



### Informazioni generali:

**SuperTux:** È un videogioco a piattaforme bidimensionale, freeware, open source, libero e multiplatforma. Il gioco ricorda, per grafica e modalità di gioco, il ben noto Super Mario Bros., con la sostanziale differenza che il protagonista non è un idraulico bensì Tux, il pinguino del logo del kernel Linux.



**Descrizione:** Il giocatore dovrà guidare il pinguino (Tux), attraverso una terra ghiacciata chiamata Icyland, nell'affrontare molteplici avventure in 26 differenti livelli, due mondi e isole aggiuntive, superando ostacoli mobili e combattendo contro 10 diversi nemici, durante un viaggio intrapreso per salvare la sua amata Penny, rapita dall'acerrimo nemico, Nolik. Il gioco, distribuito con licenza GNU GPL, è disponibile per piattaforme GNU/Linux, macOS e Microsoft Windows e prevede la possibilità di creare nuovi livelli attraverso un potente ed intuitivo editor, non presente però nella nuova versione. La versione corrente, la 0.6.1 (detta anche Milestone 2, la quale è una versione ancora in via di sviluppo) è stata pubblicata il 15 dicembre 2019. Nelle vecchie versioni, che precedevano la milestone 2, Tux aveva quattro vite a disposizione e qualche minuto di tempo, dopodiché doveva ri-iniziare tutti i livelli e moriva automaticamente, mentre nella versione nuova non si ha il tempo (tranne in alcuni livelli) e non ci sono vite. Con la versione 0.5.0 è stato incluso un editor che permette di creare livelli personalizzati (in precedenza andava scaricato a parte).

**SuperTuxKart:** È un videogioco, un simulatore di guida, open source e multiplatforma. È un software libero, programmato principalmente per il sistema operativo Linux, ma disponibile anche per Microsoft Windows, macOS e Android. Il gioco si ispira alle meccaniche di gioco di Mario Kart, un prodotto commerciale sviluppato da Nintendo. **Storia.** Tra aprile 2000 e marzo 2004, il programmatore Steve Baker e suo figlio Oliver crearono un semplice videogioco di corsa intitolato TuxKart, incentrato sulla figura del pinguino Tux, simbolo e mascotte del sistema operativo Linux. In seguito, il progetto TuxKart fu decretato come «Gioco del mese» dal sito Linux Game Tome. Questo portò numerosi programmatori a collaborare, causando però un disaccordo generale. Il gioco, che soffriva di numerosi errori di programmazione, fu abbandonato fino al 2006, quando Joerg Henrichs decise di riprenderne lo sviluppo. Il gioco fu rinominato SuperTuxKart. Il 28 ottobre 2017 ne viene annunciata una versione anche per Android.

*Clicca per maggiori informazioni su **SuperTux***







**[Facoltativo]** → |  **Tux Paint**  |: Tux Paint è un software multi piattaforma di disegno libero e gratuito, vincitore di numerosi premi, dedicato ai bambini dai 3 ai 12 anni (dalla scuola materna alla scuola secondaria di primo grado). Tux Paint è usato nelle scuole di tutto il mondo come attività di disegno al computer. Combina un'interfaccia facile da usare, effetti sonori divertenti e un simpatico personaggio animato che guida i bambini nell'uso del programma. Tux Paint è un software gratuito, Open Source, distribuito secondo i termini della licenza GNU General Public License. È sviluppato da volontari di tutto il mondo. Noi lavoriamo su questo programma come atto d'amore, con la speranza che tutti possano trovarlo utile e condividerlo con la famiglia e gli amici. Dato che Tux Paint (compresi altri software liberi) sono gratuiti e privi di limitazioni, le scuole possono usarlo oggi, senza dover attendere ordini o acquisti. Inoltre ai bambini viene presentato un foglio bianco e una grande varietà di strumenti per incoraggiarli ad esprimere la propria creatività (*Il software è stato considerato il migliore al mondo e ha ottenuto circa cinque stelle in tutto il globo nelle votazioni: |★★★★★|*).

*Clicca per maggiori informazioni su **TuxPaint** (Consigliato per l'infanzia)*



 **Clicca QUI per scaricare SuperTux**  
**(Windows Only)** 

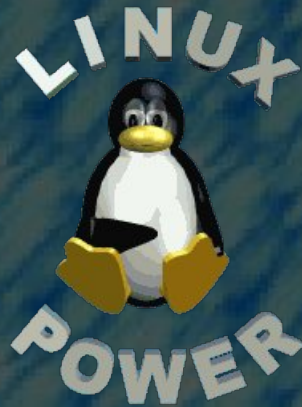
 **Clicca QUI per il mirror alternativo** 

 **Sito ufficiale super tux kart** 

 **Clicca QUI per scaricare TuxPaint**  
**(Facoltativo)** 



 [Clicca QUI per il mirror alternativo](#) 



 [Clicca qui per scaricare le mods](#) 



## Linux e l'open source:

**Introduzione:** Linux è un sistema operativo, ovvero quell'insieme di programmi essenziali per far funzionare il computer e farci qualcosa di utile o divertente. È una alternativa a Windows e a MacOS, e può essere installato al loro posto (o insieme, sullo stesso computer).

