

# Rivoluzionario Per Caso Come Ho Creato Linux Solo Per Divertirmi

**Rivoluzionario Per Caso Come Ho Creato Linux Solo Per Divertirmi** Book Review: Unveiling the Power of Words

In a world driven by information and connectivity, the power of words has become more evident than ever. They have the ability to inspire, provoke, and ignite change. Such could be the essence of the book **Rivoluzionario Per Caso Come Ho Creato Linux Solo Per Divertirmi**, a literary masterpiece that delves deep to the significance of words and their affect our lives. Written by a renowned author, this captivating work takes readers on a transformative journey, unraveling the secrets and potential behind every word. In this review, we shall explore the book's key themes, examine its writing style, and analyze its overall affect readers.

Evangelizzare nelle criticità dell'umano Maurizio Marcheselli 2019-09-26T12:42:00+02:00 Questo volume, che raccoglie gli interventi del convegno «Evangelizzare nelle criticità dell'umano», si inserisce nella traiettoria che la Teologia dell'evangelizzazione ha percorso a Bologna dalla seconda metà degli anni '70 a oggi. I contributi della prima parte offrono una lettura del contesto socio-culturale italiano (e, almeno in parte, europeo), individuando alcuni punti critici, per esempio il lavoro, il digitale e l'immigrazione. Messaggio e stile, di fatto, si intrecciano nelle relazioni della seconda e terza parte. La dimensione relazionale della verità, avvicinata in chiave biblica e filosofica, l'aspetto comunitario dell'evangelizzazione e il vangelo come terapia per un uomo ferito focalizzano alcuni contenuti fondamentali dell'annuncio, che sono al tempo stesso modalità intrinseche del suo darsi. Nella terza e ultima parte, gli ambiti della famiglia e dell'educazione vengono accostati come luoghi critici dell'umano in cui leggere - o immettere - segni di speranza, mentre la categoria di ecologia umana viene considerata una risorsa e un'opportunità per l'evangelizzazione.

Idee per diventare informatico. Dalle schede perforate al futuro di internet Ugo Montanari 2007

**Just for fun** Linus Torvalds 2002

*The Genius of Shakespeare* William Frederick

Osborne 1908

**I media digitali** Enrico Menduni

2014-06-13T00:00:00+02:00 Computer, telefonini, Internet, videogiochi, fotografia, tv, lettori mp3, navigatori satellitari: la nostra vita quotidiana è invasa dalle tecnologie digitali, sempre più miniaturizzate, economiche, alla portata di tutti. Si sta realizzando una complessiva ricollocazione dell'intero sistema mediale, con intrecci reciproci sempre più facili e intensi, nell'ambiente generato dal computer, diffuso tramite Internet, incorporato nei mass media. Questo manuale spiega, con linguaggio accessibile e rigore scientifico, che cosa sono e come funzionano i media digitali, in cosa consiste la convergenza multimediale e quali sono le sue conseguenze, le pratiche sociali, i problemi. Vi si troverà non solo il complesso quadro tecnologico in continua evoluzione dei nostri anni, ma anche l'interazione del digitale con i media esistenti e il suo impatto sulle tendenze culturali.

*Just for fun* Linus Torvalds 2002

*Il était une fois Linux* Linus Torvalds 2001 Il y a aujourd'hui dix ans, un étudiant finlandais nommé Linus Torvalds s'enfermait plusieurs mois dans sa chambre, rideaux tirés, pour un long tête-à-tête avec son ordinateur. Le résultat : un nouveau système d'exploitation. Qu'allait-il en faire ? Le garder pour son usage personnel ? Le vendre à une société de logiciels ? Rien de tout cela. Linus décide de rendre le fruit de son travail librement

accessible sur Internet en invitant toute personne intéressée à l'améliorer. L'UNIX libre de Linus, baptisé Linux, était né et avec lui, une nouvelle manière de concevoir les logiciels qui allait bouleverser l'univers de l'informatique. La suite des événements fera date dans l'histoire. Linus Torvalds est devenu la figure emblématique du monde du logiciel libre. Son puissant système d'exploitation est aujourd'hui un acteur de tout premier plan de l'industrie informatique. La méthode de conception utilisée, nourrie de passion volontaire, fait de Linux le plus vaste projet de création collective qui ait jamais existé. Pour la première fois, Linus Torvalds raconte, dans ce livre, son étonnant parcours : sa fascination, tout enfant, pour la calculatrice de son grand-père, professeur de statistiques à l'Université d'Helsinki, sa première rencontre en 1981 avec un ordinateur, un Commodore VIC-20 et bien sûr les circonstances de la création du noyau Linux, le composant essentiel du système GNU/Linux.

