



Allegato 1
Il mio “profilo”

Nickname _____
Stato _____
Mi piace _____



Nickname _____
Stato _____
Mi piace _____



Nickname _____
Stato _____
Mi piace _____



Nickname _____
Stato _____
Mi piace _____





Allegato 2a

Dal calciobalilla alla nascita dei videogiochi...

Calciobalilla:

Nasce e si diffonde **tra la Prima e la Seconda Guerra Mondiale.**

Tutto è reale; ci si muove fisicamente, i rumori sono naturali perchè provengono dalla meccanica delle cose, la pallina esiste davvero, il gesto delle mani può variare infinite velocità, si possono sentire i colpi nel palmo della mano.

Flipper:

Si diffonde negli **anni'50.**

Qualcosa cambia; si possono avere diverse ambientazioni, complicare i giri delle palline. Il gioco è messo sotto vetro, i suoni sono per lo più riprodotti, elettrici, aumenta la distanza tra il giocatore e la pallina, tutto si concentra su due tasti, il gesto delle mani si limita nel lavoro di due dita.

Space Invaders:

Nasce nel **1978** il videogioco inventato da Nishikado Tomohiro, un ingegnere giapponese.

La modalità di gioco è piuttosto semplice: il giocatore controlla un cannone mobile che si muove orizzontalmente sul fondo dello schermo, e deve abbattere uno ad uno gli alieni (in Italia chiamati "i marzianini"), bidimensionali e in bianco e nero, che piano piano si avvicinano alla Terra; gli alieni cadono dal cielo in maniera ripetitiva, prevedibile, ma micidiale, aumentando di volta in volta la velocità.

In casa non c'erano ancora molti computer e si giocava nei locali pubblici, nei bar.

In Space Invaders il corpo sparisce completamente, non c'è quasi più nulla di fisico in senso stretto, i personaggi non sono reali, neppure i suoni.

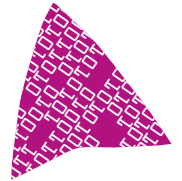
Space Invaders aveva stabilito una rivoluzione posturale, fisica e mentale, un nuovo modo di stare **uomo – consolle – schermo.**

Pac Man:

Nasce nel **1980** inventato da Toru Iwatani.

Pac-Man offre dei piccoli intervalli con delle scenette umoristiche che vedono protagonisti Pac-Man e il fantasma rosso; queste pause danno la possibilità al giocatore di riposare i polsi per qualche breve istante.

Fu il primo gioco a presentare al pubblico un protagonista, portando i creatori dei videogames a ideare personaggi con la quale il pubblico potesse interagire. L'impatto culturale è stato sicuramente importante per lo sviluppo di tutti gli altri giochi che sono seguiti, ed è stato uno dei più copiati della storia. Nessun personaggio dei videogiochi è universalmente riconoscibile come il piccolo tondino giallo.



Curiosità su Dati e Potenze...

L'uomo ha conquistato la Luna, 365mila chilometri di andata e altrettanti di ritorno nello spazio, con una potenza di calcolo infinitamente inferiore a quella di uno smartphone

L'AGC (Apollo Guidance Computer) è il computer che portò l'uomo sulla Luna.

Esso aveva 152 kbyte complessivi di memoria a bordo - tra ROM e RAM - e una frequenza di calcolo da 0,043 a 2 MHz nei vari sottosistemi; tali dati sembrano oggi risibili, eppure era in grado di coordinare il flusso di dati proveniente dal sistema di navigazione giroscopico, dal telescopio e da due radar, e forniva agli astronauti il controllo sui motori e su tutte le operazioni di bordo. Il computer eseguiva diversi programmi dando loro un ordine di priorità, i più urgenti prima, gli altri in coda, ed era progettato per non bloccarsi nemmeno nel caso si verificasse un errore.

Confrontiamo le potenze di memoria:

AGC (1969): 152 kbyte
Atari 2600 (1977): 8 kbyte
Commodore 64 (1982): 64 kbyte
smartphone NON potente d'oggi: 2 gigabyte (cioè 2.000.000 di kbyte)
1 canzone media di mp3: 3mb (cioè circa 3000 Kbyte)

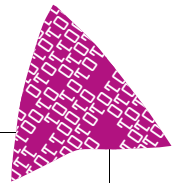
Considerazioni:

**Una canzone di mp3
Uno smartphone di oggi
sono decisamente più potenti del computer che mandò l'Uomo sulla Luna**




Storia di console e videogiochi

	<p>La 1° generazione va dal 1972 al 1977. La prima vera console è stata creata da Ralph Baer, inventore tedesco, la Magnavox Odyssey, lanciata nel 1972.</p> <p>Tuttavia questa non ebbe un grande successo commerciale, a differenza della più celebre Pong della Atari, che la spodestò. Pong è un videogioco che simula il ping pong: ognuno dei due giocatori controlla una piccola linea verticale con la quale deve respingere un puntino luminoso oltre la linea dell'avversario.</p>
	<p>La 2° generazione va dal 1976 al 1984. Inizia con l'avvento dei microprocessori economici. I giochi sono programmati dentro delle ROM chiamate cartucce che, una volta inserite nello slot della console, vengono lette dal processore che esegue il contenuto. Una delle prime console a utilizzare questo metodo è l'Atari 2600 pubblicizzata inizialmente come Atari VCS, Video Computer System, e solitamente in vendita con due joystick. Oggi è ricordata come la prima console di successo e una delle più longeve, dato che fuori dagli Stati Uniti è stata venduta, nelle sue varie versioni, fino al 1991.</p> <p>Negli stessi anni esce il Commodore 64 della Commodore Business Machines. La sua chiave di successo sono le tattiche di marketing, viene infatti venduto nei centri commerciali e nei negozi di giocattoli, oltre che nella rete di rivenditori autorizzati, e una grandissima disponibilità di software, in particolare di videogiochi.</p>
	<p>La 3° generazione va dal 1983 al 1992. Viene chiamata anche era degli 8 bit e prende vita quando, in Giappone, la Nintendo rilascia il NES (Nintendo Entertainment System) inizialmente con il nome di Family Computer. Tra i giochi di successo Super Mario Bros, The Legend of Zelda, Final Fantasy, di livello qualitativo superiore a quello dei giochi per le altre console domestiche del tempo; The Legend of Zelda, misto di azione e esplorazione, dà al giocatore un personaggio e un mondo nel quale identificarsi per la prima volta. Si possono salvare i progressi del gioco. Considerata una delle più grandi e influenti console della storia, è stata la macchina da gioco più venduta della sua epoca e ha influenzato il design delle console seguenti. L'unica console che ne riuscì a reggere il confronto fu la Sega Master System.</p>



	<p>La 4° generazione va dal 1987 al 1996. Viene chiamata anche era dei 16bit. Una delle prime console è la Sega Mega Drive.</p> <p>Grazie alle dimensioni ridotte, a un peso leggero e a un parco giochi di tutto rispetto, il Game Boy ottiene un grandioso successo a discapito dei più potenti Sega Game Gear e Atari Lynx.</p>
	<p>La 5° generazione va dal 1993 al 2002. Viene anche chiamata era dei 32 bit. Grazie a un hardware molto potente, incominciano a diffondersi i primi videogiochi tridimensionali, passando dalle costose cartucce agli economici supporti ottici. In questa fase, s'impone la Sony nel 1994 con la Playstation, che riuscì a spezzare il dominio Sega-Nintendo. (la Nintendo con Nintendo 64, non riuscì a bissare i successi del NES, e la Sega, con la Saturn, si assestò al terzo posto nelle vendite).</p>
	<p>La 6° generazione va dal 1998 al 2004. Viene anche chiamata era dei 128 bit. Comincia Sega con il rilascio del suo ultimo gioiello, la Dreamcast, una console che sfrutta per la prima volta il servizio per videogiochi online.</p> <p>E' poi la volta della Nintendo con Game Cube, che per prima utilizza dei mini DVD.</p> <p>Segue la Sony che mette sul mercato la Playstation 2 che acquisita grande popolarità grazie a giochi come GTA.</p> <p>Ma la vera notizia di questa fase è il debutto sul mercato dei videogiochi della Microsoft con la console Xbox, con una potenza pari a quella della Playstation 2.</p>
	<p>La 7° generazione inizia nel 2005 col rilascio della Xbox 360. La console presenta un hardware aggiornato, con supporto per la tecnologia ad alta definizione e con una risoluzione massima di pixel. L'ultima novità della Microsoft è il Kinect, una periferica che consente agli utenti di interagire con Xbox 360 senza controller, ma attraverso gesti.</p>



	<p>Altre console a segnare il periodo sono la Nintendo Wii, con il controller senza fili Wii Remote.</p> <p>E la Playstation 3 che dispone di un supporto di memorizzazione immenso grazie al Blu-ray Disc.</p> <p>Infine le console portatili di ultima generazione: Playstation Portatile e Nintendo DS.</p>
--	--



Allegato 2b Storia del telefono



1960 – 1970

Bigrigio

Esistevano due versioni del telefono, identiche dal punto di vista funzionale ma diverse nella forma: la versione più comune era quella classica da tavolo, l'altra versione differiva per la sagomatura dell'appoggio della cornetta ed era concepita per essere fissata alla parete.

