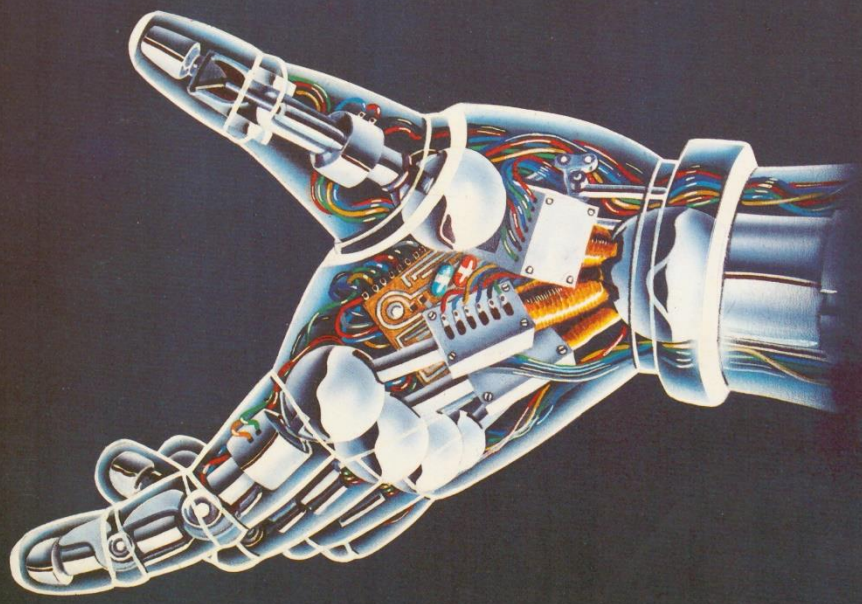
MICRO & PERSONAL 51 lire 4.000

computer

m&p COMPUTER - marzo 1985 - n. 51 - Anno VI - mensile - Sped. abb. post. gr. III 70%

SPECIALE TEXAS
MSX PROFESSIONAL
ROBOT DOMESTICI: A QUANDO?

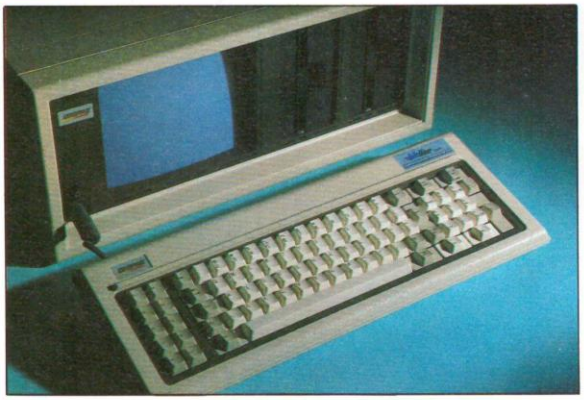


PROVE: COMPAQ PLUS,
YASHICA YC 64 contro SPECTRAVIDEO 728 CALCRESULT

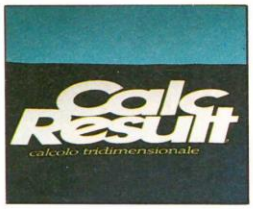
SOMMARIO



74 48







66 18 60



5 EDITORIALE di Gualtiero Rudella
6 POSTACOMPUTER
14 NOTIZIECOMPUTER
27 COMPUTERFANTASY a cura di Francesco M. Carlà
38 VIDEO EDITOR di Marco Iori
48 Attualità: CIAO ROBOT di Paolo Corciulo
60 Prova Software: CALC RESULT di Alessandro De Simone
66 Prova: COMPAQ di Davide Gai
74 Prova: SPECTRAVIDEO 728 - YASHICA YC 64 di Pietro Hasenmajer
83 Rubrica Software: APPLE di Raffaele Davassi
96 Rubrica Software: MSX di Paolo Ventafridda
100 Rubrica Software: SINCLAIR di Corrado Zanella
108 Rubrica Software: TI 99/4A a cura di Paolo Bagnaresi
124 A SCUOLA COL COMPUTER di Giovanni Corsi e Giuseppe Bleiner
131 CAPIRE IL BASIC di Giovanni Scavino e Flora Spanò
139 MERCATO di Paolo Corciulo