### **Just for Fun**

The End of Byzantium Jonathan Harris 2011-01-25 By 1400, the once-mighty Byzantine Empire stood on the verge of destruction. Most of its territories had been lost to the Ottoman Turks, and Constantinople was under close blockade. Against all odds, Byzantium lingered on for another fifty years until 1453, when the Ottomans dramatically toppled the capital's walls. During this bleak and uncertain time, ordinary Byzantines faced difficult decisions to protect their livelihoods and families against the death throes of their homeland. In this evocative and moving book, Jonathan Harris explores individual stories of diplomatic maneuverings, covert defiance, and sheer luck against a backdrop of major historical currents and offers a new perspective on the real reasons behind the fall of this extraordinarily fascinating empire.

*Just for Fun* Linus Torvalds 2002-06-04 Once upon a time Linus Torvalds was a skinny unknown, just another nerdy Helsinki techie who had been fooling around with computers since childhood. Then he wrote a groundbreaking operating system and distributed it via the Internet -- for free. Today Torvalds is an international folk hero. And his

creation LINUX is used by over 12 million people as well as by companies such as IBM. Now, in a narrative that zips along with the speed of e-mail, Torvalds gives a history of his renegade software while candidly revealing the quirky mind of a genius. The result is an engrossing portrayal of a man with a revolutionary vision, who challenges our values and may change our world.

**The Analysis of Film** Raymond Bellour 2000 The Analysis of Film brings together the authors studies of classic Hollywood film. It is a book about the methods of close film analysis, the narrative structure of Hollywood film, Hitchcock's work and the role of women.

*Just for fun* Linus Torvalds 2002

**Leaders in Computing** BCS, The Chartered Institute for IT. 2011 This collection of interviews provides a fascinating insight into the thoughts and ideas of influential figures from the world of IT and computing, such as Sir Tim Berners-Lee, Donald Knuth, Linus Torvalds, Jimmy Wales and Steve Wozniak. It gives an excellent overview of important developments in this diverse field over recent years.

**Protocolli Dei Savi Di Sion** Cesare G. De Michelis 2004-01-01 Published and distributed for the Vidal Sassoon International Center for the Study of Antisemitism The origins of the infamous forgery the Protocols of the Sages of Zion are the subject of much vigorous debate. In this meticulously researched and cogently argued study, Cesare G. De Michelis illuminates its authors and the circumstances of production by focusing on the text itself. De Michelis examines in detail the earliest texts of the Protocols, looking in particular at the historical and structural relationships among them. His research unveils the differing texts of the Protocols and the presumed date of the first forgery. It also yields a greater understanding of the milieu in which the forgery was produced and the identity and motivations of its authors. This volume is a revised and expanded edition of the original, which appeared in Italian. Featured is an arguably archetypal Russian text of the Protocols, which De Michelis pieced together from several publications, based on careful textual analysis.

Machinima For Dummies Hugh Hancock

2007-07-31 Use this book to learn how you can, at little or no expense, make virtually any movie using Machinima. The authors guide you from making your first Machinima movie to a grounding in both conventional filmmaking and Machinima technology that will let you tackle very complex film projects. The book focuses on the following Machinima platforms: The Sims 2: Arguably the most popular Machinima platform of all time, The Sims 2 allows you to tell stories ranging from romance to noir action. World Of Warcraft: Tell your own tales of heroism in the world of Azeroth, following in the footsteps of award-winning Machinima creators and even the makers of South Park. Medieval 2: Total War - This astonishing new game allows you to create Lord of the Rings-scale medieval battle films using just a home computer! MovieStorm: For the first time, unleash the power of Machinima as a professional user using a fully-featured, fully-licensed commercial Machinima platform. You'll be introduced to all aspects of Machinima production, from live filming in a game through the creation of sets, props and characters, as well as the basics of cinematography, storytelling and sound design.