Il modello più diffuso presentava il guscio di colore grigio chiaro e la cornetta di colore grigio più scuro: per questo motivo l'apparecchio veniva chiamato **Bigrigio**. Le versioni colorate erano disponibili con sovrapprezzo e sono pertanto ora piuttosto rare.

Come funziona?

Per comporre il numero da chiamare si introduce un dito nel foro del disco corrispondente alla cifra da selezionare, quindi si fa ruotare il disco in senso orario sino alla fine della corsa metallica; ruotandolo si carica un dispositivo a molla e togliendo il dito dal foro si permette al disco di tornare nella posizione originale sfruttando l'energia meccanica della molla: in tal modo l'apparecchio è pronto per selezionare la cifra successiva del numero.

Lucchetto?

Alcuni telefoni erano anche dotati di un lucchetto, che può essere considerato un po' come l'attuale "pin", un blocco... solo che era imposto perlopiù dai genitori per evitare che i figli potessero trascorrere troppe ore al telefono e magari a loro insaputa.

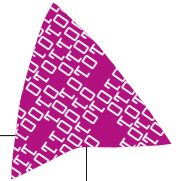
E la Privacy?



Solitamente in casa era posto su un mobiletto nell'ingresso, senza sedie, poltrone o divani, ma si parlava stando in piedi o seduti per terra. La privacy era negata spesso da una porta troppo sottile, così che tutti potevano ascoltare...

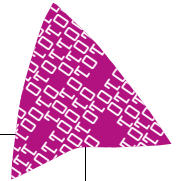
Ma se ci pensiamo è un po' come oggi, quando ovunque ti trovi parli con un cellulare e ti ascoltano tutti.

Cos'è la Linea duplex?

Un telefono collegato a un'altra utenza, dal cui numero si differenziava di poco, spesso di una cifra soltanto; quando uno dei telefoni era in uso l'altro era muto, impossibile da usare. Serviva per avere uno sconto in bolletta: gli anni erano quelli della crisi economica, risparmiare era meglio.



	<p>1990 Sirio</p> <p>Il telefono venne disegnato da Giugiaro Design nel 1987; un apparecchio dalle linee semplici che potesse sostituire il modello precedente Pulsar.</p> <p>Il telefono nella versione classica è di colore in avorio con la tastiera blu.</p> <p>Oltre ai normali tasti per le dieci cifre, il telefono aveva:</p> <ul style="list-style-type: none"> -tasti * e #, utili per i servizi aggiuntivi messi a disposizione dalle centrali elettroniche; -tasto RP di richiamata dell'ultimo numero composto; -tasto R di messain attesa. <p>Sul retro dell'apparecchio era presente un selettore del volume per la suoneria.</p> <p>Cos'era la SIP?</p> <p>Compare anche una scritta, SIP. La SIP, Società Idroelettica Piemontese, sorta nel 1899 come azienda di produzione elettrica, dopo la nazionalizzazione dell'industria elettrica italiana del 1963, reimpiegò i capitali derivanti dal rimborso della cessione forzata degli impianti, investendo nel settore telefonico, divenendo così la Società Italiana per l'esercizio telefonico e dal 1985 Società Italiana Per l'esercizio delle telecomunicazioni. La SIP fu la principale azienda di telecomunicazioni italiana attiva dal 1964 al 1994, poi trasformata in Telecom Italia Spa.</p>
	<p>Telefoni cellulari di prima generazione 1973</p> <p>La storia dei telefoni cellulari inizia il 3 aprile 1973 quando l'ingegnere senior che lavorava per Motorola, Martin Cooper, usa un cellulare per chiamare un potenziale concorrente nel mercato della telefonia mobile. Questa è la prima chiamata da un telefono cellulare mai fatta.</p> <p>Il telefono pesava 1,1 kg, garantiva una conversazione di 30 minuti e impiegava circa 10 ore per caricarsi.</p> <p>Diverse versioni sono state fatte tra il 1973 e il 1983, in cui dimensioni e il peso vengono ridotti e in aggiunta alla tipica tastiera telefonica a 12 tasti, aveva dei tasti speciali per la memorizzazione, l'invio, richiamata, blocco, volume.</p>



	<p>1983 Compare sul mercato il Motorola DynaTAC 8000X, con 30 minuti di conversazione, la possibilità di memorizzare 30 numeri con un tempo di resistenza di 6 ore.</p> <p>Inizialmente, a causa del prezzo elevato, il possedere un telefono cellulare era un privilegio di pochi, in particolare di imprenditori di successo.</p>
	<p>1990 -1995 La tecnologia avanza, la portabilità e il design dei telefoni cellulari vengono messi a disposizione anche dei consumatori medi. Possedere un cellulare stava diventando la norma piuttosto che l'eccezione.</p>
	<p>1997 Nokia 6110 I principali miglioramenti rispetto ai modelli precedenti erano la riduzione delle dimensioni e un migliorato tempo di conversazione, di circa 4 ore. Aveva cover intercambiabili e le icone del menu sullo schermo. Comparvero i primi giochi, tra cui lo Snake, calendario e calcolatrice.</p>
	<p>2000 Nokia 3310 Scompare l'antenna ma la caratteristica che rese questo cellulare incredibilmente noto all'epoca e negli anni a venire, era la sua inattaccabile compattezza e resistenza al danno, tanto da venire soprannominato "l'indistruttibile".</p>
	<p>2007 I-phone Touch screen</p>

Curiosità...

1800 I telefoni avevano un **microfono** e un **ricevitore** separati

1900 Microfono e ricevitore vennero sostituiti dalla **cornetta**.






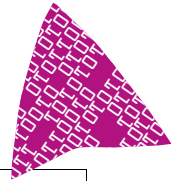
Allegato 2c





Strumenti vari di tecnologia e comunicazione...

	<p>Cabine telefoniche Non tutti avevano il telefono in casa, e quando lo avevano non c'era privacy durante le telefonate... Quella delle cabine telefoniche è stata una gran bella invenzione; in un'epoca in cui il cellulare non esisteva o non era per tutti, facilitavano le comunicazioni. Erano in strade, bar, ospedali, una vera risorsa. Erano disponibili gli elenchi cartacei delle utenze di tutta Italia. Se ti serviva un numero lo trovavi... con tempo e pazienza, che mica era Google.</p> <p>Gettone Le chiamate urbane costavano un gettone, simile a una moneta con scanalatura che aveva il valore di circa 200 lire. Le interurbane, quelle con il prefisso (solo in anni più recenti il prefisso è stato reso obbligatorio anche per le urbane), andavano a scatti e costavano di più. Le telefonate amorose costavano molto ai fidanzati lontani, che si telefonavano con un quintale di gettoni in tasca e la fila in attesa fuori dalla cabina.</p> <p>Scheda Dai gettoni si è passati alla scheda telefonica, simile a un bancomat con un tot di valore economico (5000 o 10000 lire, per esempio) da utilizzare fino a che il credito si esauriva.</p>
	<p>Macchina da scrivere Le più celebri macchine da scrivere vennero prodotte da Olivetti S.p.A., una società di Ivrea che operava nel settore dell'informatica, negli anni '50 una delle aziende più importanti nel campo delle macchine da scrivere, da calcolo e dell'elettronica in generale. Come funziona? Ogni volta che viene premuto un tasto di scrittura il martelletto corrispondente va a battere sul nastro con inchiostro rosso o nero, dietro al quale sta il foglio di carta sul quale viene impresso il simbolo corrispondente. Una piccola leva situata in alto a destra della tastiera può essere usata per controllare la posizione del nastro e selezionare la stampa in colore nero o rosso.</p>



