ma anche stranieri o bambini piccoli.

agisce in maniera responsabile.



Bisogna ricordarsi sempre di riflettere tutte le volte che dobbiamo fare qualcosa o prendere una decisione.

*Giulia Cupiti,  
(classe 3B)*

Dall'esigenza di diffusione di storie per tutti è nato un progetto PN 21/27 dedicato all'editoria tattile illustrata che ha coinvolto gli alunni delle classi prime e seconde della Scuola Secondaria di Primo Grado "Ugo Guidi" di Forte dei Marmi.

Lavorando alla realizzazione di questo libro tattile, i ragazzi hanno iniziato a toccare con mano alcune parole importanti come "fruibilità" e "inclusione", "cittadinanza attiva" e "educazione interculturale", "rispetto delle differenze" e "dialogo tra le culture", parole che hanno fatto da sottofondo alle tante mattinate estive trascorse a tagliare, incollare, sperimentare i sensi; parole che hanno spinto i ragazzi a conoscersi, giocare, trovare soluzioni alternative a quelle che abitualmente sono soliti utilizzare per risolvere problemi apparentemente semplici, ma che hanno richiesto un'attenzione e una cura nuove.

Per realizzare interamente a mano un oggetto-libro seguendo un progetto esistente e un procedimento definito, è stato necessario che i ragazzi attingessero alle loro capacità di organizzazione, si dividessero i compiti e si aiutassero reciprocamente seguendo la guida, la supervisione e le indicazioni delle insegnanti, suggerimenti strutturati in modo da lasciare loro margini di libertà d'azione e progettazione.

Al termine di questo percorso sono stati realizzati sette libri tattili illustrati di grande formato, destinati a lettori bambini di età compresa tra 3 e 10 anni che, entro il prossimo autunno, verranno donati alle biblioteche di Stazzema, Seravezza, Pietrasanta, Viareggio, Camaiore e Massarosa, comuni che fanno parte della Rete Interbibliotecaria Lucchese.

Nel mese di ottobre, il progetto PN dedicato a "Il Cavaliere errante" dell'a.s.2023-24 si è concluso con la presentazione alla comunità di Forte dei Marmi e la donazione del libro alla Biblioteca Civica "Lorenzo Quartieri".

A conclusione di un lungo percorso che ha visto intrecciare le strade dei ragazzi appena usciti dalla Scuola Primaria con quelle già battute dai ragazzi della Scuola Secondaria di Primo Grado, anche i bambini della Scuola Materna "Giorgini" sono stati coinvolti nella storia de "Il Cavaliere errante" grazie alla lettura del libro e alla donazione di un gioco Memory tattile ad esso ispirato, regalo dei più grandi ai più piccoli

## Cattedrale dell'Immagine

Nel 2015 Crossmedia decise di investire per creare uno spazio dedicato alle arti digitali nel centro di Firenze, scrivendo così un nuovo capitolo della chiesa di Santo Stefano al Ponte.

Dal 2015 sono state esposte diverse mostre, tra cui quella di Klimt e di Banksy, ma dal 15 marzo al 2 giugno 2025, la cattedrale dell'immagine ospita una nuova mostra immersiva dedicata a Matisse.

La mostra è composta da 3 stanze:

- La stanza degli specchi:  
dove l'immagine proiettata viene riflessa 6 volte;



- La stanza principale della chiesa:  
dove i muri della navata centrale sono ricoperti di proiezioni di quadri che cambiano ogni lasso di tempo e che creano delle illusioni sul pavimento;

nella convinzione che il gioco e il divertimento, la lettura e l'ascolto possano rendere più bello e stimolante percorrere le strade che ognuno di loro avrà davanti.

La realizzazione del progetto è stata possibile grazie al supporto dell'Istituto Nazionale pro-ciechi che ha fornito la trascrizione in Braille del testo, del Comune di Forte dei Marmi, dell'Associazione Culturale Pediatri nella figura della dott. Patrizia Seppia e di Nati per leggere Versilia che ne hanno supportato e favorito la diffusione.