Più in generale Linux è il primo rappresentante del software cosiddetto "libero" ("free-software", in inglese), ovvero quel software che viene distribuito con una licenza che ne permette non solo l'utilizzo da parte di chiunque ed in qualsiasi circostanza ma anche la modifica, la copia e l'analisi.

**Versatilità:** Linux è tipicamente usato come termine generico per indicare un sistema operativo con determinate qualità, nel concreto esistono le distribuzioni. Queste sono raccolte di software (software libero, si intende!) selezionato e predisposto per essere installato ed utilizzato nel modo più semplice possibile da parte degli utenti, fornendo una serie di strumenti essenziali per iniziare fin dall'inizio a usare il proprio PC nel pieno del potenziale.

Le distribuzioni Linux sono innumerevoli, ed ognuna si differenzia dall'altra per le scelte sul software installato di default, per le configurazioni iniziali, per essere maggiormente orientate alla facilità di utilizzo o all'ottimizzazione delle risorse del computer. Scegline una, e visita il sito per scaricare (gratuitamente e legalmente) il CD da masterizzare, provare, installare, e poi passare ad un amico!

Pressoché tutti i programmi installabili sono già tradotti in italiano, e per alcune di queste distribuzioni sono disponibili anche le versioni "live" che è possibile eseguire in modo temporaneo da un CD o da una chiavetta USB senza bisogno di installare nulla permanentemente sul proprio computer: provare per credere!

**Ambiti differenti:** Nel tempo il concetto di "software libero" ha contaminato svariati altri campi, ed è principio ispiratore di numerose iniziative analoghe: le Creative Commons sono licenze che applicano gli stessi meccanismi di riutilizzo e condivisione alle opere artistiche (musica, video, testi...), Wikipedia è l'enciclopedia online cui tutti possono partecipare e da cui tutti possono attingere contenuti, *OpenStreetMap* è la mappa fatta e costantemente arricchita dagli utenti e liberamente utilizzabile in ogni contesto...

Ci sono tanti modi per reclamare la propria libertà digitale, ma tutto dipende dalle tue scelte e dalla tua volontà.

**Le distribuzioni:** "Linux" è un termine tecnico che identifica il componente essenziale del sistema operativo (il "kernel"), e per estensione con "Linux" (o "GNU/Linux") si identificano tutti i sistemi operativi costruiti su di esso e cui sono aggiunti



applicativi più o meno specifici per un determinato contesto, ambienti grafici più semplici oppure più performanti, ed una serie di componenti. Tali sfumature sono dette "distribuzioni" (o, in gergo, distro), e ne esistono a centinaia.

**La Community:** In Italia si trova una ricca e folta community di sostenitori, utenti, professionisti ed appassionati di Linux e del software libero, che ciascuno a modo proprio svolgono attività di divulgazione, informazione e supporto tecnico. Li si può trovare aggregati in "Linux User Group" (in breve, LUG), HackLab, associazioni no-profit e gruppi di varia natura.



**Installazione:** Installare Linux è più facile di quanto generalmente non si pensi, ma è bene conoscere alcuni termini ed alcune nozioni per ottenere il miglior risultato possibile ed essere in grado di comprendere la documentazione che si trova su Internet.

Per iniziare: È necessario scegliere la propria distribuzione; una volta scaricato il DVD installabile dal relativo sito della distribuzione, lo si può masterizzare o riversarlo su una chiavetta USB (per comodità, perché è più veloce, o perché il computer su cui si vuole installare non ha un lettore ottico); è possibile installare più sistemi operativi sullo stesso computer (ad esempio: Windows e Linux, o diverse distribuzioni Linux), e procedere con una nuova installazione preservando quelle esistenti. In tale configurazione, chiamata "dual-boot", all'avvio del PC sarà possibile selezionare il sistema da far avviare tra quelli presenti; è raccomandato effettuare un backup dei dati (documenti, foto, video...) ospitati sul computer prima di proseguire: l'installazione di un nuovo sistema operativo comporta la cancellazione di tutto ciò che si trova sul disco rigido, e anche se si procede con una installazione in dual-boot (preservando dunque l'ambiente ed i dati esistenti) può comunque capitare di perdere qualcosa se non si presta attenzione. Assicurati dunque di copiare tutto quello che non vuoi assolutamente perdere su un disco esterno, su un'altra chiavetta USB, su un altro computer o comunque altrove!; se incontri difficoltà, contatta il Linux Users Group più vicino a casa o consulta la documentazione specifica per la distribuzione che hai scelto.

