

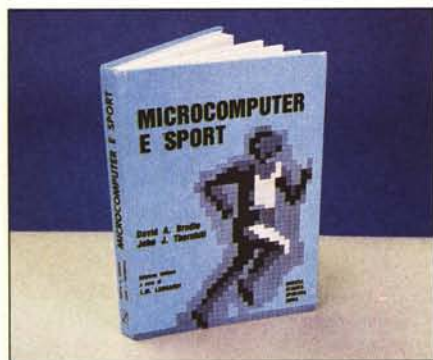
traduttori, interpreti, sistemi operativi e di programmazione.

Molto tecnico nella trattazione, ma anche di facile comprensione, il libro può essere utilizzato al solo scopo di lettura o come testo di studio, anche a livello universitario.

Franca Basilotta

## Microcomputer e sport

di D.A. Brodie e John J. Thornhill  
Ed. Italiana di L.M. Leonardi  
Società Stampa Sportiva Roma  
222 pagine, Lit. 26.000



Non c'è dubbio che gli anni che stiamo vivendo siano quelli iniziali di una nuova era fortemente caratterizzata dall'«informatizzazione» di ogni campo dell'attività umana.

Al di là di qualsiasi suggestione filosofica questo settore della tecnologia, l'informatica, è in grado di fornire ineguagliabili strumenti che consentono al pensiero umano di liberarsi delle panie del calcolo, della classificazione, in una parola, di tutte le operazioni ripetitive, per esprimere con maggior efficacia le sue capacità di fantasia e creatività. È ovvio che anche il settore specifico dello sport può giovare di queste opportunità, ma per poterne godere appieno, è indispensabile conoscere puntualmente le prestazioni che una macchina può fornire, oppure i problemi che una tecnica può risolvere.

Il volume di D.A. Brodie e J.J. Thornhill: «Microcomputer in sport and physical education» tradotto in italiano col titolo: «Microcomputer e sport» da L.M. Leonardi, edito per i tipi della Società Stampa Sportiva Roma, non è un volume concepito come un manuale per programmatori, ma è un'opera abbastanza discorsiva che elenca alcuni specifici campi dell'attività sportiva in

cui può essere utile l'informatica, ed esemplifica i modi in cui i problemi sono stati affrontati e risolti.

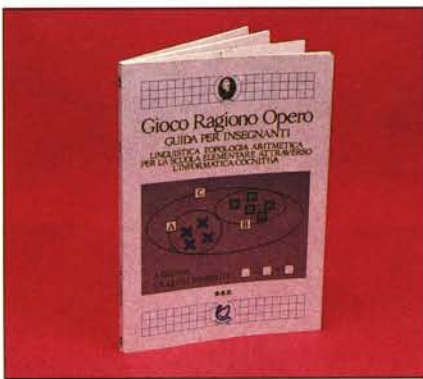
Il limite del libro è quello di essere stato scritto per un pubblico anglosassone riferendosi ad alcuni sport e situazioni tipiche di quella cultura. Tuttavia alcuni capitoli, ed in particolare quelli relativi alle tecniche di allenamento e tattiche di gioco, ai bilanci energetici nei praticanti attività sportive, alle elaborazioni di dati antropomorfici e fisiologici sono estremamente interessanti ed immediatamente utilizzabili. Il lavoro di traduzione di L.M. Leonardi, validissimo Medico Sportivo che da oltre dieci anni si dedica allo studio delle applicazioni in questo campo dell'informatica, come responsabile del settore Elaborazione Dati del Dipartimento di Fisiologia e Biomeccanica dell'Istituto di Scienza dello Sport di Roma, ha reso quest'opera più consona al tipo di cultura italiana, anche attraverso il rifacimento di alcuni capitoli.

In conclusione si tratta di un volume che, anche se specchio di un mondo un po' lontano dal nostro risulta prezioso per la quantità di stimoli e spunti applicativi che offre alla fantasia di chi si occupa di sport.

