

La Macchina del Tempo

In attesa che qualche scienziato di genio ci proponga un sistema per viaggiare effettivamente nel tempo e visitare la Roma Imperiale dal vivo, possiamo accontentarci di effettuare una visita virtuale e vedere la capitale del mondo (beh, almeno allora...) com'era: coloratissima.

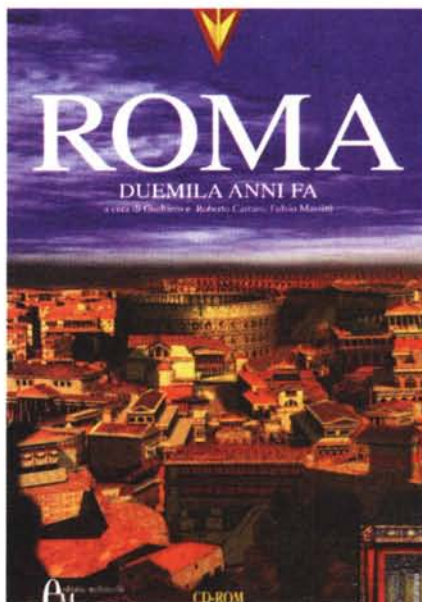
di Dino Joris

Gli appassionati del genere Star-Trek probabilmente adorano l'idea di una macchina del tempo e la considerano davvero futuribile. Per quanto mi riguarda, tendo a non escludere alcuna possibilità, pur ritenendo più probabile che il nostro futuro ci riservi delle macchine di realtà virtuale che potranno farci credere di essere davvero nella Roma Imperiale (o in qualunque altro momento/luogo del passato), dandoci tutte le necessarie percezioni sensoriali e consentendoci un controllo di movimento e sensazioni tale da farci confondere la realtà vera con quella virtuale. Poi qualcuno potrà forse scambiare le due realtà e...

Ma non lasciamoci trascinare troppo dalla fantasia, forse è meglio semplicemente farsela stimolare con un piccolo viaggio virtuale nella Roma Imperiale. Iniziamo il viaggio insieme?

Roma Duemila Anni Fa

L'attribuzione del colore alle costruzioni romane in un ambiente virtuale è un'operazione certamente innocua: nessuno si ecciterà troppo nel vedere dei colori decisi quali rosso e blu decorare vari elementi architettonici del Colosseo, ad esempio. Certo diverso sarebbe

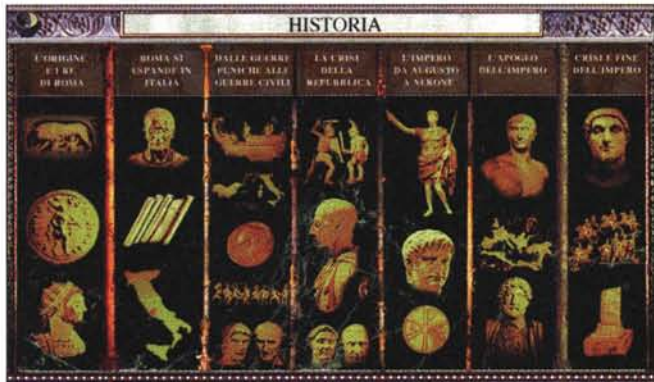


l'effetto della colorazione se essa fosse effettivamente applicata con azioni di restauro: non so quale potrebbe essere l'effetto sul pubblico, ma sono pronto a scommettere che il Ministro dei Beni Culturali sarebbe costretto a dimissioni irrevocabili (e con lui il sovrintendente alle Belle Arti) per le reazioni indignate (strumentali, probabilmente) dei mass media.

Mi chiedo cosa sia accaduto a Creta e nella madrepatria Grecia quando fu effettuato il restauro del palazzo di Minosse (nei vivacissimi colori originali, appunto: applausi o fischi?).



