



MAGAZINE



# SIMPOSIUM

Giugno 2013 n.10

23

GIUGNO

2013

FESTA

ANNIVERSARIO

Programma

all'interno

PARROCCHIA

DI

VIGNA

DI

VALLE

ORE 17,00

Buon

SIMPOSIUM  
**1**

Compleanno

# 23 giugno 2013

## Programma manifestazione

**Ore 17.00**

Apertura mostra del concorso

Pittura Fotografia Poesia

**Ore 17.30**

Premiazione concorso

Ore 18.30

Esibizione di salsa

Scuola del M°Ugo De Santis

**Ore 19.00**

Aperitivo in musica

In collaborazione con **Epulae**(Accademia enogastronomica) e

**Riccardo Di Salvo** (musicista)

**Ore 20.00**

Pastaparty

Buffet offerto dall'associazione

**Ore 21.00**

Commedia teatrale

**“Mi scappa un desiderio”**

Regia di Emanuela Marrone

Con:

E. Marrone, P. Suberati, L.Ascani, A. D'Onofrio,  
F.Pedaletti, F.Gatti, F. Canini

**Ore 22.30**

Ringraziamenti e saluti con sorpresa finale



Prossimi appuntamenti

**8 giugno**

**TIZIANO**

Scuderie del Quirinale

Via Nazionale 194 Roma

Ingresso+guida 15.50eu

Orario di entrata 9.45

(Appuntamento per il gruppo prenotato è  
alle ore 9.20 davanti alla biglietteria)

# UN ANNO DI SIMPOSIUM

di Fabrizio Pedaletti

E' già passato un anno dalla nascita di Simposium e dal 7 giugno 2012, giorno in cui è nata l'associazione, fino ad oggi, non posso che essere soddisfatto di tutto ciò che siamo riusciti a proporre e realizzare. Lo scopo di inserire una associazione culturale nel nostro tessuto cittadino, nasce dall'esigenza di offrire a molte persone una occasione di condivisione e di crescita culturale, sociale e umana. Sappiamo tutti quanto bisogno c'è di aggregazione, di confronto in questo difficile momento che stiamo attraversando!! Basta fermarsi un attimo, osservare ed analizzare cosa c'è intorno a noi; un "*mondo liquido*", come lo definisce il famoso sociologo Zygmunt Bauman, pieno di transitorietà, di insicurezza esistenziale, di fragilità, di scarso livello culturale che sfocia in modelli comportamentali sempre più inadeguati e indegni di una democrazia e di una società civile e moderna. Questo ci deve far riflettere, far capire e spingerci a ritornare "all'origine" di rapporti sociali leali, semplici, veri, a riscoprire i valori della nostra cultura, letteraria, scientifica,

artistica, ad incentivare un confronto socio-culturale sulle varie tematiche che affliggono la nostra società.

Ecco, dunque, gli obiettivi della nostra associazione, che non sono solo quelli di contribuire all' *"humus culturale"* di ognuno, ma offrire e proporre spazi di condivisione, di socializzazione, di relazione tali da combattere i modelli negativi che, purtroppo, ci circondano. La mia speranza è che sia stato percepito da tutti voi, in questo anno trascorso insieme, lo sforzo di riuscire a trasmettere questi valori, questi concetti.

Mi auguro che in futuro tutti voi possiate contribuire attraverso idee, consigli e proposte a migliorare ed aumentare il potenziale della nostra associazione e divenire protagonisti attivi di questo progetto importante.

Dietro tutto questo c'è un gruppo formato da persone fantastiche:

**Alessandra Ippoliti, Elisabetta Giannini, Maria Teresa Giannini, Orsola D' Acunto, Domenico Canini, Marco Dell'Ova, Natalino Giannini** che insieme, e ognuno con la propria peculiarità, ha proposto idee e progetti sempre più di qualità, suscitando la vostra generosa partecipazione. A questo gruppo rivolgo i miei ringraziamenti soprattutto per aver creduto e credere ancora in questo progetto.

Anche a voi soci e a tutti i collaboratori di **Simposium**, rivolgo un grandissimo ringraziamento per averci sempre sostenuto, supportato attraverso il vostro contributo e la vostra collaborazione e spero vivamente che continuerete a farlo rinnovando la vostra fiducia e fedeltà a **Simposium**.

Grazie a tutti per questo anno insieme.

