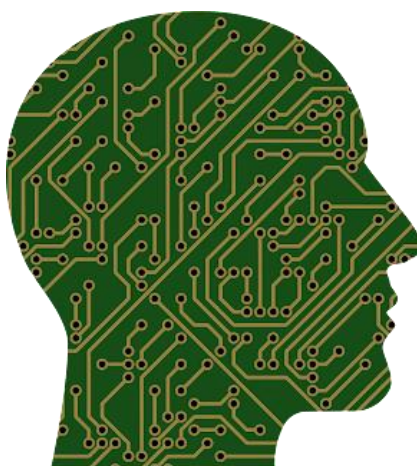




ENCICLOPEDIA DIGITALE

Uno sguardo sull'alfabetizzazione digitale



NDE ITALIA S.r.l.
Sede: Via Silvio Pellico, 10041 Carignano (TO)
P.Iva: 12413100012
Codice univoco: W7YVJK9

SOMMARIO

PREMESSA.....	3
CICLI DELL'ECONOMIA.....	10
RIVOLUZIONE DIGITALE.....	12
ENCICLOPEDIA DIGITALE IN 30 LINGUE.....	13
ROADMAP PROGETTO ENCICLOPEDIA DIGITALE.....	13
FILOSOFIA DIGITALE.....	14
CONCLUSIONE.....	16

PREMESSA

Prendiamo come caso di studio la legge universale conosciuta con il nome di “**causa-effetto**”, con il significato che ad ogni causa corrisponde un effetto, ed ogni azione genera un risultato.

Nella cultura orientale viene identificata con **Karma**, parola di uso comune dal largo utilizzo tra la popolazione.

Questa parola è entrata nel nostro vocabolario quotidiano anche in occidente, ma sono pochi a sapere davvero cosa voglia significare. Spesso viene associata in modo sbagliato ed improprio al proprio destino, al decorrere degli eventi; il suo vero significato risiede nella radice del verbo sanscrito “*Kr*” che significa agire, fare, produrre, prendendo il significato di “azione svolta”. Un’azione cosciente, spinta dalla volontà.

Prendiamo ora in esame le 3 diverse tipologie di azioni:

Azioni imposte

Nel momento in cui una persona si mette alla guida di un veicolo sulla strada, pilota un aereo o conduca un'imbarcazione, le sue azioni sono condizionate da determinate regole, come il codice della strada, di volo o di navigazione. Se il conducente di un'automobile deve svoltare a sinistra, egli dovrà segnalare preventivamente la sua intenzione, attraverso l'accensione di una lampadina. L'azione è imposta da una legge, o un insieme di esse, a cui la persona fa riferimento, per interagire correttamente nel mondo reale e non arrecare danni a sé o altri. In maniera analoga, la procedura per registrarsi su una piattaforma digitale è solo una. La procedura per fare un bonifico attraverso un'app bancaria specifica è solo una, la procedura per creare un wallet elettronico su una determinata infrastruttura è solo una. Quindi se l'individuo vuole accedere ad un servizio deve eseguire una precisa e determinata procedura (insieme di azioni). In altre parole: se eseguo la procedura indicata entro nel sistema ed interagisco con lo stesso, se sbaglio o salto qualche passaggio non posso entrare e mettermi all'opera. Queste azioni infatti sono dipendenti dalla conoscenza delle procedure stesse. L'individuo che conosce la sequenza di azioni e la completa ottiene il risultato, se non la conosce o la conosce in parte non raggiunge l'obiettivo.



Azioni generate da Automatismi

Per mangiare una minestra si utilizza un cucchiaino, non nasciamo con un cucchiaino in mano. In alcune popolazioni nel mondo il cibo viene consumato direttamente con le

NDE ITALIA S.r.l.

Sede: Via Silvio Pellico, 10041 Carignano (TO)

P.Iva: 12413100012

Codice univoco: W7YVJK9

mani e altre ancora con strumenti diversi: coltelli, cucchiari, forchette, bacchette di legno, uncini per molluschi, spiedi. La stessa pietanza può essere assunta con modalità diverse viste le numerose culture ed usanze sparse per il mondo. Per un