Carlo de Michele

## Gioco Ragiono Opero

G.R.D.  
Gruppo Editoriale Jackson  
Via Rosellini, 12  
20124 Milano  
79 pagine, Lit. 5.000



L'informatica si sviluppa su un processo logico molto semplice che, partendo da pochi concetti fondamentali (ingresso, uscita, negazione, codifica, archiviazione, ecc.), procede verso un processo di astrazione sempre maggiore.

Il computer, sul quale vengono messe in pratica queste conoscenze, può essere considerato come la mente di un bambino al quale bisogna fornire, con estrema chiarezza e semplicità, tutte quelle informazioni di base che gli permetteranno le elaborazioni future.

Gli autori del presente volume hanno condotto una lunga esperienza nella scuola elementare ed hanno tratto dalla logica informatica un ottimo strumento didattico che, adesso, intendono comunicare agli altri maestri.

In particolare, l'applicazione dell'informatica cognitiva nella scuola ha rivelato un notevole successo in quei particolari soggetti che presentavano difficoltà di apprendimento e per i quali i vecchi metodi didattici avevano dato luogo a ripetuti insuccessi. Ha rappresentato un forte stimolo verso un uso più preciso del linguaggio per quei soggetti con capacità rientranti nella media.

Anche se il criterio è quello informatico, non esistono macchine: le macchine altro non sono che scatole vuote nelle quali viene archiviata la nostra conoscenza ed è proprio questo che faranno gli allievi: archiveranno in scatole vuote tutte le frasi che riusciranno a comporre, dopo averle trascritte su apposite strisciette (paragonabili ciascuna ad un Byte): man mano che gli alunni passeranno all'apprendimento di altre procedure, riusciranno a trarre dal proprio archivio delle riflessioni (per lettura e confronto) che trasferiranno anche in altri campi con un sempre maggiore grado di astrazione.

Il metodo parte dall'utilizzazione di schede nelle quali è selezionato un campionario di parole (paragonabile al vecchio alfabetiere): dalle schede si passa progressivamente alla fase di lettura, composizione di altre parole, composizione di frasi, uso dei connettori logici, assegnazione dei valori di verità, codifica e archiviazione.

Verranno introdotti anche i diagrammi di flusso intesi a porre l'attenzione dell'allievo sui vari processi logici. I diagrammi sono introdotti sotto forma di gioco: tramite il loro controllo si realizza una maggiore riflessione.

Con questo metodo viene sviluppata la topologia, la linguistica e la matematica, i legami e le operazioni fra di loro. Il tutto è sviluppato sotto forma di gioco con molti esempi pratici utili agli insegnanti.

Il lavoro degli autori si sviluppa su due volumi, quello di teoria, il presente, ed uno di didattica (raccolta di schede). Le intenzioni degli autori sono volte alla realizzazione di altri volumi, ciascuno per un diverso livello di studio, sempre nell'ambito delle scuole elementari.