	<p>Oltre ai tasti di scrittura la tastiera include una barra spaziatrice, tasto delle maiuscole, tasto di ritorno.</p> <p>Se si sbagliava c'erano solo due possibilità: o si riscriveva il tutto o, con calma e pazienza si usava un correttore, una sorta di bianchetto dalle dimensioni di un cerotto, impresso sulla lettera da cancellare.</p>
	<p>Pc portatile (anni'80)</p> <p>Il primo computer portatile ad utilizzare la chiusura a sportello apparve nei primi anni '80, ma i monitor a colori comparvero solo 10 anni dopo.</p>
	<p>Videoproiettore</p> <p>La diapositiva è un'immagine fotografica positiva in bianco e nero o a colori su un supporto trasparente.</p> <p>Il suo nome deriva da <i>dia</i>, cioè "attraverso", e <i>positiva</i>, perchè per poterla osservare occorre che la luce la attraversasse.</p>
	<p>Mangiadischi (anni '70)</p> <p>I mangiadischi iniziarono a comparire intorno agli anni '70.</p> <p>Il disco in vinile veniva introdotto attraverso una fessura nell'involucro esterno. Un meccanismo interno a molla, sollecitato dall'introduzione del disco, fissava quest'ultimo al piatto, il quale iniziava a ruotare, mentre la puntina si posava sulla superficie del supporto, dando inizio alla riproduzione.</p> <p>Il formato utilizzato dai mangiadischi era il 45 giri (così chiamato dalla velocità di rotazione di 45 giri al minuto). Non contenevano molte canzoni, solitamente una sul lato A, una sul lato B.</p> <p>Quando si andava al parco con gli amici si era soliti portare il mangiadischi con sé; la scomodità era portarsi anche la borsa coi vinili e le pile...</p> <p>Fino agli anni '70 il vinile (nei giradischi di casa veniva anche utilizzato il 33 giri) è stato il più diffuso supporto per la riproduzione audio di materiale preregistrato, ma successivamente la sua preminenza è stata insidiata dalle musicassette.</p>



	<p>Mangiacassette (anni '80)</p> <p>Si diffusero molto nella seconda metà degli anni '70 fino alla fine degli anni '90; ne vennero progettate diverse versioni professionali, impianti casalinghi, e anche per l'uso in automobile, l'autoradio.</p> <p>Nelle cassette il nastro viene raccolto su due bobine; rispetto al lato che si ascolta (o si registra), la bobina di destra è dedicata al riavvolgimento del nastro, mentre quella di sinistra contiene il nastro da svolgere. Una volta che la musicassetta viene inserita in un apparecchio, il nastro scorre su di una testina, che viene a contatto con il nastro grazie a un'apertura centrale sul lato inferiore della cassetta. La testina riceve il segnale magnetico impresso sul nastro e lo converte in un segnale elettrico che da origine al suono.</p> <p>Negli anni '90 le cassette analogiche cominciarono il loro declino con l'avvento del compact disc e di altre tecnologie digitali.</p>
	<p>Ceneri - Segnali di fumo (alle origini della civiltà)</p> <p>Antiche civiltà cinesi e aborigeni australiani utilizzavano i segnali di fumo per comunicare a diverse centinaia di chilometri di distanza.</p>
	<p>Codice Morse (1835)</p> <p>Il codice Morse, detto anche alfabeto Morse, fu oggetto di studio di Samuel Morse dal 1835, ma realizzato dal tecnico Alfred Vail, suo collaboratore solo dal settembre 1837; può essere considerato uno dei primi metodi di comunicazione a distanza.</p> <p>E' un sistema per trasmettere lettere, numeri e segni di punteggiatura per mezzo di un segnale in codice ad intermittenza.</p>
	<p>Ceralacca (inizi 1900)</p> <p>L'uso della ceralacca era molto diffuso fino all'inizio del XX secolo. La ceralacca è una miscela di resine e pigmenti colorati che si fonde col calore, si risolidifica quando si raffredda, ed è utilizzata per sigillare.</p> <p>Possiamo considerarla un po' la prima forma di tutela della privacy...</p> <p>Oggi è utilizzata solo a scopo decorativo per sigillare bottiglie e flaconi, oppure per chiudere documenti ufficiali, come gli esami di Stato.</p>



Allegato 3

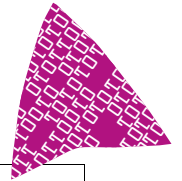
TIMELINE COMUNICAZIONE



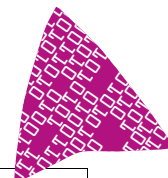
1450	Nasce la STAMPA moderna in Europa grazie a Johannes Gutenberg: i caratteri mobili divengono un'alternativa più economica rispetto alla stampa con blocchi di legno utilizzati fino ad allora.
1855	L'avvocato Giuseppe Ravizza inventa a Torino il Cembalo Scrivano, lo strumento più rivoluzionario di scrittura, fino alla comparsa dell'americana MACCHINA DA SCRIVERE Remington. Dotato di pensiero di scienziato e abilità di artigiano, costruisce ben 17 modelli del suo Cembalo apportando ogni volta modifiche e migliorie. Nonostante il successo, non riuscì mai a trovare uno sponsor che lo sostenesse nella produzione industriale del suo modello.
1871	Il fiorentino Antonio Meucci crea il primo prototipo di telefono che chiama TELETTROFONO ma non ha i soldi per poterlo brevettare. Così nel 1976 l'americano Alexander Graham Bell brevetta il telefono attribuendosene l'invenzione. Solo l'11 giugno 2002 il Congresso degli Stati Uniti gliene riconosce la paternità. Da dove nasce l'idea di Meucci? Sua moglie, gravemente malata, era costretta a stare a letto, al secondo piano della loro casa; così Meucci, per poter comunicare con lei, realizza un collegamento telefonico permanente tra camera da letto e cantina, dove trascorre gran parte della sua giornata lavorando, in modo da poter essere sempre in contatto con lei.
1895	Guglielmo Marconi, appena ventenne, inventa la RADIO .
1952	Tutti i comuni italiani sono collegati alla RETE TELEFONICA NAZIONALE
1969	Nasce ARPANET negli Stati Uniti, prima rete di computer per usi militari. Si tratta della forma embrionale dalla quale nel 1983 nasce Internet.
1971	Ray Tomlinson invia la prima EMAIL a se stesso il cui testo è " <i>qwertyuiop</i> " e attribuisce per la prima volta al simbolo @ il suo attuale significato. Cosa significa QWERTY? E' il più comune schema per tastiere alfanumeriche, utilizzato nella maggior parte delle tastiere per macchine da scrivere, computer e per cellulari. Il nome deriva dalla sequenza delle prime sei lettere della riga superiore della tastiera (QWERTY).
1978	Nasce il PRIMO VIDEOGIOCO inventato da Nishikado Tomohiro, un ingegnere giapponese: Space Invaders . La modalità di gioco è piuttosto semplice: il giocatore controlla un cannone mobile che si muove orizzontalmente sul fondo dello schermo e deve abbattere uno ad uno gli alieni, in Italia chiamati "i marzianini", bidimensionali e in bianco e nero,



	<p>che piano piano si avvicinano alla Terra; gli alieni cadono dal cielo in maniera ripetitiva e prevedibile, ma aumentando di volta in volta la velocità.</p> <p>In casa non tutti avevano il computer e si giocava nei locali pubblici, nei bar.</p> <p>In Space Invaders il corpo sparisce completamente, non c'è quasi più nulla di fisico in senso stretto, i personaggi non sono reali, neppure i suoni; avevstabilito una rivoluzione posturale, fisica e mentale, un nuovo modo di stare uomo – consolle – schermo.</p>
1981	<p>Esce il COMMODORE 64 della Commodore Business Machines.</p> <p>La sua chiave di successo sono le tattiche di marketing, viene infatti venduto nei centri commerciali e nei negozi di giocattoli, oltre che nella rete di rivenditori autorizzati, e una grandissima disponibilità di videogiochi.</p>
1982	<p>Viene commercializzato il primo compact disk di musica, il CD, una registrazione tradotta in formato digitale.</p> <p>Per lanciarla sul mercato si mettono insieme Olanda e Giappone, Philips e Sony.</p> <p>Il primo cd commercializzato contiene un poema sinfonico, La Sinfonia delle Alpi di Richard Strauss.</p> <p>Il primo cd di musica pop lo fanno invece un gruppo musicale svedese, gli ABBA.</p>
1983	<p>Nasce il sistema di telefonia mobile di prima generazione.</p> <p>I PRIMI CELLULARI pesano più di 1 kg, impiegano circa 10 ore per caricarsi, garantiscono 30 minuti di conversazione e la possibilità di memorizzare solo poche decine di numeri.</p> <p>La prima telefonata viene effettuata 10 anni prima, il 3 aprile 1973 quando l'ingegnere Martin Cooper, che lavora per Motorola, usa un cellulare per chiamare un potenziale concorrente nel mercato della telefonia mobile. Rappresenta un importante passaggio tecnologico grazie al quale si raggiunge una persona invece di un luogo.</p>
1988	<p>Nasce la PRIMA FOTOCAMERA DIGITALE della giapponese Fuji.</p> <p>Con i suoi 2 megabyte di RAM la scheda di memoria poteva contenere dati equivalenti a 5 / 10 fotografie.</p>
1991	<p>L'informatico inglese Tim Berners-Lee pubblica presso il CERN di Ginevra il primo sito web. Nasce così WORLD WIDE WEB, letteralmente Rete di Grandezza Mondiale.</p> <p>E' il 6 agosto ma occorrono 17 giorni perché la pagina venga raggiunta e visitata dal primo utente esterno al centro di ricerca.</p> <p>Nel 1993 il CERN dona la tecnologia WWW al mondo, rilasciandone il codice in pubblico dominio.</p> <p>Quale fu l'idea geniale di Berners-Lee?</p> <p>Immaginare il web come un albero che si allarga coi suoi rami nello spazio, in cui ogni foglia è una pagina web, fatta di rappresentazioni digitali, testi, immagini, suoni, formattati in linguaggio digitale e stoccati nel computer.</p> <p>Mettere in comunicazione tutti i cassetti tra di loro; entro in uno e, senza richiuderlo, entro in un altro grazie a porticine chiamate link.</p>
1992	<p>Il primo SMS, Short Message Service, della storia viene inviato il 3 dicembre</p>



