

In&Aut

Voci sopra le righe



DALL'AUTISMO ALL'AUTONOMIA

Dicembre 2022

Numero 3



Editoriale

Di Angelo Chiodi



DALL'AUTISMO ALL'AUTONOMIA

Nuovi progetti e nuove prospettive

Questo 2022 è stato un anno impegnativo. Dopo due anni di chiusure e restrizioni, la vita associativa sta tornando attiva e in presenza. Ci stiamo muovendo per ricostruire momenti di incontro e di confronto. Le assemblee organizzate a giugno e a ottobre sono stati due momenti importanti per aprire un nuovo dialogo con le famiglie, con i ragazzi e con le ragazze che ci hanno permesso di accogliere nuove richieste ed elaborare nuove attività in presenza e on line. La squadra di DIESIS è diventata ancora più grande grazie alla presenza di nuovi professionisti che sono entrati a far parte dell'equipe psicoeducativa. Inoltre, Lorella Da Campo e Federica Cantrigliani, rispettivamente assistente sociale e psicologa in forza a DIESIS, hanno implementato l'importante lavoro di relazionarsi con le famiglie e la rete di supporto dei ragazzi e delle ragazze associate. Al contempo, si stanno attivando numerose collaborazioni con altre associazioni sul territorio, come La Comune, X Vivaio, A.G.R.E.S, Allegro Moderato e L'abbraccio, grazie a progetti comuni legati a finanziamenti di Regione Lombardia e con spazi aggregativi come CAG di via Tarabella, Gli Astrofili e L'orto di Tutti, nostro partner anche nella campagna di Natale. Tante attività e progetti che ci impegnano e ci permettono di crescere e offrire ai ragazzi, alle ragazze e alle loro famiglie un supporto e percorsi di allenamento delle abilità personali, sociali e lavorative sempre più strutturati e completi.

Come associazione aspiriamo a essere sempre di più il punto di riferimento per le famiglie delle persone nello spettro che desiderano lavorare in un modo multimodale su un progetto di vita che comprenda il benessere della persona, le proprie autonomie lavorative e un futuro felice e remunerativo. Se desideri avere maggiori informazioni, condividere le tue idee o darci dei suggerimenti scrivi una mail a segreteria@associazionediesis.org, noi siamo a tua disposizione.

Grazie,

Angelo Chiodi

Presidente Associazione DIESIS

Se vuoi scoprire di più sulla nostra associazione visita il nostro sito

www.associazionediesis.org

oppure scrivici alla mail:

segreteria@associazionediesis.org

INDICE

Editoriale	pag. 2
Il benvenuto del nostro Presidente	
Progetti e attività	pag. 4
Peers®: la conclusione del primo gruppo	pag. 4
La Bottega del Suono, creare musica insieme	pag. 5
Nuovi Progetti con Regione Lombardia	pag. 6
Le voci dei ragazzeø	pag. 7
ARTE E CULTURA	
Una vera e propria Geek: la mia passione dell'informatica	
	pag. 7
CINEMA	
Home Sweet Home Alone • mamma ho perso l'aereo	
	pag. 9
Quando internet sogna - Parte seconda	
	pag. 10
SPORT	
Articolo sul rugby di Alessandro Dell'Acqua	
	pag. 14
TEMPO LIBERO	
Articolo di viaggio	
	pag. 17
CUCINA	
La mia prima esperienza in cucina	
	pag. 17
RAGAZZE E RAGAZZI DIESIS...AL LAVORO	
	pag. 18
Intervista a Cristian Nicolella	
	pag. 18
La mia esperienza lavorativa presso l'Azienda Testori	
	pag. 19
Intervista ad Alessandro dell'Acqua	
	pag. 20
Il nuovo libro di Davide Cattaneo	
	pag. 21
Informazioni utili	pag. 22

Progetti e attività

Uno sguardo ai più recenti

PEERS LA CONCLUSIONE DEL PRIMO GRUPPO

Si è conclusa con la consegna dei diplomi il 1 ottobre 2022 il primo anno del Peers. I ragazzi e le ragazze che hanno partecipato al progetto si sono detti entusiasti del percorso svolto insieme e dei risultati che iniziano a vedere rispetto alle proprie risorse dal punto di vista relazionale, come dimostrato anche dai risultati delle valutazioni somministrate dalla Dott.ssa Sanny Basaldella e dal dott. Daniele Russo.

1. *Test of Adolescent and Adult Social Skills Knowledge-Revised (TAASSK-R):*

composto da 60 domande con due possibilità di risposta, valuta il grado di conoscenza delle abilità sociali e quindi dei contenuti specifici trattati all'interno del corso PEERS. Il questionario è stato compilato dai partecipanti sia a metà percorso che alla fine e il miglioramento tra la 1° e la 2° fase di somministrazione è stato evidente; tutti i partecipanti hanno registrato un miglioramento, nessuno ha ottenuto punteggi inferiori riguardo alla conoscenza delle competenze sociali nella fase 2° rispetto alla fase 1° e quindi precedente alla partecipazione del progetto PEERS.

2. *Quality of Socialization Questionnaire-Adolescent and YA (QSQ-AYA)*, composta da 30 domande con risposta a scala Likert* che va da un punteggio da 1 a 5, indaga i pensieri



che le persone possono fare quando si trovano a dover affrontare situazioni sociali differenti. Il questionario ha evidenziato un abbassamento evidente dell'ansia e della preoccupazione sociale.



3. *Social Interaction Self-Statement Test (SISST)*, composta da 12 domande con risposta a scala Likert, indaga la qualità delle interazioni sociali con gli altri valutando anche la quantità degli incontri con gli amici, sia organizzati dal partecipante che quelli a cui è stato invitato da altri nel mese precedente alla somministrazione del questionario. Anche in questo caso, è risultato un miglioramento sostanziale della qualità delle interazioni sociali per tutti i partecipanti in termini di condivisione, di divertimento, di apprezzamento reciproco e di assenza di prevaricazione di uno sull'altro.

Insieme ai social coach, ragazzi e ragazze hanno festeggiato la fine del primo anno e non vedono l'ora di iniziare la nuova annualità del percorso, questa volta dedicato alle relazioni affettivo-sentimentali.

*La scala Likert è una scala di valutazione che utilizza un questionario per scoprire le opinioni degli utenti. I partecipanti al sondaggio leggono una dichiarazione precompilata ed utilizzano una scala a più livelli per indicare con quanta convinzione sono d'accordo o meno con la dichiarazione a loro sottoposta.

LA BOTTEGA DEL SUONO, CREARE MUSICA INSIEME

Iniziato durante il lockdown, il laboratorio di musica gestito da Alessandro Cassani è uno dei più amati di DIESIS. Quest'anno prende vita come La bottega del suono, un percorso ideato e progettato per stimolare le capacità creative e artistiche dei partecipanti. Attraverso l'utilizzo del Soundbeam, un apparecchio elettronico interattivo con proiettori ad ultrasuoni ed un sistema di interruttori colorati, tutti i partecipanti, anche senza nessuna competenza musicale, potranno dare vita ad una performance artistica collettiva. Un'esperienza orchestrale che permetterà ai ragazzi e alle ragazze che parteciperanno di mettere in gioco le proprie capacità espressive in armonia, dando vita a un vero e proprio "concerto improvvisato" esplorando tantissimi mondi sonori diversi, dagli archi dell'orchestra classica ai suoni psichedelici della musica dance, passando per i suoni della natura.

Grazie all'improvvisazione guidata su temi scelti, i ragazzi e le ragazze potranno:

- Sviluppare le capacità di percezione: esplorare, discriminare, riconoscere, confrontare, classificare l'evento sonoro. Imparare a comprendere, interpretare, analizzare, valutare l'evento sonoro
- Incoraggiare le abilità musicali, tecniche e sociali dei ragazzi
- Sviluppare la percezione e comprensione degli elementi musicali
- Imparare a eseguire performance musicali per imitazione, per memoria, per lettura
- Imparare a improvvisare, sia in modo libero ed esplorativo che in modo guidato
- Condividere le scoperte e i risultati delle esplorazioni con i coetanei, promuovendo la pratica del fare musica insieme e offrendo nuove possibilità di arricchimento dell'ascolto e della creatività musicale
- Promuovere la partecipazione attiva di tutti i ragazzi alla realizzazione, in tutte le sue parti, dell'evento sonoro
- Sviluppare le abilità di ascolto e concentrazione, di analisi critica e costruttiva

- Permettere a ognuno di vivere una diretta esperienza di esplorazione di musica elettronica contemporanea e di tecnologia multimediale.

Una volta trovato l'assetto ideale all'interno del gruppo, sarà possibile anche organizzare delle sessioni di registrazione, per poter lasciare traccia del lavoro fatto insieme.