Quest'operazione di restauro virtuale (che lascia gli originali come sono) merita applausi, destinati sia agli au-



GUERRE MACEDONICHE E CONQUISTA DELLA GRECIA

... attraverso la diplomazia politica dei trattati di ...
 ... nel 196 Roma proclama la "libertà" della ...
 ... Grecia dalla Macedonia, ma in realtà ne ...
 ... si era il suo possesso.
 ... omo e l'invita insieme alle città greche, agli ...
 ... contri con la Macedonia e la Siria che ...
 ... determinano l'ingresso militare di Roma ...
 ... di Oriente, per rispondere ad iniziativa di ...
 ... l'eresi bellica, quale l'alleanza macedone con ...
 ... l'indole.
 ... fine delle guerre macedoniche nel 168 porta ...
 ... Roma non solo al dominio sulla Grecia e ...
 ... dell'Egeo, ma anche ad influenzare ...
 ... dipanamente gli stati asiatici. Nel 188, infatti, ...
 ... Antiocho, re della Siria, Roma impone ...
 ... una esperienza anche sul Mediterraneo ...
 ... orientale.
 ... con Publio e Sestio della Grecia sconfitta.



la fantasia per immaginare la gente per le strade, le piazze, i circhi e le case, per "ascoltare" le voci ed i rumori della città, per percepirne gli odori (ma il fatto di non percepire questi ultimi è forse di vantaggio, visto che almeno nei quartieri popolari i rifiuti organici prodotti nei piani alti erano, nottetempo, lanciati dalle finestre per strada!).

tori, sia all'architetto Italo Gismondi, maggiore riferimento degli autori. Questi ha prodotto, un buon numero di de-

Roma Duemila Anni Fa

Produttore:
SACIS e Editalia Multimedia

Distributore:
SACIS - Via Teulada 66 - 00196 Roma
Tel.: 06/374981 - Fax: 06/3723492
E-mail: offline@sacis.it
Internet: www.planetitaly.com

Prezzo: Lit. 89.000

Ambiente:
Windows 95 e Macintosh

Requisiti multimediali:
Windows 95: Pentium 75 con 16 MB di RAM, lettore CD 4x, colori a 64K
Macintosh: Power Mac 66 con 16 MB di RAM, lettore CD 4x, System 7.5 e migliaia di colori

cenni or sono, un imponente plastico della Roma Costantiniana, visibile nel Museo della Civiltà Romana di Roma. Sono certo che Gismondi sia riuscito, in virtù delle sue conoscenze, ad esercitare la fantasia per piegarla alla necessità di camminare per le strade della Roma antica, per entrare nei palazzi e nei templi, per vedere gli spettacoli nei circhi, forse anche per intrattenersi in piacevoli conversazione (anch'essa ovviamente immaginaria) con la gente. Con Roma Duemila Anni Fa non saremo tutti in grado di fare i viaggi fantastici del nostro, ma avremo tutti l'opportunità di vedere senza alcuno sforzo Roma com'era, muovendoci nelle strade tra monumenti e palazzi (vivamente colorati), visitandoli anche dall'interno, eccetera. Dovremo certo continuare ad esercitare

prodotto multimediale, che sfrutta la tecnologia QuickTime VR per la rappresentazione tridimensionale degli oggetti in realtà virtuale. L'apertura presenta una veduta dall'alto della Roma d'epoca, con possibilità di sorvolare la città a volo d'uccello e scegliere l'area di "atterraggio" (si sceglie tra Forum, Palatium, Campus Martius e Insula Tiberina). Si visitano poi i vari siti d'interesse di ogni area, girando con una buona dose di libertà sia intorno ad essi sia al loro interno. I controlli permettono di ruotare le immagini a 360 gradi, di ingrandirle, di cambiare l'elevazione, simulando l'osservazione dal vero. Così come accade con le visite reali, nasce il desiderio di sapere qualcosa di più su ciò che si sta vedendo. Il lettore può cercare di soddisfare questo desi-



pio, è stato privilegiato l'aspetto grafico piuttosto che quello della facilità di lettura).

Tuttavia i lodevoli sforzi profusi dagli autori per curare quest'opera (quattro anni, a quanto dichiarano) dal punto di vista della ricostruzione in realtà virtuale hanno dato dei risultati notevoli che compensano ampiamente la scarsità

d'informazioni storiche.

Così come siamo abituati a vederli offrire delle "edizioni rivedute e corrette" di libri tradizionali, assisteremo alla produzione d'edizioni rivedute e corrette di "libri multimediali", anche in virtù della continua evoluzione delle tecnologie.

Quando gli autori "metteranno mano" alle revisioni e correzioni, certamente faranno un servizio ai lettori se ampliaranno i testi per offrire

una maggiore profondità di informazioni (rendendo quest'opera anche utile agli studenti medi, ad esempio?).