*prof.ssa Francesca Tommasi, prof.ssa Elena Barsottini*

## La mia gita a Salisburgo

I cinque giorni che ho trascorso a Salisburgo, ne sono sicura, non usciranno mai più dalla mia mente!

Il viaggio é stato lungo ma veramente affascinante. Ho buttato gli occhi fuori dal finestrino poco dopo la partenza: le palazzine, i giardini, le casette indipendenti e le strade, erano quelle che abitualmente attraversavo. Dopo un lungo tratto di strada, però, le casette cittadine sono state sostituite da viste mozzafiato: montagne stracolme di vegetazione regnavano sulle estesissime pianure, cipressi giallo oca o rosso fuoco coloravano il panorama e delle piccole casette bianche dai tetti spioventi sbucavano da dietro fitti boschi.

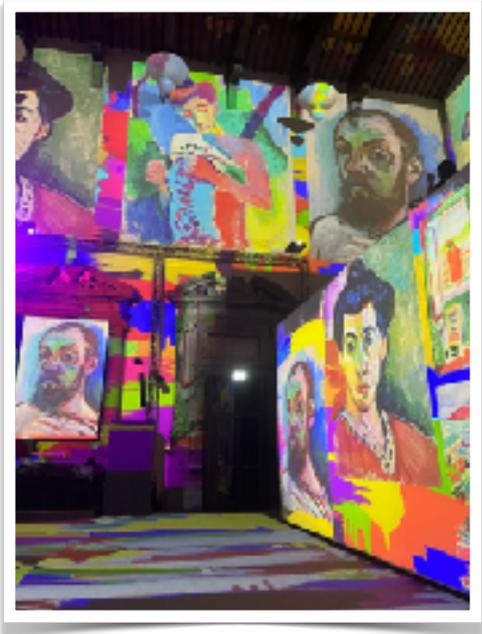
Sembrava di entrare in un luogo fatato, lontano da tutto e da tutti, che ci faceva riscoprire le bellezze della natura in autunno.

La cosa che di più mi ha affascinata, oltre al paesaggio meraviglioso, sono state le saline sotterranee che abbiamo visitato. Dopo aver indossato delle enormi, comode e calde tute, siamo entrati in uno spazio freddissimo, pronti per visitare i depositi di sale. Un venticello freddo mi pizzicava le orecchie ed un piacevole gocciolio mi rilassava l'udito.

Siamo saliti su un legnoso mezzo di trasporto sotterraneo il quale si muoveva, attraversando le miniere dalle pareti morbide e gommose. Il pavimento era roccioso e su di esso si potevano scorgere i segni delle rotaie in ferro.

Abbiamo ammirato degli interessanti filmati e abbiamo scoperto tutte le tecniche che in passato venivano utilizzate per l'estrazione del sale.

Per scendere più in profondità, abbiamo poi utilizzato dei divertenti scivoli composti da due piccoli semafori



- La stanza "gioco":  
dove puoi creare dei dipinti con l'intelligenza artificiale, colorare e scoprire un po' di storia del pittore.



Questa mostra mi è piaciuta molto, più delle altre che, pur essendo belle, ammetto di averle trovate un po' noiose. Quando cambieranno artista sono sicura che ci tornerò perché è stata un'esperienza unica.

*Lavinia Barberi,*  
(classe 3B)

lampeggianti, uno all'inizio e uno alla fine. Questi ultimi erano utili per indicare il segnale di partenza e di arrivo. Ci siamo quindi seduti, due alla volta, su questi divertenti mezzi di trasporto, pronti per scendere ancora di più in quelle miniere dalle pareti gommose. Durante la nostra camminata all'interno delle saline, ho provato a toccare appena le pareti ed il mio polpastrello ha subito sfiorato una superficie morbida, gommosa ma allo stesso tempo resistente e compatta. Ad un certo punto del percorso siamo saliti su una specie di barca composta da una serie di panche di legno. Abbiamo attraversato le sponde di un piccolo bacino d'acqua dalla quale si estraeva il sale in passato. Luci e filmati proiettati accompagnavano il nostro piccolo tratto in barca, con una musica di sottofondo che rendeva l'atmosfera ancora più affascinante. I filmati erano proiettati su enormi lastre imponenti, poste ai lati del bacino.

