MICRO & PERSONAL computer

59 lire 4.000

M&P COMPUTER - Novembre 1985 - n. 59 - anno VI - mensile - Sped. abb. post. gr. III 70%

ATTUALITÀ:
IL FUTURO DEL PERSONAL VISTO ALLO SMAU

GUIDA ALL'ACQUISTO:
UNA LAN ECONOMICA
CRITICA AL JAZZ
GLI ULTIMI W.P.

AREA MSX:
VIDEO ARTISTI CERCANSI
ELABORAZIONE TESTI

SPAZIO TECNICO:
APPLE, COMMODORE, MACINTOSH, ZX E TI-99/4A



PRIMA LEZIONE DI ProDOS

PROVE:
HW PERSONAL SHARP PC-7000
HW PERSONAL BONDWELL MOD. 2
HW STAMPANTE OKI MICROLINE 193
HW MAGIC & THUNDERSCAN PER MAC
SW THE LAST ONE PER COMMODORE
SW ProDOS APPLE

SOMMARIO

59
NOVEMBRE 1985

26 pagine IN DIRETTA DAL MONDO

Cosa succede alla Apple?	6	
Posta Computer	8	
Il personal dopo SMAU	20	di Binari - Corciulo - Iori
N.B. Apple	30	
N.B. IBM	32	
N.B. Hewlett Packard	36	
Curiosità sui Grandi Sistemi	38	di Ugo Stella
Vetrina Internazionale Libri	46	di Daniela Giacomelli



In copertina: Tutti sognano il computer che fa tutto, che funzioni con i programmi più diffusi, che rispetti lo standard più popolare, che abbia un prezzo contenuto e tante possibilità in più... per esempio che sia veramente portatile, con alimentazione autonoma, non dipendente dalla rete. Questo computer, finalmente, è nato: è il PC-7000 SHARP, PC compatibile con lo standard non ufficiale ma di fatto dell'MS-DOS. È in prova su questo numero.

12 pagine di GUIDA ALL'ACQUISTO

Sistema Operativo ProDOS	42	di Matteo Pedroni
Lotus Jazz: è vera musica?	48	di Ernesto La Guardia
Curiosando nel mondo del WP allo SMAU	52	di Daniela Giacomelli

36 pagine di PROVE

HW Sharp PC 7000	58	di Robert Albanese
HW Bondwell model 2	68	di Pietro Hasenmayer
HW OKI Microline 193	74	di G.M. Binari
SW Magic & Thunderscan	80	di Ernesto La Guardia
SW The Last One	88	di Andrea Bassanelli

4 pagine IN AMBIENTE MSX

Una L.A.N. per MSX	96	di G.M. Binari
Video artisti cercansi	98	di Fiorenzo Forza
Software: Elaborazione testi	99	di Fiorenzo Forza

29 pagine di SPAZIO TECNICO

Apple: Caverne	102	di Ezio Raddi
Commodore: Stampare per punti	110	di Andrea Bassanelli
Macintosh: Mac Text	116	di Ernesto La Guardia
Sinclair ZX: Basic ricorsivo	120	di Corrado Zanella
TI-99/4A: Curiosità texane	126	di Paolo Bagnaresi

9 pagine di PRIMO COMPUTER

A scuola col computer	130	di G. Corsi e G. Bleiner
Unità didattica n. 17: Solidi	130	
Unità didattica n. 18: Sillabe	131	
Corso sperimentale di Informatica	135	
Capire il ProDOS	137	di Ezio Raddi

A SCUOLA COL COMPUTER

(a cura di Giovanni Corsi e Giuseppe Bleiner)

La rubrica si apre col contributo del Dott. Libero Di Leo, coordinatore didattico della scuola annessa all'OPERA PER LA SALUTE DEL FANCIULLO di Napoli.
Si tratta di una dettagliata relazione in cui viene tracciata l'esperienza acquisita in un biennio di sperimentazione didattica di uso del computer nelle attività scolastiche.

Il Dott. Di Leo nella parte finale fa delle utili considerazioni sul modo di sviluppare l'Informatica-Didattica che condividiamo pienamente.

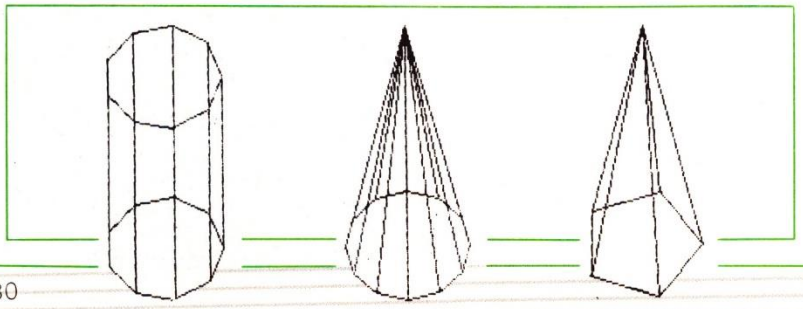
Tra il software educativo pervenuto abbiamo scelto per voi il programma di Educazione Linguistica SILLABE dell'insegnante Ettore Iantaffi docente presso la scuola elementare «Colli dell'Aniene» di Roma.

Giuseppe Bleiner, invece, ha scritto il programma SOLIDI, nelle due versioni Basic e Logo. È interessante osservare la differenza strutturale tra i due listati che deriva proprio dal diverso impianto logico dei due linguaggi: il primo sequenziale, il secondo procedurale.

Infine troverete le NEWS LETTER di informazione generale.
Buona lettura!!!

UNITÀ DIDATTICA N. 17
(Scheda di classificazione e descrizione)