Nel fare questo potranno forse trovare il modo per rendere più agevole la lettura e magari consentire la copiatura dei testi. Nel fare questo non dimentichino di dare un'occhiata agli accenti, che spesso (problema invero marginale) presentano "l'inclinazione sbagliata".

Ma non saranno gli accenti sbagliati a trattenermi dal complimentare gli autori: l'opera risulta nel complesso gradevole e interessante.

derio cliccando sulle icone delle aree culturali, Historia, Architectura e Vita, che sono sempre accessibili.

Attivando queste aree e le schede dedicate ai vari aspetti culturali e storici della Roma antica, il lettore si rende subito conto che gli autori hanno fortemente privilegiato le attività di ricostruzione virtuale degli ambienti, piuttosto che la narrazione verbale.

Le schede che si attivano sui fatti storici o sugli scorci di vita della Roma antica, infatti, sono piuttosto brevi. Da un certo punto di vista è una fortuna, visto che la loro lettura non è agevolissima (inevitabilmente, a parer



L'educazione superiore

Fisica Interattiva

Zanichelli Editore S.p.A. - Fax: 051/243437

Le opere di tipo educativo che sono state sino ad oggi recensite in questa rubrica possono essere suddivise in due categorie: linguistiche e educative per bambini (queste ultime prevalentemente dedicate alla matematica).

Attendevo da tempo un prodotto educativo diverso, di livello superiore (in senso scolastico, ma non solo) e sono stato accontentato. Ma solo parzialmente, perché Fisica Interattiva non è ancora un prodotto educativo finito e compiuto, ma un prodotto dimostrativo che contiene solo poche delle molte lezioni multimediali che la versione definitiva conterrà, per trattare tutti gli argomenti di fisica previsti nelle scuole superiori.

Fisica Interattiva trae le sue origini da un'opera per i licei di Enrico Fermi, rivista da Edoardo e Ginestra Amaldi (i meno giovani ricorderanno che nei licei "l'Amaldi" è stato per lungo tempo sinonimo di libro di testo di fisica) ed infine riscritta da Ugo Amaldi.

Con una tradizione di tale peso da rispettare, la creazione di una versione interattiva di questo corso di fisica non poteva non essere affrontata con grande serietà: merita il tipo di approccio della Zanichelli, che ha messo a disposizione degli addetti ai lavori (insegnanti, studenti e redazioni dei giornali), con una presentazione in un liceo di Roma e altre iniziative questo prodotto dimostrativo, chiedendo la loro collaborazione per mettere a punto l'edizione definitiva. Que-



sta collaborazione si concretizza con il riempimento di un questionario, presente sul CD-ROM, da parte degli insegnanti.

Una volta raccolti i commenti e suggerimenti della base, gli autori (non bastano le competenze di Amaldi, occorrono anche le competenze informatiche multimediali) potranno proporre una versione definitiva del libro di testo

multimediale.

L'opera si avvale dei classici strumenti: animazioni, filmati, suono, per facilitare con esempi la comprensione di concetti che possono risultare altrimenti ostici ai più.

Nella presentazione, Ugo Amaldi chiarisce che l'opera non si vuole proporre come alternativa ai libri tradizionali ma come strumento parallelo. Non si può non essere d'accordo sul fatto che per il momento è improponibile pensare ai CD-ROM come unico strumento didattico. Ma questo probabilmente solo per il fatto che il personal computer non è ancora in tutte le case e in tutte le scuole. Ma quando lo sarà, avrà ancora senso stampare libri?

E voi cosa ne pensate? Se siete degli addetti ai lavori (insegnanti di fisica) po-



Mecchanica Cinematica - Il moto circolare uniforme

istante t (s)

Gli archi di circonferenza percorsi da un punto sono direttamente proporzionali ai tempi impiegati a percorrerli: questo è dunque un moto circolare uniforme.

Mecchanica Cinematica - La velocità media e la velocità istantanea

ESEMPI

Archivio Sistemi di riferimento

L'uomo a testa in giù
Il sistema di riferimento terrestre
In quale sistema di riferimento?
La velocità in diversi sistemi di riferimento
La caduta dei gravi in diversi sistemi di riferimento

testre probabilmente offrire il vostro contributo rispondendo alle domande del questionario incluso in questo prodotto dimostrativo (di cui potrete ottenere una copia gratuita dalla Zanichelli, inoltrando una richiesta tramite la vostra scuola, al numero di fax 051/243437).