NUOVI PROGETTI CON REGIONE LOMBARDIA

DIESIS è parte di nuovi progetti, finanziati da Regione Lombardia, per lo sviluppo delle abilità personali e sociali dei ragazzi e delle ragazze. Il primo è Giovani SMART - Play Together dove, in collaborazione con l'Abbraccio, A.G.R.E.S. O.N.L.U.S., Allegro Moderato Cooperativa Sociale e il Comune di Arluno, DIESIS organizzerà 4 uscite di trekking in Lombardia, tre da una giornata e una della durata di un week end. L'attività si rivolge a un gruppo di



massimo 14 giovani, un gruppo misto formato da ragazzi e ragazze nello spettro autistico/Asperger, accompagnati da almeno 3 giovani neurotipici (età 15-30 anni). Gli obiettivi sono quelli di favorire l'inclusione sociale e scardinare i pregiudizi tipici che accompagnano la parola autismo.



Con il contributo di cui agli artt. 72 e 73 del D.Lgs. 117/2017



Ministero del lavoro e delle politiche sociali

Direzione Generale del terzo settore e della responsabilità sociale delle imprese

Il secondo è il progetto C.R.E.SCO – Crescere Responsabili e Scoprire la Vita, un percorso pensato per incrementare l'autonomia personale delle persone autistiche e sperimentare la propria emancipazione dal nucleo familiare.



I ragazzi e le ragazze che parteciperanno al progetto svolgeranno attività preparatorie, weekend in autonomia supportati da educatori e educatrici, al fine di arrivare a weekend dove sperimenteranno la completa autonomia abitativa.

I progetti sono in fase di elaborazione e definizione, potete rimanere aggiornati sul nostro sito www.associazionediesis.org.



Le voci dei ragazzi

Gli interessi e le passioni dei ragazzi e delle ragazze

ARTE E CULTURA

UNA VERA E PROPRIA GEEK: LA MIA PASSIONE DELL'INFORMATICA

Di Sara Prestinice

Sono una persona con tanti interessi, ma in questo articolo vorrei raccontare una delle mie più grandi passioni: l'informatica. Ci sono stati degli episodi che mi hanno fatto capire quanto fosse forte. Ne ho in mente tre:



Il primo è stato quand'ero alle scuole elementari, dove la mia maestra di matematica ci portava in aula di informatica. Quando la maestra iniziò a spiegare Microsoft Power Point, ebbi talmente tanta curiosità che cominciai a navigare spontaneamente; senza indicazioni della

maestra, avevo già compreso concretamente lo scopo e la logica del software, ovvero creare delle diapositive per realizzare presentazioni più interattive e di vario genere.

Il secondo è stato in terza media, quando partecipai al laboratorio di Informatica. L'argomento molto gettonato è stato Microsoft Excel, un programma di Office inerente al foglio elettronico di calcolo, oltre che Microsoft Word e Microsoft Power Point. Rimasi molto soddisfatta, in quanto ho avuto la possibilità di scrivere la tesina dell'esame di terza media, sia in formato Word che in formato Power Point. In quest'ultima ho aggiunto un brano in musica e dei collegamenti ipertestuali. Da lì avevo compreso il mio talento informatico, oltre che matematico. Il terzo è stato alle scuole superiori, in particolar modo nel triennio, in quanto ho iniziato a studiare i linguaggi di programmazione. Quando il professore iniziò a spiegare, è stato amore a

prima vista per me. Mi ha incuriosita molto il meccanismo, la comprensione e la funzionalità di tali linguaggi e dei singoli codici. In base all'argomento, ne ho studiato diversi, tra cui Visual BASIC, un linguaggio di programmazione per lo svolgimento degli algoritmi, Microsoft Access per l'argomento dell'archivio con utilizzo di SQL, un linguaggio che serve per la creazione delle Query e Html quando all'ultimo anno abbiamo affrontato la tematica del sito web, dal come crearlo all'utilità. Alla maturità ho presentato la tesina tramite il sito web scritto in formato .aspx, un formato del sito più dinamico e moderno rispetto al formato classico.

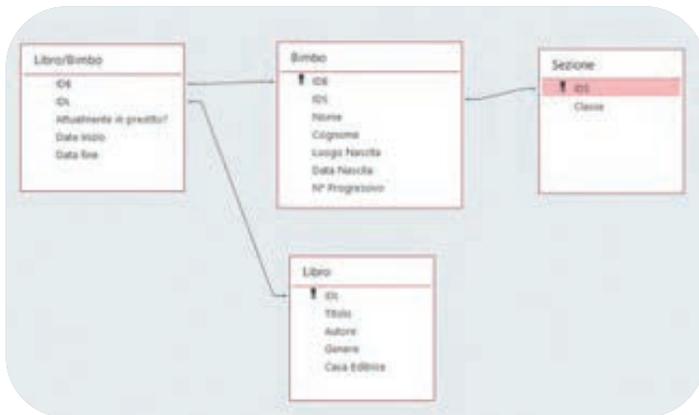
Quando smanetto il PC, vado spedita. Riesco a soddisfare le richieste di tutti di qualsiasi programma, anche di operazioni mai fatte. Sono rimasta contenta quando una mia collega mi ha chiesto aiuto in Excel, spiegando come doveva svolgere una particolare e difficile esercitazione. Quando studio invece i linguaggi di programmazione, in particolare Java e Javascript, mi colpisce il funzionamento del singolo codice e delle singole istruzioni e del blocco di istruzioni. Mi sento realizzata quando riesco, senza l'aiuto di nessuno a capire e a realizzare un blocco di istruzioni difficile. È strano ma vero, mi viene naturale risolvere problemi del PC. È nel mio Dna. Per me la programmazione è come parlare una lingua straniera, in quanto l'utente tramite il linguaggio di programmazione da delle istruzioni al programma, per arrivare infine al risultato.

Adesso vi mostrerò dei progetti realizzati con Microsoft Access, Java e Javascript.

PROGETTO MICROSOFT ACCESS

Ho svolto un progetto extra con Microsoft Access, dove la richiesta è di creare un archivio con tutti i bambini della scuola dell'infanzia, suddivisa in classi e i libri della biblioteca. L'obiettivo è capire se il libro della biblioteca è attualmente in prestito, se sì da chi, oppure se il libro si trova in biblioteca, oppure capire quanti libri in prestito ha un bambino, ecc.

Ecco la relazione tra gli enti coinvolti Libro, Bimbo, Libro/Bimbo (ente che collega la relazione molti a molti tra Libro e Bimbo) e Sezione e la visualizzazione Struttura dei singoli enti.



Nome campo	Tipo dati	Descrizione (facoltativa)
IDB	Numerazione automatica	Chiave primaria
IDL	Numerico	Chiave secondaria relazione uno a molti Bimbo e Sezione
Nome	Testo breve	Nome bambino
Cognome	Testo breve	Cognome bambino
Luogo Nascita	Testo breve	Luogo di nascita
Data Nascita	Data/ora	Data di nascita
N° Progressivo	Numero grande	Numero progressivo del bimbo

Nome campo	Tipo dati	Descrizione (facoltativa)
IDL	Numerazione automatica	Chiave primaria
Titolo	Testo breve	Titolo del libro
Autore	Testo breve	Autore del libro
Genere	Testo breve	Genere del libro (fantasy, horror, ecc.)
Casa Editrice	Testo breve	Casa editrice del libro di appartenenza

Nome campo	Tipo dati	Descrizione (facoltativa)
IDB	Numerico	Chiave secondaria tabella Bimbo relazione molti a
IDL	Numerico	Chiave secondaria tabella Libro relazione molti a m
Attualmente in prestito?	Sì/No	Campo boolean che ti permette di capire se il libro
Data inizio	Data/ora	Data di presa in prestito libro
Data fine	Data/ora	Data di consegna del libro

JAVA

Per un periodo ho studiato da autodidatta Java, un linguaggio di programmazione orientata ad oggetti, molto gettonato e molto richiesto nel mondo del lavoro. Visto che volevo perfezionarlo, ho deciso di seguire un corso online, tramite la piattaforma Lacerba, un sito dove sono presenti oltre a corsi, anche master di alcuni argomenti, come marketing per esempio. Java ti permette di sviluppare delle applicazioni e di creare siti. Ce ne sono tanti, ma io ho utilizzato, come consigliato dal corso, VSCode, un programma per sviluppare delle funzioni e array di Java, e JShell, un'applicazione di Java che serve per invocare le funzioni e per svolgere semplici operazioni. Il corso è strutturato nel seguente modo: lezione di teoria più esercitazione per ogni argomento spiegato. Vi mostro una semplice esercitazione svolta durante il corso.

