

Giovanni Corsi

# Glossario storico di Informatica didattica

*Termini essenziali per utilizzare il computer a scuola*

## Sommario

|        |     |
|--------|-----|
| A..... | 2   |
| B..... | 9   |
| C..... | 14  |
| D..... | 24  |
| E..... | 31  |
| F..... | 37  |
| G..... | 40  |
| H..... | 42  |
| I..... | 44  |
| J..... | 50  |
| K..... | 51  |
| L..... | 52  |
| M..... | 57  |
| N..... | 64  |
| O..... | 66  |
| P..... | 68  |
| Q..... | 75  |
| R..... | 76  |
| S..... | 79  |
| T..... | 87  |
| U..... | 93  |
| V..... | 95  |
| W..... | 97  |
| X..... | 99  |
| Z..... | 100 |

## Appendice

Dizionario Inglese-Italiano

Sistema Operativo MS/DOS

| VOCE   | MEMO  |
|--|---|
| <h2 style="margin: 0;">Glossario storico di Informatica didattica</h2> <p style="margin: 0;"><i>Termini essenziali per utilizzare il computer a scuola</i></p> |   |
| <h3 style="margin: 0; color: blue;">A</h3>   |   |
| A<br>COMMERCIALE   | (Commercial at) - Carattere grafico, simile ad una chiocciola, rappresentato dal simbolo [@].   |
| ABACO  | (Abacus) - Anche pallottoliere. Strumento di calcolo fra i più antichi che consente di eseguire operazioni aritmetiche elementari in modo immediato ed efficace. In alcuni paesi dell'Asia e dell'ex URSS ancora oggi viene usato al posto delle calcolatrici.  |
| ABEND  | (Abnormal End) - Conclusione anormale. Conclusione di una elaborazione che avviene in modo diverso da quella prevista. v. ABORT   |
| ABILITARE  | Operazione che rende funzionante un dispositivo hardware o che consente il pieno uso di un programma.   |
| ABORT  | (Aborto) - Arresto forzato di un programma, provocato dal sistema operativo o dall'utente, per impedire che un malfunzionamento generi elaborazioni errate.   |
| ABSTRACT   | (Sommario, estratto, riassunto) - Descrizione sintetica ed accurata dei contenuti di una ricerca o di un qualsiasi altro documento.   |
| ACCESSO  | (Access) - Possibilità di accedere ai dati di un file per leggerli, modificarli o cancellarli.  |
| ACCESSO<br>CASUALE   | (Random access) - Modalità diretta di accesso ai dati indipendentemente dalla locazione di memoria occupata. Le RAM, le ROM, le EPROM, i dischi sono memorie ad accesso casuale. Si contrappone ad accesso sequenziale.   |
| ACCESSO<br>SEQUENZIALE   | (Sequential access) - Anche accesso seriale. Modalità di accesso ai dati secondo la sequenza di memorizzazione. I nastri magnetici, le memorie a bolle, le schede perforate sono memorie ad accesso sequenziale. Si contrappone ad accesso casuale.   |
| ACCESSO,<br>TEMPO DI   | (Access time) - Tempo necessario per compiere una operazione di lettura-scrittura di un dato nella memoria RAM o in un dispositivo di memoria di massa.   |
| ACCOPIATORI<br>E ACUSTICO  | (Acoustic coupler) - Semplice dispositivo che consente di trasferire dati fra elaboratori, attraverso le normali linee telefoniche, mediante la conversione dei segnali digitali, generati dal computer, in segnali sonori analogici e viceversa.   |
| ACCORD   | Linguaggio autore, sviluppato dalla società statunitense GIST, che consente una completa pianificazione e gestione dell'attività di un centro di formazione. Richiede il sistema operativo MS-DOS.  |
| ACORN  | Società inglese, fondata nel 1980, che ha prodotto diversi personal computer orientati all'istruzione. Il più noto, l'Acorn BBC (dotato di microprocessore a 8 bit 6502 con sistema operativo MOS), è stato all'avanguardia per certe prestazioni: telesoftware (Prestel, Teletext); rete Econet; gestione di videodischi. In Italia l'Acorn BBC è stato commercializzato senza successo dalle società Ricordi e Paravia. |

|                   |  |
|-------------------|--|
| ACORNSOFT         | [Acornsoft Limited, 4a Market Hill, Cambridge CB23NJ, England] - Società inglese che produce e commercializza software educativo di qualità per tutti i tipi di scuola.  |
| ACRONIMO          | (Acronym) - Sigla, ottenuta dalle lettere o dalle sillabe iniziali di più parole componenti una espressione, utilizzata per sintetizzare il discorso. Per convenzione si scrive con caratteri maiuscoli. BASIC, CAI, CBE, PROM, EDP sono esempi di acronimi. Talvolta un acronimo può diventare parola comune come nel caso di LASER.  |
| ADA               | Da ADA AUGUSTA BYRON, v. - Linguaggio di programmazione procedurale di alto livello, particolarmente adatto alla gestione di sistemi informativi di grandi dimensioni. Fu progettato in Francia da una équipe di studiosi della Honeywell, diretta da J. Ichbiah, su commissione del Department of Defence degli USA, allo scopo di creare un sistema informativo standard per controllare e coordinare, con un solo linguaggio, tutte le attività delle forze armate statunitensi.  |
| ADA AUGUSTA BYRON | Figlia di Lord Byron, contessa di Lovelace, vissuta nel XIX secolo, è considerata la prima programmatrice della storia. Intuì che, per far funzionare la macchina analitica di Babbage, di cui era collaboratrice, era necessario elaborare uno specifico programma. Concepì anche i concetti di "ciclo" e di "sottoprogramma".  |
| ADELARDO DI BATH  | Nel 1120 pubblicò il "Dixit Algorismi", traduzione dell'"Aritmetica" di Al-Khuwarizmi, che contribuì allo sviluppo dello studio della matematica in Europa.  |
| ADELE             | (Archivio Distributori Editori e Librerie Editrici) - Data base contenente l'elenco degli editori, dei distributori e delle librerie editrici italiane e delle aree di lingua italiana all'estero.   |
| ADEMIR            | [College Jean Vilar, Rue de la Gare, 93120 La Courneuve, Francia] - Associazione che ha lo scopo di favorire lo sviluppo dell'informatica nella scuola francese.   |
| ADP               | Automatic Data Processing, Trattamento automatico dell'informazione.   |
| AI                | (Artificial Intelligence) - v. INTELLIGENZA ARTIFICIALE  |
| AICA              | (Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico) - [Piazzale Morandi 2, 20121 Milano]. AICA ha pubblicato diversi censimenti nazionali di software educativo ed ha organizzato alcuni convegni nazionali (DIDAMATICA) sull'informatica per la didattica.   |
| AIDS              | (Assisted Istruotional Development Systems) - Sistema autore per lo sviluppo di corsi di istruzione, può essere richiesto al seguente indirizzo: [2927 Virginia Beach-Boulevard, Virginia Beach 23452, USA].   |
| AIKEN HOWARD      | (1900-1972) - Scienziato inglese che, negli anni quaranta, ispirandosi agli studi di C. Babbage, progettò e costruì, presso l'Harvard University (USA), alcuni tra i primi elaboratori denominati MARK.  |
| AIX               | Advanced Interactive eXecutive   |
| AL KHUWARIZMI     | In latino Alchorismus. Matematico arabo del IX secolo, nato nell'odierna città di Chiva (ex-URSS), introdusse il sistema di numerazione decimale. Dal suo nome sono derivate le parole "algoritmo" e "logaritmo". Scrisse il libro "Kitab aljar wal mugabala - Metodo per numerare ed ordinare le parti di un tutto" che raccoglie vaste nozioni di matematica della cultura egiziana, babilonese ed indiana. Quest'opera (da cui deriva la parola "algebra"), tradotta in latino da Adelardo di Bath nel XII secolo, contribuì allo sviluppo dello studio della matematica in Europa. |
| ALB               | (Aureae Latinitatis Bibliotheca) - Disco ottico, edito da Zanichelli-Olivetti education, contiene i testi principali del periodo aureo della letteratura latina, da Plauto a Gellio. Il programma di interrogazione consente di risalire, attraverso la ricerca di una o più parole  |

|                              |  |
|------------------------------|--|
|                              | chiave, al brano o ai brani dell'autore che interessa l'utente.  |
| ALBERO                       | (Tree) - Struttura di dati, ordinati in modo gerarchico, con al vertice la radice cui sono correlati tutti gli altri dati. La struttura ad albero rende possibile l'organizzazione razionale delle informazioni favorendone la ricerca. La sua rappresentazione grafica (grafo) è simile ad un albero con radice, rami, foglie.  |
| ALBERO A ELICA               | [Via Scipione Ammirato 37, 50136 Firenze] - Rivista di scuola ed extrascuola dell'editore Giunti Marzocco di Firenze che ha iniziato le pubblicazioni nel 1985. Soprattutto nei primi numeri ha pubblicato numerosi articoli di informatica per la didattica.  |
| ALBERT E CAIO                | Software didattico per l'educazione linguistica dei disabili con difficoltà motorie e disturbi della vista, richiede il sistema operativo MS-DOS. Per ulteriori informazioni: [Biblioteca del software didattico dell'Istituto per le Tecnologie Didattiche, CNR, Genova].   |
| ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA | (Computer literacy) - Conoscenza dei computer e capacità di utilizzarli in modo vantaggioso. In contrasto con l'opinione comune non richiede profonde conoscenze nè di matematica nè di elettronica. Al livello più basso significa saper compiere le più elementari operazioni: manipolare correttamente l'hardware, gestire semplici programmi applicativi, salvare e stampare le informazioni. Al livello più alto significa saper gestire pacchetti software complessi, manipolare computer di marche diverse, conoscere in modo approfondito i sistemi operativi, essere in grado di trasmettere le proprie conoscenze ed abilità ad altri. |
| ALFANUMERICO                 | (Alphanumeric) - Termine generico che indica i simboli usati per rappresentare, organizzare o controllare le informazioni. Essi comprendono le lettere dell'alfabeto (A-Z), i numeri (0-9), i segni di interpunzione ed altri segni specifici come la rappresentazione del dollaro e della lira.   |
| ALGEBRA BOOLEANA             | (Boolean algebra) - Il termine deriva dal nome del matematico inglese del XIX secolo G. Boole ed indica un tipo di algebra (utilizzata per le operazioni di calcolo dei computer) in cui le regole dell'algebra sono applicate alla logica. E' detta anche logica algebrica ed è caratterizzata da relazioni di due soli valori possibili: [0] ed [1].   |
| ALGOL                        | (ALGOrithmic Language) - Linguaggio di programmazione di alto livello, particolarmente adatto alla descrizione degli algoritmi, è orientato al calcolo scientifico. Fu sviluppato a Zurigo tra il 1957 e il 1960 da una commissione internazionale allo scopo di creare un linguaggio universale, non dipendente dalle caratteristiche hardware. Non è molto diffuso, ma ha esercitato grande influenza culturale su alcuni linguaggi moderni come il Pascal, l'Ada e il C, tutti di derivazione Algol.  |
| ALGORITMO                    | (Algorithm) - Il termine deriva dal cognome del famoso matematico arabo del IX secolo Al Khuwarizmi ed indica una procedura formalizzata che permette di risolvere un problema in modo efficace, mediante sequenze ordinate e finite di operazioni elementari. Può essere rappresentato schematicamente sotto forma di flowchart o diagramma di flusso. I linguaggi di programmazione sono strumenti per la soluzione degli algoritmi.   |
| ALICE                        | (Archivio Libri italiani su Calcolatore Elettronico) - Banca dati, gestita dal consorzio interuniversitario CILEA di Milano, che fornisce informazioni bibliografiche sulle pubblicazioni in lingua italiana in commercio o esaurite.  |
| ALTAIR                       | Precursore degli attuali personal computer, era basato sul microprocessore Intel 8080. Fu messo in vendita nel 1975 in scatola di montaggio ad un prezzo molto conveniente dalla MITS di Albuquerque (New Mexico), una società che commercializzava prodotti elettronici.  |
| ALU                          | (Arithmetic Logic Unit) - Unità logico-aritmetica. Parte integrante della CPU, è costituito da circuiti elettronici in grado di eseguire le operazioni aritmetiche, logiche e di confronto   |

|                                |  |
|--------------------------------|--|
|                                | booleane essenziali sui dati binari.   |
| AMADEUS                        | Progetto di introduzione dell'informatica a scuola, promosso alla fine degli anni ottanta dal comune di Milano in collaborazione con alcune grandi aziende fra le quali Commodore, Olivetti, Philips e SIP.  |
| AMBIENTE                       | (Environment) - Tipo di hardware o di sistema operativo in cui un programma opera.   |
| AMIGA VISION                   | Software per lo sviluppo di applicazioni ipermediali destinato al personal computer AMIGA della Commodore. Di basso costo, permette di realizzare facilmente presentazioni multimediali, cataloghi video, software didattico.  |
| AMPLIFON                       | [Via Ripamonti 129, 20141 Milano] - Società che produce apparecchiature scientifiche computerizzate per la soluzione dei problemi dei disabili.  |
| AMSTRAD                        | Società inglese che produce personal computer IBM compatibili con un buon rapporto prestazioni/prezzo, molto diffusi nelle scuole.   |
| ANALISI                        | (Analysis) - Valutazione di un problema e sua soluzione mediante rigorose procedure logiche (definizione degli algoritmi e delle metodologie) ed adeguati strumenti informatici hardware e software.   |
| ANALISTA DI SISTEMI            | (System analyst) - Specialista capace di individuare, sulla base delle esigenze dell'utente, la giusta procedura metodologica e logica per la soluzione di problemi mediante strumenti e tecnologie informatiche.  |
| ANALOGICO                      | (Analog) - Il termine indica tutto ciò che varia in modo continuo. La rappresentazione analogica è data da una grandezza, in relazione con un'altra di valore proporzionale, che si modifica continuamente. Un esempio è il termometro in cui l'altezza del mercurio nel tubicino graduato, proporzionale alla temperatura ambientale, esprime un valore numerico che corrisponde alla temperatura del luogo. Si contrappone all'informazione digitale discontinua, esprimibile con una cifra (digit). |
| ANIMAZIONE                     | (Animation) - Tecnica che consente di simulare sul display immagini in movimento mediante visioni rapide e successive di numerose immagini statiche.   |
| ANNA                           | (Automazione Nella Nazionale) - Progetto della Biblioteca Nazionale di Firenze per l'informatizzazione della Bibliografia Nazionale Italiana.  |
| ANSI                           | (American National Standards Institute) - Ente governativo statunitense che si occupa di definire, nel settore informatico, lo standard dei linguaggi di programmazione, dei protocolli, dei codici, dei supporti di memorizzazione... All'ANSI, fondata nel 1918, è dovuta la codifica ASCII.   |
| ANTEM                          | (Applicazione della Nuove Tecnologie alla Educazione Multimediale) - Progetto internazionale che si propone di introdurre le nuove tecnologie nella scuola secondaria. E' nato su iniziativa del Presidente francese Mitterand al summit dei Capi di Stato dei sette paesi più industrializzati tenutosi a Versailles nel 1982.  |
| ANTIVIRUS TOOLKIT, DR. SOLOMON | Noto programma per gli ambienti MS/DOS, OS/2 e WINDOWS che consente di individuare ed eliminare dal computer oltre 2.000 virus attraverso le seguenti opzioni: "Virusguard", protegge il computer dai pericoli di infezione; "Findvirus", ricerca e decontamina tutti i settori, partizioni e file infetti; "Checkvirus", controlla il software utilizzato calcolando un codice univoco protetto per ciascun programma.  |
| APL                            | (A Programming Language) - Linguaggio di programmazione particolarmente conciso, è basato su simboli esprimenti funzioni logico-matematiche. Sviluppato tra il 1957 e il 1967 da Kenneth Iverson, presso la Harvard University, è orientato ad applicazioni scientifiche in ambienti interattivi ed alle simulazioni con modelli, in particolare per il trattamento dei  |

|                 |   |
|-----------------|---|
|                 | vettori e delle matrici. E' potente, ma complesso da utilizzare.  |
| APPLE           | Azienda americana di Cupertino (California) è tra i maggiori produttori mondiali di personal computer. Fu fondata da Steve Jobs e Stephen Wozniak, due giovani intraprendenti, che nel 1975 costruirono il primo personal computer, utilizzando il microprocessore 6502 della MOS Technology. Apple produce anche software didattico per diverse discipline e linguaggi di programmazione specifici per l'istruzione.   |
| APPLE LOGO      | Linguaggio di programmazione, procedurale ed estendibile, prodotto dalla Apple, è una delle tante versioni del Logo, particolarmente adatto ad essere utilizzato dai bambini. Possiede potenti funzioni matematiche e di gestione delle liste, dei file e degli errori.   |
| APPLE MACINTOSH | Personal computer innovativo e sofisticato, entrato in produzione nel 1984. Si caratterizza per la facilità di interazione che avviene mediante messaggi iconici, gestibili da mouse, su di uno schermo scomponibile in finestre multiple. E' molto diffuso negli USA, specialmente nelle università. L'Apple University Consortium costituito tra prestigiose università (Boston, Cambridge, Princeton, Liezn, Saragozza, Padova...) favorisce lo scambio delle esperienze e del software didattico.   |
| APPLE TALK      | Rete locale di basso costo, particolarmente adatta ai contesti didattici, sviluppata dalla Apple. Permette a vari utenti di personal computer di comunicare fra loro, di condividere dispositivi hardware ed informazioni memorizzate in un sistema centrale.   |
| ARACNE          | Progetto dell'IRRSAE-Liguria per la costituzione di una rete telematica, basata sulla tecnologia Videotel, finalizzata a fornire servizi informativi, documentali e didattici alle scuole della Liguria. Obiettivo prioritario: aiutare il personale docente nella scelta delle attività di aggiornamento, ricerca e sperimentazione e consentire agli stessi l'accesso ai servizi informativi di altre istituzioni per l'acquisizione di dati sui problemi dell'insegnamento e della formazione.   |
| ARCHIVIO        | (File) - v. FILE.   |
| ARI-LAB         | Sistema ipertestuale, sviluppato dall'Istituto per la matematica applicata del CNR di Genova, orientato al "Problem solving".   |
| ARRAY           | (Tabella, matrice) - Elenco di valori di dati con caratteristiche comuni che consentono di definire una tabella.  |
| ASCII           | (American Standard Code for Information Interchange) - Codice standard americano a 7 bit per l'interscambio di informazioni fra sistemi di elaborazione e di comunicazione. Definito dall'ANSI, è in grado di codificare 128 (2 con esponente 7) simboli diversi: di questi 96 sono caratteri alfanumerici, di punteggiatura e grafici; i restanti 32 sono caratteri di controllo delle periferiche e degli apparecchi di comunicazione. Il codice ASCII viene utilizzato per la trasmissione dei dati sia fra i dispositivi di cui è composto un computer sia fra stazioni remote in rete. |
| ASCISSA         | (Ascissa) - In un sistema cartesiano ortogonale bidimensionale rappresenta la distanza della proiezione di un punto P sull'asse orizzontale dall'origine del sistema di riferimento.  |
| ASET            | (Author System for Education and Training) - Sistema autore della Sperry-Univac, particolarmente pratico ed efficiente, per lo sviluppo di corsi di istruzione secondo le metodologie CAI.  |
| ASHTON TATE     | Società americana che produce software applicativo di qualità (Framework, DBIII), utilizzato anche in ambito didattico.   |
| ASIC            | Application Specific Integrated Circuit, Circuito integrato specializzato   |

|                               |  |
|-------------------------------|--|
| ASKSAM                        | [Seaside Software Inc. P.O. Box 1428, Perry FL 32347] - Software di "information retrieval" con possibilità ipertestuali, in grado di gestire facilmente informazioni strutturate e non strutturate. Richiede il sistema operativo MS/DOS.   |
| ASPHI                         | (Associazione per lo Sviluppo Professionale degli Handicappati nel campo dell'Informatica) - Associazione nazionale, con sedi in diverse città, promossa da alcune grandi aziende ed enti pubblici (IBM, SIP, INPS, INAIL...) che opera per risolvere i problemi (di recupero e lavorativi) degli handicappati avvalendosi di strumenti e tecnologie informatiche.   |
| ASSEMBLARE                    | (Assemble) - Termine che indica la conversione di un programma scritto in un linguaggio di alto livello nel suo equivalente in linguaggio macchina.  |
| ASSISTANT                     | Pacchetto software della IBM, costituito da più moduli di facile gestione, che possono essere utilizzati separatamente o integrati fra loro. Le funzioni disponibili sono: elaborazione testi, data base, foglio elettronico, rappresentazione grafica di dati.  |
| ATANASOFF J. VINCENT          | (1903) - Scienziato americano, di origine bulgara, ebbe il merito di aver sviluppato i principi per il funzionamento del computer digitale automatico a base binaria.  |
| ATARI                         | Società di Sunnyvale (California) che produce videogiochi e personal computer con un buon rapporto prestazioni-prezzo. Ha partecipato con successo ad una delle prime sperimentazioni sull'uso del computer nella scuola di base dello stato del Minnesota (USA).  |
| ATARI LOGO                    | Versione del linguaggio di programmazione educativo Logo per personal computer Atari.  |
| ATKINSON BILL                 | Studio americano ideatore di Hypercard, software "general purpose" per lo sviluppo di applicazioni ipertestuali, destinato al computer Apple Macintosh.  |
| AT&T                          | (American Telephone and Telegraph) - Colosso mondiale delle telecomunicazioni, fondato nel 1877 da Alexander Graham Bell, produce e commercializza elaboratori di tutti i tipi. Nei centri di ricerca AT&T, in particolare nei Bell Laboratories, sono state fatte importanti scoperte innovative fra le quali: costruzione dei primi transistor, primi studi sul laser, realizzazione del sistema operativo UNIX. |
| AUDIOCONFERENZA               | Teleconferenza realizzata mediante un media fonico che consente lo scambio di messaggi in voce.  |
| AUDIOVIDEOGRAFICA, CONFERENZA | Teleconferenza realizzata mediante un media fonico ed uno videografico che consente di scambiare messaggi in voce ed immagini statiche.  |
| AUDIOVISIVI                   | [Via Taranto 21, 00182 Roma] - Rivista bimestrale che si occupa di audiovisivi e di sistemi multimediali.  |
| AUDIOVISIVO, SOFTWARE         | Tipologia di software didattico che simula gli audiovisivi tradizionali.   |
| AUTHORING                     | Funzione di un sistema CAI che consente al singolo docente di sviluppare software educativo interattivo. In assenza dell'autoring il computer è in grado di utilizzare soltanto prodotti preconfezionati.  |
| AUTHORWARE                    | [Authorware Inc., 8500 Normandale Lae Blvd., Minneapolis, MN 55437, USA] - Software per lo sviluppo di applicazioni multimediali, gestisce facilmente testi, immagini, animazioni, suoni. E' adatto alla realizzazione di corsi in autoistruzione e per le presentazioni interattive di contenuti. E' disponibile per gli ambienti Windows ed Apple Macintosh.   |
| AUTOCAD                       | Potente software professionale per sistema operativo MS/DOS orientato alla progettazione di oggetti mediante tecniche CAD.   |

|                  |  |
|------------------|--|
| AUTOMA           | (Automaton) - Apparecchiatura meccanica o elettronica capace di operare automaticamente e di simulare il lavoro umano secondo sequenze determinate da un algoritmo.  |
| AUTOMAZIONE      | (Automation) - Il termine, utilizzato per la prima volta nel 1948, indica un settore della scienza che studia il modo di affidare alle macchine lo svolgimento automatico di una procedura di lavoro. L'automazione ha avuto grande impulso dall'elettronica e dall'informatica. |
| AUTORE           | (Author) - Professionista responsabile della progettazione, dello sviluppo e della manutenzione del software didattico realizzato in ambiente CAI.   |
| AVA              | Linguaggio di programmazione di AVC (Audio Visual Connection) della IBM per la produzione di applicazioni multimediali.  |
| AVANZAMENTO RIGA | (Line feed) - Carattere ASCII di "controllo formato" che fa avanzare la posizione di stampa sulla stessa posizione della riga successiva.  |
| AVC              | Audio Visual Connection  |
| AVP COMPUTING    | [Hocker Hill House, Chepstow Gwent NP6 5ER] - Società inglese che produce software didattico di qualità specialmente per la scuola primaria.   |
| AVVIO            | Termine che indica il processo di avviamento del sistema operativo.  |
| A:               | Nei sistemi operativi MS-DOS e OS/2 identificatore del drive principale cui accede automaticamente il sistema operativo per leggere le istruzioni di avvio. In caso di assenza viene attivato il drive [C].  |

| VOCE                              | MEMO   |
|-----------------------------------|--|
| <b>B</b>                          |  |
| BABBAGE CHARLES                   | (1791-1871) - Matematico inglese di Cambridge, nel 1833 concepì l'Analytical engine" (Macchina analitica), prototipo di elaboratore automatico, la cui costruzione non fu terminata a causa della inadeguatezza della tecnologia del tempo. La "macchina analitica" era capace di qualsiasi tipo di calcolo e il suo funzionamento si basava su concetti che sono alla base degli attuali computer: programma di calcolo su scheda perforata, unità di calcolo, memoria centrale e dispositivi di Input/Output. Babbage progettò, anche, la "Difference engine" (Macchina differenziale) utilizzata per meccanizzare il calcolo e la stampa delle tavole nautiche ed astronomiche allo scopo di facilitare la navigazione marittima.   |
| BACKGROUND                        | (Sfondo) - Area esterna e sottostante la finestra attiva in ambiente Windows.  |
| BACKSPACE                         | (Arretrare) - Nei personal computer IBM e compatibili indica sulla tastiera il "tasto di ritorno unitario". Fa arretrare il cursore a sinistra della riga corrente di un carattere.  |
| BACKTRACKING                      | (Percorso a ritroso) - Strumento software che nella lettura di un ipertesto consente di riportare il puntatore del mouse dal punto di destinazione al punto di partenza.   |
| BACKUS JOHN                       | Responsabile di un gruppo di ricerca dell'IBM che, alla fine degli anni cinquanta, sviluppò il linguaggio di programmazione compilato FORTRAN.   |
| BACO                              | (Bug). Errore contenuto in un programma che gli impedisce di girare correttamente oppure difetto di funzionamento dell'hardware.   |
| BACONE FRANCESCO                  | (1561-1626) - Filosofo inglese che nel 1623 scoprì il sistema di numerazione binario utilizzato nel funzionamento dei moderni elaboratori.   |
| BANCHE DATI, ASSOCIAZIONE EUROPEA | [EVDAW, Berliner Weiterbildungsdatenbank, Tauentzienstr. 4, D-1000 Berlin 30] - Associazione, fondata nel 1988 a Berlino, con lo scopo di rendere disponibili informazioni sulle opportunità di formazione iniziale e continua a tutti i cittadini, le aziende, gli istituti di formazione e i centri di orientamento attivi nel settore della formazione professionale all'interno della Comunità Europea.  |
| BARRA RETROVERSA                  | (Backslash) - Carattere speciale grafico a forma di barra obliqua inclinata a sinistra [\\]. Definisce un percorso di ricerca che consente di individuare automaticamente i file dalla radice di un insieme di directory.  |
| BARRA SPAZIATRICE                 | (Space bar) - Tasto di forma allungata della tastiera che, se è premuto, immette nell'insieme dei dati il carattere spazio.  |
| BASE DI CONOSCENZA                | (Knowledge base) - Database, utilizzato nei sistemi esperti, su di un particolare dominio dell'esperienza umana. La base di conoscenza si avvale del motore inferenziale per la capacità di ragionamento e per la scelta delle procedure più adatte a risolvere i problemi.  |
| BASIC                             | (Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code) - Linguaggio di programmazione di alto livello utilizza parole inglesi del linguaggio comune. Fu sviluppato nel 1964 da J. Kemeny e T. Kurtz al Dartmouth College per essere destinato ai principianti. Di derivazione Fortran, è un linguaggio, semplice e potente, facilmente strutturabile. E' utilizzato per applicazioni di ogni tipo sia sui personal computer sia sui "main frame" tanto da essere diventato il linguaggio più diffuso al mondo. Il BASIC è un linguaggio ottimale per la realizzazione di programmi brevi, ma mostra i suoi limiti nei programmi complessi. In ambiente MS-DOS è uno standard di fatto il GW-BASIC. Per la sua interattività e per la facilità della programmazione è molto diffuso nelle scuole. |

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| BASIC IBM, IN CASSETTA          | Linguaggio di programmazione BASIC incorporato nei vecchi personal computer IBM. E' una versione ridotta e non produttiva perchè non consente di salvare i dati su disco.   |
| BAUD                            | (Baud) - Dal nome dell'ingegnere francese, specialista in telegrafia, E. Baudot. Unità di misura della velocità di trasmissione dei dati su una linea di comunicazione che viene espressa in bit per secondo. Poichè un carattere viene rappresentato da 8 bit, per sapere quanti caratteri vengono trasmessi in un secondo (cps), bisogna dividere la velocità in Baud per 8. Per esempio ad una velocità di 2400 Baud vengono trasmessi 300 cps.  |
| BAUDOT EMILE                    | (1845-1903) - Scienziato francese, pioniere delle telecomunicazioni, diede il nome al BAUD, unità di misura della velocità di trasmissione dei dati.  |
| BBC                             | [35 Marylebone High Street, London W1M 4AA] - Società inglese che ha in catalogo software didattico di qualità per tutti i tipi di scuola.  |
| BBS                             | (Bulletin Board System) - Bachecca elettronica. Semplice sistema telematico in grado di gestire la condivisione di informazioni, organizzate per aree tematiche. La Comunità Europea, sulla base di questa tecnologia, ha realizzato il TransEuropean Communication Network on Education and Training finalizzato a fornire al mondo della scuola una serie di servizi per lo scambio di informazioni su diversi argomenti.   |
| BBSD                            | Database accessibile tramite SCUOLA-TEL o attraverso le reti ITAPAC, EARN, FONIA-DATI. Consente di acquisire informazioni sul software didattico prodotto dall'Istituto per le Tecnologie Didattiche del CNR di Genova.   |
| BCD                             | Binary Coded Decimal, Decimale codificato in binario  |
| BDP                             | (Biblioteca di Documentazione Pedagogica) - [Via Michelangelo Buonarroti 10, 50122 Firenze] - Organismo del Ministero della Pubblica Istruzione che ha il compito di acquisire, elaborare e diffondere l'informazione educativa in ambito nazionale ed internazionale. La BDP per realizzare i suoi fini istituzionali ha scelto la telematica come soluzione strategica: l'accesso alle sue risorse avviene tramite la Rete Italiana di Documentazione Pedagogica, la rete CINECA, la rete dell'host computer ESA-IRS di Frascati, la rete telefonica pubblica, la rete pubblica di trasmissione dati ITAPAC e il servizio ScuolaTel. La BDP gestisce anche importanti database educativi nazionali ed internazionali come ERIC, EURIDYCE, EUDISED, BIE. |
| BENCHMARK                       | (Piano di riferimento) - Serie di test di controllo comparativi che hanno lo scopo di valutare le caratteristiche e le prestazioni hardware e/o software.   |
| BERNOULLI BOX                   | Dispositivo di memoria di massa di elevata capacità a disco rimovibile per personal computer.   |
| BIBL                            | Database accessibile tramite SCUOLA-TEL o attraverso le reti ITAPAC, EARN, FONIA-DATI. Consente di ottenere informazioni sulle schede bibliografiche relative alle scienze dell'educazione prodotte dalla BDP, in collaborazione con l'università ed altri enti di ricerca.   |
| BIDIREZIONALE                   | (Bidirectional) - Flusso di dati che, in un canale di comunicazione, può essere trasmesso in due direzioni. Le stampanti bidirezionali, ad esempio, possono stampare da sinistra verso destra e viceversa.  |
| BIE                             | (Bureau International d'Education) - Organismo dell'UNESCO che produce documentazioni elettroniche sulle sue acquisizioni librarie.   |
| BINARIO, SISTEMA DI NUMERAZIONE | (Binary numeration system) - Sistema di numerazione posizionale a base [2] che utilizza solo due numeri [0] e [1], in diverse combinazioni, per rappresentare qualsiasi valore. Poichè nei dispositivi elettronici questi due valori possono essere rappresentati da due livelli di tensione, il sistema binario è alla base dell'elaborazione digitale dei computer.   |

|                       |  |
|-----------------------|--|
| BIOS                  | (Basic Input-Output System / Sistema operativo di base per la gestione dell'input-output) - Programma diagnostico e di inizializzazione del sistema, attivato automaticamente all'accensione del computer. Nel sistema operativo MS-DOS, file invisibile, contenuto nella memoria ROM del computer.  |
| BIT                   | (Binary digiT) - Cifra binaria. Unità elementare di informazione del sistema binario, capace di assumere solo 2 valori [0] e [1] corrispondenti rispettivamente allo stato della corrente elettrica di spento [off] e di acceso [on]. Un insieme di 8 bit costituisce il Byte, utilizzato per rappresentare qualsiasi tipo di informazione come le lettere dell'alfabeto [A-Z] e le cifre da 0 a 9.  |
| BITMAP                | (Mappa di bit) - Attributo di una immagine archiviata come motivo di punti o pixel di schermo del monitor.   |
| BITZER DONALD         | Professore dell'università dell'Illinois, ideatore del sistema di istruzione programmata PLATO.  |
| BLACKMAGIC            | [Intergaid, 955 Connecticut Av., Bridgeport, CT 06607, USA] - Word processing con estensioni ipertestuali, richiede il sistema operativo MS-DOS. I collegamenti (replacement, reference, note) sono simili al programma GUIDE. E' in grado di generare un indice dei collegamenti.   |
| BLAISE                | (British Library Automated Information Service) - Servizio automatizzato di informazione bibliografica della British Library.  |
| BLANK                 | (Vuoto) - Carattere che corrisponde ad una posizione non visibile, cioè ad una spaziatura.   |
| BLOCCO                | (Block) - 1. Insieme di informazioni (caratteri, parole, record fisici) considerate come una unica entità.<br>2. Parte di una flowchart.<br>3. Nelle telecomunicazioni una unità di informazione trasmessa con codici di controllo.<br>4. Nel word processing parte di testo selezionato elaborabile in modo unitario.   |
| BNI                   | (Bibliografia Nazionale Italiana) - Banca dati che contiene le informazioni sulle schede catalografiche, prodotte dall'Istituto per il Catalogo Unico delle Biblioteche Italiane (ICCU) di Roma, relative alle pubblicazioni acquisite per diritto di stampa dalla Biblioteca centrale di Firenze. E' accessibile mediante SCUOLA-TEL o attraverso le reti ITAPAC, EARN, FONIA-DATI.   |
| BOLT BERANEK & NEWMAN | Società di Boston (USA) nota per ricerche avanzate nel settore dell'Intelligenza Artificiale. Produce anche un potentissimo computer parallelo costruito con 128 processori Motorola 68000. In collaborazione con il MIT (Massachusetts Institute of Technology) di Boston ha sviluppato il linguaggio educativo Logo.   |
| BOOLE GEORGE          | (1815-1864) - Noto matematico inglese che nel 1854 pubblicò il libro "An Investigation of the Laws of Thought..." in cui tracciò le basi dell'"Algebra booleana", alla base del funzionamento dei moderni elaboratori. In particolare Boole applicò le regole dell'algebra alla logica (detta logica algebrica) utilizzando il sistema di numerazione binario ed alcune operazioni logiche elementari, simboleggiate dalle parole [or], [and] e [not], applicate a proposizioni che possono essere vere o false. |
| BOOTSTRAP             | (Calzastivali) - Capacità di attivare un programma, residente su firmware, che agisce all'accensione del computer inizializzandolo e predisponendolo, con la lettura del sistema operativo, al successivo funzionamento.   |
| BOTTOM-UP             | (Dal basso verso l'alto) - Tecnica di programmazione strutturata che consente di realizzare programmi complessi mediante l'unione di moduli più semplici secondo una metodologia che si muove dal particolare al generale. Si contrappone alla tecnica "top-down".   |

|                       |   |
|-----------------------|---|
| BOTTONE               | (Bottom) - Legame strutturale di correlazione fra le informazioni negli ipertesti.  |
| BOXER                 | Sistema ipertestuale "general purpose" sviluppato dal Prof. A. Di Sessa dell'Università di Berkley.   |
| BOZZA                 | (Draft) - Documento da sottoporre a revisione.  |
| BPI                   | (Bit Per Inch) - Bit per pollice. Unità di misura della densità di memorizzazione dei dati dei supporti magnetici. Indica il numero di bit per pollice.   |
| BPND                  | Database accessibile tramite SCUOLA-TEL o attraverso le reti ITAPAC, EARN, FONIA-DATI. Contiene informazioni sulle schede di descrizione bibliografica delle monografie relative alle scienze dell'educazione conservate presso la BDP di Firenze.  |
| BRaille&SPEAK         | Prodotta dalla Blazie Engineering (Forest Hill, Washington) e commercializzata in Italia dalla PC-VOX di Milano, è uno strumento ad avanzata tecnologia che, collegato ad un personal computer, è capace di risolvere il problema della comunicazione delle persone sorde anche attraverso la capacità di leggere con una voce elettronica i dati e le elaborazioni.  |
| BRAINSTORMING         | (Tempesta di cervelli) - Tecnica di lavoro di gruppo tesa a far emergere il maggior numero di idee su di un argomento per giungere in modo ottimale alla soluzione di un problema.  |
| BRITISH COUNCIL       | [Via Quattro Fontane 20, 00184 Roma] - Ente culturale britannico che tra l'altro si occupa della diffusione in Italia del software educativo di qualità prodotto in Gran Bretagna.  |
| BROWSING              | (Orientazione) - Tecnica di ricerca, mediante esplorazione o scorrimento, di informazioni disponibili in un documento di testo normale, in un ipertesto o in un database.   |
| BUFFER                | (Tampone) - Area riservata della memoria nella quale sono temporaneamente immessi i dati che si trasferiscono da una unità ad un'altra. Il buffer ha lo scopo di compensare la diversa velocità di trasferimento dei dati nell'ambito del sistema per renderne ottimale l'utilizzo. Le stampanti ad es. dispongono di buffer propri.  |
| BUFFER DELLA TASTIERA | (Buffer type-ahead) - Memoria temporanea di transito di sistema nella quale sono conservati i dati relativi alla tastiera. Ha lo scopo di ricordare gli ultimi tasti premuti non ancora elaborati.  |
| BUROTICA              | Il termine deriva dal francese "Bureautique" e indica le metodologie e le tecniche di manipolazione dell'informazione finalizzate all'automazione dell'ufficio in funzione della massima produttività. v. anche OFFICE AUTOMATION.  |
| BUS                   | (Pista) - Circuito seriale o parallelo, interno al computer, che consente lo scambio di informazioni tra i diversi dispositivi elettronici che compongono il sistema.   |
| BUSH VANNEVAR         | (n. a Everett, Massachussets, 1890) - Scienziato americano, direttore dell'OSRD (Office of Scientific Research and Development), nell'articolo "As we may Think", pubblicato nel 1945 sulla rivista Atlantic Monthly, espone per la prima volta l'idea di un sistema ipertestuale per la classificazione e la consultazione dei documenti superando i tradizionali metodi sequenziali. Egli cercò, anche, di passare dalla teoria alla pratica descrivendo un nuovo dispositivo, il MEMEX (MEMory EXtension), una sorta di stazione di lavoro elettronica che consentiva di consultare innumerevoli documenti cartacei, archiviati su microfilm e fra loro correlati, ma la tecnologia del tempo non consentì alle sue intuizioni di divenire realtà. Soltanto alla fine degli anni ottanta le tecniche ipertestuali divennero patrimonio di un vasto pubblico con la diffusione di programmi come GUIDE per l'ambiente MS/DOS e HYPERCARD per gli utenti di Apple Macintosh. |
| BYTE                  | (Byte) - Unità di informazione, costituita da una sequenza di 8 bit, utilizzata per rappresentare nella CPU una entità logica (un carattere alfanumerico). Può assumere 256 (2  |

|    |  |
|----|--|
|    | elevato alla ottava potenza) valori o combinazioni diverse. Il termine fu coniato nel 1964 dalla IBM.  |
| B: | Nei sistemi operativi MS-DOS e OS/2 identificatore del secondo drive disponibile che, in sistemi a due drive, normalmente contiene il floppy disk di lavoro. |