Giocattoli e giocattolai

Un'azienda affermata nel mondo dei giocattoli, che ha già una struttura di distribuzione e quindi un mercato aperto non può ignorare il mondo della multimedialità. Dopo Ravensburger e Mattel, ecco che anche l'industria italiana Clementoni si conquista i suoi spazi nel settore.

Per fare questo ha provveduto alla localizzazione di un paio di titoli, quali "L'inglese con Hickory e Monker" e "Teo, Leo & Manda", che sono programmi di apprendimento linguistico prodotti all'estero, ma per il resto ha fatto ricorso ai talenti multimediali italiani. I risultati sono più che buoni, tanto da farmi preferire le produzioni locali a quelle estere.

Tommy & Oscar Il Fantasma del Teatro

Questo è un prodotto di punta che offre un cartone animato della durata di oltre 60 minuti (basato su oltre 30.000 disegni), che può essere eseguito sia in modo passivo che in modalità interattiva. La qualità dei disegni animati e la fluidità delle animazioni sono di ottimo livello, a confer-



Tommy & Oscar Il Fantasma del Teatro

Produttore:
Clementoni S.p.A.

Distributore:
Leader Distribuzione S.p.A. - Via Adua, 22 - 21045
Gazzate Schianno (VA) - Tel.: 0332/874111 - Fax:
0332/870890

Prezzo: Lit. 99.900

Fascia d'età:
5-12 anni
Ambiente:
Windows
Requisiti multimediali:
standard



ma del fatto che Bruno Bozzetto non è più il solo in Italia a saper fare delle buone animazioni.

Inoltre, questo prodotto offre una buona gamma di giochi e un simpatico accessorio che si appoggia sulla tastiera del computer trasformandola così in una tastiera strumentale di tipo pianistico, con la quale il bambino può eseguire i suoi brani musicali. Come le immagini suggeriscono, i giochi sono diversi ed



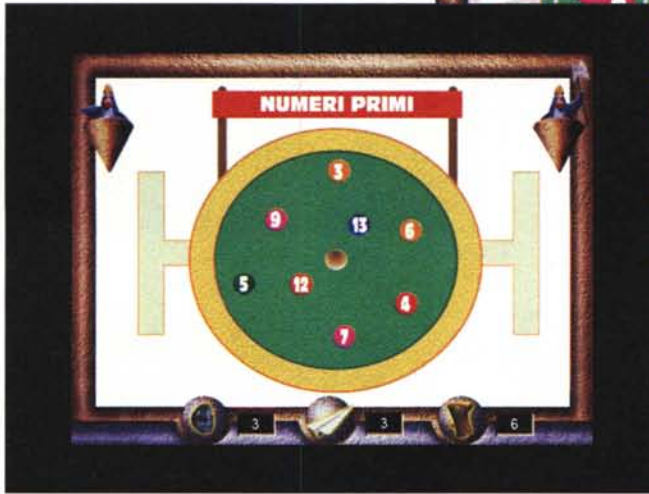
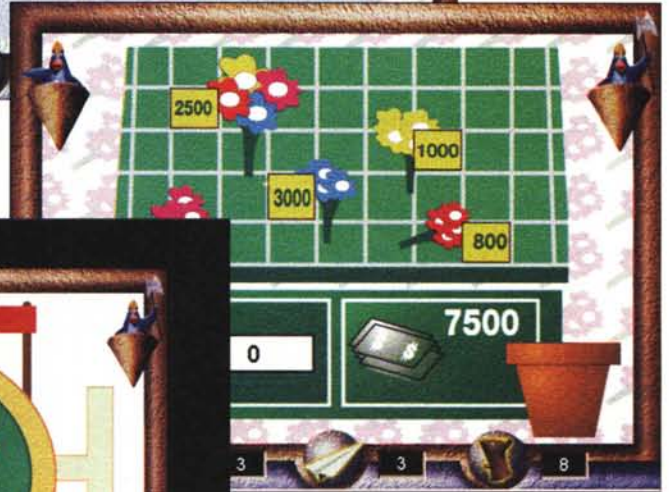
includono anche il "karaoke" sulla base di un semplice brano natalizio; un gioco di memoria che prevede l'accoppiamento di figure nascoste; un labirinto ed altri ancora.