Al termine dell'escursione, la guida ci ha regalato dei



piccoli barattoli di plastica contenenti dei buonissimi granelli di sale, provenienti proprio dalle saline. Questa è stata la mia parte preferita del viaggio, ed è stata anche l'escursione che più mi ha divertita per le numerose attività che abbiamo svolto.

Comunque ho adorato anche la visita all'imponente castello sopra al centro di Salisburgo, la scoperta dei giochi d'acqua dei giardini reali dell'arcivescovo o le passeggiate per le vie della città di Innsbruck.



Per questo la gita a Salisburgo a cui ho preso parte, non uscirà mai dai miei ricordi!.

*Sofia Lenzetti,*  
(classe 3C)

## Oltre lo Schermo, la Forza di Alicia

*Alicia è una ragazzina molto timida e spesso preferisce starsene per conto propri. Anche in Minecraft preferisce evitare di chattare con gli altri giocatori o di interagire nel gioco. Un giorno arriverà a sconfiggere l'Enderdrago (un temibile drago volante in Minecraft) e sarà solo merito suo e di nessun altro. Per questo quando i suoi genitori le annunciano che dovrà andare in campeggio con il gruppo scout per accompagnare sua sorella Julia, che è più piccola di lei e ha qualche difficoltà motoria, le viene una crisi isterica. Eppure Alicia sembra sapere tutto della vita selvaggia e risponde esattamente alle domande dei capi scout! Tipo, qual è la prima cosa da fare quando si è all'aperto? E lei: costruirsi un rifugio! Qual è il modo migliore per procurarsi cibo velocemente? E lei: raccogliere frutta e ortaggi in giro! Tutte cose imparate giocando nell' Overworld (la principale dimensione in cui si gioca Minecraft)...Così Alicia viene messa a capo di un gruppetto di ragazzi e ragazze e adesso dovrà fare ogni cosa insieme a loro! In più la ritengono esperta ma non ha mai fatto nulla di avventuroso nella vita vera....*

*Cosa succederà in campeggio? Quali avventure vivrà Alicia insieme al gruppo scout? Sarà in grado di cavarsela? Imparerà a condividere il gioco e le esperienze con gli altri? Riuscirà a divertirsi?*

Quella sera, Alicia sedeva davanti al computer. I suoi occhi erano incollati allo schermo mentre giocava a Minecraft. Era china sul monitor, la schiena curva e le spalle contratte. Sullo schermo si dispiegava il vasto mondo di Minecraft. Le sue mani correvano rapide sulla tastiera, mentre il suo personaggio attraversava un ponte di pietra sospeso nel cielo buio, collegando le isole fluttuanti dell'End. Sopra di lei volava l'inarrestabile Enderdrago. La battaglia era ardua, ma Alicia l'aveva pianificata in ogni dettaglio. Aveva preparato ogni strumento necessario per affrontare il combattimento. Alla fine, il drago cadde. Una luce intensa esplose, e il suono della vittoria riempì le sue cuffie. Alicia si alzò dalla sedia con un sorriso enorme sul volto. Quella vittoria era importante per lei, un risultato che nessuno avrebbe potuto toglierle. Le piaceva sapere di avercela fatta da sola, senza aiuti. Ma una sera tutto cambiò. La madre la chiamò dal soggiorno. Alicia sentì la sua voce, aprì la porta socchiusa della sua stanza e si avviò verso di lei.

“Alicia, dobbiamo parlarti...”

“Cosa c'è?”