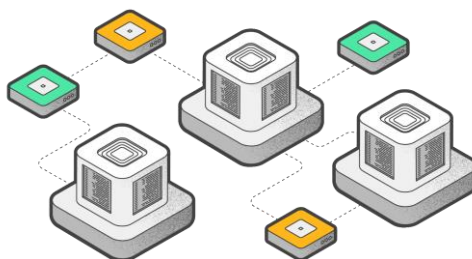


orientale è normale mangiare il riso con una bacchetta di legno come per un occidentale è consuetudine utilizzare una forchetta. Se un indiano, un cinese ed un europeo si sedessero alla stessa mensa, la stessa pietanza verrebbe consumata diversamente dai presenti. Pertanto l'azione del mangiare con o meno strumenti avverrebbe attraverso un automatismo acquisto fin dalla nascita; probabilmente ciascuno di loro troverebbe buffa e inusuale l'abitudine degli altri. Nel mondo

digitale un esempio di automatismo lo troviamo nell'inserimento delle credenziali per accedere ad un determinato profilo, sito o wallet; per farlo, l'individuo deve inserire un identificativo e una password ad esso associato, che sia una frase di sicurezza, 12 parole chiave o il riconoscimento biometrico (impronte digitali).

Azione cosciente o di libero arbitrio

L'uomo inteso come specie è dotato della facoltà di scelta, può scegliere o meno se allenarsi ogni giorno come può scegliere se mangiare un panino o una torta per pranzo. Ciò che conta è che la persona decide di compiere o meno un'azione. In relazione al principio di "causa-effetto" tutto ciò che esiste si relaziona con ciò che c'è intorno, nulla esiste in modo indipendente. Allo stesso modo nessuna persona vive in modo totalmente indipendente, ad eccezione forse di un eremita che vive in una caverna isolata da qualsiasi civiltà. Se voglio vivere in una civiltà moderna avrò bisogno di un luogo dove conservare il mio denaro, asset finanziari o proprietà digitali di valore. Dovrò quindi affidarmi ad uno o più sistemi di deposito (wallet elettronico su blockchain, conto corrente bancario, costo postale, etc.), in modo da interagire il più possibile con l'esterno, per ottenere ciò di cui ho bisogno.



In tutti e tre i casi, al giorno d'oggi, si sente la necessità di ricorrere all'Alfabetizzazione Digitale, come strumento di conoscenza e di assistenza, nelle pratiche quotidiane come nelle operazioni saltuarie.

Tornando al concetto di karma, esso è quindi strettamente correlato con il termine “interdipendenza”, dato che il rapporto tra due parti ha ripercussione su entrambe. Per riprendere l’esempio precedente, se voglio vivere in una caverna isolata immersa nella natura, lontano dalla civiltà, non godrò mai dei servizi digitali moderni con cui le persone si scambiano beni e servizi.

Se voglio usufruire dei servizi digitali moderni dovrò:

- Conoscerli (ci sono strumenti ad accesso tramite libero arbitrio o di obbligo se facciamo parte di un sistema-macchina governativa);
- Scegliere quali usare, se arbitrari o obbligati ad usare per un sistema che decidiamo di vivere;
- Imparare ad usare quelli scelti o quelli di obbligo per il contesto in cui viviamo o operiamo;
- Usare e sfruttare a tuo vantaggio gli strumenti moderni.

Alle porte del XIX secolo l’alfabetizzazione coinvolse la masse e in particolare i ceti meno abbienti, nella maggior parte dei paesi nel mondo; si crearono corsi e scuole per tutte le età, perché i giovani sarebbero stati il futuro della società moderna, mentre i genitori dovevano sapere leggere e scrivere per ottenere un prestito, siglare un contratto di compravendita o affitto. I commercianti, imprenditori, industriali dovevano restare al passo con i tempi per non fallire, a causa di contratti sempre più articolati.

Nel 2000 abbiamo assistito all’era della digitalizzazione di massa. Mentre nel 2020 nasce invece il concetto di Alfabetizzazione Digitale.

Nel settore Digitale si ipotizza che ogni mese che passa, l’evoluzione data dal settore digitale è pari all’evoluzione che avviene in un anno nel mondo tradizionale quotidiano.