Pinguinia - Il Regno dei Giocattoli

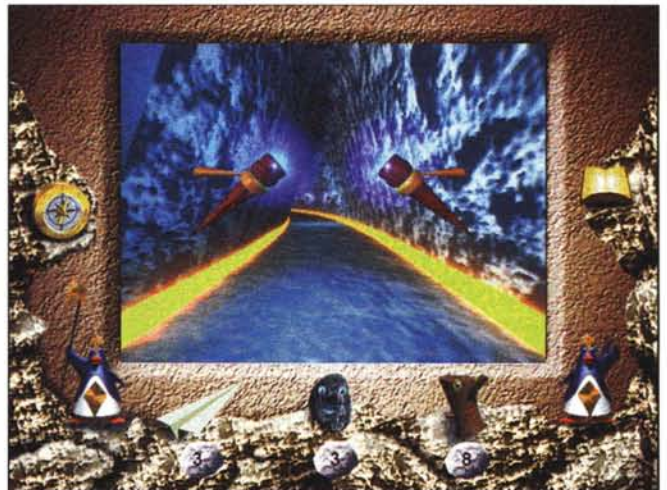
Il gioco per i bambini è sempre e comunque apprendimento. Alla Clementoni collocano questo prodotto a metà tra il videogame ed il prodotto "ludeducativo" (qualche tempo fa avevo proposto "edumento" al posto del neologismo inglese edutainment e nessuno mi ha preso sul serio; adesso ci riprovo con "ludeducazione"...).

Non è facile stabili-



Questo gioco prevede come scopo ultimo la liberazione di Sapy il giocattolaio, imprigionato da un malvagio pupazzo. Ecco che il bambino inizia il gioco sapendo che esso ha uno scopo preciso e che le risposte agli indovinelli e l'elaborazione di strategie di gioco porterà infine ad un risultato utile.

re dei confini precisi e decidere con sicurezza cosa sia più educativo che ludico, o viceversa. Quello che mi sembra certo è che se un gioco è divertente e stimolante, se contiene quiz matematici, grammatici e sintattici, se si presenta con una grafica piacevole e se funziona bene senza bisogno di requisiti multimediali diversi da quelli standard, allora la sua categorizzazione passa in secondo piano.



Pinguinia Il Regno dei Giocattoli

Produttore:
Clementoni S.p.A.

Distributore:
Leader Distribuzione S.p.A. - Via Adua, 22 - 21045
Gazzate Schianno (VA) - Tel.: 0332/874111 Fax:
0332/870890

Prezzo: Lit. 69.900

Fascia d'età:
6-12 anni

Ambiente:
Windows e Macintosh

Requisiti multimediali:
standard



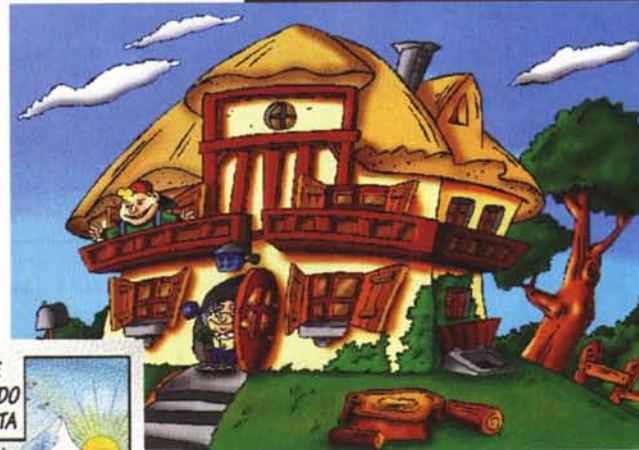
ai Romani, agli Egizi ed ai Cinesi ai tempi di Marco Polo oltre che a personaggi come Leonardo da Vinci, Galileo Galilei e i fratelli Lumiere.

Con l'occasione segnaliamo anche altri prodotti Clementoni attualmente in catalogo: Il Quader-



Sapientino e la Macchina del Tempo

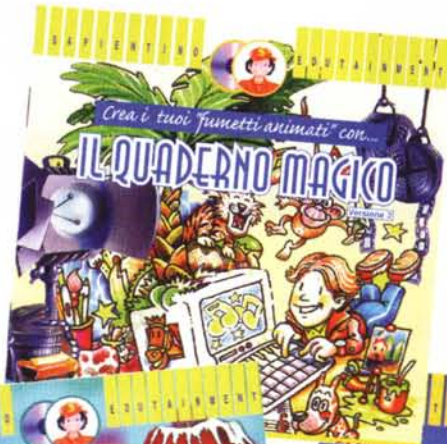
Prodotto ludico/educativo che consente l'apprendimento di nozioni di storia, scienze naturali e matematica, attraverso la soluzione di problemi e risposte a quesiti, con riferimenti ai Primitivi,



no Magico, World Wolf, Teo, Leo & Manda, Sapientino e il Tesoro dell'Isola dei Giochi, che sono tutti per Windows e Macintosh. L'inglese con Hickory e Monker è invece solo per Windows.