“Tua sorella Julia deve partecipare al campo scout organizzato dalla scuola. Lo sai?” disse il padre, con tono fermo e deciso.

Alicia annuì, sentendosi a disagio.

“Vorremmo che tu andassi con lei. Julia ha bisogno di qualcuno al suo fianco, e pensiamo che tu sia la persona giusta.”

Alicia impallidì. Un campo? Scout? Persone? Fuori? “Non posso! Io... io non sono capace di fare queste cose! Non conosco nessuno,” cercò di obiettare, ma i suoi genitori non cambiarono idea.

“Julia conta su di te,” conclusero.

Nei giorni successivi, Alicia rimuginò continuamente. Si immaginava in situazioni terribili: persa nel bosco, derisa dagli altri, incapace persino di montare una tenda. Ma, sorprendentemente, quando i capi scout arrivarono a scuola per un incontro informativo, accadde qualcosa di inatteso.

“Chi parteciperà al campo scout, alzi la mano,” disse uno dei capi.

Alicia e Julia alzarono timidamente la mano.

“Bene, iniziamo con qualche domanda,” continuò il capo scout.

“Qual è la prima cosa da fare quando si arriva in un ambiente naturale?” chiese, guardando anche Alicia.

“Costruire un rifugio!” rispose lei senza pensarci.

“Esatto! Bravissima!”

“E qual è il modo più rapido per trovare cibo se non hai provviste?”

“Raccogliere frutti o radici sicuri, ma solo se sai riconoscerli,” rispose Alicia, ricordando le sue esperienze in Minecraft.

I capi scout si scambiarono uno sguardo impressionato.

“Sembra che abbiamo una piccola esperta tra di noi.”

Alicia non si sentiva affatto un'esperta, ma quella fiducia inaspettata le fece battere il cuore più forte. Tuttavia, il suo entusiasmo si spense quasi subito: le tornò in mente che non avrebbe potuto giocare a Minecraft durante il campo.

La mattina successiva, durante colazione e pranzo, Alicia evitò lo sguardo di Julia. Si sentiva in colpa per averla “trascinata” in quella situazione. Continuava a pensare al suo mondo di Minecraft, a tutte le costruzioni che avrebbe potuto creare, agli obiettivi che avrebbe potuto raggiungere... ma non c'era più niente da fare.

Quando salirono sull'auto del padre per andare a scuola, Julia provò ad avviare una conversazione. Come previsto, però, Alicia si richiuse sempre di più nella sua bolla, rifugiandosi in un angolo dell'auto e salendo per ultima.

Fu allora che intervenne il padre con la sua voce tonante a rimproverare Alicia:

"Non puoi fare sempre così! Ogni volta che ti si chiede di staccare gli occhi da quello schermo è una noia averti fra i piedi! Mai una volta ti abbiamo vista uscire di casa con un sorriso!"

Alicia si rintanò ancora di più nel suo nido e urlò:

"Non è colpa mia se non so fare altro oltre a giocare a Minecraft!"

Il padre rispose:

"E non è nemmeno colpa di Julia se ha i suoi problemi!"

Calo di silenzio. La madre tentava continuamente di addolcire il padre, ma senza successo. Per tutto il viaggio, Alicia e Julia non si dissero una parola, ma, in fondo, Alicia ci rimase male. All'arrivo a scuola, scesero tutti dall'auto per un saluto affettuoso e un abbraccio.

"State attente ad andare d'accordo!" aggiunse, ovviamente, il padre.

"Mi raccomando, state attente, ma soprattutto divertitevi!" le rassicurò la madre.

Alicia, con la sorellina per mano, si avviò verso il gruppetto dei capi scout, a testa bassa.

"Ok! Siamo tutti? 1...2...3...4..." iniziò lo scout per rompere il ghiaccio.

"Facciamo l'appello!"

Alicia, distratta dal fuoco che ardeva tra i ceppi, notò a malapena un paio di nomi associati a volti intravisti: Aaron Mc Grady, Giusy Ferri e Cameron James, probabilmente di un altro istituto. Non riusciva a descriverli, ma era certa di averli visti.

