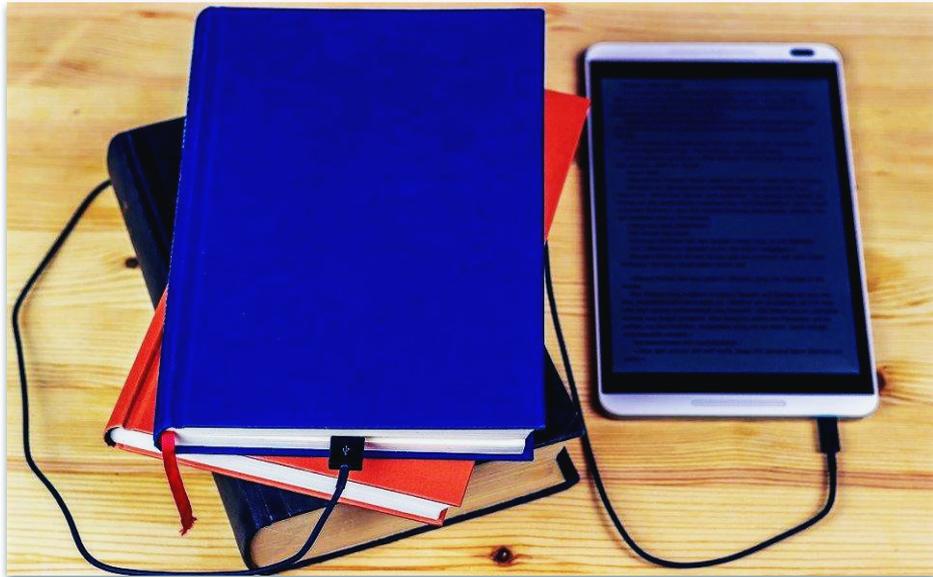


Educazione digitale



Liceo Scientifico "A. Volta" Foggia
prof. Michele Chinni

La storia di internet

La storia di internet affonda le proprie radici nel terreno della ricerca militare e precisamente nel 1966 a Washington, Bob Taylor propose di finanziare un progetto destinato a mettere in comunicazione i computer dislocati sul territorio americano allo scopo di conservare e trasmettere informazioni preziose in caso di conflitto.

Tale progetto fu abbandonato e la rete denominata Arpanet fu consegnata al mondo accademico per essere poi implementato fino a dare luogo, negli anni Ottanta, alla rete Internet, fino a generare negli anni Novanta il World Wide Web (WWW), o più semplicemente web

Web come quarto media

Il web è in realtà un insieme di documenti ospitati su computer collegati alla rete e pertanto raggiungibile tramite Internet utilizzando il protocollo http (Treccani).

Nonostante Internet sia stato definito il “quarto media” si distingue dai mezzi di comunicazione precedenti (stampa, radio, televisione) sia per i contenuti prodotti sia per responsabilità dell’utente.

Rispetto ai media tradizionali in internet c’è la possibilità di scegliere i tempi e modi di fruizione delle informazioni, ad esempio il telefono non siamo noi quando ricevere una chiamata, invece possiamo collegarci in rete quando vogliamo.

La Dichiarazione dei diritti in Internet

La Dichiarazione dei diritti di Internet, del 2015, riconoscendo l'importanza fondamentale nella società contemporanea di tale strumento per la crescita sociale e culturale dell'individuo, oltre che un mezzo imprescindibile per promuovere la partecipazione delle persone e della collettività ai processi democratici dovrà **garantire a tutti l'esercizio di una cittadinanza digitale attiva** nel rispetto della libertà, dell'uguaglianza, della dignità e della e della diversità di ogni persona.

Tale documento non è stato mai trasformato in testo di legge ma rappresenta il punto di partenza per i nuovi diritti e doveri su internet

I nuovi media del digitale

Con il termine “media” (in latino *medium*: mezzo) si fa riferimento a qualsiasi tecnologia che crei estensioni del corpo e dei sensi, dall'abbigliamento al calcolatore.

Con i media tradizionali - la stampa, la televisione, la radio - il messaggio è trasmesso in modalità “*one to many*”, cioè da uno a molti. I mass media non solo ha introdotto nuovi dispositivi tecnologici ma trasformato il mondo dell'informazione. I nuovi strumenti sono costituite da “*famiglie mediali*”, cioè macchina fotografica, videocamera e cellulare



I new media

I new media sono accomunati da caratteristiche che non troviamo nei media tradizionali.

Il maggior valore dell'impatto visivo: gli schermi danno rilievo all'immagine. La stampa sul web ha arricchito i suoi articoli con contributi fotografici e video.

La virtualizzazione: i new media prediligono un'imitazione della realtà. Diminuendo la distanza tra verità e finzione i new media creano l'*imago* plutoniana, cioè un universo parallelo specchio del reale, capace di allontanare dalla verità.