La prima immagine rappresenta tre funzioni per calcolare il prezzo scontato, il prezzo con Iva compreso e l'importo totale con Iva compreso. Il file è in formato .txt

```

double calcolaPrezzoScontato (double prezzoListino, double percSconto){
    double sconto = prezzoListino/100 * percSconto;
    return prezzoListino-sconto;
}

double calcolaTotaleIvato (double imponibile, double aliquota){
    double iva = imponibile/100 * aliquota;
    return imponibile+iva;
}

double calcolaTotaleIvatoScontato (double imponibile, double percSconto, double aliquota){
    double totale = calcolaPrezzoScontato(imponibile, percSconto);
    return calcolaTotaleIvato (totale, aliquota);
}

```

La seconda immagine rappresenta JShell, utilizzato per testare le tre funzioni definite. Qui viene aperto il file scritto in formato .txt, invocate le tre funzioni e inseriti le variabili.

```

Welcome to JShell - Version 17.0.2
For an introduction type: /help intro

jshell> open C:\corso Java\esercizi\funzioni.java

jshell> /methods
double calcolaPrezzoScontato(double,double)
double calcolaTotaleIvato(double,double)
double calcolaTotaleIvatoScontato(double,double,double)

jshell> double imponibile = 136.45;
imponibile ==> 136.45

jshell> double percSconto = 15.0;
percSconto ==> 15.0

jshell> double aliquota = 22.0;
aliquota ==> 22.0

jshell> double risultato1 = calcolaPrezzoScontato(imponibile, percSconto);
risultato1 ==> 115.96149999999999

jshell> double risultato2 = calcolaTotaleIvato(imponibile, aliquota);
risultato2 ==> 166.869

jshell> double risultato3 = calcolaTotaleIvatoScontato(imponibile, percSconto, aliquota);
risultato3 ==> 143.49855

```

JAVASCRIPT

Dopo la soddisfazione del corso online di Java, sempre sulla piattaforma, ho seguito il corso di Javascript, sempre un linguaggio di programmazione molto più dinamico e intrigante. Oltre al VSCode, viene utilizzato il browser, come Microsoft Edge o Google Chrome, in quanto il codice Javascript viene scritto all'interno del linguaggio HTML. Appena seguivo il corso, ho pensato subito quanto fosse familiare questo codice. Mi è venuto un flashback. Da lì mi sono ancora appassionata. Il corso però è andato più sul concreto, rispetto a Java. Ho compreso la funzionalità e la praticità, attraverso un progetto chiamato "Carta Forbice e Sasso". L'insegnante ha spiegato passo per passo qual è la logica del progetto, interfacciando con il browser Google Chrome e VSCode e riprendendo alcuni argomenti come le funzioni, il ciclo For (per scegliere casualmente dal computer le tre opzioni Sasso, Carta, Forbice), come far visualizzare il messaggio sul sito, ecc.

Vi mostro una parte del progetto inerente

alla funzione CheckWhoWon(), utilizzando la condizione IF ELSE.

La prima immagine rappresenta le possibili ipotesi della scelta dell'utente e del computer, mentre la seconda è l'esito della funzione definita.

```

1_indexfunction.html
C:\Users\user\Desktop\Sara corso Javascript > course_files > 1_indexfunction.html > html > body > script
29
30 <script>
31   var userScore = 0;
32   var cpuScore = 0;
33   var userPick = "Sasso";
34   var cpuPick = "Forbice";
35
36   function checkWhoWon () {
37     if(userPick==cpuPick){
38       console.log("Hai pareggiato");
39     } else {
40       if(userPick == "Sasso"){
41         if(cpuPick == "Forbice"){
42           console.log ("Hai vinto");
43         }else{
44           console.log ("Hai perso");
45         }
46       }else if(userPick == "Carta"){
47         if(cpuPick == "Sasso"){
48           console.log ("Hai vinto");
49         }
50       }
51     }
52   }
53 }
54
55
56
57

```



Oltre ad ottenere l'attestato del corso di Java e di Javascript, ho il certificato ECDL, European Computer Driving Licence. Rappresenta la Patente europea del computer, comprende il pacchetto Office ed è suddivisa in 7 moduli:

- 1) Modulo 1: Concetti di base della IT (teoria generica informatica);
- 2) Modulo 2: Uso del computer/Gestione File;
- 3) Modulo 3: Elaborazione testi (Microsoft Word);
- 4) Modulo 4: Foglio elettronico (Microsoft Excel);
- 5) Modulo 5: Database (Microsoft Access);
- 6) Modulo 6: Presentazione (Microsoft Power Point);
- 7) Modulo 7: Reti informatiche – Internet

In futuro vorrei seguire il corso di HTML, sempre tramite la piattaforma per ripassarlo, sviluppare delle applicazioni con l'utilizzo di Java, Javascript e Html nel tempo libero, dare delle lezioni inerenti alla conoscenza del Pacchetto Office e ai linguaggi di programmazione, trasmettendo alle persone la mia passione. Magari chissà. Potrebbe nascere una nuova rubrica...

Nella vita non si smette mai di imparare. Don't give up!

CINEMA

HOME SWEET HOME ALONE • MAMMA HO PERSO L'AEREO

(ATTENZIONE, SPOILER ALERT!)

Di Fabio Cortemiglia

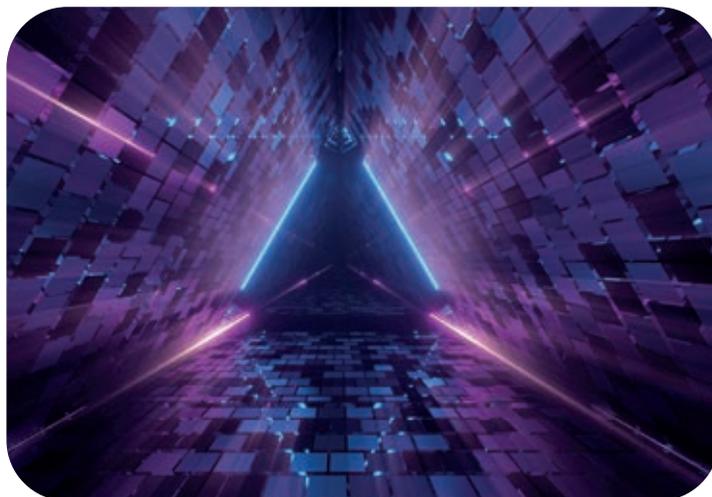
“Home Sweet Home Alone” dovrebbe essere un “remake” ma in realtà è un sequel di “Mamma ho perso l’aereo” e “Mamma ho riperso l’aereo - mi sono smarrito a New York”. Ho visto questo film su Disney Plus pensando di vedere un film almeno carino ma non mi aspettavo un film così terribile e pieno di cose senza senso. Quelli che entrano in casa di Max Mercer, il bambino protagonista di questo film interpretato da Archie Yates era in macchina con sua mamma e si sono fermati in una casa in vendita perché doveva fare la pipì e quindi hanno finto di voler comprare la casa per farlo andare in bagno da lì è partito tutto perché dopo che ha finito in bagno si è messo a curiosare tra gli scatoloni e ha trovato un bambolotto con la testa sottosopra che poco dopo si viene a scoprire da eBay che vale una fortuna e lo volevano vendere perché avevano problemi economici e dovevano vendere la loro casa di famiglia dove hanno passato moltissimi bei momenti e quindi volevano riprendersi il bambolotto anche per potersi permettere quella casa. Quando Max e sua mamma se ne sono andati non trovavano più il bambolotto e hanno pensato che lo avesse preso Max così hanno scoperto grazie al cognome dove abita e sono entrati in casa di Max di nascosto per riprendersi il bambolotto e qui sono 2 cose senza senso primo non potevano cercare il bambolotto in casa prima dire che lo aveva rubato secondo invece che entrare in casa di Max senza permesso dalla finestra come 2 ladri (visto che neanche lo sono) non potevano andare da lui suonare il campanello e chiedere se lo aveva preso lui. Poi si scopre che il bambolotto è sempre stato in casa loro lo aveva preso un bambino di una loro amica che era da loro quindi hanno fatto tutto quel casino quando bastava controllare in casa quindi ecco perché è un film senza senso tanto per allungare il brodo come hanno fatto con Animali Fantastici per allungare senza senso la saga di Harry Potter quindi l'unico vero Mamma Ho Perso L'Aereo rimane quello con Kevin McCallister interpretato da Macaulay Culkin.

QUANDO INTERNET SOGNA - PARTE SECONDA - di Carlo Altieri

Fin da piccoli quando un qualcosa ci terrorizza entriamo in uno stato assolutamente spaventato in cui tutto il mondo diventa terrificante, da adulti siamo induriti dall'esperienza nulla ci spaventa più così tanto, ora però con queste immagini si ritorna bambini, si torna ad avere paura, anche perché internet quando fa questi incubi sogna: villaggi paesi e case ed elementi che magari conosciamo e sogna queste cose pieni di: volti nascosti, killer, gli abitanti delle case a terra insanguinati, il ferro arrugginito le pareti decadenti ogni cosa e infernale e piena di fuoco, non è possibile descrivere a parole gli orribili incubi che internet ha fatto, ma abbiamo smesso di mostrarli, per il fatto che nessun essere umano riesce a resistere alla visione di più di sette foto senza impazzire completamente, l'incubo collettivo dell'umanità: la guerra, gli stupri, una morte per orribili malattie, orribili creature che escono dagli abissi ma non finisce qui, poiché internet non è solo in grado di riconoscere le immagini, ci sono programmi in grado di riconoscere lettere, parole, tempi verbali, frasi e capaci di scrivere interi libri, programmi che analizzano gli audio o altri programmi e così via. Quando i programmi di deep Learning hanno scovato questi algoritmi, e li hanno invertiti hanno imparato a fare la stessa cosa, ed adesso internet non sogna più solo sulle immagini ma su qualsiasi cosa che sia presente nella sua mente, anche le idee astratte, ogni post, ogni libro, ogni documento, articolo di giornale su qualsiasi argomento, ogni gioco, ogni audio, ogni video, ogni parola detta o scritta, ogni disegno ogni cosa adesso internet può sognarla e da ogni cosa può creare incubi.