Il capo scout spiegò i pericoli del bosco e dettò regole apparentemente banali: non rompere nulla di proprietà dei capi, non uscire dalla tenda, non fare rumore di notte (era pericoloso). Caricate le valigie sul bus, partirono per il campo scout, distante circa due ore. Salire sul bus fu una faticaccia, e Alicia, come al solito, fece una corsetta imbarazzata verso il fondo. Con sorpresa trovò Giusy seduta accanto a lei. Non si aspettava che fosse così sicura di sé e decisa. Decise di tentare una conversazione improvvisata, e scoprì subito che condividevano una passione: anche Giusy giocava a Minecraft!

Alicia, divertita, si dimenticò quasi di Julia, che intanto aveva trovato posto tra i maschi. Il viaggio fu entusiasmante, tanto che Alicia non si accorse dell'arrivo. Confusa, cercò Julia tra il caos, la trovò con lo sguardo, la afferrò e insieme scesero maldestramente dal bus.

Il capo scout richiamò l'attenzione, ribadendo i pericoli del bosco e le regole. Poi un altro scout iniziò a dividere i ragazzi in gruppi per le tende: maschi e femmine. Con sollievo, Alicia scoprì che era nella

stessa tenda di Giusy. Finalmente, un punto da cui partire per socializzare. Tuttavia, Julia era stata assegnata a una camera con ragazze della sua età. Da un lato, Alicia pensò che fosse positivo, ma dall'altro non era del tutto convinta di poterla lasciare da sola. Decise comunque di non pensarci troppo, considerando che le abitazioni sarebbero servite solo per dormire, come spiegato dal capo scout che stava gestendo la sistemazione. Poiché era già sera e non c'era molto da fare, i capi scout decisero di far sistemare a tutti le proprie tende. L'aria della notte era fredda, e le ombre degli alberi sembravano danzare sotto la luce tremolante del falò acceso al centro del campo. Alicia, Julia e Giusy erano sedute in cerchio con gli altri ragazzi, ascoltando distrattamente le istruzioni su come costruire le tende. "È più difficile di quanto sembri," mormorò Giusy ad Alicia, dandole una gomitata.

"Non per me," rispose Alicia, ricordando tutte le volte che aveva costruito rifugi in Minecraft. Sapeva orientare una struttura contro il vento e dove posizionare il "fuoco" per scaldarsi. Dopo un'ora di lavoro, la tenda di Alicia, Giusy e un'altra ragazza era già montata, stabile e pronta. Julia, invece, faticava con i paletti della sua tenda, così Alicia corse ad aiutarla, lasciando il suo lavoro perfettamente terminato. Mentre si chinava per fissare un paletto, sentì un ghigno alle sue spalle.

"Guarda, la regina della sopravvivenza che aiuta la sorellina," disse una voce. Si voltò e vide Cameron e Aaron, due ragazzi del gruppo maschile, che la fissavano con sguardi di sfida.

"Se sei così brava, vediamo come te la cavi domani," aggiunse Cameron con un sorriso furbo. "Di che stai parlando?" chiese Alicia, incrociando le braccia.

"Ci sarà una caccia al tesoro nel bosco," spiegò Aaron. "Vediamo se sei davvero così esperta come tutti credono."

Alicia non rispose, ma Giusy le sussurrò:

"Non lasciare che quei due ti buttino giù. Sono solo gelosi perché non sono stati scelti come capi squadra."

La mattina seguente, il sole splendeva e il campo era pieno di eccitazione. I capi scout avevano organizzato una caccia al tesoro nel bosco. Ogni squadra doveva seguire una serie di indizi per trovare il premio finale.

Alicia era il capo del suo gruppo, composto da Julia, Giusy e altri due ragazzi. Cameron e Aaron, naturalmente, erano nello stesso gruppo. Prima che l'attività iniziasse, Cameron si avvicinò ad Alicia e disse:

"Preparati a perdere."

