

</

# ALFABETIZZAZIONE DIGITALE

/>



Lezione 01  
Introduzione al corso

1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 1 1 1 0 1

# </Informazioni generali

- Referente Corso: Alessandro Riemer B.
- Sito web di riferimento: [quartoconnessa.it/corso-base](http://quartoconnessa.it/corso-base)

## ORARI e GIORNI

- Ogni mercoledì dalle ore 17 alle ore 19
- Durata totale: 30h
- Periodo: 11/10/23 - 31/01/24

## MATERIALE

- Disponibile presso [quartoconnessa.it/corso-base](http://quartoconnessa.it/corso-base)

## CONTATTI

- [info@quartoconnessa.it](mailto:info@quartoconnessa.it)

# Struttura delle lezioni

- Le lezioni non devono essere frontali: interazione, interventi, domande sono sempre ben accette e anzi, fondamentali per un buon apprendimento
- Utilizzo di due aule
  - **C2** = per le lezioni più «teoriche»
  - **HUB Quartoconnessa** = esercitazioni ed apprendimento hands-on
- Prevista una pausa tra le due ore
- Non vi è alcun obbligo di frequenza
- Chiunque può accedere al corso in qualsiasi momento
- Ogni lezione inizia formalmente alle 17 e termina alle 19 con elasticità
- Si può entrare ed uscire dalla lezione a qualsiasi momento

# </Di cosa si parla in questo corso

- affronteremo passo dopo passo i fondamenti dell'informatica, fornendo una solida base a coloro che si avvicinano per la prima volta al mondo digitale. Esploreremo una vasta gamma di argomenti che permetteranno a tutti voi di avere una panoramica adeguata di quello che è un mondo interconnesso.
- Tramite questo corso diventerete a tutti gli effetti **cittadini digitali** in grado quindi di vivere e interagire con un mondo non tangibile.

# </Argomenti del corso

- Gli argomenti che affronteremo sono:
  1. Introduzione all'informatica
  2. Utilizzo delle periferiche
  3. Introduzione al sistema operativo
  4. Navigazione su Internet
  5. Utilizzo delle e-mail
  6. Introduzione all'elaborazione di testi
  7. Introduzione ai fogli di calcolo
  8. Sicurezza informatica
  9. Strumenti di cittadinanza digitale (SPID, Fascicolo elettronico, homebanking, acquisti online etc... )
  10. Social media e privacy online
  11. Gestione e organizzazione dei file e cloud computing
  12. Backup e recupero dati
  13. Assistenza e manutenzione del computer

</

# ALFABETIZZAZIONE DIGITALE

/>



Lezione 01  
Un po' di storia

1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 1 1 1 0 1

# </ Cosa significa informatica?

«La scienza che si occupa dell'ordinamento, del trattamento e della trasmissione delle informazioni per mezzo dell'elaborazione elettronica, la quale rende possibile gestire e organizzare le ingenti masse di dati prodotte dal moderno sviluppo sociale, scientifico e tecnologico.»

## Parole Chiave

- Trattamento, trasmissione, elaborazione
- Sviluppo sociale, scientifico e tecnologico

# </ Dove viene impiegata?

*Secondo i dati del World Economic Forum, nel 2020 il 4,1% del PIL globale è stato attribuito all'informatica e alle tecnologie dell'informazione, con una crescita prevista nei prossimi anni.*

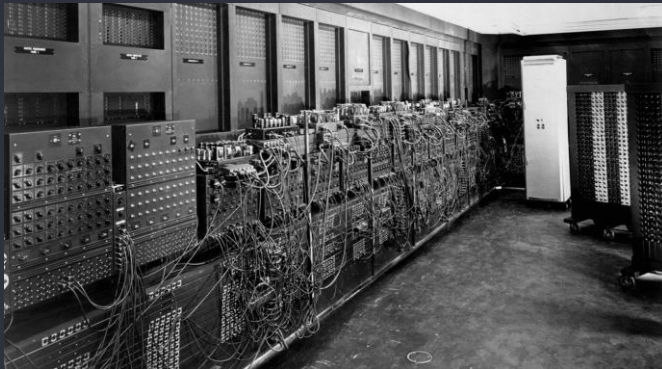
*L'informatica è al cuore delle nostre vite quotidiane, con oltre il 4,7 miliardi di persone che utilizzano Internet in tutto il mondo. Ma il suo impatto va ben oltre la semplice navigazione web:*

- sanità
- Istruzione
- Industria
- Settore finanziario
- Intrattenimento
- Governativo e amministrativo
- Bellico



# </ Una crescita esponenziale

- Il nostro mondo è in costante evoluzione grazie alla Rivoluzione dell'Informazione.
- L'informatica è il motore principale di questo cambiamento, trasformando il modo in cui comuniciamo, lavoriamo e viviamo.
- Dove si trova questa informatica? Ovunque, in ogni aspetto della nostra vita
- Siamo tutti interconnessi globalmente

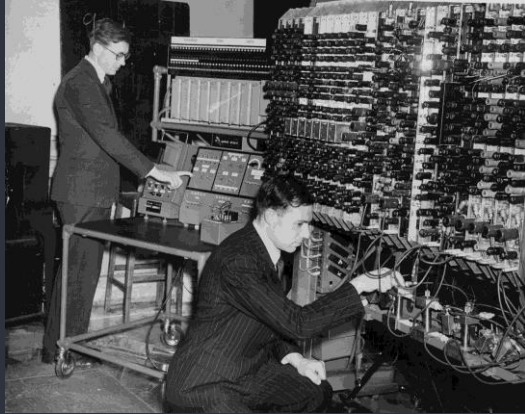
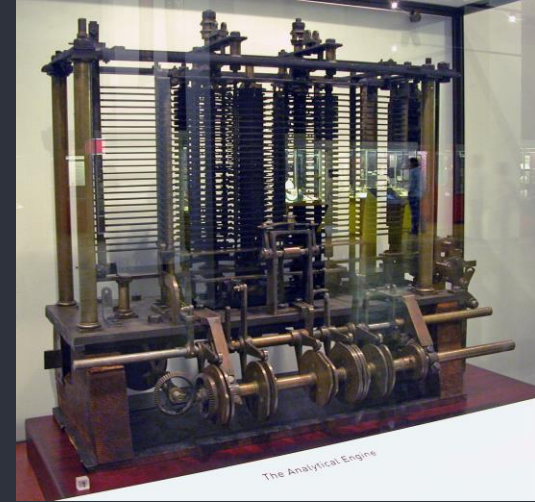
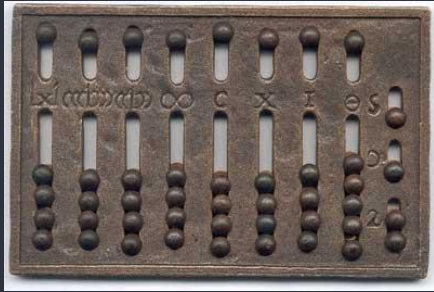


1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 1 1 1 0 1

# </ Evoluzione

- L'uomo ha da sempre avuto la necessità di gestire informazioni!
- Come ogni cosa l'informatica ha subito un processo evolutivo:
  - Abaco 2 Millennio A.C
  - Macchine Calcolatrici Meccaniche 17 secolo( Pascal )
  - Macchina di Charles Babbage 1830
  - Macchine di decifrazione WW2 e macchina di Von neumann
  - Computer personali anni 70
  - Internet Era anni 90
  - Computer degli anni 2000

# </ Evoluzione



1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 1 1 1 0 1

# </ L'impatto dell'informatica nel mondo moderno