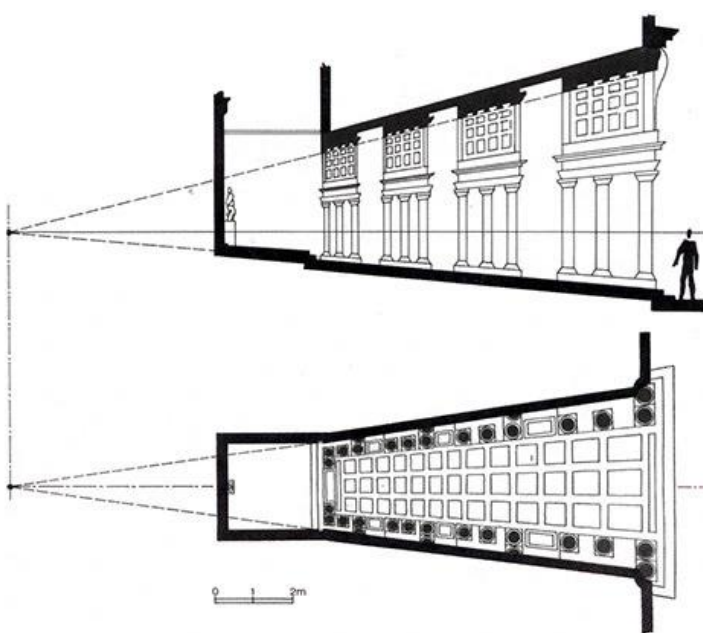
Qui subentra un limite umano: la **resistenza al cambiamento**.

Questo concetto è conosciuto da millenni. L’uomo ha dentro di sé un meccanismo di difesa, conosciuto come resistenza al cambiamento. È generato dalla nostra mente in modo istintivo, per proteggerci dalla paura e dalla delusione. L’uomo crea i suoi stessi automatismi, ripetendoli ogni giorno; questo meccanismo è generato per ricondurre le proprie azioni allo stesso schema esecutivo, limitando le eccezioni. Diventa dannoso quando si rende necessario apprendere una nuova abitudine, o eliminare un’abitudine preesistente, perché ci impedisce di farlo con semplicità. Cambiare automatismi a 20 anni di età è già di per sé difficile, durante l’età adulta richiede uno sforzo ancora maggiore, oltre i 70 anni nella maggior parte delle persone cessa totalmente l’interesse di cambiare ed evolvere.

La resistenza al cambiamento è largamente utilizzata in architettura. La galleria di *Palazzo Spada a Roma*, progettata da *Francesco Borromini* (1635), illude l'osservatore comune, proprio per dimostrare visivamente questa resistenza al cambiamento che è insita nell'uomo.

In uno spazio molto angusto (8,60 m di lunghezza) l'architetto è riuscito a dare la percezione di un corridoio lungo circa 40 m.

L'arco frontale, alto 6m e largo 3 si riduce nel fondo ad un'altezza di 2m e una larghezza di 1m. Da una prima vista frontale infatti, il corridoio appare immenso e monumentale, solo percorrendolo si può cogliere come il gioco architettonico inganni la mente del visitatore.



Questo è un esempio abbastanza recente, ma la prospettiva è utilizzata a tal scopo sin dalle prime civiltà, proprio perché **il nostro cervello tende ad associare a ciò che vede le immagini che già conosce.**

Trovare testimonianze nell'architettura non lascia dubbi sulla vasta conoscenza della nostra mente, arricchita nel corso dei secoli. Dal momento in cui l'uomo ha abbandonato il nomadismo, e si è trasformato in un essere sociale sedentario, la difficoltà di eliminare automazione e abitudine è aumentata nel tempo. I miglioramenti tecnologici complessivi, qui intesi come capacità di ridurre tempo e sforzo necessari per completare un compito, hanno contribuito in modo significativo ad alzare l'asticella. Aumentando la facilità con cui si ottiene un bene, dentro di noi accade qualcosa di particolare: ci adagiamo nel nostro piacere, dimenticando la fatica con cui quel bene veniva ottenuto in precedenza, sicuri del fatto di poter contare nuovamente sulla

NDE ITALIA S.r.l.

Sede: Via Silvio Pellico, 10041 Carignano (TO)

P.Iva: 12413100012

Codice univoco: W7YVJK9

scorciatoia. In altre parole, è necessario uno sforzo sempre maggiore per superare gli schemi mentali radicati nella nostra mente al fine di oltrepassare la linea di resistenza e creare nuove automazioni libere dalle catene dell'abitudine.

L'importante è prenderne coscienza.



Chi 200 anni fa non sapeva né leggere e né scrivere, era a conoscenza di non essere autonomo ed era limitato in molteplici azioni; al giorno d'oggi la situazione non è cambiata di una virgola, chi non ha accesso al mondo digitale o non è capace di muoversi in esso ha necessariamente bisogno di un supporto, basti pensare alla fatturazione elettronica, la prenotazione di viaggi di piacere o le prestazioni mediche.