Grafica: Diana Santosuosso

Primo computer

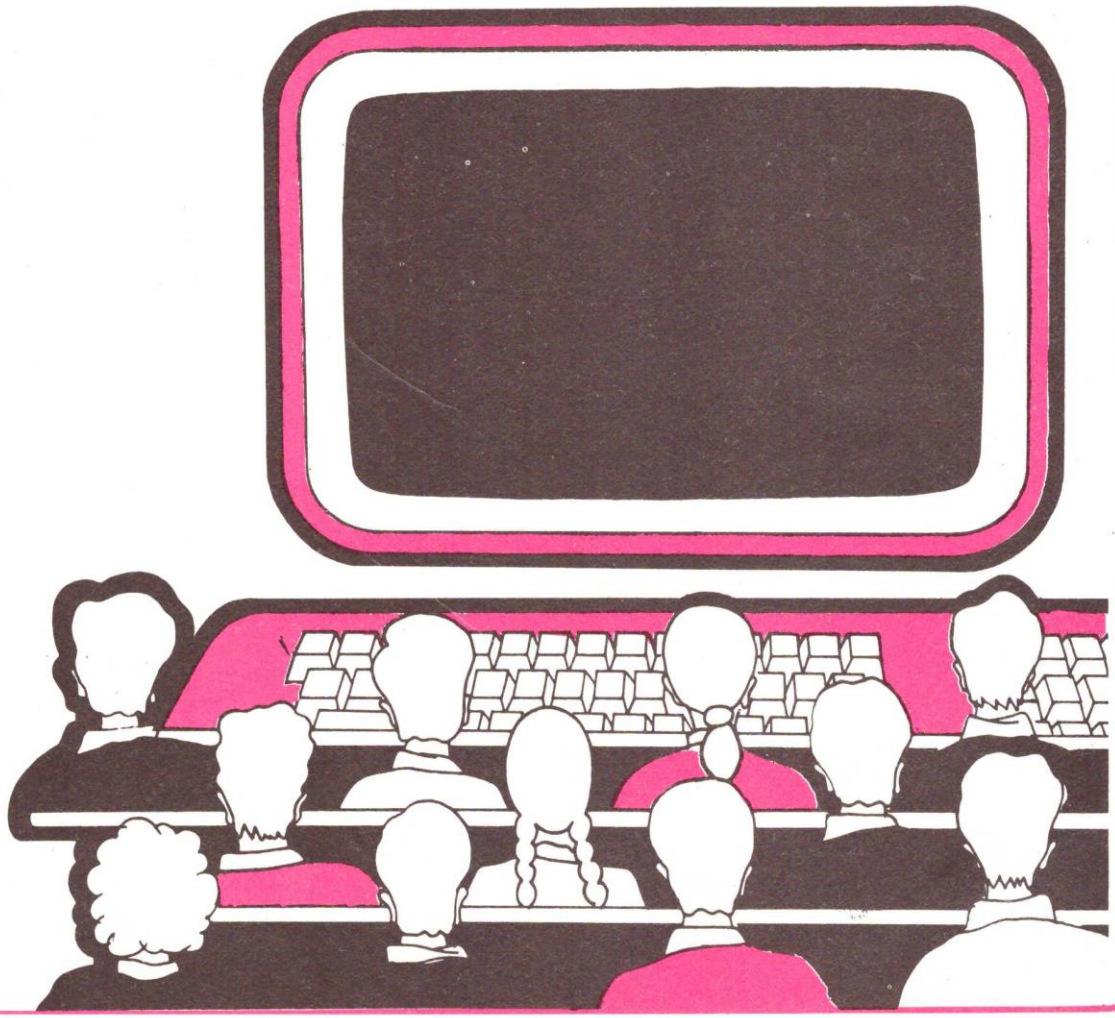
«A SCUOLA COL COMPUTER»

UNA RUBRICA DEDICATA A DOCENTI E STUDENTI. UN UTILE SERVIZIO RIVOLTO ALLA SCUOLA, NEL MOMENTO IN CUI SI PROFILA LA «RIVOLUZIONE CULTURALE» DETERMINATA DALL'INFORMATICA DI MASSA.

«CAPIRE IL BASIC»

ALCUNE SEMPLICI ISTRUZIONI BASIC PER IMPARARE AD USARE AL MEGLIO IL NOSTRO CALCOLATORE.
SU QUESTO NUMERO: ISTRUZIONI PER IL TRATTAMENTO MATEMATICO DELLE MATRICI.

«UNA DOMANDA PER PRIMO COMPUTER»



A SCUOLA COL COMPUTER

(a cura di Giovanni Corsi e Giuseppe Bleiner)

Questa volta pubblichiamo l'unità didattica *Il cercalettere* (di Laganà – Presutti) nella versione per Commodore 64, a cura di E. Laganà — F. Presutti, per ZX Spectrum e per Apple II, a cura di G. Bleiner.

Scopo del programma è quello di analizzare i criteri metodologici che rendono un gioco al computer per ragazzi effettivamente educativo.

Troverete poi l'articolo *Finiranno in cantina anche i computers?* della Psicopedagogista M. Greco, in cui si ipotizza, come già accaduto con altre apparecchiature multimediali ad alto contenuto tecnologico, che dopo l'entusiasmo iniziale esse vengano abbandonate alla polvere ed all'umido dei sotterranei delle nostre scuole. Questa volta, però, dovrebbe andar diversamente ed abbiamo fondate speranze per sostenere che il computer in breve tempo diventerà un sussidio didattico insostituibile in molte scuole italiane, come già avvenuto in altri paesi.

Nelle *news-letter*, infine, troverete interessanti bibliografie di prima mano ed altre notizie sull'informatica didattica che vi consentiranno di essere aggiornati e che speriamo faciliteranno il vostro lavoro.

FINIRANNO IN CANTINA ANCHE I COMPUTER?