Inserendo il DVD o la chiavetta USB bisogna far partire il computer (in gergo: "bootare", da "to boot", che in inglese sta appunto per "avviare") da tale supporto. A seconda di come è configurato il BIOS (il micro-programma contenuto nel computer che fa partire tutto il resto) essi potrebbero essere rilevati ed avviati automaticamente oppure potrebbe essere necessario premere un qualche tasto sulla tastiera durante la fase di accensione della macchina. Tale tasto varia da modello a modello, comunemente è ESC o F12, spesso viene mostrato nella rapida schermata di avvio vicino alla dicitura "Boot Options" o "Boot Menu".

Se parte il dispositivo giusto si dovrebbe vedere una schermata di avvio, e aspettando pochi secondi il sistema parte in modalità "live": l'intero ambiente è utilizzabile, ma le modifiche fatte alle configurazioni o ai files restano in RAM (la memoria volatile del computer) e vengono perse quando il computer viene spento o riavviato. Questa modalità è particolarmente comoda per provare empiricamente Linux, dare una occhiata alle applicazioni installate di default e verificare che tutte le componenti hardware funzionino.

Terminato il giro di perlustrazione, si può cliccare sull'icona "Installa" presente sul desktop.

La prima cosa che viene chiesta è la lingua con la quale proseguire l'installazione, e che sarà pre-configurata come lingua sul sistema installato. Ovviamente nell'elenco si trova anche l'italiano! Selezionando una lingua diversa dall'inglese verranno successivamente scaricati da Internet i files delle traduzioni, che per ovvi motivi di spazio disponibile non si trovano tutte sul DVD di installazione.

Viene verificato che sul disco rigido ci sia abbastanza spazio per ospitare la nuova installazione, e che il computer sia connesso ad Internet onde poter scaricare i suddetti files delle traduzioni e gli ultimi aggiornamenti disponibili.

Indicativamente una installazione desktop di Linux occupa circa 5 gigabytes, ma è consigliato (ed in alcuni casi obbligatorio) averne almeno 10 liberi. In basso a destra, vicino alla data e all'icona del volume audio, si trova l'icona per la connessione: se il computer viene attaccato ad un cavo ethernet a sua volta connesso il sistema provvederà ad auto-configurarsi, altrimenti - se si vuole ad esempio usare una rete wireless - bisogna cliccare su di essa, selezionare la rete desiderata ed immettere l'eventuale password.

Il passaggio più delicato dell'operazione è quello del "partizionamento", ovvero la divisione dello spazio sul disco rigido in diverse aree che ospiteranno diversi contenuti o diversi sistemi operativi. Alcune distribuzioni offrono in questa fase dell'installazione delle opzioni per partizionare il disco in modo automatico, cancellando tutti i dati esistenti o installando preservando il sistema esistente; altre prevedono il partizionamento automatico solo per una installazione completa, ed occorre procedere manualmente alla suddivisione del disco se si vogliono conservare delle parti esistenti. Naturalmente è consigliabile lasciar fare automaticamente al sistema laddove possibile, in caso di dubbio è bene documentarsi più approfonditamente. Una volta confermato il nuovo partizionamento del disco, non sarà più possibile tornare indietro! Mentre l'installer inizia a copiare sul disco rigido i files necessari per l'installazione, vengono chieste alcune informazioni aggiuntive come il proprio fuso orario e la configurazione della propria tastiera. Se all'inizio è stata scelta la lingua italiana è presumibile che a questo punto siano già stati selezionati il fuso orario di Roma e la tastiera italiana (che diversamente ad altri layout internazionali ha le lettere accentate).

Vengono a questo punto chiesti uno username ed una password del primo utente che verrà inizializzato, il quale spesso è quello ad avere permessi di amministrazione completi. Terminata l'installazione si potranno successivamente aggiungere altri utenti, ciascuno con la propria area riservata per i dati e con permessi diversi sul resto del sistema.

Non resta che aspettare ancora qualche minuto per il trasferimento completo dei files, il download delle traduzioni e degli aggiornamenti e la finalizzazione dell'installazione. Il processo completo dall'inizio alla fine raramente dura più di un'ora, più spesso mezz'ora, molto dipende ovviamente dalla velocità della connessione ad Internet.

Completata l'installazione il sistema proporrà di riavviare il computer per accedere al nuovo ambiente appena predisposto:





**Linux per la scuola:** *La scuola è ad un bivio, scegli TU la strada=*

*[Costosi Gadgets/Monopolio culturale/Dipendenza tecnologica | Innovazione didattica/Libertà e creatività/Consapevolezza digitale].*

**Fornitori per la Scuola:** Esistono tante applicazioni libere per la scuola, che possono essere installate ed usate autonomamente su un proprio server, ma non è sempre semplice gestirle da soli né tanto-meno trovare un referente tecnico che possa provvedere a installazione, hosting e manutenzione continuativa nel tempo. Per questo è stata allestita la pagina [scuola.linux.it/fornitori](http://scuola.linux.it/fornitori), destinata ad aggregare le piccole e medie imprese in grado di offrire questo genere di servizi e cui rivolgersi in caso di necessità. Per godere di tutti i vantaggi del software libero (tutela dei dati, indipendenza dai fornitori, configurabilità e personalizzazione) potendo comunque contare su un supporto professionale. L'indice è aperto a tutte le realtà che vogliono essere elencate per farsi trovare più facilmente, dalle scuole ma non solo (enti di formazione, scuole private e analoghi).