# RUBRICA

## **‘Vecchio è bello’, la vera rivoluzione in tempo di crisi**

La nostra civiltà si è confusa e invece di far crescere la creazione perché l'uomo sia più felice e sia la migliore immagine di Dio - è questo il mandato che abbiamo - instaura la cultura dell'usa e getta: quello che non serve si getta nella spazzatura, i bambini, gli anziani, con questa eutanasia nascosta che si sta praticando... i più emarginati. Questa è la crisi che stiamo vivendo". Con queste parole, pronunciate il 16 maggio scorso durante un'udienza, Papa Francesco ha focalizzato il problema: viviamo nell'era del 'butta via', materiale e spirituale. E allora se un telefonino ha sei mesi è già vecchio, se una scarpa ha un tacco rotto si butta e non si aggiusta... Almeno fino a poco tempo fa.

Eh sì perché, paradossalmente, proprio 'la crisi che stiamo vivendo' sta imponendo a tutti noi una drastica correzione di rotta. Meno lavoro, meno soldi in tasca, minore possibilità di sprecare. E così si riscoprono abitudini dimenticate e non ci si vergogna più di adattarsi, ingegnandosi e costringendo noi stessi a fare fronte alle



difficoltà. Una recente analisi della Coldiretti ha fatto emergere che nell'ultimo periodo sono crollati del 4% gli acquisti di piatti pronti surgelati e del 3% quelli delle merendine mentre fanno registrare un vero boom quelli di uova e farina (+6%). Segno evidente che, in nome di una sobrietà imposta dalla congiuntura economica, c'è molta più gente che oggi preferisce preparare da sé una torta. E sempre più persone riscoprono il piacere di farsi il pane a casa propria, di coltivare un orto in giardino, si moltiplicano i mercatini del baratto, i siti di vendite a prezzi ribassati su internet, si comincia finalmente a pensare che un'automobile di cinque-sei anni, magari un po' ammaccata ma funzionante, può andare avanti un altro po', si torna a portare le scarpe dal calzolaio e le vecchie bici ad aggiustare. E se esce la nuovissima console di videogiochi, si può aspettare a comprarla, che tanto ci si diverte anche con i vecchi giochi.

Albert Einstein definì la grande crisi del '29 'la più grande benedizione per le persone e le nazioni, perché la crisi porta progressi. La creatività nasce dall'angoscia come il giorno nasce dalla notte oscura. E' nella crisi che sorge l'inventiva, le scoperte e le grandi strategie'. L'unica crisi pericolosa, sottolineò, 'è la tragedia di non voler lottare per superarla'. Ecco, se questa crisi che stiamo vivendo può avere un aspetto positivo, questo è proprio

rappresentato dal diverso modo di considerare ciò che è vecchio. E questa rivoluzione, culturale prima ancora che economica, alla fine porterà finalmente tutti noi a pensare che gli anziani sono 'vecchi' che posseggono la più grande delle ricchezze: l'esperienza e la vita vissuta che insegnano ad affrontare le crisi e le difficoltà.

**Marco**

**Dott.ssa Angela Sgambati**

## **Stile relazionale dei genitori e sviluppo dell'identità**

Cari lettori l'incontro precedente abbiamo posto l'attenzione sul processo di formazione dell'identità personale, è lecito chiedersi quale sia il ruolo di quel complesso intreccio di relazioni familiari e in particolare il ruolo dello stile personale con cui i genitori entrano in relazione con i figli adolescenti che permette di favorire la competenza sociale e il processo di sviluppo dell'identità.

I lavori sviluppati in quest'ambito hanno rilevato, nel comportamento dei genitori, quattro diverse linee di tendenza che definiscono altrettanti stili educativi a cui corrispondono specifiche caratteristiche sia dei bambini sia degli adolescenti. Genitori che adottano uno stile autorevole fondato sulla compresenza di richieste e di sostegno, sono quelli i cui figli, nell'adolescenza, appaiono più competenti, capaci di monitorare le proprie emozioni e meno soggetti alla devianza, diversamente dagli autoritari, permissivi o rifiutanti.

Si tende a ritenere che, almeno per una certa parte e in assenza di eventi che modifichino l'assetto familiare, lo stile genitoriale e il clima che essi sono in grado di creare mantenga una certa

stabilità nel corso dello sviluppo dei figli, pur con alcune variazioni nell'adolescenza, fase in cui le madri tendono sia ad esercitare un maggiore controllo nei confronti dei figli sia a ridurre le proprie manifestazioni esplicite di affetto.

