

Tracce proposte per le esercitazioni di fine corso degli studenti frequentanti

1 ***Back to the roots:***

- 1a Vannevar Bush, Ted Nelson, Tim Berners-Lee: Memex, Xanadu, World Wide Web
- 1b Rose Alluquere Stone, Donna Haraway
- 1c Howard Rheingold, Sherry Turkle

2 **saggio di traduzione**

- 2a David Silver, «Introduction. Where Is Internet Studies?». In *Critical cyberculture studies* (2006): 1-14 [<http://www.nyupress.org/webchapters/0814740235intro.pdf>]
- 2b David Silver, «Introducing cyberculture» [<http://rccs.usfca.edu/intro.asp>; 2000 col tit. «Looking Backwards, Looking Forward: Cyberculture Studies 1990-2000»]

3 **anamnesi tecnologica personale e familiare**

4 **Apolito**

- 4a sitografia commentata dei siti citati da Apolito
- 4b i veggenti citati da Apolito: schede biografiche, siti ufficiali, siti principali che ne parlano

5 **lessico**

fonti on line e off line, in italiano e in inglese

off line: I dizionari storici (Salvatore Battaglia, *Grande dizionario della lingua italiana*. Torino, UTET, 1961-2002, 21 v.; Oxford English Dictionary (Second Edition). Oxford, Oxford University press, 1989, 20 v.); II dizionari; III dizionari etimologici; IV dizionari dei sinonimi e dei contrari; V dizionari bilingui (italiano-inglese); VI dizionari speciali (di filosofia, di informatica, di antropologia, ecc.); VII enciclopedie

on line: versioni on line di I-VII, Wikipedia .it e .en, Google

- 5a "virtuale / virtual": definizioni, storia, associazioni, opposizioni, distinzioni [es. da Lévy in Apolito: 159-160: reale VS possibile, attuale VS virtuale]

6 **a piacere**

[esempi:

- William Gibson, *Neuromancer* / *Neuromante* (1984), *Pattern recognition* / *L'accademia dei sogni* (2003); Wikipedia.it, .en, .fr; sito ufficiale / link
- una propria esperienza: comunità elettive, gioco, web 2.0]

Sviluppo di 3 - Anamnesi tecnologica personale e familiare:

l'uso e il possesso di apparecchi relativi alla comunicazione, al gioco, alla produzione e alla fruizione di cultura che sono o sono stati presenti in casa, da quando a quando.

In casa: dove sono o sono stati collocati gli oggetti in questione.

Chi e come ha usato o usa ciascuno di essi (per quanto tempo, spesso, raramente, in che momenti della giornata, per fare cosa); come è stato acquisito (comprato, regalato, costruito: quando, da chi, in che occasione).

Le generazioni: ego, -1 (genitori), -2 (nonni): anno e luogo di nascita, titolo di studio, professione/i.

telefono: nessuno
uno per tutti, da parete, a disco
uno per tutti, da tavolo, a disco
uno per tutti, da tavolo, a tasti
più di uno, da tavolo, a tasti (+ fax)
cellulare, personale

televisione: nessuna
una per tutti, in bianco e nero, senza telecomando (1 canale, poi 2, poi 3 canali)
una per tutti, a colori, con telecomando (molti canali)
più di una, a colori, con telecomando (molti canali)
(+ videoregistratore)
(+ lettore di DVD)

radio

musica

computer

console video giochi (Sony PlayStation; Nintendo Game Boy, Game Cube, DS, Wii; Microsoft Xbox)

macchina per scrivere

macchina fotografica

cinecamera, videocamera

registratore

strumenti musicali