MARISA GRECO

Psicopedagogista

Il computer è entrato massicciamente nel mondo del lavoro, nelle organizzazioni del tempo libero e nella vita privata di molti.
Anche la scuola sta vagliando la problematica relativa all'utilizzazione di questo strumento: prestazioni, difficoltà di impiego, acquisizione di nuove competenze professionali da parte degli operatori, ecc.
In generale, sembrerebbe che la curiosità e il desiderio di disporre di un computer siano estese ormai a innumerevoli docenti, che ne vedono i vantaggi immediati e a lungo termine e che ritengono superabili i problemi iniziali di adattamento.
Tuttavia il sistema scolastico è solo apparentemente aperto alle innovazioni culturali, scientifiche e tecniche della realtà circostante. Di fatto esso è in genere regolato da una salda omeostasi che rende improbabili cambiamenti significativi come quelli che sarebbero necessari per utilizzare il computer al massimo delle sue possibilità.
Infatti, pur riconoscendo che le singole scuole del nostro paese hanno livelli di efficienza diversi, è possibile affermare che, nonostante molte belle parole, l'insegnamento — e l'apprendimento — sono ancora affidati all'improvvisazione, forse geniale, ma certo non controllabile, né sistematica: essi non rispettano leggi scientifiche, non utilizzano metodi e mezzi sperimentati, non sono sottoposti passo passo a verifiche oggettive e soprattutto non sono collocati all'interno di una programmazione didattica che tiene conto delle esigenze da soddisfare e degli scopi da raggiungere, nel tempo e nei modi voluti.
Mentre gli alunni — e anche gli insegnanti — al di fuori della scuola vivono in una società tecnologica ricca di stimoli, accuratamente selezionati per essere efficaci, quando sono chiusi in aula, si trovano spesso in una realtà completamente diversa: le uniche tecnologie educative usate nel processo di insegnamento/apprendimento sono in genere solo la voce del docente, la lavagna col gesso, il libro di testo.
Tutti conosciamo situazioni scolastiche nelle quali la semplice proiezione di una diapositiva crea disagio e disordine, ovvero dove giacciono negli scantinati apparecchiature inutilizzate, divenute obsolete, acquistate per l'entusiasmo di qualcuno e per spendere in qualche modo i soldi in bilancio.
Se nella scuola non si sono realmente affermate le tecnologie educative più elementari, c'è da chiedersi che cosa significherebbe l'avvento del computer, che richiede ancor più profonde modificazioni nella mentalità professionale e tecnica degli operatori.
Anche il computer, infatti, potrebbe avere la stessa sorte di molti altri strumenti più semplici, introdotti nella scuola senza una preventiva conoscenza delle soluzioni che ciascuno di essi era in grado di offrire ai vari problemi.
Come esempio, basterebbe ricordare che cosa è accaduto per la lavagna luminosa: dopo un momento di grande successo, è stata abbandonata ovvero viene adoperata con metodologie tradizionali: le immagini sono proiettate su uno schermo invece di essere mostrate su un tabellone appeso al muro, oppure lo scarabocchio improvvisato dell'insegnante viene tracciato sull'acetato con il pennarello, anziché col gesso sull'ardesia.
Dal punto di vista didattico non è cambiato niente: gli indubbi vantaggi che in determinate circostanze la lavagna luminosa offre ai fini del rendimento degli alunni non

vengono sfruttati, anzi ci sono solo svantaggi: costi elevati, problemi per oscurare le aule, noie per reperire l'acetato e i pennarelli, ecc.
L'abbandono della lavagna luminosa, ovvero la sua distorta sottoutilizzazione è dovuta certamente al fatto che in generale il mondo della scuola non aveva acquistato coscienza che certi apprendimenti degli allievi, ottenibili a prezzo di molta fatica con le metodologie tradizionali, necessitavano invece dell'impiego di uno strumento appositamente studiato: quando questo è apparso sul mercato, la scuola, che non lo aspettava, non ha saputo riconoscerlo.
È vero anche che i tecnici che allora facevano le dimostrazioni sull'impiego della lavagna luminosa, si limitavano per lo più ad illustrarne il funzionamento manuale, sorvolando sulla molteplicità di usi e prestazioni che essa offre nel campo strettamente didattico.
In conclusione, per questo strumento, ma anche per molti altri, come il fonovisore automatico, la televisione a circuito chiuso, ecc., l'incontro con gli operatori scolastici non è stato proficuo: da una parte la scuola non aveva maturato una sensibilizzazione precisa delle esigenze che avrebbero potuto essere soddisfatte da apparecchiature specificamente predisposte, dall'altra, l'industria di solito ha presentato i suoi prodotti in modo generico, senza sufficiente approfondimento tecnico degli aspetti didattici e quindi senza materiale dimostrativo brillante e valido.
Il computer rischia di aggiungersi alla lista. Per di più, di esso si parla a tutti i livelli, con termini stranieri e linguaggio da iniziati. Molti si scoraggiano al solo pensiero di accostarsi a tale mostro e di fatto ne ignorano le caratteristiche, le prestazioni, i vantaggi e gli svantaggi. Tuttavia, non si smette di parlarne, e sembra impossibile non sentirsi costretti a prendere una posizione a favore o contro di esso.
Che fare dunque?
Probabilmente converrebbe cercare di rendere collaborativo, e quindi più produttivo, l'incontro fra i tecnici del computer e gli operatori scolastici: i primi dovrebbero dedicare ancora molto tempo all'illustrazione di tutte le possibili prestazioni che un computer medio è in grado di fornire, al fine di sensibilizzare i probabili utenti circa l'utilizzazione operativa dello strumento; essi dovrebbero rimandare tutto ciò che si riferisce alla manipolazione della macchina e all'alfabetizzazione informatica a quando i futuri fruitori si dimostrino motivati realmente all'impiego del computer per scopi ben individuati.
All'interno della scuola, d'altra parte, sarebbe necessario che gli operatori rilevassero con precisione le situazioni che devono essere ogni giorno affrontate, da quelle relative alle pratiche amministrative e all'organizzazione del lavoro a quelle strettamente didattiche ed educative, senza tralasciare una riflessione sulle risorse umane, culturali e tecnico-professionali di cui ogni scuola dispone per fronteggiare ogni compito.
Infatti, introdurre il computer nella scuola non significa tanto che vecchi problemi, ben precisati, vengono risolti dalla macchina invece che dagli uomini, quanto che i problemi stessi vengono impostati diversamente aprendo così più nuove ed ampie prospettive di studio e di azione e richiedono di conseguenza una profonda modificazione della mentalità degli operatori, a tutti i livelli.
Un incontro qualitativamente migliore fra gli esperti del computer e gli esperti della scuola consentirebbe forse una più rapida trasformazione tecnologica di quest'ultima e una migliore specificità dell'azione di quanti, come anche i tecnici del computer, si interessano attivamente ai problemi scolastici.