	<p>dall'ingegnere britannico Neil Papworth da un computer a un cellulare sulla rete GSM Vodafone: il testo del messaggio è "Marry Christmas". Il primo SMS da cellulare a cellulare viene invece inviato all'inizio del 1993 da uno stagista della Nokia.</p>
1994	<p>Lancio della PLAYSTATION in Giappone, la prima console prodotta dalla Sony che oltre a giocare permette di leggere i cd audio.</p> <p>Nasce a Seattle per opera di Jeff Bezos AMAZON con il nome di Cadabra. Comincia come libreria online ma presto Bezos si accorge che era limitante vendere solo libri e allarga la gamma di prodotti. Oggi su Amazon possiamo trovare di tutto.</p>
1995	<p>Vengono digitalizzati gli audiovisivi e viene commercializzato il primo DVD prodotto da Philips, Sony, Toshiba, Panasonic. Due anni dopo scompaiono le VHS.</p> <p>Bill Gates lancia WINDOWS 95, commercializzato fino al 2001. Si diffonde rapidamente tra gli utilizzatori di pc, permettendo alla Microsoft di affermarsi definitivamente sul mercato dei sistemi operativi e di assumere una posizione dominante anche negli anni a venire.</p> <p>Ciò che permise a Windows di diffondersi così rapidamente fu la grafica innovativa a „finestre“, che semplificava notevolmente l'utilizzo del computer rispetto alle precedenti versioni, e il prezzo molto più abbordabile rispetto ai sistemi operativi concorrenti, come per esempio quelli della Apple.</p>
1998	<p>Viene fondato il motore di ricerca GOOGLE. Curiosità sul nome...</p> <p>I due fondatori, Page e Brin, volevano un nome con cui si potesse rappresentare la capacità di organizzare l'immensa quantità di informazioni disponibili sul Web e pensarono a un termine già esistente, "googol", coniato dal nipote del matematico statunitense Edward Kasner nel 1938 per riferirsi al numero rappresentato da 1 seguito da 100 zeri. A Page e Brin sembrò perfetto come metafora della vastità del web, tanto da voler chiamare il neonato motore di ricerca proprio così; tuttavia al momento della registrazione, non sapendo come si scrivesse esattamente, decisero per "Google".</p> <p>Solo il giorno dopo una loro collega a Stanford li avvertì dell'errore, ma il dominio era ormai registrato e lo lasciarono tale.</p> <p>Curiosità sul logo...</p> <p>Google ha avuto diversi loghi dalla sua nascita e usa i colori blu, rosso, giallo e verde. Il primo è stato disegnato da Brin stesso, e in seguito modificato dalla designer Ruth Kedar che si è servita del font serif Catull. Per festeggiare degli avvenimenti speciali, Google cambia il logo normale con uno attinente all'evento, diventando a volte animato. Quello attuale esiste da settembre 2015.</p>
2001	<p>Nasce WIKIPEDIA, lanciata da Jimmy Wales e Larry Sanger, un'enciclopedia online a contenuto libero, gratuito, dal punto di vista neutrale e il rispetto del copyright.</p> <p>Wikipedia significa "cultura veloce", dal termine hawaiano <i>wiki</i> (veloce) e l'aggiunta del suffisso <i>-pedia</i> (dal greco antico <i>paideia</i>, formazione).</p>



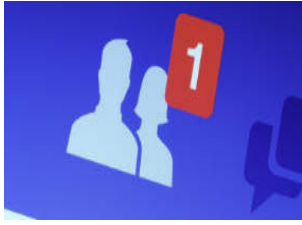

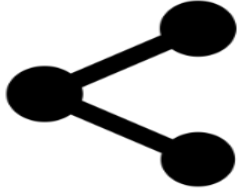

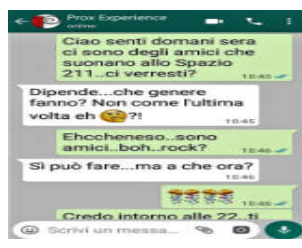






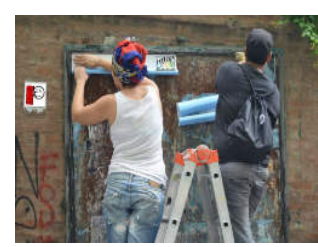
	Il suo predecessore è stato Nupedia del marzo 2000.
2004	<p>Mark Zuckerberg, insieme ad alcuni compagni di studi, crea FACEBOOK social network originariamente progettato per gli studenti dell'Università di Harvard, ma presto aperto anche agli studenti di altre scuole.</p> <p>Il nome Facebook, <i>face</i> (viso) e <i>book</i> (libro), prende spunto dall'annuario, un elenco con nome e fotografia degli studenti, che alcune scuole distribuiscono all'inizio dell'anno accademico per aiutare gli iscritti a socializzare tra loro.</p>
2005	<p>Nasce YOUTUBE, piattaforma web, di proprietà di Google, che consente la condivisione e visualizzazione in rete di video, che gli utenti possono votare e commentare.</p> <p>Il primo video caricato è „<i>Me at the zoo</i>“ (Io allo zoo), dalla sua durata di soli 19 secondi, girato, e poi pubblicato, da Jawed Karim allo zoo di San Diego, California, davanti alla gabbia degli elefanti.</p>
2007	<p>Il primo I-PHONE compare durante la conferenza di apertura del Macworld tenutasi in California. Steve Jobs introduce l'i-Phone come una combinazione di tre dispositivi: iPod con schermo touch screen, telefono cellulare, e Internet.</p>
2008	<p>Nasce SPOTIFY grazie al 25enne svedese Daniel Ek.</p> <p>In quegli anni nella rete potevi raggiungere tutta la musica che volevi, ma salvarla era pirateria, oltre che un procedimento lungo.</p> <p>Ek capì che, se riusciva a mettere a disposizione la musica e farla pagare un fisso al mese ma a una cifra competitiva, in molti ne avrebbero usufruito, smettendo di scaricare i file illegalmente.</p> <p>Nasce l'APPSTORE, grazie al quale le applicazioni, sia gratuite che a pagamento, possono essere scaricate direttamente dal dispositivo o su un computer.</p>
2009	<p>Nasce WHATSAPP, un'applicazione di messaggistica istantanea creata da Jan Koum e Brian Acton, due ex impiegati della società informatica Yahoo.</p> <p>Dal 2014 fa parte del gruppo Facebook Inc.</p> <p>Il nome deriva dall'unione dell'espressione inglese <i>What's Up</i>, che significa <i>Come va?</i>, e <i>App</i> da <i>applicazione</i>.</p>
2010	<p>Viene lanciato INSTAGRAM, social network sviluppato dagli americani Kevin Systrom e Mike Krieger, che permette agli utenti di scattare foto, applicarvi filtri e condividerle in rete. Dal 2012 l'azienda è stata comprata da Facebook.</p> <p>Curiosità...</p> <p>A partire dal 14 gennaio 2019, la foto con più "mi piace" su Instagram è una foto di un uovo su uno sfondo bianco che, con oltre 50 milioni di consensi, è stata creata con l'unico scopo di superare il precedente record di 18 milioni su un post dell'imprenditrice e volto televisivo americano Kylie Jenner il giorno della nascita di sua figlia.</p>
2011	<p>La Apple lancia ICLOUD, un sistema per conservare i contenuti del tuo computer in un posto che non è il tuo computer, ma una sorta di „nuvola“.</p> <p>E' come smaterializzare la realtà, quando ti servono li vai a prendere e poi li riponi nuovamente lì. In termini pratici il vantaggio è che se rompi il tuo pc o il tuo</p>