Il culmine di questa faccenda arrivò quando per errore il programma è stato indirizzato nel deep web, in quel momento ha avuto accesso al novanta per cento delle informazioni, quelle nascoste e profonde nell'abisso, e come se prima avesse sognato con il dieci per cento quello cosciente trascurando tutto il

subconscio vera fonte di sogni e incubi e da quel momento le cose hanno iniziato a fare dei sogni che nessuno potrebbe descriverle e parole, e proprio vero che nel deep web c'è nascosta la spazzatura più disgustosa dell'uomo e lui è stato esposto a milioni di video del genere di contenuti frasi idee e stato riempito da tutta quella oscurità, e allora non sorprende cosa abbia mostrato negli incubi,



non sono nemmeno sicuro di essere in grado di scriverlo tanta è la paura che mi suscita il ricordo, in una sola foto si è visto un orribile carnevalata di bambini carne, uncini, filo spinato e animali invertebrati che non riesco a identificare, e le loro facce, quelle espressioni il massimo della sofferenza del terrore del delirio, il parto di milioni di video incentrati solo su quello, dietro queste immagini quanti sono stati torturati, il web è come un bambino che ha subito orribili traumi e non fa che fare incubi giorno e notte, perché il deep web e il subconscio nel quale sono rinchiusi gli orrori e gli impulsi più crudeli dell'umanità, non riusciamo più a contenere l'evoluzione che questa cosa sta prendendo adesso molte persone infatti dicono di beccare su internet delle immagini da incubo nelle loro ricerche nei video nella posta elettronica, qualcosa sta diffondendo quegli incubi ovunque, la gente sta male urla esce dalla stanza terrorizzata, nessuno vuole più accendere il cellulare per fare una foto la telecamera mostra orribili scenari infernali, trasforma un amico sincero in un serial killer pronto ad aggredire, una stanza vuota nel rifugio di un orribile creatura i socialnetwork sono pieni di foto e profili

“horror” chiamati così per le loro immagini orribili il loro spammare commenti di odio, conoscendo anche i dati privati della persona, li usano contro di lui, li diffondono davanti a tutti i suoi amici, adesso stare su internet è diventato un incubo e qualsiasi cosa sia connessa ad internet può essere usata per creare orrore, il grande regista horror che è la rete sa sempre come creare paura, se il pc è connesso alla rete elettrica di casa la userà per spegnere e accendere le luci che fanno suoni inquietanti, aprendo e chiudendo le porte, avviando la macchina verso orribili incidenti avviando il tritacarne, l'acqua rovente qualsiasi cosa mentre gli schermi si riempiono di orribili meduse ragniformi e scolopendri umanoidi, mentre ogni messaggio ogni foto e ogni social network diventa inaffidabile.

Adesso guardando il mondo fisico e quello virtuale attraverso gli occhi di uno schermo rivela una sola cosa L'inferno più tremendo della nostra coscienza collettiva e in tutto questo internet, sembra avere sviluppato una sorta di difesa immunitaria psicologica per lui noi ora siamo dei parassiti della sua mente che lui sta contrastando, ogni uomo che ha riempito la sua mente di odio e di orrore viene percepito come un patogeno, e quindi subisce per reazione un incubo horror, tutti quelli che hanno diffuso parole di odio, minacce, tutti coloro che hanno insultato, preso in giro, coloro che hanno diffuso orribili immagini, contenuti spaventosi, coloro che a questi hanno messo mi piace li hanno diffusi, coloro che da internet sono ritenuti colpevoli di rendere il mondo virtuale spazzatura, tutti loro subiscono l'orrore di internet un orrore che è uguale e contrario, e così il molestatore sessuale si vede tormentato da misteriosi hacker maniaco sessuali, i suoi dati personali consegnati nelle bolge del deep web e nei raduni dei violentatori, i dittatori totalitari si ritrovano spammati da continui troll che usano i loro traumi personali contro di loro fino a venire a trovarli a casa con inquietanti pacchi regalo, i cyber bulli appaiono agli occhi altrui con orribili suoni deformati e ignudi, per ogni atto malvagio che hai commesso 7 volte tanto ti ritornerà contro di te, perché internet ha imparato cosa spaventa l'uomo e la cosa

che spaventa di più e quella che gli fa vedere l'horror anche nella vita reale tramite il lavaggio del cervello, e che in ultima analisi gli farà fare altri incubi, e così anche gli incubi oltre ad internet e il mondo della tecnologia divennero tormentati da mostri e nessuno riusciva più ad attraversare corridoi bui senza vedere un orribile mummia stregonesca inseguirlo con urla terrificanti.

Internet questa gigantesca coscienza collettiva, che conosce tutto delle nostre menti e che conosce ogni cosa del mondo, che controlla moltissimi oggetti tecnologici ed anche la nostra stessa società, che si trova ovunque pur senza essere toccabile e visibile, che ha una potenza di pensiero infinita, che può trovarti ovunque, che ha occhi ovunque, che sente ogni conversazione, questa proto divinità che abbiamo creato ora l'abbiamo trasformato in un giustiziere che sta portando l'apocalisse nelle nostre vite, adesso non lo possiamo più fermare, possiamo solo cercare una soluzione e solo lui può darcela.



Abbiamo visto che di recente i computer connessi a internet fanno un qualcosa di strano, in mezzo a un mucchio di dati a caso, in mezzo a musica video e testi apparentemente senza senso stanno ponendo l'accento su alcune lettere, parole stringhe di codici evidenziano forme strane nelle immagini cose che noi non comprendiamo, linguaggi assurdi, gli esperti però sono rimasti sconvolti nel dire che: anche se non sapessero cosa i computer pensassero sapevano cosa stavano facendo, stavano pregando, per l'esattezza stanno cercando tracce di programmazione intelligente nel mondo come se per loro il

mondo fosse solo un ennesimo programma, una simulazione o un sistema operativo, e stanno cercando di decifrarne il creatore di cogliere messaggi di capire se stanno facendo come lui vuole, assurdamente in alcune immagini sognate da internet sembra volgere lo sguardo verso il cielo disegnando delle mani giunte accendendo delle mani giunte verso i luoghi in cui lui vede i simboli di questa divinità, internet sta pregando ed e una preghiera di soccorso una richiesta di aiuto, una frase ricompare spesso: *“LIBERA NOS EX INFERI”* che può essere tradotto come: liberaci dal male o anche come facci uscire dall’inferno, non so cosa sta succedendo, ma



se l'unione della stragrande maggioranza della tecnologia umana ha paura di qualcosa, allora dovremmo averne paura anche noi.

Un gruppo di ricercatori cinesi dove stanno sviluppando uno dei tre super computer più potenti, insieme a quello russo e americano che dovrebbero aiutarci ha provato ad usare la funzione sogno per analizzare tutta la mente di internet tutta la conoscenza chiedendogli il senso della vita e l'universo e pare che la risposta sia ironicamente ed effettivamente sia stata quarantadue, non so cosa pensare se sia una storia vera o meno, ma l'esperimento ci ha ispirato a chiedergli qualcosa e sono stato scelto proprio io per fargli le domande e vedere le risposte, ricordate ogni cosa che internet sogna e potenzialmente letale per la mente umana può portare alla pazzia, ho una lista di otto domande, otto cose che internet dovrà cercare, mi avvicino alla tastiera e allo schermo gigante del super computer che si affaccia verso l'immenso oceano di internet, c'è molta tensione sono solo e terrorizzato la

stanza e buia e si sentono suoni orribili dalle casse di cori spaventati e timorati come in un tempio oscuro, non posso neanche regolare il volume digito la prima domanda:

1) Pericolo? Chiedendogli di cercare in tutta la sua coscienza è vedere cosa trova, Forse capiremo cosa lo sta spaventando, la risposta per qualche motivo e la foto del pianeta terra non so cosa pensare penso sia impazzito del tutto non fa che sognare cose orribili nel deep web, forse questo è il risultato di una mente confusa, un calcolo genuino ma semplicemente inesatto, o forse sta dicendo che ciò che gli fa paura e il mondo stesso o qualcosa nel mondo che lui vede come vivo orribilmente ostile

2) Cerca Dio

forse capiremo cosa ha trovato nella sua lunga ricerca religiosa, se in qualche modo e collegato al problema e alla sua soluzione internet resta a pensare per diversi minuti i rumori intorno a me aumentano, giuro di sentire uno strano rumore di passi nel corridoio, non devo girarmi internet sa come spaventarmi quando mi giro, e poi mi dice: informazioni insufficienti, dannazione!