UNITÀ DIDATTICA N. 9

IL CERCALETTERE

Il *Cercalettere* è utilizzabile in tutti quei casi di difficoltà di lettura, presenti spesso anche nel secondo ciclo della scuola dell'obbligo; è altresì un valido strumento di supporto per il trattamento dei bambini dislessici.
Questo programma ha lo scopo di esercitare i bambini al riconoscimento veloce delle lettere. Il metodo è basato sulla tecnica della ricerca visiva che consiste nel presentare una matrice casuale di lettere tra le quali il bambino deve ricercare e contare quante volte compare una determinata lettera bersaglio. Prima che la pallina arrivi sul 40, bisogna pigiare sulla tastiera il numero corrispondente. La struttura del programma prevede messaggi di errore o di gratificazione che rendono il cercalettere un gioco divertente e stimolante simile ad una vera e propria gara col computer.

CONSIGLI PRATICI

a) Si consiglia di leggere Letture e dislessia *di La Spisa-Sartori, edizioni Codex di Padova. In questo libro viene illustrata la metodologia della ricerca visiva su cui si basa il programma, con riferimento a sperimentazioni già effettuate negli Stati Uniti.*
b) Sarebbe interessante accendere il computer, attivare il programma e lasciare libero il bambino di agire sulla tastiera senza dare alcuna spiegazione sul funzionamento del programma, per studiare le sue reazioni e osservare come se la cava.
c) Sarebbe significativo anche ripetere le prove nel tempo per studiare l'interazione del bambino col computer e per verificare il livello e la qualità delle abilità acquisite.
d) Il programma potrebbe essere di spunto per la creazione in classe di altri giochi educativi che potrebbero essere «computerizzati» dai docenti più esperti in informatica didattica.

```
#LIST

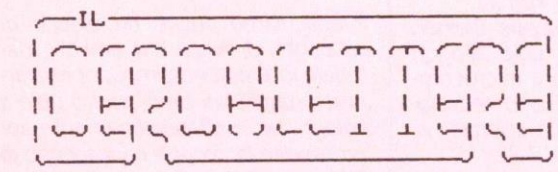
 5  HOME
 10  VTAB 2: HTAB 11: PRINT "UNITA
     ' DIDATTICA N.8"
 20  VTAB 10: HTAB 11: PRINT "IL C
     ERCALETTERE"
 30  VTAB 18: HTAB 10: PRINT "A CU
     RA DI G.BLEINER"
 40  FOR N = 1 TO 5000: NEXT N  .
 41 W = 0
 42  FOR J = 1 TO 10
 43 K = 0
 45  HOME
 50  REM  GENERAT. LETTERA
 55  LET A =  INT ( RND (1) * 25) +
     65
 60  PRINT "LA LETTERA DA CERCARE
     E': "; CHR$ (A)
 65  PRINT
 100  FOR H = 1 TO 120
 105  REM  GENERAT. QUADRO LETTERE

 110  LET C =  INT ( RND (1) * 25)
      + 65
 112  IF A = C THEN  GOSUB 300
 120  PRINT  CHR$ (C);" ";
 130  NEXT H
 134  PRINT
 136  PRINT "PROVA N.";J
 138  PRINT
 140  PRINT "QUANTE VOLTE E' PRESE
      NTE "; CHR$ (A);"?"
 144  PRINT
 145  INPUT Z
 150  IF Z = K THEN  PRINT "ESATTO
      !"
 152  IF Z = K THEN  GOSUB 400
 155  IF Z <  > K THEN  PRINT "ERR
      ATO! ";K;" VOLTE"
 160  FOR N = 1 TO 2000: NEXT N
 165  NEXT J
 200  HOME
 210  VTAB 7: PRINT "HAI SUPERATO
      ";W;" PROVE"
 295  END
 299  REM  CONTATORE LETTERE
 300 K = K + 1
 310  RETURN
 395  REM  CONTATORE PROVE
 400 W = W + 1
 410  RETURN
```

```
READY.
100 REM# LAGANA' & PRESUTTI-1984
105 REM ********PRESENTAZIONE**********
110 PRINT"▯":POKE53280,14:Z=0:P=0
115 PRINT"──────────────────────────────────────"
120 PRINT:PRINT"  QUESTO GIOCO E' COMPOSTO DA 5 PROVE":PRINT
125 PRINT:PRINT"  OGNI PROVA VALUTERA' LA TUA ABILITA'"
130 PRINT"          NEL LEGGERE LE LETTERE"
135 PRINT:PRINT:PRINT" FAI ATTENZIONE AL TEMPO A DISPOSIZIONE!"
140 PRINT:PRINT:PRINT"──────────────────────────────────────"
145 FORX=1TO6:PRINT:NEXT
150 PRINT" PER INIZIARE PREMI UN TASTO QUALSIASI"
155 GETT$:IFD$=""THEN155
160 REM *********SPIEGAZIONE**********
165 PRINT"▯":P=P+1:POKE53280,7
170 PRINT"    ****   PROVA NUMERO "/P/" ****"
175 A$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ":N=INT(25*RND(1))+1:B$=MID$(A$,N,1)
180 PRINT:PRINT:PRINT"    LA LETTERA CHE DEVI CERCARE E'"
185 POKE1323,ASC(B$)+64:POKE1322,160:POKE1324,160
190 POKE1402+54272,14:POKE1403+54272,14:POKE1404+54272,14
195 FORX=1TO4:PRINT:NEXT:PRINT"          CONTA QUANTE VOLTE"
200 PRINT"          LA  VEDI NELLA LISTA"
205 PRINT"            E PREMI SUBITO"
210 PRINT"       IL NUMERO CORRISPONDENTE"
215 PRINT"──────── AD ESEMPIO ────────"
220 PRINT:PRINT"  SE LA VEDI 3 VOLTE PREMI IL TASTO 3"
225 PRINT"  SE LA VEDI 4 VOLTE PREMI IL TASTO 4"
230 PRINT"    SE NON LA VEDI PREMI IL TASTO 0"
235 PRINT:PRINT"──────────────────────────────────────"
240 PRINT:PRINT"    PER INIZIARE PREMI LA LETTERA "/B$
245 GETC$:IF C$=""THEN 245
250 IFC$<>B$THEN245
255 REM **MATRICE CASUALE DI LETTERE***
260 PRINT"▯":L=0:S=0:TE=(58-P*8)
265 POKE1844+54272,14:POKE1843+54272,14:POKE1845+54272,14
270 POKE1844,ASC(B$)+64:POKE1843,160:POKE1845,160
275 FORX=1TO18:FORY=1TO4:PRINT"    "/
280 NA=INT(25*RND(1))+1
285 PRINTMID$(A$,NA,1),
290 IFMID$(A$,NA,1)=B$THENL=L+1
295 NEXTY:PRINT:NEXTX
300 IFL>3THEN260
305 REM***TEMPORIZZATORE E CONTROLLO***
310 PRINT:PRINT"────5────10────15────20────25────30────35────40"K=0
315 IFK=39THEN375
320 GETJ$
325 IFJ$=""THENS=S+1:GOTO340