Tutti i prodotti sono di buon livello, ma mi sembra utile segnalare che L'inglese con Hickory e Monker è un prodotto "localizzato", originariamente destinato all'apprendimento dei primi rudimenti linguistici per bambini di madre lingua, quindi è adatto a bambini che abbiano già almeno una certa "predisposizione naturale" per la lingua inglese.

MG



Sapientino e la Macchina del Tempo

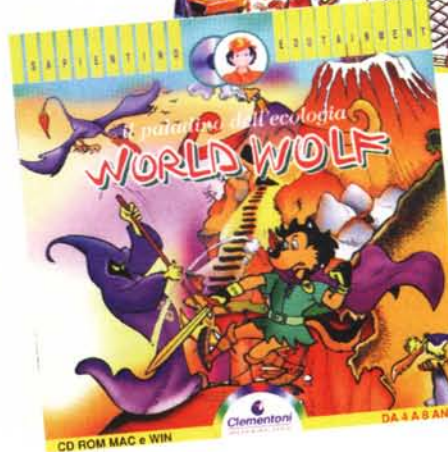
Produttore:
Clementoni S.p.A.

Distributore:
Leader Distribuzione S.p.A. - Via Adua, 22 - 21045
Gazzate Schianno (VA) - Tel.: 0332/874111 - Fax:
0332/870890

Prezzo: Lit. 99.900

Fascia d'età:
6-12 anni

Requisiti multimediali:
standard



Prodotti di
Alta Qualità
e Convenienza
nei Prezzi



Professionalità
ed Assistenza
Qualificata

Pagamento rateizzato Findomestic - Vendita al minuto e per corrispondenza
I Nostri Prezzi saranno il Tuo Grande Affare
Forniture per Rivenditori

E-Mail
egis.computer@inet.it

Sito WEB
www.fnc.net/area/egis

Vendita Montaggio Assistenza
Macchine e Apparat
informatici singoli o
in rete per enti,
aziende ed uffici

Servizi Multimedia Accessori

Servizio Scrittura CD ROM

Riversamento Dati da Hard Disk IDE o SCSI su supporto CD ROM

Scansione Negativi, Dia o Foto in altissima qualità

Elaborazioni grafiche e stampe da computer di qualità fotografica

Programmazione e pubblicazione pagine Web su Internet

Sistemi Completi

Piastra Triton2
8 Mbyte RAM

Hard Disk 2,5 Gb

Cont. EIDE/16550/ECP
SVGA PCI 16Mcol 1280
Floppy Drive 1.44 Mbyte
Cabinet Mini Tower
Tastiera W95 + Mouse
100 Utilita' e Giochi
Shareware

Pago BANCOMAT

Piastre Madri e CPU

MB per 486/586 - PCI/16550	127
MB Pentium/TritonVx/MMX	162
MB Pentium/TitonTx	232
AsusTek TritonHx/Pipel. 512k	299
AsusTek TritonTx/Pipel. 512k	375
MB per Pentium Pro	386
MB Tyan Dual CPU Pent.Pro	947
AMD 586 / 133 MHz	75
AMD P 100 K5	139
AMD P 133 K5	183
AMD P 166 K5 / Cyrix P166+	260
Cyrix/IBM P200+	312
AMD P 166 K6	474
AMD P 200 K6	755
Pentium 133	260
Pentium 166	468
Pentium 200	575
Pentium 166 MMX	599
Pentium 200 MMX	1.085
Pentium Pro 200	1.196

Memorie di Massa

1.3 Gbyte EIDE Fujitsu	324
1.7 Gbyte EIDE Fujitsu	361
2.1 Gbyte EIDE Quantum	358
2.5 Gbyte EIDE Quantum	394
4.3 Gbyte EIDE Quantum	571
2.1 Gbyte SCSI	624
CD ROM 12x	175
CD ROM 16x	199
MagnetoOptico 640 Mbyte	819
I/O MEGA ZIP esterno	269
I/O MEGA JAZ 1 Gbyte	688