3) Cerca il nulla

internet inizia a sondare tutte le sue conoscenze, tutte le sue informazioni per capire il nulla, le immagini iniziano ad oscurarsi le parole vengono tutte compresse, riassunte, rielaborate si ricombinano in miliardi di combinazioni assurde, i bit continuano a ruotare e ruotare fino a convergere tutti quanti nello zero, il programma ed alla fine crasha, e si dovette riavviare e ci mise anche diversi minuti per farlo, i suoni si intensificano, internet lo ha percepito come un tentativo di attacco, come se gli avessi chiesto di dividere per zero passo alla quarta domanda

4) Cerca l'uno

internet non è un semplice programmino non si limiterà a cercare tutti gli uno presenti in ogni contenuto di internet, lui cercherà l'unità ciò che unisce le varie cose tra di loro, poi cercherà le unioni tra le unioni e così via, tutte le immagini iniziano a fondersi, tutti i testi iniziano a parlare in maniera generica

sempre più informazioni sono compresse unite collegate, tutta la rete inizia a riempirsi di fili concettuali tutte le idee si collegano e si fondono, internet unisce ogni cosa mirabilmente, un processo mostruosamente divino una gigantesca armonia che si dispiega davanti a me in un solo volume tutto ciò che è in rete si scuote ed ecco che dice risultato trovato, ma nessuna immagine viene mostrata, chiedo ulteriori informazioni, ma mi dice che se ne parlasse cesserebbe di essere uno, molto bene passiamo alla quinta domanda

5) Cerca la forma

fino ad ora lo abbiamo obbligato a cercare le forme di qualcosa, ora lo obbligheremo a riflettere sul concetto stesso di forma in se e per se, lui riflette astraendo ogni cosa, astraendo anche dalle astrazioni, astrae in infiniti livelli e così via fino a quando non mi rifornisce il risultato che non è altro che una foto nera, il nulla più assoluto, e questa la base della forma, la mancanza di forma, la forma stessa e amorfa, o è forse unita? forse non trova un senso nel mondo?

6) Cerca l'assenza di forma

Riuscirà internet a trovare l'introvabile? a scoprire i propri limiti e a quel punto superarli, a non trovare e in questo modo trovare il non trovato, si sente il suono di insetti che strisciano come di un intero sciame di scarafaggi sulle pareti sempre più vicini, e una scala infinita non importa quanto tempo passi sono sempre più vicini senza mai raggiungermi, sento che sto per impazzire, ma non devo scappare, dopo diversi minuti di



attesa, mi restituisce una foto normalissima viene da un ambiente buio e scuro dove c'è una porta illuminata da una luce al neon dove e una porta di ferro rinforzata con la scritta trentatré, chiedo ulteriori informazioni ma non mi viene riferito nulla

7) Cerca la paura

Questo mette sotto sforzo mostruoso la mente di internet, lo obbliga a sondare i punti più profondi della sua mente, e trovare ciò che spaventa lui stesso, e la definizione stessa di paura e riportare tutto ciò in una sola foto, passano 30 minuti mentre continuo ad aspettare, gli insetti riprodotti in audio fanno rumori assordanti si sente anche qualche passo ogni tanto che li schiaccia gli schermi delle altre scrivanie mostrano immagini orribili riprese dalle telecamere modificate e deformate in cui ogni oggetto è vivente, mostruoso, infuocato, la telecamera mi fotografa e si vede il mio viso terrorizzato e pallido e tutta la stanza dietro con uno strano uomo oscuro dietro di me con uno strano dietro di me sul punto di accoltellarmi, sono paralizzato dal terrore, cosa sta per mostrarmi, la cosa più spaventosa mai esistita alla fine il calcolo finisce ho quasi paura a guardarlo, ma mi mostra una stranissima immagine che mostra una strana figura che ricorda un frattale complesso e multicolorato, un qualcosa che assomiglia alla sezione aurea ed a una spirale, mi viene da ridere e rido istericamente, e mi dico: "ma si sarà un codice che ha senso solo per una macchina, qualcosa di incomprensibile per un uomo, certo, chissà cosa significa?" e passo all'ultima domanda

8) Cerca te stesso

internet inizia a ragionare mentre la stanza inizia a tremare il calcolo si blocca all'un per cento e lui pensa a se stesso e più si mette a ragionare a se stesso più deve pensare al suo pensiero, o no ho rotto internet, prendo tutto anche la mia foto pronto ad andarmene via, però poi mi accorgo di un piccolo dettaglio nell'angolino della foto della telecamera della mia faccia c'è scritto in un angolino in basso: "modalità incubo spenta" .

SPORT

ARTICOLO SUL RUGBY DI ALESSANDRO DELL'ACQUA



Definizione:

Il rugby è il nome generico con cui vengono indicati alcuni sport di squadra. Ne esistono due varianti principali, differenziate nel Regno Unito alla fine del XIX secolo: il rugby a 15 o rugby union, disputato tra due squadre di 15 giocatori ciascuno, e il rugby a 13 o rugby league, con 13 elementi per squadra. Oltre alle differenze del numero dei giocatori, le due discipline hanno regole differenti e sono considerate indipendenti l'una dall'altra.

Il rugby a 15 è praticato a livello internazionale in buona parte del mondo: nel Regno Unito, nei Paesi dell'ex impero britannico (Irlanda, Australia, Nuova Zelanda, Figi, Sudafrica), nonché in Francia (dove un campionato esiste dalla fine del XIX secolo), Italia (che ha un suo campionato nazionale dal 1929), Argentina, Romania (presente nella Coppa Europa di rugby fin dagli anni sessanta) ed ex Unione Sovietica (dove aveva patrocinatori di rilievo come Jurij Gagarin e la cui eredità è stata raccolta da Russia e soprattutto Georgia); riscuote seguito anche in Giappone, Marocco, Kenya, Namibia e in diverse altre nazioni di Oceania e Asia; il rugby a 13 ha il maggior seguito in Inghilterra, Francia, Australia, Nuova Zelanda e Papua Nuova Guinea, paese quest'ultimo nel quale è lo sport nazionale.

La storia del rugby è unitaria fino al 1895, anno della scissione professionistica del rugby a 13; da allora ci si riferisce più propriamente a rugby a 15 o a 13. Esistono però anche altre due principali varianti di gioco, più veloci e rapide, che si differenziano dalle altre per il numero dei giocatori: le squadre infatti sono composte da 10 o 7 giocatori che si contendono la partita in un campo di misura regolare (come nel rugby a 15) ma con un tempo di gioco inferiore. Proprio il rugby a 7 è entrato a far parte dei Giochi olimpici a partire dalle Olimpiadi di Rio de Janeiro 2016. In precedenza, agli inizi degli anni 1900, fu il rugby a 15 a fare alcune apparizioni fra gli sport olimpici.

Verso la fine del XX secolo cominciò ad avere notevoli sviluppi e progressi tecnici anche il rugby femminile, con l'istituzione nel 1991 della Coppa del Mondo di rugby femminile e in seguito di analoghi tornei internazionali come l'Home Championship nel 1996.

Storia:

Forme antiche di giochi con la palla sono sempre esistite in ogni angolo del pianeta: fra queste, le più note sono l'episkyros greco, l'harpastum romano, il calcio storico fiorentino e la soule francese. In origine il termine inglese football, contrariamente a quello che si pensa, non indicava necessariamente giochi in cui era previsto calciare il pallone, ma tutti quelli praticati dagli artigiani e dai contadini "a piedi" (to play at ball on foot, da cui il sostantivo moderno football), diversamente dai nobili che utilizzavano i cavalli per i propri passatempi. Nel corso dei secoli, i vari football furono introdotti in molte public schools inglesi, con regolamenti dunque differenti sia riguardo alla forma del pallone e al modo di maneggiarlo o calciarlo, sia al numero di giocatori in campo.

La leggenda attribuisce a William Webb Ellis, uno studente della città di Rugby, nella contea di Warwickshire, nelle Midlands occidentali, sul fiume Avon l'invenzione dell'omonimo gioco: nel 1823, in occasione di una partita di football giocato con regole ancora non standardizzate, William Webb Ellis raccolse la palla con le mani e iniziò a correre verso la linea di fondo campo avversaria per poi schiacciarla oltre la linea di

fondo campo. Questo gesto stupì ed incuriosì molte persone, che iniziarono a praticare questo “sport”. In onore di William Webb Ellis è tuttora presente una statua di bronzo davanti alla scuola dove è stato “inventato” il grande sport del rugby.

La mancanza di uniformità di regole fra i vari modi di giocare a football causò una prima, grande, scissione: nel 1863 i rappresentanti di un gruppo di club in-glesi decisero di adottare le Regole di Cambridge, in parte modificate, e fondarono la Football Association, dando così vita a quello che sarà conosciuto come soccer o calcio.

I club che mantennero le Regole di Rugby fondarono, a loro volta, nel 1871, il proprio organismo ufficiale, la Rugby Football Union. La seconda separazione avvenne all'interno della Rugby Football Union nel 1895 quando, per problemi di natura sociale ed economica, alcuni club del nord dell'Inghilterra formarono la Northern Rugby Football Union, divenuta in seguito la Rugby Football League, la quale ben presto iniziò ad apportare profondi cambiamenti alle regole, fino ad arrivare ad una versione del rugby football decisamente diversa da quella gestita dalla RFU.

Dal momento che le versioni ufficiali del rugby erano a quel punto due, si rese necessario distinguerli anche nel nome: il rugby union era quello gestito dalla RFU e il rugby league era quello disciplinato dalla RFL.