| VOCE     | MEMO  |
|----------|---|
| <b>C</b> |   |
| CAD      | (Computer Aided Design) - Progettazione assistita dal computer. Software avanzato sviluppato negli anni sessanta dal MIT di Boston (USA) su commissione dell'Air Force statunitense. Il CAD consente di sviluppare progetti di ogni tipo che vanno dal semplice strumento a realizzazioni complesse come aerei, navi, edifici, circuiti integrati... I modelli generati sono visualizzati mediante immagini tridimensionali prospettiche che possono essere fatte ruotare in ogni direzione per un esame completo. In alcuni casi il modello può essere trasformato direttamente in oggetto materiale, mediante macchine utensili a controllo numerico, utilizzando la tecnologia CAM (Computer Aided Manufacturing).   |
| CAD/CAM  | Computer Aided Design/Computer Aided Manufacturing, Progettazione e produzione assistite dal computer   |
| CAE      | (Computer Aided Engineering) - Ingegneria assistita dal computer. Tecnica avanzata di produzione che, con l'ausilio del computer, tende a realizzare oggetti di qualità totale. E' in relazione col CAD.  |
| CAG      | (Computer Assisted Guidance) - Tecnica che consente di conseguire in modo ottimale un obiettivo educativo mediante la costruzione di percorsi didattici personalizzati sulla base dei dati relativi alle caratteristiche individuali degli allievi. Il CAG si utilizza quando un corso CAI non è sufficiente allo scopo.  |
| CAI      | (Computer Aided Instruction) - Istruzione assistita dal computer. Moderna metodologia didattica orientata alla progettazione ed alla realizzazione, mediante computer, di corsi interattivi in autoistruzione su qualsiasi disciplina. Il CAI è stato sviluppato negli USA negli anni sessanta dalla società Control Data (V. progetto PLATO) con lo scopo di trasferire al computer le procedure dell'istruzione programmata. I corsi CAI propongono una serie di videate di testi e/o di immagini con domande e risposte multiple ramificate per verificare il grado di comprensione e di apprendimento di un dato argomento. In relazione alle risposte date il programma prevede itinerari di apprendimento differenziati. Il CAI non si propone di sostituire la figura dell'insegnante, ma di liberarlo dalle funzioni ripetitive, lasciandogli il tempo per concentrarsi sulle funzioni educative. |
| CAL      | (Computer Assisted Learning) - Apprendimento assistito dal computer. Metodologia didattica, simile al CAI, che utilizza sistemi multimediali assistiti dal computer. Ha larga diffusione in Gran Bretagna.  |
| CAM      | (Computer Aided Manufacturing) - Produzione assistita dal computer. Metodologia avanzata per la fabbricazione di oggetti che utilizza il computer come strumento di produzione mediante il controllo di macchine utensili a controllo numerico. Ha lo scopo di realizzare la "fabbrica automatizzata", quasi priva di personale. E' in relazione col CAD (Computer Aided Design).   |
| CAMPO    | (Field) - Elemento informativo di base, costituito da dati omogenei, che ha un preciso significato all'interno di un data base. Ad es. in un indirizzario un campo potrebbe contenere il nome e il cognome, un altro campo il numero telefonico. Più campi costituiscono un record.   |
| CANALE   | (Channel) - Dispositivo seriale o parallelo che consente di trasferire dati fra i componenti di un sistema. Il BUS è un tipo di canale.   |
| CANDIDUS | [McGraw-Hill, P.za Emilia 5, 20129 Milano] - Scheda hardware per l'acquisizione di dati provvista di 2 canali analogici digitali che, in simbiosi col software specifico, trasforma il computer in un attrezzato laboratorio sperimentale. I dati in ingresso possono subire  |

|                        |   |
|------------------------|---|
|                        | elaborazioni numeriche e grafiche, sono memorizzabili su dischetto, possono essere condivisi da tutta la classe ed essere illustrati con grande efficacia dall'insegnante. Inoltre la memorizzazione delle esperienze consente successive elaborazioni, diversi approfondimenti e può andare a costituire una base dati sperimentali, utilizzabile come "memoria" del corso di studi.   |
| CAPEK KAREL            | Scrittore ceco che nel 1917 coniò la parola "robot" per indicare un automa meccanico in grado di svolgere lavori noiosi e ripetitivi. Il termine deriva dalla parola "robota" che significa "lavoro manuale senza intelligenza".  |
| CAPSLOCK               | Tasto "blocco maiuscole" nelle tastiere dei personal computer IBM e compatibili.  |
| CARATTERE CARTUCCIA    | (Cartridge character) - Tipologia di caratteri contenuti in una cartuccia che si attiva all'inserimento della stessa nella stampante, aggiungendosi ai caratteri già disponibili implementati all'origine.  |
| CARATTERE DI CONTROLLO | (Control character) - Uno dei primi 32 caratteri ASCII che hanno funzioni di controllo standard come ad es. salto pagina o avanzamento riga.  |
| CARD                   | (Scheda, supporto per circuiti) - 1. Scheda cartacea perforata contenente informazioni codificate, leggibile attraverso un dispositivo dedicato. Era utilizzata come memoria di massa nei vecchi computer.<br>2. Supporto di materiale plastico per il montaggio di circuiti stampati.  |
| CARICATORE             | (Loader) - Programma di utilità del sistema operativo che consente di trasferire dalla memoria di massa alla memoria principale un programma da eseguire.   |
| CARTESIO               | [McGraw-Hill, P.za Emilia 5, 20129 Milano] - Potente e flessibile macro-linguaggio grafico che permette di realizzare ogni tipo di trasformazione geometrica: simmetrie, traslazioni, rotazioni, omotetie, affinità. Consente di realizzare presentazioni grafiche animate. Si usa in modo diretto o attraverso procedure e non è necessaria alcuna esperienza di programmazione. E' destinato alla scuola superiore e richiede il sistema operativo MS/DOS.  |
| CARTUCCIA              | (Cartridge) - In genere indica un supporto magnetico o optoelettronico immutabile per la memorizzazione di programmi e dati. Si inserisce in una apposita feritoia del computer.  |
| CASE                   | (Computer Aided Software Engineering) - Ingegneria del software assistita dal computer. Acronimo che indica la progettazione e la produzione di software a livello industriale mediante l'ausilio di potenti computer e di metodologie definite dall'ingegneria del software.   |
| CASSETTA               | (Cassette) - Supporto magnetico di basso costo, costituito da un nastro magnetico ed un contenitore, utilizzato per la memorizzazione sequenziale delle informazioni.   |
| CASUALE                | (Random) - 1. Termine che indica la generazione automatica di numeri casuali.<br>2. Accesso diretto ai file memorizzati su un disco magnetico o nella memoria RAM indipendentemente dalla locazione di memoria occupata.  |
| CATALOGO               | (Catalog) - Anche directory. Elenco ordinato dei file memorizzati su una memoria di massa.  |
| CATTID                 | (Centro per le Applicazioni della Televisione e delle Tecniche di Istruzione a Distanza) - [P.zale Aldo Moro 5, 00185 Roma] - Centro di ricerca dell'Università "La Sapienza" di Roma che promuove l'applicazione delle tecnologie educative alla didattica universitaria ed all'attività di educazione permanente oltre ad iniziative riguardanti la formazione e l'aggiornamento degli insegnanti di ogni ordine e grado. Le sue strutture di servizio sono: biblioteca, emeroteca, information retrieval (ITAPAC...), videoteca, sala di riproduzione, aule informatizzate con computer in rete, aule multimediali con videodisco interattivo. |
| CBE                    | (Computer Based Education) - Moderna metodologia didattica che, mediante il computer, si propone di sviluppare le qualità contenute nel termine "education" che nell'accezione  |

|          |   |
|----------|---|
|          | inglese comprende il significato italiano di "apprendimento" e di "educazione".   |
| CBL      | Computer Based Learning, Apprendimento mediante computer  |
| CBT      | (Computer Based Training) - Addestramento mediante computer. Moderna metodologia didattica tesa a migliorare i processi di apprendimento mediante personal computer. A differenza del CAI in cui l'itinerario didattico è abbastanza rigido, nel CBT è lo studente a scegliere cosa studiare sulla base delle sue necessità.  |
| CCI      | (Centro di Calcolo Interfacoltà) - [Università "La Sapienza", Piazzale Aldo Moro, Roma] - Centro di servizio dell'università "La Sapienza" in cui è possibile svolgere ricerche bibliografiche sui volumi giacenti presso le biblioteche universitarie della capitale.  |
| CCITT    | (Commitè Consultantif Internationale de Telephonie et Telegraphie) - Comitato internazionale per la standardizzazione dei sistemi telefonici e telegrafici. Organizzazione delle Nazioni Unite con sede a Ginevra che stabilisce i codici standard per le telecomunicazioni a livello planetario.   |
| CCM      | (Capital Children Museum) - Museo della capitale (Washington) per Bambin. nNome del museo dei bambini di Washington, finanziato da imporatanti aziende informatiche e dal governo americano, nel quale, mediante le più avanzate tecnologie dell'informazione, ogni visitatore può imparare o approfondire qualsiasi argomento. Possiede anche una notevole raccolta di software didattico. Al CCM si tengono anche corsi di aggiornamento per insegnanti, genitori, funzionari pubblici.   |
| CD       | Compact Disk, Disco ottico  |
| CDS/ISIS | (Computerized Documentation Service/Integrated Set of Information) - Software potente e versatile di "information retrieval" prodotto dall'UNESCO che è in grado di gestire in modo ottimale patrimoni documentali. E' utilizzato dalla Biblioteca di Documentazione Pedagogica (Firenze) e da altre istituzioni similari nazionali.  |
| CDTV     | (Commodore Digital Total Vision) - Sistema multimediale della Commodore che consente la fruizione di software in cui le informazioni testuali sono integrate da immagini animate e da commenti sonori e parlati. L'enciclopedia multimediale Grolier è stata realizzata secondo questo standard.  |
| CD-I     | (Compact Disk Interactive) - Disco ottico interattivo, basato sulla tecnologia del CD-ROM, che consente di memorizzare qualsiasi tipo di informazione (testi, disegni, foto, brani musicali, filmati, parlato...) in un contesto interattivo. Il CD-I è uno strumento utilissimo nella didattica ipermediale ed è in grado di utilizzare anche apparecchiature domestiche come il normale TV-color e l'impianto HI-FI. L'Enciclopedia Britannica ha prodotto su CD-I una versione della "Compton Multimedia Encyclopedia".  |
| CD-ROM   | (Compact Disk - Read Only Memory) - Disco ottico di memoria a sola lettura. Memoria di massa di alta fedeltà e grandi capacità (600 Mb ovvero circa 250.000 pagine di testo, 7.000 immagini, alcune ore di sonoro), realizzata con tecnologia laser, è simile al compact disk ed è in grado di memorizzare informazioni digitali di qualsiasi tipo: testi, grafica, suoni, immagini fisse ed in movimento. Pilotato da computer è capace di gestire complessi programmi interattivi per l'apprendimento di qualsiasi disciplina in un contesto multimediale. Il CD-ROM è venduto già confezionato perciò è destinato alla sola lettura. |
| CD-WORM  | (Compact Disk Write Once-Read Many) - Compact disk una scrittura, più letture. Disco ottico ad alta capacità che consente all'utente di registrare i dati una sola volta in modo definitivo. In fase di lettura può essere utilizzato come un CD-ROM.   |
| CEDE     | (Centro Europeo dell'Educazione) - Centro del Ministero della Pubblica Istruzione con sede  |

|                         |  |
|-------------------------|--|
|                         | a Villa Falconieri nel comune di Frascati (RM) che promuove studi e ricerche sulle scienze dell'educazione in campo internazionale. E' dotato di un centro informativo interattivo, collegato con la BDP di Firenze, per l'interscambio dei dati.  |
| CEDEFOP                 | (Centro Europeo per lo Sviluppo della Formazione Professionale) - [Bundesallee 22, Jean Monnet House, D-1000 Berlin 15] - Organismo del Consiglio della Comunità Europea che promuove, mediante ricerche ed altre iniziative, lo sviluppo della formazione professionale e della formazione continua. Si avvale di banche dati in rete e delle più avanzate tecnologie educative.  |
| CDS/ISIS                | Computerized Documentation Service/Integrated Set of Information   |
| CDTV                    | Commodore Digital Total Vision   |
| CD-WORM                 | Compact Disk Write Once Read Many, Disco ottico una scrittura più letture  |
| CELLA DI MEMORIA        | (Storage cell) - 1. Minima unità di memoria che, in base al tipo di computer, può contenere un carattere, una informazione binaria o una parola.<br>2. In una griglia elettronica, posizione individuata da due coordinate, in cui immettere i singoli dati da elaborare.  |
| CENTO SCUOLE            | [Opinione, Via G. Mora 22, 20123 Milano] - Progetto finanziato dalla società Commodore che, negli anni ottanta, ha messo a disposizione di 100 scuole elementari e medie di tutt'Italia laboratori di informatica completi per sperimentare la validità dell'uso del computer nella didattica.   |
| CENTRAL PROCESSING UNIT | (Unità Centrale di Elaborazione) - v. CPU.   |
| CENTRAL STORE           | (Memoria centrale) - v. MEMORIA PRINCIPALE.  |
| CGA                     | (Color Graphics Adapter) - Adattatore video per grafica a colori. Tipo di interfaccia grafica standard per monitor a colori, ormai superata dagli standard EGA e VGA. Lo standard CGA fu introdotto dalla IBM nel 1981: nel modo 2 colori visualizza 640 X 200 pixel, nel modo 4 colori visualizza 320 X 200 pixel.  |
| CHECK                   | (Controllo) - Procedura o operazione che consente di verificare il buon funzionamento dell'hardware o del software.  |
| CHIP                    | (Scheggia, frammento) - Piastrina, normalmente di silicio, contenente un microcircuito elettronico integrato completo, capace di svolgere funzioni di memoria e logiche. Fu sviluppato, intorno all'anno 1970, da G. Boone della Texas Instrument e da F. Faggin della Intel, sfruttando la tecnologia LSI (Integrazione a larga scala). L'attività del Chip è regolata da un clock, con frequenza espressa in MegaHertz, che ha lo scopo di sincronizzare tutti i processi. Le sue qualità furono sperimentate sul sistema IBM/370. |
| CIBERNETICA             | (Cybernetics) - Dal greco: arte del governare. Il termine, introdotto nel 1945 dallo scienziato americano N. Wiener, indica la scienza che studia in modo comparato i processi di controllo e di comunicazione che sono alla base del funzionamento delle macchine, degli esseri viventi e delle organizzazioni sociali. Ha lo scopo di costruire macchine capaci di imitare il funzionamento del cervello umano; è legata, perciò, agli studi sulla intelligenza artificiale ed alla robotica.                                      |
| CICLO                   | (Loop) - Sequenza di istruzioni eseguite ripetutamente, in un ciclo iterativo, sino a quando non sia soddisfatta una certa condizione.   |

|                    |   |
|--------------------|---|
| CIDI               | (Centro Iniziative Democratiche per gli Insegnanti) - [Piazza Sonnino 13, 00153 Roma] - Associazione fra insegnanti che tra l'altro organizza nelle scuole corsi di alfabetizzazione informatica e produce software didattico.  |
| CILEA              | (Consorzio Inter Universitario Lombardo per la Elaborazione Automatica) - [Via Raffaello Sanzio 4, Segrate, Milano] - Struttura pubblica delle università della Lombardia che dal 1975 favorisce e promuove le applicazioni dell'informatica principalmente nel mondo scientifico universitario. Gestisce il data base bibliografico ALICE con un proprio linguaggio di interrogazione che è in grado di fornire il catalogo di tutti i libri, giornali e periodici italiani. |
| CINECA             | (Consorzio Interuniversitario di Calcolo) - Ente di ricerca di Bologna che possiede un supercomputer del tipo CRAY-1 e dispone del sistema di istruzione programmata PLATO, accessibile per via telematica.   |
| CIRCUITO INTEGRATO | (Integrated circuit) - Anche CHIP. Circuito elettronico completo contenente innumerevoli transistor ed altri componenti interconnessi (diodi, condensatori) realizzato su di un unico chip di silicio. I circuiti integrati sono classificati in base alla complessità di integrazione e possono essere SSI (a bassa scala d'integrazione), MSI (a media scala d'integrazione), LSI (a larga scala d'integrazione), VLSI (a larghissima scala d'integrazione).                |
| CLIC               | (Click) - Termine che indica la pressione e il rilascio immediato del pulsante di un joystick o di un mouse per attivare un comando di un programma che prevede l'uso di questa funzione. Nell'ambiente Windows, un doppio click rapido attiva un programma applicativo.  |
| CLOCK              | (Orologio) - Dispositivo elettronico, basato su di un cristallo di quarzo, che genera impulsi ad intervalli regolari allo scopo di sincronizzare le operazioni del processore di un computer. La velocità del clock, misurabile in MHz, è un indicatore della potenza di un personal computer.  |
| CMI                | (Computer Managed Instruction) - Istruzione gestita da computer. Metodologia didattica, di ispirazione skinneriana, in cui il computer viene utilizzato come una macchina per misurare e per registrare l'apprendimento, secondo tecniche docimologiche, del singolo studente e del sistema formativo nel suo insieme. Le tecniche CMI fanno largo uso di film, libri, registratori, videocassette.   |
| CMOS               | (Complementary Metal-Oxide Semiconductor) - Metallo ossido semiconduttore complementare. Dispositivo semiconduttore integrato su di un unico chip di silicio, in genere impiegato nelle memorie RAM, che consuma pochissima elettricità.  |
| CNED               | (Centre National d'Enseignement à Distance) - Centro nazionale d'insegnamento a distanza. Sistema pubblico francese di formazione a distanza, basato su tecnologie informatiche e telematiche, che opera sotto il controllo del Ministero dell'Educazione Nazionale ed è rivolto ad una utenza di massa. Rilascia titoli di studio validi a tutti gli effetti. I centri CNED sono presenti nelle seguenti città: Grenoble, Lille, Lyon, Rennes, Rouen, Toulouse, Vanves.      |
| CNITE              | (Centro Nazionale Italiano di Tecnologie Educative) - [Via Marche 84, 00187 Roma] - Associazione, promossa nel 1970 dal FORMEZ, che progetta e organizza corsi di formazione a distanza, sussidi per handicappati, software didattico. Ha una data base sulle scienze dell'educazione ed è uno dei gestori nazionali del sistema EUDISED del Consiglio d'Europa.  |
| CNUCE              | (Centro Nazionale Universitario di Calcolo Elettronico) - Centro di ricerca dell'università di Pisa, dotato di potenti elaboratori, che è stato istituito per offrire alle università ed agli altri istituti scientifici italiani un valido strumento per la soluzione di problemi complessi. Fra i primi lavori eseguiti ricordiamo l'analisi lessicale della Divina Commedia e il Vocabolario storico della lingua italiana dell'Accademia della Crusca.                    |

|                       |   |
|-----------------------|---|
| COBBUL                | (Cooperazione Bibliografica tra le Biblioteche Universitarie del Lazio) - Sistema informativo telematico che collega le biblioteche delle università del Lazio: La Sapienza, Tor Vergata, Viterbo e Cassino.  |
| COBOL                 | (Common Business Oriented Language) - Linguaggio comune orientato ai problemi gestionali. Linguaggio di programmazione di alto livello, orientato ad applicazioni amministrative e commerciali, sviluppato tra il 1959 e il 1961 da un gruppo di programmatori dell'università di Pennsylvania (USA). Cobol è un linguaggio prolisso, simile alla lingua inglese, che utilizza funzioni matematiche semplici. E' specifico per la gestione di grandi quantitativi di dati, ha bisogno di memorie di massa di grande capacità e opera con difficoltà in presenza di algoritmi complessi. E' un linguaggio standard che consente ai programmi scritti in Cobol di girare su diverse macchine. |
| CODEX VIGILANUS       | Antichissimo codice, scritto nel 976 dopo Cristo nel convento di Albelda (Spagna), che rappresenta la più antica testimonianza dell'uso di cifre indo-arabe in Europa.  |
| CODICE                | (Code) - Complesso di simboli e di regole utilizzate per rappresentare correttamente una informazione in funzione di una elaborazione.  |
| CODICE A BARRE        | (Bar code) - Sistema di codifica per la stampa di caratteri alfanumerici mediante configurazioni di barre parallele di vario spessore e distanza. Il codice a barre viene interpretato automaticamente mediante appropriati sensori: penne ottiche, pistole laser, scanner. Si utilizza, tra l'altro, nei grandi magazzini per l'identificazione dei prodotti commerciali e per la lettura del loro prezzo di vendita.  |
| CODICE MACCHINA       | (Machine code) - Termine che indica la traduzione di una istruzione di un programma in codice binario.  |
| CODIFICAZIONE         | (Codification) - Trasformazione di un algoritmo o di un diagramma di flusso in un programma elaborabile dal computer allo scopo di risolvere un problema.   |
| COLOSSUS              | Elaboratore elettronico inglese, costruito nel 1943, per decifrare i messaggi segreti dei tedeschi nel corso della guerra.  |
| COM                   | (Computer Output Microfilm) - Microfilm capace di registrare i dati in uscita da un computer.   |
| COMAL                 | (COMmon Algorithmic Language) - Linguaggio algoritmico comune. Linguaggio di programmazione che consente di operare sul monitor mediante un automa denominato "tartaruga", simile a quella del Logo. Di derivazione Basic e Pascal ne ha ereditato le migliori opzioni. E' molto diffuso in Svezia, dove è stato sviluppato, ed è utilizzato soprattutto nelle scuole ad indirizzo scientifico.   |
| COMANDI, SINTASSI DEI | Il termine indica la struttura formale esatta e la procedura corretta che deve essere eseguita per scrivere un comando. In caso di errore dell'operatore il comando non viene eseguito o ne viene eseguito un altro imprevisto. I delimitatori del comando sono: spazio, virgola, punto e virgola, segno di uguale, segno di tabulazione.   |
| COMANDO               | (Command) - Una o più parole specifiche, presenti nei sistemi operativi o nei menu di gestione dei programmi, che, se digitate tramite la tastiera o attivate mediante il mouse, eseguono una operazione finalizzata ad ottenere un risultato. Es: la parola FORMAT, nel sistema operativo MS/DOS, è un comando che consente di "formattare" il floppy disk vergine rendendolo capace di memorizzare informazioni.  |
| COMES                 | Progetto sperimentale di applicazione del computer alla didattica sviluppato dall'Istituto di Tecnologie Didattiche del CNR di Genova, in collaborazione con l'Istituto di Elettrotecnica dell'Università. Si avvale di un sistema IBM 370.   |
| COMETT II             | (Community Action Programme for Education and Training for Technology) - Programma  |

|                          |   |
|--------------------------|---|
|                          | della Comunità Europea destinato a favorire la cooperazione fra le università e le imprese in materia di formazione. Ha i seguenti obiettivi: migliorare la formazione, in particolare nel settore delle tecnologie; favorire lo sviluppo congiunto di programmi di formazione, lo scambio di esperienze e l'impiego ottimale delle risorse a livello comunitario; soddisfare le esigenze specifiche delle piccole e medie imprese nella qualificazione professionale.  |
| COMMODORE                | Fondata nel 1974 da J. Tramiel a Santa Clara (California), è una delle più grosse società di EDP. Ha prodotto e commercializzato home e personal computer di successo, diffusi in tutto il mondo, come il PET, il VIC 20, il Commodore 64/128, l'Amiga ed altri con sistema operativo MS-DOS (IBM compatibili). I computer di marca Commodore sono presenti in molte scuole con vaste librerie di software didattico.   |
| COMPACT DISK             | (Disco ottico) - Abbreviato in CD. Anche disco ottico. Disco metallico, utilizzato come memoria di massa nei personal computer, che utilizza la tecnologia laser per la memorizzazione e la lettura delle informazioni digitali.  |
| COMPATIBILITÀ            | (Compatibility) - 1. Possibilità di interfacciare componenti hardware di marche diverse.<br>2. Possibilità di utilizzare lo stesso software su computer di marche diverse.<br>3. Possibilità per un programma di utilizzare i dati elaborati da un altro programma.   |
| COMPILATORE              | (Compiler) - Software che converte automaticamente un programma scritto con un linguaggio di alto livello in istruzioni in linguaggio macchina controllandone anche la correttezza sintattica.  |
| COMPONENTE               | (Component) - Unità periferica (monitor, stampante, drive...) di un sistema computerizzato.   |
| COMPUSCUOLA              | Inserto redazionale mensile della rivista BIT di Milano contenente una rassegna internazionale sull'informatica per la didattica. Nel 1984, quando l'inserto uscì per la prima volta, si chiamava "Digidattica".  |
| COMPUTER                 | (Elaboratore, calcolatore). Da computare, calcolare. Dispositivo elettronico che, sotto il controllo di un programma, è capace di risolvere problemi di ogni tipo di grande utilità per l'uomo mediante l'elaborazione automatica di informazioni. Il suo funzionamento è basato sulla codificazione dei dati in forma binaria, trattate secondo i principi della logica booleana. I componenti fondamentali del computer, in gran parte elettronici, sono: l'unità centrale di elaborazione o processore che esegue le istruzioni e controlla il funzionamento di tutto il sistema; la memoria centrale e di massa dove risiedono i programmi, i dati e le elaborazioni; i dispositivi periferici di input/output per l'interazione col mondo esterno. I computer possono essere classificati in categorie sulla base della classe (supercalcolatori, mainframe, supermini, mini, personal computer); della generazione (I-V generazione); del metodo di elaborazione (analogici, digitali). |
| COMPUTER ANALOGICO       | (Analog computer) - Tipo di computer, di diffusione limitata, capace di elaborare informazioni analogiche. E' utilizzato generalmente nelle applicazioni industriali e scientifiche. La precisione di calcolo di questi computer è minore rispetto ai computer digitali e ciò ne ha rallentato lo sviluppo.   |
| COMPUTER ART             | Tecnica che mediante computer (e con l'ausilio di periferiche sofisticate quali monitor ad alta risoluzione, plotter digitali, stampanti laser) si propone di produrre immagini elettroniche di valore artistico.   |
| COMPUTER DIGITALE        | (Digital computer) - Tipo di computer che elabora informazioni digitali secondo la logica della codifica binaria e dell'algebra booleana. La precisione del calcolo dei computer digitali è di molto superiore a quella dei computer analogici.   |
| COMPUTER GENERAL PURPOSE | (Elaboratore di uso generale) - Tipologia di computer non concepito per un uso specifico in grado di risolvere problemi in generale.  |

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| COMPUTER GENERATIONS             | (Generazioni di computer) - Classificazione dei computer secondo la tecnologia del tempo di cui sono espressione. Sono state individuate dagli studiosi le seguenti cinque generazioni. I generazione: (1946-1950 circa) uso di valvole termoioniche e di memorie a tubi catodici; II generazione: (1950-1965 circa) applicazione dei transistor, delle memorie a nuclei magnetici e dei primi sistemi operativi; III generazione: (1965-1980 circa) avvento del microprocessore e dei sistemi operativi flessibili; IV generazione (1980-1990) uso di circuiti ad alta integrazione (LSI); V generazione (dopo il 1990): elaborazione in parallelo, intelligenza artificiale, circuiti integrati a larghissima scala (VLSI). |
| COMPUTER GRAPHICS                | (Grafica computerizzata) - Anche EIDOMATICA. Il termine indica la capacità del computer di produrre immagini grafiche di qualità monocromatiche e a colori, anche in più dimensioni, di memorizzarle e di modificarle. Trova applicazione nel CAD, nel CAM, nella produzione di cartoni animati, nella medicina (TAC). Per il raggiungimento ottimale dell'obiettivo sono necessarie unità periferiche specifiche molto sofisticate: monitor ad alta risoluzione, tavolette grafiche, mouse, plotter digitali.  |
| COMPUTER MUSEUM                  | Museo di Boston (USA) dedicato alla storia dei sistemi di elaborazione che raccoglie computer storici di ogni tipo.   |
| COMPUTER NETWORK                 | (Rete di computer) - v. RETE DI COMPUTER.   |
| COMPUTER PORTATILE               | (Lap top computer) - Piccolo personal computer portatile, alimentato a batteria, con schermo piatto a cristalli liquidi o al plasma ripiegabile sullo stesso. Può essere collegato ad un normale monitor.   |
| COMPUTER SCIENCE                 | (Scienza degli elaboratori) - Sinonimo di Informatica. Scienza che studia l'elaborazione automatica delle informazioni mediante computer.   |
| COMUNICAZIONE                    | (Communication) - Trasferimento di informazioni fra due o più persone, animali o apparecchiature scientifiche e relative tecnologie connesse.   |
| CONDIZIONE GIOVANILE, BANCA DATI | (Banca Dati Bibliografica Internazionale sulla Condizione Giovanile) - [Università Salesiana, P.za Ateneo Salesiano 1, 00139 Roma] - Banca dati, sviluppata dall'Università salesiana di Roma, riguardante esclusivamente problematiche giovanili. Le informazioni sono disponibili su materiale cartaceo o in forma elettronica su floppy disk.  |
| CONFIGURAZIONE                   | (Configuration) - Insieme del computer, delle unità periferiche e del software che costituiscono un sistema di elaborazione. La configurazione comprende anche la quantità di memoria installata, la velocità di elaborazione, la lunghezza della parola.   |
| CONNETTORE                       | (Connector) - Dispositivo hardware che serve a interconnettere fisicamente dei cavi o un cavo e una periferica. Un esempio di connettore è l'interfaccia seriale RS-232.  |
| CONNETTORE PARALLELO             | (Parallel connector) - Dispositivo su cui collegare, di solito, il cavo segnali della stampante parallela.  |
| CONNETTORE SERIALE               | (Serial connector) - Dispositivo su cui collegare, di solito, il cavo segnali del modem o della stampante seriale.  |
| CONOSCENZA, INGEGNERIA DELLA     | (Knowledge Engineering) - Settore dell'intelligenza artificiale che studia e progetta sistemi esperti.  |
| CONSOLE                          | (Console) - Combinazione di tastiera e monitor che permette l'interazione fra utente e computer.  |
| CONTROL                          | Nei personal computer IBM e compatibili indica sulla tastiera il "tasto di controllo". Esso serve, in combinazione con altri tasti, per trasmettere comandi complessi. Es: [CTRL + S], ferma lo scrolling dello schermo; [CTRL + C], arresta un comando; [CTRL + ALT + DEL],  |

|                            |  |
|----------------------------|--|
|                            | azzerare la memoria del computer determinando una nuova inizializzazione; [CTRL + P], attiva il collegamento in output con la stampante.   |
| CONVERSIONE                | (Conversion) - Processo di trasformazione cui vengono sottoposti i dati di un file al fine di essere riconosciuti da un programma applicativo che non li ha generati. Talvolta questa operazione può provocare una perdita di informazioni.  |
| COPROCESSORE               | (Coprocessor) - Processore ausiliario che opera in parallelo con l'unità centrale. Il coprocessore matematico ad es. svolge le funzioni di calcolo numerico al posto della CPU che così può dedicarsi ad altri problemi di gestione interna, velocizzando di molto le elaborazioni del sistema.  |
| COULOMB E L'ELETTROSTATICA | Iper testo multimediale interattivo realizzato in ambiente MS-DOS mediante il programma LinkWay dell'IBM. La grafica è di tipo VGA, le animazioni sono state sviluppate in Storyboard Live, le simulazioni in QuickBasic. Per ascoltare il sonoro è richiesta una scheda. Esiste anche una versione per Apple Macintosh realizzato in Hypercard. Coulomb... lega tematiche storiche, didattiche e metodologiche ed è frutto di una esperienza quindicennale del Centro Studi per la Didattica della facoltà di Scienze dell'Università di Pavia, diretto dal prof. G. Bonera.                |
| COUNTER                    | (Contatore) - Dispositivo o variabile di programma che, in seguito alla ricezione di un segnale, può variare il suo stato determinando incrementi di uno o più valori.   |
| COURSEWARE                 | (Software didattico) - Tipologia di software, sviluppato da esperti di informatica e di didattica, destinato ad essere utilizzato in contesti educativi e formativi.   |
| CPI                        | (Characters Per inch) - Caratteri per pollice. Unità di misura della densità dei caratteri prodotti da una stampante o visualizzati sul monitor.   |
| CP/M                       | Control Program for Microcomputer, Programma di controllo per microcomputer  |
| CPP-TRS                    | (Communicative Positioning Program - Text Representation Systems) - Programma di posizionamento comunicativo - Sistemi di rappresentazione del testo. Metodologia didattica, sviluppata da Graziella Tonfoni dell'Istituto di Glottologia dell'Università di Bologna, che si propone di accrescere le abilità di scrittura e lettura attraverso l'integrazione di esercitazioni su carta e apparecchiature multimediali. Sono state avviate sperimentazioni sia in Italia che negli USA.   |
| CPS                        | (Characters Per second) - Caratteri per secondo. Unità di misura della velocità di stampa dei caratteri di una stampante.  |
| CPU                        | (Central Processing Unit) - Anche microprocessore. Unità centrale di elaborazione. E' la parte più importante di un personal computer (nucleo logico) e risiede su di un unico chip. La CPU coordina, interpreta, esegue le istruzioni e controlla il funzionamento di tutto il sistema. La CPU è costituita dalla ALU (unità aritmetico-logica) e dalla CU (unità centrale di controllo). Le CPU più note sono quelle prodotte dall'INTEL (8080, 8086, 80286, 80386, 80486) per i computer IBM e quelle prodotte dalla Motorola (68000, 68020, 68030) per la famiglia Macintosh dell'Apple. |
| CR                         | Carriage Return, Ritorno carrello  |
| CRASH                      | (Crollo) - Arresto del funzionamento del computer determinato da un malfunzionamento dell'hardware o del software. Il crash causa la perdita di tutti i dati non salvati. Il computer riprende la sua funzionalità solo dopo una nuova inizializzazione.   |
| CRAY                       | Famiglia di supercalcolatori digitali scientifici, prodotti dalla Cray Research Inc. di Minneapolis (USA), impiegati per la soluzione di problemi molto complessi. I più noti sono il Cray-1 e il Cray-2: quest'ultimo può eseguire un miliardo di operazioni al secondo.  |

|                |  |
|----------------|--|
| CRITTOGRAFIA   | (Cryptography) - Tecnica che consente di trasformare un insieme di informazioni in altre di forma tale che la decifrazione sia possibile soltanto attraverso le regole di codifica, conosciute solo dal trasmettitore e dal destinatario. La crittografia viene utilizzata a scopo protettivo per impedire l'accesso ai dati alle persone non autorizzate.   |
| CRT            | Cathode Ray Tube, Tubo a raggi catodici.   |
| CROWDER NORMAN | Pedagogista americano assertore dell'automazione dell'istruzione mediante l'uso di macchine specifiche e di tecniche di presentazione dei contenuti con sequenze ramificate a scelta multipla. Crowder si contrappone a Skinner, assertore dei percorsi lineari.   |
| CRT            | (Cathode Ray Tube) - Tubo a raggi catodici. Dispositivo di output di un computer che produce immagini mediante l'illuminazione dei fosfori presenti sullo schermo di un monitor. Tale illuminazione è determinata da fasci di elettroni proiettati dal "cannone catodico" all'interno di un contenitore di vetro sotto vuoto. I CRT monocromatici richiedono un cannone elettronico e un tipo di fosforo che produce caratteri bianchi, verdi o gialli; quelli a colori necessitano di tre cannoni e di fosfori particolari capaci di produrre caratteri rossi, verdi e blu.   |
| CSATA          | (Centro Studi e Applicazioni in Tecnologie Avanzate) - Istituto di ricerca di Bari che tra l'altro sperimenta ed adotta nuovi sistemi educativi basati sull'uso del computer nella didattica. E' stato costituito da diversi enti fra cui l'Università di Bari, il FORMEZ e la Banca d'Italia.   |
| CU             | (Control Unit). Unità di controllo. Parte integrante della CPU che controlla il funzionamento del computer secondo le caratteristiche hardware. In particolare esegue le istruzioni dei programmi, regola il flusso di input/output dei dati, verifica l'esattezza delle operazioni, gestisce l'interazione col mondo esterno.   |
| CURSORE        | (Cursor) - Indicatore luminoso mobile, talvolta lampeggiante ed a forma di breve linea o di rettangolino, che indica sul monitor la posizione di lavoro o punto di inserimento. Il cursore può essere controllato da tastiera o da dispositivi analogici di input quali mouse, joystick, paddle.   |
| CUSTOM         | (Fatto su misura) - Abbreviazione di "custom-made", indica un circuito integrato non standard prodotto su richiesta e specifiche particolari.  |
| C, LINGUAGGIO  | (C language) - Linguaggio di programmazione di medio livello sviluppato da D. Ritchie e K. Thompson nel 1972/73 presso i Bell Laboratories (USA) per essere utilizzato con i sistemi operativi Unix della DEC (Digital Equipment Corporation). Il linguaggio C è difficile da utilizzare ma consente di risolvere in modo efficace problemi molto complessi; è strutturato, può operare anche a basso livello e genera un codice macchina compatto e potente. Presenta delle somiglianze col Pascal.   |
| C:             | Nei sistemi operativi MS-DOS e OS/2 identificatore del disco rigido cui il computer, all'accensione, accede automaticamente per leggere le istruzioni di avvio del sistema operativo se esse non risiedono nel floppy disk inserito nel drive [A].   |
| C/PM           | (Control Program for Microcomputer) - Programma di controllo per microcalcolatori. Sistema operativo monoutente, sviluppato dalla Digital Research di Pacific Grove (California), è basato sui microprocessori ad 8 bit Intel 8080 o Zilog Z-80. Il CP/M è costituito essenzialmente dall'interprete dei comandi (per l'interazione con l'utente); dal file system (per la gestione del processo di input/output delle informazioni sul dischetto) e dal sistema di controllo delle periferiche (stampante, monitor, supporti di memoria di massa). Molto diffuso negli anni ottanta, su di esso era stato implementato il programma di word processing Wordstar che poi è divenuto standard nella sua categoria anche su macchine con sistema operativo MS/DOS. |

| VOCE              | MEMO   |
|-------------------|--|
| <b>D</b>          |  |
| DANTE AL COMPUTER | Archivio informatico della Divina Commedia prodotto dal CNITE, in collaborazione con la società Olivetti e la casa editrice Giunti-Marzocco. Il programma consente una lettura globale, altamente sintetica e, al tempo stesso, precisa, documentata dei fatti e dei motivi concettuali che concorrono alla ricca, articolata architettura dell'opera dantesca. L'archivio può essere interrogato a diversi livelli: dalla richiesta di informazioni semplici ed elementari sulla topografia del poema al reperimento di un personaggio, maggiore o minore per arrivare alla ricerca di un tema, di un filo conduttore, talvolta evidente, individuabile di primo acchito, e altre volte quasi celato nell'ordito sapiente dell'Alighieri. |
| DAT               | Digital Audio Tape, Nastro magnetico audio digitale  |
| DATA BASE         | (Base di dati) - Anche Data bank. Vasto insieme di informazioni, residenti su di un supporto magnetico, relative ad un settore di conoscenza o ad una organizzazione, strutturate in modo tale che siano possibili facilmente le seguenti operazioni: consultazione, ordinamento, aggiornamento e stampa di report personalizzati. I principali modelli di organizzazione di un data base sono di tipo gerarchico, reticolare e relazionale. Principali applicazioni didattiche: gestione della biblioteca, ricerche bibliografiche, analisi statistica, ricerche pluridisciplinari con confronti relazionali, specchietti riassuntivi...  |
| DATA ENTRY        | (Inserimento di dati) - Operazione relativa all'immissione di dati nella memoria di un computer o alla memorizzazione delle informazioni su di un supporto magnetico.  |
| DATA PROCESSING   | (Elaborazione dati) - v. ELABORAZIONE DATI.  |
| DATA RETRIEVAL    | (Reperimento dei dati) - v. INFORMATION RETRIEVAL.   |
| DATI              | (Data) - Insieme qualsiasi di valori (caratteri alfanumerici, simboli grafici) formalizzati che possono essere elaborati mediante macchine automatiche. I dati possono essere costanti (non cambiano durante l'esecuzione del programma) o variabili (assumono valori diversi). Le principali operazioni che si possono compiere sui dati sono aritmetiche, logiche e di relazione.  |
| DBASE III PLUS    | Potente data base relazionale della Ashton Tate per sistema operativo MS/DOS, costituisce uno standard nella sua categoria. Caratteristiche principali: editing libero o a finestre multiple, confronto fra record e sostituzione globale, ricerca relazionale su 10 file, sort multipli per diverse chiavi, stampa diretta o formattata, possibilità di programmazione, funzione help in linea, presenza di word processor. Il DBIII scambia dati nei formati SDF, DIF, ASCII e WKS.  |
| DBMS              | (Data Base Management System) - Sistema per la gestione di data base. Software che consente, mediante un linguaggio di programmazione specifico, di generare e di consultare base di dati strutturate in modo relazionale.   |
| DE LA MATTRIE     | Studioso francese, nel 1745 scrisse il libro "Homme machine" che contiene la prima descrizione dell'uomo come automa.  |
| DEBUGGER          | (Debugger) - Software progettato per la ricerca e la correzione degli errori di un programma in fase di collaudo.  |
| DEC               | (Digital Equipment Corporation) - Società multinazionale statunitense, fondata da K. Olsen nel 1957 a Maynard (Massachusetts), che nel 1960 ha prodotto il primo minicomputer, il PDP-1. Nel settore EDP è al secondo posto nel mondo, dopo l'IBM.   |