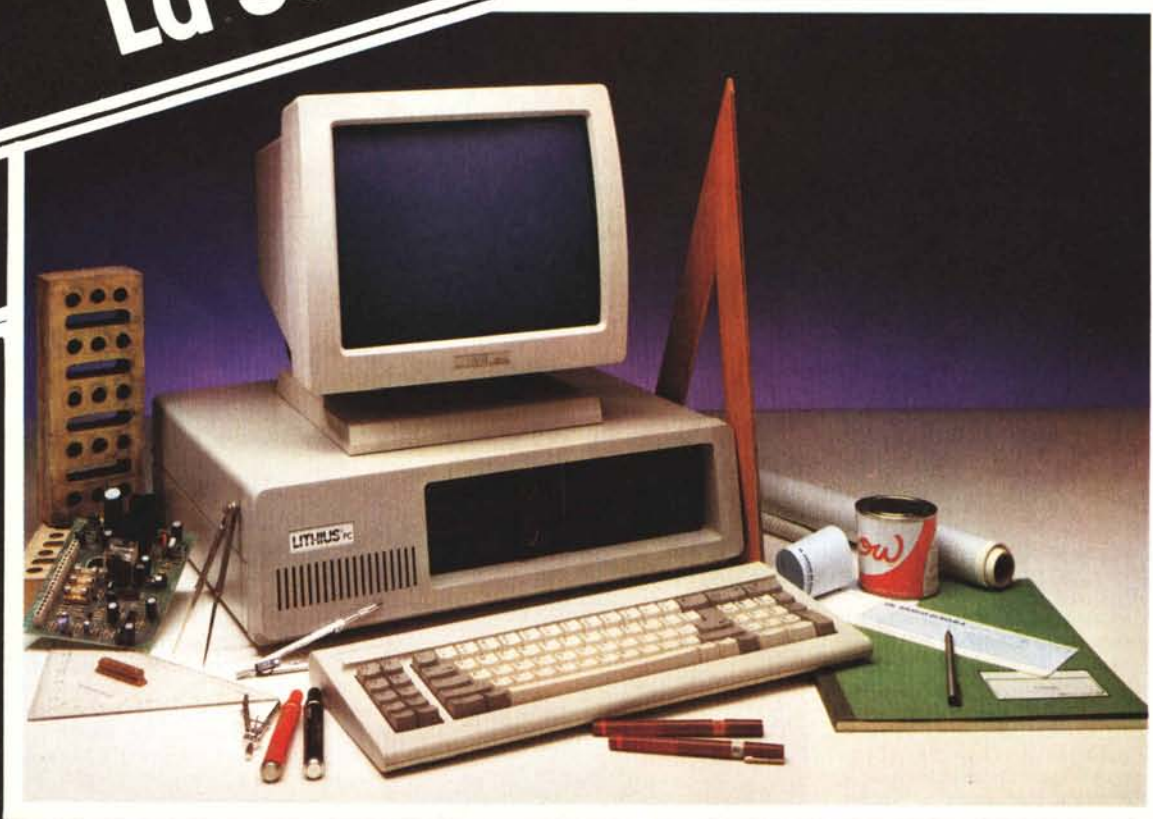
Franca Basilotta

proposte globali per i nuovi

"ferri del mestiere"

**LITHIUS<sup>®</sup>** escalation...

**PC**, informatica per tutte le professioni.  
La scelta della ragione.



- Piastra madre con microprocessore 8088 4,77/8 MHz
- 8 slots (hard/soft compatibili)
- Memoria RAM fornita su piastra: 256 kRAM espandibile a 640 kB direttamente on-board
- Memoria ROM 8 kB espandibile 64 kB
- Driver Teac 360 k e/o 1,2 MByte
- Configurazioni possibili: PC/1, PC/2, PC/XT, PC/8086 10 MHz
- Completo di cavi e manualistica in italiano