Lo stile genitoriale esercita un'importante influenza anche sullo sviluppo dell'identità personale. Da una ricerca condotta su un ampio campione rappresentativo di adolescenti italiani di età compresa tra i 14 e i 19 anni sono emerse, dalle descrizioni effettuate dai ragazzi stessi, tre stili genitoriali, correlati con lo sviluppo dell'identità nelle sue dimensioni di concetto di sé, sfera affettivo-sessuale, sistema di valori e autonomia.

Una prima tipologia quella del genitore relazionato il cui obiettivo è la crescita autonoma delle motivazioni del figlio, identifica quei genitori capaci di capire i punti di vista o le richieste dell'adolescenti, di prendere in considerazione le sue proposte, apprezzarne i contributi, fornire consigli, senza imporre le proprie ragioni.

Il genitore autocentrato tende, invece, a restare fermo sulle proprie posizioni, nella convinzione di possedere migliori strumenti per comprendere quale sia il bene dei figli e per stabilire le regole alle quali si deve obbedienza e rispetto. Il genitore evasivo appare spesso arrabbiato o deluso e psicologicamente assente.

I dati della ricerca indicano come lo sviluppo dell'identità adolescenziale nelle sue articolazioni di concetto di sé, di maturazione affettivo-sessuale e di costruzione di valori e di

prospettiva futura venga favorita dalle modalità attuate dal genitore relazionato che, diversamente da quelle proprie dei genitori autocentrati ed evasivi, consentono l'elaborazione cognitiva e la maturazione consapevole delle esperienze. La dimensione dell'autonomia, intesa come propensione a conquistare spazi di indipendenza dalla famiglia, non appare connessa all'atteggiamento dei genitori, ma sembra seguire percorsi diversi.

L'importanza del ruolo dei genitori, rispetto a quello svolto dai coetanei o da altre persone significative, viene ribadito anche nelle ricerche che hanno preso in esame alcune circostanze difficili o particolari nelle quali possono trovarsi i figli preadolescenti, come ad esempio una malattia fisica o problemi psicologici. In questi casi il sostegno nelle sue dimensioni di attenzione, affetto e incoraggiamento da parte dei genitori (o almeno da parte di uno solo dei due genitori), svolge un insostituibile ruolo protettivo riducendo l'effetto negativo di eventi di vita delicati o difficili e si configura come un fattore decisivo nello sviluppo della capacità dell'adolescente di far fronte ad eventi stressanti. Tale funzione protettiva si può concretamente esprimere attraverso le funzioni di potenziamento dell'autostima, soprattutto nelle condizioni in cui il figlio debba confrontarsi con un proprio fallimento; l'appoggio diretto e la vicinanza in situazioni stressanti, la stabilità del rapporto affettivo al variare delle circostanze.

Sebbene spesso l'opinione comune sulle relazioni tra genitori e figli nell'adolescenza induca a ritenere che esse siano

caratterizzate da conflitti profondi e gravi, i dati di diverse ricerche interculturali, condotte attraverso interviste realizzate in 10 paesi europei ed extraeuropei, tendono a smentire l'idea che la maggioranza degli adolescenti nutra insoddisfazione verso i genitori. Pur senza negare l'esistenza di conflitti solo un 10% dei ragazzi intervistati riferisce di avere rapporti deteriorati con i genitori contro un 75% che si identifica con loro e ne percepisce la vicinanza affettiva.

Per comprendere questa tendenza generale che ridimensiona il peso del conflitto occorre considerare i contenuti su cui esso si manifesta. I temi su cui vertono le divergenze tra genitori e figli preadolescenti e adolescenti non sembrano molto cambiati rispetto al passato e continuano a riguardare le questioni quotidiane, quali gli orari, il contributo all'organizzazione familiare, l'impegno nello studio, le relazioni con gli amici che richiamano problemi connessi essenzialmente ai livelli di responsabilità e agli spazi di autonomia. Su temi importanti quali i valori dell'istruzione, quelli morali e sociali, e, in parte, quelli politici o relativi alla gestione del denaro e delle scelte sentimentali, il livello di congruenza tra genitori e figli è invece molto o sufficientemente elevato.