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| DECIMALE, SISTEMA DI NUMERAZIONE | (Decimal numeration system) - Sistema di numerazione posizionale a base 10 che utilizza le cifre da 0 a 9.  |
| DECODIFICATORE                   | (Decoder) - Dispositivo hardware o software che trasforma informazioni codificate in modo complesso in informazioni codificate in modo più semplice.  |
| DECR                             | Archivio elettronico del Ministero della Pubblica Istruzione e della Biblioteca di Documentazione Pedagogica (Firenze) che raccoglie tutti i progetti di sperimentazione, proposti dalle scuole secondarie di secondo grado, approvati con decreto.   |
| DEDICATO                         | (Dedicated) - v. SPECIAL PURPOSE.   |
| DEDUZIONE                        | (Deduction) - Inferenza corretta e giustificabile che trae una conclusione come conseguenza logica di determinate premesse. Il termine è utilizzato nell'intelligenza artificiale.  |
| DEFAULT                          | (Difetto) - Valore di un parametro assunto in modo automatico dal computer, corrispondente alle situazioni più frequenti e utili, in mancanza di indicazioni specifiche da parte dell'operatore. Ad es. il DOS, poichè per funzionare deve identificare il drive di riferimento, per convenzione all'accensione del computer, accede al drive [A] che automaticamente diventa unità di default. Per cambiare il drive di default si scrive la lettera del drive scelto, [B:] o [C], premendo il tasto [ENTER].  |
| DEL                              | Anche [CANC]. Nei personal computer IBM e compatibili indica sulla tastiera il "tasto di cancellazione".  |
| DELTA                            | (Developing European Learning through Technological Advance) - Progetto della Comunità Europea avente l'obiettivo di stimolare lo sviluppo di strumenti per l'insegnamento-apprendimento, basati su tecnologie avanzate dell'informatica e delle telecomunicazioni.   |
| DEMO                             | v. PROGRAMMA DIMOSTRATIVO.  |
| DENSITÀ DOPPIA                   | (Double density) - Caratteristica riferita ai floppy disks in grado di memorizzare informazioni in quantità doppia rispetto allo standard.  |
| DERIVE                           | [McGraw-Hill, P.za Emilia 5, 20129 Milano] - Software didattico, orientato allo studio della matematica, destinato agli studenti che si trovano nella fascia tra la scuola secondaria superiore e l'università. "Derive" ha una potenza di calcolo stupefacente e, tra l'altro, consente la risoluzione di equazioni, il calcolo dei limiti, di derivate e di integrali, la manipolazione di vettori e matrici, la risoluzione di sistemi di equazioni lineari, il trattamento di serie, l'approssimazione polinomiale di Taylor... Richiede il sistema operativo MS-DOS e per funzionare non ha bisogno del coprocessore matematico aggiuntivo.  |
| DESK TOP COMPUTER                | (Computer da tavolo) - Piccolo computer posizionabile su una scrivania in assenza di supporti specifici.  |
| DESK TOP PUBLISHING              | (Editoria da tavolo) - Anche Editoria elettronica. Il termine indica l'insieme delle tecniche e dei metodi che consentono di generare documenti di qualità editoriale (depliants, riviste, libri) mediante personal computer, con integrazione nel testo di eventuali illustrazioni. La configurazione ottimale del sistema prevede: un personal computer, dotato di hard disk, con almeno 640 Kb di memoria RAM; una stampante grafica a matrice di punti, meglio se laser; un mouse; uno scanner ottico per catturare immagini e/o per leggere testi in modo automatico da fonti stampate o dattiloscritte; un buon programma di word processing (Word, Wordstar); un programma di impaginazione elettronica (Aldus Page Maker, Ventura Publisher). |
| DESKTOP                          | (Scrivania) - Nel sistema operativo Windows indica l'area dello schermo che contiene le finestre e le icone.  |

|  |   |
|--|---|
| DIAGNOSTICA                            | (Diagnostics) - Messaggi automatici che segnalano sul monitor comandi errati o errori logici.   |
| DIAGRAMMA DI FLUSSO                    | (Flow chart) - Anche Diagramma a blocchi, grafo. Tipo di disegno che rappresenta graficamente in modo schematico un algoritmo. Tale rappresentazione utilizza sequenze di figure geometriche (rettangoli, rombi, ovali) aventi un significato predeterminato e frecce (linee di flusso) che visualizzano i possibili percorsi. Il diagramma di flusso indica la migliore strategia per la soluzione di un problema.   |
| DIALETTO                               | (Dialect) - Variante di un linguaggio di programmazione che ottimizza le prestazioni applicative o che sfrutta meglio la potenza dell'hardware.   |
| DIALOGO                                | (Dialogue) - Interazione fra computer e utente con reciproco scambio di messaggi finalizzati allo svolgimento di una elaborazione.  |
| DIDABOX                                | Linguaggio autore della società DIDA.EL. di Milano, orientato all'area linguistica, richiede il sistema operativo MS/DOS. E' un sistema aperto che consente all'insegnante di preparare unità didattiche finalizzate allo sviluppo ed al consolidamento di diverse abilità: generare parole provviste di significato; comprendere la funzione combinatoria e distintiva delle lettere (grafemi e fonemi); ordinare e riordinare le parole di un enunciato rispettando l'ordine di successione, le concordanze di genere e di numero; ordinare le frasi di un testo nella corretta sequenza logica.  |
| DIDACOM                                | Sistema autore della società DIDA.EL. di Milano per Commodore 64. Caratteristiche principali: integrazione di testo e grafica, anche ad alta risoluzione; per ciascuna domanda sono possibili sino a sei risposte; tempo di attesa per ciascuna domanda a scelta dell'utente; valutazione delle risposte; funzione di help. Le lezioni possono essere suddivise in sessioni, argomenti e quesiti.   |
| DIDAFORUM                              | [CREI, Politecnico, P.za L. da Vinci 32, 20133 Milano] - Associazione nel settore della tecnologia dell'informazione che favorisce la partecipazione italiana ai progetti internazionali e comunitari sulle NTE (Nuove Tecnologie Educative).   |
| DIDATTICA DELLE SCIENZE ED INFORMATICA | [Via Luigi Cadorna 11, 25186 Brescia] - Rivista scientifica bimestrale dell'editrice La Scuola, diretta da M. Laeng, che da alcuni anni pubblica numerosi articoli e saggi sull'informatica per la didattica.   |
| DIDATTICA, MUSEO STORICO DELLA         | Fondato e diretto dal Prof. M. Laeng presso il Dipartimento di Scienze dell'Educazione della terza università di Roma, tra l'altro, ha in sviluppo una sezione in cui sono conservati i primi personal computer utilizzati a scuola. Possiede anche una notevole softeca di programmi didattici, sperimentati nella scuola italiana tra il 1984 e il 1988.  |
| DIDA.EL.                               | (Società per la DIDAttica con ELaboratore) - (Via Lamarmora 3/A, 20122 Milano) - Società milanese che produce sistemi autore e courseware su diverse discipline per ogni tipo di scuola.  |
| DIENES ZOLTAN                          | Esperto ungherese di didattica della matematica, si è occupato di "teoria degli insiemi" per favorire la comprensione nei bambini della logica delle classi. Per raggiungere lo scopo si serve di materiale strutturato (capace cioè di incorporare in sé un concetto) di sua concezione, i cosiddetti "blocchi logici": 48 pezzi geometrici di legno, differenziati per colore (rosso, giallo, bleu), forma (rettangolare, quadrata, triangolare, circolare), spessore e grandezza. Dienes, negli anni ottanta, in seguito alla rivoluzione informatica, ha trasposto su computer le sue metodologie didattiche riscuotendo successo fra i docenti della scuola primaria italiana. |
| DIFETTO                                | (Fault) - Situazione in cui uno strumento non svolge la sua funzione per cause accidentali.   |
| DIFFERENTIAL ANALYZER                  | Primo computer analogico, precursore dell'ENIAC, progettato da V. Bush nel 1930. Era un   |

|                            |   |
|----------------------------|---|
|                            | esempio dell'applicazione dell'elettrotecnica al trattamento dell'informazione.   |
| DIGITAL RESEARCH           | Importante software house americana di Pacific Grove (California), fondata da G. Kildall, tra l'altro nota per aver ha prodotto il sistema operativo CP/M e il Concurrent DOS 286.  |
| DIGITALE                   | (Digital) - Dall'inglese "digit", cifra. Il termine designa la tecnica di rappresentazione delle informazioni in forma discreta mediante un numero intero. Si contrappone ad analogico. Esempi di apparecchiature digitali: computer, orologi, calcolatrici, sensori...   |
| DIGITALIZZAZIONE           | (Digitalization) - Il termine indica la conversione di informazioni analogiche in informazioni digitali.  |
| DIGITARE                   | (Digitize) - Termine che indica l'immissione di informazioni, mediante tastiera, in un sistema di elaborazione.   |
| DIGITIZER                  | (Tavoletta grafica) - Dispositivo periferico di input che consente di realizzare disegni elettronici di qualità trasformando segnali analogici in digitali. Consiste di una tavoletta con una griglia di coordinate di riferimento, su cui, mediante la penna, si tracciano i segni immediatamente visualizzati sullo schermo.  |
| DIODO                      | (Diode) - Dispositivo elettronico semiconduttore che conduce la corrente in una sola direzione.   |
| DMA                        | Direct Memory Access, Accesso diretto alla memoria  |
| DIRECT ACCESS              | (Accesso diretto) - v. ACCESSO CASUALE.   |
| DIRECTORY                  | (Direttorio) - Area di un disco in cui possono essere memorizzati i file col nome, l'estensione, la grandezza, la data e l'ora di salvataggio. Il processo di formattazione genera automaticamente la directory principale (root directory). La directory può essere strutturata ad albero e contenere altre directory (subdirectory) generate col comando interno [MKDIR] in ambiente MS/DOS. Altri comandi di gestione delle directory, sempre in ambiente MS-DOS, sono: [RMDIR], [CHDIR] [CD\] [CD.]. La directory entro cui ci si trova e si opera è denominata directory corrente e il suo contenuto può essere letto mediante il comando [DIR]. L'insieme delle directory e delle subdirectory, presenti sul disco, è chiamata struttura della directory. In ambiente Apple Macintosh, le directory sono chiamate cartelle. |
| DIRECTORY CORRENTE         | Directory entro cui si sta lavorando. Nel disco appena formattato è denominata "root".  |
| DIRECTORY DI DESTINAZIONE  | Directory nella quale si intende andare a lavorare, spostandosi dalla directory corrente.   |
| DIRECTORY PRINCIPALE       | (Root directory) - Direttrice principale, creata sul disco dal processo di formattazione, che indica quella parte fisica del disco su cui vengono memorizzati i file di dati e i nomi delle sottodirettrici.  |
| DIRECTORY SUPERIORE        | Nel sistema operativo MS/DOS indica qualsiasi directory che contiene subdirectory. Il simbolo [.] indica la directory corrente; il simbolo [..] indica, invece, il livello superiore della directory corrente.  |
| DIRECTORY, STRUTTURA DELLA | Rappresentazione grafica strutturata, simile alla ramificazione di un albero, dell'insieme delle directory presenti in un disco.  |
| DISABILITARE               | (Disable) - Azione che impedisce ad un dispositivo o ad un programma di funzionare senza conoscere la chiave di accesso.  |
| DISCHETTO                  | (Floppy disk) - Supporto di memoria di massa di piccole dimensioni (3,5 o 5,25 pollici), a forma di disco, su cui possono essere memorizzate, in forma magnetica, le informazioni. Il   |

|  |  |
|--|--|
|  | salvataggio avviene mediante testine e specifici sensori, su apposite piste (tracce, blocchi, settori) durante la rotazione del dischetto nel drive che lo contiene. I dischetti nuovi (ve ne sono da 360 Kb, 720 Kb, 1440 Kb), prima dell'uso, devono essere formattati (comando [FORMAT] nel sistema operativo MS/DOS). Per evitare cancellazioni accidentali i floppy disks possono essere protetti da scrittura coprendo, nei floppy da 5,25 pollici, o scoprendo, nei floppy da 3,5 pollici, l'apposita tacca-finestra. |
| DISCO DI SISTEMA                             | (System disk) - Disco, detto anche di avvio, contenente i file necessari per attivare il sistema operativo.  |
| DISCO OTTICO                                 | (Optical disk) - v. COMPACT DISK.  |
| DISCO RIGIDO                                 | (Hard disk) - Unità periferica di input/output di memoria di massa ad accesso casuale che consente la registrazione magnetica di grandi quantità di programmi, di dati e di elaborazioni dell'ordine dei megabyte. E' caratterizzato da elevata velocità di lettura-scrittura e da alta affidabilità. Sul disco rigido, mediante il comando DOS [FDISK], possono essere installati più sistemi operativi anche se ne può essere utilizzato uno solo per volta.   |
| DISCO VIRTUALE                               | (Virtual disk) - Nel linguaggio comune RAM disk. Dischetto virtuale, originato da un apposito programma, che svolge le funzioni di un floppy disk senza consumare energia perchè non ha parti in movimento. Viene utilizzato nei personal computer portatili a batteria.   |
| DISK DRIVE                                   | (Unità a disco) - Dispositivo periferico elettromeccanico di input/output ad accesso casuale che consente di registrare e/o leggere, mediante testine magnetiche, informazioni su di un floppy disk. Il drive è governato da un controller.  |
| DISPLAY                                      | (Visualizzatore) - Termine generico che indica i dispositivi (CRT, LED, LCD, plasma) di output capaci di visualizzare su di uno schermo programmi, dati ed elaborazioni anche grafiche.  |
| DISPOSITIVO                                  | (Device) - Anche apparecchiatura. Unità periferica (stampante, monitor, hard disk...) meccanica, elettromeccanica o elettronica che, collegata al computer, svolge una funzione specifica.   |
| DISPOSITIVO DI INPUT/OUTPUT                  | (Input/Output device) - Unità periferica che consente ad un computer di trasferire al suo interno informazioni dall'esterno (tastiera, mouse, scanner) o di trasferire al suo esterno informazioni elaborate (stampante, monitor).   |
| DISTURBI, SOPPRESSORE DI                     | Speciale apparecchiatura che elimina le oscillazioni della corrente elettrica e i disturbi provocati da eventuali apparecchiature elettriche in funzione nelle vicinanze del personal computer. Il soppressore di disturbi evita danni all'hardware e salvaguarda la correttezza della registrazione dei dati sui dischi. Va installato fra la rete di alimentazione e il sistema computerizzato.  |
| DIZIONARIO ACRONIMI E TERMINI DI INFORMATICA | [Ed. Apogeo, Milano 1989] - Versione ipertestuale del dizionario elettronico di I. Quartioli. Può essere facilmente consultato perchè consente agevolmente di "navigare" nella rete dei riferimenti incrociati, di tornare sui propri passi, di ricercare per categorie, lemmi, porzioni di testo. Richiede il DOS 3.0 o superiore, un disco rigido o due floppy da 3"1/2. Può essere installato anche su un unico floppy ad alta densità.   |
| DMA  | (Direct Memory Access) - Acronimo che indica il trasferimento di informazioni fra la memoria e una periferica "intelligente", l'hard disk ad esempio, senza l'intervento del microprocessore.  |
| DOC  | Formato dei documenti di testo prodotti dal programma Word della Microsoft   |
| DOCET  | (DOCumentation for Education and Training) - [Dioikema, Palazzo Isolani, Via Santo   |

|   |  |
|---|--|
|   | Stefano 16, 40125 Bologna] - CD-ROM, finanziato dalla Comunità Europea e realizzato dal centro servizi Dioikema di Bologna, contiene i dati relativi ai diversi aspetti del mondo della formazione: archivio dei corsi, degli enti di formazione, delle università, dei profili professionali, dei prodotti didattici innovativi.  |
| DOCET                                       | Sistema autore italiano della Sperry che richiede il sistema operativo MS-DOS. E' potente, strutturato (funzioni: if then else, go to), versatile nella grafica, capace di fornire soluzioni con semplici strategie. Può utilizzare programmi scritti in altri linguaggi, catturare schermate prodotte con i programmi applicativi visualizzandole, operare con lo zoom.   |
| DOCUMENTAZIONE PEDAGOGICA, RETE ITALIANA DI | Sistema nazionale pubblico telematico di informazione nel campo educativo al servizio della scuola, delle istituzioni e dei singoli studiosi. Il centro del sistema è presso la BDP (Firenze), i nodi periferici sono localizzati presso il CEDE (Frascati) e le sedi regionali IRRSAE. L'accesso ai dati avviene mediante programmi di "information retrieval". Scopo del sistema è raccogliere, conservare e valorizzare la documentazione prodotta dalla scuola italiana per la lettura ragionata dei principali processi e fenomeni educativi quali l'aggiornamento degli insegnanti e la sperimentazione.   |
| DOCUMENTO                                   | (Document) - Qualsiasi lavoro (lettera, relazione, immagine, foglio elettronico, data base...) creato con un programma applicativo e salvato su disco con un nome univoco.   |
| DOMINIO                                     | (Domain) - 1. Area d'interesse che un programma è in grado di trattare nell'intelligenza artificiale.<br>2. Serie di valori validi per un dato attributo nei data base.  |
| DOS   | Disk Operating System, Sistema operativo per sistemi a dischi.   |
| DOT   | (Punto) - Segno puntiforme lasciato da una stampante grafica su di un supporto cartaceo. Insieme di punti, ordinati con criterio, danno forma ai caratteri alfanumerici ed alle immagini grafiche, risultanti dalle elaborazioni di dati.  |
| DOTTO                                       | Software didattico per ragazzi affetti da dislessia e da disgrafia destinato al personal computer Apple Macintosh. Per ulteriori informazioni: [Biblioteca del software didattico dell'Istituto per le Tecnologie Didattiche, CNR, Genova].  |
| DPI   | (Dot Per Inch) - Punti per pollice. Capacità di risoluzione di una stampante ad aghi a matrice di punti.   |
| DRILL                                       | Linguaggio autore, prodotto dal Dartmouth College (USA), per personal computer Apple Macintosh. E' dotato di una ventina di comandi che consentono di realizzare lezioni interattive anche alle persone meno esperte.  |
| DRILL & PRACTICE                            | (Provare per tentativi ed esercitazione) - Tipologia di software didattico che raccoglie i programmi finalizzati all'esercitazione pratica strutturata e progressiva mediante computer. Tali programmi somministrano esercitazioni (con domanda, risposta e verifica) che consentono all'utente di accertare il grado di conoscenza di un argomento e di acquisire abilità predefinite, ma non consentono l'apprendimento interattivo mediante sequenze didattiche strutturate in logica progressione. Tipici sono gli esercizi di aritmetica, di algebra, di geometria, di linguistica. I programmi "drill & practice" possono essere semplici o ramificati e possono presentare diversi gradi di difficoltà. |
| DRIVE DI DEFAULT                            | (Default drive) - Drive contenente il sistema operativo durante il processo di inizializzazione.   |
| DRIVER                                      | (Pilota) - Dispositivo o programma che controlla e gestisce le unità periferiche di input/output. Il driver di stampante, ad esempio, converte le informazioni, contenute in un documento realizzato con un programma applicativo, in un formato riconosciuto dalla stampante.   |

|           |   |
|-----------|---|
| DR-LOGO   | Linguaggio di programmazione educativo, prodotto dalla Digital Research, per i sistemi operativi MS/DOS e CP/M 86. E' la versione di Logo più vicina al Lisp, linguaggio utilizzato negli studi sull'intelligenza artificiale.  |
| DUMP      | (Riversamento) - Procedura che permette di trasferire le informazioni, contenute nella memoria di massa o nella memoria centrale del computer, su un supporto esterno (display, carta).   |
| DUPLICARE | (Duplicate) - Attività (duplicare un dischetto, ad esempio) che consiste nel leggere i dati su di un supporto sorgente e di riscriverli, senza variazioni e senza che l'originale abbia subito modifiche, su di un supporto ricevente.                                  |
| DVI       | (Digital Video-Interactive) - Video digitale interattivo. Acronimo che indica una specifica tecnologia (sviluppata da General Electric, RCA e Intel), basata sulla compressione video e audiodigitale, per la progettazione e lo sviluppo di applicazioni multimediali. |
| DVO       | (Digital Video Overlay) - Scheda hardware capace di digitalizzare i fotogrammi provenienti da videodisco, da videoregistratori o da telecamere. E' utile nella didattica multimediale.  |

| VOCE          | MEMO   |
|---------------|--|
| <b>E</b>      |  |
| E COMMERCIALE | (Ampersand) - Carattere grafico rappresentato dal simbolo [&].   |
| EARN          | (European Academic Research Network) - Rete di computer, sviluppata nel 1984 dalla IBM, che consente lo scambio di informazioni scientifiche tra alcune centinaia di istituti di ricerca e di università europee ed extraeuropee. EARN può essere utilizzata come canale di accesso alle banche dati della Rete Italiana di Documentazione Pedagogica. Offre i seguenti servizi: posta elettronica, teleconferenza, condivisione di risorse, invio e ricezione di qualsiasi tipo di files: programmi, documenti, dati strutturati. |
| ECHO          | Termine che indica la visualizzazione sul display dei caratteri digitati mediante la tastiera per verificarne la correttezza.  |
| ECOLANDIA     | Iper testo sull'educazione ambientale sviluppato dal Dipartimento di Psicologia dei Processi di Sviluppo e Socializzazione dell'Università di Roma in collaborazione con Olivetti Ricerca. Tema dell'ipertesto è il problema del trattamento dei rifiuti che gli studenti possono tentare di risolvere esplorando il territorio e proponendo le soluzioni più razionali in relazione alle risorse umane e materiali disponibili.   |
| ECONET        | Rete locale di computer in ambiente didattico della società inglese Acorn appartenente al gruppo Olivetti.   |
| ECOS          | [Via Dell'Aurora 3, 00040 Pomezia, Roma] - Società che tra l'altro progetta e realizza sistemi multimediali per l'istruzione.  |
| ECOSISTEMI    | Software ipermediale in lingua italiana, realizzato dal CNR (Consiglio nazionale per le Ricerche) per l'ENEL (Ente Nazionale per l'Energia Elettrica), richiede elaboratori con sistema operativo MS-DOS aventi il microprocessore 80386 o superiore. E' destinato alla distribuzione nelle scuole per favorire l'educazione naturalistica ed ambientale. Per ora è disponibile la prima parte, lo stagno.   |
| EDITEL        | [Via Savona 112/a, 20144 Milano] - Società leader nel campo delle memorie ottiche, dal 1987 ha prodotto più di cento opere su CD-ROM, CDTV e CDI, sviluppando proprie tecnologie per la realizzazione di banche dati e seguendo la produzione di materiale didattico anche dal punto di vista teorico. Notevole "I Speak English", corso-laboratorio di lingua inglese su CD-ROM.  |
| EDITING       | (Redazione) - Operazione eseguibile sul contenuto di un qualsiasi documento (testo, data base, griglia elettronica) o su di un programma, finalizzata alla redazione, all'aggiornamento o alla revisione di dati.  |
| EDITOR        | (Redattore) - Semplice programma di utilità che consente di eseguire operazioni di redazione del testo (scrittura, cancellazione, inserimento) su file di dati o su programmi. L'editor del sistema operativo MS/DOS, sino alla versione 5.0 è [EDLIN]; nel DOS 6.0 è [EDIT].  |
| EDP           | (Electronic Data Processing) - Elaborazione elettronica dei dati. v. ELABORAZIONE DATI.  |
| EDSAC         | (Electric Delay Storage Automatic Calculator) - Calcolatore automatico elettronico con memoria a linea di ritardo elettrica, costruito sulla base degli studi di Von Neumann ed entrato in funzione nel 1949 presso l'università di Cambridge. E' stato il primo computer elettronico digitale completo e funzionante ed aveva la  |

|                        |   |
|------------------------|---|
|                        | capacità di sviluppare programmi con sottoprogrammi, uniti in fase di caricamento.  |
| EDUCATIOL GAME         | (Gioco educativo) - Tipologia di software didattico, con fini ludici ed educativi, che consente di studiare il comportamento e le decisioni utilitaristiche prese dal ragazzo nelle situazioni più varie, ad esempio quando è teso ad individuare le strategie più adatte alla soluzione dei problemi emersi nel contesto del gioco.  |
| EDUCATOR               | Sistema autore, realizzato dalla società Spectrum Training Corporation e distribuito nel nostro paese dalla società Elea del gruppo Olivetti.   |
| EDUTEL                 | Servizio telematico del Ministero dell'educazione francese accessibile mediante Videotel.   |
| EDVAC                  | (Electronic Discrete Variable Automatic Computer) - L'acronimo indica il primo computer elettronico digitale con programma memorizzato, vero prototipo dei moderni computer. EDVAC fu progettato da J. Von Neumann presso l'università di Princeton negli Stati Uniti.  |
| EGA                    | (Enhanced Graphics Adapter) - Adattatore video per grafica Migliorata. Scheda video per monitor a colori, sviluppata dall'IBM nel 1984, con caratteristiche più evolute rispetto al precedente standard CGA che è in grado di emulare.  |
| EIDOMATICA             | v. COMPUTER GRAPHICS.   |
| ELABORAZIONE DATI      | (Data processing) - Anche EDP. Attività svolta da un sistema elettronico capace, mediante operazioni numeriche e logiche, di trasformare informazioni fornite in ingresso, in altre di tipo diverso in uscita, risolventi il problema posto.  |
| ELABORAZIONE PARALLELA | (Parallel processing) - Esecuzione contemporanea di diverse operazioni in un sistema di elaborazione configurato con due o più processori.  |
| ELABORAZIONE TESTI     | (Word processing) - Programma applicativo che consente di elaborare testi, di correggerli facilmente anche in modo automatico, di memorizzarli, di stamparli secondo il modello desiderato. In pratica il word processing trasforma un personal computer in un piccolo centro stampa autonomo ed autosufficiente. Il word processing può essere considerato come uno strumento di "problem solving" perchè le sue potenzialità intrinseche e le tecniche e metodologie d'uso consentono di individuare e sperimentare con facilità innumerevoli strategie per la soluzione ottimale del problema comunicativo. Applicazioni didattiche: realizzazione di giornali scolastici, libri, dispense, tabelle. |
| ELEA                   | (Elaboratore Elettronico Automatico) - 1. Primo computer, interamente a transistor, progettato e realizzato in Italia nel 1959 in collaborazione fra la società Olivetti e l'Università di Pisa.<br>2. Società di formazione del gruppo Olivetti che negli anni recenti, in collaborazione con la direzione dell'istruzione tecnica del Ministero della Pubblica Istruzione, ha organizzato corsi di aggiornamento di informatica nella scuola secondaria.  |
| ELETTROMECCANICO       | (Electromechanic) - Il termine si riferisce alla strumentazione realizzata mediante componenti meccanici ed elettrici. I primi computer erano elettromeccanici.   |
| ELETTRONICA            | (Electronics) - Branca della fisica che studia il comportamento degli elettroni e dei dispositivi elettronici allo scopo di individuare applicazioni utili all'uomo. Tipici dispositivi elettronici sono le valvole e i transistori.  |
| ELETTRONICA VENETA     | [Via Postumia 16, 31045 Motta di Livenza, TV] - Società che produce e   |

|                  |   |
|------------------|---|
|                  | commercializza sistemi multimediali integrati ed informatizzati per fini didattici.   |
| ELIZA            | Programma, sviluppato dal Dott. J. Weizenbaum, in linguaggio LISP come esempio di applicazione di intelligenza artificiale. ELIZA simula una conversazione amichevole fra una persona e il suo psichiatra. Tale programma viene spesso citato per dimostrare che per sostenere una conversazione col computer, questo non deve essere necessariamente intelligente.   |
| EMM              | Expanded Memory Manager, Gestore della memoria espansa  |
| EMS              | (Expanded Memory Specification) - Acronimo che indica una tecnica per aggiungere memoria alla memoria convenzionale nei personal computer IBM.  |
| END              | (Fine) - Nei personal computer IBM e compatibili indica sulla tastiera il tasto di "fine riga".   |
| ENEA             | (Ente Nazionale per lo sviluppo dell'Energia Alternativa) - Importante società italiana che tra l'altro ha prodotto software didattico su temi energetici per diffonderlo nelle scuole a scopo informativo ed educativo.  |
| ENERGRAPHICS     | Software della società americana EnerTronic Research, orientato alla business graphics, che richiede il sistema operativo MS/DOS. Caratteristiche principali: possibilità di realizzare diverse rappresentazioni grafiche, funzione help "on line", opzione "slide show" che trasforma il computer in un proiettore di diapositive con tempi di visualizzazione programmabili.  |
| ENGINEERING      | (Ingegnerizzazione) - Processo industriale che, avvalendosi delle tecnologie informatiche, si propone di realizzare prodotti di "qualità totale" nel modo più semplice ed economico.  |
| ENGLBART DOUGLAS | Ricercatore americano, pioniere dell'informatica interattiva ed inventore del mouse, che, alla fine degli anni cinquanta presso lo Stanford Research Institute, fu tra i primi a sviluppare le tecniche dell'Office Automation ed i sistemi ipertestuali per il trattamento di grandi masse di informazioni. Nel 1968 fu il promotore dello NLS (for on Line System), potente ambiente per il trattamento di testi, fra loro correlati mediante legami (link), dotato di posta elettronica. In anni recenti Engelbart ha lavorato allo sviluppo del sistema Augment, adottato dalla società aeronautica Mc Donnell Douglas per progetti di lavoro collettivo.   |
| ENIAC            | (Electronic Numerical Integrator and Automatic Calculator) - Elaboratore ed integratore numerico elettronico. Primo elaboratore interamente elettronico della storia, fu progettato da J. P. Eckert, J. W. Mauchly e H. H. Goldstine ed entrò in funzione nel 1946 all'università di Pennsylvania (USA). ENIAC, costruito con circa 18.000 valvole termoioniche, pesava diverse tonnellate ed occupava un intero appartamento. La sua memoria, rispetto ai computer di oggi, era limitatissima: era, infatti, capace di memorizzare solo 20 numeri di 10 cifre ciascuno e la sua velocità di elaborazione era dell'ordine di qualche milionesimo di secondo. Consumava moltissima energia (140 Kw) e richiedeva una manutenzione costante e dispendiosa. Fu costruito per scopi militari (per l'elaborazione delle tavole balistiche) ma fu utilizzato prevalentemente per studi sull'energia nucleare e per altri scopi scientifici: studio dei raggi cosmici, previsioni meteorologiche... Fu spento nel 1955 e parte dei suoi componenti sono esposti nel museo Smithsonian di Washington. |
| ENIGMA           | Macchina molto sofisticata, costruita in Germania negli anni trenta a scopo militare, capace di codificare e di decodificare messaggi via radio o via telefono.   |
| ENTRATA          | (Input) - v. INPUT.   |

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| ENTRY LEVEL                         | (Livello d'ingresso) - Configurazione di un personal computer semplice e poco costoso.  |
| EOF                                 | (End Of File) - Fine del file. Marcatore posto dopo l'ultimo record di un file che ne indica la fine.   |
| EOT                                 | End Of Text, Indicatore di fine del testo   |
| EPROM                               | (Erasable Programmable Read Only Memory) - Memoria ROM programmabile e cancellabile. Chip di memoria primaria non volatile, simile alla memoria ROM, ma riprogrammabile mediante speciali tecniche a base di raggi ultravioletti.   |
| ERGONOMIA                           | (Ergonomics) - Scienza che studia le condizioni del lavoro umano a contatto con le macchine per migliorarne l'interazione.  |
| ERIC                                | (Educational Resources Information Center) - ERIC è la più importante rete statunitense di documentazione educativa, accessibile anche dall'Italia tramite la BDP di Firenze. Raccoglie in archivi elettronici articoli di interesse pedagogico, ricerche, sperimentazioni, atti di convegni. Pubblica il bollettino: "Resources in Education" contenente abstracts di ricerche, sperimentazioni, convegni, piani di ricerca finalizzati. |
| ERRORE, MESSAGGIO DI                | (Fault message) - Messaggio specifico visualizzato automaticamente sul monitor nel caso vengano dati al computer comandi errati. Nel sistema operativo MS/DOS possono apparire i seguenti messaggi: [BAD COMMAND FILE NAME], a causa di errori di ortografia o se il comando non risiede nell'unità di default; [INSERT COMMAND.COM], se viene attivato un comando interno, in assenza nel drive di default, del processore di comando.   |
| ESADECIMALE, SISTEMA DI NUMERAZIONE | (Hexadecimal numeration system) - Sistema di numerazione posizionale a base [16] che utilizza le cifre decimali comprese tra [0] e [9] e le lettere alfabetiche da [A] (equivalente a 10 decimale) ad [F] (equivalente a 15 decimale).  |
| ESCAPE                              | (Evasione) - Carattere di controllo che interrompe il funzionamento di un software.   |
| ESECUZIONE                          | (Execution) - Fase operativa di un software che esegue le operazioni di soluzione di un problema posto dall'utente.   |
| ESPANDIBILITÀ                       | (Expandibility) - Possibilità che hanno alcuni personal computer di espandere la configurazione base minimale per migliorarne le prestazioni.   |
| ESTENSIONE                          | (Extension) - Versione ampliata e potenziata di un linguaggio o di un programma che ne migliora le caratteristiche.   |
| ETHERNET                            | Rete locale standard, sviluppata nel 1976 dalla Digital Equipment, dalla Intel e dalla Xerox, che consente di distribuire, oltre ai dati, segnali video ed audio. E' in grado di collegare sino a 1024 personal computer, distanti al massimo 3 Km dal centro del sistema, con tassi di errori assai bassi e con elevata velocità di trasmissione. Ethernet è indicata nell'office automation.  |
| ETICHETTA DI PROTEZIONE             | (Protection label) - Etichetta di protezione, utilizzata per coprire la piccola fessura presente sui dischi (normalmente da 360 Kb), per impedire la cancellazione del contenuto. Il disco protetto diventa così di sola lettura; rimuovendo l'etichetta esso riprende anche la funzione di scrittura.  |
| ETICHETTA DI VOLUME                 | (Volume label) - Nome che si dà ad un disco per identificarlo. Nel sistema operativo MS/DOS l'etichetta di volume può contenere sino a 11 caratteri   |

|                     |  |
|---------------------|--|
|                     | alfanumerici. Il relativo comando operativo è [LABEL].   |
| EUDISED             | Organismo del Consiglio d'Europa che raccoglie in archivi elettronici rapporti di ricerca di ogni tipo sulle scienze dell'educazione. Il sistema informativo che gestisce la banca dati è stato concepito aperto per favorire l'interscambio di informazioni fra le diverse realtà europee. In Italia EUDISED è collegato con la Rete Italiana di Documentazione Pedagogica della BDP (Firenze), con l'host computer dell'ESA-IRS (Frascati), con l'Istituto dell'Enciclopedia Italiana (Roma) e col CNITE (Roma). Per altre informazioni: [Progetto EUDISED, Biblioteca di Documentazione Pedagogica, Via Buonarroti 10, 50122 Firenze] |
| EURISTICA           | (Heuristic) - Dal greco "Eureka". Approccio esplorativo ad un problema. Metodologia, basata sull'esperienza, che porta alla soluzione di un problema attraverso mezzi non rigorosi o per tentativi.  |
| EURONET             | (EUROpean NETwork) - Rete pubblica europea a commutazione di pacchetto, sviluppata dalla CEE, per la trasmissione sperimentale di dati. Ha lo scopo di fornire ai paesi aderenti informazioni, secondo le tecniche dell'"information retrieval", su diversi argomenti come la legislazione, la medicina, l'ecologia, l'ingegneria...   |
| EUROPACE            | (European Programme of Advanced Continuing Education) - Progetto della Comunità Europea, promosso da importanti aziende europee dei settori tecnologicamente più avanzati, avente l'obiettivo di rendere possibile il facile apprendimento di una materia sul posto di lavoro.   |
| EUROPE IN THE ROUND | [Vocational Technologies LTD, 32 Castle street, Guildford, Surrey GU1 3UW, U.K.] - Software ipertestuale per Apple Macintosh, sviluppato dalla Guildford Educational Services in ambiente Hypercard, che contiene informazioni sull'educazione, sulla formazione e sulle opportunità di lavoro negli Stati membri della Comunità Europea. In fase di consultazione si possono personalizzare gli itinerari di ricerca sfruttando le potenzialità degli ipertesti.  |
| EUROTECNET          | (A Network of Demonstration Projects on Vocational Training and New Information Technologies) - [Rue de Deux Eglises 37, B-1040 Bruxelles] - Programma della Comunità Europea finalizzato a promuovere l'innovazione nella formazione professionale per far fronte ai cambiamenti indotti dalla tecnologia. EUROTECNET si avvale delle nuove tecnologie didattiche per il raggiungimento degli obiettivi prefissati.   |
| EURYDICE            | [Rue Archimede 17, B-1040 Bruxelles] - Banca dati della Comunità Europea che provvede alla raccolta, al trattamento, all'utilizzazione e alla diffusione delle informazioni sulla politica educativa degli Stati membri e sull'organizzazione dei sistemi scolastici. Il servizio è accessibile tramite la rete BDP di Firenze. EURYDICE gestisce anche il Thesaurus Europeo dell'educazione, strumento terminologico multilingue per l'indicizzazione e il recupero dei documenti in una banca dati.  |
| EVIDENZIARE         | (Highlight) - Enfatizzare su di un display parte di un testo (invertendo il colore dei caratteri ad esempio) o di una immagine per facilitare le procedure di elaborazione.  |
| EXCEL               | Tabellone elettronico della Microsoft che ha segnato l'ingresso dell'interfaccia grafica in questo tipo di programmi. Caratteristiche principali: editing a tendina con gestione tramite tastiera o mouse, potenti funzioni matematiche e statistiche, funzione data base. Esistono versioni di Excell per ambienti MS/DOS, Windows, OS/2-Presentation Manager ed Apple Macintosh.   |

|           |   |
|-----------|---|
| EXPERLOGO | Versione estesa del linguaggio educativo Logo che si avvale delle peculiari caratteristiche del computer Apple Macintosh. Experlogo include diverse funzioni del Lisp, è velocissimo, è l'unico Logo compilato e consente di utilizzare la grafica tridimensionale nella produzione delle immagini. |
|-----------|---|

| VOCE              | MEMO  |
|-------------------|---|
| <b>F</b>          |   |
| FACCIA DOPPIA     | (Double side) - Caratteristica riferita ai floppy disks capaci di memorizzare le informazioni su entrambe le facce.   |
| FACCIA SINGOLA    | (Singol side) - Attributo riferito ai floppy disks capaci di memorizzare informazioni su una soltanto delle due facce.  |
| FACILITIES        | (Facilitazioni) - Risorse hardware o software che rendono più facile l'uso dei computer.  |
| FAGGIN FEDERICO   | Scienziato italiano che realizzò nel 1971, presso la società americana Intel, il microprocessore.   |
| FANTASMINO        | Software didattico per bambini con disturbi dell'udito e difficoltà di apprendimento. Per ulteriori informazioni: [Biblioteca del software didattico dell'Istituto per le Tecnologie Didattiche, CNR, Genova].  |
| FIBONACCI         | Soprannome di Leonardo Pisano, famoso matematico e viaggiatore, nato a Pisa intorno al 1170. Nei suoi lunghi soggiorni in Africa del nord ed in Oriente, studiò in modo approfondito la scienza araba. Rientrato in Italia nel 1202 scrisse il "Liber abaci", considerato la "summa" della matematica medievale. Ebbe il merito di diffondere in Europa il calcolo numerico con le cifre arabe o indiane contribuendo al risveglio scientifico dell'occidente.  |
| FIELD             | (Campo) - v. CAMPO.   |
| FILE              | (Archivio) - 1. Insieme ordinato di informazioni coerenti che possono essere memorizzate o elaborate in modo unitario. Ogni file è contrassegnato da un nome. Nel sistema operativo MS-DOS il nome di un file è indicato da una parola (1 a 8 caratteri) e da una estensione (1 a 3 caratteri) che ne definisce il contenuto. Un file, sovrascritto su di un altro con lo stesso nome, ne cancella il contenuto.<br>2. Insieme di record, con caratteristiche omogenee, di un data base. Viene designato con un nome. |
| FILE DI DATI      | (Data file) - Anche documento. Qualsiasi file contenente testi, numeri o immagini creato mediante un programma applicativo.   |
| FILE DI PROGRAMMA | (Program file) - Qualsiasi file che contiene istruzioni eseguibili ovvero un programma o parte di esso. I comandi del sistema operativo MS-DOS sono file di programma.  |
| FILE DI SISTEMA   | (File system) - Tipo di file contenente le informazioni necessarie per lanciare il sistema operativo.   |
| FILE DI TESTO     | (Text file) - File contenente parole di un linguaggio naturale. Una lettera o una relazione sono esempi di file di testo.   |
| FILE NASCOSTO     | File del sistema operativo (es: [IBMBIO.COM] e [IBMDOS.COM] nel sistema operativo MS-DOS) non visibile nell'elenco delle directory che il computer, in fase di inizializzazione, legge automaticamente dal disco contenente il DOS. Alcuni tipi di file vengono nascosti per impedirne la cancellazione accidentale.  |
| FILE PIF          | (Pif file) - Tipo di file che, in ambiente Windows, fornisce le informazioni necessarie per eseguire un programma applicativo destinato ad un ambiente non Windows.   |
| FILE SEQUENZIALE  | (Sequential file) - Tipo di file che viene letto o memorizzato in modo sequenziale, ad esempio su nastro magnetico.   |