1)	SCHEDA N.:	17
2)	NOME PROGRAMMA:	Solidi
3)	MATERIA DI RIFERIMENTO:	Geometria
4)	AUTORE:	Giuseppe Bleiner
5)	EDITORE:	M&P COMPUTER
6)	N. BYTES:	1.000 circa
7)	CLASSIFICAZIONE:	Audiovisivo interattivo
8)	LINGUAGGIO E RELEASE:	Basic - APPLE Logo 1.5
9)	HARDWARE:	ZX SPECTRUM (16 K) - APPLE II (64K)
10)	LIVELLO DI SCOLARITÀ:	Scuola primaria (II ciclo) Secondaria inferiore
11)	SPERIMENTATO IN CLASSE:	Sì
12)	DOCUMENTAZIONE:	MEGA Informatica Didattica
13)	DESCRIZIONE:	Il programma permette la generazione di solidi geometrici che possono essere acuminati o con basi parallele. SOLIDI è interattivo e ciclico.



```
  1 CLS
  2 PRINT AT 3,5;"Unità didatt
ica n.17" AT 10,12; FLASH 1;"SOL
IDI" FLASH 0 AT 18,5;"a cura di
G. Bleiner"
  3 PAUSE 300
  5 CLS
  7 PRINT "
 10 PRINT "introduci n. lati"
 12 INPUT n
 14 PRINT "disegno una piramide
 a "; (n-1);" lati"
 15 INPUT f
 20 CLS
 30 LET b=360/n
 35 FOR z=0 TO 2*PI STEP (b*(PI
/180))
 36 PLOT (100+40*COS z),(40+30*
SIN z): DRAW (100+40*COS (z-(b*
(PI/180)))),(-(100+40*COS z),(40+
(30*SIN (z-(b*(PI/180))))))-(40+3
0*SIN z)
 37 IF f=0 THEN GO TO 40
 38 PLOT (100+40*COS z),(140+30
*SIN z): DRAW (100+40*COS (z-(b
*(PI/180)))),(-(100+40*COS z),(14
0+(30*SIN (z-(b*(PI/180))))))-(14
0+30*SIN z)
 40 NEXT z
 43 IF f<>0 THEN GO TO 52
 44 FOR z=0 TO 2*PI STEP (b*(PI
/180))
 45 PLOT 100+(40*COS z),40+(30*
SIN z): DRAW 100-(100+(40*COS z)
),100-(40+(30*SIN z))
 50 NEXT z
 52 GO TO 55
 54 FOR z=0 TO 2*PI STEP (b*(PI
/180))
 55 PLOT 100+40*COS z,40+30*SIN
z: DRAW 0,(140+30*SIN z)-(40+30
*SIN z)
 60 NEXT z
 70 PAUSE 200
 75 CLS
 80 PRINT "
 95 PRINT AT 12,5;"vuoi continu
are (s/n)"
100 INPUT a$
110 IF a$="s" THEN GO TO 5
120 IF a$<>"n" THEN GO TO 98
130 PRINT AT 14,10;" fine"
140 STOP
150 SAVE *"m";1;" solidi" LINE 1
```

```
CPOPS
TO SOLIDI
CLEARTEXT
TEXTSCREEN
PR []
PR []
PR [N. 3]
PR []
PR [GENERATORE DI SOLIDI]
PR []
PR [PROGRAMMA DI G. BLEINER]
PR [] PR [] PR []
WAIT 300
MAKE "NUM 9
MAKE "LATO 25
GENERAT
END

TO RACUN
REPEAT :NUM [ACUN]
END

TO RIBAS
REPEAT :NUM [BIBAS]
PU
SETPOS [0 30]
PD
GIRIO
END

TO GENERAT
SPLITSCREEN
HT
PR []
PR []
PR []
PRINT [PIRAM. ( 1 ) O PRISMA ( 2 ) ?]
MAKE "N READCHAR
SETH 18
IF :N = 1 [RACUN]
IF :N = 2 [RIBAS]
WAIT 300
CS
PR []
PR []
PR []
PR [BASTA? S / N]
MAKE "ALT RC
IF :ALT = "S [STOP]
PR []
PR []
PR []
PR [QUANTI LATI? 3-9]
MAKE "NUM RC
```

```
GENERAT
END

TO GIRO
FD :LATO RT (360 / :NUM)
END

TO GIRIO
REPEAT :NUM [GIRO]
END

TO ACUN
FD :LATO RT (360 / :NUM)
MAKE "POSNOW POS
SETPOS [40 30]
SETPOS :POSNOW
END

TO BIBAS
FD :LATO RT (360 / :NUM)
MAKE "POSNOW POS
MAKE "YCORNOW YCOR
SETY :YCORNOW + 30
SETPOS :POSNOW
END


CPOPS
TO RIBAS
REPEAT :NUM [BIBAS]
PU
SETPOS [0 30]
PD
GIRIO
END

TO RACUN
REPEAT :NUM [ACUN]
END

TO BIBAS
FD :LATO RT (360 / :NUM)
MAKE "POSNOW POS
MAKE "YCORNOW YCOR
SETY :YCORNOW + 30
SETPOS :POSNOW
END

TO ACUN
FD :LATO RT (360 / :NUM)
MAKE "POSNOW POS
SETPOS [40 30]
```

```
SETPOS :POSNOW
END

TO GIRIO
REPEAT :NUM [GIRO]
END

TO GIRO
FD :LATO RT (360 / :NUM)
END

TO GENERAT
SPLITSCREEN
HT
PR []
PR []
PR []
PRINT [PIRAM. ( 1 ) O PRISMA ( 2 ) ?]
MAKE "N READCHAR
SETH 18
IF :N = 1 [RACUN]
IF :N = 2 [RIBAS]
WAIT 300
CS
PR []
PR []
PR []
PR [BASTA? S / N]
MAKE "ALT RC
IF :ALT = "S [STOP]
PR []
PR []
PR []
PR [QUANTI LATI? 3-9]
MAKE "NUM RC
GENERAT
END

TO SOLIDI
CLEARTEXT
TEXTSCREEN
PR []
PR []
PR [N. 3]
PR []
PR [GENERATORE DI SOLIDI]
PR []
PR [PROGRAMMA DI G. BLEINER]
PR [] PR [] PR []
WAIT 300
MAKE "NUM 9
MAKE "LATO 25
GENERAT
END
```

UNITÀ DIDATTICA N. 18
(Scheda di classificazione e descrizione)