Oggi, nel mondo della digitalizzazione, è importante sapere che un'alfabetizzazione digitale è già avviata. Esiste logicamente il libero arbitrio, ogni singolo può decidere di **alfabetizzarsi digitalmente** oppure decidere di non fare nulla a riguardo.

Tornando all'evoluzione del digitale, la sua espansione è considerata 12 volte circa più veloce dell'evoluzione del mondo tradizionale. Se l'uomo ha resistenze ad evolvere e cambiare abitudini nel quotidiano, figuriamoci con una rapidità di 12 volte per restare al passo.

Quando subentrerà nei sistemi l'intelligenza artificiale, la velocità di evoluzione potrà essere 100-1000 volte quella tradizionale. *Chi sarà in grado di evolvere così velocemente con le stesse tempistiche? L'uomo sarà in grado di reggere psicologicamente questa rapida evoluzione? Perché il 99% dei film futuristici narrano di sopravvissuti, distruzione totale della terra, guerra tra macchine e umani? Vi siete mai chiesti perché? Cosa succederebbe se l'intelligenza artificiale prendesse il sopravvento e l'essere umano non fosse in grado di evolvere alla stessa velocità? Cosa succederebbe se l'intelligenza artificiale che evolve ogni minuto che passa, avesse bisogno di sempre più energia, sempre più potenza, sempre più espansione, e l'uomo fosse lento o addirittura incapace nel fornirgliela? Se in futuro l'intelligenza artificiale dovesse vedere l'essere umano come un concorrente, oppure come un ostacolo, che consuma energia e risorse per vivere, come reagirebbe?*



Oggi l'intelligenza artificiale ha già raggiunto risultati evolutivi impressionanti.

Cosa succederebbe se fosse applicata nella formazione, nella medicina, nella robotica di massa, nei servizi e in tutti i settori? L'uomo, nel momento in cui venisse sostituito

nelle sue attività dalla robotica e dall'intelligenza artificiale, quale professione potrebbe praticare?

Negli ultimi giorni durante la stesura di questo ebook si è discusso molto dell'integrazione degli ultimi modelli di intelligenza artificiale all'interno dei videogiochi. L'IA troverebbe applicazione nei cosiddetti "PNG", i "personaggi non giocabili", entità nel videogame con il solo scopo di eseguire scarse opzioni programmate: tendenzialmente sono statici, non cambiano nel tempo durante il gioco e spesso le interazioni con loro sono limitate o ripetitive. Normalmente sono gestiti da una intelligenza artificiale molto basilare: in un gioco di combattimento ad esempio, i nemici utilizzano le mosse di attacco in base ad un algoritmo.



La vera raffinatezza dei videogiochi risiede spesso nella complessità dei personaggi non giocanti. Titoli come Call of Duty, NBA 2K o FIFA richiedono nemici che rispettino determinati standard di intelligenza artificiale per evitare la ripetitività e la banalità del gioco. Una IA avanzata come PNG consentirebbe un comportamento simile a quello dei personaggi giocanti, come se fossero mossi da un proprio istinto.

Ora, cosa succederebbe se donassimo la capacità di pensiero autonomo a queste entità? Ne fruirebbe il titolo giocato, aumentando così di prestigio, o causerebbe la perdita del controllo sul gioco stesso?

Un noto progettista della Ferrari Torinese degli anni 90' era solito dire: *"Chi sa, fa; chi non sa, insegna; chi non sa e non insegna, critica"*.

E' qui presentato il paradosso della massa popolare odierna, nella quale il cittadino medio non possiede la conoscenza di una lavorazione e di conseguenza non la sa insegnare; per evitare di sentirsi inferiore, la scappatoia maggiormente utilizzata è danneggiare il lavoro di altri per cercare di guadagnare una qualche considerazione.

La critica tra professionisti è costruttiva per definizione, perché lo scopo è migliorare. La critica della massa ignorante è la difesa per nascondere la non-conoscenza. L'ignoranza, dal latino *"ignorantia"*, è derivato dal privativo *"in"* e dal verbo greco *"gnorizein"* (conoscere), quindi il significato letterale è mancanza di conoscenza. Ignorante è colui che ha trascurato la conoscenza di determinati argomenti o nozioni, i quali potrebbero essere acquisiti. Spesso e volentieri la conoscenza viene sminuita senza tenere conto del processo intrapreso per l'ottenimento. Gli step necessari sono ardui da superare, ma è il superamento degli step che permette di ottenere il risultato.