|                     |   |
|---------------------|---|
| FILE TEMPORANEO     | (Temporary file) - Tipo di file, generato momentaneamente durante una elaborazione e poi memorizzato che si autodistrugge dopo aver raggiunto un risultato.   |
| FILE, ATTRIBUTI DI  | Informazioni relative ad un file che denotano alcune caratteristiche dello stesso e cioè se è di sistema, nascosto, di sola lettura, se ha subito modifiche dopo l'ultimo backup.   |
| FILE, FORMATO       | (File format) - Struttura dei dati contenuti in un file prodotto da un determinato programma applicativo. Il file, per essere riconosciuto da un'altra applicazione, deve essere trasformato mediante appositi programmi di conversione.  |
| FILE, NOME          | (File name) - Stringa di caratteri che identifica un file al fine di riconoscerlo per le opportune elaborazioni.  |
| FINDER              | Prima interfaccia grafica di successo del sistema operativo dell'Apple Macintosh che consente di visualizzare i comandi attraverso apposite icone.  |
| FINESTRA            | (Window) - Nelle interfacce grafiche, area circoscritta dello schermo in cui sono ingranditi particolari di immagini altrimenti non visibili o sono racchiusi i comandi, anche iconici, per gestire i programmi. E' tipica dell'ambiente Windows. Nei programmi sofisticati le finestre possono essere aperte, chiuse, spostate, ridimensionate; è possibile, anche, aprire più finestre, persino l'una dentro l'altra. |
| FINESTRA ATTIVA     | In una interfaccia grafica a più finestre, quella entro cui si sta lavorando.   |
| FINESTRA DI DIALOGO | (Dialogue box) - In una interfaccia grafica, finestra temporanea che fornisce informazioni sull'uso specifico di comandi o di applicazioni e che sollecita una risposta da parte dell'utente.   |
| FINESTRA INATTIVA   | Anche "finestra di background". In una interfaccia grafica a finestre, qualsiasi finestra diversa da quella entro cui si sta lavorando.   |
| FIRMWARE            | Software non modificabile, implementato dal costruttore nella memoria ROM dell'hardware o in altri dispositivi accessibili al microprocessore, che consente al computer di funzionare nel modo prestabilito.  |
| FLOPPY DISK         | (Dischetto) - v. DISCHETTO.   |
| FLOW CHART          | (Diagramma di flusso) - v. DIAGRAMMA DI FLUSSO  |
| FONIA-DATI          | Rete di computer pubblica, estesa su tutto il territorio nazionale, che è basata sulla tecnica della commutazione di circuito. Utilizza il protocollo di comunicazione SDLC e richiede per l'allacciamento un modem sincrono, un cavo, una scheda di emulazione e specifico software.   |
| FONTE               | (Font) - Serie completa di caratteri dello stesso stile (elvetico, romano, pica...), dello stesso peso e delle stesse dimensioni. I font sono utilizzati per visualizzare sul monitor e per stampare testi di qualità mediante software di word processing o di editoria elettronica.   |
| FONTE DI CONOSCENZA | (Knowledge source) - Sorgente di informazioni che incrementa la base di conoscenza utilizzata per la soluzione di un problema nell'intelligenza artificiale.  |
| FOOTER              | (Riga a piede di pagina) - Messaggio ripetitivo (ad esempio la numerazione) inserito nella parte bassa di una pagina stampata.  |
| FORM FEED           | (Avanzamento di pagina) - Carattere ASCII di "controllo formato" che provvede a predisporre un nuovo foglio di carta in una stampante, anche se la pagina precedente non è stata tutta stampata.  |
| FORMATTAZIO         | (Formatting) - 1. Presentazione di informazioni testuali e grafiche elaborate secondo un  |

|                      |   |
|----------------------|---|
| NE                   | <p>modello di lettura progettato dall'utente. Il processo di formattazione è tipico dei software di word processing che consente di stampare documenti con caratteristiche tipografiche.</p> <p>2. Operazione di inizializzazione, subita dai floppy disks, per adattarli alle caratteristiche del sistema disponibile. Nel sistema operativo MS/DOS il comando di formattazione è [FORMAT].</p> <p>3. Metodologia di organizzazione delle informazioni in un file (Formato del file), specifico dei singoli programmi applicativi.</p>   |
| FORMATTAZIONE VELOCE | Procedura veloce per formattare un disco già formattato. Ha come effetto la cancellazione della tabella di allocazione dei file e della directory principale del disco ma non elimina le informazioni memorizzate sul disco nè individua i settori danneggiati.   |
| FORTH                | Linguaggio di programmazione orientato al controllo delle apparecchiature scientifiche ed alla robotica, sviluppato da C. Moore intorno al 1970. Il Forth è simile al linguaggio C, consente la programmazione funzionale ed è considerato della IV generazione. Permette la definizione di comandi personalizzati, utilizza la Notazione Polacca Inversa ed è caratterizzato da elevata velocità di elaborazione, efficienza, affidabilità, produttività.  |
| FORTRAN              | (FORmula TRANslation) - Traduttore di formule. Linguaggio di alto livello orientato alla matematica, alla ricerca scientifica e tecnologica, basato sull'impiego di notazioni simili a quelle dell'algebra e dell'analisi infinitesimale. E' un linguaggio compilato modulare che consente di utilizzare sottoprogrammi esterni, è poco interattivo ed è dotato di ricorsività. FORTRAN è stato sviluppato, in ambiente IBM, negli anni cinquanta da J. Backus e messo definitivamente a punto dopo anni di studi e di ricerche. E' stato il primo dei linguaggi di programmazione di alto livello, divenuto standard nelle applicazioni tecnico-scientifiche.  |
| FRAME                | (Cornice) - E' la più piccola unità fisica di presentazione di un argomento che normalmente corrisponde ad una schermata video. Un programma CAI è costituito da un insieme di "frame" (che a sua volta contiene uno o più item) concatenati in successione logica.   |
| FRAMEWORK            | Programma integrato della Ashton Tate per il sistema operativo MS/DOS. Possiede le seguenti funzioni: word processor, spreadsheet, data base relazionale, business graphic, telecomunicazioni. Consente di creare e stampare documenti con fusione di testi, tabelle e grafici. Ha incorporato il linguaggio di programmazione FRED col quale possono essere definiti macrocomandi. Framework imposta le operazioni attraverso i "frame" (quadri), sezioni autonome dello schermo, che consentono di utilizzare contemporaneamente più funzioni e i profili che consentono di associare le informazioni secondo infinite gerarchie logiche in relazione alla complessità del problema trattato. Possiede anche la funzione "Help on line" per facilitare l'uso del programma ai principianti. |
| FRATTALE             | Branca della matematica, sviluppata da B. Mandelbrot in un laboratorio IBM nel 1975, su cui si basa la grafica computerizzata (CAD). Il frattale fornisce una descrizione matematica semplice di strutture naturali complesse consentendo di costruire modelli attraverso tecniche iterative.   |
| FREE                 | (Libero) - Risorsa non occupata, libera di essere utilizzata per uno scopo specifico.   |
| FUSIBILE             | (Fuse) - Dispositivo di protezione di un circuito che in caso di sovraccarico interrompe il passaggio della corrente nel sistema evitando possibili guasti.   |
| FUSIONE              | (Merge) - Fusione di due o più file omogenei, precedentemente elaborati separatamente.  |

| VOCE                  | MEMO   |
|-----------------------|--|
| <b>G</b>              |  |
| GARR                  | (Gruppo Armonizzazione Reti per la Ricerca) - Progetto sviluppato dal Ministero dell'Università, della Ricerca Scientifica e Tecnologica per coordinare le reti di trasmissione dati delle università e degli enti pubblici di ricerca: SCATA, CILEA, CINECA, CNR, ENEA, IFN... La rete GARR, collegata anche con il CERN di Ginevra, offre i seguenti servizi: colloquio interattivo, trasferimento di files, accesso a supercomputer, posta elettronica, grafica remota, accesso a banche dati, videoconferenza, news.   |
| GATE                  | (Porta) - v. PORTA.  |
| GATEWAY               | (Passaggio) - Dispositivo che consente di scambiare informazioni tra reti incompatibili con protocolli di comunicazione diversi.   |
| GEM                   | (Graphics Environment Manager) - Sistema operativo innovativo della Digital Research che utilizza ampiamente finestre multiple, icone e mouse rendendo amichevole l'uso del computer. Il GEM è richiesto da alcuni programmi applicativi come il "Ventura publisher" della Xerox, noto software di editoria elettronica.   |
| GENERAL PURPOSE       | (Finalità generali) - Il termine indica apparecchiature hardware o pacchetti software capaci di risolvere problemi in generale, in modo non esaustivo. Si contrappone al termine "special purpose".  |
| GENERATORE DI LEZIONI | Sistema autore della McGraw-Hill di Londra per Commodore 64 e per personal computer IBM e compatibili. Consente di creare unità didattiche su qualsiasi argomento attraverso la costruzione di sequenze di testo, grafica, animazioni, domande, esercizi e quiz di vario tipo. Tutti questi elementi possono essere liberamente mescolati sino ad ottenere un'articolata lezione che si svolge seguendo le capacità di apprendimento dell'allievo. Il programma, infatti, è in grado di valutare, attraverso le risposte, il grado di preparazione dello studente e di emettere un giudizio, sia pure in soli termini quantitativi. Può essere utilizzato, oltre che a scuola, nei corsi di formazione aziendali e per preparare presentazioni di budget e piani di marketing. |
| GIALLO, UNO STUDIO IN | Libro ipertestuale in lingua italiana, tratto da un romanzo giallo di A. C. Doyle, sviluppato da G. martini e D. Corcione col programma Guide. Richiede il sistema operativo MS/DOS e l'ambiente iconico Windows.  |
| GIGABYTE              | Unità di misura della memoria di un computer, indica i multipli di un miliardo ed equivale a 1.073.741.824 (2 elevato alla trentesima potenza) byte. Equivale a 1000 megabyte.   |
| GIUSTIFICAZIONE       | (Justification) - Indica l'allineamento a sinistra ed a destra delle righe di un testo effettuato automaticamente da un programma di elaborazione testi.   |
| GOLEM                 | [Istituto di Psicologia del CNR, V.le Marx 15, 00137 Roma] - Newsletter di tecnologie e processi formativi, pubblica interessanti ed originali articoli di informatica per la didattica.   |
| GOTO                  | (Vai a) - Istruzione di salto, utilizzata in alcuni linguaggi di programmazione, che sposta l'esecuzione del programma dalla riga corrente ad un'altra riga specificata.   |
| GRAFICA GESTIONALE    | (Business graphics) - Tecnica che utilizza le rappresentazioni grafiche dei dati e le immagini generate dal computer come ausilio nell'analisi finanziaria, nell'analisi di mercato, nella gestione di una impresa, negli atti decisionali.  |
| GRAFO                 | (Graph) - Rappresentazione grafica di una relazione matematica costituita da nodi (eventi, oggetti) interconnessi da archi. Il grafo è utilizzato per rappresentare i legami fra i   |

|                                |   |
|--------------------------------|---|
|                                | componenti di una struttura.  |
| GRAPHICAL BROWSER              | Strumento software, presente nei migliori programmi ipertestuali, che consente l'orientamento nella lettura del documento attraverso una rappresentazione grafica di tutti i nodi dell'ipertesto.   |
| GREMESE                        | [Via Virginia Agnelli 88, 00151 Roma] - Società editrice che tra l'altro ha in catalogo alcuni libri di Informatica per la didattica.   |
| GROLIER                        | Enciclopedia elettronica multimediale della Grolier Hachette International sviluppata per il personal computer Amiga della Commodore. L'opera si compone di 21 volumi cartacei memorizzati su di un unico CD-ROM secondo lo standard CDTV (Commodore Digital Total Vision). Fornisce informazioni testuali, integrati da grafica animata e da commenti sonori (versi di animali, effetti naturali...) e parlati. La ricerca dei lemmi e delle altre informazioni è di tipo ipertestuale con libera "navigazione" nell'universo dei dati.  |
| GUIDE                          | [OWL International Inc., 14218 N.E., 21 ST, Bellevue, WA 98007, USA] - Primo programma per lo sviluppo di applicazioni ipertestuali, fu sviluppato nel 1982 da P. Brown sulla base di una ricerca promossa dall'università del Kent (UK). La potenza e l'innovazione determinata da questo programma risiedeva nel concetto di "button" (bottoni) che applicato ad una parola (o a un gruppo di parole) in un documento aveva la capacità, se sfiorato dal puntatore del mouse, di evidenziare altri documenti o note ad essa correlate secondo il principio del "link" (legame). Esistono diverse versioni di GUIDE: la prima del 1983 fu implementata su di una grossa workstation PERQ; poi nel 1984 la OWL produsse la versione per Apple Macintosh; infine nel 1986 fu prodotta la versione per PC IBM richiedente l'interfaccia iconica Windows. Attualmente sono disponibili pacchetti per la gestione del CD-ROM e delle reti locali. Guide è un software "amichevole" che consente di realizzare documenti ipertestuali senza conoscere i linguaggi di programmazione. Molto adatto per la realizzazione di manuali elettronici e di software didattico. |
| GUILDFORD EDUCATIONAL SERVICES | [G.E.S., 32 Castle Str., Guildford, Surrey GU1 3UW, UK] - Azienda del gruppo Vocational Technologies Ltd., progetta e realizza in campo educativo banche dati, software didattico avanzato, ipertesti, CD-ROM. Gestisce i programmi della Comunità Europea "ROMEO II" ed "Europe in the Round".   |

| VOCE             | MEMO   |
|------------------|--|
| <b>H</b>         |  |
| HACKER           | (Pirata) - Hobbista, fanatico dei computer, che conosce alla perfezione l'apparecchiatura di cui dispone ed è capace di utilizzarla anche in modo improprio, ad esempio per violare sistemi di elaborazione dati protetti di istituzioni pubbliche e private.  |
| HANDIMATICA      | Disciplina che studia l'applicazione dell'informatica alla soluzione dei problemi delle persone handicappate.  |
| HARD COPY        | (Copia permanente) - Termine, di uso corrente, che indica la stampa su carta di una videata relativa ad una elaborazione.  |
| HARD DISK        | (Disco rigido) - v. DISCO RIGIDO.  |
| HARDWARE         | (Ferramenta) - Insieme dei dispositivi meccanici, elettrici, magnetici, elettronici ... (chip, schede, cavi, memorie, periferiche...) costituenti un sistema per l'elaborazione elettronica dei dati. Si riferisce all'aspetto fisico del computer in contrapposizione al termine software.  |
| HELP             | (Aiuto) - Opzione, di grande utilità per l'utente non esperto, che indica le corrette procedure e spiega l'uso dei comandi operativi nei programmi applicativi più validi.   |
| HEPE             | Archivio elettronico, prodotto dalla regione Toscana e dall'IRRSAE Toscana, che raccoglie i progetti sul diritto allo studio in tema di Educazione Permanente.   |
| HERTZ            | Abbreviato in Hz. Unità di misura della frequenza di un segnale in cicli per secondo. I multipli sono: kilohertz, megahertz, gigahertz.  |
| HERTZ HEINRICH   | Scienziato che scoprì le onde elettromagnetiche.   |
| HEWLETT-PACKARD  | Anche HP. Società multinazionale di Palo Alto (California) che opera nel settore EDP. Tra l'altro produce personal computer e stampanti laser di ottima qualità.   |
| HOLLERITH HERMAN | (1860-1929) - Esperto di statistica americano che, alla fine del 1800, costruì una macchina tabulatrice elettro-meccanica (prototipo dei sistemi meccanografici), capace di codificare i dati mediante schede perforate. Tale macchina fu utilizzata con successo per raccogliere ed elaborare i dati anagrafici del censimento della popolazione statunitense nel 1890 e successivamente, visto il successo, in numerosi altri paesi quali Austria, Norvegia, Egitto, Russia. Hollerith fondò una società per la commercializzazione della sua invenzione che, dopo varie fusioni, diede origine all'IBM. |
| HOME             | (Casa) - 1. Indica sulla tastiera il tasto di "inizio riga" nei personal computer IBM e compatibili.<br>2. Posizione di partenza del cursore sul monitor, generalmente posizionato nell'angolo in alto a sinistra.   |
| HOME COMPUTER    | (Computer domestico) - Piccolo computer, di bassa potenza e poco costoso, collegabile ad un semplice televisore. E' destinato al consumo di massa e viene utilizzato per semplici elaborazioni o per i videogiochi.  |
| HONEYWELL        | Società di Minneapolis (USA), tra le più importanti nel mondo nel settore dell'EDP, che produce mainframe, minicomputer e personal computer.   |
| HOST COMPUTER    | (Computer ospite) - Computer di grande potenza che opera in multiprogrammazione. E' in grado di fornire servizi a computer più piccoli collegati in rete.  |
| HOTWORD          | Parola evidenziata che negli ipertesti indica la possibilità di approfondire l'argomento   |

|             |   |
|-------------|---|
|             | trattato.   |
| HYPERBOARD  | [West 80, Via Birmania 83, 00144 Roma] - Software per lo sviluppo di applicazioni ipertestuali-ipermediali, destinato a computer con sistema operativo MS/DOS, che consente all'utente di accedere ad informazioni presentate sotto forma di testi, grafici, immagini, filmati. Il comune di Bologna ha realizzato con Hyperboard un sistema di informazione pubblica, denominato "Tuttobologna", riguardante la vita della città.  |
| HYPERCARD   | Programma amichevole per lo sviluppo di applicazioni ipertestuali, fu sviluppato da B. Atkinson e destinato al Macintosh dell'Apple. Consente di creare programmi di lettura, di analisi, di organizzazione e di presentazione di dati di qualsiasi tipo. Di grande utilità anche nella didattica è organizzato per schede (card), corrispondenti allo schermo del computer, capaci di contenere informazioni testuali e grafiche. Le schede possono essere raggruppate in "stack" e messe fra loro in correlazione mediante "bottoni" di diverso tipo. Hypercard dispone del linguaggio di programmazione HyperTalk.   |
| HYPERDOC    | Software della Geci International per lo sviluppo di applicazioni ipertestuali-ipermediali che è destinato ai computer con sistema operativo MS/DOS. Hyperdoc supporta le memorie CD-ROM e il sistema DVI (Digital Video Interactive). Si compone di due moduli: HyperDoc Tools per lo sviluppo del software; HyperDoc Viewer per la gestione finale del prodotto. E' stato utilizzato proficuamente nell'editoria e nella documentazione tecnica. Come esempio citiamo due CD-ROM: il primo della casa editrice francese "France Empire" sulla storia militare; il secondo dell'industria automobilistica Peugeot sulla documentazione tecnica che facilita il lavoro del personale delle officine di riparazione. |
| HYPERFIABA  | Prototipo di ipertesto, sviluppato dal gruppo "Informatica e didattica" del CIDI di Torino.   |
| HYPERIDEA   | [McGraw-Hill Italia, P.za Emilia 5, 20129 Milano] - Software integrato per lo sviluppo amichevole di applicazioni ipertestuali. Il programma è fornito di due ambienti: uno destinato allo sviluppo, l'altro funzionale all'attivazione delle applicazioni create. Richiede il sistema operativo MS-DOS, un hard disk di notevoli capacità, l'uso del mouse. E' in lingua italiana ed è utilizzabile in ogni tipo ed ordine di scuola.  |
| HYPERTALK   | Linguaggio di programmazione per la produzione di ipertesti implementato nel programma HYPERCARD.   |
| HYPERTIES   | [Cognetics Corporation, 55 Princeton-Hight-Stown Road, Princeton Junction, NJ 08550, USA] - Software per lo sviluppo di applicazioni ipertestuali, derivato dal mondo della ricerca, è specifico per la realizzazione di libri elettronici e di stazioni informative. Richiede il sistema operativo MS-DOS.   |
| HYPER-DELFI | [ITD-CNR, V. All'Opera Pia 11, 16145 Genova] - Software per l'ambiente Apple Macintosh, realizzato col programma Hypercard, consente di progettare e realizzare prove di valutazione dell'apprendimento in ambiente ipertestuale.   |

| VOCE             | MEMO   |
|------------------|--|
| <b>I</b>         |  |
| IAC              | (Istruzione assistita dal calcolatore) - Acronimo che indica la sperimentazione, attuata nelle scuole francesi, sull'uso del computer nella didattica.   |
| IAU II           | Linguaggio autore italiano che consente di realizzare unità didattiche contenenti testi, illustrazioni e quesiti secondo le metodologie CAI.   |
| IBIS             | (Issue Based Information System) - Sistema ipertestuale, progettato da Horst Rittel, per l'analisi dei problemi complessi nell'ambito delle teleconferenze. Ha lo scopo di facilitare la trasmissione delle conoscenze.  |
| IBM              | (International Business Machines) - Società multinazionale di Armonk (Usa), al primo posto nel mondo come fatturato nel settore EDP, produce computer di tutti i tipi che si sono imposti sul mercato per la qualità e l'affidabilità e sono considerati standard di riferimento come i sistemi operativi utilizzati: MS/DOS e OS/2. IBM vanta anche molte innovazioni: la giunzione Josephson, i floppy disks a singola e doppia densità, i chip di memoria ad alta densità, i linguaggi di programmazione FORTRAN, PL/1, APL, RPG... |
| IBM-SEMEA        | [V. Oceano Pacifico 171, 00144 Roma] - Società del gruppo IBM Italia che fornisce consulenza e vende sistemi informativi alle università, ai centri di ricerca ed alle scuole.   |
| ICAI             | (Intelligent Computer Aided Instruction) - Istruzione intelligente assistita dal computer. ICAI rappresenta l'evoluzione del CAI tradizionale e indica una metodologia didattica per l'apprendimento, basata su modelli computazionali delle attività mentali. Utilizza risorse hardware e software sperimentate nell'intelligenza artificiale. Si formalizza in sistemi chiamati ITS (Intelligent Tutoring Systems).  |
| ICCE             | (International Council for Computer in Education) - [University of Oregon 97403, USA] - Autorevole associazione americana che raccoglie ogni tipo di documentazione sul CAI e sul recupero dell'handicap.  |
| ICONA            | (Icon) - Pittogramma, rappresenta in modo schematico e simbolico oggetti la cui forma suggerisce all'utente un comando che consente di gestire in modo semplice i programmi applicativi ed alcuni sistemi operativi. L'icona viene attivata sovrapponendo il cursore al simbolo e premendo il tasto del mouse. Le procedure iconiche sono state sviluppate presso i laboratori di ricerca PARC della Xerox a Palo Alto (California).   |
| IDEX             | [OWL International Inc., 14218 N.E., 21 St, Bellevue, WA98007, USA] - Versione avanzata del programma GUIDE per lo sviluppo di applicazioni ipertestuali multiutente. Richiede il sistema operativo DOS oppure gli ambienti Windows ed Apple Macintosh.  |
| IEEE             | (Institute of Electrical and Electronics Engineers) - Istituto degli ingegneri elettrotecnici ed elettronici. Associazione internazionale tecnico-scientifica con sede negli USA che individua gli standard nel settore dell'elettronica e dell'elettrotecnica. Partecipa all'ISO attraverso l'ANSI.   |
| IMAGE PROCESSING | (Elaborazione delle immagini) - Tecnica software per la creazione e l'elaborazione di immagini mediante computer.  |
| IMPLEMENTAZIONE  | (Implementation) - Processo per rendere operativo in modo corretto un sistema hardware e software integrati.   |
| INDICE           | (Index) - Sinonimo di repertorio, indica un elenco organizzato di informazioni, talvolta poste in ordine alfabetico, con indicatori dei contenuti.   |

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| INFERENZA                             | (Inference) - Conclusione logica di un processo a partire da una base di conoscenza come premessa. L'inferenza è una caratteristica dei sistemi esperti.   |
| INFERENZIALE, MOTORE                  | (Inference engine) - Programma che, mediante un algoritmo generale, esplora la base di conoscenza al fine di risolvere il problema dato in un sistema esperto.   |
| INFORMATICA                           | (Informatics) - Scienza che ha per oggetto lo studio dell'informazione e dei modi di elaborarla in modo automatico. Etimologicamente il termine, coniato nel 1962 dallo scienziato francese Philippe Dreyfus, deriva dall'unione delle parole "INFORMATion" e "automatiQUE"; trattamento, quindi, dell'informazione mediante automi.   |
| INFORMATICA DIDATTICA                 | Disciplina che persegue obiettivi educativi e didattici mediante risorse hardware (computer, videodischi, scanner, videoproiettori) e software (linguaggi autore, software didattico, sistemi esperti, linguaggi di programmazione educativi).   |
| INFORMATICA DIDATTICA, LABORATORIO DI | <p>Centro di studio, ricerca e sperimentazione che favorisce l'introduzione nella scuola dell'informatica per migliorare la qualità dell'insegnamento e dell'apprendimento al fine di adeguarsi ai bisogni formativi degli studenti della società industriale avanzata. Come esempio di seguito citiamo alcuni tra i primi laboratori nati nel nostro paese.</p> <p>1. Laboratorio di Informatica, Dipartimento di Scienze dell'Educazione, Università "La Sapienza", Via Castro Pretorio 20, 00185 Roma - Negli anni 1986/1990 vi è stato sviluppato, in collaborazione con l'Ufficio studi e programmazione del provveditorato agli studi di Roma, il progetto STU.RI.SPE. (cfr. ad vocem).</p> <p>2. Biblioteca di software, Università cattolica del "Sacro Cuore", Via Trieste 17, 25100 Brescia - E' attivo presso la facoltà di Scienze matematiche, fisiche e naturali. Organizza corsi di informatica per i docenti di ogni ordine di scuola e possiede una softeca di programmi didattici.</p> <p>3. Laboratorio di Tecnologie Didattiche, Consiglio Nazionale delle Ricerche, Genova - Noto centro di ricerca, all'avanguardia nella produzione di software didattico, al servizio della scuola italiana.</p> |
| INFORMATICA E SCUOLA                  | <p>1. Rivista ufficiale del Ministero della Pubblica Istruzione rivolta ai docenti della scuola secondaria di primo e secondo grado. Si occupa di ricerche ed aspetti didattici dell'insegnamento dell'informatica nella scuola e dello sviluppo del Piano Informatico Nazionale.</p> <p>2. [V. Pier Luigi da Palestrina 31, 20124 Milano] - Rivista dell'editore Hugany che tratta argomenti di informatica, telematica e scuola.</p>   |
| INFORMATION RETRIEVAL                 | (Recupero delle informazioni) - Tecnica automatica sofisticata di classificazione, ricerca e recupero di informazioni, contenute in archivi elettronici, indipendentemente dalla loro organizzazione logica-sistematica.   |
| INFORMATIVO, SISTEMA                  | (Information system) - Insieme integrato delle risorse umane, delle macchine e delle procedure necessarie per raccogliere ed elaborare in modo ottimale le informazioni in qualsiasi attività organizzata. Ciò allo scopo di prendere le decisioni più giuste nell'interesse della stessa organizzazione.  |
| INFORMAZIONE                          | (Information) - Dato elaborato da un computer e rappresentato in forma comprensibile all'utente.   |
| INFORMAZIONI, FORNITORE DI            | (Information provider) - Società che gestisce banche dati e che fornisce informazioni a terzi mediante collegamenti telematici.  |
| INFORMAZIONI, PROTEZIONE DELLE        | (Data protection) - Accorgimenti di sicurezza adottate per prevenire la perdita o la modifica accidentale di dati e programmi. E' sempre bene attenersi alle seguenti regole: conservare i dischi in luogo sicuro, effettuare ad intervalli regolari la copia di sicurezza dei dischi di lavoro, copiare sui dischetti i file memorizzati sull'hard disk, attivare nei dischetti contenenti informazioni utili la protezione da scrittura...   |

|                          |   |
|--------------------------|---|
| INFORMEX DIDACTA         | Società che studia ed elabora nuove strategie operative nel settore della formazione secondo le metodologie TQ (Total Quality), individuate dalle grandi aziende giapponesi per lo sviluppo del proprio sistema industriale.  |
| INIZIALIZZAZIONE         | (Initialization) - 1. Procedura preliminare di avviamento del computer che lo predispone all'uso e consiste nella verifica delle condizioni dell'hardware e nella lettura del sistema operativo. Nei personal computer IBM con sistema operativo MS/DOS processo che la macchina esegue per attivare il prompt, secondo la seguente sequenza: 1) esecuzione di test diagnostici della memoria e delle periferiche collegate; 2) caricamento automatico dei file nascosti [IBMBIO.COM] e [IBMDOS.COM]; 3) esecuzione dei comandi di configurazione del sistema contenuti nel file [CONFIG.SYS], se esso esiste; 4) caricamento automatico del processore di comando [COMMAND.COM]; 5) caricamento automatico del file [AUTOEXEC.BAT] ed esecuzione dei comandi in esso contenuti, se esso esiste; 6) visualizzazione del prompt.<br>2. Preparare per l'uso un disco formattandolo. |
| INNO                     | Archivio elettronico, prodotto dalla Rete Italiana di Documentazione Pedagogica (FI), che raccoglie i progetti, relativi alle esperienze di innovazione metodologico-didattica, realizzati nelle scuole di ogni ordine e grado.   |
| INPUT                    | (Ingresso, immissione) - Fase operativa nella quale le informazioni (programmi, dati, segnali generati da apparecchiature esterne) sono immesse, mediante dispositivi periferici, nell'hardware o nel software per l'elaborazione.  |
| INQUIRY                  | (Indagine, ricerca) - Funzione di interrogazione di una base di dati per ottenere informazioni a scopi didattici.   |
| INSERT                   | (Inserimento) - 1. Immissione automatica, nel contesto di un testo, di un blocco di testo (tratto da un altro documento), durante una elaborazione.<br>2. Anche INS. Tasto che indica sulla tastiera la funzione "inserimento" nei personal computer IBM e compatibili.   |
| INSTALLAZIONE            | (Installation) - 1. Procedura di adattamento di un software alle caratteristiche del computer disponibile allo scopo di ottimizzarne le prestazioni.<br>2. Sistemazione fisica di un sistema di elaborazione per l'ottimale funzionamento in relazione all'impiego previsto.  |
| INTEL                    | Società, fondata nel 1968 da R. Noyce e G. Moore a Santa Clara (California), tra i più importanti produttori mondiali di microprocessori utilizzati dall'IBM e da altre società leader.   |
| INTELLIGENZA ARTIFICIALE | (Artificial Intelligence) - Abbreviato in IA o AI. Branca dell'informatica che si propone di realizzare sistemi hardware o software "intelligenti" tali da evocare comportamenti rientranti nel dominio dell'intelligenza umana e cioè ragionamento, apprendimento, comprensione dei linguaggi, soluzione di problemi. I principali campi di interesse dell'intelligenza artificiale sono la realizzazione di sistemi esperti, la progettazione di robot e la traduzione automatica. Per l'intelligenza artificiale sono stati creati appositi linguaggi quali il Lisp ed il Prolog.  |
| INTERATTIVO              | (Interactive) - Funzionante nei due sensi. Attributo dei sistemi hardware-software che hanno la capacità di colloquiare fra loro, con altri sistemi o con un utente.  |
| INTERFACCIA              | (Interface) - Intermediario. Punto di incontro in cui si verifica l'interazione sincronica di entità diverse quali utente, software e hardware. Esistono le interfacce hardware che collegano i dispositivi del sistema computerizzato (RS-232, SCSI) e le interfacce utente (riga di comando nel SO-MS/DOS, menu di comandi) che consentono la facile interazione con un programma.  |

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| INTERFACCIA A ICONE         | (Icon interface) - Interfaccia utente che consente di interagire facilmente col programma mediante simboli iconici anzichè tramite comandi digitati sulla tastiera.  |
| INTERFACCIA CENTRONICS      | (Centronics interface) - Interfaccia parallela standard con protocollo di trasmissione a 8 bit sviluppata dal produttore di stampanti Centronics.  |
| INTERFACCIA PARALLELA       | (Parallel interface) - Dispositivo standard per la trasmissione simultanea (più bit alla volta) su fili collegati in parallelo delle informazioni dal computer ad una periferica, ad es. una stampante). L'interfaccia parallela più comune è la Centronics.   |
| INTERFACCIA PER ESPERIMENTI | (Interfacing to experiments) - Tipologia integrata di hardware/software che consente di utilizzare il computer come interfaccia per esperimenti di ogni tipo.  |
| INTERFACCIA SERIALE         | (Serial interface) - Dispositivo standard per la trasmissione sequenziale (un bit alla volta) su di un solo filo delle informazioni dal computer ad una periferica come la stampante o il modem.   |
| INTERFACCIA UTENTE          | (User interface) - Insieme delle procedure e dei comandi che consentono ad un utente di interagire facilmente con un programma. I comandi possono essere impartiti attraverso la tastiera per digitazione o mediante dispositivi di puntamento come il mouse nelle interfacce grafiche.  |
| INTERLINEA                  | (Line space) - Distanza che intercorre fra due righe successive di un testo.   |
| INTERMEDIA                  | Sistema ipertestuale, sviluppato dalla Brown University, per la produzione di software didattico. "Intermedia", attraverso l'informazione non lineare, presenta un nuovo modello di rappresentazione della conoscenza teso a far acquisire un nuovo stile cognitivo tramite il quale studiare i fenomeni in termini relativistici e intercorrelati e non già come frammenti isolati di informazioni. |
| INTERNET                    | Rete mondiale che collega tra loro i computer localizzati nelle principali università e aziende.   |
| INTERPRETE                  | (Interpreter) - Programma che traduce ed esegue le istruzioni, scritte in un linguaggio di programmazione di alto livello (Basic, Logo, Pascal...), nel linguaggio macchina che è l'unico comprensibile dal computer. Il programma "interpretato" è più lento di quello "compilato", ma interattivo perchè, segnalando gli errori di programmazione, ne consente l'immediata correzione.             |
| INTERRUPT                   | (Interruzione) - Arresto temporaneo dell'esecuzione di un programma determinato da una richiesta di maggiore urgenza. Il segnale può essere generato dall'utente, attraverso un interruttore, o essere inviato da una unità periferica.  |
| INTERRUTTORE                | (Switch) - Dispositivo meccanico o elettronico che consente o impedisce il passaggio della corrente elettrica in un circuito.  |
| INTESTAZIONE                | (Header) - 1. Messaggio esplicativo inserito nella parte alta di una pagina formattata di un testo elaborato con un programma di word processing.<br>2. Parte iniziale del messaggio di controllo, trasmesso con le notizie di rito (ome di mittente, nome del destinatario...), che appare quando si attiva un collegamento tra computer in rete.   |
| IN.DI.                      | [INGegneria DIDattica, via Cancelliera 25, 00040 Cecchina di Ariccia, Roma] - Società specializzata nella progettazione e nella vendita di sistemi didattici integrati ed informatizzati.  |
| IPERBIBLIO                  | Software ipertestuale sulla "Storia delle biblioteche dall'antichità ai nostri giorni" realizzato in ambiente Toolbook.  |
| IPERMAPP                    | Software didattico ipertestuale sviluppato dall'ENEL e destinato ai ragazzi della scuola   |

|                            |   |
|----------------------------|---|
|                            | media. Il programma consente di visualizzare una mappa dell'intero pianeta, esplorabile liberamente in ogni direzione, allo scopo di ricercare tutte le informazioni testuali e grafiche utili allo studio della geografia.   |
| IPERMEDIA                  | (Hypermedia) - Sistema integrato di elementi informativi di diverso tipo (testi, commenti sonori, fotografie, videoclip, animazioni) che consente di usufruire di un ambiente di lavoro e di apprendimento interattivo per associazioni tra argomenti piuttosto che per procedure sequenziali. Le presentazioni ipermediali sono rese possibili, oltre che dal computer, dalla diffusione di nuove e potenti apparecchiature: CD-ROM, dischi Laservision, scanner, schede audio...  |
| IPERTESTI, SPERIMENTAZIONE | Presso la scuola media statale "A. Manzoni" di Bucine-Ambra (AR) si sta sperimentando con successo l'uso delle tecnologie ipertestuali ed ipermediali nella programmazione didattica. Le macchine utilizzate sono economici personal computer con microprocessori 8088, 8086, 80286 configurati con scheda audio "Sond Blaster" e scanner. Sono stati realizzati ipertestii sulla poesia, sul museo paleontologico della scuola, su argomenti di storia. E' stato sviluppato anche un "Libro-game" dove l'utente deve individuare il responsabile di un furto di gioielli in un museo. Anche presso alcuni IRRSAE e al CEDE sono in fase avanzata sperimentazioni sull'ipertesto didattico.   |
| IPERTESTO                  | (Hypertext) - Sistema di elementi informativi, di natura testuale e grafica, strutturati in modo non sequenziale in cui esistono legami e associazioni (link) fra unità informative (nodi), secondo criteri funzionali. Ciò consente al lettore di "navigare" liberamente (esplorazione euristica) all'interno del documento con scelta della rotta da seguire. Le relazioni e i collegamenti, semplici ma potenti strumenti per il controllo del percorso seguito, si materializzano come aree sensibili (campi di testo, icone, bottoni...) dello schermo, rilevabili col mouse o al tatto (in presenza di schermi "touch screen") che, se attivate, consentono di portarsi ad un'altra pagina o sezione (ad un altro nodo), di mostrare una immagine o una animazione, di richiamare programmi esterni, di ascoltare commenti sonori. Le nuove e potenti apparecchiature (CD-ROM, dischi Laservision, interfacce avanzate...) disponibili oggi sul mercato che consentono di utilizzare informazioni di tutti i tipi (commenti sonori, fotografie, animazioni, videoclip...) hanno determinato una evoluzione del documento ipertestuale in ipertesto multimediale o ipermedia. Le tecniche ipertestuali trovano una potente applicazione, tra l'altro, nell'ambito dello studio della letteratura, materia che sinora era stata difficile trattare con strumenti informatici. |
| IPERTESTUALE, SOFTWARE     | (Hypertextual software) - Tipologia di software che consente di sviluppare applicazioni ipertestuali. Hypercard, Guide, Toolbook sono tra i più noti programmi per la produzione di ipertestii.   |
| IRIS                       | (Institute for Research Information and Scholarship) - Centro di ricerca della Brown University che tra l'altro si occupa di studiare e di sviluppare le applicazioni delle tecnologie ipertestuali alla didattica.   |
| IRIS                       | (Iniziativa e Ricerche per l'Informatica nella Scuola) - Progetto pilota del Centro Europeo dell'Educazione (Frascati, RM) volto a introdurre la scienza e la tecnologia dell'informazione nella formazione generale di base in alcune scuole disseminate su tutto il territorio nazionale. Vi hanno collaborato noti studiosi del settore fra i quali Lariccia, De Michelis, Alberti, Mauri.   |
| IRRSAE                     | (Istituto Regionale di Ricerca, Sperimentazione e Aggiornamento Educativi) - Enti regionali che operano nell'ambito del Ministero della Pubblica Istruzione con lo scopo di promuovere lo sviluppo delle scienze dell'educazione in tutti i suoi aspetti e sono al servizio della scuola italiana, delle istituzioni e dei singoli studiosi. Gli IRRSAE sono anche nodi periferici, per l'interscambio dei dati, della Rete italiana di Documentazione Pedagogica, sistema informativo nazionale pubblico nel campo educativo.  |

|                         |   |
|-------------------------|---|
| IRRSAETEL               | Rete telematica, basata sulla tecnologia videotel, sviluppata dall'IRRSAE-Liguria, per fornire servizi informativi, documentali e didattici alle scuole della Liguria e ai Consigli scolastici distrettuali.  |
| ISBN                    | (International Standard Book Number) - Codice a barre inglese utilizzato per classificare libri e riviste.  |
| ISDN                    | (Integrated Services Digital Network) - Rete digitale pubblica avanzata per telecomunicazioni multimediali diffusa nei principali paesi europei. In Italia attualmente sono collegate 25 città per un totale di circa 10.000 terminali.   |
| ISO                     | (International Organization for Standardization) - Ente internazionale delle Standardizzazioni con sede a Ginevra per la definizione dello standard nel settore tecnico cui fanno riferimento organizzazioni di 80 paesi. Ad esempio sono referenti per l'Italia l'UNI (Ente Nazionale Italiano di Unificazione) con sede a Milano; per gli Stati Uniti l'ANSI; per la Gran Bretagna il BS.   |
| ISTRUZIONE              | (Statement) - Ordine elementare che fa eseguire al computer una serie di operazioni. Una sequenza di istruzioni, strutturate in modo rigoroso secondo le regole grammaticali e sintattiche dei linguaggi di programmazione, costituisce un programma.   |
| ISTRUZIONE PROGRAMMATTA | (Programmed instruction) - Forma di insegnamento individualizzata, originatasi sull'osservazione del condizionamento animale, che prevede la scissione della materia da studiare in piccole sequenze denominate "frame" (quadri). Dopo la presentazione del quadro, vengono poste domande di tipo lineare o ramificato, con rinforzo in caso di risposta errata. Alla fine della lezione viene data una valutazione sui risultati conseguiti dagli studenti.  |
| ITAPAC                  | Rete di computer pubblica italiana che utilizza la tecnica della trasmissione a commutazione di pacchetto.  |
| ITEM                    | (Articolo, elemento) - E' la più piccola unità logica (gruppo di caratteri considerato come unità) della struttura di un testo che può richiedere più "frame" di estensione fisica. Una unità didattica è composta da più "frame".  |
| ITERAZIONE              | (Iteration) - Esecuzione ripetuta di uno o più enunciati o istruzioni sino all'esaurimento della condizione ovvero sino al raggiungimento del un risultato richiesto dalla variabile di controllo.  |
| ITS                     | (Intelligent Tutoring Systems) - Intelligent Tutoring System. Evoluzione del CAI tradizionale, indica sistemi per l'apprendimento che utilizza risorse hardware e software sperimentate nell'intelligenza artificiale. L'ITS, dotato di idonea interfaccia per la facile interazione con lo studente, è strutturato su modelli computazionali che rappresentano il dominio di conoscenza o conoscenza "esperta" della materia, il livello di conoscenza dell'utente e la funzione oggettiva del tutor. E' stato sviluppato dalla IBM. "Scolar", il primo ITS della storia, fu proposto da Carbonell nel 1970. |
| I/O                     | (Input/Output) - Immissione/emissione di dati / Ingresso/uscita.  |