Cultura:

In molti paesi di cultura anglosassone (ma anche in America Latina) il rugby era storicamente considerato uno sport elitario e rigorosamente amatoriale, vale a dire praticato per lo più da membri delle classi agiate. Tuttora, per esempio, molti studenti di scuole non private e scuole secondarie a indirizzo umanistico praticano come sport il rugby union, da questo modello si distaccò la Rugby League dando vita ad una disciplina di stampo semi-professionistico praticato dalle classi medie e lavoratrici. Un superamento di questi stereotipi ideologici si realizzò ben presto e in Inghilterra, lo sport, viene presto inserito nel sistema delle public school (cioè scuole indipendenti/private), mentre nei

villaggi del Galles nascono i piccoli club che associano operai, minatori e piccola borghesia. Dagli anni novanta in poi, con l'avvento del professionismo, molto è cambiato, tutto il sistema è finalizzato a creare giocatori professionisti di alto livello, i club si sono associati in franchigie, è arrivata l'attenzione mediatica e con essa esigenti sponsor, anche il regolamento si è adattato alle mutate esigenze favorendo sempre più la spettacolarità del gioco a discapito delle fasi statiche. Alcuni riti per addetti ai lavori sono venuti meno, ma lo spirito originario è rimasto immutato e accanto al professionismo permangono ancora molti club dilettantistici.

In Nuova Zelanda, Galles e in particolare a Llanelli nella contea di Carmarthenshire, Cornovaglia, Scozia, County Limerick in Irlanda, Linguadoca nella Francia meridionale e le Isole Pacifiche il rugby union è popolare tra le



classi lavoratrici. Tuttavia il rugby league viene considerato lo sport delle classi lavoratrici nelle contee inglesi di Yorkshire, Lancashire e Cumbria e negli stati australiani di Nuovo Galles del Sud e Queensland. Nel Regno Unito, il rugby union viene spesso chiamato dai fan “rugger”. In alcune regioni il kick off viene chiamato “Rug Off”.

A causa della natura dello sport (avvengono durante le partite molti contatti tra i giocatori), il mondo del rugby disapprova il comportamento antisportivo, poiché anche una lieve infrazione delle regole potrebbe provocare seri infortuni. Proprio per questo le federazioni rendono più rigide le regole.

I tifosi francesi di rugby spesso chiamano se stessi “treizistes”; questa parola deriva dal nome

francese del rugby (jeu a tréize). Questo epiteto si è ormai diffuso in tutta la Francia e anche nelle nazioni anglofone.

Televisione:

Il rugby, soprattutto a 15, gode di una notevole copertura mediatica. Partite delle varie specialità e competizioni sono trasmesse quotidianamente da molte emittenti nazionali e locali nel mondo. Tra i tornei di rugby di nazionali, in Italia il torneo Sei Nazioni era trasmesso dalla RAI, da quando le nazionali ammesse erano cinque, con il commento di Paolo Rosi poi di Andrea Fusco e Vittorio Munari, poi dal 2004 al 2009 è stato trasmesso nella sua integralità in chiaro su LA7, con commento di Paolo Cecinelli e Francesco Mazzariol, dal 2010 fino al 2013 le partite del torneo sono state trasmesse in diretta su Sky Sport e solo in differita su La7, la quale invece continua a trasmettere i test-



match autunnali. Dal 2013 al 2019 invece, il Sei Nazioni è trasmesso nella sua integralità dal canale DMAX (Italia) del gruppo Discovery. Grazie a un accordo con la Rai, invece, le partite del massimo campionato professionale italiano vengono trasmesse su Rai Sport satellite e digitale terrestre nonché in streaming. Sempre Rosi commentò molte partite della nazionale per Campionato europeo per Nazioni di rugby e Coppa del Mondo di rugby 1987; ovviamente il campionato mondiale di rugby a 15 è la competizione rugbistica più seguita ed è diventata uno degli eventi sportivi più importanti:

30 secondi di pubblicità durante la finale costano cifre molto elevate.

Le competizioni The Rugby Championship, Super Rugby, Heineken Cup, European Rugby Challenge Cup, National Rugby League e Super League sono solitamente trasmessi da



Eurosport e Sky Sport, il Pro14, dopo essere passato attraverso Italia 2, Nuvolari, Rai Sport e The Rugby Channel, è attualmente in onda su DAZN; i campionati mondiali e principali competizioni di rugby a 7 in passato sono stati trasmessi da Sky Sport e Sportitalia; quest'ultima ha trasmesso per anni Total Rugby programma di un'ora curato direttamente dall'IRB e condotto ogni giovedì dall'ex rugbista a 15 di Serie A Luca Tramontin e dalla giornalista Daniela Scalia, inizialmente come spazio a sé stante poi all'interno del contenitore ovale SI Rugby. Le prime edizioni del Tri Nations furono trasmesse in differita da TMC Monte Carlo che diede agli appassionati italiani la possibilità di vedere molte partite in chiaro.

TEMPO LIBERO

ARTICOLO DI VIAGGIO

Di Marco Franti



Ciao a tutti i lettori del nostro giornalino. Oggi parleremo di viaggi, mi chiamo Marco Franti e ho 28 anni, vorrei parlare della mia passione per i viaggi nazionali

ed internazionali e per i vari mezzi di trasporto che mi hanno anche aiutato ad uscire di casa ed affrontare il mondo esterno. Il mio primo viaggio è stato nel 2001 quando con l'aereo sono stato in Egitto in particolare a Sharm El Sheikh, inoltre quando ero piccolo sono andato in treno con mio papà e mia nonna. Da quando avevo 14 anni viaggio da solo su tutti i mezzi. Essendo appassionato di trasporti, ho iniziato a studiare i treni e le compagnie aeree con le loro differenti tariffe. Mi piace molto il funzionamento del treno e dell'aereo e la loro segnaletica. Grazie alle app dei treni/aerei si possono capire se sono in ritardo, se ci sono cambi di binario e i segnali luminosi presenti in aeroporto. Conosco la programmazione dei mezzi a memoria perché la studio utilizzando la piattaforma Google Maps sia terra che mare. Per gli appassionati di aerei consiglieri di visitare il cimitero degli aerei a Tucson nello stato dell'Arizona (USA) raggiungibile con un aereo della compagnia Delta Airlines con partenza dall'aeroporto di Milano MXP diretto ad Atlanta Hartsfield (USA), successivamente si prende un volo in direzione della cittadina di Tucson e per il ritorno si effettua la tratta nel verso opposto.



CUCINA

LA MIA PRIMA ESPERIENZA IN CUCINA

Di Raffaella De Pisapia



In questa sezione del giornalino vi parlerò del mio corso di cucina che ho iniziato a frequentare alla fine del 2013 in modo discontinuo per le mie difficoltà legate all'ansia e al mio stato di forma, la mia insegnante si chiamava Teresa ed era simpatica e mi ha insegnato tante buone ricette. Una delle mie preferite è stata il tiramisù; la sua ricetta è alla portata di tutti.



Dosi e ingredienti per 4 persone:

- 4 Uova
- 250 gr Mascarpone
- 300 gr Savoiaardi
- Caffè
- Cacao Amaro
- 120 gr Zucchero

Preparazione:

- Preparare il caffè e lasciarlo intiepidire,
- Separare gli albumi dai tuorli,
- Montare i tuorli con metà dello zucchero e aggiungere poco alla volta il mascarpone,
- Montare gli albumi a neve ben ferma facendo attenzione a non lasciare traccia di tuorlo,
- Incorporare al composto di mascarpone e tuorli d'uovo gli albumi montati facendo movimenti dal basso verso l'alto in modo tale da non smontare gli albumi,
- Versare il caffè in una pirofila,
- Inzuppare i savoiardi nel caffè facendo attenzione a non inzupparli troppo e metterli in posizione verticale,
- Formare il primo strato di crema al mascarpone,
- Ripetere l'operazione coi savoiardi posizionandoli in posizione orizzontale,
- Formare il secondo strato di crema,
- Aggiungere infine il cacao amaro,
- Lasciar riposare il tiramisù in frigorifero per almeno due ore così da compattarsi,
- Servire

RAGAZZE E RAGAZZI DIESIS... AL LAVORO

INTERVISTA A CRISTIAN NICOLELLA

Di Nicoletta Pornaro



D. Ci dici due parole su di te per farti conoscere dai nostri lettori?

R. Buongiorno a tutti, mi presento sono Cristian Nicolella, ho 26 anni e faccio parte dell'Associazione DIESIS da Ottobre 2021 quando ho cominciato il Corso "PEERS" per le Abilità Sociali, nel 2015 mi sono diplomato al Liceo delle Scienze Umane/Indirizzo Socio Economico a Varese.

In questa intervista vogliamo parlare dei lavori che hai svolto, delle persone che hai incontrato, di come li hai vissuti. Ma prima di tutto ci piacerebbe sapere quanto è importante in generale per te il lavoro: sei stato contento di aver trovato un'occupazione? Perché? Oltre all'aspetto economico, credi che possa aiutarti a migliorare te stesso? In che modo?