**Open Source** Aldo Del Monte 2011-12-14 Questa breve introduzione si propone di contribuire alla diffusione del Software Open Source presentando, in modo semplice e fruibile da tutti, esempi di sistemi operativi e di software applicativi di larga diffusione. Partendo dai vantaggi di carattere economico riscontrabili dall'utilizzo nella P.A. e nel privato, si accompagna, poi, il lettore alla prova, alla scelta ed alla installazione del Sistema Operativo facendo uso delle modalità "live" e delle macchine virtuali.

**Syntax of Plautus** Wallace Martin Lindsay 1907

**Hackers** Gianluigi Fioriglio 2011 Il presente volume è finalizzato al raggiungimento di diversi obiettivi: operare una ricostruzione critica e unitaria del fenomeno degli hackers; superare le concezioni sensazionalistiche e superficiali che lo hanno travisato; analizzarne gli aspetti involutivi ed evolutivi mettendo in luce i profili giuridicamente rilevanti; valutare il contributo degli hackers e della loro etica alla costruzione della società contemporanea; studiare il ruolo della disobbedienza civile e dell'hacktivismo alla

luce della crisi delle moderne democrazie rappresentative e della società globalizzata; delineare alcune possibili prospettive del fenomeno. Una simile indagine, che abbraccia problematiche diverse, ha richiesto una considerazione unitaria ed interdisciplinare dell'hacking. Caratterizzato da un'etica dirompente, è espressione dell'agire di un uomo che vuole essere artefice del proprio destino e che può contribuire anche a migliorare quello altrui grazie alla condivisione delle proprie idee. In una società caratterizzata da molteplici elementi critici, soprattutto in ambito informatico-giuridico, ciò non è tuttavia facile. Gli effetti della rivoluzione tecnologica hanno infatti modificato la società contemporanea rendendo problematica l'attività di legislatori e magistrati, in un mondo in cui i confini tradizionali fra gli stati sono sempre più labili e quelli digitali quasi inesistenti; in esso sorgono nuovi soggetti che pretendono di far sentire la propria voce e di esprimere consenso e dissenso non solo nel proprio stato e verso i propri rappresentanti ma anche nella società globale. Tuttavia, l'interazione, a diversi livelli, è spesso virtuale e posta in essere mediante strumenti informatici e reti telematiche, in comunità reali e virtuali (inclusi i siti di social network). Il sensazionalismo che caratterizza nuovi e vecchi media ha tuttavia portato a travisare la figura degli hackers, soggetti ben distinti dai criminali informatici ma ad essi normalmente parificati, nonostante la loro etica sia basata su principi che richiamano quelli democratici. Un recupero di tale etica può assumere una fondamentale importanza nella Società dell'informazione, ove molti fenomeni, sinora legati alla materialità della realtà fattuale, assumono valenze nuove in seguito allo sviluppo delle tecnologie informatiche: basti pensare alla disobbedienza civile elettronica, che può diventare una forma assai efficace di espressione del dissenso. In tale quadro, compiutamente analizzato nel presente volume, gli hackers, oggi più che in passato, possono fornire un prezioso apporto nello sviluppo di una società che cambia forse troppo in fretta e contribuire al rispetto di quei principi di democrazia e libertà troppo spesso proclamati e contestualmente violati.

Just for fun Linus Torvalds 2001

**Sicilian Carousel** Lawrence Durrell 2012-06-12 A moving account of friendship and discovery on the island of Sicily from the acclaimed travel writer and bestselling author of The Alexandria Quartet. Despite decades spent writing poetic evocations of the timeless pleasures of life in the Mediterranean, Lawrence Durrell had never set foot on the sea's largest island: mysterious, impenetrable Sicily. For years his friend Martine begged him to visit her on this sun-kissed paradise, and though he always intended to, life inevitably interfered. It took Martine's sudden death to finally bring him to the island's shores. With Martine's letters in his pocket, Durrell signs up for a tour group, hoping to learn the travel habits of those who aren't obsessively devoted to island life. As he treks from sight to sight, dizzy with history and culture, Durrell finds echoes of his past lives in Rhodes, Cyprus, and Corfu.