1)	SCHEDA N.:	18
2)	NOME PROGRAMMA:	Sillabe
3)	MATERIA DI RIFERIMENTO:	Educazione linguistica
4)	AUTORE:	Ettore Iantaffi
5)	EDITORE:	M&P COMPUTER
6)	N. BYTES:	9.177
7)	CLASSIFICAZIONE:	Drill & practice
8)	LINGUAGGIO E RELEASE:	Basic 2.0
9)	HARDWARE:	C-64
10)	OPZIONE STAMPANTE:	Non prevista
11)	LIVELLO DI SCOLARITÀ:	Scuola primaria (II ciclo) Secondaria inferiore
12)	SPERIMENTATO IN CLASSE:	Sì
13)	DOCUMENTAZIONE:	MEGA Informatica Didattica
14)	DESCRIZIONE:	Il programma controlla la scomposizione in sillabe di parole italiane effettuata dall'utilizzatore su parole fornite dal programma stesso. L'utilizzatore può richiedere da un minimo di 5 a un massimo di 99 parole da scomporre e può scegliere tra parole bisillabe, trisillabe, polisillabe. Se la scomposizione non è corretta il programma si interrompe con un messaggio d'errore ed informa l'utilizzatore sulla corretta scomposizione. Il programma continua premendo un tasto. Al termine l'utente viene informato sul numero totale degli errori commessi e sul tempo impiegato. Il programma si conclude con un messaggio valutativo. Il programma controlla la scomposizione mediante un algoritmo e pertanto le parole da scomporre possono essere cambiate modificando le linee DATA.

```
1 FOR J=1TO 8
2 PRINT"■"
3 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"■"
4 PRINT:PRINT
5 PRINT"
6 PRINT"
7 PRINT"
8 PRINT"
9 PRINT"
10 PRINT"
11 PRINT"
12 PRINT"
13 PRINT"
14 POKE 53280,2:POKE53281,3:PRINT"■"
15 PRINT:PRINT
16 PRINT"
17 PRINT"
18 PRINT"
19 PRINT"
20 PRINT"
21 PRINT"
22 PRINT"■"
23 PRINT
24 PRINT"                1 9 8 4"
25 POKE53280,0:POKE53281,0
26 NEXT J.
```

```
27 FORJ=1TO500:NEXT
100 REM**********************************
110 REM**PROGRAMMA DI ESERCITAZIONE**
120 REM**SULLA SCOMPOSIZIONE DI PA-**
130 REM**ROLE  ITALIANE IN SILLABE.**
140 REM**          DI          **
150 REM**    ETTORE    IANTAFFI    **
160 REM**VIA NINO FRANCHELLUCCI, 71**
170 REM**00155ROMA - TEL.06/4586632**
180 REM**********************************
190 REM*LA SUBROUTINE DI SCOMPOSIZIO*
191 REM*NE IN SILLABE E'LA RIELABORA*
192 REM*ZIONE DI UN PROGRAMMA DI F. *
193 REM*MUSSO PUBBLICATO SU COMMODO-*
194 REM*RE COMPUTER CLUB N.9/1983.  *
195 REM**********************************
200 REM
210 TI$="000000"
220 Z= 99
230 DIMV$(Z),WB(Z),Y$(Z),C1$(38)
240 FORD=1TOZ:READV$(D):NEXT:FORD=1TOZ:READW$(D):NEXT:FORD=1TOZ:READY$(D):NEXT
250 GOSUB 1300
260 PRINT"[REVERSE ON]                [REVERSE OFF]ER CONTINUARE PREMI UN TASTO■"
270 GET8$:IF8$=""THEN270
280 CC=0:CS=0
290 FORK=1TOE
```

```
300 PRINT"DIVIDI IN SILLABE:"
303 IFSS=1THEN 310
304 IFSS=2THEN 311
305 IFSS=3THEN 312
310 PRINT""V$(K):GOTO320
311 PRINT""W$(K):GOTO320
312 PRINT""Y$(K):GOTO320
320 PRINT"";:INPUT R$
330 GOSUB 800
340 IFR$=T$THENGOSUB 1190
350 IFR$<>T$THENGOSUB 1240
360 REM
370 REM
380 NEXTK
390 REM
400 PRINT"":PRINT:PRINT:PRINT
410 PRINT"ABBIAMO TERMINATO IL LAVORO."
420 PRINT"SCOMPOSIZIONI  ESEGUITE"   E
430 PRINT"RISPOSTE   CORRETTE"       CC
440 PRINT"RISPOSTE  SCORRETTE"       CS
450 PRINT"TEMPO IMPIEGATO:":REM"ORE"SPC(7)MID$(TI$,1,1);MID$(TI$,2,1)
460 PRINT"MINUTI" SPC(4)MID$(TI$,3,1);MID$(TI$,4,1)
461 PRINT"SECONDI"SPC(3)MID$(TI$,5,1);MID$(TI$,6,1)
465 PRINT"PER CONTINUARE PREMI UN TASTO"
466 GETB$:IFB$=""THEN466
470 IF CC=>INT(4/5*E)THEN 510
480 IF CC=INT(3/5*E) THEN 520
490 IF CC=<INT(2/5*E)THEN 570
500 REM
510 PRINT"HAI LAVORATO MOLTO BENE,"A$".":GOTO730
520 PRINT"NON HAI LAVORATO MOLTO BENE,"A$"."
530 PRINT"ERI FORSE STANCO?  COMUNQUE NON"
540 PRINT"PREOCCUPARTI,STUDIA,RIPOSATI E"
550 PRINT"VEDRAI CHE LA PROSSIMA VOLTA AN-"
560 PRINT"DRA' MEGLIO.":GOTO730
570 PRINT"HAI LAVORATO MALUCCIO, "A$"."
580 PRINT"QUANDO SI LAVORA MALE O NON SI"
590 PRINT"E' STUDIATO O SI E' TROPPO STAN-"
600 PRINT"CHI!   CHE COSA MI RISPONDI?"
610 PRINT"SONO MOLTO STANCO = PREMI F3"
620 PRINT"NON HO STUDIATO    = PREMI F5"
630 PRINT"NON SO CHE DIRE    = PREMI RETURN"
640 GET B$:IFB$=""THEN640
650 IFB$=""THEN791
660 IFB$=""THEN792
670 IFB$=CHR$(13)THEN794
680 IFB$<>""THEN 640
730 PRINTTAB(8)"VUOI LAVORARE ANCORA?"
740 PRINT"SI = PREMI F1NO = PREMI F7"
750 GET B$:IFB$=""THEN750
760 IF B$=""THEN RUN 100
770 IF B$=""THENPRINT"CIAO, "A$".  A PRESTO!"
780 FORJ=1TO1500:NEXT:END
790 IFB$<>""THEN750
791 PRINT"CIAO, "A$", VAI A NANNA!":FORJ=1TO1500:NEXT:END
792 PRINT"CONSULTA SUBITO IL TUO INSEGNANTE, "A$
793 PRINT"E CERCA DI STUDIARE UN PO'.CIAO.":FORJ=1TO1500:NEXT:END
794 PRINT"ALLORA PENSACI UN PO', "A$"!"
795 PRINT"INTANTO,PERO',SEGUI IL MIO CON-"
796 PRINT"SIGLIO:STUDIA!!":FORJ=1TO1500:NEXT:END
800 REM
810 IFSS=1THENQ$=V$(K)
820 IFSS=2THENQ$=W$(K)
830 IFSS=3THENQ$=Y$(K)
840 X=1
850 FORD=1TO38:C1$(D)="":NEXT
860 S=1
870 IF S>LEN(Q$)THEN 1110
880 X$=MID$(Q$,S,1):GOSUB1100
890 IF A = 0 THEN 1070
900 X$=MID$(Q$,S+1,1):GOSUB1100
910 IF A=0 THEN 1000
920 IF X$="I" THEN 950
930 IFMID$(Q$,S,1)="I"ORMID$(Q$,S,1)="U" THEN 1070
940 GOTO 1080
950 X$=MID$(Q$,S+2,1):GOSUB 1100
960 IFS>1THENIFMID$(Q$,S-1,2)="QU"ANDA=-1THENC1$(X)=MID$(Q$,S,2):S=S+2
970 X=X+1:GOTO 870
980 IF A=-1 THEN 1080
990 GOTO 1070
1000 IF S+2>LEN(Q$) THEN 1090
1010 X$=MID$(Q$,S+2,1):GOSUB 1100
1020 IFA=-1 THEN 1080
1030 IFMID$(Q$,S+1,1)=MID$(Q$,S+2,1) THEN 1090
1040 Q1$=MID$(Q$,S+1,1):IFQ1$="S"ORQ1$="G" THEN 1080
1050 Q2$=MID$(Q$,S+2,1):IFQ2$="R"ORQ2$="L"ORQ2$="H" THEN 1080
1060 GOTO 1090
1070 C1$(X)=MID$(Q$,S,1):S=S+1:X=X+1:GOTO870