330 IFVAL(J$)=LTHEN415
335 IFVAL(J$)<LTHEN375
340 POKE1984+54272+INT(S/TE),14:POKE1984+INT(S/TE),81
345 IFINT(S/TE)=KTHEN320
350 K=INT(S/TE)
355 POKE54296,15:POKE54277,0:POKE54278,0:POKE54273,17:POKE54272,37:POKE54276,17
360 FORT=1TO200:NEXT:POKE54276,0 :POKE54277,0 :POKE54278,0
365 GOTO315
370 REM ***MESSAGGIO ERRATO/ESATTO****
375 PRINT"▯":ER=ER+1:POKE53280,2
380 FORX=1TO8:PRINT:NEXT
385 PRINT"              ERRORE!"+Y$+2:GOSUB515
390 FORT=1TO1000:NEXT
395 IFP=5THEN460
400 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"              HAI COMMESSO"
405 PRINT:PRINT"       ERRORI "/ER/" SU PROVE "/P
410 FORX=1TO10000-P*1500:NEXT:GOTO165
415 PRINT"▯":RE=RE+1:POKE53280,5
420 FORX=1TO8:PRINT:NEXT
425 PRINT"              ESATTO! "+Y$+1:GOSUB515
430 FORT=1TO1000:NEXT
435 IFP=5THEN460
440 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"              HAI OTTENUTO"
445 PRINT:PRINT"       PUNTI "/RE/" SU PROVE "/P
450 FORX=1TO10000-P*1500:NEXT:GOTO165
455 REM ******PUNTEGGIO FINALE*********
460 PRINT"▯":IFRE<>PTHEN470
465 PRINT:PRINT:PRINT"                VITTORIA!"
470 PRINT:PRINT:PRINT"  ──────────────────────────────────────"
475 PRINT:PRINT:PRINT"  HAI OTTENUTO "/RE/" PUNTI SU "/P/" PROVE"
480 PRINT:PRINT"  ──────────────────────────────────────"
485 FORX=1TO5:PRINT:NEXT
490 PRINT"   SE VUOI RICOMINCIARE L'ESERCIZIO"
495 PRINT"         PREMI IL TASTO 1 "
500 GETM$:IFM$=""THEN500
505 IFM$="1"THENP=0:ER=0:RE=0:Z=0:GOTO165
510 IFM$<>"1"THEN500
515 REM**ROUTINE MUSICA ERRATO/ESATTO**
520 Z=15:RESTORE
525 FORS=1TO8:READA,B,C
530 IFY=2THENC=0:IFY=2THENZ=0
535 POKE54296,Z:POKE54277,9:POKE54278,16:POKE54273,A:POKE54272,B:POKE54276,33
540 FORT=1TOC  :NEXT
545 POKE54276,0:POKE54277,0:POKE54278,0
550 NEXTS
555 IFY=1THEN585
560 DATA8,147,100,10,205,100,12,216,100,17,37,100,34,75,100,25,177,100
565 DATA21,144,100,34,75 ,200
570 Y=1:Z=15:GOTO525
575 DATA12,216,100,12,32,100,11,114,100,10,205,100,10,60,100
580 DATA9,159,100,9,21,100,8,147,200
585 RESTORE:RETURN
READY.
```

```
100 REM ****IL CERCALETTERE****
110 REM **di LAGANA'-PRESUTTI**
120 REM **versione G. BLEINER**
130 REM ****per ZX SPECTRUM****
140 PRINT AT 10,15;"I L"
150 PRINT AT 12,5;"C E R C A L
E T T E R E": PAUSE 200
 160 CLS
 170 LET k=0
 180 LET w=0
 190 FOR h=1 TO 10
 200 CLS
```

```
  210 LET z=0
  220 LET c=INT (RND*25)+65
  230 PRINT "La lettera da cercar
e e': "; FLASH 1;CHR$ c: PRINT A
T 0,0; OVER 1;"_____
_____"
  240 PRINT : PRINT
  250 LET b=0
  260 FOR n=1 TO 112
  270 LET a=INT (RND*25)+65
  280 IF a=c THEN GO SUB 0450
  290 PRINT CHR$ a;" ";
  300 NEXT n
  310 PRINT AT 20,0;"Prova N. ";h
;AT 20,0; OVER 1;"_________"
  320 PRINT AT 11,0;"Quante volte
 e' presente la let-tera indicat
a ? (premi s quando sei pronto)"
;AT 16,1;"TEMPO:"
  330 FOR n=1 TO 180
  340 GO SUB 0360
  350 PRINT OVER 0; INVERSE 1;AT
16,8;z: BEEP .1,12: PAUSE 42
  360 IF INKEY$="s" THEN GO TO 04
00
  370 NEXT n: GO TO 0400
  380 LET z=z+1
  390 RETURN
  400 CLS
  410 INPUT "Quante volte e' pres
ente la let-tera indicata ? ";g
  420 PRINT OVER 0;AT 12,3;"LA ";
 INVERSE 1;CHR$ c; INVERSE 0;" E
'  PRESENTE ";b;" VOLTE"
  430 PRINT
  440 GO TO 0460
  450 LET b=b+1: RETURN
  460 IF b=g THEN PRINT TAB 12; F
LASH 1;"BRAVO!": PAUSE 100
  470 IF b=g THEN GO SUB 0640
  480 IF z=180 AND b<>g THEN PRIN
T "FUORI TEMPO MASSIMO!!(ELIMINA
TO)": IF z=180 AND b<>g THEN GO
TO 0700: GO TO 0510
  490 PRINT AT 15,5;"TEMPO IMPIEG
ATO = ";z: PRINT : PAUSE 100
  500 GO SUB 0660
  510 IF b=g THEN GO SUB 0560
  520 IF b<>g THEN PRINT TAB 3;"P
URTROPPO HAI SBAGLIATO! ": PAUSE
 100
  530 IF b<>g THEN GO SUB 0600
  540 NEXT h
  550 GO TO 0680
  560 FOR m=1 TO 24
  570 BEEP .01,m
  580 NEXT m
  590 RETURN
  600 FOR m=24 TO 1 STEP -1
  610 BEEP .01,m
  620 NEXT m
  630 RETURN
  640 LET k=k+1
  650 RETURN
  660 LET w=w+z
  670 RETURN
  680 CLS : PRINT AT 18,0;"TEMPO=
 ";w;AT 19,0;"RISPOSTE ESATTE =
";k
  690 IF k=10 THEN PRINT "SEI UN
ASSO!!!": IF k=10 THEN FOR g=1 T
O 10: FOR n=1 TO 48: BEEP .01,n:
 NEXT n: NEXT g
  700 INPUT "VUOI CONTINUARE? ";e
$
  710 IF e$="s" THEN GO TO 0160
```




```
        -A-
N   V   G   U   T
U   T   R   D   O
Q   A   H   M   C
X   Z   F   L   K
U   S   J   B   V
A   Z   I   P   R
U   T   W   N   M

----5----10----15----20----25----30----35----40
```

```
QUESTO GIOCO E' COMPOSTO DA 5 PROVE

OGNI PROVA VALUTERA' LA TUA ABILITA'
      NEL LEGGERE LE LETTERE

FAI ATTENZIONE AL TEMPO A DISPOSIZIONE!

PER INIZIARE PREMI UN TASTO QUALSIASI
```

```
****   PROVA NUMERO  1   ****

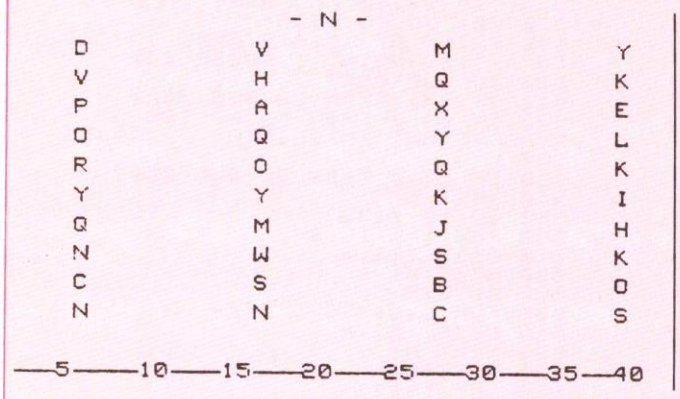
LA LETTERA CHE DEVI CERCARE E'

          - N -

    CONTA QUANTE VOLTE
  LA  VEDI NELLA LISTA
     E PREMI SUBITO
  IL NUMERO CORRISPONDENTE

---------- AD ESEMPIO ----------
SE LA VEDI 3 VOLTE PREMI IL TASTO 3
SE LA VEDI 4 VOLTE PREMI IL TASTO 4
  SE NON LA VEDI PREMI IL TASTO 0

PER INIZIARE PREMI LA LETTERA N
```