**La scienza e la rete** Francesca Di Donato 2009  
**La cultura dell'incertezza. Come governare le organizzazioni in un mondo complesso attraverso systems leadership e co-design**

Andrea Guida 2023-01-17 Perché la maggioranza dei progetti di trasformazione digitale fallisce? Come è possibile prendere una decisione rapida e corretta senza avere tutte le informazioni necessarie? Che caratteristiche deve avere la leadership per governare un sistema complesso? Avere systems leadership significa innanzitutto avere la consapevolezza della necessità di nuovi strumenti per affrontare le complessità, le ambiguità e le incertezze della propria organizzazione e del mondo circostante. La chiave è pensare diversamente alle questioni e lavorare insieme in modo più efficace (co-design), per agire nel quotidiano e reagire alle emergenze, in modo più veloce e controllato. La cultura dell'incertezza offre un approccio nuovo alla comprensione dei temi cardine del nostro presente, con le indicazioni dei possibili modi per affrontarli.

**Hackers** Federico Mazzini  
2023-01-13T00:00:00+01:00 L'hacking non nasce con i computer. Già agli inizi del Novecento dei giovani appassionati modificavano i propri apparecchi radio per ottenere prestazioni non

previste dal loro produttore. Alcuni decenni dopo, negli anni '60, si diffondono i 'phone phreaks', degli 'hacker dei telefoni' che prefigurano molte caratteristiche della odierna cultura digitale. Con la diffusione dei PC i gruppi hacker diventano un fenomeno mediatico e di massa. Alla metà degli anni '80, quello che fino ad allora era stato considerato come un 'ragazzo prodigio' si trasforma in una potenziale minaccia come autore di clamorose truffe o altre pratiche criminali. Ma in quegli stessi anni le pratiche hacker cominciano ad assumere un valore politico: nascono il cosiddetto hacktivism e le comunità Free Software e Open Source, che in poco tempo rivoluzioneranno l'industria del software e la cultura digitale nel suo complesso. Oggi il fenomeno hacker è arrivato a occupare un ruolo di primo piano nella geopolitica contemporanea grazie alla nascita di gruppi su scala globale come Anonymous e all'incorporazione dell'hacking nelle strutture militari e di intelligence.

A Mathematician's Lament Paul Lockhart  
2009-04-01 "One of the best critiques of current mathematics education I have ever seen."—Keith Devlin, math columnist on NPR's Morning Edition A brilliant research mathematician who has devoted his career to teaching kids reveals math to be creative and beautiful and rejects standard anxiety-producing teaching methods. Witty and accessible, Paul Lockhart's controversial approach will provoke spirited debate among educators and parents alike and it will alter the way we think about math forever. Paul Lockhart, has taught mathematics at Brown University and UC Santa Cruz. Since 2000, he has dedicated himself to K-12 level students at St. Ann's School in Brooklyn, New York.

**Il paradigma della biblioteca sostenibile**  
Giovanni Di Domenico 2021-11-11 Questo volume raccoglie una serie di saggi dedicati a diversi aspetti della cultura della sostenibilità e agli obiettivi dello sviluppo sostenibile in quanto materia di straordinario interesse - attuale e in ottica futura - anche per la riflessione e la ricerca biblioteconomica, la funzione e i programmi delle biblioteche, gli altri mondi con i quali esse sono in relazione. L'intento è fornire un contributo collettivo di idee e di proposte al ricco dibattito

nazionale e internazionale che si sta sviluppando su questi temi e sulle molte esperienze avviate dalle biblioteche (soluzioni gestionali, nuovi servizi e nuove pratiche di servizio, cimenti educativi ecc.), senza sfuggire ai quesiti e ai cambiamenti imposti dalla pandemia di Covid-19. È possibile costruire un paradigma della biblioteca sostenibile?