Si porta all'attenzione del lettore un estratto di un dialogo avvenuto tra un giocatore di basket professionista ed un giornalista, durante la conferenza stampa dopo la partita che ha portato la squadra in questione ad uscire al primo turno di eliminatorie del campionato per il titolo. Di fronte alla domanda se la stagione fosse un fallimento, il giocatore di origini

NDE ITALIA S.r.l.

Sede: Via Silvio Pellico, 10041 Carignano (TO)

P.Iva: 12413100012

Codice univoco: W7YVJK9

greche ha iniziato a scuotere la testa sbuffando prima di replicare: “Mi hai fatto la stessa domanda lo scorso anno, Eric”, spiega rivolgendosi al giornalista. “Per caso tu ricevi una promozione ogni anno nel tuo lavoro? Non credo, quindi consideri il tuo lavoro un fallimento ogni volta che non accade? Direi di no. Ti impegni per ottenere altri risultati, per prenderti cura della tua famiglia, comprare una casa e tante altre cose. Non è un fallimento, ma è un passaggio necessario per provare a vincere. Michael Jordan è stato 15 anni in NBA, ha vinto 6 titoli: gli altri nove anni sono stati un fallimento per caso? Mi state davvero dicendo questo?”



Il fallimento può essere inteso come tale esclusivamente nel caso in cui manchi la volontà di progredire e ripetersi; prendendo come esempio il gioco della pallacanestro, **il fallimento è rinunciare a migliorarsi**. Il successo è l'esecuzione perfetta di un determinato movimento, il quale può richiedere molto tempo prima di manifestarsi, eseguirlo a comando in maniera eccellente è il livello ultimo al quale si aspira. Nel caso della conoscenza, il fallimento è la decisione di abbandonare o ignorare l'apprendimento necessario per il possesso delle informazioni complete.

Esempio: se un informatico con competenze verticali sulla realtà aumentata scrive un trattato o un articolo sulla base della sua esperienza lavorativa specialistica verticale (scrive programmi informatici che funzionano con la legge causa-effetto), il suo materiale potrà essere analizzato e giudicato da un altro esperto di suo pari livello, le critiche amatoriali di coloro che ignorano la materia non hanno nessun valore tecnico.

La tecnologia digitale avanza rapidamente. Oggi non esiste un corso universitario sul digitale altrettanto rapido nell'evoluzione.

Per questo nel 2020 parte il progetto di **Enciclopedia Digitale**.

Missione del progetto: Radunare il sapere di esperti con competenze verticali in ambito della digitalizzazione e renderla accessibile al mondo in tutte le lingue, attraverso un'Enciclopedia Digitale espandibile in tempo reale.

Tra il 2020 ed il 2022 vengono identificati una serie di specialisti in tutti i vari settori digitali esistenti e viene creata la prima stesura di 60 volumi, consultabili attraverso formato ebook da remoto.

Il progetto nasce in lingua italiana ed inglese.

La collana è stata tradotta in altre 28 lingue con l'utilizzo di traduttori dotati di I.A. e successivamente revisionata e corretta da persone di madrelingua, attualmente in fase di completamento.

Nel secondo semestre 2023 verrà aperto il primo bando per esperti con competenze verticali che vogliono aderire all'espansione del progetto, dando il loro contributo.

Nel 2024 verrà consolidato il tavolo di lavoro dell'espansione del progetto con coinvolgimento di nuovi esperti verticali in ogni settore della digitalizzazione.

Ogni anno verranno aggiunti capitoli nuovi, ebook interamente sviluppati su nuovi temi, o semplicemente le revisioni e correzioni dei 60 esistenti. Questo progetto si pone nell'ottica di una continua evoluzione, per dare la possibilità a tutti di accedere alle informazioni.

CICLI DELL'ECONOMIA

L'economia globale segue cicli di lungo termine, dove periodi di crescita e innovazione sono seguiti da periodi di contrazione e adattamento. Questi cicli durano circa 50 anni e sono guidati da innovazioni tecnologiche che cambiano il modo in cui produciamo, consumiamo e interagiamo con il mondo. Di conseguenza, per la legge causa-effetto determinano il modo in cui viviamo.

Ora siamo in piena quarta rivoluzione industriale, dove la digitalizzazione è il fulcro delle innovazioni che stanno cambiando il modo in cui viviamo e lavoriamo.

Cosa c'è di particolare rispetto alle rivoluzioni precedenti?

Come successe durante la rivoluzione francese con l'introduzione del sistema scolastico per la massa, oggi ci stiamo muovendo verso un nuovo piano dei cicli economici. L'alfabetizzazione, ormai estesa in ogni angolo del globo, sta per lasciare il posto ad una nuova alfabetizzazione, quella digitale.