### Software Libero:

Il termine "software libero" (o "free-software", in inglese) identifica una ben specifica categoria di applicazioni software, caratterizzate dal fatto che la licenza d'uso con cui vengono distribuite (il "contratto" che descrive il rapporto dell'utente nei confronti dell'applicazione stessa e del suo autore) garantiscono sempre almeno quattro libertà fondamentali:

- ☛ Libertà di eseguire il programma per qualsiasi scopo.
- ☛ Libertà di studiare il programma e modificarlo.
- ☛ Libertà di ridistribuire copie del programma.
- ☛ Libertà di migliorare il programma e di distribuirne pubblicamente i miglioramenti.

Tali libertà concesse hanno un prerequisito implicito: chi adopera il software deve avere accesso al suo relativo codice sorgente, ovvero alle istruzioni - formalizzate secondo un linguaggio di programmazione, leggibile ed interpretabile da chiunque abbia qualche competenza in materia - che determinano l'esatto comportamento del programma. Dunque il "software libero" è qualcosa di diverso dal "software gratuito" (o "freeware", in inglese): la disponibilità del suo codice sorgente è la discriminante fondamentale. In generale, ciò che non è "software libero", e non garantisce dunque le suddette libertà all'utente, è detto "software proprietario" (indipendentemente che sia gratuito o a pagamento). Il software proprietario è una scatola chiusa, e non è dato di sapere come funziona e cosa fa mentre è in esecuzione. Il software libero, essendo distribuito insieme al codice sorgente, può essere analizzato, revisionato, ma anche studiato e, alla bisogna, modificato.

Il software proprietario spesso viene rilasciato con il divieto a ridistribuirlo: solo chi lo ha prodotto ha diritto di darlo ad altri, o meglio di concederne ad altri la licenza di utilizzarlo. Viceversa chi entra in possesso di software libero può sempre a sua volta ridistribuirlo, dietro pagamento oppure gratuitamente, nella versione originale oppure con le sue modifiche, legalmente e nel pieno rispetto della legge.

Solo chi ha realizzato un software proprietario è in possesso del suo relativo codice sorgente, e può dunque modificarlo su richiesta (sempre che ne abbia l'intenzione, e fissando il prezzo che vuole essendo in posizione di monopolio assoluto). Un software libero invece può essere modificato da chiunque ne abbia le competenze, ed in mancanza di competenze ci si può rivolgere a chi offre il prezzo o le condizioni migliori per svolgere il lavoro.

Le risorse investite in un software proprietario, per estenderlo o per estenderne la sua conoscenza, vanno ad esclusivo appannaggio del suo autore, che ne detiene tutti i diritti di uso e ridistribuzione. Ciò che viene investito in un software libero (in termini di correzioni, migliorie, segnalazioni, documentazione, plugin e moduli aggiuntivi...) va invece a beneficio di tutti coloro che lo usano.

Tutti i prodotti software possono aver bisogno di assistenza, supporto e manutenzione, e questi servizi possono essere una spesa. Ma il software proprietario si acquista per licenza d'uso, la quale può essere revocata in modo arbitrario o avere una scadenza e deve dunque essere pagata più e più volte, solitamente a cadenza annuale, senza ottenerne alcun reale valore aggiunto.

**Per l'istruzione:** Il software libero è software distribuito con una licenza che ne permette l'utilizzo incondizionato, l'analisi



del comportamento, la sua modifica, e la libera redistribuzione. Per quanto questi possano apparire dettagli di carattere tecnico essi hanno un grosso impatto, ed ancor più in contesto scolastico:

- ☞ È lecito (ed anzi incoraggiato!) fornirne copie gratuite ai propri studenti affinché possano usare anche a casa i programmi visti in aula, per fare i compiti o per studiare. Succede ancora troppo spesso che qualche docente scelga, solitamente per abitudine, di adottare applicazioni didattiche proprietarie e a pagamento, e sfacciatamente ne faccia circolare copie pirata tra i propri studenti: dalla scuola ci si aspetterebbe un diverso approccio nei confronti del concetto di "legalità".
- ☞ Essendo analizzabile e modificabile può diventare esso stesso oggetto di studio e di discussione in classe. Il modello di sviluppo open-source, condiviso e collaborativo, può essere applicato come modello didattico vincente per la scuola del XXI secolo, e non necessariamente solo per il software.
- ☞ Le applicazioni che implementano servizi di condivisione, di files o di contenuti, possono essere installate localmente nella rete della scuola, del laboratorio o nella singola classe, anziché essere fruite via Internet. In questo modo anche le scuole che non hanno sufficiente connettività per gestire decine di classi con centinaia di studenti non devono rinunciare a tali utili strumenti.
- ☞ Non è dato sapere cosa fa una applicazione o un servizio chiuso e proprietario nei confronti delle informazioni che vengono lì caricate e gestite, e spesso le "condizioni d'uso" non sono (deliberatamente) molto chiare a tal proposito. Con un evidente impatto negativo nei confronti della privacy, tema estremamente delicato soprattutto quando si ha a che fare con dei minori.