| VOCE                 | MEMO   |
|----------------------|--|
| <b>J</b>             |  |
| JAQUARD J. MARIE     | Scienziato francese, nel 1804 inventò il "telaio Jacquard", un sistema meccanico programmato a schede perforate che, essendo capace di eseguire una precisa successione di operazioni, rivoluzionò le procedure di lavoro nell'industria tessile. I principi di costruzione del "telaio Jacquard" furono successivamente utilizzati per la costruzione di macchine simili ai calcolatori come l'Analytical Engine di C. Babbage e la tabulatrice statistica di H. Hollerith. |
| JCDUI                | (Japan Computer Development Institute) - Associazione che dal 1972 sta portando avanti, con l'approvazione delle autorità, un poderoso programma di alfabetizzazione informatica nelle scuole giapponesi.  |
| JOSEPHSON, GIUNZIONE | (Josephson junction) - Dispositivo crio-elettronico che produce l'"effetto Josephson" su cui si basa la tecnica per la realizzazione di circuiti integrati sperimentali ridottissimi, capaci di funzionare ad altissime velocità ed in ambienti con temperatura vicina allo zero assoluto. Questi circuiti sono adatti alla realizzazione di computer molto veloci.  |
| JOYSTICK             | (Joystick) - Dispositivo di input, fornito di una leva inclinabile in varie direzioni per lo spostamento rapido del cursore sullo schermo, e di uno o più pulsanti, detti "fuochi", per la gestione dei programmi. Molto utilizzato nei videogiochi, favorisce l'interattività utente-computer.  |

| VOCE          | MEMO  |
|---------------|---|
| <b>K</b>      |   |
| KAY ALAN      | Scienziato americano che, al centro di ricerca PARK di Palo Alto (California), realizzò un prototipo di personal computer. Key lavorò anche allo sviluppo delle "finestre" (aree circoscritte dello schermo che consentono di compiere contemporaneamente diverse operazioni) e del "mouse" (periferica interattiva che facilita molto la gestione dei programmi tramite spostamenti rapidi del cursore sullo schermo). |
| KERNEL        | (Nucleo) - Parte essenziale del sistema operativo deputata alla gestione della memoria e dei processi di elaborazione.  |
| KEY           | (Chiave) - 1. Tasto di input di una tastiera.<br>2. Parola in codice, impostata dall'utente, che impedisce l'accesso al sistema alle persone non autorizzate.<br>3. Parola che consente di eseguire ricerche e ordinamenti all'interno di un database.<br>4. Stringa alfanumerica che identifica un record in un data base.   |
| KILOBYTE      | Anche Kb o K. Multiplo dell'unità di misura della memoria del computer, equivale 1024 byte (2 elevato alla decima potenza).   |
| KMS           | (Knowledge Managment System) - Sistema ipertestuale, progettato nel 1972 presso la Carnegie-Mellon University, che nel 1982 fu installato sulla portaerei americana "Carlo Vinson" per la gestione computerizzata delle informazioni destinate al personale di bordo.   |
| KNOWLEDGE PRO | [Knowledge Graden Inc., 473A Malden Bridge Rd., Nassau, N.Y. 12123, USA] - Software con possibilità ipertestuali per lo sviluppo di corsi in autoistruzione. Richiede l'ambiente Windows. E' in grado di importare dati dai formati Dbase e Lotus 1-2-3 e immagini dal formato Paintbrush.  |

| VOCE                           | MEMO   |
|--------------------------------|--|
| <b>L</b>                       |  |
| LABO                           | [McGraw-Hill, P.za Emila 5, 20129 Milano] - Software didattico che trasforma il computer in uno strumento di laboratorio per effettuare diversi esperimenti. E' dotato di menù a tendina e di help in linea. Richiede il sistema operativo MS-DOS e la scheda speciale "Candidus".   |
| LAB-NET                        | Progetto telematico sull'educazione ambientale, coordinato dall'Istituto per le Tecnologie Didattiche del CNR di Genova, avente lo scopo di interconnettere tutte le scuole elementari e medie italiane.   |
| LCD                            | Liquid Crystal Display, Visualizzatore a cristalli liquidi.  |
| LAN                            | (Local Area Network) - Rete locale di comunicazione tra stazioni computerizzate che condividono una serie di risorse (hard disk di grande capacità, programmi, base di dati, stampanti laser) all'interno di un unico edificio o complesso di edifici limitrofi (entro i 100 metri).   |
| LAROUSSE, IL GRANDE DIZIONARIO | [Alberto Peruzzi editore] - Dizionario della lingua italiana che in allegato ha una serie di dischetti su cui i termini sono memorizzati in forma elettronica. Sono disponibili versioni per MS-DOS, Commodore, Amiga, Macintosh, Atari.   |
| LASER                          | (Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation) - Amplificazione di luce per mezzo di emissione stimolata di Radiazioni. Dispositivo capace di produrre fasci concentrati di radiazioni luminose monocromatiche, con bassa dispersione ed alta collimazione, che ha avuto importanti applicazioni anche nel settore informatico, ad es. nel settore delle stampanti e dei videodischi. |
| LAVAGNA LCD                    | Dispositivo composto da una lavagna luminosa e da un display a cristalli liquidi (LCD) che consente di proiettare su un grande schermo il contenuto del monitor di un computer.  |
| LAYOUT                         | (Schema) - Rappresentazione grafica di un problema, secondo un modello prestabilito. Nel word processing sinonimo di impaginazione ovvero impostazione del documento in relazione alla spaziatura, alla marginatura, alla titolazione, alla dimensione del carattere...  |
| LCD                            | (Liquid Crystal Display) - Visore a cristalli liquidi. Dispositivo di output, basato sulle specifiche proprietà dei cristalli liquidi, che ha lo scopo di visualizzare le informazioni elaborate dal computer. Il suo funzionamento richiede pochissima energia.   |
| LEARNI TECH                    | [Via Siepelunga 57, 40137 Bologna] - Società del gruppo WEST 80 che realizza courseware, mediante tecniche CBE, utilizzando tecnologie multimediali; inoltre progetta anche Intelligent Tutorial Systems.  |
| LEARNING MANAGEMENT            | Termine che indica courseware orientati alla formazione professionale in ambito aziendale.   |
| LED                            | (Light Emitting Diode) - Diodo emettitore di luce. Dispositivo semiconduttore che emette luce in presenza di corrente elettrica. Il LED viene utilizzato per realizzare display o come spia luminosa.  |
| LEGI                           | Banca dati, accessibile tramite SCUOLA-TEL o attraverso le reti ITAPAC, EARN, FONIA-DATI, che consente di acquisire informazioni sulle schede bibliografiche relative ai libri di letteratura giovanile pubblicati in Italia e conservati presso la BDP di Firenze.  |
| LEIBNITZ G. WILHELM VON        | (1646-1716) - Filosofo e matematico tedesco che ideò il sistema di numerazione binario,  |

|                         |  |
|-------------------------|--|
|                         | fondato su due soli simboli [0] e [1], intuendone l'applicazione alle macchine da calcolo. Nel 1666 scrisse l'"Arte combinatoria", testo fondamentale che gettò le basi della "logica simbolica" da cui traggono fondamento i principi funzionali dei moderni computer. Progettò e costruì, perfezionando il meccanismo di riporto automatico ideato da B. Pascal, la "Ruota dentata", un prototipo di macchina calcolatrice in grado di eseguire le quattro operazioni e l'estrazione delle radici quadrate con notevole precisione. Tale macchina, però, a causa dell'imprecisione degli ingranaggi meccanici, non riuscì mai a funzionare bene. |
| LEMER D.H.              | Scienziato americano che, nel 1926 a Berkley, costruì con materiale grossolano (come cavalletti di legno e catene di bicicletta) una rudimentale macchina da calcolo per la ricerca e lo studio dei numeri primi.  |
| LETTER QUALITY          | (Alta qualità) - Qualità di stampa elevata ottenibile mediante software dedicato (es: Page Maker, Ventura publisher) e stampanti sofisticate (laserprinter).   |
| LETTORE                 | (Reader) - Dispositivo generico capace di leggere informazioni contenute su supporti di memoria di massa.  |
| LETTORE OTTICO          | (Optical Reader) - Dispositivo che riconosce automaticamente i caratteri stampati mediante l'identificazione della loro forma.   |
| LEXI                    | Banca dati, accessibile tramite SCUOLA-TEL o attraverso le reti ITAPAC, EARN, FONIA-DATI, che consente di acquisire informazioni sul testo integrale dei provvedimenti normativi relativi alla pubblica istruzione dal 1859 ad oggi.   |
| LGS                     | Linguaggio autore prodotto dalla Logical General Systems di Torino e sperimentato nel 1987 presso il laboratorio di informatica del dipartimento di Scienze dell'educazione dell'Università di Roma. La casa editrice SEI lo ha utilizzato per produrre alcune unità didattiche destinate alla scuola superiore.   |
| LIBRERIA                | (Library) - 1. Insieme di programmi di utilità del software di base o collezionate dall'utente che hanno lo scopo di risolvere specifici problemi.<br>2. Raccolta di routine con fini specifici che facilitano il lavoro del programmatore.  |
| LIBRIS                  | (Library Information System) - Sistema svedese che collega in rete le biblioteche specializzate nella ricerca scientifica.   |
| LIDIA                   | Sistema di istruzione, basato sul CAI, sviluppato dalla società Siemens.   |
| LINE FEED               | (Avanzamento riga) - v. AVANZAMENTO RIGA.  |
| LINEA                   | (Line) - Sinonimo di riga. Nell'elaborazione testi l'insieme dei caratteri alfanumerici, disposti linearmente in senso orizzontale, costituenti una riga di testo.   |
| LINGUAGGIO ASSEMBLATORE | (Assembly language) - Linguaggio di programmazione di basso livello, orientato alle caratteristiche hardware, che sviluppa programmi molto veloci ma è difficile da utilizzare. A differenza dei linguaggi di alto livello, in cui le istruzioni sono facilmente comprensibili perchè vicine al linguaggio naturale, nell'Assembly language le istruzioni sono espresse mediante sigle che hanno corrispondenza col codice macchina, secondo apposite tabelle di conversione.  |
| LINGUAGGIO AUTORE       | (Authoring language) - Linguaggio di programmazione per lo sviluppo di applicazioni orientate alla didattica in cui v'è il controllo dell'apprendimento mediante tecniche CAI. Il più noto linguaggio autore è il Pilot, sviluppato presso l'università di California a San Francisco (USA). Questa tipologia di linguaggi è stata espressamente concepita per consentire ai docenti, non particolarmente esperti di informatica, di preparare materiali didattici interattivi su qualsiasi argomento con integrazione di testo, immagini, animazione, colore e suono.   |

|                              |  |
|------------------------------|--|
| LINGUAGGIO DI ALTO LIVELLO   | (High level language) - Linguaggio di programmazione evoluto (Basic, Logo, Cobol...) orientato al problema, vicino alla logica ed al linguaggio umano, che utilizza comandi e simboli generalmente non dipendenti dalle caratteristiche hardware del computer. I programmi, scritti con i linguaggi di alto livello, per essere eseguiti dal computer, devono essere tradotti mediante i compilatori.  |
| LINGUAGGIO DI BASSO LIVELLO  | (Low level language) - Linguaggio di programmazione (Linguaggio macchina, Assembly language) orientato alla macchina che consente di scrivere programmi efficienti e compatti. Lontano dalla logica e dal linguaggio umano è destinato agli specialisti perciò è estremamente difficile da utilizzare.   |
| LINGUAGGIO DI INTERROGAZIONE | (Query language) - Linguaggio specifico che semplifica la ricerca delle informazioni quando si interroga un data base.   |
| LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE | (Programming language) - Linguaggio artificiale che consente di scrivere i programmi attraverso i quali possono essere governati i sistemi computerizzati per l'elaborazione dei dati e risolti problemi di grande utilità per l'uomo. Il linguaggio di programmazione, mediante precise regole ed una speciale simbologia, è in grado di descrivere gli algoritmi, le azioni e gli oggetti. E' caratterizzato da un alfabeto (segni grafici riconosciuti); da una grammatica (regole per il riconoscimento delle parole e per costruire frasi corrette) e da una semantica (assegnazione di significati alle stringhe). Esistono due categorie di linguaggi: i linguaggi non evoluti (Low level languages) e i linguaggi evoluti (High level languages). I programmi, scritti con qualsiasi linguaggio, per funzionare devono comunque essere tradotti in codice binario, l'unico comprensibile dalla macchina. |
| LINGUAGGIO MACCHINA          | (Machine language) - Linguaggio di programmazione di basso livello, orientato alla macchina, che utilizza istruzioni binarie [0] e [1]. E' l'unico linguaggio che l'unità centrale del computer è in grado di interpretare, perciò i programmi scritti in linguaggio di alto livello, per essere compresi, devono essere tradotti da un compilatore in linguaggio macchina.  |
| LINGUAGGIO OGGETTO           | (Object language) - Linguaggio di programmazione utilizzato per scrivere programmi oggetto, vicini alla logica dell'hardware, come il linguaggio macchina.   |
| LINGUAGGIO SORGENTE          | (Source language) - Linguaggio di programmazione orientato alla produzione di programmi che, per essere eseguiti, devono essere tradotti, mediante interpreti o assembleri, in linguaggio oggetto, vicino alla logica della macchina.  |
| LINK                         | (Collegamento) - 1. Relazione fra due informazioni di un archivio o fra i moduli diversi di un programma.<br>2. Interconnessione fisica fra diversi computer in una rete di telecomunicazione.<br>3. Nei sistemi ipertestuali legami (simili alle note o ai rinvii bibliografici), creati dall'autore del documento, che consentono di spostarsi liberamente tra le informazioni correlate.  |
| LINKWAY                      | Programma a basso costo della IBM che permette di sviluppare, presentare e modificare applicazioni ipertestuali contenenti disegni, immagini fisse e in movimento, suoni. Una serie di legami "hyper-text" e "reference button" permettono una facile ed efficiente navigazione in una base di dati "object-oriented".   |
| LINKWAY LIVE                 | Versione avanzata del programma ipertestuale LinkWay che offre la possibilità di sviluppare applicazioni multimediali che utilizzano la tecnologia DVI. Richiede il sistema operativo DOS 4.0 o superiore.   |
| LISP                         | (LIST Processing) - Elaborazione di elenchi. Linguaggio di programmazione scientifico, orientato all'elaborazione di simboli non numerici, sviluppato da John McCarthy nel 1960 presso il MIT di Boston. E' caratterizzato da un'alta componente di simbolicità, genera facilmente dati strutturati ad albero, è ricorsivo ed è adatto anche ad applicazioni educative.  |

|                        |   |
|------------------------|---|
|                        | E' molto utilizzato nella robotica e nell'intelligenza artificiale. Per l'implementazione del LISP sono state costruite macchine specifiche, le "LISP machines". Dal LISP sono derivati i linguaggi APL e SNOBOL.   |
| LISTATO                | (Listing) - Stampato contenente un elenco di file o un insieme di istruzioni che costituiscono un programma.  |
| LOAD                   | (Carica) - Comando del linguaggio di programmazione Basic che ha il compito di trasferire un programma dalla memoria di massa alla memoria principale per le opportune elaborazioni.  |
| LOADER                 | (Caricatore) - v. CARICATORE.   |
| LOGO                   | Dal greco: parola, idea. Linguaggio di alto livello spesso utilizzato per insegnare la programmazione ai bambini. Fu sviluppato nel 1967, su finanziamento della National Science Foundation, dall'epistemologo S. Papert e dalla sua equipe, presso il MIT di Boston (USA). Il Logo si caratterizza per l'uso di una tartaruga cibernetica (turtle), piccolo automa che lascia una traccia visibile dei suoi spostamenti nell'accattivante ambiente grafico di lavoro. Poichè la programmazione in Logo è vicina alla logica umana, già al primo approccio si possono scrivere semplici procedure per realizzare linee rette e curve in ogni direzione sicchè la costruzione di qualsiasi disegno è estremamente facile. Il Logo si ispira agli studi di Piaget e si basa sul concetto che "Deve essere il bambino a programmare la macchina e non viceversa", asserzione più volte ripetuta da Papert, molto critico verso i primi esperimenti CAI realizzati negli USA, in particolare i progetti di istruzione programmata per "main frame" PLATO e TICCIT, che, sebbene fossero interattivi, lasciavano poco spazio alla creatività in quanto l'itinerario didattico era rigidamente prestabilito dal programma. |
| LOGO COMMODORE         | Versione italiana del linguaggio Logo curata dalle Edizioni Eletttroniche Mondadori, si compone di un manuale per l'uso e di due floppy disk: su di uno è memorizzato il programma, sull'altro vi sono alcuni programmi di utilità tra cui "stampadis" che serve a stampare su carta le figure realizzate sullo schermo. La vera forza del Logo sta nella grafica, valorizzata nel Commodore 64 dalla presenza degli "sprites" (figure che possono coesistere sullo schermo a diversi livelli senza disturbarsi vicendevolmente), dall'alta risoluzione grafica a colori e dalla possibilità di gestione del suono, con rendimenti elevati, per la presenza nell'hardware del SID (Sound Interface Device), un chip dedicato.   |
| LOGOTECA               | Pacchetto di 10 unità didattiche, in linguaggio Dr-Logo ed M-Logo, prodotte dalla società SIS.CO. di Roma per la scuola dell'obbligo. Titoli dei programmi: Poligoni e poligonali, Mosaici e tassellazioni, Alberi e tassonomie, Parole e sintagmi, Identikit, Storie universali, Storie personali, Storie naturali, Il castello incantato, Il giro del mondo in 80 giorni.   |
| LOGO, CENTRI DI STUDIO | Centri di studio e di ricerca sul linguaggio di programmazione educativo LOGO. Segue un elenco cui i docenti possono rivolgersi per ottenere documentazione utile. [MIT, Division for Study and Research in Education and Artificial Intelligence Laboratory, Cambridge, MA 02139, USA] - [Logo Computer Systems Inc., 222 Brunswick Blvd., Pointe Claire, Quebec, Canada H8R 1A6] - [Centre Mondial, Informatique et Ressource Humaine, 22 Avenue Matignon, 75008 Paris, France] - [Laboratorio Logo, F. Long & Reggini, Av. L. N. Alem 1074, Buenos Aires, Argentina] - [Istituto di Cibernetica dell'Univ. di Milano, via G. B. Viotti 5, 20133 Milano] - [SIS.CO., via F. Fiorentini 106, 00159 Roma] - [Associazione MEGA, via Giovanni De Calvi 19, 00151 Roma].  |
| LONGMAN                | [Longman Group Ltd., Fourth Avenue, Harlow, Essex CM195AA] - Casa editrice inglese che tra l'altro produce e distribuisce libri e software educativo di qualità.  |
| LOTUS                  | Importante società di Cambridge (USA) che produce software professionale di qualità. Molto noti sono i programmi integrati Lotus 1,2,3 e Symphony, utilizzati anche in diverse scuole del nostro paese.   |

|                 |  |
|-----------------|--|
| LOTUS 1,2,3     | Diffuso tabellone elettronico integrato con la funzione data base che richiede il sistema operativo MS/DOS. Lotus 1,2,3 possiede potenti funzioni matematiche e statistiche, è dotato di "business graphic" e dell'help "on line".   |
| LOUVRE          | Sistema ipermediale che consente di visitare in modo virtuale il museo del Louvre di Parigi e di studiare le opere d'arte in esso contenute.   |
| LOVELACE<br>ADA | (1815-1852) - Studiosa inglese, figlia di Lord Byron, che nel 1843, studiando la "Macchina analitica" di C. Babbage, concepì il concetto di programma. Viene considerata la prima programmatrice della storia. In suo onore il linguaggio di programmazione standard, utilizzato dal ministero della difesa degli USA, è stato chiamato ADA.     |
| LSE             | (Language Symbolique d'Enseignement) - Linguaggio di programmazione utilizzato nelle sperimentazioni didattiche in Francia.  |
| LSI             | (Large Scale Integration) - Circuito a larga integrazione. Tecnologia microelettronica, relativa ai circuiti integrati, che consente di disporre migliaia componenti elettronici elementari su di unico chip di silicio. I microprocessori, capaci di svolgere complesse e sofisticate funzioni, sono realizzati con questa tecnologia.          |
| LUCAS           | Progetto di sperimentazione sull'uso didattico del computer, attuato in alcune scuole elementari e medie di Milano, promosso dalla Commodore in collaborazione col COGI (Centro per l'Orientamento dei Giovani) e col Provveditorato agli Studi. Per informazioni sui risultati rivolgersi a: [Opinione, Via Giangiacomo Mora 22, 20123 Milano]. |

| VOCE                     | MEMO  |
|--------------------------|---|
| <b>M</b>                 |   |
| MAC DRAW                 | Potente programma di grafica della Microsoft destinato all'Apple Macintosh. Caratteristiche principali: creazione di immagini di ogni tipo scomponibili negli elementi di base; editing a finestre multiple, gestibile da mouse; testi di diversi stili e formati, posizionati anche in rotazione nel modo più opportuno. Mac draw è stato sperimentato positivamente con alcuni ragazzi svantaggiati.  |
| MAC MAGISTER             | Sistema autore della società System & Management di Torino per computer Apple Macintosh. La sua gestione è amichevole e sfrutta appieno le caratteristiche del Macintosh: finestre multiple, linguaggio iconico, facilità di interazione.   |
| MAC PROLOG               | Linguaggio di programmazione di alto livello sviluppato per l'Apple Macintosh. Mac-Prolog si configura come un ambiente di sviluppo costituito da interprete, precompilatore, compilatore, debugger, strumenti per l'ottimizzazione ed è capace di interfacciarsi ai linguaggi tradizionali per interazioni miste. Campi di applicazione: CAD, calcolo simbolico, simulazione e modellazione, intelligenza artificiale, progetti di base dati, prototipi avanzati, sistemi esperti. |
| MAC SYSTEM 7             | Sistema operativo dell'ultima generazione, progettato dalla Apple, che è simile al sistema operativo Windows della Microsoft.   |
| MACINTOSH                | Personal computer innovativo della Apple che basa il suo funzionamento sulle concezioni del linguaggio educativo Smalltalk e sull'uso del mouse, una periferica per la gestione dello schermo che facilita molto l'interazione con la macchina. E' stato utilizzato in alcune scuole elementari di Roma e di altre città d'Italia per realizzare un giornalino telematico.  |
| MACROISTRUZIONE          | (Macroinstruction) - Singolo comando, composto da una sequenza di istruzioni, che fa compiere al computer una serie di operazioni ripetitive semplificandone l'uso.   |
| MAC-CARTHY JOHN          | Scienziato americano che, nel 1960 sviluppò, presso il MIT di Boston (USA), il linguaggio di programmazione LISP.   |
| MAIN MEMORY              | (Memoria principale) - v. MEMORIA PRINCIPALE.   |
| MAINFRAME                | (Computer centrale) - Computer multiuso di elevata potenza e di grandi capacità di memoria, costituente il nucleo centrale di un sistema di elaborazione dati, che è specifico per la gestione di reti complesse. I mainframe più potenti sono chiamati supercalcolatori e sono utilizzati soprattutto nella ricerca scientifica e per scopi militari.  |
| MANDELBROT BENOIT        | Matematico che ha sviluppato i "frattali", forme matematiche caratterizzate dall'irregolarità in uno schema ripetitivo, impiegate per generare immagini complesse.  |
| MANUALE DI INSTALLAZIONE | (Installation manual) - Manuale di riferimento, fornito assieme al programma, che fornisce le istruzioni e indica le procedure per la corretta installazione del software in relazione al tipo di configurazione del sistema disponibile.   |
| MANUTENZIONE             | (Maintenance) - Insieme delle attività finalizzate all'ottimale funzionamento di un sistema hardware o di un software.  |
| MARK                     | (Punto di riferimento) - Algoritmo o tipo di programma a test, relativamente semplice, che consente di valutare le caratteristiche e quindi l'efficienza di un computer, di un linguaggio di programmazione o di un sistema operativo.  |
| MARK I                   | Detto anche Harvard Mark o Automatic Sequence Controlled Calculator. Elaboratore aritmetico universale di grandi dimensioni, programmabile mediante schede perforate, che   |

|                   |   |
|-------------------|---|
|                   | fu costruito nel 1944 all'università di Harvard (USA) dall'IBM su progetto del prof. H. H. Aiken.   |
| MARTINO, ROBOT    | Unità didattica finalizzata all'apprendimento delle tecniche di programmazione strutturata (sequenza, selezione, interazione) del linguaggio Pascal. Martino è stato sviluppato dall'Istituto di Tecnologie Didattiche del CNR di Genova ed è indirizzato al primo biennio della scuola superiore.  |
| MASCHERA DI INPUT | (Input mask) - Schema ragionato volto a facilitare l'immissione dei dati nel computer.  |
| MASSON            | [Via Statuto 2, 20121 Milano] - Società editrice che ha in catalogo alcuni libri di informatica per la didattica.   |
| MASTER            | (Principale) - 1. Apparecchiatura principale che, in un insieme, governa le altre, definite secondarie.<br>2. Linguaggio autore, sviluppato dalla Olivetti, orientato alla realizzazione di corsi di istruzione e di addestramento mediante tecniche CAI.   |
| MASTERY LEARNING  | (Apprendimento con padronanza) - Metodologia didattica, definita da B. S. Bloom e finalizzata a far acquisire abilità e conoscenze fondamentali (saper fare), in un contesto di scuola di massa. E' fondata su due importanti funzioni dell'attività didattica: la valutazione e la compensazione/recupero che fondano la loro azione sul principio della retroazione. Costituisce un importante progresso rispetto alla rigidità della metodologia classica. |
| MATHEMATIC A      | Linguaggio di programmazione specifico che consente all'utilizzatore di disporre in simulazione di un vero e proprio laboratorio sperimentale di matematica.  |
| MATRICE DI PUNTI  | (Dot matrix) - Insieme di punti, disposti a matrice, in grado di riprodurre sul monitor o su carta caratteri alfanumerici ed immagini grafiche.   |
| MCGRAW-HILL       | [1221 Avenue of the Americas, New York, NY 10020 USA / P.za Emilia 5, 20129 Milano] - Casa editrice multinazionale che tra l'altro ha in catalogo numerosi libri di informatica anche in lingua italiana.   |
| MCI               | (Media Control Interface) - Interfaccia standard per la gestione delle periferiche e dei file multimediali. Il sistema operativo Windows dispone di due tipi di interfaccia di questo tipo: MIDI, per la gestione dei "sequenser"; WAV, per i file sonori.  |
| MEDA              | (Methodologie d'Evaluation des Didacticiels destines a la formation des Adultes) - Pacchetto sviluppato dalla società Dida*El di Milano per la valutazione del software didattico secondo standard sperimentati da 40 aziende europee che lavorano per la scuola.   |
| MEDIAFOR          | [Via Roma 20, 85100 Potenza] - Centro di formazione e documentazione multimediale della regione Basilicata, che organizza corsi e workshops anche di informatica. E' stato promotore del progetto ELISA (Elementi di Informatica nella Società e nell'Apprendimento).   |
| MEGA              | (Media Educativi Gruppi Associati) - [Via Giovanni De Calvi 19, 00151 Roma] - Associazione operante nel settore della didattica multimediale e dell'informatica applicata, organizza corsi di aggiornamento per docenti di ogni ordine di scuola e progetta software didattico. Possiede una notevole softeca di programmi didattici per Commodore 64, Commodore 128, Apple II e per i sistemi operativi MS/DOS e WINDOWS.                                    |
| MEGABYTE          | Anche M o Mb. Multiplo dell'unità di misura della memoria del computer, equivale a 1.048.576 byte (2 elevato alla ventesima potenza).   |
| MEMEX             | (Memory extension) - Sorta di stazione di lavoro elettronica, descritta da Vannevar Bush nell'immediato dopoguerra, capace di facilitare, mediante tecniche ipertestuali, la  |

|                                |   |
|--------------------------------|---|
|                                | consultazione di grandi quantità di informazioni archiviate su microfilm. Tale macchina, destinata a simulare in una visione analogica i comportamenti cognitivi del cervello umano, non fu costruita a causa dell'inadeguatezza della tecnologia del tempo. L'intuizione di Bush, però, ebbe riscontro negli anni ottanta con la diffusione dei personal computer, i CD-ROM, i software ipertestuali.  |
| MEMORIA                        | (Memory, storage) - Componente fondamentale di un computer, indica qualsiasi dispositivo capace di conservare rappresentazioni codificate in forma binaria di programmi, dati ed elaborazioni. Esistono diversi tipi di memorie: RAM, ROM, di massa. La capacità della memoria si misura in Byte, Kilobyte, Megabyte e Gigabyte.  |
| MEMORIA A BOLLE                | (Bubble memory) - Memoria di massa permanente, di grandi capacità e ad alta velocità di accesso, in cui le informazioni sono memorizzate in presenza [1] o in assenza [0] di piccole aree magnetiche a forma sferoidale. Costituisce una valida alternativa ai floppy disks.  |
| MEMORIA AD ACCESSO CASUALE     | (Random Access Memory) - v. RAM.  |
| MEMORIA AD ACCESSO SEQUENZIALE | (Sequential access memory) - Tipo di dispositivo di memoria (es. nastro magnetico) in cui le informazioni sono lette secondo la posizione sequenziale occupata sul supporto.  |
| MEMORIA ALTA, AREA             | (High Memory Area) - In ambiente Windows si riferisce ai primi 64 Kb di memoria estesa, destinata ad essere utilizzata per alcune applicazioni, compreso lo stesso Windows.   |
| MEMORIA CACHE                  | (Memoria nascosta) - Area riservata della memoria RAM destinata alla memorizzazione temporanea delle informazioni lette da una memoria di massa.  |
| MEMORIA CONVENZIONALE          | (Conventional memory) - Area della memoria RAM (i primi 640 Kb) utilizzati dal sistema operativo MS-DOS per eseguire i programmi applicativi.   |
| MEMORIA DI MASSA               | (Mass storage) - Anche memoria esterna. Qualsiasi dispositivo (nastro magnetico, floppy disk, bolle magnetiche...) capace di memorizzare in modo permanente programmi, dati ed elaborazioni, successivamente richiamabili. La memoria di massa può essere ad accesso sequenziale (nastri magnetici) o ad accesso casuale (floppy disk). La capacità della memoria di massa si misura in byte.           |
| MEMORIA ESPANSA                | (Expanded memory) - Nei personal computer IBM, basati sui processori Intel (8086, 8088, 80286, 80386, 80486), memoria aggiunta alla memoria convenzionale, utilizzabile da applicazioni software compatibili con le specifiche EMS (Expanded Memory specification).   |
| MEMORIA ESTESA                 | (Extended memory) - Nei computer con processore 80286 o superiore, memoria presente oltre il primo megabyte, destinata a particolari applicazioni software come ad esempio quelle che richiedono l'ambiente Windows.  |
| MEMORIA PRINCIPALE             | (Main memory) - Anche RAM. Memoria primaria interna del computer, costituita da numerosi circuiti elettronici ad accesso casuale, che contiene i programmi e i dati da elaborare. Tali programmi e dati possono essere immessi da un operatore, mediante digitazione della tastiera, per trasferimento dalla memoria di massa o mediante scanner. La capacità della memoria centrale si misura in byte. |
| MEMORIA SUPERIORE, AREA DI     | Area della memoria (384 Kb), prossima alla memoria convenzionale (640 Kb), non considerata parte della memoria totale, ma riservata alla gestione dell'hardware di sistema.   |
| MEMORIA VIRTUALE               | (Virtual memory) - Espansione della memoria RAM ottenuta mediante una gestione simbiotica con la memoria di massa (floppy disk, hard disk). Consente ai programmi applicativi di funzionare come se il sistema disponesse di una quantità di memoria superiore a quella realmente installata.   |

|                           |   |
|---------------------------|---|
| MENU                      | (Menu) - Elenco delle opzioni operative di un programma, visualizzabile sul monitor, che l'utente ha a disposizione per la sua gestione mediante tastiera o, nelle interfacce iconiche, mediante mouse.   |
| MEP                       | (Microelectronics Education Project) - [Cheviot House, Coach Lane Campus, Newcastle-upon-Tyne NE7 7XA] - Organizzazione, finanziata dai ministeri dell'educazione e dell'industria, che ha promosso l'introduzione del computer nelle scuole britanniche sin dal 1981. Il MEP produce e diffonde anche software educativo e pubblicazioni di informatica didattica. Nel 1986 fu sostituito dal MESU (Microelectronics Education Support Unit).  |
| MESSAGGIO                 | (Message) - 1. Sequenza di informazioni scambiate fra i diversi componenti del sistema computerizzato.<br>2. Informazione prodotta da un programma o dal sistema operativo per suggerire all'utente una particolare operazione o per comunicare un evento non previsto.   |
| MESSAGGIO DI CONFERMA     | Messaggio visualizzato sul display, in seguito ad un comando dato, col quale si chiede la conferma per portare a termine l'operazione.  |
| MESSAGGIO DI ERRORE       | (Error message) - Messaggio generato dal sistema o da un programma che comunica all'utente errori di procedura o malfunzionamenti dell'hardware. Nel sistema operativo MS/DOS sono messaggi di errore, ad esempio [BAD COMMAND OR FILE NAME] e [INSERT COMMAND.COM].  |
| MESU                      | (Microelectronics Education Support Unit) - Organizzazione governativa britannica, succeduta nel 1986 al MEP, che aveva lo scopo di promuovere e diffondere una buona pratica sull'uso delle nuove tecnologie nell'educazione.  |
| METHODS                   | Linguaggio di programmazione educativo, clone dello Smalltalk, prodotto dalla società Digitaltalk.  |
| METROMEDIA                | Prima rivista europea mensile realizzata con linguaggio multimediale interattivo della società Multimedia di Roma. Si rivolge ai turisti, fornendo loro tutte le informazioni di cui hanno bisogno, attraverso una rete di stazioni collocate nei grandi alberghi della capitale.   |
| MICRO CHANNEL             | Tipo avanzato di struttura per "bus", progettato dalla IBM, che rappresenta uno standard.   |
| MICRO & PERSONAL COMPUTER | [Via Capo Peloro 30, 00141 Roma] - Rivista mensile di microinformatica, propone soluzioni di acquisto e d'uso per singoli, professionisti, studi, scuole e piccole aziende. E' stata una delle prime riviste in Italia ad interessarsi di informatica-didattica. Dal 1984 al 1990 ha pubblicato una rubrica mensile "A scuola col computer" a cura di G. Corsi e di G. Bleiner.   |
| MICROCOMPUTER             | 1. Sinonimo di personal computer.<br>2. Computer con un solo microprocessore, meno potente del minicomputer ma in grado di svolgere compiti complessi. Attualmente il progresso tecnologico consente di costruire ad un prezzo contenuto microcomputer della potenza dei mainframe di qualche anno.<br>3. [Tecnimedia, Via Carlo Perrier 9, 00157 Roma] - Mensile di informatica hardware e software dei sistemi personali che ha pubblicato diversi articoli di informatica didattica. |
| MICRODRIVE                | Dispositivo periferico, formato da un particolare registratore con microcassette a nastro continuo ad accesso sequenziale, dotate di notevole velocità. E' stato utilizzato dalla società inglese Sinclair per l'home computer ZX Spectrum, molto diffuso negli anni ottanta.   |
| MICROELETTRONICA          | (Microelectronics) - Settore dell'elettronica che studia, progetta e realizza dispositivi e circuiti integrati che, sebbene piccolissimi, hanno una grande potenza di elaborazione.   |
| MICROPROCESSORE           | (Microprocessor) - Anche CPU. Componente elettronico principale del personal computer che svolge le operazioni fondamentali (aritmetiche, logiche, di controllo e di gestione) per il   |

|                       |   |
|-----------------------|---|
|                       | suo funzionamento. Il microprocessore risiede su di un unico chip di silicio ed è realizzato mediante tecnologia LSI o VLSI. Quelli più noti sono prodotti dall'INTEL per l'IBM e dalla Motorola per l'Apple.   |
| MICROPROLOG           | 1. Linguaggio di programmazione di alto livello per personal computer Acorn BBC e BBC Master progettato per mettere a disposizione dell'utente principiante le tecniche dell'intelligenza artificiale.<br>2. Linguaggio di programmazione della società Logic Programming Associates di Londra per gli ambienti MS/DOS ed Apple II.   |
| MICROSOFT             | Società di Seattle (USA), fondata nel 1974 da B. Gates e P. Allen, che attualmente è la più importante software house del mondo. Fra i prodotti Microsoft più noti citiamo i sistemi operativi MS-DOS, XEXIX e WINDOWS.   |
| MICROSOFT NEWS        | [Northwest Regional Educational Laboratory, 300 S. W. Portland, Oregon 97204, USA] - Bollettino che pubblica recensioni sui courseware (con l'indicazione del costo) ed elenchi dei distributori di cataloghi di software didattico.  |
| MILLIONAIRE           | Macchina calcolatrice a manovella a moltiplicazione diretta, progettata dallo svizzero O. Steiger nel 1892. Fu utilizzata per scopi scientifici, contabili e statistici e restò in commercio sino al 1935.  |
| MINICOMPUTER          | (Minielaboratore) - Computer di medie dimensioni e potenza in grado di svolgere funzioni molto sofisticate e versatili, una via di mezzo tra il main frame ed il microcomputer. E' stato prodotto per la prima volta dalla Digital Equipment.   |
| MINIDISCO             | (Microfloppy) - Floppy disk da 3,5 pollici che, per essere utilizzato, deve essere formattato con l'apposito comando del sistema operativo, [FORMAT] per l'MS/DOS. I minidischi da 1 Mb possono essere formattati per 720 Kb, quelli da 2 Mb per 1,44 Mb.   |
| MINILOGO, MANUALE DEL | Manuale, realizzato dal Prof. E. Cavallari di Roma, destinato ai docenti dei corsi di aggiornamento di informatica, organizzati dal provveditorato agli studi di Roma nel 1985. Questo manuale facilitava l'uso della versione italiana del Superlogo per sistema operativo MS/DOS, prodotta dalla società SIS.CO. di Roma.   |
| MIPS                  | (Millions of Instructions Per Second) - Milioni di istruzioni al secondo. Unità di misura della velocità di elaborazione dei computer.  |
| MIRABILIA URBIS       | Progetto, patrocinato dal MUSIS (Museo della Scienza e dell'Informazione Scientifica) e dalla Soprintendenza ai beni culturali di Roma, che ha lo scopo di ricostruire l'immagine dell'antica Roma attraverso la "Realtà virtuale".   |
| MIT                   | (Massachusetts Institute of Technology) - [MIT, 545 Technology Square, Cambridge, Mass. 02139, USA] Istituto di tecnologia del Massachusetts. Importantissimo centro di ricerca di Boston (USA) nel cui laboratorio di intelligenza artificiale l'epistemologo S. Papert e la sua équipe (H. Abelson, D. Di Sessa, I. Goldstein, M. Minsky...) hanno sviluppato il linguaggio di programmazione educativo Logo. |
| MITTS                 | (Micro Instrumentation and Telemetry Systems) - Società di Albuquerque (Nuovo Messico, Usa) che nel 1975 ha prodotto, in scatola di montaggio, il primo personal computer (Altair 8080), basato su di un microprocessore Intel a 8 bit.   |
| MODALITÀ GRAFICA      | (Graphic mode) - Capacità posseduta dai programmi applicativi di visualizzare, oltre ai caratteri alfanumerici, immagini grafiche.  |
| MODALITÀ TESTO        | (Text mode) - Capacità dei programmi applicativi di visualizzare documenti di testo con esclusione delle immagini.  |

