

MICRO & PERSONAL

lire 7.000



computer

M&P COMPUTER - OTTOBRE N. 10 - 1993

Anno XIV - Mensile Sped. abb. post. gr. III 70%

UN CUORE CYRIX 486 PER COMPUTER UNION

Tutte le novità
di SMAU '93

INCHIESTE

Come usare le API di Windows
con Visual Basic

TECNOLOGIE

Avviate i motori, si decolla

TELECOMUNICAZIONI

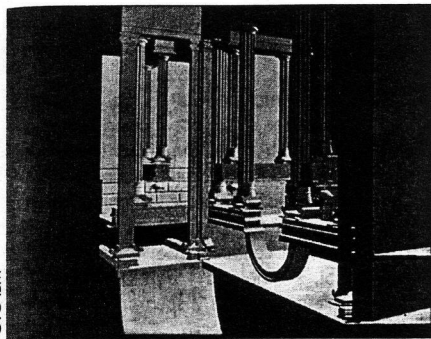
Quanto costa fare
l'upgrade del PC?

TEST

7 PRODOTTI IN ASSAGGIO

PHILIPS BRILLIANCE, BANANA PER WINDOWS, COMPAQ PRESARIO, PCPHOTO ALBUM, TRAVELMATE WINDX2/50, SHR FLEXMASTER, SHR
FLEXLIGHT, SHR FLEXPOWER, EPSON ACTIONNOTE, MITSUBISHI DIAMOND PRO 17, M.L.L. WIZDOM-PRO, UNIDATA POWERDESK, ALPISOFT
VOYAGER, QMS COLOR SCRIPT LASER 1000, SO MUCH SHAREWARE 3.0, LOGITECH EASY SCAN, DENTAL PLUS, TURBOSYSTEM, SOFT KA-
RAOKE, MICROSOFT PUBLISHER 2.0, APPLE NEWTON, COMPUTER UNION ADVANCE 486 S-40, POWERBOOK 180C, DTP SMARTCACHE III
M2021, STAR SJ-144, MICROSOFT ENCARTA, ESATTO 2.5, AUTOCAD 12 PER WINDOWS, LEGENT SYLLABUS, DYLOG HOP GESTIONE ALBER-
TI, LOTUS 1-2-3 VERSIONE 4, KWIKDRAW, PC-DRAFT, MICROCAD, MICROLATHE, FLASHBACK, NIPPON SAFES INC.





Un altro esempio di ricostruzione elettronica di strutture architettoniche. Nella foto, l'elaborazione tridimensionale di architetture illusorie ("tromp-l'oeil") dipinte sulle pareti della Villa dei Misteri a Pompei.

della esperienza visiva diretta, visto che le lezioni si svolgevano quasi esclusivamente in classe, con il solo supporto stampato, per ovvie limitazioni logistiche e di tempo. Le tecnologie informatiche intervengono

oggi a colmare le mancanze di esperienze dirette, utilizzando l'importazione di immagini e la creazione di archivi, fino alle tecniche di simulazione e di realtà virtuale.

In particolare l'impiego di quest'ultime consente all'allievo di partecipare a momenti di 'esperienza visiva' e in molteplici situazioni; tutto ciò favorisce l'accumulo di esperienze, in definitiva la base per i meccanismi di selezione e di apprendimento.

IL RAPPORTO TRA DOCENTE E COMPUTER

L'insegnante non 'racconterà' più l'opera d'arte, ma controllerà il processo d'apprendimento regolando il flusso di informazioni e di immagini; di quest'ultime ne guiderà e suggerirà le possibili manipolazioni come riduzioni, ingrandimenti, sostituzione di colori, scomposizioni, estrapolazione delle componenti per eventuali confronti con altre immagini d'archivio...

Da queste esperienze si possono sviluppare capacità per effettuare collegamenti storico-culturali e ambientali. Le notevoli esperienze accumulate in passato nella realizzazione di mostre con l'ausilio delle tecniche informatiche, dove la ricostruzione di ambienti e di immagini in simulazione di 'visite virtuali' avevano finalità estetiche, come nel campo della simulazione del restauro, hanno aperto nuove strategie d'apprendimento.

È come operare in un laboratorio attivo, in cui ogni ipotesi può essere prontamente verificata.

L'allargamento dell'orizzonte per l'insegnamento delle discipline artistiche ha un costo che investe principalmente l'aggiornamento dei docenti.