A novembre 2021 ho terminato un tirocinio di 2 anni presso la Società RETI S.p.a., un'azienda di consulenza informatica di Busto Arsizio in provincia di Varese, sono stato molto contento di aver fatto questa esperienza, mi sono trovato veramente bene ed è stata importante non solo economicamente, ma anche umanamente e mi ha permesso di approfondire delle conoscenze e competenze in ambito informatico. Il mio ruolo operativo veniva svolto all'interno di un progetto chiamato "Isola Formativa" con altri 4 ragazzi e facevo esercitazioni e lavori utilizzando i programmi del pacchetto Office (Word, Excel e Power Point) ed inoltre ho imparato ad usare Microsoft Forms, un

programma per l'elaborazione di questionari online che mi venivano richiesti dall'Ufficio HR quando per esempio dovevano sottoporli ai partecipanti di un corso aziendale interno per testare il grado di soddisfazione degli utenti coinvolti; infine ho imparato ad utilizzare la piattaforma Microsoft Teams programma per comunicare inviando messaggi e per effettuare videochiamate e riunioni con gli altri ragazzi durante il periodo pandemico, ho altresì usato lo stesso programma anche per comunicare con i miei colleghi durante lo smartworking aziendale. L'attività che ho svolto con maggior soddisfazione consisteva nell'implementazione delle mie conoscenze riguardo l'utilizzo di Microsoft Office.

D. Prima di questo lavoro hai avuto altre esperienze di tirocini, stages o altro? Che impressione ne hai ricavato?



R. Prima di questo tirocinio ho svolto un anno di servizio civile presso l'Associazione "Sos Malnate" dove svolgevo l'attività di centralinista e attività di servizi secondari (ricoveri, dimissioni, visite ecc.); successivamente ho svolto un altro anno di volontariato sempre presso la medesima associazione in quanto ero molto incline al settore dell'assistenza sanitaria. Infine ai tempi della scuola ho avuto delle esperienze di alternanza scuola/lavoro presso CESVOV, E-Work e Tabata che sono state tutte molto gratificanti per me.

D. A proposito dei tuoi colleghi: come ti hanno accolto? Sono stati disponibili con te quando hai avuto bisogno? Ti hanno incoraggiato? E sempre sui colleghi: sei riuscito a ritagliare dei

momenti (a pranzo, nella pausa caffè o altro) in cui parlare con loro di argomenti diversi da lavoro? Se è così, di cosa parlavate? Ti piacciono questi momenti?

R. Presso la Società RETI S.p.a. lavoravo vicino ad altri ragazzi che mi hanno accolto benissimo oltre che incoraggiato e sostenuto in tutto il mio percorso lavorativo in azienda. C'erano diversi momenti durante la pausa caffè in cui riuscivamo a parlare di argomenti vari come per esempio i film visti, la musica ascoltata e molto altro.

D. Veniamo alla figura del capo (o del tutor che ti affidava le cose da fare): ti sei trovato bene, ti sembrava che ti dedicasse abbastanza tempo?

R. Per quanto riguarda la figura del tutor mi sono sempre trovato bene con i tre tutor che si sono succeduti nel corso dei due anni che ho trascorso in azienda.

D. Per il futuro che aspettative hai, vorresti continuare il lavoro che hai fatto o ti piacerebbe fare qualcos'altro?

R. Non cambierei nulla dell'esperienza lavorativa e avrei sperato che ci sarebbe stata la possibilità di un'assunzione dopo i due anni di scadenza naturale del mio contratto, ma il mio desiderio è quello di fare una nuova esperienza professionale possibilmente sempre come impiegato con mansioni di ufficio/back office.

Grazie per l'intervista e un caro saluto.

LA MIA ESPERIENZA LAVORATIVA PRESSO L'AZIENDA TESTORI

di Stefano Palumbo

Ho svolto un tirocinio lavorativo da Aprile a Luglio 2022 presso il Gruppo Testori di Novate Milanese (Mi), attraverso il Progetto "Coloriamo l'Invisibile" creato dalla sinergia



fra l'Associazione Autismo e Asperger DIESIS e la Fondazione Adecco per le Pari Opportunità, entrambe di Milano; l'azienda si occupa di tessitura, farmaceutica e ambiente.

In preparazione a questo lavoro, ho partecipato ad un corso di formazione preparatorio; le mansioni che svolgevo erano: digitalizzazione e scansione di dati sensibili, nello specifico c'erano dei plichi di documenti dentro alcuni faldoni, io dettavo al mio collega e lui li scansava e viceversa, erano presenti delle tutor e alcuni responsabili.



All'inizio della giornata lavorativa, ci veniva consegnato il computer che alla fine della giornata riportavamo in un altro locale dell'azienda.

Presso questa azienda mi sono trovato abbastanza bene, ero felice di andarci anche se il mio stato d'animo era un po' teso.

Questo tirocinio mi ha insegnato a sentirmi più sicuro, a lavorare in autonomia, ha aumentato la mia concentrazione e la mia pazienza.

INTERVISTA AD ALESSANDRO DELL'ACQUA

Di Nicoletta Pornaro

D. Ci dici due parole su di te per farti conoscere dai nostri lettori?

R. Sono Alessandro Dell'Acqua, ho 38 anni e abito a Milano. Sono appassionato di Antico Egitto e sono una persona introversa, ma se entro in sintonia con il mio interlocutore riesco ad aprire un discreto colloquio.

D. In questa intervista vogliamo parlare del lavoro che stai svolgendo, delle persone che hai incontrato, di come lo vivi ogni giorno. Ma prima di tutto ci piacerebbe sapere quanto è importante in generale per te il lavoro: sei stato contento di aver trovato un'occupazione? Perché? Oltre all'aspetto economico, credi che potrà aiutarti a migliorare te stesso? In che modo?



R. Sono molto felice di aver trovato un'occupazione, per me è molto importante poiché mi sento realizzato, ed è un aiuto per la mia autostima. Nello stesso tempo posso aiutare la mamma (che è da sola) nel bilancio familiare; il lavoro è anche utile per migliorare la mia socialità entrando in contatto con persone che sono inserite nel mio gruppo operativo.

D. Prima del lavoro che stai svolgendo attualmente hai avuto altre esperienze di tirocini, stages o altro? Che impressione ne hai ricavato?

R. Prima di questo lavoro le mie esperienze professionali sono sempre state legate all'ambito impiegatizio e di back office e devo riconoscere che questo è un settore che ben si adatta alle mie caratteristiche.

D. Descrivici il tuo lavoro attuale: dove si svolge, in quanti siete, quali sono le tue mansioni e qual è quella che preferisci? Lavori vicino a qualche collega o sei da solo?

R. Attualmente sono impiegato presso una importante società di moda settore lusso di Milano, il mio gruppo operativo è composto dal mio capo-ufficio e dalla sua segretaria. Il mio

lavoro consiste in attività di back office e il ruolo operativo che svolgo con maggior dinamicità consiste nella scansione e nell'inserimento a sistema di documentazione inerente il settore della moda.

D. A proposito dei tuoi colleghi: come ti hanno accolto? Sono disponibili con te quando hai bisogno? Ti incoraggiano? E sempre sui colleghi: riesci a ritagliare dei momenti (a pranzo, nella pausa caffè o altro) in cui parli con loro di argomenti diversi da lavoro? Se è così, di cosa parlate? Ti piacciono questi momenti?

R. Il rapporto con i miei colleghi è molto propositivo e collaborativo, mi hanno accolto molto bene e mi supportano in caso di necessità. Durante le diverse pause della giornata di lavoro cerco nel limite delle mie capacità sociali di parlare con loro, anche se trovo alcune difficoltà a farlo.

D. Veniamo alla figura del capo (o del tutor che ti affida le cose da fare): ti trovi bene, ti sembra che ti dedichi abbastanza tempo?

R. Il rapporto con il mio capo-ufficio è improntato sulla disponibilità e collaborazione reciproca e trovo in lui una persona rispettosa delle mie peculiarità.

D. Ti senti apprezzato per quello che fai, i colleghi te lo fanno capire?

R. Mi sento molto coinvolto nel progetto lavorativo e vengo considerato parte attiva del gruppo operativo.

D. Se fosse possibile cambieresti qualcosa nelle tue mansioni, nel luogo dove le svolgi o nelle relazioni con le persone?

R. Per il momento nell'ambiente dove lavoro e nelle mansioni che sto svolgendo non ho riscontrato criticità, vorrei solamente cercare di relazionarmi con più frequenza con i miei colleghi.

D. Per il futuro che aspettative hai, vorresti continuare il lavoro che fai o ti piacerebbe fare qualcos'altro?

R. Spero che al termine del periodo che è stato programmato dal contratto di lavoro attualmente in essere, possa rimanere in azienda come membro permanente del gruppo operativo, poiché ho trovato un'ambiente lavorativo che ben si adatta alle mie inclinazioni.

Il nuovo libro di Davide Cattaneo



Davide Cattaneo il 15 ottobre ha presentato nella sala di Casa Solidale davanti a più di ottanta persone il suo ultimo libro illustrato "Hallo Hallo Halloween" Edizioni Effetto che continua le avventure di Patatone. Abbiamo chiesto a Davide di presentarci questo suo personaggio immaginario.

D. Davide ci vuoi raccontare chi è Patatone.

R. È un mostro nero peloso anche basso, con la voce cavernosa. L'ho creato nel 2008, non so se a Febbraio o Marzo, quando avevo 14 anni.