NEWS LETTER
NOTE BIBLIOGRAFICHE

Questo mese segnaliamo:
Egidio Pentiraro, Computer è facile, *Laterza, 1984;*
Horacio C. Reggini, Logo: ali per la mente, *Mondadori, 1984*
Mauro Laeng, L'educazione nella civiltà tecnologica, *Armando, 1984;*
Le scienze, nov. 1984 (n. 195), fascicolo monografico sul software;
Giovanni Lariccia, Imparare ad imparare, *Maggioli 1984.*
Cesare Fregola, Spunti didattici per una educazione algoritmica, *in Ricerche Didattiche, n. 264-265, Via G. Carini, 28 - 00152 Roma.*
Giovanni Corsi - Giuseppe Bleiner, L'informatica nella scuola d'oggi. Cos'è e come è fatto il microcomputer; L'hardware, *inserto redazionale in Didattica delle scienze, n. 113 (ott. 1984), pp. 17-32;*
Caosnews, *rivista di segnalazioni bibliografiche, diretta da Andrea Panagia, Via Rosmini, 1/B - 20154 Milano.*

Pubblichiamo anche un elenco di cataloghi, *di* riviste *e di* articoli, *materiale interessentissimo, appena arrivato dagli Stati Uniti, molto utile a coloro che vogliono seriamente approfondire le proprie conoscenze di informatica didattica.*

Rassegne del miglior software didattico in circolazione negli Usa. Si tratta di applicazioni del computer alla didattica di tutte le discipline, dalla musica alla letturatura, dalle scienze alla sociologia, dalla matematica alla geografia e così via.
Il software descritto gira sui microcomputer più diffusi: Apple II, Commodore 64, TRS-80, Atari, IBM PC, TI 99/4A, PET.
1) K-12 Micromedia, 172 Broadway, Woodcliff Lake, N. J. 07675, Usa, Tel. (201) 391-7555;
2) Selected Microcomputer Software, Opportunites for Learning, Inc., 8950 Lurline Ave., Dept. 1K, Chatsworth, CA 91311, Usa, Tel. (818) 341-2535;
3) Sunburst, 1076 East 8320 South Sandy, UT 84070, Tel. (801) 566-2247;
4) Scholastic Microcomputer Instructional Materials Catalog for 1984-85, P.O. Box 7503, 2931 East McCarty St., Jefferson City, MO 65102.