DISTRIBUTORI  
AUTORIZZATI

H.H.C. srl  
Viale Libia 209, Roma  
tel. 06/836459

OBERON COMPUTER  
Via T. Campanella, 41  
Roma - tel. 06/3583859

DELTA BIT sas  
Via G. Verdi 26, Albano (Rm)  
tel. 06/9304664

H.H.C. Italiana sas  
Via Tunisia 7, Avezzano  
tel. 0863/556106

P.S.A. di Giuseppe Masenza  
Via Città di Modena 1  
Bologna - tel. 051/461507

FINACRONOS sdf  
L.go della Zecca 10/1  
Genova - tel. 010/2699631

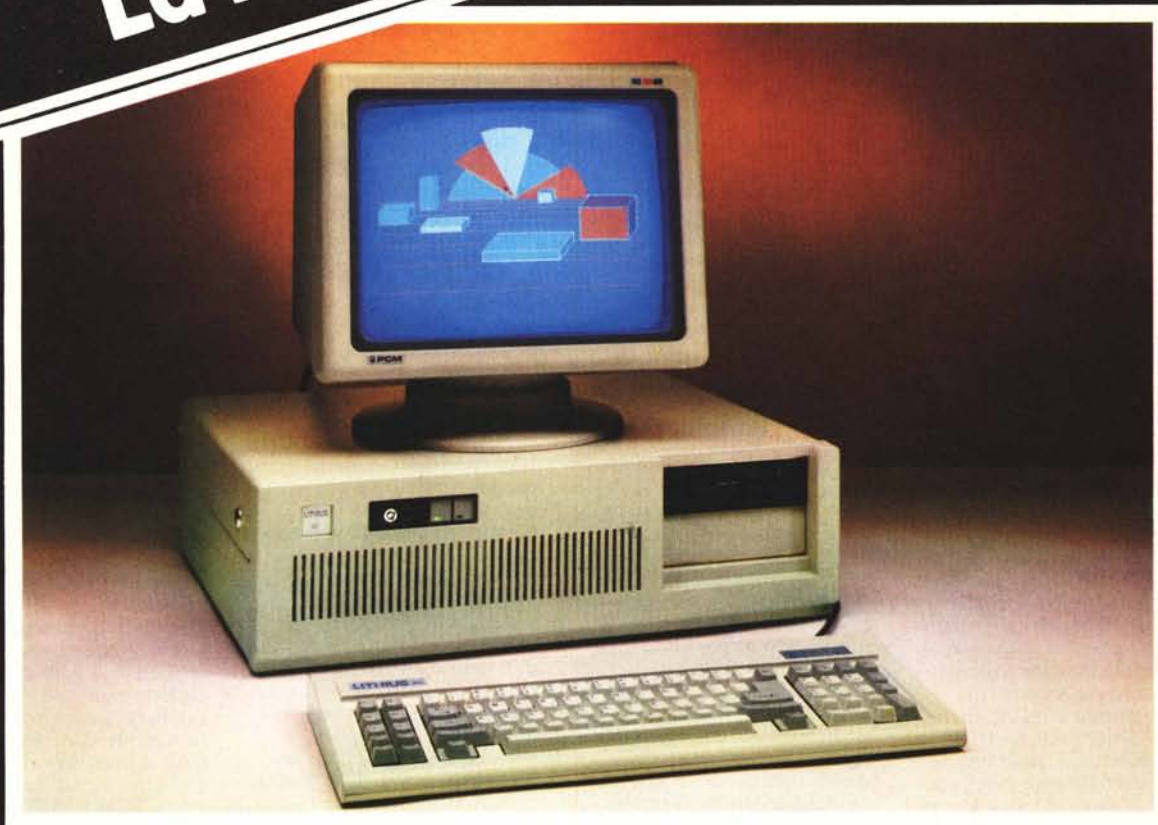
METEOR, di Maria Sepe  
Via A. Diaz, 97  
Portici (Na) tel. 081/7752161

DAMATAX srl  
Via G. Campolo, 39  
Palermo - tel. 091/575369

H.S.S. srl  
Via Cernaia, 11 - Messina  
tel. 090/775912

ASSOVEL INFORMATICA srl  
Via Sassari, 57 - Cagliari  
tel. 070/665849

**AT, più veloce,  
più potente, più capace, più...**  
**La ragione della scelta.**



- Microprocessore 80286 16/32 Bit
- Clock doppia velocità:  
6 MHz completa e perfetta compatibilità  
8 MHz (cioè 33% più veloce) commutabile  
mediante switch esterno
- Memoria centrale RAM 640 kByte residenti  
ON-BOARD espandibili a 1024 mediante pon-  
ticello rimovibile
- EPROM 32 kB residenti su scheda madre
- Alimentatore 200W con ventola
- Contenitore metallico apribile a compasso
- Scheda video monochrome grafica alta riso-  
luzione con uscita per stampante parallela
- Tastiera 83 tasti 3 LED indicazione stato
- 1 Driver slim 1,2 MByte formattati
- Controllore per due Hard disk e due Driver da  
1,2 MByte
- 1 Hard disk Winchester da 20 MByte

**Electronic  
devices srl**

00173 Roma  
Via U. Comandini, 49  
Tel. 613.23.94 - 613.26.19  
Tlx. 620570 ELDEV-I



**ED® FLOPPY DISKS**  
per ogni  
Computer  
100% controllati e garantiti

- Tutte le densità magnetiche:
- Singola faccia, doppia densità
- Doppia faccia, doppia densità
- Densità ultra alta 1,6 MByte 96 TPI