*La radio nella rete* Tiziano Bonini 2006

*Essays on Natural History* Charles Waterton 1857

**PorroSoftware - Informatica** Porro Carmine 2016-03-15 Informatica Generale

*Codici e paradigmi per rileggere lo sviluppo locale*

Everardo Minardi 2012-01-12 Questo volume presenta non solo i contributi intermedi dei giovani allievi di un dottorato di ricerca sui temi e i problemi dello sviluppo di comunità e di territori, ma un forte stimolo a riprendere la riflessione sulla necessità di cambiare i paradigmi analitici ed interpretativi dell'insieme di fattori economici, sociali e culturali che entrano in gioco nei processi dello sviluppo locale. I singoli contributi affrontano infatti situazioni di cambiamento, anche traumatico, nella società regionale e nelle comunità locali, mettendo in campo autori, percorsi interpretativi, scelte metodologiche che orientano l'azione di ricerca in senso innovativo sul piano sia teorico sia empirico. Da ciò deriva l'obiettivo di rinnovare l'attenzione e l'interesse per una riconsiderazione sistematica dei modelli e dei paradigmi di analisi, rappresentazione e interpretazione del processo di costruzione sociale dello sviluppo locale; una riflessione che attende altri momenti di approfondimento e di confronto che si intende condurre con chi partecipa attivamente alle partnership al tempo stesso istituzionali e sociali che si rendono protagoniste dello sviluppo inedito di comunità e di territori.

**Reconstructing Ancient Landscape** Sofia Pescarin 2009 This book serves as an up-to-date manual for the ever evolving discipline of digital landscape reconstruction, and shows how digital tools can be used in the interpretation of archaeological data related to past landscapes. It draws on the work of the Italian National Research Councils Lab in Virtual Heritage, illustrating its points with case studies from their research.

**Rebel Code** Glyn Moody 2009-02-18 "Open source" began as the mantra of a small group of idealistic hackers and has blossomed into the all-important slogan for progressive business and computing. This fast-moving narrative starts at ground zero, with the dramatic incubation of open-source software by Linux and its enigmatic creator, Linus Torvalds. With firsthand accounts, it describes how a motley group of programmers managed to shake up the computing universe and cause a radical shift in thinking for the post-Microsoft era. A powerful and engaging tale of innovation versus big business, Rebel Code chronicles the race to create and perfect open-source software, and provides the ideal perch from which to explore the changes that cyberculture has engendered in our society. Based on over fifty interviews with open-source protagonists such as Torvalds and open source guru Richard Stallman, Rebel Code captures the voice and the drama behind one of the most significant business trends in recent memory. *ComEducazione. Conversazioni su comunicazione e educazione* G. Greco 2002

**Gazira Babeli** Domenico Quaranta 2008

**Mercanti di futuro** Carlo Formenti 2002

**Red Hat Linux 9. Con 2 CD-ROM** Bill Ball 2003

**Rivoluzionario per caso. Come ho creato**

**Linux (solo per divertirmi)** Linus Torvalds 2005

**How Computers Really Work** Matthew Justice 2020-12-29 An approachable, hands-on guide to understanding how computers work, from low-level circuits to high-level code. How Computers Really Work is a hands-on guide to the computing ecosystem: everything from circuits to memory and clock signals, machine code, programming languages, operating systems, and the internet. But you won't just read about these concepts, you'll test your knowledge with exercises, and practice what you learn with 41 optional hands-on projects. Build digital circuits, craft a guessing game, convert decimal numbers to binary, examine virtual memory usage, run your own web server, and more. Explore concepts like how to: • Think like a software engineer as you use data to describe a real world concept • Use Ohm's and Kirchhoff's laws to analyze an electrical circuit •

Think like a computer as you practice binary addition and execute a program in your mind, step-by-step The book's projects will have you translate your learning into action, as you:

- Learn how to use a multimeter to measure resistance, current, and voltage
- Build a half adder to see how logical operations in hardware can be combined to perform useful functions
- Write a program in assembly language, then examine the resulting machine code
- Learn to use a debugger, disassemble code, and hack a program to change its behavior without changing the source code
- Use a port scanner to see which internet ports your computer has open
- Run your own server and get a solid crash course on how the web works

And since a picture is worth a thousand bytes, chapters are filled with detailed diagrams and illustrations to help clarify technical complexities. Requirements: The projects require a variety of hardware - electronics projects need a breadboard, power supply, and various circuit components; software projects are performed on a Raspberry Pi. Appendix B contains a complete list. Even if you skip the projects, the book's major concepts are clearly presented in the main text.