Fino al 2000 tutti i cicli hanno avuto delle trasformazioni strettamente legate all'evoluzione dell'uomo. A partire dai primi anni 2000, vista la presenza quasi capillare delle nuove tecnologie, non solo più i programmatori e gli altri professionisti tecnologici, ma chiunque ha dovuto imparare ad utilizzare prodotti informatico-digitali.

Il 2020 è stato l'anno della svolta definitiva in questo senso, la pandemia ci ha costretto ad isolarci nelle nostre abitazioni obbligandoci a lavorare e studiare da remoto, mentre le prime intelligenze artificiali venivano presentate al grande pubblico.

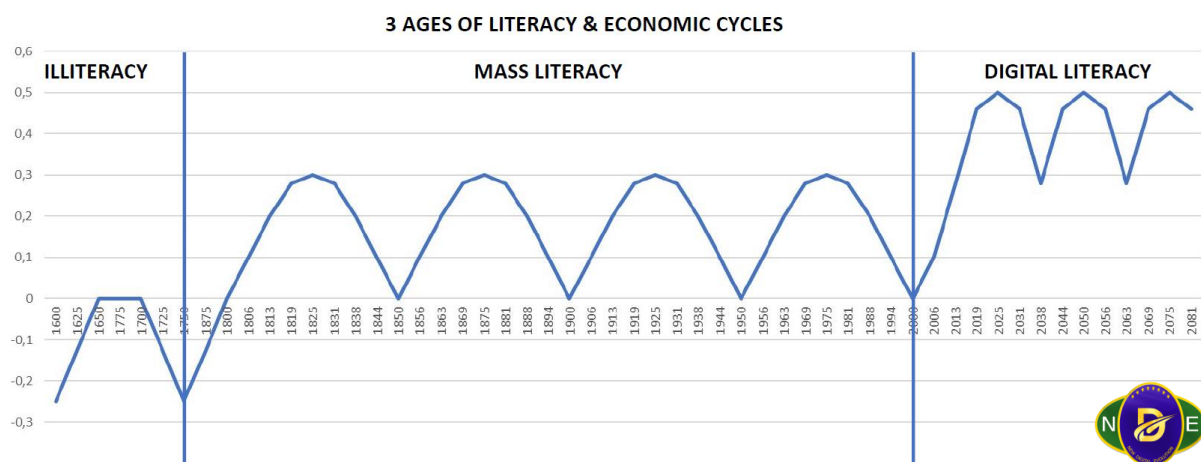
Se prima chi non era alfabetizzato rimaneva fuori dalla macchina economica, in questo momento storico rimarranno fuori coloro che non avranno appreso le giuste conoscenze in campo digitale.

Accenniamo qui brevemente il concetto evidenziato nel grafico seguente.

Da decenni vengono elaborate varie teorie sul movimento dei cicli economici, i quali verranno meglio approfonditi nell'apposito ebook *“Teoria dei Cicli”*; qui di seguito vedrai per la prima volta il grafico che identifica i 3 periodi storici:

- *Analfabetismo di Massa*
- *Alfabetizzazione di Massa (1800-2000)*
- *Alfabetizzazione Digitale (a partire dal 2020)*

Le date possono variare di zona in zona, l'obiettivo del grafico è far comprendere il concetto che c'è dietro.



Il passare del tempo non farà che aumentare il nuovo divario.

Quando nei tempi addietro regnava l'analfabetismo, poche sono le testimonianze che hanno raggiunto i giorni nostri, lasciando opere incredibili ai posteri.

I cicli erano lunghissimi: basti pensare alla Guerra dei 100 anni. Alla costruzione di cattedrali che duravano decenni o secoli. Dal momento che inizia l'alfabetizzazione digitale tutto si velocizza, la quantità di materiale che viene scritto moltiplica esponenzialmente poiché tutti portano il loro contributo.

Nell'Era digitale attuale subentrano 2 fattori da tener conto:

- Il contributo evolutivo da parte di informatici-tecnici che spingono l'evoluzione ad una velocità di circa 12 volte, una spinta pari al 1200% rispetto all'andamento della realtà quotidiana;
- L'introduzione dell'Intelligenza Artificiale e le sue applicazioni.

Qui siamo di fronte al termine del precedente periodo, e l'inizio di una **nuova era**.

Come nel 1800 non si poteva più fare a meno di saper leggere e scrivere per vivere in una società in forte sviluppo, oggi serve **conoscere la digitalizzazione**.