Altra caratteristica dei new media

Velocità e frammentazione

La rete si basa su un concetto di contemporaneità, non di sequenzialità (ad esempio se leggo un libro ho già una sequenza che mi guida nella storia, cioè le pagine che si susseguono, mentre s navigo sul web posso consultare più siti contemporaneamente).

La conoscenza, così, viene frammentata. Si tratta degli stessi schemi usati nei film: tagli frequenti e ritmi serrati. L'attenzione sul web è dispersa tra gli impulsi coesistenti: pulsanti, download, suoni e immagini.

Social network

Facebook

La nascita di Facebook è del 2003, quando uno studente di Harvard, Mark Zuckerberg, dopo un appuntamento galante andato male, ideò un sito dal nome *Facemash* dove inserire le foto degli studenti (annuario universitario) e diede la possibilità di votare la ragazza più carina tra due contendenti. Già nelle prime ore di caricamento i risultati fecero presagire il successo che sarebbe arrivato con il tempo. Infatti nel 2004 Zuckerberg registrò il dominio *TheFacebook.com*

Insieme a due universitari proseguì l'avventura, aprendo il sistema anche agli allievi di Stanford, della Columbia University e di Yale.

Il sistema cominciò a diffondersi e nel 2008 esplose in Italia e nel 2014 Facebook acquistò anche WhatsApp.

Oggi sono molti i servizi integrati all'interno di Facebook, tra i quali Instagram, Marketplace, Messenger e Instant Articles (notizie multimedia mostrate direttamente all'interno del social).

[thefacebook]



Twitter

Twitter (il nome deriva dal verbo inglese *tweet*, cinguettare) nasce dall'idea di Jack Dorsey che ebbe l'idea di un servizio che permettesse a un individuo di comunicare con un ristretto numero di persone attraverso degli SMS. Altre fonti vogliono, invece, che a fondare Twitter siano stati due ex dipendenti di Google.

Ad ogni modo, nel 2006 il successo di Twitter ebbe inizio. Fu utilizzato dagli utenti per scambiarsi notizie in merito a un terremoto avvenuto da poco a San Francisco.

La sua immediatezza lo rende il social prediletto per seguire gli eventi live e con la sua peculiarità: la sintesi, massimo 280 caratteri.

Instagram

E' un social basato su immagini e video che consente anche di chattare o fare visual marketing (ad esempio per raccontare una storia).

Aprire un account Instagram è gratuito ed è possibile farlo sia da PC sia da smartphone. Quando si apre il profilo si può personalizzarlo con una piccola descrizione, ritratto e hobby. Tale mass media vive di foto e mette a disposizione molti filtri per modificare le immagini.

Le Instagram Stories, servono a mostrare durante la giornata foto e video di breve durata con l'aggiunta di musica e gif.

Netiquette e comunicazione sui social

Come nella vita reale anche sui social si sono delle regole di comunicazione e, soprattutto, di educazione. L'insieme di queste regole viene definito ***netiquette***.

Alcune norme da rispettare:

- 1) Non scrivere tutto in maiuscolo: equivale a urlare;
- 2) Usa gli hashtag su Twitter: sono una sorta di etichetta, per far capire meglio l'argomento che si sta affrontando;
- 3) Sii coerente, onesto e mantieni la calma: si può dire con garbo le proprie opinioni;
- 4) La pubblicazione di foto, video o qualsiasi documento presi da un sito è sempre bene citare la fonte;
- 5) Non divulgare in pubblico un messaggio che ti hanno inviato in privato.

Le trappole del web

Internet costituisce una preziosa risorsa, dall'altro può rappresentare una fucina di pericoli. I **nativi digitali** espressione entrata nell'uso della lingua italiana dal 2001 per indicare la generazione di è nato e cresciuto con la diffusione delle nuove tecnologie.



Il cyberbullismo

Il termine cyberbullismo indica atti di violenza psicologica perpetrati e ripetuti tramite le tecnologie informatiche: email, Facebook, blog, WhatsApp.

Le principali caratteristiche:

- Avviene online;
- Implica una diffusione di immagini offensive o insulti;
- Comporta l'impossibilità o la difficoltà di eliminare il materiale ingiurioso;
- Esercita violenza su un solo soggetto.



Il cyberbullismo è un reato

Con la legge n. 29 del 20017 sono scritte le disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione e il contrasto del fenomeno del cyberbullismo. La legge ha definito in modo chiaro i diritti del vessato e le pene per chi esercita bullismo on line.

Le azioni di chi esercita il bullismo sono finalizzate a isolare il soggetto ponendolo in una condizione di fragilità. L'uso di sms continui per molestare una persona o metterla a disagio, ad esempio, rientrano perfettamente in questa legge.

Comportamenti di questo genere non sono mai uno scherzo. Le conseguenze del cyberbullismo sono l'isolamento e la depressione della vittima.