1080 C1$(X)=MID$(Q$,S,1):X=X+1:C1$(X)="-":S=S+1:X=X+1:GOTO 870
1090 C1$(X)=MID$(Q$,S,2):X=X+1:C1$(X)="-":S=S+2:X=X+1:GOTO870
1100 A=X$="A"ORX$="E"ORX$="I"ORX$="O"ORX$="U":RETURN
1110 C2$=C1$(1)+C1$(2)+C1$(3)+C1$(4)+C1$(5)+C1$(6)+C1$(7)+C1$(8)+C1$(9)+C1$(10)
1120 C3$=C1$(11)+C1$(12)+C1$(13)+C1$(14)+C1$(15)+C1$(16)+C1$(17)+C1$(18)+C1$(19)
1130 C4$=C1$(20)+C1$(21)+C1$(22)+C1$(23)+C1$(24)+C1$(25)+C1$(26)+C1$(27)+C1$(28)
1140 C5$=C1$(29)+C1$(30)+C1$(31)+C1$(32)+C1$(33)+C1$(34)+C1$(35)+C1$(36)+C1$(37)
1150 T$=C2$+C3$+C4$+C5$
1160 RETURN
1170 REM
1180 REM
1190 PRINT:PRINT:PRINT"ASPETTA,CONTROLLO.":FORJ=1TO1000:NEXT
1200 PRINT"BENE":CC=CC+1:FORJ=1TO1000:NEXT
1210 RETURN
1220 REM
1230 REM
1240 PRINT:PRINT:PRINT"ASPETTA,CONTROLLO.":FORJ=1TO1000:NEXT
1250 PRINT"MI DISPIACE,HAI SBAGLIATO"
1260 PRINT"LA DIVISIONE IN SILLABE E':"
1270 PRINT""T$:CS=CS+1:PRINT"PER CONTINUARE PREMI UN TASTO"
1275 GETB$:IFB$=""THEN1275
1280 RETURN
1290 REM
1300 POKE 53280,14:POKE53281,14:PRINT""
1310 PRINT"ESERCITAZIONE SULLA DIVISIONE IN SILLABE""
1320 REM
1330 PRINT"ATTENDERE, PREGO.":FORJ=1TO2500:NEXT
1340 PRINT"CIAO, MI CHIAMO ETTORE."
1345 PRINT"COME TI CHIAMI?"
1350 PRINT"";:INPUT A$
1360 IFA$="ETTORE"THENPRINT"COME ME!":FORJ=1TO800:NEXT
1370 PRINT"BENE, "A$","
1380 PRINT"ESERCITATI SULLA DIVISIONE IN SILLABE."
1385 PRINT"(PER CONTINUARE PREMI UN TASTO)"
1386 GET B$:IFB$=""THEN 1386
1390 PRINT"ATTENZIONE!"
1400 PRINT"DEVI SEPARARE OGNI SILLABA CON"
1410 PRINT"UN TRATTINO (-) SENZA LASCIARE"
1420 PRINT"SPAZI. RICORDATI DI METTERE IL"
1430 PRINT"TRATTINO ANCHE DOPO L'ULTIMA  "
1440 PRINT"SILLABA.PER ESEMPIO:CANECA-NE-."
1450 PRINT"SE NON SEGUIRAI LE ISTRUZIONI"
1460 PRINT"NON RICONOSCERO' LE SILLABE E"
1470 PRINT"SEGNALERO' UN ERRORE."
1480 PRINT"(PER CONTINUARE PREMI UN TASTO)"
1490 GET B$:IFB$=""THEN1490
1500 PRINT"SCEGLI, "A$":"
1510 PRINT"1 PAROLE CON DUE SILLABE"
1520 PRINT"2 PAROLE CON TRE SILLABE"
1530 PRINT"3 PAROLE CON QUATTRO O PIU' SILLABE"
1540 GET B$:IFB$=""THEN1540
1550 IF B$="1"THEN SS=1:GOTO1600
1560 IF B$="2"THEN SS=2:GOTO1600
1570 IF B$="3"THEN SS=3:GOTO1600
1580 IFB$<>""THEN1540
1590 REM
1600 PRINT"PER CONTINUARE PREMI UN TASTO"
1610 GETB$:IFB$=""THEN1610
1620 PRINT"QUANTI VOCABOLI VUOI DIVIDERE"
1630 PRINT"IN SILLABE?"
1640 PRINT"IL MINIMO E' CINQUE (5)
1650 PRINT"IL MASSIMO E' NOVANTANOVE (99)":PRINT:PRINT
1660 INPUT E
1670 IFE<5THEN1660
1680 IFE>99THEN1660
1690 IFE>5ANDE<99 THEN 1700
1700 RETURN
1710 REM
1720 DATA ARTE,APE,BLANDO,BORDO,BUCA,CHIESA,CHIUSA,CROSTA,CUORE,CUOCO,LITE
1730 DATA MELA,PERA,UVA,CANE,GATTO,VELE,SCUOLA,FLOSCIO,GIOSTRA,ROSA,CONO,DRAGO
1740 DATA FIGLI,GNOCCO,ACQUA,GNOMO,RAGNO,GUFO,IOLE,RABBIA,LINGUA,ELMO,CARPA
1750 DATA SPADA,SCALPO,COLPA,ELSA,MUCCA,CANTO,FANGO,NASTRO,PESCA,QUADRO,QUERCIA
1760 DATAZORRO,ZERO,SALE,RAMO,ERBA,ARCO,ARDUO,SECCO,TARMA,ERNIA,ROTTA,RANCIO
1770 DATA SCARPA,POZZO,TALPA,TUTA,UOVO,TORO,SBAGLIO,SCUCCHIA,SPUGNA,SECCHIO,ORO
1780 DATA SFORZO,ASMA,SVEGLIA,GAMBA,PIEDE,NASO,VISO,VINO,OCCHIO,UNGHIA
1790 DATA SCHIENA,GANCIO,DITO,DISCO,FERRO,LUCE,RAME,TASTO,BOLLA,STAGNO,CASSA
1800 DATA VITA,SOLDI,PESCE,TAZZA,PIANO,SCIMMIA,PIATTO,BANCO,LOBO,MANO
1810 REM
1820 DATA RIQUADRO,QUESTIONE,BELLEZZA,DICEMBRE,ASINO,ABSIDE,ASSEDIO,OTTOBRE
1830 DATA AGOSTO,ANCORA,STRUMENTO,PERDITA,COMPITO,ATTESA,RUBRICA,MERCERIA
1840 DATA ANTICO,AFFETTO,STANZETTA,MARTELLO,ACUTO,MISCUGLIO,BAGAGLIO,SPIETATO
1850 DATA IMBROGLIO, ACUTO,BESTIONE,UCCELLO,ACIDO,ACETO,GIARDINO,CORTILE,ABITO
1860 DATA ADATTO,BELATO,QUADERNO,BISOGNO,ATTACCO,BISONTE,EDERA,REGOLA,BRIGANTE
1870 DATA CEMBALO,CHIUSURA,CILIEGIA,CLEMENTE,ZUCCHERO,CORAGGIO,COSTANZA,ZANZARA
1880 DATA CUCINA,CUCIRE,ECZEMA,NOTTATA,SPALLETTA,SOMBRERO,BARISTA,VERGOGNA
1890 DATA GIUNCHIGLIA,SCERIFFO,EMBLEMA,FILANDA,SPAZZINO,TAVOLO,PARTITA,TIMONE
1900 DATA NUVOLA,SENTIRE,SOQQUADRO,CARDARE,PORGERE,CAPSULA,PULEGGIA,PORTONE
1910 DATA ODIOSO,NEMICO,NIDIATA,AMPIEZZA,CAMPAGNA,COMETA,DURATA,DATTERO,BANANA
1920 DATA SPARVIERO,FINESTRA,GINESTRA,PALESTRA,GARBATO,GLICINE,ENIGMA,IGNAZIO
1930 DATA IMPERO,ALBERO,CORAZZA,COLTELLO,FORCHETTA,LUMACA,SALVARE,CALZONI
1940 REM
1950 DATA AZZERARE,MODERNITA',AGITAZIONE,COMBINAZIONE,INSOLENTE,AGGIUSTARE
1960 DATA ABITUDINE,INCOMINCIARE,ALTALENA,INFELICITA',ADDESTRARE,ACCLAMAZIONE
1970 DATA AEROPLANO,ABNEGAZIONE,DELINQUENZA,INVASIONE,COSTRIZIONE,AFFEZIONATC
1980 DATA LATERIZI,ACQUATICO,OCARINA,CAPACITA',ACQUAZZONE,DESIDERIO,DISCUSSIONE
1990 DATA EDUCAZIONE,CAPARBIETA',BORSELLINO,ELICOTTERI,ITALIANO,POSSIBILITA'
2000 DATACATAPULTA,ULULATO,FELICITA',AFFLIZIONE,FUGGITIVO,ZUZZURELLONE,TAVOLINO
2010 DATA FIDUCIOSO,GAROFANO,GLICERINA,GALATTICO,ISABELLA,IPPODROMO,SIGARETTA
2020 DATA RIMBOMBARE,ASSASSINO,MASNADIERO,GIRADISCHI,BOMBARDIERE,IMPRESSIONE
2030 DATA INUTILMENTE,RAUCEDINE,DISTRAZIONE,AVARIATC,OROLOGIO,GENEROSO,CALAMITA
2040 DATA TESTIMONIARE,TESTIMONIANZA,OCCASIONE,SALTIMBANCO,IMBIANCHINO,CAPITANO
2050 DATA GESTICOLARE,ACQUERELLO,PALAZZINA,AUTORIMESSA,REGISTRATORE,ESPLOSIONE
2060 DATA CITOFONO,GUARDAROBA,FRIGORIFERO,MOTOSCAFO,ELETTRICITA',ELABORAZIONE
2070 DATA OROSCOPO,COMPOSIZIONE,INTERRUTTORE,PAVIMENTO,ESERCITAZIONE,ESPANSIONE
2080 DATA RISPONDERE,PORTAFOGLI,MAGAZZINO,CASSETTINO,ACUSTICO,TELEVISIONE
2090 DATA MANOPOLA,PIANOFORTE,TELEFONO,BIBLIOTECA,GRAMMATICA,DIVISIONE,TAVOLATA
2100 DATA MOLTIPLICAZIONE,LAMPADARIO,CARAMELLA,PRECIPITEVOLISSIMEVOLMENTE
READY.
```