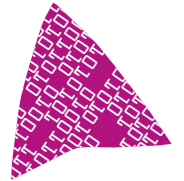


	<p>smartphone, non perdi nulla, la tua rubrica, i tuoi dati sono ancora lì, nell'iCloud, ma lo svantaggio è la sensazione di lasciare sempre un po' in ostaggio tutto ciò che ti appartiene...</p>
2016	<p>Viene commercializzato il PLAYSTATION VR, un visore di realtà virtuale sviluppato da Sony e progettato per essere compatibile con la Playstation 4.</p>
2017	<p>Un'INTELLIGENZA ARTIFICIALE crea un Obama „perfettamente funzionante“ a cui fa ripetere svariati discorsi.</p> <p>Un gruppo di ricercatori dell'Università di Washington crea un algoritmo in grado di simulare espressioni e mimica facciale; partendo solo da un audio riescono a sincronizzare il labiale di immagini diverse, restituendo un video assolutamente credibile. Il soggetto scelto per l'esperimento è Barak Obama.</p> <p>L'Intelligenza artificiale analizza le espressioni facciali e le movenze dell'ex- presidente e una rete neurale, in cui sono stati inseriti i diversi filamenti, crea una sorta di mappatura che delinea le corrispondenze tra parole ed espressioni, dando un risultato uguale all'originale. Mani esperte, utilizzando un software come quello dell'Università di Washington, insieme ad altri programmi basati su AI in grado di risintetizzare la voce umana, potrebbero far dire quello che vogliono, o non vogliono, a funzionari pubblici, presidenti, intellettuali, creando una valanga di notizie false.</p>
2019	<p>Come sono cambiati i numeri principali del “GLOBAL DIGITAL REPORT“ nel corso dell'ultimo anno 2019 rispetto al 2018?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪5,11 miliardi di utenti di telefonia mobile, 2% in più ▪4,39 miliardi di utenti internet, con un aumento del 9% ▪3,48 miliardi di utenti social media con una crescita del 9% ▪3,26 miliardi di persone utilizzano i social media su dispositivi mobili, con una crescita annua di oltre il 10%. <p>Nella sezione dedicata ai telefoni cellulari e all'uso delle app si evidenzia che:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪il tempo trascorso dagli utenti sui telefoni cellulari rappresenta la metà del tempo che le persone trascorrono su internet ▪i tempi di permanenza online mediamente si aggirano intorno alle 6 ore giornaliere ▪Google continua a dominare la classifica dei siti web più visitati al mondo, seguito da You Tube e Facebook.



Allegato 4
Menu parole doppie

	digitale	reale
AMICIZIA		
CONDIVIDERE		
CONVERSAZIONE		
FAKE		
NAVIGARE		
POSTARE		



<p>PROFILO</p>		
<p>RETE</p>		
<p>SEGUIRE</p>		
<p>SELFIE</p>		
<p>STATO</p>		
<p>TAGGARE</p>		



Allegato 5

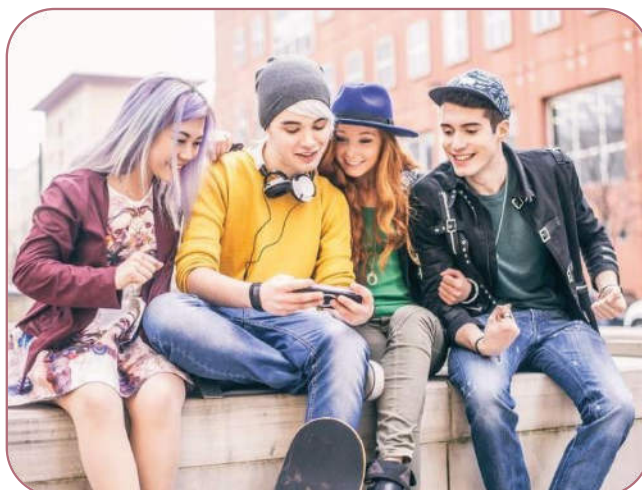


**INTERNET AIUTA
O NON AIUTA A...**



**acquisire nuove
conoscenze?**

**a conoscere nuove
persone e stringere
nuove amicizie?**





a crearsi un'opinione personale senza farsi condizionare?

a esprimersi in modo autentico e spontaneo?



a studiare?

divertirsi?



