

GUIDA OTANER

CORSO PRATICO
di
INTERNET

AUTORE: *Renato Avato*

1 INTRODUZIONE

Internet, la più grande rete informatica del mondo, collega i computer tra di loro e ci dà la possibilità di trasportare per il mondo a grande velocità dati di qualsiasi natura: testo, immagini, animazioni, video, ecc...

Internet è iniziato negli anni '60 dall'esigenza di allacciare i computer militari tra loro.

La prima rete è sorta in California nel 1969 e si chiamava ARPANET (Advanced Research Project Agency) con lo scopo di garantire continuità di comunicazione tra località diverse anche in caso di bombardamento nucleare.

I messaggi venivano suddivisi in pacchetti di lunghezza fissa e inviati su ARPANET.

Ogni pacchetto poteva viaggiare in maniera autonoma, perché al suo interno aveva un indirizzo di provenienza e di destinazione. I pacchetti venivano poi convogliati su un'unica linea e interpretati. Per la comunicazione si usava il Protocollo NCP (Network Control Protocol).

Nel 1980 ARPANET viene utilizzato nelle Università e nei centri di ricerca americane che avevano bisogno di scambiarsi informazioni e coordinare le proprie attività.

Nel 1983 ARPANET si divide in due distinte reti: MILNET (rete puramente militare) e INTERNET (rete ad uso civile).

Dal 1998-99 esiste una dorsale informatica che collega cinque centri di supercalcolo statunitensi a fibre ottiche alla velocità di 155 Mb (Mega bit) al secondo, che molto probabilmente adesso viaggerà ad una velocità di 2,5 Gb (Giga bit) al secondo.

Ed ora qualche curiosità:

Nel 1983 erano allacciati in rete soltanto 390 computer. Nel 1988 c'erano già 50 mila. Nel 1997 c'erano 16 milioni. E nel 2000? Sicuramente centinaia di milioni.

2 RETE E PROTOCOLLI

2.1 La Rete

Il termine Internet designa la rete di interconnessioni all'interno di Network informatici che ci consentono di interagire con persone diverse e di navigare nel mare informatico. Le reti sono composte da nodi (incontro tra due fili della rete) e da un terminale (l'estremità di un filo della rete), che collega la rete al nostro computer.



In una rete colui che emette i servizi viene detto SERVER (servitore), colui che riceve i servizi viene detto CLIENT (cliente).

2.2 Protocolli per comunicare

Per comunicare ci vuole un **Protocollo di comunicazione** nel nostro caso il protocollo **TCP-IP** (**Transmission Control Protocol / Internet Protocol**).

Le informazioni vengono divise in “pacchetti” che contengono l’indirizzo del computer al quale ci si collega (client) e l’indirizzo del computer che invia le informazioni (server).

I pacchetti vengono poi istradati dai **Router** (computer di smistamento) su diverse linee e convogliati infine nel computer di destinazione, dove viene ricostruita l’informazione originale.

La caratteristica principale di questo protocollo è quella di poter richiamare i “pacchetti” che non sono arrivati correttamente a destinazione, per costruire sempre in modo corretto il file presso il client che lo ha richiesto.



Ecco in dettaglio come avviene:

LE INFORMAZIONI VENGONO DIVISE IN PACCHETTI

Il Sito viene spedito e il protocollo TCP (Transmission Control Protocol) lo divide in pacchetti (massimo 1500 segni per pacchetto).

I PACCHETTI VENGONO SPEDITI

Il protocollo IP (Internet Protocol) indirizza i pacchetti e li guida a destinazione tramite i **Router** (centri di smistamento delle informazioni).

SI SCEGLIE LA VIA PIÙ BREVE

I **Router** ricevono i pacchetti e scelgono la via più breve per istradarli, utilizzando il protocollo **IP**.

VELOCITÀ DI TRASMISSIONE

I pacchetti viaggiano da un Router all’altro attraverso una line T3 ad una velocità di 9 Mb al secondo, stazionano al Provider di destinazione attraverso una linea T1 ad una velocità di trasmissione 3 Mb/sec. ed infine raggiungono attraverso la linea telefonica ad una velocità di 56 Kb il destinatario.

LE INFORMAZIONI RAGGIUNGONO IL DESTINATARIO

Le informazioni divise in pacchetti vengono riassembleati e visualizzati sul monitor tramite un programmaun programma specifico (Browser).programma specifico (Browser).