Nonostante l'importanza delle relazioni familiari fin qui descritte, occorre sottolineare che dai molti lavori che negli ultimi anni hanno cercato di isolare l'effetto specifico dello stile autorevole o delle influenze dei genitori, rispetto ad altre variabili quali ad esempio le variabili genetiche, le relazioni tra pari e l'ambiente sociale, sembra legittimo concludere che lo sviluppo

adolescenziale è un complesso intergioco di fattori in cui le influenze familiari e non familiari giocano tutte un ruolo importante.

**Dott.ssa Angela Sgambati**

**Cell: 347 6132861**

**E-mail: [angelasgambati@alice.it](mailto:angelasgambati@alice.it)**

# RACCONTIAMO LA SCIENZA

**A cura di Sandro Taglienti**

## **ROB E IL SACRIFICIO DELLA REGINA**

Rob è un robot umanoide di ultima generazione. René è uno scacchista dilettante. Uno di fronte all'altro, osservano con attenzione la scacchiera, muovono i pezzi e discutono. Siamo nel finale della partita.

René - So che sto per perdere: l'inferiorità umana nel gioco degli scacchi rispetto ai moderni computer è cosa conclamata. Già nel 1996 uno di questi sconfisse l'allora campione del mondo Garry Kasparov. E, rispetto ai computer moderni, quello di allora, si chiamava Big Blue, era uno strumento davvero primitivo! In fondo tu sei un sistema meccanico, con i suoi sensi e i suoi muscoli artificiali, guidato da un cervello velocissimo e dotato di una enorme memoria. Pertanto non avrai alcuna difficoltà a vincere la partita.

Rob - Il tuo ragionamento a mio parere manca di logica. Insomma non è chiaro il tuo obiettivo. Sapendo fin



dall'inizio della partita che perderai, e ne sono convinto anche io, perché mi hai voluto sfidare?

René - Il comportamento umano è condizionato da spinte, a volte anche non consapevoli, gli psichiatri le chiamano pulsioni, di natura istintiva, oppure affettiva, indipendenti da stimoli esterni.

Rob - Credo di aver capito: si tratta di qualche cosa che viene prima della logica, insomma, che ne condiziona i primi passi avendo definito uno o più obiettivi.

René - E' più o meno così. E posso già dirti che la principale spinta a sfidarti è stata la curiosità. Soddisfare una curiosità è per noi umani fonte di soddisfazione.

Rob - Anche io sono soddisfatto ogni volta che conseguo un obiettivo.

René - Non capisco: come fa un robot ad essere soddisfatto? Per quanto ne so io la soddisfazione coinvolge aspetti non propriamente materiali, ma tocca la scala dei valori di un individuo. Insomma attiene alla mente e non al corpo. Intanto muovo il mio alfiere.

Rob - Buona mossa! Se non corro ai ripari rischio di perdere: sarebbe una pessima figura, altro che soddisfazione! Comunque ti informo che la mia memoria, riempita in parte dal mio costruttore e continuamente

alimentata dall'esperienza, contiene regole di comportamento che mi è impossibile violare. Contiene anche criteri da adottare in presenza di conflitti tra le regole stesse. Per farti un esempio, anche per voi la legittima difesa è sovraordinata rispetto alla norma che vieta di usare la violenza contro il prossimo. Quanto alla sfida, mi conviene arroccare.

René - Mi sembri in leggera difficoltà. Sei ancora sicuro di vincere?

Rob - Devo ammettere di averti sottovalutato. Infatti ti avevo classificato "mediocre" e quindi, pur avendo molte migliaia di partite già memorizzate, ne ho consultate ben poche. Spero di farcela ugualmente.

René - La descrizione della tua morale (in fondo un sistema articolato e complesso di regole e valori si può definire una morale) mi ha davvero sorpreso. Non è certo paragonabile alla morale di noi uomini, ma è comunque stupefacente.

Rob - Quale sarebbe la differenza rispetto alla vostra morale?

René - Una differenza c'è di certo: tu non hai il libero arbitrio. Ma stai attento alla tua regina piuttosto.

Rob - Faccio fatica a seguirti: che cosa è il libero arbitrio? Intanto muovo il mio cavallo.

René - Ma è possibile che un robot si distragga? Hai perso la regina! Il libero arbitrio è la possibilità di agire in un modo piuttosto che in un altro o un altro ancora. Mi sembra proprio che tu stia perdendo l'incontro. Difendermi dal tuo attacco è davvero facile.