NEWS LETTER

DIDACOMM 1 A SCUOLA COL COMPUTER

DIDACOMM 1 è un programma della Commodore italiana che è stato utilizzato per un vasto piano di formazione interna della SIP e che consente di creare lezioni su qualsiasi argomento arricchendole di grafici, spiegazioni, suggerimenti, domande e risposte.
DIDACOMM 1 per C-64 è composto da due dischi: un programma di creazione e un programma di lettura.
Con il primo disco l'insegnante crea direttamente, servendosi della tastiera del computer, la serie di lezioni che intende realizzare, registrandole poi su dischetto.
Il secondo disco viene invece utilizzato dallo studente per consentirgli l'accesso ai programmi realizzati dal docente.
DIDACOMM 1 è in italiano ed è corredato da un ampio ed esauriente

manuale di istruzioni, sebbene il suo uso sia estremamente semplice e assistito, in ogni fase di lavoro, dalle istruzioni visualizzate sul monitor.
Il programma è in vendita a L. 75.000 + IVA.

AULA INFORMATIZZATA

Presso la Clinica Chirurgica I dell'Università degli Studi di Padova, diretta dal Prof. Alberto Peracchia, è stata installata una speciale aula informatica in cui saranno sperimentati nuovi metodi per la formazione dei futuri medici.
L'aula è dotata di 12 Personal Computers forniti dalla IBM Italia che partecipa alla realizzazione del progetto. Verrà utilizzata per sviluppare e mettere a disposizione degli studenti corsi di esercitazione di Clinica medica e chirurgica e di Fisiologia che si affiancheranno ai normali corsi e all'esperienza pratica sui pazienti.
Questo progetto è il primo del genere in Italia e mira a utilizzare in campo medico le possibilità dell'elaboratore come strumento didattico.
All'inaugurazione dell'aula informatizzata sono intervenuti: M. Cresti, Rettore dell'Università; A. Peracchia, Direttore dell'Istituto di Clinica Chirurgica; M. E. Crescenti, Direttore del Centro di Calcolo dell'Università e C. Gulminelli, Direttore Sistemi Informativi per l'Università e la Ricerca dell'IBM Italia.

DIDATTICA DELLE SCIENZE E INFORMATICA
Concorso SIPS 1985

La SOCIETÀ ITALIANA PER IL PROGRESSO DELLE SCIENZE (SIPS), consapevole che occorre preparare nella scuola e al di fuori di essa le nuove generazioni ad accogliere ed utilizzare le eccezionali opportunità offerte dallo sviluppo della scienza e della tecnologia che hanno consentito alla società in meno di un secolo di passare dalla «rivoluzione industriale» alla «rivoluzione elettronica», ha indetto un concorso a premi aperto a tutti gli insegnanti delle scuole secondarie sul tema DIDATTICA DELLE SCIENZE E INFORMATICA.

La commissione giudicatrice — composta da: D. Bovet, presidente della SIPS; A. Liberti, prof. Univ. di Chimica; P. D. Bovet, prof. Univ. di Informatica; M. Fasano Petroni, docente di Informatica nella scuola secondaria; A. Uva, ispettore ministeriale; A. Augenti, capo Ufficio studi e programmazione del Min. P. I.; R. Panarella, rappresentate del Min. dei Beni Culturali ed Ambientali; R. Capasso, segretario organizzativo della SIPS - nella sua seduta conclusiva tenuta il 22/7/1985 presso il Dipartimento di Matematica «Guido Castelnuovo» dell'Università degli Studi «La Sapienza» di Roma, ha deciso all'unanimità di premiare i seguenti docenti:

— Paolo Coretti del Liceo Scientifico «G. Oberdan» di Trieste per il lavoro: «Ricerca sulle tossicodipendenze mediante home computer»;

— Emilio Iacenda dell'IPSIA di Tirano (SO) per il «Lavoro con il computer»;

— Loris Mannucci del Liceo Scientifico «G. Carducci» di Volterra per il lavoro «La legge di gravitazione universale»;

— Salvatore Marseglia dell'VIII ITIS di Napoli per il lavoro «Le leggi dei gas»;

— Luciano Pallottini, dell'ITIS «Montani» di Fermo, per il lavoro «Modelli computerizzabili deterministici e stocastici nello studio di alcuni sistemi fisici»;

— Lidia Mariotti, Elsa Coturri e Daniele Baraldi della scuola media statale «C. Petrocchi» di Roma per il lavoro «Modelli ambientali e gaming simulation»;

— «Per la feconda e intelligente azione svolta da anni attraverso numerose iniziative dedicate allo sviluppo di unità didattiche basate sull'impiego dell'elaborazione», la Commissione Giudicatrice ha conferito particolari menzioni alla prof. M. Grazia Roccatelli Micci del Liceo sperimentale «Virgilio» di Roma per il lavoro «Automi e linguaggi» ed ai proff. Giovanni Corsi della scuola media statale «G. Baccelli» di Roma e Giuseppe Bleiner della scuola media statale «C. Cattaneo» di Roma per il lavoro «L'Informatica nella scuola d'oggi».