"Non sono qui per competere con te," rispose Alicia, ma dentro di sé cresceva la voglia di dimostrare il contrario.

Il primo indizio portò il gruppo a una vecchia quercia vicino al ruscello. Alicia sapeva dove andare: aveva memorizzato il terreno e usato il cielo come bussola, proprio come faceva in Minecraft. Julia era accanto a lei, osservando ogni passo.

"Sei davvero brava," disse Giusy, ammirata.

"È come giocare a Minecraft, ma nella vita reale," rispose Alicia, iniziando a divertirsi.

Mentre guidava il gruppo verso il secondo punto, si accorse che Cameron e Aaron li seguivano per carpire informazioni. Decise di prendere un sentiero più difficile, certa che avrebbe dato loro filo da torcere.

Durante il cammino, Julia inciampò su una radice e cadde. Alicia si fermò subito, preoccupata. "Va tutto bene?" chiese, inginocchiandosi accanto alla sorella.

"Sì, è solo un graffio," rispose Julia, cercando di alzarsi.

Aaron e Cameron passarono ridendo.

"Siete troppo lente," disse Cameron, salutandole con un gesto della mano.

"Idioti," mormorò Giusy, aiutando Alicia a sostenere Julia.

"Non importa," disse Alicia. "L'importante è divertirsi."

Ma non poteva negare che le parole di Cameron l'avevano punta sul vivo.

Arrivati all'ultimo indizio, Alicia guidò il gruppo verso una radura nascosta. Lì trovarono uno scrigno di legno contenente medaglie simboliche preparate dai capi scout. Alicia esplose di gioia insieme al suo gruppo, mentre Julia stringeva una medaglia tra le mani, più felice che mai. Quando Cameron e Aaron arrivarono, Alicia li accolse con un sorriso.

"Vi siete persi, eh?"

Cameron borbottò qualcosa di incomprensibile, mentre Aaron cercò di cambiare argomento. Alicia, però, non si sentiva superiore: sapeva di aver vinto non per dimostrare qualcosa, ma perché il suo gruppo aveva lavorato insieme. Quella sera, attorno al falò, Alicia notò che la rivalità con Cameron e Aaron si stava attenuando. Aaron si scusò per i commenti fatti, e persino Cameron, anche se a malincuore, ammise che Alicia era davvero brava.

Più tardi, mentre si preparava a dormire, Alicia si girò verso Giusy.

"Sai una cosa? Forse questa non è stata una punizione così terribile." "Te l'avevo detto," rispose Giusy con un sorriso.

E Julia, dalla tenda accanto, aggiunse:

"Alicia, sei la mia eroina."

Alicia sorrise, sapendo che, per una volta, non aveva bisogno di Minecraft per sentirsi forte.

*Luca Tartarelli, Gabriele Giannini, Iacopo Proserpi*

*(classe 3B)*

*Primi classificati al concorso del plesso U.Guidi "Scrittori di Classe"*



## Nuovi Arrivi



A partire dall'anno scolastico 2025/26 sarà attiva la nuova piattaforma didattica "E-learning ICS Forte dei Marmi", (<https://www.elearning-icsfdm.edu.it>), uno spazio digitale all'avanguardia pensato per migliorare l'esperienza educativa. Basata su Moodle, la piattaforma renderà il lavoro quotidiano più semplice, efficace e potente, valorizzando l'uso delle TIC come alleate strategiche nel processo di insegnamento e apprendimento. Condivisione di materiali, attività interattive e percorsi personalizzati saranno solo alcune delle opportunità offerte. "E-learning ICS Forte dei Marmi" accompagnerà studenti e docenti in una scuola sempre più innovativa, dinamica e vicina alle esigenze del futuro.

*Andrea Mammini*

## Citazioni

"L'istruzione è il passaporto per il futuro, perché il domani appartiene a coloro che si preparano oggi".

*Malcolm X*