ARTICOLI

1) R. I. Hoffman, The Slow Leaner-Changing His View of Math, in The Bulletin of The National Association of Secondary School Principals, vol. 52, n. 327, aprile 1968;
2) R. I. Hoffman, Multi-media for

Mathematics Learning, in J. Educational Technology Systems, vol. 1 (1), pp. 65-72, giugno 1972;
3) B. Staples, Getting Educated At CES, in Creative Computing, aprile 1984, pp. 154-163.
Dal numero di febbraio 1983 del periodico The Computing Teacher:
A.E. Hannaford, Microcomputers, in Special Education: Some New Opportunities, Some Old Problems; G.M. Senf, Learning Disabilities Challenge Courseware; D. Fiday, CAI at Laraway for Students with Learning Disabiolities; J. Muller, The Million Dollar Smile; K Martin, The Logo Center; P. Browning G. Nave, Computer Technology for the Handicapped: A Literature Profile.
Infine, segnaliamo:
B. Krolick, Computer Access for the Visually Impaired, in The computing Teacher, aprile 1984, pp. 48-50;
J. Donham, Selecting Computer Software - We Take It Seriously I, in The Computing Teacher, ottobre 1984, pp. 63-64;
D.V. Eastmond, Math Assessment Videodisc, in The Computing Teacher, novembre 1984, pp. 57-59.

SPERIMENTAZIONE DIDATTICA COL PERSONAL COMPUTER

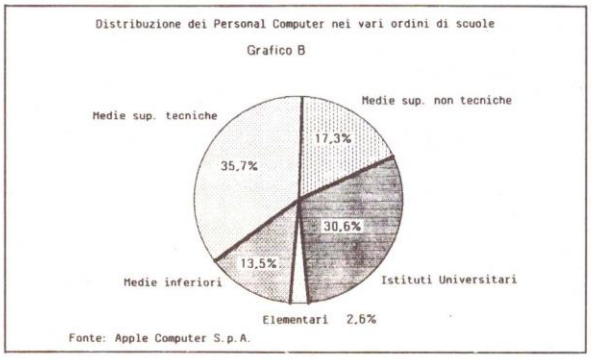
Gli insegnanti della scuola elementare «G. Ginobili» di Petriolo (Macerata) hanno effettuato una sperimentazione didattica con un TI 99/4A messo a disposizione dalla ditta System House Elia. Dalla relazione inviataci apprendiamo che alla fine della sperimentazione sia i bambini del primo ciclo sia quelli del secondo hanno acquisito nuove abilità soprattutto nella prontezza del calcolo.

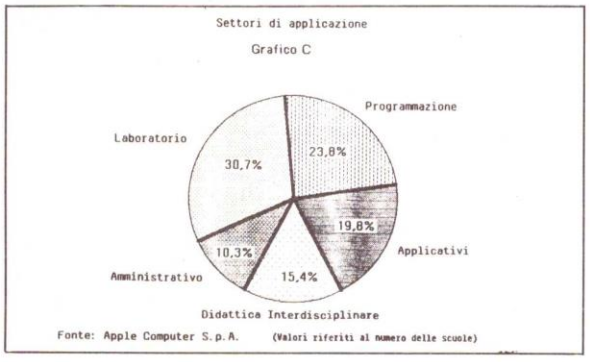
CONVEGNO SCUOLA E INFORMATICA

Nei giorni 10 e 11 maggio 1985 a Torino, presso il Centro incontri della Cassa di Risparmio, si terrà il convegno Nuovi Metodi d'Insegnamento Richiesti dalle Moderne Tecnologie, *organizzato dall'Istituto Tecnico Industriale per l'informatica e l'elettronica «Sant'Ottavio», Il convegno è aperto a tutti coloro che operano nel campo dell'informatica-didattica.*

A SCUOLA COL COMPUTER

La Apple ci ha inviato i risultati di una rilevazione campionaria sulla distribuzione dei calcolatori nei diversi ordini di scuola.
Dalla rappresentazione grafica di tale distribuzione si può notare che la maggior parte dei sistemi sono stati assorbiti dalle scuole medie superiori tecniche, che ne hanno una percentuale doppia rispetto a quelle non tecniche, e dalle università. Trascurabile appare, invece, la percentuale presente nella scuola elementare, soprattutto se rapportata all'elevato numero di classi che tale ordine di scuola possiede.
Il grafico B mostra la distribuzione dei personal computer nei vari ordini di scuole; il grafico C, invece, mostra la distribuzione dei settori di applicazione.