**Mi hanno detto che:** *"i ragazzi devono imparare ad usare i programmi che si troveranno ad usare nel mondo del lavoro".*

A seconda del tipo di scuola in cui insegni, e considerando che molti dei tuoi studenti vorranno frequentare l'università prima di cercarsi un lavoro, passeranno ancora almeno 5 anni prima che qualcuno in un ufficio o in una agenzia gli dica quali programmi usare. Per non contare tutti gli anni che ancora passeranno prima che essi vadano in pensione. In tale lasso di tempo i programmi usati "nel mondo del lavoro" cambieranno ancora centinaia di volte. Windows 7 è completamente diverso da Windows 8, che è completamente diverso da Windows 10. Office 2003 è completamente diverso da Office 2010, che è completamente diverso da Office 365. Ogni release di Photoshop o di AutoCAD introduce differenze e modifiche. Il punto non è ammaestrare i ragazzi su una certa versione di un certo programma, ma abituarli ad adattarsi agli strumenti (informatici, ma non solo) che man mano si troveranno davanti nel corso della vita. Tanto vale iniziare a farlo usando soluzioni gratuite e liberamente accessibili!

*"esistono pacchetti "educational" offerti dalle aziende per avere licenze a prezzo scontato, o addirittura gratuitamente".* Le quali licenze dovranno poi essere profumatamente pagate non appena il tuo studente non sarà più studente. I pacchetti "educational" sono lo strumento con cui i produttori di software proprietario sfruttano la scuola come vettore promozionale e commerciale, preparando il proprio mercato per il futuro; essi non sono una opportunità per la scuola, ma per chi riesce ad ottenere tale risultato facendolo pure passare per generoso gesto di altruismo. Per non parlare delle applicazioni inizialmente fornite gratuitamente che poi diventano a pagamento dopo qualche versione: i files con esse realizzati potranno essere aperti e consultati solo con quelle, e non potrai far altro che pagare (o rifare daccapo il tuo lavoro). *"dopotutto, finché uso i programmi in classe con gli studenti, posso anche piratarli".* Bel valore educativo! La pirateria software a scuola è una piaga molto più diffusa di quanto non si pensi, e non pochi sono i docenti che, un po' per cattiva abitudine ed un po' per scarsa deontologia, non si fanno scrupoli ad installare applicazioni pirata nei laboratori o, pure peggio, a distribuirle tra gli studenti. È evidente la gravità di tale atto, tanto più se perpetrato in un contesto come quello scolastico, preposto all'educazione non solo didattica, ma anche civile.

□

---

□ **Clicca QUI per scaricare Secret Maryo Chronicles (GPL)** □

---



**Ubuntu:** Ubuntu come ci ricorda il World Forum of Civil Society Networks è una antica parola africana di umanità a favore della premura, della condivisione e dell'essere in armonia con tutto il creato.

Come ideale promuove la cooperazione tra individui, culture e nazioni.

Ubuntu è una parola sub-sahariana del linguaggio Bantu. Bantu sta per popolo che va dal Camerun fino al Sud Africa. Ma



ubuntu è anche un concetto che deriva dagli idiomi Zulu e Xhosa.

Ma cosa vuol dire ubuntu?

Nelson Mandela nel suo filmato ( contenuto nella distrò di ubuntu ) cerca di spiegarcelo.

è la verità universale, è uno stile di vita. Sostiene il concetto di società aperta.

Nei giorni passati quando eravamo giovani un viaggiatore attraverso il paese fermandosi in un villaggio non avrebbe dovuto chiedere acqua e cibo. Una volta fermatosi la gente gli avrebbe offerto cibo intrattenendolo. Questo è un aspetto di ubuntu ma ha diversi altri aspetti:

Rispetto; Utilità; Condivisione; Comunità; Preoccupazione; Fiducia; Altruismo.

Ubuntu non vuole dire che la gente non possa preoccuparsi di se stessa. La domanda è vi state quindi muovendo in modo che la comunità intorno a voi sia capace di e possa migliorare? Queste sono le cose importanti della vita. E se potete farlo avete fatto qualcosa di molto importante che sarà apprezzato.

Ubuntu implica due elementi fondamentali che sono Condivisione e Collaborazione.

Umuntu ngumuntu ngabantu ( una persona è persona attraverso gli occhi di un'altra persona )

Si è persona attraverso altre persone. Muntu sta per persona - uomo.