Copyright

La creazione, l'archiviazione e la diffusione di opere intellettuali su supporto elettronico solleva un problema rilevante: quello del **copyright**

Il copyright è qualsiasi opera prodotta dall'ingegno umano appartiene all'autore e, per poterla utilizzare, bisogna pagare i diritti. La legge tutela il copyright e punisce chi non rispetta questa regola e punisce chi non rispetta questa regola, es.

Fotocopiare un libro o duplicare un cd musicale costituisce reato.

Con l'avvento di Internet il furto del copyright (definito con il termine pirateria) è purtroppo frequente.

La normativa a tutela del copyright (GPDR)

La legge italiana protegge il diritto d'autore (L. 633/1941): chi la viola può incorrere, a seconda della gravità, in piccole sanzioni, come il sequestro del computer, in multe elevate o addirittura nella detenzione. Gli stati Uniti hanno leggi più ferree delle nostre in tema di copyright.

A integrare il quadro normativo ha contribuito il regolamento UE del 2016, noto come General data Protection Regulation (**GDPR**). Si tratta di una disciplina europea con lo scopo di uniformare le regole che tutelano il trattamento dei dati personali. E' operativo dal 25 maggio 2018. Tutte le aziende, anche quelle extra UE che forniscono servizi all'interno dell'Unione Europea, si sono dovute adeguare.

Insegnava Enzo Biagi ai giovani
Che si accostavano al giornalismo
questa distinzione: la radio dà la notizia,
la televisione le fa vedere, i giornali la
devono spiegare. Oggi è internet a dare
notizia, a farla vedere e comentarla.

Inoltre con internet l'informazione si
rincorre minuto dopo minuto quindi si
pone il problema come riconoscere
quelle false.



Le fake news

Le fake news, cioè notizie redatte sulla base di informazioni inventate, ingannevoli o distorte, hanno trovato terreno fertile sui social network per diversi motivi:

- La viralità che caratterizza queste piattaforme: di solito si tende a leggere solo un titolo e condividere;
- La leggerezza che connota questi spazi.

Parliamo di notizie create a tavolino, in base a una strategia. Il guadagno economico è ciò che spinge a diffondere news false o inesatte.



Intelligenza Artificiale

In termini tecnici, **l'Intelligenza Artificiale è un ramo dell'informatica** che permette la programmazione e progettazione di sistemi sia hardware che software che permettono di dotare le macchine di determinate caratteristiche che vengono considerate tipicamente umane quali, ad esempio, le percezioni visive, spazio-temporali e decisionali.

l'Intelligenza Artificiale nasce con l'avvento dei computer e la sua data di nascita viene fissata come il 1956.

Molte persone credono che l'uso di sistemi intelligenti sia relegato a particolari elite informatiche senza pensare che, invece, **l'Intelligenza Artificiale viene abbondantemente utilizzata anche nel quotidiano**. Ad esempio, i vari strumenti di riconoscimento vocale che vengono regolarmente utilizzati, dagli smartphone ai sistemi di sicurezza, si basano su **algoritmi tipici dell'Intelligenza Artificiale**, in particolare quelli relativi all'apprendimento automatico. Molto noto, nel panorama dell'apprendimento automatico e dell'Intelligenza Artificiale, è l'utilizzo che si fa di questo strumento nel **settore automobilistico**. I veicoli in grado di muoversi nel traffico anche senza pilota sono oggi qualcosa che va oltre la sperimentazione.

Per approfondimenti: <http://www.intelligenzaartificiale.it/>

RAICULTURA <https://www.raicultura.it/speciali/intelligenzaartificiale/>

Sono passati pochi anni da quando lo “smartphone” e altri attrezzi “smart” sono diventati onnipresenti nella nostra vita. Siamo connessi di fatto sempre, e dalla rete ci aspettiamo risposte veloci e esaurienti a tutti i nostri quesiti.

Ma l'Intelligenza Artificiale non ha solo dato vita al settore dei servizi intelligenti offerti a tutti noi da una quantità sempre crescente di “smart devices”. In senso più ristretto ed accademico, la AI rappresenta un filone specifico di ricerca dell'informatica che da più di sessant'anni sviluppa algoritmi non solo capaci di eseguire comandi, ma di apprendere, di interagire con il mondo e di riconoscere strutture e schemi nei dati che riceve, di trarre le sue conclusioni. Sono macchine e algoritmi costruiti in modo da assomigliare al cervello umano (reti neurali artificiali). Ce ne sono di tutti i tipi: dal software di riconoscimento facciale al robot che accarezza gli anziani, dal drone che autonomamente decide il punto migliore per lanciare la sua bomba all'applicazione in grado di diagnosticare una malattia a distanza o al computer che improvvisa un duetto con un pianista Jazz.

Bibliografia e sitografia

- Elisabetta Valeri, *Educazione digitale*, Simone per la scuola.
- <http://www.intelligenzaartificiale.it/>
- <https://www.raicultura.it/speciali/intelligenzaartificiale/>