Free as in Freedom [Paperback] Sam Williams 2011-11-30 Chronicles the life of the computer programmer, known for the launch of the operating system GNU Project, from his childhood as a gifted student to his crusade for free software.

*The Internet Galaxy* Manuel Castells 2002-10-31

Castells helps us understand how the Internet came into being and how it is affecting every area of human life. This guide reveals the Internet's huge capacity to liberate, but also its possibility to exclude those who do not have access to it.

*Tre in uno* Consolato Pellegrino 2013-03-07

Riuscireste voi, con tutta la fantasia del mondo, a mettere insieme in un unico ragionamento buoi e infinità del continuo, tangram e palloni da calcio? Occorre una bella faccia tosta anche solo a proporlo, non trovate? Certo, se siete abituati a mangiare le favolose torte di nonna Sofia e vi chiamate Andrea, tutto diventa più facile; i buoi fanno parte di leggendarie storie matematiche dell'antica Trinacria, chiamando in causa addirittura Diofanto; il confronto uno-a-uno fra

insiemi continui viene, più che concepito, idealizzato da un tedesco di nome Georg; il tangram, al di là della sua apparenza leggera e giocosa, in realtà nasconde misteri matematici tuttora aperti. E il pallone da calcio? Ma dai, questo lo sa anche nonna Sofia, non ha mica bisogno di un Andrea che glielo spieghi ... Tutti sanno che il pallone da calcio è un icosaedro convesso troncato che ha come facce 20 esagoni e 12 pentagoni regolari; è per questo che Maradona faceva quei goal geniali, per via delle sue indiscusse competenze matematiche: colpiva sempre l'angolo interno di un pentagono; mentre per fare il cucchiaio alla Totti bisogna colpire il centro di un esagono. Lo sanno anche i bambini. Ma se nonna Sofia ha bisogno di essere sorpresa e sedotta dal nipotino Andrea, allora si possono chiamare in causa le coniche, i paradossi, la trisezione dell'angolo generico (con riga e compasso?) e le passeggiate sui ponti di certe famose K-città adagate su P-fiumi. In questo modo c'è materiale succulento da offrire ai fanatici delle letture dei dialoghi: le posizioni non sono più stereotipate e Tito e Luciana, oh pardon, Andrea e Sofia, possono essere tra loro scambiati. Come, come, lettore, non ci stai capendo niente? Oh, bella, dillo a me, che li conosco di persona e che so che sono in tre anche quando dicono d'essere in due; perché non c'è storia, frase, animazione, disegno, aneddoto, citazione, frase, data, formula, teorema, congettura, che Tito non abbia discusso dettagliatissimissimamente con Anna. Quando si sveglia la mattina, lui mica beve il caffè leggendo il quotidiano, come tutti i pensionati del mondo; no, lui racconta ad Anna tutte le elucubrazioni notturne su meccano, gioco, filatelia e gli altri ambiti nei quali ha deciso di inserire le sue storie, che spesso sono storie di storie. (Lei dorme, lui sogna). Solo passato quel vaglio, giunge alla proposta, ne parla anche con Luciana e parte con accuratissima bibliografia e insidiose note micidiali. Ah, le note; si sarebbe potuto fare due volumi, testo e note, sì 457 note a fondo libro, ho detto quattrocentocinquantasette, ciascuna più gustosa e ricca delle altre; ma qualcuno l'ha mai fatto un libro di sole note? Io una volta scrissi un racconto (pubblicato nel mio superpremiato libro Icosaedro), che era formato di 2 righe di testo e di