NoteBook

Tutti con Monitor a Colori

Olivetti P120D 8/1G	2.676
Olivetti P100E 8/1G TFT	3.314
Olivetti P133S 16/1.2G	4.928
Texas E600 P120 8/810	2.899
Texas E600CD P120 8/1Gb	3.087

NoteBook di tutte le marche
Accessori, cavi, periferiche esterne

Tutto per lo standard PCMCIA

CYRIX/AMD 686

K5 100	OFFERTA	968
K5 166	OFFERTA	1.170
P+ 200	OFFERTA	1.249
K6 166	OFFERTA	1.297
K6 200	OFFERTA	1.577

Memorie RAM

SIMM 8 Mbyte	74
SIMM 16 Mbyte	145
SIMM 32 Mbyte	279

INTEL PENTIUM

Stessa configurazione precedente ma con processore Intel :

133 Mhz	OFFERTA	1.082
166 Mhz	OFFERTA	1.292
200 Mhz	OFFERTA	1.397
MMX 166	OFFERTA	1.459
MMX 200	OFFERTA	1.960
Pro 200	OFFERTA	2.258

Schede VGA

SVGA PCI 1280 - da	44
S3 64V+ 2Mb	69
S3 3D Virge 4Mb EDO	127
Matrox Mystique 2Mb	179
Matrox Millennium Retail 2Mb	278

Monitor

Color 14" LowRad. N.Int. da	299
Color 14" L.Rad. N.I. Digitale	320
DAEWOO 15" 1280 Digitale	549
TATUNG 15" 1280 Digitale	425
YAKUMO 17" 1280 Dig.- 0.26	899
Sony 15" 100 SX - 0.25 1024	678
Sony 15" 100 SFT - 0.25 1280	794
Sony 17" 200 SX - 0.25 1280	1.191
Sony 17" SE II - 0.25 1600	1.762
Sony 20" 300 SFT - 1600x1280	2.777

Accessori

Scheda Sound 16bit 3D PnP	49
SoundBlaster 16 PnP OEM	118
SoundBlaster 32 PnP OEM	169
SoundBlaster 64 PnP	321
Schede di Rete PnP da	42
Scanner piano 4800 color/LPT	390
Masterizzatore Sony 6x2	599
ModemFax 33600 int. DSVD	157
ModemFax 33600 est. DSVD	182
Contr. SCSI Adaptec 1505	105
Contr. SCSI Adaptec 2940 U	338
Contr. SCSI Adaptec 2940 UW	461
Contr. SCSI Adaptec 3940	890
Cabinet Minitower / Desk	67
Tastiera W95 Italiana	29
Mouse Seriale	9
Diak Drive 1.44 Mbyte	40
CD-ROM vergini	10
Casse Amplificate 60 Watt	84
Casse Amplificate 160 Watt	69
Gruppi Continuita' 500 VAi da	289
Mobili PortaComputer - da	84
Window 95 - Nuova versione	165
Disponibile tutta la linea Microsoft	

STAMPANTI

Deskjet HP 400c	274
Deskjet HP 690c	466
Bubblejet Canon 240c	289
Bubblejet Canon 150c	287
Deskjet Epson 400	492
Deskjet Epson 600	599
Deskjet Epson 800	829
Laser OKI Win4	499

Disponibili tutte le marche...

Offerta Multimedia

Kit Multimediale:

Lettore CD ROM 12x
Scheda Sound 16bit PnP
Casse Acustiche + Microfono

a sole **239**

INTERNET

Abbonamento Internet + E-Mail Annuale / Full-Time

a sole **150**

Upgrade Sistemi

Entra nel nuovo veloce mondo PCI Sostituzione e valutazione del tuo usato!

Ottimizzazione e risoluzione per i conflitti di qualunque sistema!

INTEL PENTIUM 512k CACHE

Pro 200 OFFERTA 3.353

Telefonare per le quotazioni aggiornatissime

ROMA - Via Tuscolana 261 - 00181 - ☎ 06 / 7810593 - 7820573 - 7803856 (Fax)
Orario ☎ = 9:30 - 13:00 / 16:30 - 19:30 [Lunedì Mattina Chiuso] Hot Line Tecnica : 786404
Telefonateci per la Vostra Configurazione Personalizzata: Sapremo darVi il Meglio !!

Realizzazioni: Curcio, Azica - Creative Publications