Si cerca di capire la persona in una sorta di umanità comunale o relazionale.

Ognuno è qualcuno grazie alle altre persone.

Ubuntu è quindi una ideologia morale del Sud Africa localizzata sulla lealtà e sulle relazioni delle persone.

Una traduzione approssimativa del principio di Ubuntu è umanità attraverso gli altri.

La fede in un legame universale di partecipazione che lega tutta l'umanità.

La definizione dell'Arcivescovo Desmond Tutu, premio Nobel per la pace:

Una persona con Ubuntu è aperta disponibile agli altri, solidale con gli altri, non dubita che gli altri siano validi e buoni, perché ha quella sicurezza che deriva dal sapere di appartenere ad un tutto più grande e che siamo feriti quando gli altri sono umiliati o feriti o torturati od oppressi.

Da wikipedia italia possiamo trarre alcune interpretazioni del principio di ubuntu:

Io sono perché noi siamo.

Io sono ciò che sono per merito di ciò che siamo tutti.

Umanità verso gli altri.

A cui possiamo aggiungere:

Una persona diviene umana attraverso le altre persone.

Una persona è una persona a causa delle altre persone.

Una definizione generalmente accettata è anche: la credenza di un legame universale di scambio che unisce l'intera umanità.

Quando si parla di Ubuntu si parla anche di un concetto religioso. Secondo Louw la massima Zulu Umuntu ngumuntu ngabantu ( una persona è una tramite- per mezzo delle altre ) nel contesto africano suggerisce che la persona deve diventare tale comportandosi con il resto dell'umanità in modo conforme al rispetto degli antenati ed in loro venerazione.

**Ubuntu Filosofia Africana:** Ubuntu, parola bantu, definisce cosa significa essere davvero umano. Affermiamo la nostra umanità quando riconosciamo quella degli altri. Nell'Africa meridionale un nuovo vocabolo sta entrando in campo per dare una mano alla comprensione del muntu ( uomo - persona ). Questo nuovo vocabolo è Ubuntu. Partendo dal proverbio si è persona attraverso le altre persone si elabora un concetto comunale normativo della persona. Si cerca di capire il muntu inserendolo nell'ubuntu, una sorta di umanità comunale o relazionale. È quindi una filosofia africana tradizionale che ci offre una comprensione di noi stessi in rapporto con il mondo. Secondo Ubuntu esiste un legame comune tra noi tutti ed è attraverso questo legame con la nostra iterazione con i nostri simili esseri umani che scopriamo le nostre proprie qualità umane. Affermiamo la nostra umanità quando riconosciamo quella degli altri. Una persona con Ubuntu come ci ricorda l'arcivescovo Desmond Tutu è una persona che dà il benvenuto, ospitale, calda e generosa, desiderosa di condividere. È gente aperta agli altri. La qualità di ubuntu da elasticità alla gente permettendo loro di sopravvivere ed emergere ancora come essere umani malgrado tutti gli sforzi di disumanizzarli. La gente sa di appartenere ad un insieme più grande e che quando questo è umiliato anche loro ne sono umiliati.

Coloro i quali sostengono il principio dell'ubuntu, durante la loro vita, potranno raggiungere nella morte, un'unità con quelli che sono ancora vivi.

Ubuntu può essere un termine attualmente sovra-usato ed alla moda ma il suo cuore principale - la credenza di un legame universale di compartecipazione, che collega tutta l'unità è senza tempo. Ubuntu parla di efficacia, di riconciliazione, di condivisione della verità e critica amorevole, onorabilità dei sentimenti e celebrazione delle differenze.

Affronta il futuro con speranza e riservatezza.

Agire in solidarietà con i deboli ed i poveri ed aiutare i membri della comunità a comportarsi in particolar modo per il bene comune. Le comunità indiane ed ebraiche degli Afrikaner. tutte hanno avuto valori affini allo spirito di Ubuntu.

Ubuntu è anche eredità. È una visione umanitaria dell'Africa dell'Apartheid, dei suoi conflitti interni ed del suo superamento.

Dimenticando la nostra eredità ci condanniamo a trasformarci in un popolo senza passato, senza identità. senza cultura, senza tradizione.

Vivere gli ideali abbracciati dalla nostra eredità di ubuntu posiziona gli africani come esempio morale per il 21esimo secolo.

Abbracciando l'ethos una persona è una persona attraverso le gente, ( è una persona soltanto una persona con i suoi rapporti verso gli altri ), possiamo mostrare al mondo un senso migliore il senso africano.

**Funzione Politica di Ubuntu:** Anche Bill Clinton al congresso del lavoro ha parlato di ubuntu. La società è importante a causa di ubuntu. È una parola che descrive una visione del mondo africano e si traduce sono perché siete, e significa che gli individui hanno bisogno delle altre persone per essere completi. Aver bisogno di stare intorno ad altri per godere di essere noi stessi. Umanità, compassione, simpatia e bontà.