Tutti i programmi educativi pubblicati nella rubrica «A scuola col computer» sono disponibili a richiesta su supporto magnetico al prezzo di L. 5.000 (cassetta) e L. 12.000 (floppy disk) ciascuno.
Se si desidera ricevere tutti i programmi in catalogo, ma solo per quelli memorizzati su floppy disk (C-64 ed APPLE II), la testata li fornisce con lo sconto del 50%.
Potete richiedere, anche, solo 10 programmi (solo floppy e per la stessa macchina) a vostra scelta ed anche in questo caso lo sconto è del 50%.
I programmi per il C-64 sono disponibili sia su cassette che su floppy disk; i programmi per lo Spectrum sono disponibili solo su cassetta mentre quelli per Apple II sono disponibili solo su floppy disk.
Le norme per l'uso e la descrizione dei programmi sono contenute nei numeri di M&P COMPUTER dove tali programmi sono stati pubblicati.

SCHEDA DA COMPILARE IN STAMPATELLO PER RICHIEDERE I PROGRAMMI EDUCATIVI
Inviare a: M&P COMPUTER: Via Capo Peloro, 30 - 00141 ROMA con unito assegno bancario per l'importo previsto (+ L. 4.000 per spese postali) oppure con la fotocopia della ricevuta del versamento dell'importo corrispondente sul ccp. n. 774018 intestato a: GRUPPO EDITORIALE SUONO- -Via Capo Peloro, 30 - 00141 Roma.

Nome .....
Cognome .....
Indirizzo .....
Cap .....
Città .....
Telefono e pref. .....

Professione .....
Codice/i programma .....
Tipo di hardware .....
Tipo di supporto .....
M&P COMPUTER n. .....

☐ Desidero ricevere un solo programma.
☐ Desidero ricevere tutti i programmi in catalogo (solo floppy disk). In questo caso usufruirò del 50% di sconto.
☐ Desidero ricevere 10 programmi a mia scelta (solo floppy disk).
Anche in questo caso usufruirò del 50% di sconto
(Segnare la casella che interessa)

Data.....Firma .....

ELENCO DEL SOFTWARE DISPONIBILE

N. RIVISTA	NOME PROGRAMMA	CODICE	HARDWARE	LINGUAGGIO	SUPPORTO
41	Transistor	1	Apple II	Basic	Disk
41	Transistor	2	C-64	S. Basic	Disk + Cass.
41	Transistor	3	Spectrum	Basic	Cass.
42	Teorema di Pitagora	4	Apple II	Basic	Disk
42	Teorema di Pitagora	5	C-64	S. Basic	Disk + Cass.
42	Teorema di Pitagora	6	Spectrum	Basic	Cass.
43/44	Fiore	7	Apple II	Basic	Disk
43/44	Fiore	8	C-64	S. Basic	Disk + Cass.
43/44	Fiore	9	Spectrum	Basic	Cass.
45	Scala musicale	10	Apple	Basic	Disk
45	Scala musicale	11	C-64	S. Basic	Disk + Cass.
45	Scala musicale	12	Spectrum	Basic	Cass.
46	Legge di Snell	13	Apple II	Basic	Disk
46	Legge di Snell	14	C-64	S. Basic	Disk + Cass.
46	Legge di Snell	15	Spectrum	Basic	Cass.
48	Rotra	16	Apple II	Basic	Disk
48	Rotra	17	C-64	S. Basic	Disk + Cass.
48	Rotra	18	Spectrum	Basic	Cass.
49	Il curvilineo	19	Apple II	Basic	Disk
49	Il curvilineo	20	C-64	S. Basic	Disk + Cass.
49	Il curvilineo	21	Spectrum	Basic	Cass.
50	Diagrammi di flusso	22	Apple II	Basic	Disk
50	Diagrammi di flusso	23	C-64	S. Basic	Disk + Cass.
50	Diagrammi di flusso	24	Spectrum	Basic	Cass.
51	Il cercalettere	25	Apple II	Basic	Disk
51	Il cercalettere	26	C-64	Basic	Disk + Cass.
51	Il cercalettere	27	Spectrum	Basic	Cass.
52	Diagramma areale	28	Apple II	Basic	Disk
52	Diagramma areale	29	C-64	S. Basic	Disk + Cass.
52	Diagramma areale	30	Spectrum	Basic	Cass.
52	Leva	31	Apple II	Pilot	Disk
53	Titolazione	32	Apple II	Basic	Disk
53	Titolazione	33	C-64	S. Basic	Disk + Cass.
53	Titolazione	34	Spectrum	Basic	Cass.
54	Algo 5	35	Apple II	Basic	Disk
54	Algo 5	36	C-64	S. Basic	Disk + Cass.
54	Algo 5	37	Spectrum	Basic	Cass.
55/56	Numeri romani	38	Apple II	Basic	Disk
55/56	Numeri romani	39	C-64	Basic	Disk + Cass.
55/56	Numeri romani	40	Spectrum	Basic	Cass.
57	Mitosi	41	Spectrum	Basic	Cass.
58	Nascondino nel comp.	42	C-64	Basic	Disk + Cass.
58	Il dente	43	Spectrum	Basic	Cass.
59	Sillabe	44	C-64	Basic	Disk + Cass.
59	Solidi	45	Spectrum	Basic	Cass.
59	Solidi	46	Apple	Logo	Disk

CORSO ALF.A.

Il Corso Sperimentale di Informatica si è avviato con la fase di alfabetizzazione e di addestramento del personale (dicembre '84 - gennaio '85).
L'apertura del corso alle insegnanti della scuola statale (Plesso «Bellaria» del 42° Circolo di Napoli), annessa all'istituto non ha riscosso successo: solo 2 insegnanti su 7 si sono mostrate sensibili all'introduzione delle nuove tecnologie; segnale questo delle difficoltà che si incontreranno nell'aggiornamento del personale docente, nonostante la prescrizione dell'insegnamento di elementi di informatica nei nuovi programmi della Scuola Elementare.
Ai partecipanti al corso è stato sottoposto un questionario per la rilevazione di conoscenze e motivazioni: si è constatato così che il livello di conoscenza delle nuove tecnologie è praticamente nullo, mentre le motivazioni spaziano da un interessamento di tipo culturale ad un'esigenza di aggiornamento professionale.
Ci si può dichiarare sostanzialmente soddisfatti degli esiti conseguiti in rapporto agli obiettivi che ci si proponeva di raggiungere.
Un gruppo di insegnanti, in un breve lasso di tempo, è stato guidato all'apprendimento delle operazioni che rendono possibile l'utilizzazione del computer in ambito didattico ed alla formazione di una cultura informatica di base, nonché ad un primo stimolante approccio al pensiero algoritmico, ai diagrammi di flusso, ed ai principali costrutti sintattici del BASIC.
L'UNEBA, associazione di categoria degli enti assistenziali ed educativi, ha mostrato una particolare sensibilità all'acquisizione delle nuove tecnologie.
La sezione campana ha deliberato l'istituzione di corsi di aggiornamento, il primo dei quali si è tenuto nel mese di giugno 1985 con la partecipazione di oltre 20 fra dirigenti, economi e personale religioso e laico.
Attualmente è in corso di svolgimento il secondo corso di alfabetizzazione ed un seminario dedicato alla definizione di pacchetti software per il primo e secondo ciclo della scuola elementare, ed alla produzione di corsi di inglese e musica.