Rob - Ma la scelta tra una azione e un'altra è sempre effettuata in base a criteri, che in qualche modo sono "scritti" dentro di voi. E' il trascorso di ogni individuo a redigerne il codice etico. Quindi quella che appare una libera scelta è in realtà un'operazione logica, semplice e deterministica. Fammi prestare attenzione alla partita. Sento che mi sta sfuggendo di mano. Sto per perdere un altro pezzo importante. Faccio un'altra mossa difensiva.

René - La partita ti è già sfuggita di mano: è matto in tre mosse. Non ci posso credere! Sei davvero certo che un robot, per quanto sofisticato e complesso sia dotato dello stesso libero arbitrio di un essere umano?

Rob - Non fino allo stesso punto: non ho lo stesso numero di sensori di un essere umano, né un sistema nervoso della stessa complessità, né ancora un cervello caratterizzato dalla stessa plasticità. Quindi le mie regole di comportamento sono rozze rispetto alle tue. Questo è certo un limite, ma è al tempo stesso è garanzia di

decisioni più chiare e più immediate. Nel frattempo ti comunico che sono io a darti il matto in tre mosse.

René - Accidenti! mi sono distratto. Ho perso. Ma devi ammettere che se fossi stato attento fino all'ultimo ne saresti uscito sconfitto.

Rob - E' vero. Devo però confessarti che, avendoti classificato "mediocre", mi sono concesso la licenza di giocare a handicap.

René - Alludi alla regina? Allora non si è trattato di un vero e proprio sacrificio.

Rob - Esattamente. Il sacrificio della regina è stato un sacrificio "psicologico". Insomma è servito a darti l'illusione di vincere e a farti perdere concentrazione. La distrazione è una caratteristica tipicamente umana. Noi robot ne siamo esenti e conosciamo questo vostro punto debole.

René - Ho capito: hai trovato il modo di trarre soddisfazione anche incontrando un "mediocre".

# INFORMATICA

**L'INFORMATICA .. vista da vicino**

**Ing. Gino Ferranti**

**Puntata 2: La Logica Binaria**



Abbiamo visto nella puntata precedente che il signor Turing era riuscito a rappresentare, con la sua macchina, un modello scientifico per simulare un processo di elaborazione dati.

Il passo successivo era costituito da come rappresentare i dati di ingresso ed uscita del modello e come codificare le istruzioni da eseguire, in poche parole come creare un nuovo 'linguaggio'. Noi tutti parliamo e scriviamo in migliaia di lingue e di idiomi diversi, ma tutti, a parte qualche eccezione, conosciamo il linguaggio dei numeri, tutti sappiamo contare, esprimiamo gli stessi numeri con parole diverse ma facciamo le operazioni allo stesso identico modo, sapete perché?

Perché la base su cui si fonda il calcolo è sempre la stessa, la base 10, ereditata dagli antichi mercanti che per tenere conto delle merci usavano quello che avevano a portata di mano, le dita, rappresentate da tutte le cifre da 0 a 9.

Ogni volta che finisco le dita, aggiungo 1 a sinistra della rappresentazione del numero e ricomincio, così 11 è  $1 \times 10 + 1$ , 125 è  $1 \times 10 \times 10 + 2 \times 10 + 5$  e così via. Ad ogni cifra corrisponde un elemento della base (10) moltiplicato per se stesso tante volte quante è la sua posizione. Così nel nostro ultimo esempio la cifra 5 che è in posizione zero è moltiplicata per la base elevata allo zero ossia  $10(0) = 1$ , la cifra 2, che è in posizione uno è moltiplicata per 10 elevata alla uno ossia  $10(1) = 10$  e la cifra 1 è moltiplicata per  $10(2) = 100$

Certo però che rappresentare in qualche forma dieci elementi diversi e poi combinarli insieme per far di conto risulta un tantino complicato, e allora si è preso spunto dalla matematica che aveva già studiato un modo equivalente di far di conto con elementi più semplici e più facilmente rappresentabili, semplicemente sostituendo la base; e qual è la base più semplice in assoluto? quella che conta solo due elementi: lo zero e l'uno. La base 2 o binaria.