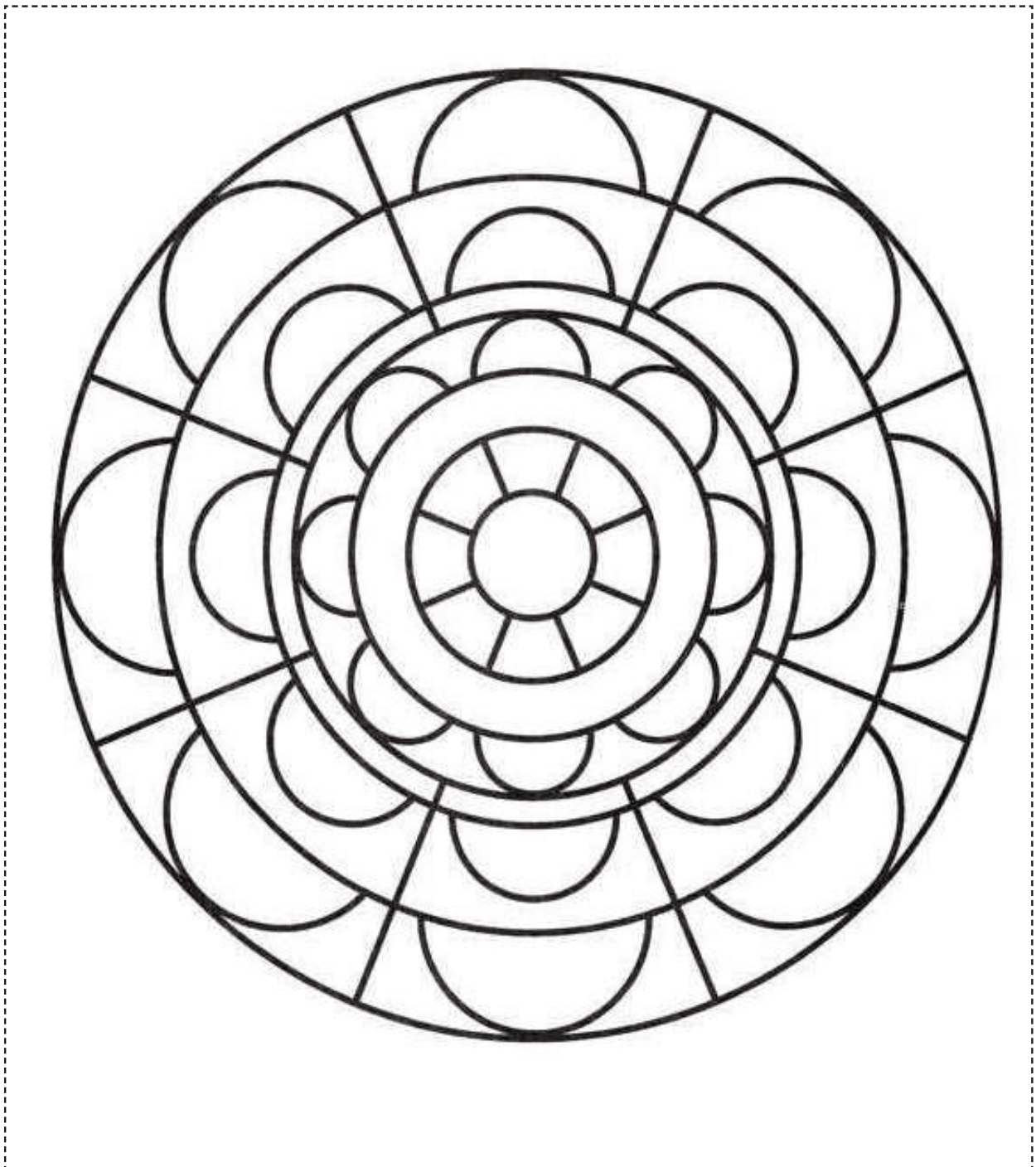

TIMELINE

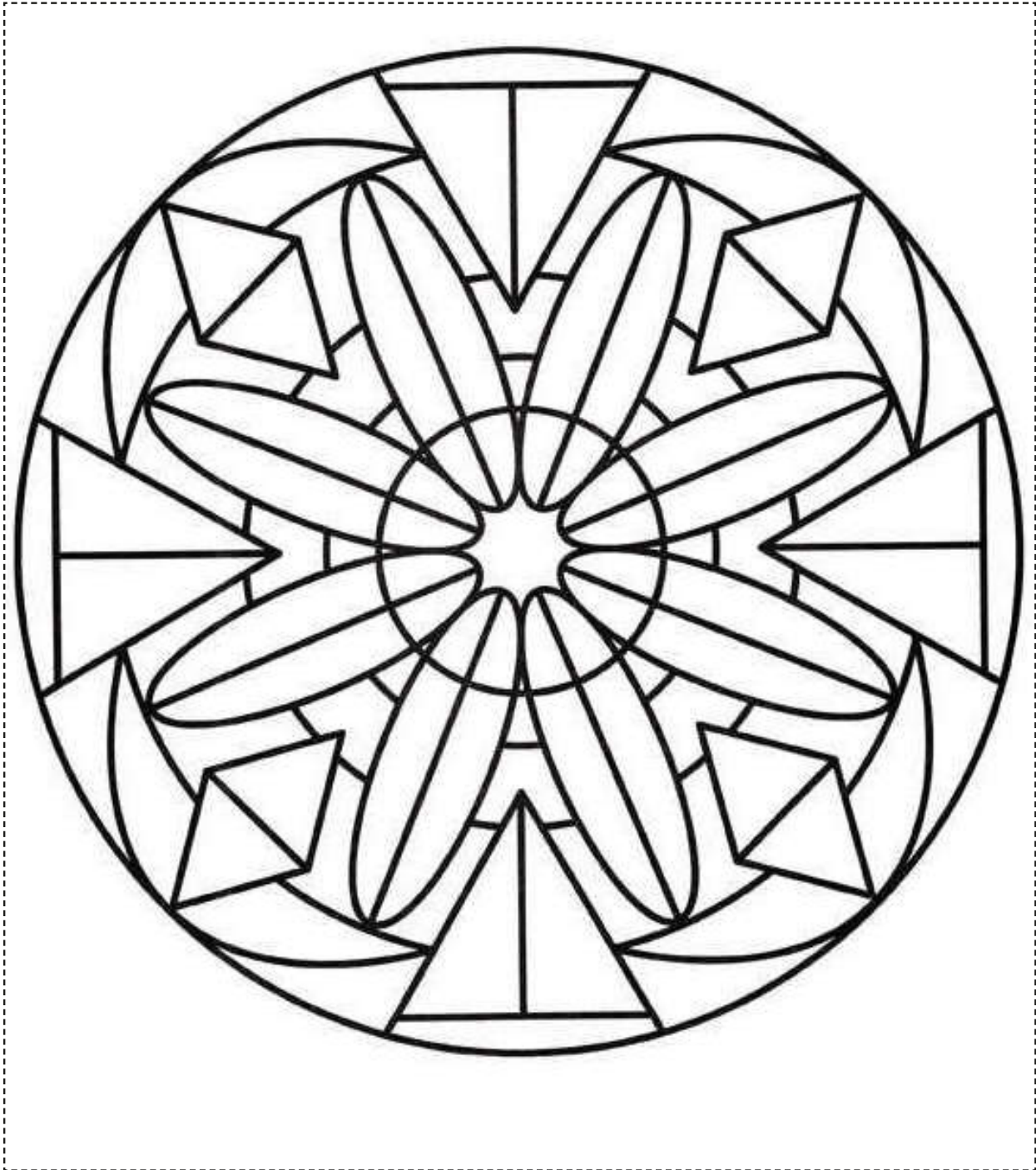
DATA	DESCRIZIONE
1455	Johannes Gutenberg pubblica la sua edizione della Bibbia: è il primo libro realizzato con STAMPA A CARATTERI MOBILI in Europa.
1515	Nel Codice Atlantico Leonardo Da Vinci descrive il funzionamento della CAMERA OSCURA .
1609	A Venezia Galileo Galilei fa una dimostrazione del suo TELESCOPIO ,
1646	La LANTERNA MAGICA descritta dal gesuita Kircher intrattiene le corti dei nobili europei. E' l'antenato del cinema.
1793	Il Governo di Parigi trasmette informazioni utilizzando un TELEGRAFO OTTICO inventato da Claude Chappè.
1826	Joseph Nièpce scatta la prima FOTOGRAFIA .
1837	Samuel Morse inventa il TELEGRAFO e il codice Morse.
1871	Antonio Meucci crea il primo prototipo di TELEFONO .
1877	L'americano Thomas Edison inventa il FONOGRAMMA , in grado di registrare e riprodurre voci e musica attraverso dei cilindri.
1895	Guglielmo Marconi riesce a trasmettere un segnale RADIO a due chilometri di distanza.
1895	A Parigi nasce il CINEMA dei Fratelli Lumiere.
1925	L'ingegnere scozzese John Logie Baird presenta al pubblico la prima TELEVISIONE MECCANICA .
1927	Con il film "Il Cantante di Jazz" inizia il CINEMA SONORO .
1962	Sei studenti del MIT di Boston realizzano <i>Spacewar!</i> , considerato uno dei primi VIDEOGIOCHI della storia.
1965	Iniziano a diffondersi i primi COMPUTER da tavolo.
1969	Negli Stati Uniti nasce ARPANET , prima rete di computer per usi militari. E' l'antenata di Internet.
1971	Il programmatore statunitense Ray Tomlinson invia la prima EMAIL .
1975	Esce l'IBM 5100, uno dei primi PERSONAL COMPUTER .
1979	Dal 1 luglio viene messo in vendita in Giappone il primo WALKMAN , prodotto dalla Sony.
1982	La Philips produce il primo CD musicale per scopi commerciali.
1983	Dopo dieci anni di ricerche esce sul mercato il Motorola DynaTAC 8000x, il primo telefono CELLULARE in commercio.
1989	Il britannico Tim Berners-Lee inventa il protocollo Html, che porta alla nascita del WORLD WIDE WEB (www).
1992	Il 3 dicembre l'ingegnere britannico Neil Papworth invia il primo SMS della storia.
1993	Debutta l' MP3 , formato in grado di comprimere l'audio mantenendone la qualità.
1994	A dicembre la società giapponese Sony lancia sul mercato la console PLAYSTATION .
1998	Nasce il motore di ricerca GOOGLE , creato da Larry Page e Sergey Brin.
2004	Mark Zuckerberg, insieme ad alcuni compagni di studi, crea FACEBOOK .
2005	YOUTUBE è online.
2007	Steve Jobs presenta al mondo il primo IPHONE .
2009	Jan Koum e Brian Acton, due ex-impiegati della società Yahoo, creano WHATSAPP .
2010	Dal 6 ottobre INSTAGRAM è disponibile sull'App Store.
2015	La New Balance annuncia l'uscita della prima scarpa da corsa realizzata tramite STAMPA IN 3D .
2016	Esce sul mercato il VISORE VR Oculus Rift.