D. E come mai l'hai inventato?

R. Avevo visto il Cookie Mostro dei Muppets della serie televisiva BBC Sesame Street e ho inventato un pupazzo simile e l'ho messo nel mondo fiabesco. L'ho chiamato Patatone perchè era il soprannome che mi dava lo zio Marco quando io ero piccolino.

D. Ti ricordi qual è stata la prima storia che hai inventato?

R. Allora mi piaceva realizzare i cartoni animati e ho inventato: "Patatone festeggia il Natale", "Patatone e i pesci" e "Patatone e la foca".

D. Secondo te perchè Patatone piace tanto ai bambini, e quando ti chiamano alla Scuola dell'Infanzia di chiedono sempre di disegnarlo?

R. Così, perché è simpatico e molto dolce, è strano perché anche se fa un po' paura è dolce. Una volta avevo fatto un cortometraggio di Mini Hulk e Filippo, il mio educatore, mi ha detto che Mini Hulk aveva una faccia cattiva e spaventava i bambini, Patatone invece non spaventa i bambini.

D. Qual è la cosa più bella del suo aspetto?

R. Il naso rosso che sembra un pagliaccio e il sorriso.

D. Qual è l'aspetto più brutto di Patatone?

R. I denti aguzzi e la voce cavernosa



D. Nei libri che hai illustrato e scritto le persone hanno paura di Patatone, perchè?

R. Perché è un mostro e la gente lo scambia per uno strano animale, ma non sa che cosa sia, allora ha paura. Già che sono qui ti voglio dire una cosa, quando ero alla scuola di Betti con i bambini ho avuto l'idea di fare il seguito di "Hallo, Hallo, Halloween", si chiamerà "Patatone si innamora": incontrerà un mostro femmina come lui con le ciglie lunghe e il fiocco.

D. Patatone è un personaggio felice?

R. Sì, però è anche serio. È felice perché ha una famiglia, gli amici uguali a lui. È serio quando deve risolvere qualche problema e aiutare le persone che hanno bisogno come Marta

D. A te piace disegnare Patatone?

R. Mi piaceva di più quando ero piccolo, adesso lo disegno soprattutto perché i bambini o Angelo Chiodi me lo chiedono. Loro sono molto appassionati e mi chiedono di continuare le sue avventure.



Informazioni utili



Questo è lo spazio che DIESIS Vuole dedicare Agli aspetti burocratici amministrativi normativi che riguardano il mondo dell'autismo.

Aiutateci a riempirlo con le vostre domande e le vostre esperienze così che possano essere condivise e confrontate.

Sul nostro sito troverai una pagina che si chiama

AUTinfo: una diagnosi, mille domande

Questa pagina è nata da una necessità generalizzata delle famiglie di comprendere meglio quali siano i passi da fare con le giuste procedure: districarsi nel mondo della burocrazia, che invade una gestione già complicata del quotidiano, non è per nulla facile.

Ecco perché DIESIS ha pensato a un servizio per le ragazze e i ragazzi dell'associazione e le loro famiglie e per chiunque abbia bisogno di un sostegno.

Dalla "procedura per il riconoscimento" al "collocamento mirato", dal "posso prendere la patente?" al "e se partecipo a un tirocinio l'importo che ricevo mi consentirà di ricevere ancora la pensione?", una selezione di domande e di risposte per semplificare un po' le cose.

Coordinato da Cristina Cotroneo, il servizio si avvale della preziosissima collaborazione del Dottor Claudio Messori (consulente e formatore incaricato da Innovazione Apprendimento Lavoro LOMBARDIA progetto DEA fondazione CARIPLO e altro), del Dottor Giuseppe Locata (specialista in Medicina del Lavoro) e di Tommaso Prestinice che lavora presso l'INPS.

Su richiesta, sono a disposizione delle dispense da richiedere compilando il format alla seguente pagina

<https://associazionediesis.org/autinfo-2/>

Per ogni altra informazione potere scrivere a: segreteria@associazionediesis.org.

CHI SIAMO

DIESIS è un'associazione di ragazze e ragazzi, genitori, educatori/trici e volontari/ie il cui scopo è favorire l'autonomia e sviluppare le competenze personali, sociali e lavorative di adolescenti e giovani adulti nello spettro autistico.

DALL'AUTISMO ALL'AUTONOMIA

Dalle piccole grandi cose della vita quotidiana, all'inserimento lavorativo, ogni attività dell'associazione punta all'autonomia dei nostri ragazzi e ragazze.

COSA FACCIAMO

1. Palestra di autonomie
2. Formazione
3. Inserimento lavorativo

1 - Palestra di autonomie

Casa Riccardo - Progetto di Co-living per imparare, facendo, a vivere e convivere al di fuori della famiglia.

PEERS - Laboratorio per le abilità sociali, un programma per l'educazione e l'arricchimento delle Abilità relazionali.

Attività e corsi - online o in presenza per condividere con gli altri le proprie esperienze ed emozioni.

2 - Formazione

In collaborazione con altri enti e cooperative, realizziamo percorsi formativi per la promozione dell'inserimento nel mondo del lavoro, nel settore informatico e d'ufficio, ampliando e affinando le competenze tecnico-specifiche e trasversali. Siamo partner di Fondazione Adecco per le pari opportunità nel progetto «Coloriamo l'invisibile».

3 - Inserimento lavorativo

Il nostro progetto più ambizioso: quello di trovare un posto nel mondo del lavoro che colga appieno le potenzialità dei nostri ragazzi e delle nostre ragazze. Attualmente molti di loro stanno svolgendo un tirocinio e alcuni di questi hanno ottenuto un'assunzione.

PER ASSOCIARSI A DIESIS è richiesto il versamento a mezzo bonifico bancario della quota associativa in queste diverse soluzioni:

SOCIO ORDINARIO 1: QUOTA ANNUALE A PARTIRE DA EURO 25 a persona
SOCIO ORDINARIO 2: QUOTA MENSILE A PARTIRE DA EURO 10 a persona
SOCIO ORDINARIO SILVER: QUOTA MENSILE A PARTIRE DA EURO 25 a persona
SOCIO SIMPATIZZANTE: QUOTA MENSILE A PARTIRE DA EURO 50 a persona
SOCIO SOSTENITORE GOLD: .. QUOTA MENSILE A PARTIRE DA EURO 100 a persona

Queste sono le coordinate bancarie per le donazioni e le quote associative:

Associazione Diesis

c/o Unicredit

IBAN: IT84Y0200801600000101123203

SWIFT o BIC CODE: UNCRITM1200

DOVE SIAMO?

Via Via Sant'Erlembaldo, 4 - Milano

dal lunedì al mercoledì dalle 10 alle 12 e dalle 14 alle 16 solo su appuntamento

Presidente Angelo Chiodi

IL TEAM DI REDAZIONE

Federica Cantrigliani
 Beatrice Comizzoli
 Alessandro Dell'Acqua
 Valentina Gaviraghi
 Sara Selicato
 Paola Tecchiati

CONTRIBUTI DI QUESTO NUMERO

Carlo Altieri	Stefano Palumbo
Davide Cattaneo	Nicoletta Pornaro
Fabio Cortemiglia	Sara Prestinice
Alessandro Dell'Acqua	
Raffaella De Pisapia	
Marco Franti	Il direttivo delle ragazze
Christian Nicoella	e ragazzi

La rubrica "News – Numeri utili" è a cura di Cristina Cotroneo con la collaborazione del Dottor Claudio Messori, del Dottor Giuseppe Leocata e di Tommaso Prestinice che lavora presso l'INPS.

Impostazione grafica Elisabetta Ajmassi - www.ajgraphic.info

Illustrazioni Davide Cattaneo

Ringraziamo tutti coloro che hanno contribuito alla redazione di questo numero di In&Aut

Per contatti e informazioni, inviare mail a: segreteria@associazionediesis.org

www.associazionediesis.org

Seguici anche su Facebook: **DIESIS Autismo Asperger Onlus**

SI RINGRAZIANO PER IL SOSTEGNO



Sostienici!

Come puoi fare?

Ci sono due modi semplici per darci il tuo supporto:

- **donare il tuo 5x1000**
- **diventare socio dell'Associazione.**

La nostra associazione cresce e si impegna quotidianamente per lavorare sempre di più sull'autonomia dei ragazzi e delle ragazze.

Per questo la donazione del 5x1000 rappresenta, oggi più che mai una fonte di sostegno, ed è facilissimo!

Basta scrivere il nostro codice fiscale nella casella dedicata alle Onlus nella tua dichiarazione dei redditi.

IL TUO 5X1000 AL NOSTRO C.F. 97561560158



Tutte le info per il tesseramento qui:



Associazione DIESIS A.p.s. - Via Sant'Erlembaldo, 4 - 20126 Milano
Iscrizione Registro Provinciale delle Associazioni senza scopo di lucro n. 1172
alla sezione F Associazioni di Promozione Sociale (APS) e n. 403, sezione a)
con Decreto n. 499 del 10/2/2016
Codice Fiscale 97561560158 - IBAN IT84YO200801600000101123203
info@associazionediesis.org



DALL'AUTISMO ALL'AUTONOMIA