Ecco allora che se scrivo 101 in base binaria, (ricordatevi che in binario le cifre possibili sono solo 0 e 1), applicando lo stesso procedimento di prima, sostituendo alla base 10 la base 2, avremo  $1 \times 2(2) + 0 \times 2(1) + 1 \times 2(0) = 5$

Divertitevi e controllate come il numero 125 in base 10 sia scritto in binario in questo modo: 1111101



Nel gergo informatico ogni cifra di un numero binario viene chiamato bit. La matematica sviluppa il concetto di calcolo binario in modo fantastico, elaborando rappresentazione dei numeri e delle operazioni in modo completo, tale da consentirci di fare, con il calcolo binario, qualunque operazione siamo abituati a fare con

l'aritmetica e con l'algebra. Con la numerazione binaria si possono rappresentare tutti i numeri interi, con l'opportuno accorgimento di affiancare due numeri binari, uno per la parte decimale e uno per la parte intera, si possono rappresentare tutti i numeri reali. E così per le operazioni. Non andremo nel dettaglio ma per fornire un piccolo esempio, di seguito è riportata una somma di due numeri in binario. Vedete che gli stessi procedimenti del calcolo aritmetico sono riportati nel calcolo binario.

$$\begin{array}{r}
 11100_2 \\
 + 1011_2 \\
 \hline
 100111_2
 \end{array}
 \qquad
 \begin{array}{r}
 28_{10} \\
 + 11_{10} \\
 \hline
 39_{10}
 \end{array}$$

Per poter però utilizzare un linguaggio non è sufficiente rappresentare i numeri, occorre anche poter rappresentare un insieme di caratteri, tipicamente quelli del nostro alfabeto. Gli antichi romani usavano solo 23 caratteri,

	0000	0001	0010	0011	0100	0101	0110	0111	1000	1001	1010	1011	1100	1101	1110	1111
0000:0000	CS [1]			0@P`P									-9E&p			
0000:0001	[2]	!	1AQa9										。アチ△äq			
0000:0010	[3]	"	2BRbr										「イツ×βθ			
0000:0011	[4]	#	3CScs										」ウテεε*			
0000:0100	[5]	\$	4DTdt										、エト†μΩ			
0000:0101	[6]	%	5EUeu										・オナ1εÜ			
0000:0110	[7]	&	6FVfv										ヲカニヨρΣ			
0000:0111	[8]	'	7GŪgw										アキヌヲgπ			
0000:1000	[9]	<	8HXhx										イクネリJ×			
0000:1001	[2]	>	9IYiy										ちケJル"y			
0000:1010	[3]	*	:JZjz										エコハレjチ			
0000:1011	[4]	+	;K[k<										オサヒロ*チ			
0000:1100	[5]	,	<L#l										チシフワチチ			
0000:1101	[6]	-	=M]m>										ユズへンも÷			
0000:1110	[7]	.	>N^n→										ヨセホ"ñ			
0000:1111	[8]	/	?Q_0←										ウツマ"ö			

non conoscendo la J e la W di origine anglosassone mentre la lettera U fece la sua comparsa agli inizi del Rinascimento. Così con 26 caratteri abbiamo il nostro alfabeto, con altri 26 li rappresentiamo in versione maiuscola, poi ci sono i caratteri strani, tipo quelli tedeschi con la tilde sopra il carattere , e poi ci sono le

cifre, e così via. Nel 1968 un ingegnere della IBM propone un sistema di codifica che associa un determinato carattere ad un numero prima a 7 bit poi esteso a 8 bit. Poiché con 8 bit si rappresentano numeri da 0 a 255, con questa codifica si possono rappresentare ben 256 caratteri. Questa codifica diventa poi uno standard mondiale conosciuto come tabella ASCII adottato su tutti i terminali e le tastiere del mondo.

La via per la rappresentazione di un linguaggio e la sua esecuzione su sistemi è aperta. Infatti, nel frattempo, la tecnologia elettronica, sfruttando le proprietà di un materiale particolare, il silicio, realizza i primi transistor elettronici il cui funzionamento, benché complesso, alla fine può essere riassunto in un modo molto semplice: iniettando un po' di corrente in uno dei tre terminali del transistor, negli altri due può scorrere corrente; togliendola, la corrente negli altri due non passa più. In parole povere il transistor funziona come un interruttore e un interruttore, lo sappiamo tutti, ha solo due posizioni: ON e OFF.