CORSO I.C.S.

PROGRAMMAZIONE DEL CURRICOLO

Il Corso I.C.S. (Il Computer a Scuola) è stato concepito come una sperimentazione su tre linee direttrici:
1) APPLICAZIONE IMMEDIATA - Lavagna elettronica interattiva.
2) APPLICAZIONE TRASVERSALE - Somministratore di test e verificatore del livello di apprendimento delle singole materie.
3) APPLICAZIONE AUTONOMA - Macchina da programmare (BASIC e LOGO)
Il corso si è avviato con una ricerca che ha coinvolto gli allievi delle classi terminali, articolata su:
— Il computer: che cos'è, come è fatto, come funziona.
— Usi del computer.
— Il computer nella pubblicità: rafforzamento dell'immagine di qualsiasi merce.
Si è passati, di seguito, alla fase di familiarizzazione: per motivi organizzativi e didattici le classi sono state divise in moduli di max 15 alunni, ai quali è stata assegnata 1 ora alla settimana.
Il laboratorio di informatica è stato istallato in un'aula dotata di 4 posti di lavoro, costituiti da 3 banchi biposto: sull'ultimo, per non affaticare la vista, il video, sul banco centrale le eventuali periferiche (drive, stampante, plotter), e sul primo tastiera, registratore, joystick; tutti i cavetti di collegamento sono stati fatti passare al di sotto dei banchi per non intralciare e disorientare i bambini.
Uno speciale commutatore, realizzato su progetto DIDASOFT, è stato inserito sul bus seriale per poter utilizzare due o più tastiere con un solo drive.
Sono stati definiti una serie di pass logici per la progressiva acquisizione di un controllo avanzato dello strumento computer:
— Familiarizzazione con la tastiera (Esercizi di scrittura).
— Editor di schermo e indirizzamento del cursore.
— Set caratteri (Tasti CBM-SHIFT-SHIFT LOCK) e colore (CTRL).
— Coordinazione visuomotoria con joystick (Videogame).
— Disegni su video.
— RETURN e modo diretto (PRINT e uso del computer per i calcoli).
— Comandi operativi del BASIC (RUN-STOP-CONT-STOP + RESTORE-LOAD-NEW).
— Uso del Datassette e del Floppy Disk.

CONDUZIONE DEGLI ESITI

La ricostruzione in classe dell'esperienza ha impegnato tutti i bambini nella riproduzione in cartone di Unità centrale e periferiche, che è servita all'acquisizione della terminologia e all'analisi delle correlazioni fra CPU e dispositivi ausiliarii (insiemi di INPUT, di OUTPUT e memorie di massa).
In contemporanea sono stati proposti agli allievi elaborati grafici ed espressivi sul tema «l'ora di informatica».
Infine, si è avviato un discorso sull'Educazione Tecnologica: esaminati vari dispositivi di uso comune (Radio, TV, Registratore, Tastiera musicale, Calcolatrice tascabile, Computer), si è giunti ad identificare alcuni elementi significativi:
A) Interruttore di accensione e alimentazione elettrica (spunto per una ricerca sul tema ENERGIA).
B) Programmabilità e grado di interattività.

CONSIDERAZIONI FINALI

Prima di tutto va sottolineato che è indispensabile per l'operatore didattico avere le cognizioni che consentono l'accesso al programma durante ogni sessione di lavoro.
Le sperimentazioni di didattica assistita dal computer non sono affatto collegate né coordinate, ad esclu-

sione della lodevole opera di riviste come COMPUSCUOLA, e M&P COMPUTER.
A questo proposito sembra opportuno esprimere l'auspicio, più che di un organismo centrale di coordinamento a livello di Provveditorati o Ministero P.I., di dotare alcune scuole di modem ed idoneo software di comunicazione.
Se l'informatica è lo strumento che accelera la circolazione delle idee, è impensabile abbandonare all'isolamento i futuri volonterosi sperimentatori.
Proprio in questo senso va il progetto dell'Associazione DIDASOFT di realizzare una Banca Dati per l'Informatica-didattica, punto di riferimento per un Network scolastico.
Considerato il ritardo con cui si muove il nostro paese, bisogna integrare l'alfabetizzazione telematica in quella informatica, senza rimandare il tutto ad un ipotetico secondo tempo.
È ora, infine, che maturi una committenza qualificata per poter disporre di software di alto livello, capace di andare molto oltre i semplici test o le nozioncine di BASIC, divenendo un reale ausilio dello sviluppo ed evoluzione del pensiero e delle capacità logico-deduttive.

Corso Sperimentale di Informatica

di Libero di Leo - Coordinatore didattico Istituto OSF-Napoli

Nel corso dell'anno scolastico 1983-84 l'Istituto «Opera per la Salute del Fanciullo» ha ricevuto in dono un computer VIC 20, da destinare all'attività ricreativa di una decina di minori ospiti a convitto.
Immediatamente si è acceso l'entusiasmo dei ragazzi e si è avuto modo di constatare un interesse ed un'applicazione non comuni che andava ben oltre la pura e semplice utilizzazione del computer per i videogiochi.
Nel corso dell'anno molto software è stato ripreso dalle riviste specializzate e testato anche in ambito didattico; si sono iniziati a progettare e realizzare dei semplici programmi di aritmetica e lettura.
Sospesa l'attività di convitto, con il ritorno alle famiglie di provenienza o la sistemazione in affidamento familiare degli ultimi dieci minori, si sono concentrate tutte le risorse sul semiconvitto, che interessa 130 bambini, in 7 classi (1 Sezione di Scuola Materna e 6 classi di Scuola Elementare), assistiti dal Comune di Napoli; nell'ambito di tale servizio si è organizzato un Corso Sperimentale di Informatica.
Si sono dovuti risolvere tre ordini di problemi:
1 - FORMAZIONE DEL PERSONALE
Un intervento didattico a vasto raggio non può prescindere dalla formazione di base delle operatrici scolastiche che devono diventare parte attiva di questo particolare momento educativo.
Si è preferito istituire un corso in sede, invece di demandare a strutture esterne all'Istituto l'addestramento delle animatrici sia per la poca affidabilità dei «Corsi di BASIC» esistenti sul mercato a Napoli sia per la disponibilità di uno specialista in grado di assicurare la formazione informatica di base, con una accentuazione per le finalità didattiche.
2 - ATTREZZATURA HARDWARE
Si è scelto di adottare i computer COMMODORE per la loro larga diffusione, garanzia di servizi, documentazione e programmi.
Si è considerata anche l'economicità e l'espandibilità, la disponibilità di software di ogni genere, ed infine la particolare sensibilità alle utilizzazioni di tipo didattico nella Scuola di base (vedi Progetto LUCAS, Progetto 100 scuole).
La dimensione dell'investimento è stata determinata sulla base di un budget di 5.000.000, che ha permesso l'acquisto di 2 Commodore 64 e 2 Vic 20, due Floppy Disk Drive, Stampante MPS 801, Plotter 1520, Monitor, accessori vari e soprattutto oltre 1200 programmi (Utility, Linguaggi, Gestionali, Educational e Videogame).
Alla fine dell'anno scolastico è stato deliberato dall'Assessorato all'Assistenza del Comune di Napoli un finanziamento straordinario da destinarsi all'attività di introduzione dell'informatica nella scuola.
3 - ATTREZZATURA SOFTWARE
La dotazione di software è sufficiente e c'è un continuo arricchimento derivante dalle pubblicazioni specializzate e da software commerciale, che viene personalizzato e semplificato.
Qualche idea nuova è stata sperimentata con successo: ad esempio un wordprocessor (SPEEDSCRIPT), utilizzato senza caratteri di controllo, è stato trasformato in un tabellone elettronico, una specie di libro di testo che conservando le funzioni caratteristiche del trattamento dei testi (scorrimento parola per parola, ricerca di termini, permanente modificabilità, ecc.).
Naturalmente non ci si è tirati indietro di fronte alla prova di realizzare del software in proprio, che è stato inserito nel I censimento del software didattico realizzato dall'A.I.C.A. (Gr. Edit. Jackson).