Essi dovranno acquisire le abilità necessarie all'uso dei nuovi strumenti a loro disposizione (fino alla programmazione multimediale e ipertestuale per la composizione di percorsi didattici) e guidare l'allievo al raggiungimento degli obiettivi cognitivi, evitando loro di cadere nella suggestione per gli strumenti stessi. ☺

FLASH...FLASH...FLASH

LA FORMAZIONE UNIVERSITARIA IN COOPERAZIONE CON L'INDUSTRIA

Il gruppo di ricerca della Commissione delle Comunità europee sulle "Risorse umane, l'Educazione, la Formazione e la Gioventù", ha pubblicato un testo intitolato: "La Formazione universitaria europea/cooperazione industriale: una formazione d'avanguardia per la competitività". Questo testo fa parte di una comunicazione della Commissione al Consiglio e al Parlamento europeo. La Comunicazione riprende le idee portanti di tre progetti di lavoro della Commissione pubblicati nel 1991. Il testo ora pubblicato concentra la sua attenzione sul rapporto tra la formazione universitaria e il mondo economico e tenta di fare il punto sulle esperienze di questi ultimi anni in questo campo. L'obiettivo è di suggerire alcuni strumenti in grado di arricchire il dibattito sul ruolo e i requisiti dell'università di fronte all'esigenza di collaborazione sempre più stretta con l'industria. Il testo raccoglie e sintetizza le linee guida di esperienze di collaborazione tra università e industria avvenuta al livello nazionale. Il lavoro intrapreso dal programma Comett al livello transnazionale, coinvolgendo università e industria nel campo delle nuove tecnologie, viene presentato ampiamente nella pubblicazione.

Per ulteriori informazioni:

Commission of the European Communities Task Force Human Resources, Education, Training and Youth.

Comett Programme
Attn. Mr D.Guyader
200 Rue de la Loi
B-1049 Brussels
Tel: + 32-2-29.66.322
Fax: + 32-2-29.55.719

UN PROGRAMMA INTERATTIVO SU FLOPPY DISK

COSINE, un progetto Eureka sponsorizzato da 18 governi europei e dalla Comunità europea, ha annunciato uno stanziamento di fondi a favore di nuovi o potenziali utenti per l'acquisto di un programma interattivo preliminare offerto in singoli floppy-disk in versione Macintosh, Windows e DOS. Il programma sarà presto disponibile tramite file transfer. COSINE intende stabilire degli standard OSI pan-europei in vista di unificare l'infrastruttura informatica di comunicazione fra tutti gli operatori accademici, dell'industria e della pubblica

amministrazione. La fase di sperimentazione che ebbe inizio nel 1990, include un certo numero di subprogetti e prevede l'allestimento di progetti pilota. Per ulteriori informazioni:

COSINE Project Management Unit RARE
Attn. Time Oake, Market Development Manager
Singel 466-468
1017 AW Amsterdam
The Netherlands
Fax +31-20-63.93.289

BOLOGNA: INVITO ALLA COMUNICAZIONE MONDIALE TRA LE SCUOLE

Il Comune di Bologna si è impegnato da 1984 a trasferire nella scuola le nuove tecnologie ed ha approvato il programma di interventi "Progetto Scuola e Territorio", d'intesa con il competente Provveditorato agli Studi, volti ad attuare collaborazioni tra il sistema formativo e il suo contesto sociale e di servizi. Il progetto KIDSLINK nasce da questa opportunità, in un rapporto di collaborazione tra il Comune di Bologna, l'Istituto di Radioastronomia del CNR e il circolo Arci Computer Club. Derivato dal progetto internazionale KIDLINK, favorisce lo scambio culturale, linguistico e informatico tra ragazzi tra i 10 e i 15 anni di tutto il mondo, utilizzando le reti telematiche realizzate dagli enti di ricerca. L'accesso è libero alle scuole e agli insegnanti che ne faranno richiesta. KIDLINK coinvolge attualmente alcune centinaia di scuole distribuite in 30 Paesi. Il sistema informativo approntato svolge le seguenti funzioni:

- Concentratore di posta internazionale
- Concentratore di posta interna
- gestore dell'area conferenze
- archivio per strumenti didattici
- archivio di software didattico.

Il progetto è indirizzato prevalentemente alle scuole medie. Possono fare richiesta di adesione scuole dotate di calcolatore, modem e programma di emulazione di terminale; riceveranno una password che permetterà loro l'accesso al calcolatore centrale e al sistema di posta elettronica.

Per saperne di più rivolgersi a:

Circolo Arci Computer Club
via Andreini 2 - Bologna