Una persona è una persona soltanto con i suoi rapporti verso gli altri. È un legame comune fra la gente. Quando le circostanze di una persona migliorano tutti ne risentono. Se qualcuno è affamato la risposta di ubuntu è che siamo collettivamente tutti responsabili. Facciamo parte di una lunga catena di esperienza umana collegandola alle generazioni precedenti e future. Ubuntu ha inoltre fornito la lingua di sviluppo e di commercio.

Dalla fine della segregazione in Sud Africa, ubuntu è accennato spesso nel contesto politico per determinare un senso più



forte di unità.

Il 19 febbraio 1997, l'Assemblea Nazionale del Sud Africa votò la Carta Bianca per il Benessere Sociale. Per la prima volta nel campo dell'assistenza sociale si introdusse in principio della democrazia e dell'equità. La politica di ubuntu è spiegata in questi termini al punto 24 del capitolo due della Carta Bianca per il Benessere Sociale:

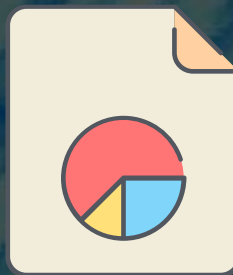
Il principio di preoccuparsi per il benessere di ciascuno sarà promosso e uno spirito di supporto reciproco sarà favorito. L'umanità di ogni individuo è espressa idealmente con il suo rapporto con gli altri e loro a loro volta con un riconoscimento dell'umanità dell'individuo. Ubuntu significa che la persona è persona attraverso gli occhi di un'altra persona. Inoltre riconoscere sia i diritti che le responsabilità di ogni cittadino nella promozione del benessere specifico e sociale. È necessario secondo il principio dell'ubuntu permettere che ogni individuo raggiunga opinioni uguali durante la discussione in modo da raggiungere un accordo accettabile da tutti.

**Funzione Sociale Ubuntu:** Data la vasta differenza razziale, culturale, religiosa ed educativa che appare non solo nella società africana ma nel mondo il concetto di ubuntu è piuttosto pertinente. È troppo semplice giudicare un popolo diverso basandosi sulle nostre nozioni stereotipate. Se invece consideri qualcuno come individuo, come essere umano con tutte le diverse peculiarità e le differenze di cui abbiamo parlato ci sarà forse una maggiore possibilità di realizzare una comprensione.

Cercare di capire è importante piaccia o no, tutti siamo collegati. Ciò che infastidisce te potrebbe un giorno venirmi intorno e danneggiarmi. Ciò che mi avvantaggia, se non sono troppo egoista a questo proposito, potrebbe fare una differenza cruciale nella nostra vita. Conoscendoti potresti portare un mondo di significati ed interessi in me. Ubuntu significa quindi umanità, umanità tra i popoli.

Nell'ottica dello spirito di ubuntu il rito del saluto assume un significato fondamentale: la formula più diffusa, che equivale al nostro ciao è l'espressione SAWU BONA, che significa TI VEDO, a cui un membro della stessa tribù risponderebbe dicendo SIKHONA, SONO QUI. L'ordine dello scambio dei saluti è importante: finché l'altro non mi vede io non esisto. È come se, nel momento in cui l'altro vi vede mi donasse l'esistenza.

Crescere in questo modo vuol dire arrivare a possedere un'identità nel momento in cui l'altro ci vede, ci rispetta e ci riconosce come persona. Ubuntu vuol dire mettersi in gioco e si riferisce anche all'individualità dell'essere umano; significa esporsi l'uno all'altro ( ti vedo / sono qui ) e che, quindi tutti e due siamo disponibili ad incontrare le differenze intrinseche dell'umanità dell'altro per essere informati e per arricchire la nostra.



← ← ← **Formati proprietari e formati aperti** → → →



**Formati aperti:** Un formato aperto, in informatica, indica una specifica tecnica di pubblico dominio, utilizzata per la descrizione e l'archiviazione di dati digitali libera da restrizioni legali per il suo utilizzo. Generalmente la specifica è gestita da un ente di standardizzazione che opera in ottica non proprietaria. Un formato aperto potrebbe essere implementato da un software proprietario, open source o da software libero, ciascuno con le proprie modalità di licenza. L'obiettivo principale dei formati aperti è garantire l'accesso ai dati nel lungo periodo senza incertezza presente e futura riguardo ai diritti legali o le specifiche tecniche (interoperabilità). Un secondo obiettivo comune dei formati aperti è di incoraggiare la concorrenza invece di consentire a un solo produttore di mantenere il controllo su di un formato proprietario per inibire l'uso di prodotti concorrenti.