L'ASSOCIAZIONE DIDASOFT

Un gruppo di giovani programmatori, operatori e docenti si è riunito intorno a questa iniziativa con l'obiettivo di svolgere un'azione di stimolo alla diffusione dell'informatica e nuove tecnologie in ambito scolastico, attraverso la promozione di Courseware di alfabetizzazione per insegnanti, la produzione e sperimentazione di software didattico.
Nell'ambito dell'Associazione DIDASOFT, che si è così costituita, si avverte l'esigenza di distinguere nettamente tre diverse figure professionali:
— Progettista di software didattico.
— Programmatore.
— Operatore-gestore dei programmi CAI.
In attesa di una netta definizione di ruoli e competenze, si opera nel senso di un bricolage-software, che tende ad integrare programmi commerciali e prodotti in proprio in un percorso logico mirante a precisi obiettivi di formazione.

MICRO & PERSONAL COMPUTER

DIRETTORE RESPONSABILE: Gianfranco M. Binari
SEGRETARIA DI REDAZIONE: Bianca Spezzano - **ASSISTENZA:** Aurelia Spezzano
COORDINAMENTO TECNICO: Marco Iori
SEZIONE MERCATO: Paolo Corciulo
PROGETTO GRAFICO: Ovidio Ricci
FOTOGRAFIA: Alessandro Neri
PUBBLICITÀ: Quit of the Spring - 02/790893
UFFICIO TRAFFICO: Maurizio Ottaviani, Roma 06/893139-897261
HANNO COLLABORATO: Matteo Pedroni - Ernesto La Guardia - Daniela Giacomelli - Robert Albanese - Corrado Zanella - Fiorenzo Forza - Pietro Hasenmayer - Andrea Bassanelli - Ezio Raddi - Paolo Bagnaresi - Giovanni Scavino - Flora Spanò - Giovanni Corsi - Giuseppe Bleiner
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 Sud, 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.

INDICE INSERZIONISTI

31 **C.L.U.P.** - P.zza Leonardo da Vinci, 32 - 20100 Milano
14 **CEAG** - Via L. D'Aragona 10 - 20100 Milano
25 **COMPSOFT** - Italians Court - Shamley Green - N2 Guildford Surrey - England
50 **COMPUTER CENTER** – Via Nizza 48 - 00100 Roma
139 **COMPUTER HOUSE** - Via Ripamonti 194 - 20100 Milano
144 **COMPUTIME** - Viale Parioli 25 - 00100 Roma
IV cop. **DATA BASE** - V.le Legioni Romane 5 - 20147 Milano
37 **ESA COMPUTER & SOFTWARE** - Via Sassonia 32 - 47037 RIMINI (FO)
13 **FELDMHULE** - Fritz Vomfelde Platz 4 - Dusselforf - W. Germany
143 **FRANCOMPUTER** - C.so Fogazzaro 139 - 36100 Vicenza
29-33-57 **G.B.C.** - Casella Postale 10488 - 20100 Milano
16 **H.B.S.** - Via D. Fontana 135/c - 80131 Napoli
9 **HONEYWELL-** Via Vida 11 - 20100 Milano
15 **I.C.O.** - Via dei Tigli 14 - Opera (MI)
142 **INFORMATICA BIELLA** - P.zza San Paolo 1/b - Biella (VC)
12 **JET SET INFORMATICA** - Via Nino Bixio 34 - 20129 Milano
141 **MACK** - Via Tiburtina Km 20 - Bagni di Tivoli (RM)
100 **MANNESMANN–TALLY** - Via Cadamosto 3 - Corsico (MI)
III cop. **MEE** - Via Boni 29 - 20144 Milano
34-35 **MELCHIONI SpA** - Via Colletta 37- 20135
66-67 Milano
140 **MEMOR INFORMATICA** - Via Togliatti 4 - Perignano (PI)
140 **MICROSHOP** - Via Corte Longa, 15/17 - Monza (MI)
17 **N.C.R.** - Viale Cassala 22 - 20143 Milano
21-23 **NOVEL** - Via Offagna 8 - Recanati (MC)
4-5 **OLIVETTI** - Via Jerwis 77 - 10015 Ivrea
143 **P.E.G.** - Via Quintino Sella 13 - 50100 Firenze
26-27 **PHILIPS** - P.zza 4 Novembre 11 - 20100 Milano
142 **PREMI UN TASTO** - Via Marconi 3/R - 50100 Firenze
141 **PROGRAMMA 2000** -Loc. Le Macere - 00060 Formello (RM)
139 **SESAM INFORMATICA** - Via Vittorio Veneto 153-159 - 70043 Monopoli (BA)
139 **SIRANGELO COMPUTER** - Via N. Parisio 25 - 87100 Cosenza
10-11 **SPERRY** - Via Pola, 9 - 20100 Milano
18-19 **TALLGRASS (Distr. centro-sud) - TOP LINE** - Via Calabria 12 - 00187 Roma
18-19 **TALLGRASS (Distr. nord) - SIRIO INF.** - V.le Certosa 148 - 20156 Milano
51 **TELAV** - Via Leonardo da Vinci 43 - 20090 Trezzano sul Naviglio (MI)
II cop. **TELCOM** - Via M. Civitali 75 - 20100 Milano
45 **TOP LINE**- Via Calabria 12 - 00187 Roma
140 **WESTMINSTER** - Via Tevere, 80/4 - Osmannoro/Sesto F. (FI)

SUL PROSSIMO MICRO & PERSONAL COMPUTER C'È:

N. 60 dic.

Linguaggi della 4ª Generazione - Perché Office Automation?
WP: la proposta IBM- Guida critica all'Easy Script per C-64
Scelgo IBM PC o Olivetti M-24?

Prove:

Personal H.P. Vectra - Stampante Epson HS-80 portatile
Orologio I.C.O. per C-64 - Programmi TOTUS 1-2-X, Data Base
evoluto R-5000 e Clout per PC, Harmony per Apple IIe/c, Simbols per Macintosh

Area MSX:

Il punto sul mercato USA - Il sistema MSX Pioneer - 6 recensioni di sw in commercio

Inoltre:
In Diretta dal Mondo, Spazio Tecnico, Primo Computer, Lezioni di ProDOS, Dal Mercato Italiano

Nota: alcuni degli articoli segnalati possono slittare a numeri successivi per insindacabile giudizio della Redazione.