infinite note a pie' di pagina. Ma io l'ho fatto apposta, Tito no, per lui la nota è nota, serve per entrare in dettaglio, per dire fuori testo quel che il testo non può dire, la chiosa ghiotta, l'appiglio colto, la finezza succulenta, che invoglia il lettore a impegnarsi nell'andare a cercare cercare per sapere sapere. Sono note sfiziose, tutte, ciascuna potrebbe essere un oggetto per un nuovo dialogo fra Sofia ed Andrea. Già lo immagino, un labirinto-dialogo. Dal punto di vista storico c'è di tutto, dagli arpenodapti piramidali agli sferici creatori di giochi matematici, fra i quali spicca il suo beniamino Martin Gardner (che è poi beniamino di tutti noi ... giocherelloni) (e questo avrei potuto metterlo in nota) (e anche questo) (...), da Galileo a Lakatos, da chi si interessa agli aspetti affettivi, a chi vuol dimostrare o contraddire congetture, c'è spazio per tutti. E così, mentre Andrea sorprende questa splendida e cusaniana nonna Sofia (dottamente ignorante) in un dialogo che ha il sapore di un testo socratico-galileiano-lakatosiano a forma di (altro) labirinto, mentre convince noi stessi all'interno di un effetto Droste senza fine, la matematica ti avvince, ti lascia come attonito, intrigante, appunto. Se sai le cose, sei ammaliato dal modo in cui esse sono raccontate e Simplicio ci fa la figura del dilettante; se non le sai, cavolo!, ti prende la frenesia di saperle, perché non è possibile arrivare in fondo ad un periodo ignorando gli infiniti riferimenti e le mille note che illustrano e illuminano gli argomenti trattati, uno per uno. Certo, tutto ciò, scritto in un testo di carta, con copertina, pagine, inchiostro ha il suo fascino, ma anche le sue limitazioni; in un testo di carta, come avrebbe fatto Tito a farci stare le sue animazioni, il pop up, i colori? Lui con le animazioni mica scherza, le costruisce con una pazienza certosina e la usa per spiegare, non per illustrare. Prendete quella del teorema di Pitagora e lasciatevi sorprendere. In un libro di carta,

sarebbe stato impossibile, in uno elettronico tutto è possibile. Nonna Sofia si lascia avvincere dal tangram, ma mai smette di produrre torte e simili leccornie; Andrea non molla mai, te lo immagini a mangiare per punizione tutte le torte preparate da Sofia con immagini ottenute con i sette pezzi tan, parlando e masticando? E che cosa gli diamo da bere e a questo giovane filomatematico mangiatorte? Mistero! E Tito? E Luciana? E Anna? A chi toccano le torte? Le fa forse Tito e Luciana le mangia? Stento a crederlo, credo invece ad una collaborazione su diversi piani. Alla prorompente immaginazione creativa di Tito, che contrasta con la sua pignoleria allucinante e severa ma garbata, si contrappongono le sensate e lungimiranti vedute di Luciana ed Anna. Non c'è immagine, formula, testo, figura, ipotesi, ... che non venga vagliata in modalità multiforme, discussa nei dettagli, anche le singole note, i singoli riferimenti, come solo gli ipercritici creativi sanno fare. Andrea: Nonna, e allora, ti piace la matematica? Sofia: Sì, adesso devo proprio dire di sì. Ma non è la matematica che pensavo io, questa è una matematica davvero intrigante, non noiosa e piena di stereotipi. Andrea: Certo nonna, è sempre così quando ci mette lo zampino zio Tito. Sofia: Imparare questa matematica mi piace, mi dà soddisfazione, risponde a tante curiosità. Ma adesso è così la matematica che si fa a scuola? Andrea: Non lo so quel che avviene nelle altre scuole, nella mia classe no. Sofia: Ma è proprio vero che c'è un legame fra matematica e arte, letteratura e poesia? Andrea: Ma certo, nonna, come fai a dubitarne, dopo tutti gli esempi che ti ho dato? Diamo questo dialogo in mano a tutta quella gente che ... "io la matematica non", e stiamo a vedere quante Sofie emergono. Bruno D'Amore, già professore ordinario, PhD in Mathematics Education Docente di "Didattica della Matematica" Dipartimento di Matematica - Università di Bologna