|                     |   |
|---------------------|---|
| MODELLO             | (Model) - Rappresentazione matematica o grafica di oggetti o di avvenimenti reali. Il personal computer consente di rappresentare in modo virtuale ambienti molto complessi che possono essere così studiati nel minimo particolare anche in relazione a condizioni variabili. Il modello è altresì utile per lo studio di fenomeni non ricostruibili in laboratorio come le esplosioni nucleari o il funzionamento degli organi interni al corpo umano.  |
| MODEM               | (MODulator DEModulator). Modulatore demodulatore. Dispositivo di comunicazione elettronico che permette di trasferire informazioni digitali tra computer, situati in luoghi diversi, tramite linee telefoniche o via radio. In partenza le informazioni binarie vengono convertite in segnali elettrici di diversa frequenza e quindi immesse nella rete telefonica (processo di modulazione); in arrivo tali segnali vengono riconvertiti in valori binari (processo di demodulazione) ed immessi nel computer.  |
| MONITOR             | (Monitor) - Dispositivo periferico di output che consente di visualizzare (mediante un tubo a raggi catodici), su uno schermo monocromatico o a colori, programmi, dati ed elaborazioni. Rispetto ai normali televisori, il monitor visualizza immagini più definite e stabili.   |
| MONITOR AL PLASMA   | (Plasma display) - Tipo di video che consente di visualizzare le elaborazioni mediante gas ionizzato racchiuso entro lastre di vetro parallele.   |
| MONITORAGGIO        | (Monitoring) - Attività di controllo e verifica di un processo, in modo continuo e regolare, mediante procedure software e/o dispositivi hardware.  |
| MOS                 | (Metal Oxide Semiconductor) - Metallo ossido semiconduttore. Tecnologia di costruzione di circuiti integrati molto complessi che utilizza semiconduttori di silicio e di ossido di metallo. E' alla base dei circuiti LSI e VLSI e consente densità di integrazione altissime.  |
| MOTHERBOARD         | (Scheda madre) - Scheda principale stampata contenente le parti più importanti di un computer.  |
| MOTORE INFERENZIALE | (Inference motor) - Dispositivo software interprete di regole, utilizzato nell'intelligenza artificiale (sistemi esperti), che, nelle deduzioni automatiche in una base di conoscenza, fa rispettare le regole dell'inferenza consentendo di trarre le conclusioni.   |
| MOTOROLA            | Società di Phoenix (Arizona, USA), tra i maggiori produttori mondiali di microprocessori.   |
| MOUSE               | (Topo) - Dispositivo periferico di input, creato nel 1980 dalla Xerox, permette, mediante lo spostamento sul piano del tavolo di una piccola sfera tracciante, di muovere il cursore sullo schermo nella posizione voluta. Mediante la pressione di un tasto può essere attivata la funzione desiderata. Rappresenta una alternativa alla tastiera, facilita la gestione del computer alle persone meno esperte e consente di lavorare in modo intuitivo. E' particolarmente indicato nei programmi di grafica (Dr. Halo, Paint Brush...) e per gestire programmi di impaginazione elettronica come il Ventura Publisher o il Page Maker. |
| MPROLOG             | Linguaggio di programmazione di alto livello commercializzato dalla società Logicware di Toronto su licenza dell'Institute for Computational Techniques di Budapest. In Italia è utilizzato al centro di calcolo dell'università di Padova ed in altri centri di ricerca universitari. Conosciamo le seguenti implementazioni, tutte compatibili fra loro, ma con le limitazioni imposte dalla memoria del sistema: Apple macintosh, Apollo Unix, Dec Vax, IBM, MS-DOS, Sun Unix.   |
| MS-DOS              | Microsoft-Disk Operating System, Sistema operativo per sistemi a dischi della Microsoft   |
| MSX                 | (Microsoft Super eXtended) - Sistema operativo standard della Microsoft utilizzato da alcune società produttrici di home e personal computer per rendere possibile l'utilizzazione dello stesso software su macchine diverse.   |

|  |  |
|--|--|
| MULTIMEDIA                                     | (Multimedia) - Insieme di strumenti analogici e digitali di comunicazione (proiettore, lavagna luminosa, telefax, videotelefono, impianto HI-FI, videoregistratore...) che, pilotati da un sistema computerizzato, consentono di utilizzare in modo integrato testi, immagini, suoni, animazione per favorire la trasmissione della conoscenza in modo interattivo.  |
| MULTIMEDIA BEETHOVEN                           | CD-ROM della Microsoft che contiene in forma multimediale la nona sinfonia di Beethoven strutturata per l'autoapprendimento nell'educazione musicale. Richiede l'ambiente Windows, versione 3.1.   |
| MULTIMEDIA BOOKSHELF                           | CD-ROM multimediale della Microsoft che contiene un insieme completo di strumenti di consultazione per la casa, l'ufficio e la scuola. Comprende una enciclopedia (Concise Columbia Encyclopedia), un dizionario vocale (American Heritage Dictionary), un dizionario dei sinonimi (Roget's II: The New Thesaurus), due volumi di citazioni (Bartlett's Familiar Quotations e Concise Columbia Dictionary of Quotations), un atlante (Hammond Atlas of the World) e un almanacco (World Almanac and Book of Facts). Richiede l'ambiente Windows, versione 3.1. |
| MULTIMEDIALE, ENCICLOPEDIA SCIENZE FILOSOFICHE | Enciclopedia multimediale interattiva sviluppata dalla RAI in collaborazione con l'Istituto Italiano per gli Studi Filosofici e l'Istituto dell'Enciclopedia Italiana. Contiene testi originali multilingue, un dizionario filosofico computerizzato e un file iconografico di autori e luoghi.  |
| MULTIMEDIALE, STORIA CIVILIZZAZIONE EUROPEA    | Opera multimediale, sviluppata in ambiente Asymetrix Toolbook, per personal computer con standard MPC. E' stata realizzata dall'Istituto delle Discipline della Comunicazione dell'Università di Bologna, con la supervisione del Prof. Umberto Eco, ed è destinata agli studenti compresi nella fascia scuola superiore-università. E' una "summa" contenente informazioni su svariate discipline: letteratura, economia, filosofia, storia, scienza, religione...  |
| MULTIPLAN                                      | Tabellone elettronico della Microsoft gli ambienti MS/DOS e Mac Finder. Di facile utilizzo, ha potenti funzioni matematiche e statistiche, un editing sino a 8 finestre gestibile da mouse, funzione help "on line". E' compatibile con Microsoft Windows e Topview.   |
| MULTIPROGRAMMAZIONE                            | (Multiprogramming) - Tecnica che consente l'esecuzione di più programmi in parallelo (apparentemente eseguiti nello stesso istante) su di un unico computer, gestiti da un unico sistema operativo che provvede alla condivisione delle risorse.   |
| MULTISIGN                                      | Sistema didattico computerizzato, utilizzato in logopedia, che consente ad un sordo di esercitarsi al controllo delle caratteristiche acustiche e fonatorie per la riabilitazione della voce. E' stato sviluppato con SuperCard, versione 1.6, perfettamente compatibile col nuovo System 7. Le animazioni sono state realizzate tramite una videocamera RasterOps VCB 364, elaborate con MacroMind Director ed esportate in SuperCard. Gira su Apple Macintosh LC con almeno 4 Mb di RAM. E' prevista una versione per l'ambiente Windows.                    |
| MULTITASKING                                   | (Multiattività) - Esecuzione simultanea di diverse attività, condividendo le stesse risorse hardware, ma non necessariamente lo stesso sistema operativo.  |
| M-LOGO   | Primo linguaggio educativo di alto livello del nostro paese, è stato sviluppato dalle società SIS.CO. e SOFT di Roma per Olivetti-Mondadori con l'obiettivo di fornire un approccio semplice e serio alla programmazione. Ha la caratteristica peculiare di avere incorporato un potente elaboratore testi, orientato all'analisi lessicale e grammaticale ed alla manipolazione di qualsiasi testo.   |

| VOCE                   | MEMO  |
|------------------------|---|
| <b>N</b>               |   |
| NANOSECOND<br>O        | Abbreviato in ns. Unità di misura della velocità di elaborazione di un computer che corrisponde ad un miliardesimo di secondo.  |
| NAPIER JOHN            | (1550-1617) - Anche Nepero. Matematico scozzese che nel 1614 inventò i logaritmi, per alcuni secoli strumento fondamentale di semplificazione dei calcoli complessi, come quelli necessari per la navigazione su grandi distanze. Inventò, anche, i "bastoncini di Nepero", una tavola pitagorica a colonne mobili, per semplificare le operazioni di moltiplicazione e le estrazioni di radici quadrate e cubiche.   |
| NASTRO<br>INCHIOSTRATO | (Ink ribbon) - Nastro continuo inchiostroato per stampanti che consente di produrre su carta caratteri a stampa mediante aghi o testine dedicate.   |
| NASTRO<br>MAGNETICO    | (Magnetic tape) - Memoria di massa di tipo magnetico, consente di salvare grandi quantità di informazioni in modo sequenziale nei casi in cui l'accesso ai dati non è frequente. Viene, inoltre, utilizzato per realizzare copie di backup.   |
| NAVIGAZIONE            | (Navigation) - 1. Tecnica ragionata di ricerca delle informazioni, anche correlate fra loro, all'interno di una base di dati.<br>2. Tecnica per esplorare l'universo delle informazioni testuali o grafiche negli ipertesti attraverso percorsi stabiliti da legami (link).   |
| NELSON H.<br>THEODORE  | Nota ricercatore indipendente americano fu tra i primi a sviluppare i sistemi ipertestuali, ideati da Vannevar Bush. Nel 1965 coniò il termine "ipertesto" definendolo come scrittura di documenti in modo non lineare e non sequenziale leggibili senza alcun tipo di successione predeterminata attraverso itinerari liberi secondo la tecnica dei legami associativi. E' autore del progetto XANADU (in fase di avanzata realizzazione), un sistema ipertestuale che mira a raccogliere tutta l'informazione letteraria prodotta dall'umanità. |
| NETWORK                | (Rete) - v. RETE DI COMPUTER  |
| NEUMANN<br>JOHN VON    | (1903-1957) - Matematico americano di origine ungherese, fu il primo a definire il concetto di elaboratore elettronico a programma memorizzato, la cosiddetta "Macchina di Von Neumann". Sviluppò anche la "Teoria dei giochi" che si propone di definire, in termini matematici, la migliore strategia da seguire in qualsiasi competizione per la soluzione scientifica di un problema nei giochi veri e propri o nel settore della produzione e dell'economia.   |
| NEWSLETTER             | (Lettera di aggiornamento) - Documento che riporta, in forma chiara e concisa, informazioni aggiornate rispetto ad un documento precedente.   |
| NIBBLE                 | (Pezzo) - Stringa di 4 bit che indica la metà di un byte.   |
| NIT                    | (Nuove Tecnologie per gli Handicappati) - Progetto pilota, realizzato in tre comuni della provincia di Milano (Cinisello Balsamo, Cologno Monzese e Sesto San Giovanni), con l'obiettivo di costruire modelli formativi di alcuni profili professionali destinati a persone con deficit intellettivi e relazionali gravi. Per informazioni: [Villa Ghirlanda, Via Frova 10, Cinisello Balsamo, Milano].   |
| NIVO PROJECT           | Piano nazionale olandese, varato nel 1985, per l'introduzione dell'informatica nelle scuole secondarie. Tra i suoi obiettivi: aggiornare gli insegnanti, fornire l'hardware necessario, sviluppare il software educativo.   |
| NODO                   | (Node) - 1. Dispositivo collegato ad una rete.  |

|         |  |
|---------|--|
|         | <p>2. Punto da cui si dipartono una o più diramazioni in una struttura ad albero.</p> <p>3. Elemento di una struttura contenente informazioni che sono in relazione ad altre simili. Negli ipertesti corrisponde ad uno schermo di informazione che può contenere testi, grafici, immagini, suoni digitalizzati, animazioni. I nodi possono essere correlati fra loro attraverso legami (link) che consentono di spostarsi liberamente nella struttura ipertestuale.</p> |
| NOISE   | (Rumore) - Interferenza che disturba un segnale, trasmesso per via telematica, alterandone il significato.   |
| NORC    | (Naval Order Research Calculator) - Computer costruito nel 1955 che all'epoca era il più potente al mondo.   |
| NSF     | (National Science Foundation) - Istituzione che tra l'altro si occupa di informatica didattica e che prepara su questo argomento cataloghi ragionati dei progetti approvati, dei fondi erogati, degli obiettivi raggiunti nella scuola americana.  |
| NUMLOCK | Tasto che, nei personal computer IBM e compatibili, indica il "blocco numeri" nel tastierino numerico.   |

| VOCE              | MEMO   |
|-------------------|--|
| <b>O</b>          |  |
| OASI              | Istituzione scientifica di Troina (EN) che ha condotto interessanti sperimentazioni sull'uso del computer come strumento ausiliario per l'apprendimento in soggetti con ritardo mentale medio grave.   |
| OBJECT ORIENTED   | (Orientato a oggetti) - Tecnica, concepita negli anni sessanta, che si propone di semplificare il processo di scrittura del software, attraverso la incapsulazione dei dati e dei metodi di accesso agli stessi, entro singoli componenti software chiamati "oggetti".   |
| OCR               | (Optical Character Recognition) - Riconoscimento ottico dei caratteri. Tecnica di lettura che, mediante dispositivi fotosensibili (scanner), riconosce e interpreta automaticamente singoli caratteri alfabetici e numerici stampati sulla base della loro forma.  |
| ODR               | (Optical Document Recognition) - Riconoscimento ottico di documenti. Tecnica di lettura che riconosce e interpreta automaticamente i caratteri alfabetici e numerici contenuti su interi documenti mediante scanner dedicati.  |
| OEM               | (Original Electronic Manufacturer) - Costruttore di manufatti originali elettronici. L'acronimo indica aziende che producono componenti elettronici o sottosistemi per altre aziende che, dopo l'assemblaggio, rivendono il prodotto col proprio marchio. Tali prodotti in genere godono di garanzia limitata.   |
| OFFICE AUTOMATION | (Automazione dell'ufficio) - Insieme delle attività, delle tecnologie informatiche e delle procedure impiegate per razionalizzare ed automatizzare al massimo il lavoro di ufficio allo scopo di aumentare la produttività. Alcuni strumenti utilizzati: posta elettronica, telefax, modulistica ad hoc, data base, word processing, spreadsheet, teleconferenza...              |
| OFF-LINE          | (Fuori linea) - Stato di una apparecchiatura che, sebbene collegata ad un computer, non è da esso controllato per le eventuali elaborazioni.   |
| OLITEXT           | Elaboratore testi, di facile uso, prodotto dalla Olivetti di Ivrea.  |
| OLIVETTI          | [Via Jervis 77, 10015 Ivrea, Torino] - Società multinazionale specializzata nella produzione di personal computer e di macchine per l'"office automation". Il dipartimento Olivetti Education ha in catalogo numerosi programmi didattici su diverse discipline per ogni ordine di scuola.   |
| ON-LINE           | (In linea) - Stato di una apparecchiatura che è in grado di elaborare informazioni se collegata ad un'altra di livello superiore e da essa controllata.  |
| OPTILAB           | Strumento software che consente di elaborare ed analizzare qualsiasi immagine, comprese quelle prodotte mediante procedimenti matematici. E' stato sperimentato positivamente in diverse discipline come la cartografia, la geologia, l'astronomia... ed ha trovato potenti applicazioni anche nel campo medico nell'analisi di ecografie, termografie, endoscopie, radiografie. |
| OPTOELETTRONICA   | (Optoelectronics) - Branca dell'elettronica che studia il fenomeno di emissione della luce nei semiconduttori. Il LED e i fototransistori sono esempi di dispositivi optoelettronici.  |
| ORA DI SISTEMA    | L'ora indicata dall'orologio interno del computer.   |
| ORDINATA          | (Ordinate) - In un sistema cartesiano ortogonale bidimensionale rappresenta la distanza della proiezione di un punto P sull'asse verticale dall'origine del sistema di riferimento.  |

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| ORFEO                          | (Orientamento Formazione e Occupazione) - [ISFOL, Via G. B. Morgagni 31, 00161 Roma] - Sistema telematico, realizzato dall'ISFOL (Istituto per lo Sviluppo della Formazione Professionale dei Lavoratori), costituito da una serie di banche dati "on line" che hanno lo scopo di diffondere informazioni sulle varie problematiche della formazione: normativa, documentazione, sperimentazione, orientamento...  |
| OS                             | (Operating System) - V. SISTEMA OPERATIVO.   |
| OS/2                           | (Operating System/2) - Sistema operativo/2. Sistema operativo dell'ultima generazione, prodotto dalla Microsoft, per la gamma dei personal computer PS/2 della IBM, appositamente studiato per sfruttare le potenzialità hardware dei nuovi microprocessori a 16 e a 32 bit. OS/2 supera il vecchio limite dei 640 Kb della memoria del DOS mantenendo però la piena compatibilità con le applicazioni già esistenti. Consente anche di lavorare in multiprogrammazione ed in rete e può colloquiare anche con i "main frame". L'interazione è facilitata da una interfaccia grafica ad icone con finestre multiple. L'ultima versione di OS/2 permette la coesistenza di ambienti diversi come il DOS e il Windows. |
| OTTALE, SISTEMA DI NUMERAZIONE | (Octal numeration system) - Sistema di numerazione posizionale a base [8] che utilizza le cifre decimali comprese tra [0] e [7].   |
| UGHTRED WILLIAM                | (1574?-1660) - Matematico inglese che, in collaborazione con R. Delamain, nel 1633 inventò la versione circolare del regolo calcolatore, utilizzato sino ai nostri giorni.   |
| OUTPUT                         | (Uscita) - Fase operativa che indica informazioni elaborate in uscita dal computer verso l'ambiente esterno, come avviene nella memorizzazione di dati sul disco o nella visualizzazione degli stessi sul monitor.   |
| OUTPUT DEVICE                  | (Dispositivo di uscita) - Dispositivo periferico che consente ad un computer di trasferire informazioni nell'ambiente esterno. La stampante, il monitor... sono dispositivi di uscita.   |
| OVERFLOW                       | (Eccedenza) - Il termine indica la generazione di un valore che, in una elaborazione, supera la capacità della memoria disponibile.  |
| OVERLAY                        | (Sovrapposizione) - Tecnica di suddivisione di un programma, non contenibile nella memoria centrale, in moduli logici che risiedono nella memoria di massa e sono richiamati solo all'occorrenza.  |
| OVERTEXT                       | [Protobyte Italia srl] - Programma di basso costo per la produzione di ipertesti, ha la possibilità di gestire diversi media e dispone di di modulo "run-time" gratuito che favorisce la libera circolazione delle applicazioni create. Richiede il sistema operativo MS/DOS.  |
| OWL                            | (Office Worstations Limited) - Società americana che nel 1966 ha prodotto GUIDE, il primo programma amichevole per la realizzazione di applicazioni ipertestuali mediante personal computer.   |

| VOCE                   | MEMO   |
|------------------------|--|
| <b>P</b>               |  |
| PACCHETTO SOFTWARE     | (Software package) - Prodotto software, costituito da un insieme di programmi fra loro correlati e dei relativi manuali, destinato a risolvere problemi applicativi.   |
| PADDLE                 | (Paletta) - Dispositivo di input a forma di manopola rotante, simile al joystick ma meno sofisticato, che consente di controllare facilmente i movimenti del cursore sullo schermo. E' molto utilizzato nei videogiochi.   |
| PAGEMAKER              | Classico programma di impaginazione elettronica, apprezzato per l'interfaccia utente e le notevoli capacità grafiche, prodotto dalla società americana Aldus (dal nome del famoso tipografo veneziano Aldo Manuzio). Pagemaker è orientato alla produzione di singole pagine e non di documenti strutturati come il Ventura. Esiste in versione MS/DOS, ove richiede l'ambiente Windows, e in versione Apple Macintosh.  |
| PAINTBRUSH             | Programma della Microsoft orientato alla realizzazione di sofisticate immagini grafiche a colori da utilizzare nelle presentazioni, nell'editoria elettronica, nella didattica. Contiene l'opzione FRIEZE per catturare videate di altri programmi da utilizzare nel proprio lavoro. I file di Paintbrush possono essere convertiti nei formati Windows e Show Partner.  |
| PALETTE                | (Tavolozza) - Gamma delle tinte disponibili in un personl computer dedicato per la composizione di una immagine a colori.  |
| PAPERÀ, IL GIOCO DELLA | Software didattico per ragazzi dislessici e disgrafici, richiede il sistema operativo MS-DOS. Per ulteriori informazioni: [Biblioteca del software didattico dell'Istituto per le Tecnologie Didattiche, CNR, Genova].   |
| PAPERT SEYMOUR         | Noto studioso di cibernetica e di intelligenza artificiale, già collaboratore del pedagogista J. Piaget, che ha sviluppato, presso il MIT di Boston (USA), il linguaggio di programmazione educativo Logo.   |
| PARAVIA                | [Corso Racconigi 16, 10139 Torino] - Casa editrice che tra l'altro produce e vende software didattico per tutti i tipi di scuola.  |
| PARC                   | (Palo Alto Research Center) - Centro di ricerca di Palo Alto (Xerox). Centro di ricerca pura, fondato dalla Xerox nel 1970 a Palo Alto (California), allo scopo di sviluppare qualsiasi idea indipendentemente dalla ricaduta economica dell'investimento. Nel decennio 1970-1980 al PARC furono fatte importanti ed innovative scoperte sulle tecnologie informatiche e nel settore dell'editoria elettronica. Fra le principali realizzazioni citiamo il mouse, le finestre, le interfacce grafiche ad icone, il linguaggio di programmazione object-oriented Smalltalk, le stampanti laser.   |
| PAROLA                 | (Word) - Sequenza di bit che occupa una sola cella della memoria di lavoro. La lunghezza della parola dipende dalle caratteristiche dell'unità centrale ed è individuata dai numeri di bit (8, 16, 32, 64) che la compongono. E' un importante indicatore delle caratteristiche hardware di un sistema.  |
| PASCAL                 | 1. Linguaggio di programmazione di alto livello, sviluppato dal Prof. N. Wirth nel 1970 al politecnico di Zurigo. Il Pascal è elegante, versatile, potente; consente la programmazione strutturata con la tecnica "top down" e la modularità. E' il più utilizzato nelle università per la soluzione di problemi, anche molto complessi. E' stato scelto dal ministero della Pubblica Istruzione come linguaggio ufficiale del Piano Informatico Nazionale. La versione di maggior successo è l'UCDS Pascal realizzato dall'Università di San Diego (California).<br>2. (Programme Applique a la Selection et a la Compilation Automatique de la Litterature) - Acronimo che indica una base dati bibliografica relativa a diverse discipline: biologia, |

|                      |   |
|----------------------|---|
|                      | medicina, informatica, fisica, geologia...  |
| PASCAL<br>BLAISE     | (1623-1662) - Matematico e filosofo francese, padre del calcolo integrale e del calcolo delle probabilità. Nel 1642 riuscì a dimostrare che le operazioni di calcolo potevano essere eseguite automaticamente mediante una speciale macchina, detta "Pascalina", da lui progettata e costruita.   |
| PASCALINA            | Macchina calcolatrice ideata dal filosofo e matematico francese B. Pascal nel 1642 e costruita con ruote dentate ed ingranaggi. La pascalina era capace di eseguire, in modo automatico, addizioni e sottrazioni su numeri decimali fino a 12 cifre e moltiplicazioni, sotto forma di addizioni ripetute. La "pascalina" è stata per circa tre secoli modello di riferimento nella costruzione di qualsiasi strumento di calcolo.   |
| PASSAPAROLA          | Primo giornalino scolastico telematico realizzato a partire dal 1986 presso il 178 circolo di Roma con risorse hardware e software messe a disposizione dalla società Apple computer.   |
| PASSWORD             | (Parola d'accesso) - Parola, nota solo all'utente, che deve essere immessa nel computer o nel programma per attivarli. Si utilizza per impedire ad estranei l'accesso ad un sistema per l'elaborazione dei dati.  |
| PC                   | (Personal Computer) - Computer personale. V. PERSONAL COMPUTER.   |
| PC TOOLS             | Programma di utilità per sistema operativo MS-DOS che facilita moltissimo la gestione del computer consentendo numerose operazioni (copia, cancellazione, sort, recupero file, gestione directory, editing...) altrimenti difficili o macchinose da realizzare mediante gli specifici comandi del sistema operativo.  |
| PC WORKS             | Software integrato della Microsoft comprendente un elaboratore di testi, un tabellone elettronico, un data base, un programma di business graphics ed uno di telecomunicazione.   |
| PCC                  | (Personal Communication Computer) - Personal computer multimediale prodotto dalla Olivetti che consente di accedere ai servizi avanzati della rete digitale pubblica ISDN. Tale computer, realizzato in collaborazione con la BT (ex British Telecom), è configurato anche con telefono e telecamera che gli consentono di dialogare in modo interattivo con un altro utente in voce e in video. I principali campi di applicazione sono la teledidattica, la teleconsulenza (medicina), le attività amministrative, la teleconferenza... Il sistema richiede il sistema operativo MS-DOS e l'ambiente Windows, versione 3.1 o superiore. |
| PCOS                 | (Personal Computer Operating System) - Sistema operativo per personal computer. Sistema operativo progettato dalla Olivetti e implementato sul personal computer Olivetti M-20. Non essendo compatibile con lo standard MS-DOS ha avuto scarso successo, perciò non è più utilizzato.   |
| PC-GLOBE             | Potente e sofisticato software interattivo della IBM per lo studio della geografia. Contiene dati statistici, informazioni e cartogrammi di tutti i paesi del mondo.  |
| PEL                  | (Picture Element) - Elemento di immagine. Vedi PIXEL.   |
| PENNA OTTICA         | (Light pen) - Dispositivo elettronico di input, sensibile alla luce, che poggiato sullo schermo di un monitor, consente di trasmettere al computer richieste operative.   |
| PERIFERICA           | (Peripheral) - Dispositivo di input o output, esterno al computer, ma ad esso collegato e sotto il diretto controllo della CPU, che svolge una determinata funzione. La stampante, il monitor, il mouse, il disk drive... sono esempi di periferiche.   |
| PERSEUS              | Ipertesto su CD-ROM, elaborato presso l'università di Harvard, per lo studio dell'antica letteratura greca.   |
| PERSONAL<br>COMPUTER | (Elaboratore elettronico personale) - Piccolo computer digitale, basato sulla tecnologia  |

|                        |  |
|------------------------|--|
|                        | <p>microelettronica, i cui componenti (microprocessore, memoria, circuiti logici...) sono assemblati su di un unico chip di silicio mediante avanzatissime tecnologie di implementazione (LSI, VLSI). Concepito per essere utilizzato da un singolo utente, il personal computer è "amichevole", può perciò essere utilizzato facilmente da persone inesperte. La sua larga diffusione, favorita dal basso costo, sta producendo una rivoluzione culturale in tutte le società avanzate. Di seguito sono riportati alcuni esempi di utilizzazione didattica del personal computer: 1) Imparare il computer (Learn computer) - Studiare come è fatto e come funziona il computer; studiare i linguaggi di programmazione; imparare ad utilizzare il software applicativo. 2) Imparare con il computer (Learn with computer) - Utilizzare il computer come strumento per studiare ed approfondire qualsiasi materia; utilizzare il software didattico; problem solving; studio di modelli. 3) Imparare attraverso il computer (Learn through computer) - Imparare a conoscere, a pensare, a ragionare.</p> |
| PET                    | <p>(Personal Electronic Transactor) - Il PET, progettato dalla Commodore nel 1978, è stato uno dei primi personal computer commercializzati. Utilizzava il microprocessore 6502 della Mos Technology.</p>  |
| PETRA                  | <p>[Ifaplan Square Ambriorix 32, B-1040 Bruxelles] - Programma della Comunità Europea che garantisce ai giovani una formazione professionale con qualifica riconosciuta dallo Stato in cui essa è stata conseguita. PETRA si avvale delle nuove tecnologie didattiche per il raggiungimento degli obiettivi prefissati.</p>  |
| PGDN                   | <p>(PaGe DowN) - Pagina giù. Tasto che, nei personal computer IBM e compatibili, indica sulla tastiera la funzione "pagina giù".</p>   |
| PGUP                   | <p>(PaGe UP) - Pagina su. Tasto che, nei personal computer IBM e compatibili, indica sulla tastiera la funzione "pagina su".</p>   |
| PHOENIX                | <p>Systema autore sviluppato dalla società Goal Systems International di Agata Brianza (MI). E' costituito da 3 moduli: EASE, macrolinguaggio che genera corsi e non codici di programmi; CAI, per la Computer Assisted Instruction e CMI (Computer Managed Instruction) per la gestione della formazione aziendale. Phoenix consente tre modalità di utilizzo: modo autore, modo supervisore, modo utente. Richiede il sistema operativo MS/DOS ed, in ambiente "main frame", i sistemi operativi MVS e VM.</p>   |
| PIASTRA                | <p>(Board) - Scheda contenente componenti elettronici e circuiti di connessione di un personal computer. La scheda principale di un personal computer, detta scheda madre, contiene il microprocessore; le altre che assolvono a scopi specifici e che accrescono la potenzialità del sistema sono dette espansioni.</p>   |
| PILOT                  | <p>(Programmed Inquiry Language or Teaching) - Linguaggio autore sviluppato negli anni sessanta da una équipe di ricercatori del S. Francisco Medical Center (California) per facilitare la realizzazione di corsi di istruzione secondo le metodologie CAI. Il Pilot consente ai docenti, con scarse cognizioni di informatica, di realizzare lezioni interattive di tipo skinneriano col computer, in modo semplice ed efficace. Possiede grafica, animazione, colore, suono. E' dotato di un elementare repertorio di istruzioni per operare con sicurezza e potenza. Di questo linguaggio esistono versioni per Commodore, PC-IBM, Apple...</p>  |
| PILOTA                 | <p>(Driver) - v. DRIVER.</p>   |
| PIN                    | <p>(Spinotto) - Piedino metallico che consente la connessione di un componente integrato ad un circuito stampato.</p>  |
| PIPE                   | <p>(Canale) - Condotto virtuale che consente di collegare due processi in modo da trasferire l'output di un file in input del comando seguente.</p>  |
| PIRATERIA DEL SOFTWARE | <p>(Software piracy) - Riproduzione e scambio illegale di software senza pagare i diritti di autore ai proprietari del programma copiato.</p>  |

|                 |  |
|-----------------|--|
| PISTA           | (Track) - Area della superficie di un dischetto su cui scorre la testina magnetica di lettura/scrittura del drive.   |
| PIXEL           | (PIcture ELement) - Elemento di immagine. Componente elementare di una immagine (composta da numerosi pixel) costituita da un punto visualizzabile mediante illuminazione del display. Il Pixel può variare per intensità, luminosità e colore. Più piccolo è il pixel, maggiormente definita e nitida risulta l'immagine.   |
| PLATO           | (Programmed Logic for Automatic Teaching Operations) - L'acronimo indica il più colossale sistema di elaborazione dedicato alla didattica che consentiva di insegnare secondo la filosofia dell'istruzione programmata di tipo skinneriano. E' stato sviluppato, su finanziamento della società Control Data, negli sessanta dal prof. Donald Bitzer dell'università dell'Illinois. Il PLATO si basava su una vasta rete di terminali che faceva capo al "main frame" Cdc Cyber 170 con sistema operativo Cdc Nos. Ciascun terminale poteva essere considerato un primigenio di stazione multimediale con schermi al plasma e proiettori di microfiches ad accesso casuale. Creò vivo interesse in tutto il mondo, in seguito però scemato, a causa di alcune considerazioni negative: validità del sistema solo in presenza di software di qualità che è sempre stato scarso, alti costi di gestione, inefficienza dei collegamenti telefonici... In Italia il PLATO è disponibile presso il CINECA di Bologna e presso altre istituzioni similari. |
| PLAYGROUND      | Progetto sviluppato da A. Key, presso l'Open School di Los Angeles, per la realizzazione di un ambiente interattivo ipertestuale mediante il quale gli alunni possono realizzare simulazioni di semplici ambienti naturali (ecosistemi) sulla base della teoria del comportamento di Tinbergen.  |
| PLOTTER         | (Tracciatore grafico) - Dispositivo periferico di output, simile alla stampante, dotato di una o più penne, che consente di ottenere su carta disegni e tracciati grafici tridimensionali di qualità anche a colori.   |
| PNI             | (Piano Nazionale per l'Informatica) - Piano, predisposto dal Ministero della Pubblica Istruzione nel 1985, per introdurre l'informatica nella scuola secondaria superiore del nostro paese. La metodologia utilizzata era "a cascata", secondo la quale i primi docenti selezionati che ricevettero la patente di formatori, divennero automaticamente formatori di altri formatori e così via. Il linguaggio di programmazione scelto fu il Pascal.   |
| POCKET COMPUTER | (Computer tascabile) - Piccolissimo personal computer a batteria, fornito di tastiera, memoria di massa e visore incorporato, che può essere facilmente trasportato ed usato tenendolo su una mano.  |
| POLANI GIOVANNI | (1685-1761) - Matematico ed ingegnere veneziano che, nel libro "Miscellanea" pubblicato nel 1709, illustrò i principi di costruzione di una macchina calcolatrice basata su pesi scorrevoli.   |
| POLLUTION       | Base dati che raccoglie documenti sull'ambiente, sul suo inquinamento e sul controllo delle fonti inquinanti.  |
| PORTA           | (Gate) - Componente del computer che consente il collegamento con altre apparecchiature (tastiera, video, stampante, mouse) per l'input o l'output dei dati. La porta può essere seriale (COM) o parallela (LPT).  |
| PORTA PARALLELA | (Parallel port) - Anche [LPT]. Connessione del computer in cui viene inserito il cavo di una stampante parallela.  |
| PORTA SERIALE   | (Serial port) - Anche [COM]. Connessione del computer in cui viene inserito il cavo di una periferica seriale (stampante, modem).  |
| PORTABILITÀ     | (Portability) - Caratteristica di un pacchetto software che, senza modifiche, gira su diversi  |

|                        |  |
|------------------------|--|
|                        | tipi di computer.  |
| POSTA ELETTRONICA      | (Electronic mail) - Trasmissione di messaggi da un computer all'altro attraverso una rete di telecomunicazioni con sistemi hardware e software dedicati. VIDEOTEL è un servizio pubblico di posta elettronica.   |
| PPAG                   | (Piani Pluriennali di Aggiornamento) - Archivio elettronico della Rete Italiana di Documentazione Pedagogica che raccoglie le attività di aggiornamento per la scuola primaria realizzate dagli IRRSAE.  |
| PRESSEY SIDNEY         | Psicologo dell'università di Ohio (USA), pioniere dell'istruzione programmata, che nel 1924 ideò una macchina, capace di presentare e valutare automaticamente un test. Tale dispositivo, simile ad una macchina da scrivere, presentava materiale di informazione e dava allo studente una scelta di quattro possibili risposte. La macchina registrava il numero delle risposte esatte ed, in caso di errore, si bloccava fornendo un indizio per facilitare la ricerca della risposta esatta. |
| PRN                    | Identificativo convenzionale di unità periferiche, si riferisce alla prima porta parallela.  |
| PROBLEM SOLVING        | (Soluzione di problemi) - Tipologia di software che consente di utilizzare il computer come un potente strumento per la soluzione di problemi di qualsiasi tipo, mediante strategie di tipo "euristico".   |
| PROCEDURA              | (Procedure) - Insieme sequenziale delle azioni e dei percorsi per la soluzione di un problema.   |
| PROCESSORE             | (Processor) - v. CPU, MICROPROCESSORE. Dispositivo elettronico che interpreta ed elabora automaticamente informazioni mediante programmi. E' costituito almeno da una unità aritmetica e da una unità di controllo istruzioni.   |
| PROGETTO               | (Project) - Insieme strutturato di risorse, contenuti e metodologie aventi lo scopo di risolvere un problema.  |
| PROGRAMMA              | (Program) - Sinonimo di software. Sequenza di istruzioni rigorose e codificate, generate da un linguaggio di programmazione, che hanno lo scopo di comunicare, in modo comprensibile al computer, i compiti che esso dovrà svolgere.   |
| PROGRAMMA 101          | Primo computer da tavolo costruito nel 1967 dalla Olivetti di Ivrea.   |
| PROGRAMMA APPLICATIVO  | (Application program) - v. SOFTWARE APPLICATIVO.   |
| PROGRAMMA DI UTILITÀ   | (Utility program) - Programma che non ha funzioni applicative ma che semplifica la gestione dell'hardware o del software.  |
| PROGRAMMA DIDATTICO    | (Tutorial program) - Programma specifico, destinato all'uso in contesti didattici, per l'apprendimento di una materia o di parte di essa. I programmi di didattici possono essere drill & practice, tutorial, problem solving...   |
| PROGRAMMA DIMOSTRATIVO | (Demonstration program) - Anche Demo. Prototipo che ha lo scopo di dimostrare il funzionamento e le qualità di un sistema hardware o di un pacchetto applicativo.  |
| PROGRAMMA INTEGRATO    | (Integrated program) - Programma applicativo capace di gestire le funzioni di più programmi specifici nei formati testo, tabella, data base, grafica e di trasferire dati da un ambiente all'altro in modo da ottenere un documento unico.   |
| PROGRAMMA INTERATTIVO  | (Interactive program) - Programma (es. videogioco) progettato per l'interazione con l'utente.  |