La similitudine con il linguaggio binario è evidente. Associando un transistor ad una cifra ( in inglese Digit ) del numero binario questa può assumere solo i due valori ON (pari alla cifra 1) o OFF (pari alla cifra 0). Combinando in vari modi i transistor di un circuito si realizzano anche i primi circuiti di memoria, in grado di mantenere il loro stato anche in assenza di corrente, i circuiti di calcolo per le operazioni come quella vista prima, e così via.

Per inciso, il termine digitale per indicare un sistema, deriva proprio dal termine inglese “digit” ossia cifra, per indicare un sistema in cui tutte le informazioni sono gestite mediante numeri. Un esempio concreto è costituito dallo sviluppo dei sistemi audio. Il sistema analogico è rappresentato dal caro vecchio giradischi in cui la testina di lettura vibrava nei solchi del disco e riproduceva il suono. Nell’era digitale la testina del CD legge un numero (detto campione sonoro) dietro l’altro e li tramuta in segnale audio.

Il nostro orecchio è in grado di ascoltare suoni fino a frequenze di oltre 20 kHz. Esiste un teorema, nel campo delle comunicazioni, secondo cui, basta campionare un segnale al doppio della sua frequenza massima per poterlo ricreare fedelmente. Non a caso i segnali delle schede audio contengono fino a 44100 campioni al secondo, ossia hanno una frequenza di campionamento di 44,1 kHz, il doppio di quella che l’orecchio umano può sentire.

## PICCOLO GLOSSARIO DI INFORMATICA

### ***BAUD***

Leggi “Bood”, unità di misura della velocità di un dispositivo di trasmissione equivalente a un bit al secondo. Più alto è questo valore, più veloce è il modem e meno tempo ci vuole per trasmettere un flusso di dati.

### ***BIOS***

E’ il programma che il microprocessore usa per inizializzare il computer

### ***BIT***

E’ la più piccola unità dati del computer; dice se un transistor (componente dei chip) conduce o meno. In qualità di cifra binaria un BIT può avere 2 valori: 0 oppure 1

### ***BLOG***

E’ l’abbreviazione di WEB LOG e indica un sito web autogestito dove vengono pubblicate in tempo reale notizie, informazioni, opinioni visualizzate in ordine cronologico inverso

### ***BOOT***

E’ la fase che precede il caricamento del sistema operativo e include la diagnosi di sistema e il controllo delle periferiche

### ***BROWSER***

Un programma che fornisce uno strumento per navigare e interagire con i contenuti che si trovano nel WORLDWIDEWEB.

**Esempio tipico è Internet Explorer**

### ***CD ROM***

**Compact Disk- Read Only Memory, ovvero CD che può solo leggere, non scrivere. La capacità max. di un Cd è di 700MB**

### ***CHAT***

**Definisce il tipo di discussioni che gli utenti possono fare attraverso un computer e in maniera sincrona, attraverso dei software specifici o anche attraverso il browser in tempo reale**

### ***CLIENT/SERVER***

**La dizione client/server descrive la relazione che intercorre tra due programmi-Il client fa le richieste il server le soddisfa**

# CINEMA

**A cura di Marco Dell'Ova**

Cari soci, nel periodo del Festival di Cannes vorrei portare alla vostra attenzione un film del 2012 “Re della terra selvaggia”, prodotto negli USA ed uscito nelle nostre sale nel febbraio del 2013.

Il film racconta la storia di una bambina di sei anni Hushpuppy, interpretata dalla brillante e giovanissima Quvenzhané Wallis, cresciuta in una comunità soprannominata Bathtub (La Grande Vasca) ,tra le paludi del Bayou nel profondo degli Stati Uniti e gli antri del Mississippi nella Louisiana meridionale.

La comunità della Grande Vasca rifiuta con fermezza il mondo civilizzato lottando quotidianamente con la forza devastante, ma straordinariamente bella della natura incontaminata.

La ragazzina abbandonata piccolissima dalla madre, viene cresciuta con molta durezza da padre Wink ai confini del mondo civilizzato in un contesto ambientale durissimo e quasi primitivo, dove la sopravvivenza diventa obiettivo principale della propria esistenza.

Così quando l'ennesimo uragano sconvolge la zona portando devastazione e morte e quando il padre viene colpito da un male

misterioso, Hushpuppy riesce a non perdersi d'animo e ad affrontare tutte le sfide che il destino le ha posto sul suo cammino, arrivando a comprendere il suo ruolo nel complesso e misterioso mondo della vita.