micro & personal COMPUTER

DIRETTORE: Gualtiero Rudella
SEGRETARIA DI REDAZIONE: Liana Pirone – **assistenza:** Aurelia Spezzano
SEZIONE MERCATO: Paolo Corciulo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE: Diana Santosuosso
FOTOGRAFIA: Luciano Marinelli - Francesco De Paolis
PUBBLICITÀ: Quit of the Spring - 02/790893
MATERIALE: Maurizio Ottaviani, Roma 06/893139-897261
HANNO COLLABORATO: Francesco M. Carlà - Marco Iori - Davide Gai - Matteo Quadrelli - Giuliano Boschi - Giovanni Scavino - Alessandro De Simone - Paolo Ventafridda - Giovanni Corsi - Giuseppe Bleiner - Flora Spanò - Davide Artanidi - Pietro Hasenmajer - Raffaele Davassi - Corrado Zanella - Riccardo Fabiani - Paolo Bagnaresi
DIRETTORE RESPONSABILE: Gianfranco M. Binari – **DIREZIONE EDITORIALE:** G.M. Binari, D. Caïmi

m&p COMPUTER è una pubblicazione del Gruppo Editoriale Suono - Via Capo Peloro, 30 - 00141 Roma, telefono (06) 897257 - Registrazione del Tribunale di Roma n. 17776 del 9-8-1979 Dec. Trib. 13-6-1981 - Sped. abb. post. gr. III 70% - Manoscritti e foto originali, anche se non pubblicati, non si restituiscono - È vietata la riproduzione anche se parziale di testi, documenti e fotografie - Copyright Gruppo Editoriale Suono © - Diritti riservati in tutti gli stati della Convenzione - Concessionaria per la pubblicità: Publisuono s.r.l., Via Capo Peloro, 30 - 00141 Roma, telefono 893139-897261.
Servizio abbonamenti: (12 numeri) Italia L. 45.000, estero Europa L. 80.000, America, Giappone, etc. L. 110.000.
c/c postale n. 774018 intestato a Gruppo Editoriale Suono - Via Capo Peloro, 30 - 00141 Roma - Tel. 896981. **Arretrati:** 1 copia L. 4.000.
Composizione: Fotocomposer, Via Quarto Negroni 15, Ariccia - Stampa: Fratelli Spada S.p.A., Stabilimento Grafico Editoriale, Via Lucrezia Romana, Ciampino (RM) - Concessionaria per la distribuzione: Parrini & C. s.r.l., Piazza Indipendenza 11/B Roma, tel. (06) 4940841.
Rappresentante Pubblicità USA & Canada: Piergiorgio Saluti, Wayne Green International - Peterborough, N.H. 03458 USA - Tel. 603-924-9471.

SUL PROSSIMO MICRO & PERSONAL COMPUTER C'È:

10 MONITOR DA COMPRARE: Partendo da un esame preciso delle caratteristiche di questi apparecchi (nomenclatura, differenze di sistema, struttura interna, tipi di segnale, colpe e vantaggi dei processori video), passando attraverso l'esame approfondito di 10 monitor di vari prezzi e prestazioni, buoni per la vasta gamma di computer oggi sul mercato, arriviamo a dare un quadro completo delle alternative disponibili all'utente.

SOFTWARE - I PROGRAMMI DI PERT: Dal PC IBM al MacIntosh i migliori programmi di analisi dei tempi di lavoro disponibili sul mercato

IN PROVA L'ENTERPRISE 64K: Nuovissimo dall'Inghilterra, un nuovo personal dedicato all'utente evoluto, in questo caso anche dal punto di vista estetico, ma che non vuole eccedere nella spesa. Una macchina tecnicamente ineccepibile, dalle molte risorse.

EPSON HX-80: Il nuovo printer/plotter della Epson, adatto al collegamento con una serie di computer molto vasta, fornito di penne a quattro colori e molto compatto nelle dimensioni.

INDICE INSERZIONISTI

11 **CEAG** - Via Ludovico d'Aragona, 10 - Milano
137 **CLUP** - P.zza Leonardo da Vinci, 32 - Milano
144 **COMPUTER HOUSE** - Via Ripamonti, 194 - Milano
16/17 **COMMODORE ITALIANA** - Via F.lli Gracchi, 48 - Cinisello Balsamo (MI)
26 **COMTRAD** - Terminus Corallo - P.zza Dante, 19 - Livorno
57 **DATA BASE** - V.le Legioni Romane, 5 - Milano
7/13/85 **EASY COMPUTING** - Via A.Bertani, 24 - Firenze
9 **EDITRICE ITALIANA SOFTWARE** - Foro Bonaparte, 48 - Milano
122 **FELDMUHLE** - Fritz Vomfelde Platz 4 - Düsseldorf (W. Germany)
130 **FORUM IBM** - Via G. da Procida, 37 - Milano
III Cop. **HANTAREX** - Via Riguccio Galluzzi, 30 - Firenze
52/53 **IBM ITALIA** - Via Fara, 35 - Milano
145 **INFORMATICA BIELLA** - P.zza San Paolo, 1/B - Biella (VC)
143 **L.&E. ENGENEERING** - C.ne Salentina, 10/A - Leverano (LE)
138 **MAGIC BIT** - Via Bonincontri, 105/107 - Roma
87 **MANNESMANN TALLY** - Via Cadamosto, 3 - Corsico (MI)
144 **MICROSHOP TELCOM** - Via Corte Longa, 15/17 - Monza (MI)
73 **NCR** - Via Cassala, 22 - Milano
13 **NICA** - V.le Parioli, 40 - Roma
IV Cop. **OLIVETTI** - Via Meravigli, 12 - Milano
35/36/37/39 **PHILIPS** - P.zza IV Novembre, 11 - Milano
4 **SEDAGRAF** - L.go Re Umberto 106 - Torino
103 **SEGI** - via Timavo, 12 - Milano
58/59 **SHR** - Via Faentina, 275/A - Fornace Zarattini (RA)
133 **SICOF** - V.le Teodorico, 19/2 - Milano
107 **SUMUS** - Via S.Gallo, 16/R - Firenze
68 **TELAV** - Via Leonardo da Vinci, 43 - Trezzano s/Naviglio (MI)
II Cop. **TELCOM** - Via M. Civitali, 75 - Milano
31 **TRISS ITALIA** - P.zza M.Libertà, 20 - Pontedera (PI)
46/47 **VERBATIM** - Via Ciardi, 1 - Milano