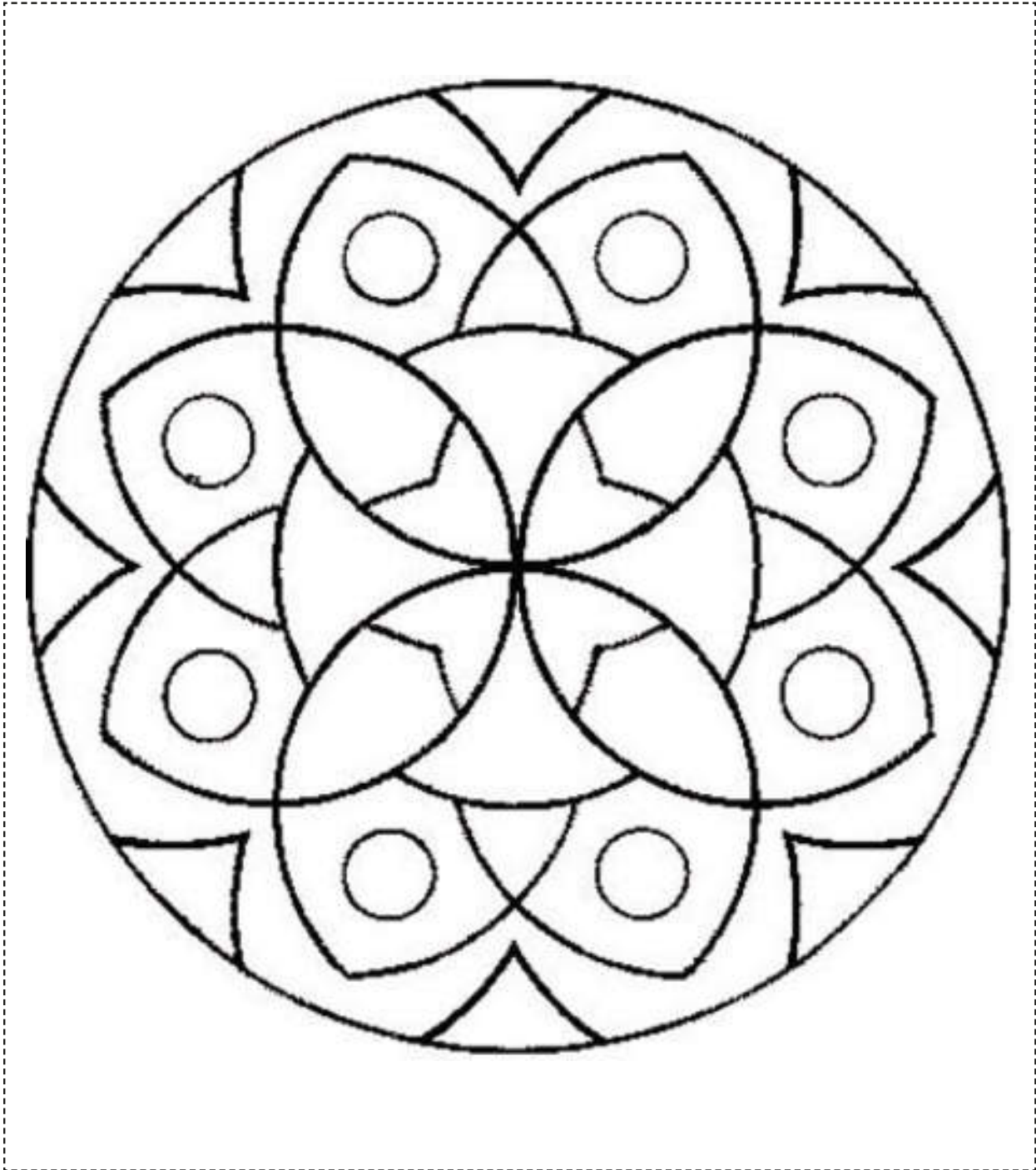


Allegato 7

Colora il tuo mandala









LE FAKE NEWS SONO UN PROBLEMA PERCHÈ...

- PERCHÉ SONO CREATE CON IL CHIARO SCOPO DI MENTIRE
- PERCHÉ HANNO LA FUNZIONE DI AUMENTARE I LIKE E I FOLLOWER MA ANCHE DI PRENDERE IN GIRO LA GENTE E ORIENTARE OPINIONI
- PERCHÉ CIÒ CHE LEGGIAMO, VEDIAMO E ASCOLTIAMO È IL MODO CON CUI CI CREIAMO UN'IDEA; LE NOSTRE IDEE SONO LA BASE DELLA NOSTRE AZIONI, COME VOTARE, E DELLE NOSTRE RELAZIONI CON GLI ALTRI

gethadnews.com

Bad News è un videogioco online che è stato realizzato da un team dell'Università di Cambridge assieme ad un collettivo di giornalisti e ricercatori olandesi, Drog.

L'obbiettivo è di rendere consapevole l'utente/giocatore dei meccanismi che entrano in gioco nella falsificazione delle notizie in rete: come nasce una notizia falsa, come si diffonde, che effetti provoca.

Il gioco simula la diffusione di fake news soprattutto tramite Twitter e il giocatore, che parte da zero follower, deve riuscire a creare il caos usando solo l'arma delle notizie false. Facendo finta di essere qualcun altro (profilo falso es. Trump, notare la "N") oppure creando un falso sito di notizie, come il Cosmo Post, di cui nominarsi direttore.

Lo scopo del gioco è quello di svelare i meccanismi delle fake news sperando, così, che le persone diventino consapevoli e possano difendersi meglio.

Durante il gioco, al raggiungimento di particolari obiettivi, si sbloccheranno dei "badge" ovvero delle carte che spiegano i principali metodi di diffusione delle fake news.

Il gioco è in inglese, potete giocarlo in Italiano usando la traduzione automatica delle pagine, tenete a mente però che alcune parole potrebbero essere tradotte in maniera sbagliata, ma l'esperienza rimarrà comunque godibile.

I BADGE

BADGE IMITATORE



E' semplice creare un sito e cominciare a pubblicare contenuti poco credibili. Anzi, non serve nemmeno creare un sito: bastano i social. E soprattutto è semplice pretendere di essere qualcun altro, persona o giornale famoso, risultando quindi credibili.

BADGE EMOZIONI



Molte fake news "giocano" con le emozioni delle persone. Spesso non conta nemmeno se la notizia sia vera o falsa, l'importante è se genera emozioni quali rabbia, indignazione, stupore, paura e in generale emozioni irrazionali. Questo porterà a una condivisione maggiore della notizia.

BADGE POLARIZZAZIONE



L'obiettivo di alcune fake news è essere "polarizzanti": portare chi legge ad un pensiero estremo, senza vie di mezzo e quindi indurre a odiare chi la pensa in maniera opposta. Questo badge dimostra come non sia necessario che la fake news sia falsa e come si può manipolare la notizia per i propri interessi.



BADGE COMLOTTO



Le teorie del complotto sono parte del mondo online: molte si sono sviluppate grazie ad esso, nonostante alcune siano partite già prima della sua esistenza (entrano in questa categoria tutte quelle notizie che ritengono che un fatto sia accaduto per volere di qualche organizzazione o potere occulto).

BADGE SCREDITARE



Screditare il proprio avversario è da sempre un metodo efficace per guadagnare consensi e farne perdere al malcapitato! Spesso, invece di riflettere sulla realtà del fatto, ci si concentra sulla persona e si mette in dubbio chi va contro le nostre opinioni.

BADGE TROLLING



Interazione con gli altri tramite messaggi provocatori, fuori tema o semplicemente senza senso e/o del tutto errati, con il solo obiettivo di disturbare la comunicazione e fomentare gli animi.

DECALOGO #BASTABUFALE

1. CONDIVIDI SOLO NOTIZIE CHE HAI VERIFICATO.

Chi mette in giro notizie false, e magari trae anche guadagno dalla loro circolazione, conta sul nostro istinto a condividerle, senza rifletterci troppo. O sul fatto che siamo portati a credere che una notizia sia vera solo perché ci arriva da qualcuno che conosciamo. Se non ci assicuriamo che una notizia sia vera prima di condividerla, però, contribuiamo alla circolazione incontrollata di informazioni false, che possono anche creare rischi per la società e diventare pericolose per le persone. Perciò non condividere se prima non hai verificato, resisti alle catene e non farti imbrogliare.

2. USA GLI STRUMENTI DI INTERNET PER VERIFICARE LE NOTIZIE.

Cerca informazioni su chi è che pubblica e diffonde ogni notizia, verifica se si tratta di una fonte autorevole o meno. Guarda bene il nome del sito che pubblica la notizia che stai leggendo: magari è una storpiatura o la parodia di un sito più famoso, pensata per ingannarti. Controlla l'autenticità e la data delle foto usando i motori di ricerca: magari la foto è vera, ma riferita a un altro evento passato. Ricorda che sui social puoi sempre controllare il giorno e l'ora in cui un video è stato caricato. Cerca la fonte originale di una notizia scrivendo su un motore di ricerca, fra virgolette, un nome di persona o di luogo citato dalla notizia. Cerca quel nome anche sui siti antibufala e su siti autorevoli (per esempio quelli di giornali e TV di qualità). Guarda se il profilo social di chi pubblica la notizia ha il bollino di autenticità. Bastano pochi clic per fermare una bufala.

3. CHIEDI LE FONTI E LE PROVE.

Controlla sempre la provenienza di ogni notizia: chi la pubblica e come la presenta. Guarda se la notizia indica bene le fonti dei dati, le date e luoghi precisi in cui avvengono i fatti. Se non lo fa, forse la notizia è falsa o sbagliata. Chiedere le fonti a chiunque è un tuo diritto: fallo valere. Chi non ti risponde ha probabilmente qualcosa da nascondere e non merita la tua fiducia.

4. CHIEDI AIUTO A UNA PERSONA ESPERTA O A UN ENTE DAVVERO COMPETENTE.

Internet è piena di utenti che credono o fingono di sapere tutto. E anche i giornalisti a volte possono sbagliare. Controlla se chi pubblica una notizia è realmente competente in materia, cerca degli esperti fra chi conosci, su Internet o fuori da Internet, a cui chiedere conferme indipendenti.