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| PROGRAMMA LINEARE              | (Linear program) - Sequenza didattica costituita da un insieme di "frame", concatenati in successione logica, che offre un solo itinerario di apprendimento senza alcuna ramificazione. E' tipico dell'istruzione programmata skinneriana.   |
| PROGRAMMA OGGETTO              | (Object program) - Il termine indica la traduzione, mediante un assembler o un compilatore, di un programma scritto in un linguaggio di alto livello, in un programma scritto in linguaggio macchina.  |
| PROGRAMMA PRINCIPALE           | (Main program) - Parte principale di un programma che gestisce gli altri sottoprogrammi di cui l'insieme è composto.   |
| PROGRAMMA RESIDENTE IN MEMORIA | (Terminate and Stay Resident Program) - Programma che risiede nella memoria e che rimane attivo anche in co-presenza con un altro programma applicativo.   |
| PROGRAMMA SORGENTE             | (Source program) - Qualsiasi programma, scritto in un linguaggio di alto livello che, per essere eseguito dal computer, deve essere tradotto in un programma oggetto.  |
| PROGRAMMAZIONE                 | (Programming) - Attività finalizzata a scrivere, mediante i linguaggi di programmazione, programmi eseguibili dal computer, allo scopo di svolgere operazioni utili o per risolvere problemi. Le fasi per la realizzazione di un programma sono: analisi del problema, stesura delle specifiche, definizione dell'algoritmo risolutore, codifica del programma mediante un linguaggio di programmazione, traduzione in linguaggio macchina, collaudo.  |
| PROGRAMMAZIONE LOGICA          | (Logic programming) - Tipo di programmazione dichiarativo, non algoritmico, in cui i fatti ed i problemi da risolvere sono descritti secondo rigorose procedure logiche. La soluzione del problema viene individuata elaborando le informazioni contenute nella base di conoscenza col metodo dell'inferenza (deduzione logica). La programmazione in logica viene utilizzata nell'intelligenza artificiale e nella realizzazione di sistemi esperti. Il più noto linguaggio di programmazione in logica è il Prolog.  |
| PROGR.ED.IS.C.O.               | Sistema autore che consente di creare con facilità "pagine video", con testi e disegni a colori, che possono fornire informazioni o formulare domande anche a scelta multipla. Le "pagine video" possono essere collegate fra loro secondo le diverse esigenze didattiche. Il programma è anche in grado di memorizzare i risultati conseguiti dagli allievi di una o più classi.  |
| PROLOG                         | (PROgrammation en LOGique) - Programmazione in logica. Linguaggio di programmazione di alto livello orientato agli oggetti, particolarmente adatto alla programmazione logica per la soluzione di problemi posti dall'intelligenza artificiale e per la realizzazione di sistemi esperti. Concepito in Francia, nei primi anni settanta, da Robinson Colmerauer dell'università di Marsiglia, è tra i più potenti linguaggi di programmazione esistenti. Il Prolog è un linguaggio essenzialmente dichiarativo, non algoritmico. Nella programmazione il problema viene descritto in fatti e regole in modo rigoroso affinché il computer possa dedurre (inferire) la soluzione dalle proprie conoscenze. Non si danno, quindi, "istruzioni" (come negli altri linguaggi imperativi: Basic, Cobol, Fortran...), ma "enunciazioni" di fatti che il computer memorizza. Ad ogni interrogazione, da questi fatti noti, il computer può, mediante il "motore inferenziale" (algoritmo implementante la metodologia di soluzione dei problemi), dedurre fatti non noti o addirittura nuovi fatti. Il Prolog è relativamente semplice tanto da poter essere utilizzato proficuamente anche dai bambini della scuola di base come strumento didattico per sviluppare semplici concetti di formalizzazione logica e per generare metodi di problem solving. Esistono sul mercato versioni di Prolog dedicati alla scuola che possiedono la "grafica della tartaruga", simile al Logo. Sperimentazioni note: in Gran Bretagna, R. Kowalski all'Imperial College di Londra e R. Ennals, docente in una scuola media di Londra; in Italia G. Sissa all'ITIS "Meucci" di Genova. |
| PROLOG DECSYSTEM-10            | Linguaggio di programmazione standard, progettato per la programmazione logica,  |

|            |   |
|------------|---|
|            | originariamente implementato sul computer DECsystem-10 da D. Warren, F. Pereira e L. Pereira. Successivamente sono state realizzate versioni per diversi home e personal computer come quella basata sul processore Z-80 e quella per VAX DEC.  |
| PROLOG I   | Linguaggio di programmazione in logica implementato su Apple II. Sviluppato dalla Expert System di Oxford, è utilizzato a fini didattici in Gran Bretagna e nel Belgio.   |
| PROLOG II  | Linguaggio di programmazione in logica della società Prologia di Marsiglia, utilizzato in diverse sperimentazioni didattiche in Francia.  |
| PROM       | (Programmable Read Only Memory) - Memoria di sola lettura Programmabile. Memoria ROM programmabile, costituita da un circuito integrato che consente di memorizzare un programma utilizzabile solo in fase di lettura.  |
| PROMPT     | (Pronto) - Nel sistema operativo MS-DOS simbolo, definito dalla lettera identificativa dell'unità corrente seguito dal segno [<]. Segnala all'utente che il computer è pronto a ricevere qualsiasi comando.   |
| PROTOCOLLO | (Protocol) - Insieme delle regole e delle procedure che governano lo scambio ottimale di informazioni fra due o più dispositivi. Vi sono protocolli sincroni e asincroni. I protocolli standard di comunicazione sono definiti dall'OSI.  |
| PRTSC      | (PRinT SChreen) - Stampa dello schermo. Nei personal computer IBM e compatibili, indica sulla tastiera il tasto "stampa schermo", utilizzato per ottenere l'hard copy delle videate sia di testo che di grafica.  |
| PS         | Serie di archivi elettronici, prodotti dalla rete Italiana di Documentazione Pedagogica della BDP, che raccoglie, in ambito nazionale, i progetti approvati dei corsi di aggiornamento per i docenti della scuola primaria e secondaria.  |
| PSLS       | Piano di aggiornamento a distanza per docenti di lingua francese a cura dell'Ambasciata di Francia e di alcuni IRRSAE.  |
| PS/2       | (Personal system/2) - Sistema personale/2. Famiglia di personal computer IBM a 32 bit dell'ultima generazione, progettati con architettura Micro Channel, con altissima velocità di elaborazione. PS/2 adotta l'alta risoluzione dello standard VGA ed è particolarmente adatto per l'analisi finanziaria, l'elaborazione delle immagini, l'editoria individuale, il CAD/CAM, l'intelligenza artificiale. |

| VOCE              | MEMO  |
|-------------------|---|
| <b>Q</b>          |   |
| QBE               | (Query By Example) - Interrogazione a mezzo di esempio. Linguaggio di interrogazione molto semplice, utilizzabile anche dai non esperti, per la gestione dei data base relazionali.   |
| QUADRO VIDEO      | (Display frame) - L'insieme degli elementi visualizzati che costituiscono una videata.  |
| QUALITÀ BOZZA     | (Draft quality) - Qualità di stampa, ottenuta con matrici di punti, di bassa qualità adatta per i documenti interni ma non per quelli ufficiali.  |
| QUALITÀ DI STAMPA | (Print quality) - Qualità e risoluzione dei caratteri prodotti da una stampante. La qualità di stampa dipende dal tipo di stampante: è bassa nelle stampanti ad aghi, è alta nelle stampanti a margherita, in quelle laser ed in quelle a getto d'inchiostro.   |
| QUALITÀ MEDIA     | (Near letter quality) - Anche NLQ. Stampa a matrice di punti di buona qualità con risoluzione dei caratteri migliore rispetto alla "qualità bozza", ma inferiore a quella ottenuta con stampanti a margherita o laser.  |
| QUICK TIME        | Formato per la di filmati siluppato dall Apple.   |
| QUILL             | Progetto educativo, basato sull'uso dei personal computer, sviluppato dalla società americana Bolt Beranek & Newman, su commessa del dipartimento dell'istruzione USA. Tale progetto si proponeva di sviluppare un ambiente integrato per facilitare la scrittura e la comunicazione e si avvaleva di un potente software dotato delle seguenti opzioni: editore di testi, sistema di posta elettronica, sistema di stampa, semplice data base, possibilità di costruzione di giochi interattivi. |
| QWERTY            | Configurazione di tastiera standard statunitense che si caratterizza per avere, sulla seconda linea di tasti partendo da sinistra, le lettere Q,W,E,R,T,Y.  |
| QZERTY            | Configurazione di tastiera standard europea che si caratterizza per avere, sulla seconda linea di tasti partendo da sinistra, le lettere Q,Z,E,R,T,Y.   |

| VOCE                    | MEMO   |
|-------------------------|--|
| <b>R</b>                |  |
| RAM                     | (Random Access Memory) - Memoria ad accesso casuale. Memoria elettronica primaria del computer che contiene programmi, dati ed elaborazioni. La RAM è una memoria di lettura-scrittura ad accesso casuale che risiede nel microprocessore ed è volatile perchè, spegnendo il computer, si azzerà. La sua capacità si misura in byte.   |
| RAMAC                   | (Random Access Memory Accounting Computer) - Primo elaboratore elettronico dotato di memoria di massa a dischi magnetici, costruito dall'IBM nel 1956.   |
| RAMIFICAZIONE           | (Branch) - Percorso didattico flessibile con diverse alternative, percorribile in base alle risposte date dall'allievo. E' la tecnica tipo sperimentata da Crowder e utilizzata nella realizzazione dei programmi CAI.   |
| RAMO                    | (Branch) - Legame tra due nodi in un grafo o in un albero nelle strutture dei dati.  |
| RAPPI                   | (Reseau d'Ateliers Pedagogiques Pilote International) - Programma internazionale, espressione del progetto ANTEM, per sperimentare a scuola le tecnologie telematiche come mezzo di comunicazione e di gestione delle informazioni. La documentazione raccolta è elaborata mediante personal computer ed inviata, attraverso le reti pubbliche di trasmissione dati (ITAPAC per l'Italia), al "main frame" della società Grics di Montreal (Canada) che ha sviluppato il software di interconnessione. Il referente italiano è l'ENEA.   |
| READ                    | (Leggere) - Azione che consiste nel leggere informazioni da una fonte, ad esempio da una memoria di massa, mediante un drive, o da un originale cartaceo, mediante uno scanner.  |
| REALTÀ VIRTUALE         | (Virtual reality) - Il termine, nato da un'idea di Ivan Sutherland, indica la costruzione di un modello virtuale di qualsiasi ambiente attraverso le tecnologie informatiche e la computer grafica. L'ambiente virtuale è straordinariamente simile alla realtà e può essere visitato attraverso attrezzature speciali quali occhiali, caschi, guanti, tute dotate di sensori. La "Realtà virtuale" sta ottenendo, anche nel mondo dell'istruzione, specialmente universitaria, interessanti e produttive applicazioni. Nell'università di Stanford (USA) è stato progettato un software che consente agli studenti di chirurgia di esercitarsi su un corpo umano, perfettamente simulato; in architettura si ha la possibilità visionare una casa, in fase di progetto, in tutti i suoi ambienti ed arredi come se fosse vera; la geografia può essere studiata "dal vero" esplorando aree infide, scalando montagne e navigando fiumi; la storia può materializzarsi con la ricostruzione esatta di ambienti e di avvenimenti del passato. |
| REBIS                   | (REpertorio BIBliografico Straniero) - Data base bibliografico relativo ai libri acquisiti dalla Library of Congress di Washington (USA), classificati secondo il sistema decimale Dewey.  |
| RECORD                  | (Registrazione) - 1. Struttura di dati, logicamente collegati, che contiene un insieme di campi ed è individuabile mediante un numero o un nome. Più record costituiscono un file.<br>2. Rete didattica al servizio delle università che intendono organizzare corsi di studio a distanza. È gestita da nove atenei e dal CUD con fondi del Ministero dell'università e della ricerca scientifica. Come supporto alla trasmissione di dati utilizza la rete GARR.  |
| RECUPERO                | (Recovery) - Procedura che ha lo scopo di proteggere le informazioni, salvandole sulla memoria di massa, in caso di malfunzionamento del computer.   |
| REGISTRATORE A CASSETTE | Dispositivo di input/output che utilizza comuni cassette magnetiche come memoria di massa. L'uso del registratore, rispetto al disk drive, è lento e macchinoso perchè il processo di lettura-scrittura è sequenziale e ciò non consente di utilizzare programmi sofisticati come data base, griglie elettroniche, software per le telecomunicazioni.  |

|  |  |
|--|--|
| REINIZIALIZZAZIONE                         | (Reeboot) - Ripetizione del processo di inizializzazione all'accensione del computer per insuccesso del primo tentativo o per crash.   |
| RELEASE                                    | (Aggiornamento) - v. VERSIONE.   |
| RESET                                      | (Azzeramento) - Interruzione forzata di un programma in elaborazione ed azzeramento della memoria principale del computer. Tale stato si ottiene spegnendo il computer o digitando il tasto [RESET].   |
| RETE DI COMPUTER                           | (Computer network) - Sistema costituito da un insieme di computer o di terminali, localizzati fisicamente in luoghi diversi e tra loro interconnessi per via telematica. I computer in rete condividono le stesse risorse: programmi di utilità, base di dati, stampanti costose. Vi sono le reti locali (LAN) e le reti geografiche (WAN).  |
| RETE DIDATTICA                             | Insieme di computer, collegati in rete, che condividono le stesse risorse e sono governati da software con obiettivi didattici. Le caratteristiche di una rete didattica sono: supervisione del docente su ogni stazione di lavoro; notifica di messaggi e controllo a distanza; distinzione fra posto "pilota" (cattedra) e posto di "lavoro" (banco); possibilità di assegnare compiti personalizzati a ciascun allievo.   |
| RETE GEOGRAFICA                            | (Wide Area Network) - Anche WAN. Rete di comunicazione che collega numerosi computer localizzati anche a migliaia di km. di distanza fra loro. Teletext, telefax, videolento... sono servizi telematici che si avvalgono di una rete geografica.   |
| RETE ITALIANA DI DOCUMENTAZIONE PEDAGOGICA | Servizio pubblico informativo in campo educativo distribuito per via telematica, accessibile da qualsiasi luogo del territorio nazionale. Si rivolge a utenti diversificati come scuole, università, istituzioni culturali, centri di ricerca, biblioteche, enti e associazioni professionali. I servizi offerti sono i seguenti: consultazione di banche dati prodotte dalla BDP o da essa distribuite; scambio di informazioni tra gli insegnanti sul piano operativo-progettuale; accesso alla normativa sulla scuola del Ministero della Pubblica Istruzione; distribuzione del software prodotto dalle scuole, dagli IRRSAE e dalle università. Promotori del sistema sono il Ministero della Pubblica Istruzione, gli IRRSAE, il CEDE di Frascati, la BDP di Firenze che provvede alla gestione del sistema mediante il proprio centro di elaborazione dati. |
| RETE LOCALE                                | (Local Area Network) - v. LAN.   |
| RETRIEVAL                                  | (Reperimento) - v. INFORMATION RETRIEVAL.  |
| RETROAZIONE                                | (Feedback) - Informazione prodotta durante un processo che, immessa nel processo stesso, ne influenza gli effetti regolandolo. Per valutare l'efficienza di un corso di formazione il modulo di "feed-back", costituito da una serie di domande con risposte vincolate, è lo strumento principale di misurazione del gradimento dei partecipanti al corso stesso.  |
| RETRY                                      | (Ritentare) - Ripetere una operazione precedentemente fallita.   |
| RGB  | (Red Green Blue) - Rosso verde blu. Colori fondamentali dei tubi a raggi catodici la cui combinazione dà origine a tutti gli altri colori. I televisori ed i monitor, identificati da questa sigla, sono a colori.   |
| RICERCA                                    | (Search) - Opzione software, tipica degli elaboratori di testi e dei data base, che consente la ricerca di una informazione nell'ambito di un insieme strutturato, mediante una parola chiave.   |
| RICORDI                                    | [Via Berchet 2, 20121 Milano] - Casa editrice che, tra l'altro, produce e distribuisce software didattico.   |
| RICORSIONE                                 | (Recursion) - Metodo di elaborazione che prevede la capacità di un programma di  |

|                  |   |
|------------------|---|
|                  | richiamare se stesso.   |
| RIED             | Banca dati, accessibile tramite SCUOLA-TEL o attraverso le reti ITAPAC, EARN, FONIA-DATI, che consente di acquisire informazioni sulle schede prodotte negli Stati Uniti dall'Education Resources Information Center relative a progetti, curricoli, conferenze, atti e relazioni di convegni relativi alle scienze dell'educazione.  |
| RISC             | (Reduced Instruction Set Computer) - Computer con un insieme ridotto di istruzioni macchina. Computer governato da un microprocessore, semplice ed economico, che utilizza poche istruzioni per ottimizzare le prestazioni.   |
| RISOLUZIONE      | (Resolution) - Indica il numero dei punti (pixel), contenuti nell'unità di superficie, nel processo di raffigurazione di una immagine sul monitor o su carta durante il processo di stampa. La risoluzione misura la precisione e la nitidezza dell'immagine, perciò a maggiore risoluzione corrispondono immagini più chiare e leggibili.  |
| RISORSA          | (Resource) - Qualsiasi dispositivo hardware o software di un sistema di elaborazione utile per la soluzione di un problema.   |
| RITORNO          | Anche [ENTER], [IMMISSIONE], [RETURN], [INVIO]. Tasto che, nei personal computer, indica sulla tastiera il tasto di "esecuzione comandi".   |
| RITORNO CARRELLO | (Carriage return) - Anche CR. Carattere di controllo che nelle stampanti, alla fine della riga, provoca il ritorno del carrello nella posizione di "a capo".  |
| RIVI             | Banca dati, accessibile tramite SCUOLA-TEL o attraverso le reti ITAPAC, EARN, FONIA-DATI, che consente di acquisire informazioni sulle schede bibliografiche di articoli pubblicati su riviste di interesse educativo conservate presso la BDP di Firenze.  |
| ROBOT            | (Lavoro forzato) - Termine coniato dallo scrittore cecoslovacco K. Capek nel 1921 ed utilizzato in una sua commedia per designare un androide capace di svolgere tutti i lavori umani. Attualmente indica un dispositivo, costituito da elementi meccanici ed elettronici, in grado di svolgere automaticamente, con precisione ed intelligenza, lavori complessi e ripetitivi. Il robot è capace di adeguarsi all'ambiente circostante e di simulare il comportamento umano. |
| ROM              | (Read Only Memory) - Memoria di sola lettura. Memoria elettronica primaria a sola lettura basata su semiconduttori che contiene programmi e dati immutabili dall'utente. In genere su ROM sono implementati il sistema operativo, l'interprete, il set dei caratteri grafici. La sua capacità si misura in byte.  |
| ROMEO II         | [G.E.S., 32 Castle Str., Guildford, Surrey GU1 3UW, UK] - Progetto, sviluppato dalla Guildford Educational Services, che riunisce otto banche dati contenenti informazioni sui corsi di formazione professionale organizzati negli Stati membri della Comunità Europea. E' consultabile su CD-ROM.  |
| ROOT DIRECTORY   | (Direttrice principale) - v. DIRECTORY PRINCIPALE.  |
| ROUTINE          | (Routine) - Sequenza di istruzioni codificate che, se chiamata da se stessa o da un altro programma, svolge una specifica funzione all'interno di un programma.   |
| RPN              | (Reverse Polish Notation) - Notazione polacca inversa. Acronimo che indica un metodo, utilizzato nelle piccole calcolatrici, per la rappresentazione di sequenze di operazioni.   |
| RS-232C          | Standard per collegamenti seriali fra apparecchiature elettroniche entro uno spazio limitato di circa 30 metri.   |
| R/W              | (Read-Write) - Lettura-scrittura. Capacità riferentesi alle memorie o ai dispositivi che hanno la capacità di conservare dati (fase di scrittura) rileggibili (fase di lettura).  |

| VOCE                  | MEMO   |
|-----------------------|--|
| <b>S</b>              |  |
| SALVASCHERMO          | (Screen saver) - Immagine o motivo in movimento che appare sul monitor, sostituendosi al software applicativo, nei periodi di inattività. Ha lo scopo di evitare danni al display provocati da immagini fisse.   |
| SAVANA                | Sofisticato ipermedia per i non udenti, realizzato dall'Istituto di Psicologia del CNR in collaborazione con Olivetti ricerca. Parte delle informazioni sono in linguaggio LIS, la lingua italiana dei segni che gli audiolesi apprendono nell'infanzia.   |
| SAVE                  | (Salva) - Comando del linguaggio di programmazione Basic che consente di memorizzare su di una memoria di massa programmi, dati ed elaborazioni.   |
| SCAFFALE ELETTRONICO  | CD-ROM della casa editrice Zanichelli che contiene sette classici di consultazione: "Zingarelli minore", "Ragazzini-Biagi concise", "Boch minore", "Sinonimi e contrari", "Manuale di stile", "Falsi amici" inglese e francese. Il programma di interrogazione può essere usato in modalità "memory resident" e può essere richiamato in qualsiasi momento, mentre si lavora con un elaboratore testi.   |
| SCANNER               | (Analizzatore) - Dispositivo di input capace di analizzare immagini grafiche e insiemi di caratteri alfanumerici da originali cartacei e di visualizzarli sul monitor per l'elaborazione. Lo scanner consente, perciò, di catturare immagini (illustrazioni, marchi, fotografie...) e di importare testi stampati (senza ribatterli) da inserire in qualsiasi documento. Il software di riconoscimento ottico dei caratteri è definito dagli standard OCR ed ODR. Gli scanner più evoluti, per facilitare le manipolazioni e l'impaginazione, visualizzano contemporaneamente, su due finestre del monitor, sia l'immagine del documento originale sia quella del documento in fase di strutturazione. |
| SCANNER MANUALE       | (Handy scanner) - Piccolo scanner a scorrimento di basso costo, manovrabile a mano, di grande utilità nella didattica. Mediante una finestra di scansione consente di inserire nei lavori di tipo redazionale, immagini di grafica o di testo impressi su carta: foto, disegni, testi stampati o manoscritti, articoli di riviste, logotipi ...  |
| SCHEDE DI ESPANSIONE  | (Expansion board) - Scheda di circuito stampato, contenente chip e altri componenti elettronici, che incrementa le funzioni e la potenza di un personal computer. Es: schede per l'espansione della memoria, schede video, controller per disk drive, schede modem...  |
| SCHEDE GRAFICA        | (Graphic card) - Scheda di espansione che consente ad un personal computer di lavorare in modo grafico.  |
| SCHERMO A SFIORAMENTO | (Touch screen) - Monitor sensibile al tatto che consente la gestione dei programmi toccando semplicemente lo schermo con un dito.  |
| SCHICKARD WILHELM     | (1592-1635) - Professore all'università di Tubinga che nel 1623, secondo la testimonianza dell'astronomo Keplero, costruì una macchina calcolatrice in legno (di cui non si ha più traccia), capace di eseguire le quattro operazioni.   |
| SCORRIMENTO           | (Scrolling) - Funzione software che permette lo scorrimento verticale o orizzontale di immagini e di testi, eccedenti la grandezza del monitor, per visualizzare le parti non visibili.  |
| SCREEN                | (Schermo video) - v. DISPLAY.  |
| SCROOL LOCK           | Ancke [BREAK]. Tasto che, nei personal computer IBM e compatibili, indica sulla tastiera il tasto "blocco scorrimento schermo".  |
| SCSI                  | (Small Computer System Interface) - Interfaccia parallela standard ad elevata velocità con   |

|                          |   |
|--------------------------|---|
|                          | protocollo definito dall'ANSI che consente di collegare personal computer e periferiche (sino a sette).   |
| SCUOLA E COMUNICAZIONE   | [V. S. Agostino 120, 56100 Pisa] - Rivista mensile di cultura e didattica multimediale che pubblica articoli, organizza mostre e convegni sull'informatica per la didattica.  |
| SCUOLA-TEL               | Servizio informativo interattivo del Ministero della Pubblica Istruzione, al servizio della scuola italiana, che fa capo alla BDP (Firenze) e coinvolge altri fornitori di informazione come il CEDE (Frascati), il CNR, gli IRRSAE. E' accessibile mediante il sistema Videotel della SIP ad un costo contenuto. SCUOLA-TEL offre i seguenti servizi: consultazione di banche dati prodotte dalla BDP o da essa distribuite; scambio di informazioni tra gli insegnanti sul piano operativo-progettuale; accesso alla normativa sulla scuola del Ministero della pubblica istruzione; distribuzione del software prodotto dalle scuole, dagli IRRSAE e dalle università. Per accedere al servizio occorre una normale linea telefonica e un terminale telematico, noleggiabile presso la SIP, oppure un personal computer dotato di software per la comunicazione del tipo Tty (start-stop). L'equivalente inglese di SCUOLA-TEL è il PRESTEL, quello francese è l'EDUTEL. |
| SDC                      | (System Development Corporation) - Sistema di istruzione secondo le metodologie CAI, sperimentato all'università dell'Illinois (USA).   |
| SDX                      | Primo linguaggio autore amichevole italiano, sviluppato all'università di Torino e destinato ad ambienti Olivetti M-20 (con sistema operativo PCOS) ed M-24.  |
| SDY/V                    | E' uno dei primi linguaggi autore amichevoli italiani ed è stato sviluppato presso l'università di Torino. Richiede il sistema operativo MS/DOS. Caratteristiche principali: grafica bidimensionale, animazione, gestione automatica del proiettore di diapositive, gestione del videodisco, inserimento di programmi in linguaggio Basic, possibilità di sort.   |
| SEMICONDUCTORE           | (Semiconductor) - Qualsiasi materiale che, a temperatura ambiente, ha una conducibilità e una resistività intermedia fra i materiali conduttori (es. rame) e i materiali isolanti (es. ceramica). I materiali semiconduttori più comuni impiegati nell'elettronica sono il silicio e il germanio.   |
| SEQUENCER                | Programma, presente nell'ambiente Windows, che riproduce o registra brani musicali memorizzati come file MDI.   |
| SEQUENZIALE              | (Sequential) - Sinonimo di seriale. Attributo di un processo che si verifica in successione, con elementi posti uno dietro l'altro, un bit alla volta. Si contrappone al termine parallelo in cui il processo coinvolge più bit alla volta.   |
| SERIALE                  | (Serial) - v. SEQUENZIALE.  |
| SET DI CARATTERI         | (Character set) - Insieme della forma e delle dimensioni dei caratteri che ne determinano l'aspetto estetico sul monitor o in fase di stampa.   |
| SET DI CARATTERI ANSI    | (ANSI Set character) - Set di 256 caratteri a 8 bit definito dall'ANSI (American National Standard Institute).  |
| SET DI CARATTERI ASCII   | (ASCII Set Character) - Set di 128 caratteri a 7 bit definito dall'ASCII (American Standard Code for Information Interchange).  |
| SET DI CARATTERI WINDOWS | (Windows Set character) - Set di caratteri, di derivazione ANSI, utilizzato per le applicazioni in ambiente WINDWS.   |
| SETTORE                  | (Sector) - Suddivisione fisica, in un insieme contiguo di byte, della traccia di un disco magnetico. Nei normali dischi da 5-1/4 pollici, vi sono 9 settori per traccia; in quelli da 3-  |

|                        |  |
|------------------------|--|
|                        | 1/2 pollici, 9 o 18 settori per traccia.   |
| SHEDA PERFORATA        | (Punched card) - Memoria di massa formata da una scheda di cartone, generalmente di forma rettangolare, in cui le informazioni sono rappresentate da perforazioni strutturate secondo un codice prestabilito.  |
| SHELL                  | Insieme dei comandi, spesso iconici e forniti di help, che facilitano l'uso del sistema operativo.   |
| SHIFT                  | Nei personal computer IBM e compatibili indica sulla tastiera il tasto per scrivere le maiuscole.  |
| SHOW PARTNER           | Programma della Microsoft, con notevoli capacità grafiche ed animazioni di grande effetto, orientato alla produzione di corsi di formazione ed alla presentazione di contenuti su qualsiasi argomento. Ha le seguenti funzioni: "Capture", per fotografare lo schermo del programma in linea; "Graphic editor", per produrre disegni a colori o per modificare le videate "catturate"; "Script editor", per la regia della presentazione e la creazione del copione; "Show", che funge da proiettore per la presentazione dei contenuti. |
| SIAU                   | Sistema autore, interamente italiano, che permette di sviluppare corsi didattici interattivi computerizzati su qualsiasi argomento secondo le metodologie sperimentate nel CAI. Richiede un computer Apple.  |
| SILICIO                | (Silicon) - Materiale semiconduttore, molto diffuso in natura e poco costoso, che si presenta sotto forma di silicati e di ossidi. Il silicio puro, simile all'alluminio, è il più utilizzato nella produzione di componenti elettronici e di circuiti integrati.  |
| SILICON VALLEY         | (Valle del silicio) - Denominazione di una regione vicina alla città di San Francisco (USA) dove è concentrata l'industria americana dell'hardware e del software.   |
| SIMPHONY               | Programma integrato della Lotus per sistema operativo MS/DOS, orientato alla matematica ed alla statistica. Caratteristiche principali: word processor a finestre con grafici integrati; tabellone elettronico molto potente; data base a maschere con tre chiavi di "sort" contemporaneo; memorizzazione di frasi ricorrenti e scambio dati nei formati ASCII, DIF e Multiplan. Symphony è anche adatto per telecomunicazioni asincrone ed è predisposto per le banche dati "on line".  |
| SIMULAZIONE            | (Simulation) - Tipologia di software che, sulla base di un modello, simula il comportamento di un oggetto fisico o di un processo allo scopo di studiarne il funzionamento e l'evoluzione. Variando i parametri del modello si possono studiare nuove situazioni ed esercitarsi a governarle, acquisendo il concetto di "retroazione". La simulazione in pratica, consentendo di confrontare l'ipotesi con la realtà, trasforma il computer in una potente macchina capace di svolgere esperimenti di ogni tipo.                         |
| SINCLAIR RESEARCH      | Società di Londra, fondata da S. Clive nel 1980, che ha prodotto noti e diffusi home e personal computer quali lo ZX80, lo ZX81 e lo ZX Spectrum.  |
| SINTASSI               | (Syntax) - Complesso di regole da rispettare per poter scrivere correttamente, mediante un linguaggio di programmazione, un programma eseguibile. Si devono rispettare regole sintattiche anche per l'esecuzione dei comandi DOS o per rendere operativi i comandi di un software applicativo.   |
| SINTETIZZATORE DI VOCE | (Voice synthetizer) - Speciale apparecchiatura elettronica capace di simulare il linguaggio umano mediante la produzione di speciali suoni articolati.   |
| SISTEMA                | (System) - Sinonimo di configurazione. 1. Insieme del computer e delle periferiche che costituiscono un sistema di elaborazione.<br>2. Insieme dei programmi che danno unità funzionale all'hardware per la soluzione di un problema di elaborazione.  |

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| SISTEMA AUTORE              | (Authoring system) - Integrazione di hardware/software per facilitare la produzione di materiali didattici interattivi da parte degli insegnanti. Rappresentano la naturale evoluzione dei linguaggi autore ed il loro uso non richiede conoscenze approfondite di informatica.   |
| SISTEMA ESPERTO             | (Expert system) - Programma interattivo euristico, progettato mediante tecniche e metodologie di ingegneria della conoscenza, capace di risolvere problemi complessi in un dominio del sapere. Il sistema esperto è in grado di simulare il comportamento di un esperto umano (medico, ingegnere, architetto...); è quindi capace di dare suggerimenti e di prendere decisioni, seguendo le regole dell'inferenza (algoritmo implementante la metodologia di soluzione dei problemi), sulla base di informazioni contenute in una base di conoscenza come se il computer fosse in grado di "ragionare" e di "riflettere" autonomamente. I sistemi esperti si realizzano con linguaggi specifici come il Prolog o il Lisp utilizzando tecniche dell'intelligenza artificiale.  |
| SISTEMA ESPERTO MCGRAW-HILL | [McGraw-Hill, P.za Emilia 5, 20129 Milano] - Sistema esperto per gli ambienti MS/DOS ed Apple II, sviluppato dalla casa editrice McGraw-Hill di Londra, è uno tra i più diffusi programmi di Intelligenza Artificiale. Semplice e potente, consente di acquistare familiarità con le basi di conoscenza, con le regole "se... allora", con il meccanismo dell'inferenza. Nel pacchetto sono compresi esempi di basi di conoscenza, nonché il sorgente del programma, scritto in Pascal.   |
| SISTEMA OPERATIVO           | (Operating System) - Software di base, costituito da programmi e da routine, che consente, mediante semplici comandi logici, la facile interazione utente-computer. Inoltre il sistema operativo, controlla e supervisiona l'hardware rendendo il suo funzionamento ottimale. Risiede su disco e viene letto automaticamente all'accensione del computer in fase di inizializzazione. I più noti e diffusi sistemi operativi sono l'MS-DOS della Microsoft (implementato nei personal computer della IBM e nei compatibili), l'OS/2, lo UNIX e il CP/M.   |
| SI.MO.N.                    | (Sistema Modulare di Navigazione) - Software per lo sviluppo di ipertesti prodotto e commercializzato dalla società D.I.S.CO. [Galleria Storione 8, 35123 Padova].  |
| SKINNER B. F.               | Professore di psicologia comportamentista che, negli anni cinquanta all'università di Harvard, partendo dalle teorie del condizionamento animale, ha individuato un nuovo tipo di istruzione, detta programmata. Essa è una forma di insegnamento individualizzato basata sull'uso integrato di libri e di macchine automatiche con lo scopo di far conseguire agli studenti, mediante sequenze didattiche lineari, una sufficiente padronanza di una materia, indipendentemente dal grado di attitudine dimostrata.  |
| SKYGLOBE                    | Programma didattico di astronomia per sistema operativo MS-DOS basato su dati forniti dalla NASA, l'ente spaziale americano. Consente di visualizzare sul display la volta celeste con la rappresentazione simulata della posizione di tutte le stelle (circa 7.000) visibili ad occhio nudo, di altre 18.000 stelle non visibili e delle delimitazioni delle costellazioni. E' data all'utente la possibilità di scegliere il punto di osservazione.   |
| SLOT                        | (Alloggiamento) - Presa che consente di installare, all'interno del computer, dispositivi per ampliarne le capacità: espansioni di memoria, interfacce...   |
| SMALLTALK                   | Linguaggio di programmazione object-oriented, basato sul concetto di massima interazione uomo-macchina. E' particolarmente adatto ai contesti educativi perchè consente di lavorare mediante una simbologia iconica, facilmente comprensibile, invece che con istruzioni scritte. E' stato sviluppato intorno al 1980 da Alan Kay e Dan Ingalls nei laboratori PARC della società Xerox a Palo Alto (California) nell'ambito di studi sull'intelligenza artificiale applicata all'istruzione. L'ambiente Smalltalk comprende una specifica interfaccia utente grafica (finestre, menu, bottoni, icone ...) le cui caratteristiche sono riconoscibili nei computer Macintosh della Apple e nel sistema operativo Windows. La versione tuttora in commercio è Smalltalk-80. Nel 1985 la società Digital ha immesso sul mercato un suo |

|                              |   |
|------------------------------|---|
|                              | clone, Methods, venduto col nome Smalltalk/V, che riproduce in piccolo le potenzialità di Smalltalk.  |
| SMDP                         | (Scottish Microelectronics Development Program) - [74 Victoria Crescent Road, Glasgow G12 9JN, Great Britain] - Agenzia governativa scozzese deputata all'introduzione del computer nella scuola ed alla diffusione nel mondo delle pubblicazioni e del software didattico di qualità prodotti in Scozia.   |
| SNARK                        | Generatore di sistemi esperti dotato di interfaccia utente amichevole.  |
| SNOBOL                       | (StriNg Oriented SymBOlyc Language) - Linguaggio di programmazione simbolico, orientato alle stringhe, è stato sviluppato nei Bell Laboratories all'inizio degli anni '60. Lo Snobol consente la facile gestione del suono e la simulazione di automi ed è utilizzato particolarmente nella linguistica, nel calcolo combinatorio, nella realizzazione di courseware CAI e nella teoria dei giochi.   |
| SOFTECA                      | Raccolta di programmi di ogni tipo. Si segnalano le seguenti softeche specializzate nella didattica: [Università cattolica del "Sacro Cuore", Dipartimento di matematica - Via Trieste 17, Brescia]; [CNR, Istituto di tecnologie didattiche - Via All'Opera Pia 11, Genova]; [Associazione MEGA informatica didattica - Via Giovanni De Calvi 19, 00151 Roma].   |
| SOFTWARE                     | (Oggetto soffice) - Il termine indica tutto ciò che è relativo alla programmazione e cioè l'insieme dei programmi, dei documenti, delle regole e delle procedure che consentono al computer di risolvere problemi relativi all'elaborazione dei dati. Di seguito elenchiamo varie tipologie di software: Software di base (sistemi operativi per facilitare l'interazione uomo-computer), software di utilità (per facilitare la gestione dell'hardware o del software), software applicativo (per la soluzione di problemi specifici), software didattico (per l'uso in ambienti educativi e formativi). |
| SOFTWARE APPLICATIVO         | (Application software) - Programma, scritto in qualsiasi linguaggio di programmazione, predisposto per risolvere problemi specifici nel mondo della produzione, del lavoro e della ricerca. Gli elaboratori di testi, i data base, i tabelloni elettronici sono programmi applicativi.  |
| SOFTWARE DI BASE             | (System software) - Anche Software di sistema. Insieme dei programmi (in dotazione alla macchina), strettamente collegati alle caratteristiche hardware, che svolgono la funzione di interfaccia tra la macchina, gli altri tipi superiori di software e l'utente.  |
| SOFTWARE DI PUBBLICO DOMINIO | (Public domain software) - Software in libera circolazione o a prezzi molto bassi. Il danaro per l'eventuale acquisto può essere versato direttamente all'autore secondo le istruzioni contenute nel pacchetto.   |
| SOFTWARE HOUSE               | (Casa di software) - Società che produce software o che lo adatta alle esigenze dell'utente, fornendo anche il supporto didattico e documentale per l'uso.  |
| SORT                         | Algoritmo che consente di ordinare, in base ad opportuni criteri, un insieme di dati in un archivio.  |
| SPECIAL PURPOSE              | (Specializzato) - Anche DEDICATO. Attributo di un hardware (computer, periferica) o di un software, destinati ad una specifica applicazione con prestazioni ottimizzate.  |
| SPINNAKER                    | Società americana che produce software educativo di qualità, in particolare per Commodore 64/128.   |
| SPRINT                       | (Sistema Prato Innovazione Tecnologica) - Progetto dell'ENEA rivolto al rinnovamento tecnologico dell'area della città di Prato (FI) attraverso l'introduzione nelle scuole delle tecnologie telematiche. Per raggiungere l'obiettivo è stato scelto il sistema Videotel.   |
| SPRITE                       | (Folletto) - Immagine ad alta risoluzione che può essere agevolmente spostata sullo   |

|                                |  |
|--------------------------------|--|
|                                | schermo, indipendentemente dalle altre immagini presenti, dando l'idea dell'animazione. Gli sprite sono molto utilizzati nei videogiochi e si governano mediante apposite periferiche come il joy-stick.   |
| SPSS                           | Potente software dedicato all'analisi statistica nelle scienze sociali, è stato sperimentato positivamente dall'UNED, università a distanza spagnola.  |
| SQL                            | Structured Query Language, Linguaggio di interrogazione strutturato  |
| SQUITTINATORE                  | Ipertesto, sviluppato da Antonio Calvani ed altri esperti dell'Istituto di Tecnologie Didattiche del CNR di Genova, che simula gli avvenimenti storici del tumulto dei "Ciompi" nella Firenze del XIV secolo.  |
| STACK                          | (Pila) - 1. Area della memoria in cui le informazioni vengono conservate provvisoriamente in modo che le ultime ad essere inserite sono le prime ad essere estratte.<br>2. In ambiente ipertestuale Hypercard, documento complesso costituito da una collezione di schede. |
| STACKER                        | Potente software per gli ambienti MS-DOS e WINDOWS che consente di raddoppiare la capacità di memorizzazione delle memorie di massa: hard disk, floppy disk, Bernoulli disk. Per non correre il rischio di perdita di dati, si consiglia di utilizzarlo con cautela.       |
| STAMPANTE                      | (Printer) - Dispositivo periferico di output che consente, utilizzando i font in dotazione, di registrare in modo permanente su carta caratteri alfanumerici e immagini grafiche.  |
| STAMPANTE A COLORI             | (Colour printer) - Dispositivo capace di stampare documenti di testo o immagini grafiche a colori.   |
| STAMPANTE A GETTO D'INCHIOSTRO | (Ink jet printer) - Stampante non ad impatto che stampa caratteri alfanumerici e immagini grafiche di qualità mediante un getto d'inchiostro su carta elettricamente carica. E' particolarmente silenziosa e di costo contenuto.   |
| STAMPANTE A MARGHERITA         | (Daisy wheel printer) - Stampante ad impatto di qualità che stampa il testo su carta mediante la pressione di un elemento rotante, contenente i font disponibili, sul nastro inchiostro.   |
| STAMPANTE A MATRICE DI PUNTI   | (Dot matrix printer) - Stampante ad impatto che produce testi e/o immagini grafiche su carta mediante insiemi di punti ravvicinati, di diversa intensità, ottenuti per pressione di una testina di stampa su di un nastro inchiostro.                                      |
| STAMPANTE AD IMPATTO           | (Impact printer) - Stampante in cui la stampa avviene per pressione di un dispositivo meccanico sul nastro inchiostro.   |
| STAMPANTE DI QUALITÀ           | (Letter quality printer) - Tipo di stampante (a margherita, a getto di inchiostro, laser) che produce documenti di qualità, con standard superiore alle stampanti comuni.  |
| STAMPANTE GRAFICA              | (Graphic printer) - Stampante capace di produrre su carta testi e/o immagini grafiche.   |
| STAMPANTE LASER                | (Laser printer) - Tipo di stampante grafica non ad impatto molto evoluta che si avvale della tecnologia laser per la produzione di documenti di qualità.   |
| STAMPANTE TERMICA              | (Thermal printer) - Tipo di stampante non ad impatto che produce documenti su carta speciale termica, annerita mediante resistenze riscaldate elettricamente.  |
| STAND ALONE                    | (Autonomo) - 1. Dispositivo autonomo capace di funzionare senza essere collegato ad altre apparecchiature.<br>2. Tipo di programma che può girare in assenza del sistema operativo.  |

|                 |   |
|-----------------|---|
| STATEMENT       | (Istruzione) - v. ISTRUZIONE.   |
| STEIGHER O.     | Studioso svizzero che nel 1892 costruì la "Millionnaire", calcolatrice a manovella di grande successo, utilizzata sino agli anni trenta.  |
| STOCASTICO      | Il termine indica procedure e metodi che tendono alla soluzione di un problema per tentativi, su occorrenze casuali, in contrapposizione alla metodologia basata sugli algoritmi.   |
| STORAGE         | (Magazzino) - v. MEMORIA. Dispositivo generico per la memorizzazione di informazioni.   |
| STORYBOARD      | Potente programma della IBM orientato alla produzione di "storie" interattive mediante tecniche mutuata dal cinema: animazioni, dissolvenze, sovrapposizioni... Storyboard, oltre che per presentazioni di ogni tipo, è utilizzabile come un sistema autore per realizzare software didattico. Ha cinque funzioni: "Picture maker" per creare immagini o per modificare quelle esistenti; "Text maker" per generare testi con vari font ed integrarli nelle immagini; "Picture taker" per catturare immagini prodotte da altri programmi; "Story editor" per collegare, come in un copione, le immagini grafiche ed i testi, generati con le altre opzioni, usando effetti speciali fra una immagine e la successiva o all'interno della stessa immagine; "Story teller" per visualizzare la storia creata come se fosse un film. Esiste in commercio, progettato da G. Corsi e distribuito dalla società IN.DI. (Ingegneria Didattica) di Ariccia (RM), un modulo software aggiuntivo che consente di valutare l'apprendimento della materia studiata. |
| STRINGA         | (String) - Variabile costituita da una sequenza di elementi della stessa natura che in genere rappresentano un testo comprensibile.   |
| STU.RI.SPE.     | (STudio RIcerca SPERimentazione) - Acronimo che indica l'attività di studio, ricerca e sperimentazione sull'uso del computer nella didattica, svolta presso il laboratorio di informatica del Dipartimento di Scienze dell'Educazione dell'università "La Sapienza" di Roma, negli anni 1986-1990. Tale attività, coordinata da G. Corsi (con la supervisione scientifica del Prof. M. Laeng), era indirizzata ai docenti della scuola di base ed agli studenti afferenti al dipartimento. Di seguito riportiamo l'elenco di alcune scuole elementari di Roma e provincia che hanno partecipato attivamente ai lavori: "W. Disney", "A. Baldi", "G. Garibaldi", "IV Miglio", "G. Leopardi", "Martini", "Poggio Ameno", "Tor Fiscale", "G. B. Grassi" (Fiumicino), "Tivoli I" (Tivoli), 5 circolo, 174 circolo. Il progetto STU.RI.SPE. è descritto nel rapporto "Il computer nell'educazione: studio, ricerca, sperimentazione", pubblicato dal Provveditorato agli Studi di Roma nel 1989.   |
| SUBDIRECTORY    | (Sotto-directory) - Directory presente all'interno di un'altra directory. Va notato che tutte le directory sono subdirectory della directory principale (Root directory) di un disco.   |
| SUBROUTINE      | (Sottoprogramma) - Sinonimo di "routine" nel linguaggio comune, sta ad indicare una routine più breve.  |
| SUPERCOMPUTER   | (Super-elaboratore) - Tipo di computer (transputer, computer della classe Cray) molto costoso e di grande potenza di calcolo, destinato a risolvere problemi complessi, come le previsioni meteorologiche, i viaggi spaziali, la modellizzazione scientifica.   |
| SUPERLOGO       | Linguaggio didattico per sistema operativo MS/DOS, prodotto dalla società SIS.CO. di Roma. Si presenta come un sistema integrato che possiede come ambienti naturali, oltre alla classica tartaruga, un word processor e notevoli capacità di gestione delle immagini. Superlogo ha una filosofia educativa semplice ma profonda che riunisce in sé le più importanti acquisizioni della scienza cognitiva con il metodo pedagogico centrato sull'attività dell'allievo e della sua inesauribile capacità di imparare.  |
| SUSSIDIO VISIVO | Tipologia di software didattico, simile agli audiovisivi tradizionali, in cui protagonista è il computer. I programmi inclusi in questa categoria, definiti "voltapagine elettroniche", sono spettacolari ma di poca utilità perché il contenuto può essere benissimo illustrato sotto  |