Il film "Re della terra selvaggia" è il desiderio del regista Benh Zeitlin di raccontarci l'amore per la vita e per i luoghi incontaminati, affidando la storia a una bambina, anch'essa vera forza della terra, capace di attingere al potere magico della natura per affrontare una serie di prove durissime che fanno parte di un meccanismo delicato e complesso, vale a dire quello della vita.

Buona visione.

# I PIACERI DELLA TAVOLA

**di Elisabetta Giannini**

La ricetta che vi proponiamo questo mese vede un insolito accostamento di carne e frutta. E' un secondo piatto dal gusto esotico dovuto alle spezie, al miele e all'ananas, uniti ad un taglio di carne dal sapore particolarmente delicato: l'arista di maiale. L'ananas è un ingrediente versatile, protagonista di piatti salati e agrodolci sia della cucina italiana che internazionale. Ricca di potassio e vitamine contiene un enzima, la bromelina, che rende velocemente assimilabili le proteine più complesse, come quelle della carne, facilitandone la digestione.

## **SPIEDINO DI ARISTA ALL'ANANAS**

### **Ingredienti:**

8 fette di arista di maiale alte un centimetro

8 fette di ananas fresco

2 foglie di alloro, 1 spicchio d'aglio

1 cucchiaino di miele

1 bicchierino di rum

½ bicchiere di succo di ananas

burro fuso

paprika, sale, olio, vino bianco.

## **Procedimento:**

Pulire l'ananas e tagliare 8 fette. Rosolare l'arista in padella con dell'olio per poco più di un minuto, quindi salare con generosità. Sfumare con il vino e aggiungere l'aglio e l'alloro e lasciar ridurre il sugo prima di spegnere e togliere le fette di carne. Rimettere il sugo sul fuoco aggiungendo il rum, il miele, la paprika e il succo d'ananas e far ridurre ancora un po'. Tenere da parte. Preparare lo spiedino alternando fette di arista a fette di ananas, spennellare con il burro fuso e adagiare su una teglia coperta di carta da forno. Passare in forno per 15/20 minuti per una prima cottura, poi versare sullo spiedino la salsa precedentemente preparata e terminare la cottura per altri 10 minuti in forno. Servire ben caldo.

**IL SOMMELIER**  
**CONSIGLIA**

**di Fabrizio Pedaletti**



Come ben sappiamo, la carne di maiale ha la capacità di abbinarsi splendidamente alla frutta. Oltre all'ananas, l'arista si abbina bene anche alle arance. Vista la presenza della frutta si può accostare a questo piatto sia un vino rosè che un rosso del nord. Per il rosè consiglieri il CERASUOLO DI VITTORIA, per il rosso un CABERNET del Trentino o un LAGRAN dell' Alto Adige.

# IL MENESTRELLO

di Carla Battistini

## RUMORE

Quest'anno, pel concorso der Simposio hanno proposto un tema un po' scabroso è "er rumore", ma che ve pare poco de tradullo in poesia, pittura e foto? So curiosa, a la fine, de guardà quello che l'artri possono inventà.... ma per momento ariva er Menestrello che ve propone armeno 'no stornello: Che d'è, che po' fa rima cò rumore? vengono in mente cose da terore:	Er brivido che fa tremà la tera la colonna sonora de la guera valanghe, toni frane e temporali tempeste, urla de ommini e animali... Poi bombe, spari, grossa confusione risse, proteste e la rivoluzione. Le città so tritate dar rumore e nu lo sente piu'...solo chi more! Però me viene puro da penzà che n'artra arternativa ce po' stà: Zitti, famo silenzio e poi ascortamo	la brezza che ce sfiora piano piano er mare, i fiumi, er canto dell'uccelli canzoni, sinfonie, puro stornelli, er borbottio invitante de la Moka, le pallonate de tu' fijo che gioca, la confusione de 'na tavolata, er ritmo de 'na bella cavarcata, lo stormire der vento tra le fronne, er respiro de chi cò te ce dorme.... Collegamo l'orecchio assieme ar core che er suono non diventi piu' Rumore!!!
---	---	---



Buon compleanno



Associazione Culturale Simposium

Via della selciatella 1 Vigna di Valle - Bracciano

Email: [ass.simposium@gmail.com](mailto:ass.simposium@gmail.com)

Web: [acsimposium.weebly.com](http://acsimposium.weebly.com)

Tel. 327.4533727