5. RICORDA CHE ANCHE INTERNET E I SOCIAL NETWORK SONO MANIPOLABILI.

La Rete è una grande opportunità, un importante strumento di conoscenza, ma vi operano tante organizzazioni e tanti truffatori che usano strumenti informatici potenti per creare eserciti di follower e Like finti e per seminare notizie false che generano soldi o manipolano le opinioni. Non fidarti di chi non conosci soltanto perché ti piace quello che dice, non è detto che dica la verità.

6. RICONOSCI I VARI TIPI E GLI STILI DELLE NOTIZIE FALSE.

Sono in tanti a pubblicare notizie false o manipolate, intenzionalmente o per errore: complottisti, 'bufalari' per denaro, burloni, gente in cerca di fama, pubblicitari scorretti, propagandisti, provocatori e semplici utenti incompetenti. Spesso i tuoi riconoscere perché usano titoli drammatici e allarmisti, scrivono con tanti punti esclamativi, dicono cose esagerate o incredibili o hanno pagine confuse e piene di pubblicità.

7. HAI UN POTERE ENORME: USALO BENE.

Il tuo clic, il tuo Like, la tua condivisione possono diventare denaro per i fabbricanti di notizie false: ricordalo ogni volta. Ma soprattutto ricordati che diffondere o condividere una notizia falsa può avere conseguenze pesanti: potresti spaventare, diffamare, umiliare, istigare odio e violenza o creare angoscia inutile. E, una volta messa in giro, una menzogna non si ferma più.

8. DAI IL BUON ESEMPIO: NON LAMENTARTI DEL BUIO, MA ACCENDI UNA LUCE.

Crea anche tu, magari con gli amici, una pagina social, un blog, un sito per segnalare le notizie false che hai scoperto e mostrare come le hai smascherate. Ispirati allo stile di chi fa buon giornalismo. Aiuterà te e chi ti legge a capire come e perché nasce una notizia, come la si racconta bene e come la si critica, senza strillare o insultare. Sarà la tua palestra di giornalismo e sarà visibile nei motori di ricerca per aiutare gli altri a non farsi ingannare dalle bufale.



In collaborazione con:





gioia	paura
rabbia	tristezza

Il Manifesto della comunicazione non ostile



Questo manifesto è stato creato da Parole O-stili: <https://paroleostili.it/inclusione/>



1. Virtuale è reale

Dico o scrivo in rete solo cose che ho il coraggio di dire di persona.

2. Si è ciò che si comunica

Le parole che scelgo raccontano la persona che sono: mi rappresentano.

3. Le parole danno forma al pensiero

Mi prendo tutto il tempo necessario a esprimere al meglio quel che penso.

4. Prima di parlare bisogna ascoltare

Nessuno ha sempre ragione, neanche io. Ascolto con onestà e apertura.

5. Le parole sono un ponte

Scelgo le parole per comprendere, farmi capire, avvicinarmi agli altri.

6. Le parole hanno conseguenze

So che ogni mia parola può avere conseguenze, piccole o grandi.

7. Condividere è una responsabilità

Condivido testi e immagini solo dopo averli letti, valutati, compresi.

8. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare

Non trasformo chi sostiene opinioni che non condivido in un nemico da annientare.

9. Gli insulti non sono argomenti

Non accetto insulti e aggressività, nemmeno a favore della mia tesi.

10. Anche il silenzio comunica

Quando la scelta migliore è tacere, taccio.



CA' DOTTA

LABORATORI MULTIMEDIALI PER LA PROMOZIONE DELLA SALUTE

Attendi con ansia il momento in cui puoi connetterti a internet (whatsapp, youtube, instagram, giochi in rete)	Mai 0	Raramente 1	A volte 2	Molte volte 3	Quasi sempre 4
Sei tranquillo quando la connessione non funziona per un giorno intero (whatsapp, youtube, instagram giochi in rete)	Mai 4	Raramente 3	A volte 2	Molte volte 1	Quasi sempre 0
Ti capita di dover rinunciare a ore di sonno per poter stare su internet (whatsapp, youtube, instagram, giochi in rete)	Mai 0	Raramente 1	A volte 2	Molte volte 3	Quasi sempre 4
Le persone che vivono con te si lamentano del tempo che trascorri in internet (whatsapp, youtube, instagram, giochi in rete)	Mai 0	Raramente 1	A volte 2	Molte volte 3	Quasi sempre 4
Quando sei in rete (whatsapp, youtube, instagram, giochi in rete), ti capita di pensare di dire "...ancora qualche minuto"	Mai 0	Raramente 1	A volte 2	Molte volte 3	Quasi sempre 4
Ti capita di rinunciare ad uscire con gli amici per restare a casa per stare in internet (whatsapp, youtube, instagram, giochi in rete)	Mai 0	Raramente 1	A volte 2	Molte volte 3	Quasi sempre 4
Hai saltato un pasto per stare in internet (whatsapp, youtube, instagram, giochi in rete)	Mai 0	Raramente 1	A volte 2	Molte volte 3	Quasi sempre 4
Ti capita di pensare che quando usi internet (whatsapp, youtube, instagram, giochi in rete) e sei nel mondo virtuale ti senti meglio di quando sei nel mondo reale e non lo usi	Mai 0	Raramente 1	A volte 2	Molte volte 3	Quasi sempre 4



Passi il tuo tempo pensando a cosa hai fatto quando eri in internet (whatsapp, youtube, instagram, giochi in rete) e a cosa farai quando potrai ricollegare	Mai 0	Raramente 1	A volte 2	Molte volte 3	Quasi sempre 4
Ti capita di arrabbiarti quando qualcuno ti disturba e sei in internet (whatsapp, youtube, instagram, giochi in rete)	Mai 0	Raramente 1	A volte 2	Molte volte 3	Quasi sempre 4
Ti capita di perdere la cognizione del tempo quando sei in internet (whatsapp, youtube, instagram, giochi in rete)	Mai 0	Raramente 1	A volte 2	Molte volte 3	Quasi sempre 4
Ti piacerebbe poter fare tutto in rete (whatsapp, youtube, instagram, giochi in rete) e non dover uscire più di casa	Mai 0	Raramente 1	A volte 2	Molte volte 3	Quasi sempre 4
Preferisci parlare ad una persona attraverso la rete (whatsapp, youtube, instagram, giochi in rete) che faccia a faccia	Mai 0	Raramente 1	A volte 2	Molte volte 3	Quasi sempre 4
I tuoi studi peggiorano a causa del tempo che trascori in internet (whatsapp, youtube, instagram, giochi in rete)	Mai 0	Raramente 1	A volte 2	Molte volte 3	Quasi sempre 4
Ti vai a lavare anche se vorresti stare in internet (whatsapp, youtube, instagram, giochi in rete)	Mai 4	Raramente 3	A volte 2	Molte volte 1	Quasi sempre 0

Allegato 13

Gentile professore

Per rielaborare in classe l'esperienza dei laboratori di Ca' Dotta e socializzare le informazioni, i pensieri, le impressioni ricevute da operatori diversi, Le proponiamo la seguente tecnica detta del world caffè - tempo indicativo ore 1,5 – 2 circa.

In rete troverà varie pubblicazioni su tale metodologia.

Per esempio, per una classe di 25 studenti in breve per punti -

- si creano 5 gruppi in 5 tavoli diversi di 5 componenti.
- In ogni tavolo si definisce precedentemente un argomento/domanda scritta su un cartellone che resta sul tavolo:
- **NUOVE TECNOLOGIE** 1 NT e conseguenze sulla salute – 2 Social e dipendenza – 3 Videogiochi e dipendenza 4 NT ed amici/compagnia – 4 WAPP e comunicazione – 5 social e la mia identità – 6 Social vero e falso - 7 cosa fare per evitare la dipendenza - 8 manifesto della comunicazione non ostile .
- In ogni tavolo si elegge l'oste, cioè quello che raccoglie le idee e le parole dei partecipanti a quel tavolo su un foglio- cartellone – l'oste rimane sempre a quel tavolo e accoglie i successivi ospiti riassumendo quanto scritto fino a quel momento.
- dopo circa 10 minuti 4 componenti del tavolo cambiano tavolo – ogni persona in un tavolo diverso – resta solo l'oste.
- Questa dinamica si ripete per tutti i tavoli per 4 volte fino a che tutti si sono seduti a tutti i tavoli ed hanno sentito prima il riassunto dell'oste e poi hanno espresso i loro punti di vista
- Al termine del giro ogni oste presenta in assemblea il cartellone con le idee di tutti, i vari partecipanti possono integrare le spiegazioni o fare domande.
- Assieme poi, si scrivono le cose che è possibile fare per migliorare le situazioni generali o fare delle scelte individuali libere.
- Si definiscono le eventuali priorità di intervento /cambiamento personali o ambientali