|                    |   |
|--------------------|---|
|                    | forma di libri, film o videocassette, facendo a meno del computer.  |
| SUTHERLAND<br>IVAN | Scienziato ideatore della "Realtà virtuale", tecnica che si propone di creare, mediante la simulazione computerizzata, ambienti interattivi straordinariamente simili alla realtà.  |
| SYMPHONY           | Software integrato, diffuso anche nelle scuole, con le funzioni elaborazione testi, data base, tabellone elettronico. Il programma consente di visualizzare i dati elaborati sotto forma di grafici, ha l'opzione telecomunicazione ed un linguaggio per macroistruzioni. |
| SYNVIEW            | Sistema ipertestuale progettato da David Lowe, simile al sistema IBIS ma più potente perchè dotato della possibilità di valutare i problemi in discussione mediante specifiche tecniche qualitative e quantitative.   |

| VOCE                     | MEMO   |
|--------------------------|--|
| <b>T</b>                 |  |
| TAB                      | Tasto di tabulazione nei personal computer IBM e compatibili.  |
| TABELLONE ELETTRONICO    | (Spreadsheet electronic) - Software applicativo, orientato alla soluzione di problemi di tipo prevalentemente numerico, si presenta sullo schermo con un foglio di lavoro costituito da un insieme di celle disposte su righe e colonne. Il tabellone elettronico consente di elaborare, in modo semplice ed interattivo, grandi quantità di dati correlati fra loro. La funzione più potente è quella che consente di sapere "Cosa succederebbe se...", come risposta immediata ed automatica alla variazione dei valori del modello di calcolo predisposto dall'utente. I dati elaborati possono essere rappresentati graficamente. Principali applicazioni: budget, bilanci, contabilità, fatturazione. Applicazioni didattiche: valutazione degli studenti, problem solving, simulazione di modelli... |
| TABULATO                 | (Printout) - Stampa su carta a modulo continuo di una elaborazione di dati.  |
| TABULATORE               | (Tabulator) - 1. Macchina che elabora schede perforate.<br>2. Carattere di controllo che consente di incolonnare, secondo un modello prefissato, caratteri alfanumerici.<br>3. Tasto che nelle macchine da scrivere consente di incolonnare, in modo automatico, dati numerici.  |
| TACCA DI PROTEZIONE      | Piccola incisione presente nei floppy disk da 5,25 pollici che, se protetta da una piccola etichetta autoadesiva, impedisce la cancellazione accidentale delle informazioni. I minidischi da 3-1/2 pollici hanno, invece, una protezione scorrevole che nello stato di protezione deve essere aperta. I dischi protetti sono utilizzabili solo in fase di lettura.   |
| TARTARUGA                | (Turtle) - Automa governato da computer che, utilizzato in ambiente Logo, lascia traccia del suo movimento su di un foglio di carta tramite una penna, posizionata al centro dell'apparecchiatura. La tartaruga dà la possibilità ai bambini di materializzare il movimento nello spazio bidimensionale. E' molto diffusa nelle scuole dei paesi anglosassoni.   |
| TARTARUGA, LA            | [Armando Armando ed., P.za Sonnino 13, 00153 Roma] - Rivista di informatica e didattica nella scuola.  |
| TASSONOMIA DI BLOOM      | Sistema di classificazione analitica e gerarchica degli obiettivi educativi generali e delle capacità intellettive individuali. La tassonomia di Bloom è molto diffusa nella didattica assistita dal computer e prevede 6 livelli di complessità crescente: 1) conoscenza, 2) comprensione, 3) applicazione, 4) analisi, 5) sintesi, 6) valutazione.   |
| TASTI FUNZIONE           | (Function keys) - Tasti specifici di una tastiera che svolgono precise funzioni hardware o software in un sistema di elaborazione.   |
| TASTIERA                 | (Keyboard) - Dispositivo di input che permette di immettere nel computer programmi e dati mediante la digitazione dei tasti in esso contenuti. Simile alla tastiera della macchina da scrivere contiene, oltre ai caratteri alfanumerici standard, tasti funzione, tasti speciali, tastierino numerico.  |
| TASTIERINO NUMERICO      | (Keypad) - Parte specifica di una tastiera che contiene una serie di tasti, simili a quelli di una calcolatrice, che facilitano l'immissione di dati numerici. I tasti del keypad possono svolgere anche funzioni speciali se programmati in tal senso.  |
| TAVOLETTA A SFIORMAMENTO | (Touch tablet) - Dispositivo periferico a forma di tavoletta che consente la gestione del software mediante la pressione di un dito sulla stessa tavoletta.  |

|                          |   |
|--------------------------|---|
| TD-TECNOLOGIE DIDATTICHE | [Via Costantinopoli 21, 66026 Ortona, CH] - Rivista quadrimestrale dell'Istituto di Tecnologie Didattiche del Consiglio Nazionale delle Ricerche.   |
| TEACHING MACHINE         | (Macchina per insegnare) - Dispositivo meccanico, elettrico o elettronico, utilizzato nell'istruzione programmata per presentare sequenze didattiche lineari o ramificate in cui alla somministrazione dell'informazione corrisponde una risposta (feed-back). I requisiti fondamentali di una "teaching machine" sono: essere in grado di presentare un "frame" di informazione; dare una valutazione dell'esercitazione con registrazione della stessa; avere la possibilità di regolazione in funzione del ritmo di lavoro dello studente. DRUM TUTOR è un esempio di "teaching machine" della prima generazione che somministra sequenze didattiche ramificate con selettore a pulsanti per le risposte. AUTOSTAR MARK, invece, è una macchina della seconda generazione che somministra programmi ramificati ed è specializzata nell'utilizzazione di microfilm. E' capace di memorizzare 1.000 "frame" con proiezione delle sequenze didattiche sullo schermo. Le risposte richiedono l'uso di un selettore con 40 pulsanti, un tasto prevede il ritorno indietro in caso di errore.  |
| TEAM TEACHING            | (Insegnamento di gruppo) - Metodologia di insegnamento, emersa nell'ambito del movimento per il Mastery Learning, finalizzata alla razionalizzazione ed alla valorizzazione delle risorse materiali ed umane nei sistemi scolastici. Team teaching tende a liberare gli insegnanti dalle funzioni improprie, talvolta di ambito amministrativo, in modo che essi possano dedicarsi esclusivamente alle funzioni educative, potenziando e sviluppando la propria professionalità. In tale contesto è previsto un ruolo attivo di assistenza da parte degli stessi studenti e una dinamica interazione con l'extrascuola: biblioteche, centri per l'elaborazione di dati, visite culturali guidate, mondo aziendale...  |
| TECN                     | Archivio elettronico, prodotto dalla Rete Italiana di Documentazione Pedagogica e dall'ufficio Studi e Programmazione del ministero della Pubblica Istruzione, che raccoglie i dati sulle strumentazioni, sulle tecnologie e sui sussidi didattici presenti ed utilizzati nelle scuole italiane.  |
| TECNOLOGIA DIDATTICA     | Anche tecnologia educativa. Già dal 1985 le tecnologie educative sono state comprese dalla CEE fra le dieci tecnologie di interesse strategico per lo sviluppo socio-economico ed industriale dell'Europa. Secondo Mauro Laeng "Tecnologia significa studio della tecnica o delle tecniche attinenti ad un certo settore operativo come pure dell'opera umana in genere, in quanto diretta ad una trasformazione intenzionale dell'ambiente; ma proprio perchè studio, è anche analisi razionale e sistematica, giudizio e scelte dei mezzi che consentono di ottenere il massimo risultato col minimo sforzo. Applicare criteri di progettazione, di gestione e di valutazione ai processi di insegnamento-apprendimento. Questa è la tecnologia applicata all'istruzione o Tecnologia didattica". Secondo il rapporto Perkins-Mc Murrin "La tecnologia dell'educazione è il modo sistematico di progettare, realizzare e valutare il processo globale dell'apprendimento e dell'insegnamento in termini di obiettivi specifici, basati sulla ricerca dell'apprendimento umano e delle comunicazioni con l'impegno di combinazione delle risorse umane e non umane per la realizzazione di una istruzione più efficiente". |
| TELECONFERENZA           | (Teleconferencing) - Sistema di comunicazione che consente a persone presenti in luoghi diversi di comunicare in voce e/o in video tra loro in contemporaneità mediante apparecchiature audio, video e informatiche. A seconda delle tecnologie impiegate abbiamo l'audioconferenza, realizzata attraverso un media fonico; la conferenza audiovideografica, realizzata dall'integrazione di un media fonico ed uno videografico che consente di trasmettere oltre alla voce immagini statiche; la videoconferenza, realizzata dall'integrazione di media fonici, videografici e televisivi che consente di scambiare messaggi orali, immagini statiche ed in movimento. La teleconferenza può essere anche supportata da un sistema di computer in rete e in questo caso raggiunge il massimo della produttività.  |

|                        |  |
|------------------------|--|
| TELEDIDATTICA          | Nuova metodologia d'insegnamento a distanza che prevede l'uso di tecnologie informatiche e telematiche. Utilizzando la teledidattica, il Dipartimento di Scienze dell'Educazione dell'Università "La Sapienza" di Roma ha sviluppato un valido sistema per organizzare corsi di perfezionamento (in particolare sui Metodi della valutazione scolastica e di Didattica generale) su tutto il territorio nazionale cui hanno aderito migliaia di docenti di tutta l'Italia. Altri esempi di insegnamento a distanza sono l'"Open University" inglese, l'UNED spagnola e la "Fernuniversitat tedesca". |
| TELEFAD                | Progetto pilota di formazione a distanza, mediante tecnologie informatiche e telematiche, destinato a docenti dell'istruzione professionale. E' stato sviluppato dal Prof. U. Margiotta (Univ. di Venezia) in collaborazione con la RAI e cinque amministrazioni regionali (Veneto, Puglia, Umbria, Basilicata, Abruzzo).  |
| TELEFAX                | (Facsimile) - Sistema di trasmissione che consente di riprodurre a distanza immagini (da originale su carta), sottoposte a scansione, mediante tecnologia telematica.  |
| TELEMATICA             | (Telematics) - Acronimo di TELEcomunicazioni e inforMATICA. Sintesi delle tecnologie delle telecomunicazioni e dell'informatica integrate per la trasmissione a distanza delle informazioni. Sono servizi telematici: Videotext (videoinformazione interattiva mediante linee telefoniche); Teletext (videoinformazione non interattiva mediante canali televisivi); Teleconferenza (più persone in luoghi diversi possono comunicare in video ed in voce in diretta); Facsimile. EURONET è un esempio di rete europea telematica.   |
| TELETEXT               | (Teletext) - Sistema pubblico non interattivo di trasmissione di informazioni testuali, contenute in una banca dati, attraverso segnali televisivi codificati. Il sistema teletext italiano, affidato alla RAI, è il Televideo.  |
| TELEVIDEO              | Sistema pubblico italiano per la trasmissione di informazioni testuali, tipo Teletext, gestito dalla RAI.  |
| TEMPO REALE            | (Real time) - Metodologia di elaborazione dei dati immediata, senza tempi di attesa, che consente di interrogare una base di dati e di ottenere una risposta corretta e significativa in tempi brevissimi. E' fondamentale nei controlli di processo, nelle transazioni (prenotazioni aeree e ferroviarie, gestione dei conti bancari, quotazioni della borsa valori...), nella teledidattica, nella gestione telematica di banche dati educative...   |
| TENCORE                | Sistema autore che consente di sviluppare corsi interattivi su qualsiasi disciplina con l'ausilio delle tecnologie multimediali più avanzate. La versione più recente del programma comprende un editor a oggetti, capacità di animazione, controllo del videodisco potenziato, elaborazione del testo migliorata con funzione di controllo ortografico, nuove opzioni per la gestione di librerie.  |
| TERABYTE               | Anche TB. Multiplo dell'unità di misura della capacità di memoria del computer, equivale 1.099.511.627.776 byte (2 con potenza di 40).   |
| TERMINALE              | (Terminal) - Dispositivo di input/output non dotato di microprocessore (non in grado, cioè, di elaborare dati in modo autonomo), collegato per via telematica ad un computer remoto che conserva ed elabora i dati. Normalmente il terminale è costituito da una tastiera, un monitor, una stampante. Diversi terminali, situati in località diverse e collegati fra loro, costituiscono una rete.   |
| TERMINALE INTELLIGENTE | (Intelligent terminal) - Terminale, dotato di microprocessore e di memoria, in grado di elaborare informazioni in modo autonomo anche in assenza di collegamento telematico col computer centrale.   |
| TERREMOTI              | Sistema ipermediale, realizzato dall'Istituto per le Tecnologie Didattiche del CNR di Genova, per lo studio dei terremoti. La schermata iniziale mostra un museo specifico in cui lo studente può raccogliere, "navigando" a suo piacimento fra le sue stanze, tutte le  |

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
|                                   | informazioni utili...   |
| TEST                              | (Prova) - Procedura di collaudo di uno strumento hardware o di un programma.  |
| TESTER PLUS                       | Programma, realizzato dalla Systems & Management di Torino, per lo sviluppo e la gestione di test di apprendimento per ogni ordine di scuola. Gira su personal computer con SO-MS/DOS.  |
| TESTINA MAGNETICA                 | (Magnetic head) - Dispositivo elettro-magnetico delle unità periferiche di memoria (hard disk, floppy disk driver) capace di scrivere, leggere o cancellare informazioni sulle stesse memorie.  |
| TEXAS INSTRUMENTS                 | Società multinazionale di Dallas (USA) che opera nel settore della microelettronica. Nel 1974 ha prodotto la prima calcolatrice elettronica tascabile e nel 1981 un home computer, il TI 99/4-A che, corredato di ottimo software didattico, ebbe parecchia diffusione nel mondo della scuola. Texas Instruments ha partecipato a numerose sperimentazioni didattiche in tutto il mondo, in particolare nella scuola di base dello stato del Minnesota (USA). La sconfitta nella guerra dei prezzi, combattuta con le società concorrenti Atari e Commodore, comportò il ritiro della Texas dal settore dei piccoli computer domestici. |
| TEXT                              | (Testo) - Insieme di simboli alfanumerici che, organizzati in un determinato linguaggio, hanno lo scopo di trasmettere informazioni.  |
| TEXT EDITOR                       | (Redattore di testi) - Semplice programma applicativo che consente di digitare, visualizzare sul monitor, correggere e memorizzare un testo. Nel sistema operativo MS-DOS, sino alla versione 6.0 (Edit), l'editor è denominato EDLIN.  |
| TE.COM.                           | [Via Cairoli 6, Ferrara] - Società che raccoglie, organizza e distribuisce le informazioni strategiche sullo sviluppo delle tecnologie educative multimediali nei principali paesi europei ed extraeuropei.   |
| THESAURUS                         | (Thesaurus) - Glossario contenente termini descrittivi con chiavi di ricerca, in cui ciascun termine è correlato agli altri, secondo la logica booleana.  |
| THESAURUS EUROPEO DELL'EDUCAZIONE | Strumento terminologico multilingue del Consiglio d'Europa, gestito anche dalla rete EURYDICE, per l'indicizzazione ed il recupero dei documenti nelle banche dati.   |
| TICCIT                            | (Timeshared Interactive Community Controlled Information Television) - Istruzione programmata mediante computer, promossa dall'associazione National Science Foundation e sviluppata nell'università Brigham Young (Utah-USA) dal prof. V. C. Bunderson, nell'ambito dei sistemi CAI e CAL. Il progetto TICCIT era finalizzato al recupero delle abilità di base all'ingresso degli studenti nell'università. Fu criticato ed osteggiato dalla maggioranza dei docenti delle scuole americane perchè mirava a sostituire la figura dell'insegnante.   |
| TIMEOUT                           | (Timeout) - Periodo di tempo che il computer impiega per individuare l'inattività di un dispositivo periferico segnalandolo come errore.  |
| TIME-SHARING                      | (Ripartizione del tempo) - Modalità che consente a più utenti di condividere le risorse di un elaboratore centrale senza tempi di attesa, in un sistema a multiprogrammazione.  |
| TOF                               | Top Of File, Indicatore di inizio del file  |
| TOOL                              | (Strumento) - Programma di facile uso che semplifica la gestione del computer.  |
| TOOLBOOK                          | [Asymetrix Corporation, 110-110th Avenue, N.E. Suite 117, Bellevue, WA 98004, USA] - Programma per la produzione di documenti ipertestuali ed ipermediali destinato a elaboratori IBM e compatibili con processore 80386 o superiore, commercializzato a partire  |

|                        |  |
|------------------------|--|
|                        | dal 1990. Per le applicazioni più complesse possiede il linguaggio di programmazione Open Script. Richiede il sistema operativo MS-DOS e l'ambiente iconico Windows.   |
| TOP-DOWN               | (Discendente) - Tecnica di programmazione che prevede una strategia dall'universale al particolare con descrizione del problema e scomposizione in sottoproblemi sempre più dettagliati. Si contrappone alla tecnica bottom-up.  |
| TORRE                  | (Tower) - Tipo di computer, assemblato in un contenitore a forma di termosifone, che si può sistemare sul pavimento, al fianco del tavolo di lavoro.   |
| TORRES L.              | Studioso spagnolo che nel 1915 progettò e costruì un elaboratore primordiale in cui erano combinati una specie di calcolatore elettromeccanico ed alcuni principi di programmazione. Tale macchina fu utilizzata per la soluzione dei problemi che si presentavano nelle partite a scacchi.  |
| TRACCIA                | (Track) - Cerchio concentrico della superficie di un disco su cui sono memorizzate le informazioni tramite le testine magnetiche di lettura-scrittura del drive. La traccia è suddivisa in aree più piccole chiamate settori. I normali dischetti da 5-1/4 pollici contengono 40 tracce divise in 9 settori per traccia; quelli da 3-1/2 pollici 80 tracce divise in 9 o 18 settori.   |
| TRACKBALL              | Dispositivo periferico di input che mediante una sfera rotante consente di muovere agevolmente il cursore sullo schermo, facilitando la gestione dei programmi. Ha la forma di un mouse capovolto.   |
| TRAINET                | Società costituita da SIP, Apple, IBM Semea e Olivetti Systems per lo sviluppo della sperimentazione e la commercializzazione di prodotti e servizi per la teledidattica.  |
| TRANSISTOR             | (TRANSfer resISTOR) - Dispositivo semiconduttore, componente fondamentale delle apparecchiature elettroniche, costituito da un cristallo di silicio o di germanio che può svolgere molte funzioni tra cui quelle di interruttore, oscillatore, amplificatore. Venne inventato presso i Bell Laboratories nel 1948 dagli scienziati americani J. Bardeen, W. M. Brattain e W. Shockley che vennero insigniti del premio nobel. I transistor, mediante tecnologia LSI o VLSI, possono essere implementati in numero elevatissimo su apposite piastrine di silicio, andando a costituire i circuiti integrati. Come esempio della densità dell'integrazione il chip INTEL del 1971, conteneva 2300 transistor; quello prodotto dalla Hewlett Packard del 1981 ne conteneva 450.000! |
| TRASMISSIONE PARALLELA | (Parallel transmission) - Tecnica di trasmissione contemporanea di dati su linee parallele, un byte (con tutti i bit componenti) alla volta e non un bit dopo l'altro, come nella trasmissione seriale. Il collegamento parallelo standard tra computer e stampante è detto interfaccia Centronics.  |
| TRASMISSIONE SERIALE   | (Serial transmission) - Trasmissione di informazioni sequenziale, un byte dopo l'altro, su di una sola linea di trasmissione.  |
| TRIGG RANDALL          | Autore della prima tesi di laurea sugli ipertesti e del sistema TEXNET per la razionalizzazione dell'accesso alle fonti documentali di ricerca mediante grandi reti geografiche.   |
| TROUGHPUT              | Il termine indica il tempo necessario ad uno scanner ottico per interpretare e visualizzare sul monitor un documento di testo, secondo le caratteristiche del word processor usato nella sua composizione.   |
| TTY                    | TeleTYpewriter, Telescrivente  |
| TURBOPROLOG            | Versione del linguaggio di programmazione Prolog, commercializzato dalla Edia Borland di Milano. Il manuale, il software e gli esempi sono in italiano. E' destinato a personal computer IBM, Olivetti e compatibili con sistema operativo MS/DOS con almeno 384 Kb  |

|                         |  |
|-------------------------|--|
|                         | di memoria RAM. Il sistema di sviluppo ha editor (compatibile con quello di Turbopascal e Wordstar) a tutto schermo, menù pull-down, finestre, help in linea, funzione di traccia, chiamate dirette al DOS. La programmazione è modulare mediante inclusione di file e moduli a compilazione separata. Ha predicati standard per: input/output, gestione dei file, gestione dello schermo, manipolazione di stringhe, conversioni di tipi, base di dati, funzioni di sistema. Sono presenti finestre (in grafica ad alta risoluzione ed in modo testo), suono, grafica e grafica turtle. |
| TURING ALAN<br>MATHISON | (1912-1954) - Matematico inglese, specialista di teoria della computazione e di algoritmi. Nel 1936 concepì il primo modello teorico di elaboratore programmabile a istruzioni memorizzate, la cosiddetta "Macchina di Turing", nell'ambito dei suoi studi volti a risolvere il problema logico-matematico delle funzioni numeriche calcolabili. Tale macchina, costituita da dispositivi molto semplici ma con enormi possibilità operative, è in grado di risolvere qualsiasi problema di logica simbolica in un numero finito di passi.   |
| TURING,<br>MACCHINA DI  | (Turing machine) - Dispositivo funzionale logico, basato su semplici componenti (una unità di lettura-scrittura, una unità di memoria, un nastro), capace di eseguire automaticamente qualsiasi procedura e di simulare qualsiasi elaborazione di dati. La macchina ha lo scopo di studiare le potenzialità ed i limiti dei moderni elaboratori elettronici. E' stata inventata da A. M. Turing nel 1936 e rappresenta il primo modello teorico di elaboratore programmabile a istruzioni memorizzate.   |
| TUTOR                   | Linguaggio autore, sviluppato dalla società americana Control Data, nell'ambito del progetto PLATO.  |
| TUTORIAL                | (Tutoriale) - Anche eserciziaro guidato. Tipologia di software didattico in cui sono classificati i programmi che somministrano esercitazioni guidate, alternate a domande di stimolo o di verifica, secondo itinerari didattici (lineari, ramificati) prestabiliti dall'istruzione programmata. Il livello di difficoltà e la velocità di esecuzione sono determinati dall'utente.  |
| TUTTOBOLOG<br>NA        | Sistema ipertestuale-ipermediale di informazione pubblica della città di Bologna, sviluppato dalla società WEST 80 mediante il programma Hyperboard.   |

| VOCE                           | MEMO  |
|--------------------------------|---|
| <b>U</b>                       |   |
| UCDS, PASCAL                   | (University of California San Diego Pascal) - Versione di maggior successo del linguaggio di programmazione Pascal, sviluppato presso l'Institute for Information Science dell'università di California. Rispetto al Pascal standard contiene molte estensioni soprattutto nella manipolazione delle stringhe e nella grafica.  |
| UHF                            | (Ultra High Frequency) - Frequenza ultra elevata. Tipo di frequenza, utilizzato nelle trasmissioni televisive o nei computer che hanno come dispositivo di output un comune televisore domestico.   |
| UMB                            | (Upper Memory Blocks) - Blocchi di memoria superiore. Area della memoria alta non utilizzata.   |
| UNDO                           | (Annulla) - Funzione che annulla gli effetti di un comando ripristinando la situazione precedente.  |
| UNED                           | (Universidad Nacional de Education a Distancia) - Istituzione universitaria spagnola autonoma per l'insegnamento a distanza che, per il proprio funzionamento, utilizza soprattutto tecnologie informatiche e telematiche. Comprende cinque facoltà universitarie: Diritto, Scienze, Scienze economiche ed aziendali, Ingegneria industriale, Filosofia e lettere. Organizza anche corsi di accesso all'università per persone di età superiore ai 25 anni che sono privi del diploma di istruzione secondaria. |
| UNI                            | (Ente Nazionale Italiano di Unificazione) - Organizzazione, con sede a Milano, che si occupa della definizione dello standard nel settore della tecnica. E' il corrispondente italiano dell'ISO di Ginevra, la massima autorità del settore nel mondo.  |
| UNITÀ                          | (Unit) - Dispositivo periferico di un sistema di elaborazione dati.   |
| UNITÀ CENTRALE DI ELABORAZIONE | (Central Processing Unit) - v. CPU  |
| UNITÀ DIDATTICA                | Minima unità conoscitiva di un argomento, base del percorso didattico, in un programma CAI. Ha lo scopo di portare un allievo da uno stato di ignoranza ad uno stato di conoscenza che lo stesso programma certifica con opportune tecniche. L'unità didattica è costituita dal codice di identificazione, dal contenuto (testi e illustrazioni), dai comandi e dal rinforzo.   |
| UNITÀ, NOME                    | Nome che serve ad identificare le unità periferiche. Nel sistema operativo MS/DOS i drive per i floppy sono identificati con le lettere [A] e [B], l'hard disk con la lettera [C].  |
| UNIVAC                         | (Universal Automatic Computer) - Primo elaboratore elettronico digitale commerciale a programma memorizzato, entrato in produzione nel 1951, capace di trattare informazioni numeriche e testuali. UNIVAC prevedeva l'uso di periferiche specifiche: le Unityper (macchine da scrivere elettriche per l'input dei dati), le Uniservo (unità a nastri magnetici come memoria di massa), le Uniprinter (stampanti).   |
| UNIX                           | Sistema operativo standard dei computer di media potenza, opera in multiutenza e in multiprogrammazione. E' stato sviluppato nel 1969 da D. Ritchie e da K. Thompson presso i Bell Laboratories del New Jersey (USA).   |
| UPGRADE                        | (Aggiornamento) - Miglioramento delle prestazioni di un sistema hardware o di un software.  |

|               |   |
|---------------|---|
| USER FRIENDLY | (Amichevole per l'utente) - Attributo di dispositivi hardware o di procedure software con connotazioni tali da poter essere facilmente utilizzabili da un utente non particolarmente esperto. |
| UTENTE        | (User) - Qualsiasi persona che risolve problemi specifici mediante un sistema per l'elaborazione elettronica dei dati.  |

| VOCE                 | MEMO   |
|----------------------|--|
| <b>V</b>             |  |
| VALIDAZIONE, TEST DI | (Validation test) - Procedura di collaudo tesa a verificare il perfetto funzionamento di un prodotto software e la sua corrispondenza alle esigenze dell'utente.   |
| VALUTAZIONE          | Tipologia di software didattico per la somministrazione interattiva di unità didattiche finalizzate a verificare il grado di conoscenza di un argomento.   |
| VARIABILE            | (Variable) - Entità, identificabile da un nome, che può assumere valori diversi durante l'esecuzione del programma.  |
| VELI                 | (Vocabolario Elettronico della Lingua Italiana) - Programma didattico della IBM che contiene informazioni grammaticali e lessicali su 10.000 lemmi derivati dal dizionario base di T. De Mauro. Possono essere ricercate parole note, parole non note a partire da termini specifici, lemmi, termini per contenuti della definizione, termini in base all'etimologia, categorie grammaticali.  |
| VENTURA              | Programma di impaginazione elettronica della Xerox, orientato alla manipolazione dei documenti strutturati, che richiede l'interfaccia iconica GEM su sistema operativo MS-DOS.  |
| VERSIONE             | (Release) - 1. Versione aggiornata di un programma o di un sistema operativo, identificata da un numero sempre crescente, in genere di due cifre. MS/DOS 6.0 indica una delle più recenti versioni di questo sistema operativo.<br>2. Aggiornamento di un archivio con inserimento di nuovi dati e/o con l'eliminazione di quelli non più utili.   |
| VGA                  | (Video Graphic Array) - Adattatore video per grafica ad array. Interfaccia grafica standard per monitor a colori più evoluta rispetto ai precedenti standard CGA ed EGA.   |
| VIDEOCONFERENZA      | Teleconferenza realizzata mediante media fonici, videografici e televisivi che consentono di scambiare messaggi in voce, immagini statiche ed immagini in movimento.   |
| VIDEODISCO           | (Videodisk) - v. anche CD-ROM. Disco ottico ad accesso casuale, che consente di archiviare, in forma analogica, grandi quantità di dati: 54.000 fotogrammi per lato o 36 minuti di sequenze filmate. Per la manipolazione delle immagini e dei suoni occorre un sistema computerizzato capace di convertire i segnali analogici, provenienti dal videodisco, in segnali digitali. A questo scopo esistono in commercio le schede DVO (Digital Video Overlay) in grado di digitalizzare anche segnali provenienti da altre sorgenti analogiche come il videoregistratore o la telecamera. Il videodisco è molto utile nella didattica che utilizza tecnologie multimediali. |
| VIDEODIZIONARIO      | CD-ROM della casa editrice Zanichelli che consente di consultare in pochi secondi 18 dizionari, voce per voce; visualizzare le traduzioni di ciascun lemma; cercare in modo rapido e automatico, parole e locuzioni all'interno di ciascuna voce; tradurre una parola da una lingua all'altra; elencare sinonimi.  |
| VIDEOGIOCO           | (Videogame) - Tipologia di software, talvolta memorizzato su ROM, che consente di utilizzare un personal computer a scopo ricreativo o didattico, utilizzando il display per l'interazione. I videogiochi spesso sono governati da dispositivi specifici di tipo analogico quali joystick, paddle, mouse.  |
| VIDEOPROIETTORE      | Dispositivo periferico che, collegato ad un videoregistratore o ad un computer, consente di proiettare l'immagine video su un grande schermo visibile a molte persone. E' in dotazione ai centri di studio e di ricerca più avanzati come il CATTID dell'università "La Sapienza" di Roma.   |

|           |  |
|-----------|--|
| VIDEOTEL  | Sistema videotext italiano, gestito dalla società dei telefoni SIP. Servizio di telecomunicazione pubblico che permette di accedere in modo interattivo ed in tempo reale ad una serie di servizi: scambi di messaggi, informazioni varie, telebanking, telesoftware, teledidattica, teleprenotazioni, teleacquisti ... Il sistema prevede un personal computer, dotato di modem e del software di comunicazione, collegato ad una normale linea telefonica. |
| VIDEOTEXT | Sistema internazionale pubblico per la trasmissione interattiva di informazioni mediante integrazione di computer e televisore, attraverso i normali apparecchi telefonici dotati di modem.  |
| VIRUS     | (Virus) - Programma autoreplicante che, se introdotto in modo clandestino in un sistema di elaborazione dati, produce malfunzionamenti o gravi perdite di dati. Il virus può essere individuato e distrutto mediante specifici programmi "antivirus".  |
| VISICALC  | (VISIble CALCulation) - Prototipo di tabellone elettronico, sviluppato per l'Apple II e utilizzato per ogni tipo di calcolo numerico, molto diffuso a metà degli anni ottanta.   |
| VLSI      | (Very Large Scale Integration) - Integrazione su larghissima scala. Tecnologia microelettronica degli anni settanta, relativa ai circuiti integrati, che consente di disporre decine di migliaia componenti elettronici elementari su di un unico chip di silicio.   |

| VOCE                  | MEMO  |
|-----------------------|---|
| <b>W</b>              |   |
| WAFER                 | (Cialda) - Fetta sottilissima di materiale semiconduttore, ottenuta da un cristallo purissimo di silicio, col quale si fabbricano numerosi circuiti integrati alla volta, mediante processi tecnologici di ossidazione, drogaggio e corrosione.   |
| WAIT                  | (Attendi) - Tempo di attesa, in un processo di elaborazione, sino al verificarsi della condizione di pronto [PROMPT].   |
| WATSON THOMAS         | (1874-1956) - Nel 1924 fondò l'IBM (International Business Machine) che in seguito è diventata la più importante multinazionale nel campo dell'informatica.   |
| WAUSE                 | Associazione internazionale che favorisce l'uso dei satelliti nel campo dell'educazione a distanza. Wause ha organizzato, nell'ottobre 1992, nell'ambito del convegno "Global education in the 21th century: design and delivery", tenutosi presso l'università di Lecce, un riuscito esperimento teso a realizzare un progetto di moderna città a misura d'uomo mediante le tecniche della "Realtà virtuale". I lavori si sono svolti in contemporanea con altre due università, quella di Orlando (USA) e di Ottawa (Canada), collegate via satellite.  |
| WEST 80               | [Via Birmania 83, 00144 Roma] - Società di informatica che tra l'altro produce corsi di formazione con metodologie CAI.   |
| WIENER NORBERT        | (1894-1964) - Matematico americano di origine russa, professore al MIT di Boston, è considerato il creatore della "cibernetica", scienza che ha lo scopo di studiare e costruire macchine capaci di operare con le abilità proprie dell'uomo, come se fossero governate da un cervello umano.   |
| WINCHESTER            | Tecnologia, sviluppata dalla IBM, che consente di costruire in economia dischi rigidi con memoria di grandi capacità.   |
| WINDOWS               | Sistema operativo multitasking con interfaccia grafica, prodotto dalla Microsoft, che opera in ambiente MS/DOS. L'editing è a finestre multiple e l'uso del mouse ne consente la facile gestione. E' compatibile col sistema operativo OS/2. I programmi, per usufruire dei vantaggi offerti da Windows, devono essere appositamente progettati in funzione di questo ambiente specifico.   |
| WINDOWS, APPLICAZIONE | Tipologia di software destinata ad essere utilizzata solo in ambiente Windows di cui rispetta le specifiche relative alla disposizione del menu, allo stile delle finestre di dialogo, all'utilizzo della tastiera, all'uso del mouse...  |
| WIRTH NIKLAUS         | Direttore della divisione Scienza dei calcolatori, presso la Eidgenössische Technische Hochschule di Zurigo, che nel 1970 sviluppò il linguaggio di programmazione Pascal. Negli anni precedenti aveva anche collaborato allo sviluppo del linguaggio Algol.  |
| WORD                  | (Parola) - 1. v. PAROLA.<br>2. Noto e diffuso software di word processing della Microsoft che si caratterizza per le seguenti funzioni avanzate: editing a finestre multiple, visualizzazione e stampa di colonne multiple, miscelazione di testi ed immagini grafiche, diversi font di caratteri, possibilità di creare note numerate in ordine progressivo, presenza di un dizionario per la correzione ortografica automatica degli errori, funzione help "on line". Richiede gli ambienti MS-DOS, WINDOWS, OS/2 e Macintosh. Col WORD può essere realizzato qualsiasi tipo di documento: lettere, rapporti commerciali, manuali, libri, riviste, materiale pubblicitario. |
| WORD PROCESSING       | (Elaborazione testi) - v. ELABORAZIONE TESTI.   |

|                |  |
|----------------|--|
| WORD PROCESSOR | (Elaboratore di testi) - Apparecchiatura elettronica dedicata al word processing, ovvero alla redazione, correzione, archiviazione e stampa di testi.  |
| WORD WRAP      | (Avvolgere le parole) - Capacità dei programmi di word processing di inviare automaticamente una parola a capo nella riga successiva, quando non c'è più spazio nella riga corrente.   |
| WORDSTAR       | Potente elaboratore di testi per sistema operativo MS/DOS che è stato tra i primi programmi che consentivano la visione del testo secondo il principio WYSIWYG (What You See Is What You Get). Wordstar ha diversi font di caratteri, permette di lavorare su più file contemporaneamente, memorizza frasi ed istruzioni ricorrenti ed ha la funzione help "on line". Ha anche la possibilità di calcolo e di sort numerico ed alfabetico. Opzioni: CorrecStar, per la verifica ortografica autocorrettiva; MailMerge per la combinazione di testi ed indirizzi; Starindex per la creazione di indici analitici, indici generali e indici delle figure. Di recente è stata commercializzata una versione di Wordstar per l'ambiente Windows con caratteristiche avanzate di trattamento del testo ad alta definizione. |
| WORKSHEET      | Foglio di calcolo  |
| WORK STATION   | (Stazione di lavoro) - Sistema di elaborazione (terminale o personal computer) che consente di svolgere un lavoro ad una sola persona per volta.   |
| WORKS          | Programma integrato della Microsoft che consente di lavorare nei seguenti ambienti: elaborazione testi, data base, tabellone elettronico con rappresentazioni grafiche, telecomunicazioni. Di facile uso, consente di scambiare dati con diversi programmi in commercio. Richiede i sistemi operativi MS/DOS o Windows. Applicazioni didattiche: relazioni, valutazione, rappresentazioni grafiche, graduatorie, archivio elettorale, archivio studenti, orario professori, certificazione...  |
| WORM           | (Write Once Read Many) - Scrittura singola, lettura multipla. Disco ottico di grandi capacità, simile al CD-ROM, che può essere scritto una sola volta. E' leggibile mediante interfaccia laser.   |
| WRITE          | (Scrittura) - Procedura per memorizzare informazioni, in modo permanente, su una memoria di massa.   |
| WSI            | (Wafer Scale Integration) - Integrazione a livello di wafer di silicio. Tecnologia microelettronica, relativa ai circuiti integrati, che consente di disporre su unico wafer di silicio, centinaia di chip, raggiungendo così il massimo livello di integrazione possibile.  |
| WYSIWYG        | (What You See Is What You Get) - Quello che vedi è ciò che ottieni. Capacità di un programma di word processing di visualizzare sullo schermo l'esatta riproduzione di ciò che sarà la pagina stampata con le caratteristiche prescelte in relazione al tipo di font ed alle altre componenti grafiche: cornici, retini, filetti, immagini.  |

| VOCE     | MEMO  |
|----------|---|
| <b>X</b> |   |
| XANADU   | Sistema ipertestuale di macrolettura in fase di avanzata realizzazione, ideato dal ricercatore americano T. H. Nelson negli anni sessanta, che ha lo scopo di raccogliere tutta l'informazione scritta prodotta dall'umanità. L'accesso al sistema prevede l'utilizzo di un personal computer dotato di periferiche telematiche.  |
| XENIX    | Sistema operativo multiutente/multitasking della Microsoft destinato ai personal computer basati sul microprocessore Intel.   |
| XIPHIAS  | Società che, mediante il programma ipertestuale Hypercard, ha prodotto un CD-ROM sulla "Storia delle invenzioni e delle scoperte dall'origine ai nostri giorni", esplorabile mediante scale temporali, per parole chiave o legami di tipo geografico. Questo ipertesto ha dimostrato che la libera navigazione nell'universo delle informazioni memorizzate può consentire di compiere delle ricerche e di extrapolare osservazioni originali prima impossibili agli storici. Xiphias ha prodotto anche un altro ipertesto sull'economia e il commercio mondiale. |

| VOCE        | MEMO   |
|-------------|--|
| <b>Z</b>    |  |
| ZANICHELLI  | [Via Irnerio 34, 40126 Bologna] - Società editrice che tra l'altro ha in catalogo alcuni libri che trattano di informatica per la didattica.   |
| ZEROUNO     | Rivista mensile di informatica, edita da Mondadori, che talvolta si è occupata di informatica didattica.   |
| ZILOG       | Società di microelettronica di Campbell (Missouri, USA), fondata dall'italiano F. Faggin, che negli anni ottanta ha prodotto l'avanzato microprocessore Z-80, implementato su numerosi home computer.  |
| ZIP-UNZIP   | Potente software per i sistemi operativi MS-DOS, OS/2 e VMS che consente la compressione e la decompressione dei file memorizzati nelle memorie di massa allo scopo di aumentare la memoria disponibile.   |
| ZOCCOLO     | (Socket) - Base su cui fissare, assicurando il contatto elettrico senza alcuna saldatura, componenti elettronici come i circuiti integrati e le EPROM.   |
| ZOG         | Sistema ipertestuale per la consultazione veloce di data base di tipo didattico-metodologico.  |
| ZUSE KONRAD | (1910) - Scienziato tedesco di Berlino che nel 1941 in Germania costruì lo Z3, uno dei primi calcolatori elettromeccanici programmabili. Le istruzioni erano memorizzate su nastro perforato costituito da pellicole cinematografiche. Creò, anche, il Plankalkul, un linguaggio di programmazione algoritmico, che prevedeva variabili, attribuzioni, istruzioni condizionate e reiterate, procedure con parametri... ritenuto un predecessore dell'ALGOL 60. |
| Z-80        | Microprocessore a 8 bit, derivato dall'intel 8080, che era prodotto dalla società americana Zilog ed era utilizzato col sistema operativo CP/M, molto diffuso negli anni ottanta.  |