Come abbiamo vissuto il passaggio dall'analfabetismo all'alfabetizzazione di massa, in questi decenni vedremo un grande passaggio al digitale.

Nel grafico è evidenziato il cambio di frequenza, in modo da farti capire e vedere che il cambiamento in atto nella società porterà l'economia ad un livello più alto e lascerà indietro chi non è pronto.

RIVOLUZIONE DIGITALE

Bene, stiamo assistendo a una vera e propria **rivoluzione digitale**. La tecnologia blockchain sta cambiando il modo in cui le aziende fanno affari, rendendo i processi più sicuri, affidabili e decentralizzati. Il web 3.0, invece, sta aprendo nuove possibilità di interazione digitale, dove gli utenti possono avere un controllo maggiore sulla propria privacy e sui propri dati. L'intelligenza artificiale ed i robot stanno velocizzando di molto i processi di tanti settori. Per citare un altro esempio, la tracciatura della filiera produttiva sta rendendo i consumatori più consapevoli dei prodotti che mettono sulla loro tavola. La DAO aumenterà il livello di coscienza ulteriormente; l'abbinamento DAO-BLOCKCHAIN porterà la società ad un livello superiore.

Oggi più che mai si rende quindi necessario possedere una **formazione digitale** che sia al passo con il susseguirsi delle innovazioni e che aiuti chiunque, indistintamente, ad imparare a muoversi in questa **nuova realtà**.

Per rimanere competitivi in questa nuova realtà, è essenziale avere una formazione adeguata. Enciclopedia Digitale offre l'opportunità di apprendere tutto ciò che c'è da sapere sulle tecnologie digitali emergenti, come blockchain, criptovalute, smart contract, garanzia digitale, interazione 4.0, Web 3.0, metaverso, NFT, DAO, come proteggersi dalle truffe digitali e tanto altro.

Il progetto nasce con lo spirito di evoluzione, diffusione, condivisione globale. Come citato antecedente scritto in Italiano-Inglese e tradotto in 28 lingue:

ENCICLOPEDIA DIGITALE IN 30 LINGUE

ITALIANO	INGLESE	FRANCESE
BRASILIANO	SPAGNOLO	RUSSO
TEDESCO	PORTOGHESE	GIAPPONESE
GRECO	CINESE	CECO
BULGARO	LETTONE	LITUANO
NORVEGESE	OLANDESE	POLACCO
COREANO	RUMENO	ESTONE
SLOVACCO	SLOVENO	DANESE
SVEDESE	FINLANDESE	TURCO
UCRAINO	UNGHERESE	INDONESIANO

ROADMAP PROGETTO ENCICLOPEDIA DIGITALE

- 2020 parte il progetto di creazione
- 2022 parte la divulgazione in italiano-Inglese
- 2023 parte la divulgazione in 30 lingue
- 100.000 studenti - aggiunta di 5 lingue (totale 35 lingue)
- 150.000 studenti - aggiunta di 5 lingue (totale 40 lingue)
- 250.000 studenti - aggiunta di audiolibri
- 500.000 studenti - aggiunta di videocorsi
- 600.000 studenti - aggiunta di 5 lingue (totale 45 lingue)
- 700.000 studenti - aggiunta di 5 lingue (totale 50 lingue)
- 800.000 studenti - aggiunta di 5 lingue (totale 55 lingue)
- 900.000 studenti - aggiunta di 5 lingue (totale 60 lingue)
- 1.000.000 studenti - Università con Laurea triennale + biennale
- 1.500.000 studenti - supporto allo studio con I.A. (in progetto)

FILOSOFIA DIGITALE

La filosofia, in greco antico “*philosophía*”, significa “amore per la sapienza”. Nasce come una corrente che studia questioni generali della vita, fondamentali come quella del senso della vita, della ragione, o sull’esistenza degli esseri umani. La filosofia nasce per amore della ricerca e della conoscenza. E’ da sempre risaputo: **la conoscenza rende l’uomo libero**.

Nell’antica Grecia si tramuta in una disciplina che regola il modo di vivere, alcuni filosofi antichi sostenevano infatti che *«l’uso del sapere doveva essere a vantaggio dell’uomo»*. Altri Filosofi antichi pensavano che la filosofia dovesse puntare alla *“conoscenza dell’essere”*.

Il trascorrere dei secoli ha portato allo sviluppo di filosofie di vita di vario tipo, in relazione alla zona geografica, al periodo storico e alle culture tramandate di generazione in generazione.