La relazione tra i formati aperti e il software libero è spesso fonte di malintesi. Molte applicazioni di software proprietario fanno largo uso di formati aperti ed il software libero può a volte usare formati proprietari. A differenza dei formati aperti, i formati proprietari sono controllati e definiti da interessi privati (ed hanno, in genere, misure di restrizione o vincoli nell'utilizzo). I formati aperti sono un sottoinsieme degli standard aperti. Ad esempio l'HTML, il noto linguaggio di markup per il World Wide Web, è alla base sia di browser proprietari come Internet Explorer di Microsoft sia di browser liberi come Mozilla Firefox. Viceversa Apache OpenOffice e LibreOffice, due suite di programmi per l'automazione di ufficio possono manipolare il formato proprietario .doc di Microsoft Word così come formati aperti come OpenDocument (standard UNI CEI ISO/IEC 26300). Alcune aziende hanno inoltre pubblicato le specifiche dei loro formati rendendo possibile l'implementazione di lettori o scrittori per differenti piattaforme da parte di diversi fornitori: un esempio è il formato PDF di Adobe, l'RTF di Microsoft, il DXF di Autodesk o ShockWave Flash di Macromedia. Alcuni formati proprietari sono tuttavia vincolati da specifiche restrizioni che possono proibirne l'implementazione in forma libera o open source (almeno per ciò che riguarda alcune forme di licenza comuni in questo ambito, come la GNU General Public License).

*Secondo le critiche dei fautori dei sistemi proprietari questi formati costituiscono un deterrente alla concorrenza.*

**Formati chiusi:** Con formato proprietario (anche detto formato chiuso) ci si riferisce a qualsiasi formato di file di cui non siano liberamente fruibili le specifiche tecniche complete, in opposto al concetto di formato aperto. Molti formati proprietari sono nati come forma di monopolio per sfavorire la concorrenza ad esempio rendendo l'ingegneria inversa molto complessa crittografando i dati, rilasciando le specifiche in modo incompleto o coprendole con un brevetto software limitativo (ad esempio in cui il diritto di utilizzo è riservato).

Può capitare che un utente possa perdere tutte le informazioni contenute in un formato proprietario se l'unico software proprietario in grado di operare correttamente con tali dati non è più reso disponibile. Spesso la casa madre permette di scaricare gratis il lettore dal suo sito, mentre è a pagamento il programma per la realizzazione dei contenuti, e/o la



conversione da o verso altri formati. Diversamente, potendo convertire da e verso altri formati usando un software di un'altra casa, l'utente potrebbe trasformare il file in un formato aperto editabile e riconvertirlo in quello proprietario al termine del lavoro, senza comprare il programma della casa madre. In verità c'è una gran confusione su ciò che è e ciò che non è un formato proprietario o di contro aperto. Ad esempio in questa pagina viene citato MP3 come formato proprietario. In realtà il formato, benché brevettato è aperto perché ha la specifica pubblica, stessa cosa dicasi per GIF, TIF, PSD e diversi altri. Il titolare del copyright può rilasciare la specifica con una licenza d'uso che autorizza terzi con differenti livelli di privilegi nei confronti del formato: lettura, conversione da altri formati, conversione in altri formati, creazione e modifica dei contenuti. In genere, chiunque viene autorizzato alla lettura e conversione in altri formati, la modifica dei contenuti è limitata ai soli file creati in altri formati e convertiti in quello proprietario, mentre la creazione è riservata solamente a chi acquista il programma della casa madre. A queste autorizzazioni, può seguire una diffusione coerente della specifica, limitatamente alla parte che serve alla lettura e conversione in altri formati. Si pensi, come esempio, al formato pdf della società Adobe. È un formato proprietario, in un primo periodo era chiuso. Si poteva scaricare gratis il lettore Acrobat Reader dal sito della Adobe, mentre erano a pagamento Adobe Acrobat per creare file pdf, e Acrobat Distiller per convertire da altri formati a pdf. Per un periodo, il formato era ancora chiuso e Acrobat Reader aveva una funzionalità di conversione da pdf ad altri formati, i file di testo. Quando la specifica del pdf è divenuta pubblica, sono comparsi programmi gratuiti per convertire da altri formati a pdf, o realizzare contenuti e salvarli direttamente in questo formato. Questi programmi leggono solo "pdf ibridi", ossia generati in altri formati e poi convertiti in pdf. Se si sono convertiti in pdf, è possibile eliminare il pdf, ritornare al formato originale per modificarlo, e convertirli di nuovo in pdf. Questi programmi non possono aprire file che sono nativamente pdf, quelli realizzati con i prodotti Adobe, per i quali serve il lettore della casa madre. La pubblicazione della specifica tecnica è un modo per diffondere il formato: per renderlo supportato da un maggior numero di programmi, parte dei quali possono essere più noti del lettore della casa madre, ovvero per diventare uno standard internazionale. Ad esempio, la pubblicazione è un requisito per ottenere una qualifica ISO ed essere riconosciuto come standard internazionale. Un formato proprietario aperto può essere diverso da un formato open-source, perché il primo può essere modificato solamente acquistando un programma proprietario, mentre i formati open-source possono essere sia letti che modificati da qualunque applicazione.



**I computer a 32-bit sono supportati**