Presto verrà pubblicata una raccolta di 8 volumi sulla **FILOSOFIA DIGITALE**.

La digitalizzazione sta impattando in tutti i settori della nostra vita:

- Tecnologico
- Sociale
- Culturale
- Abitudinale
- Rapporto umano

La digitalizzazione sta portando un cambiamento epocale; la tipologia di cambiamento che registriamo avviene ciclicamente, in media ogni 250 anni.

Proviamo ad esaminare dal punto di vista storico il passaggio di questi cicli:

- Agli inizi del 500 cade l’Impero Romano e ha inizio il periodo nominato Medio Evo. Si instaura la nuova forma del libro, nuovo supporto membranaceo, a cui corrisponde l’inevitabile tramonto del rotolo papiraceo; nascita della scrittura onciale.
- Nel 750 Gli Arabi perfezionarono l’astrolabio, servendosi delle loro grandi conoscenze in algebra e trigonometria. Avviene la rivoluzione nella scrittura: ai caratteri onciali si sostituiscono i caratteri carolini, la fabbricazione della carta da parte degli arabi, ed in Cina viene stampato il primo giornale.
- Dopo il 1000 inizia il Basso Medioevo. Nasce dalla medicina islamica e dalla filosofia islamica “Il canone della medicina” e “Il libro della guarigione”, mentre a Baghdad nasce la prima università di medicina.
- Verso il 1250 l’architettura gotica è lo stile predominante, il modello costruttivo influenza l’espansione della religione, filosofia e lo sviluppo delle università; cambiamenti geo-politici portano alla nascita di nuovi imperi e nuove nazioni.

NDE ITALIA S.r.l.

Sede: Via Silvio Pellico, 10041 Carignano (TO)

P.Iva: 12413100012

Codice univoco: W7YVJK9

- Verso il 1500 con l'avvento dell'Umanesimo e del Rinascimento, una nuova ondata di scoperte e lo sviluppo di matematica e astronomia portano a cambiamenti radicali nella mente dell'uomo.
- 1750: la situazione politico-sociale europea porta alla Rivoluzione Francese, seguita inevitabilmente dall'era industriale a partire dal settore tessile e metallurgico, nascita delle prime enciclopedie ed espansione generale in tutti ambiti scientifici.
- Negli anni 2000 inizia la digitalizzazione di Massa, nel 2010 nascono le prime blockchain; nel 2020 inizia il processo di Alfabetizzazione Digitale accompagnato dalla prima Enciclopedia sul Digitale. 2021 Nasce **A.L.IM Digital**, la prima associazione per la rappresentanza dei **Consulenti Digitali** in Italia e nel Mondo.

Per conoscere il futuro basta studiare il passato.

Tutti sanno riconoscere la differenza dalla notte al giorno, tutti si ricordano le stagioni di estate e inverno. Ma esistono cicli più lunghi, che la memoria del singolo uomo non può contenere. Cicli più grandi che vanno oltre la naturale comprensione del passato, forse più grandi dell'umanità stessa.

Chi studia e ricerca ne diventa consapevole, avvicinandosi alla vera conoscenza, rappresentata dal sapere tramandato di secolo in secolo, che porta con sé la storia della specie umana e la sua evoluzione.

Tra il 2020 e 2040 vedremo un cambio epocale sotto il profilo energetico, sociale, economico e la digitalizzazione porterà un salto quantico evolutivo.

La scelta è tra rimanere osservatori di ciò che accadrà o cavalcare il progresso.

CONCLUSIONE

Ringraziamo per il tempo dedicato alla lettura di questo ebook. Se sei arrivato a questo punto siamo sicuri tu possa diventare un pioniere tecnologico e spiccare in mezzo alla massa una volta per tutte.

In questo ebook, essendo scritto da un italiano le cui origine sono latine, vengono utilizzati termini scontati e di uso comune per la propria cultura di origine, ma che in altre realtà potrebbero apparire non comprensibili; i concetti sono perciò trattati in maniera semplice ed esaustiva, utilizzando talvolta terminologie tecniche per trasmettere il messaggio più chiaramente possibile.

La cultura digitale è a portata di un click con Enciclopedia Digitale.

Ora è il tuo turno di scegliere se scrivere la storia assieme a noi o ignorare tutto quello che ti è stato passato in questo ebook ricco di spunti...

Studia la storia, conosci l'evoluzione del passato, osserva la legge causa-effetto e conoscerai il futuro!

Buona Digitalizzazione e Buona Vita!