2.3 Altri tipi di protocolli e servizi internet

FTP

L'FTP (File Transfer Protocol) è il metodo migliore per prelevare da Internet qualsiasi tipo di programma freeware o shareware.

Serve per fare il download di file dai siti presenti in Internet e per la gestione dei contenuti (upload) dei Siti presenti sul server dei provider.

POP3

Il POP3 (Post Office Protocol versione 3) è lo standard operativo per la gestione e l'utilizzo della posta elettronica che funziona con qualsiasi sistema operativo ed è supportato da ogni tipo di Browser.

GOPHER

Programma a menu che consente di accedere ad un enorme numero di database e servizi. E' un sistema gerarchico per la ricerca e il recupero di informazioni da Internet.

NEWS

Le Newsgroup o gruppi di discussione sono dei forum dove un numero di persone discute e si scambia opinioni o consigli su un argomento comune.

In queste bacheche elettroniche è possibile inserire i propri messaggi e leggere quelli degli altri.

LE CHAT

Le Chat sono chiacchierate in tempo reale attraverso Internet. Si può conversare, chiedere aiuto e consigli, fare proposte, conoscere gente nuova in rete.

Il più conosciuto delle Chat è **mIRC**, considerato una grande rete di computer che si collegano tra loro mediante il programma "client" IRC. Il programma si può scaricare dalla rete al seguente indirizzo: **www.mirc.com**.

Altrettanto conosciuto è il programma **ICQ** che serve a localizzare la persona che cercate in rete. Il sistema si basa sulla messaggistica in tempo reale, ma serve anche per parlare a telefono con un interlocutore distante migliaia di chilometri pagando una tariffa urbana.

Il programma si può scaricare dalla rete al seguente indirizzo: **www.icq.com**.

3 IL LINGUAGGIO DELLA RETE

La rete globale (World Wide Web) per veicolare le informazioni si avvale del protocollo **HTTP** (HyperText Transfer Protocol), che ha il compito di far comunicare tra loro i client e i server della rete.

L'HTTP è un vero e proprio linguaggio di programmazione orientato agli oggetti che permette all'utente di visualizzare a schermo le informazioni presenti sul Web mediante una struttura ipertestuale: cliccando su un **link** si naviga tra le pagine di uno stesso documento o di documenti presenti su computer molto distanti tra loro.

Ecco una breve introduzione all'HTML.

Per comporre un listato HTML vi basta un semplice editor di testo come Blocco Note, ma se non volete scrivere nessuna riga di codice, potete ricorrere al programma Frontpage express presente sul Browser Internet Explorer. Ecco una pagina di esempio in HTML, scrivetela sul Blocco Note e salvatela come prova.htm:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Prova </TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
<H1>Questa è una prova in html.</H1><p>
Buona visualizzazione !!!
</BODY>
</HTML>
```

Figura 1 - Listato HTML

**Questa è una
prova in html.**

Buona visualizzazione !!!

Figura 2 - Visualizzazione sul Browser

Se volete poi linkare la parola **prova** con la pagina 2, scriverete il seguente codice al posto della parola pagina: **pagina**

Naturalmente dovete salvare la **pagina2.htm** nella stessa cartella dove avete salvato la vostra Home page "**prova.htm**".

Se adesso volete inserire un'immagine tra la prima e la seconda riga, prego, dovete digitare quanto segue: **<p></p>**

Naturalmente sia il file **pagina2** sia l'immagine **image.jpg** devono essere presenti sulla stessa cartella dove avete salvato la vostra Home page "**prova.htm**".

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Prova </TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
<H1>Questa è una <A HREF="pagina2.htm">
prova</A> in html.</H1>
<p></p>
Buona visualizzazione !!!
</BODY>
</HTML>
```

Figura 3 - Listato HTML

**Questa è una
prova in html.**



Buona visualizzazione !!!

Figura 4 - Visualizzazione sul Browser

4 CHE COSA SERVE PER NAVIGARE IN RETE



Per poter accedere e navigare in rete occorre: un accesso alla linea telefonica e Modem, un Contratto con un Provider internet e un Browser

4.1 Modem

Per collegarsi ad Internet abbiamo bisogno di un particolare strumento chiamato modem (modulatore/demodulatore) che fa da tramite tra il computer e la linea telefonica usata per collegarsi con il resto del mondo. Il modem traduce in uscita il segnale **digitale** del computer nel segnale **analogico** tipico della linea telefonica e viceversa.

Per quanto riguarda il costo di queste operazioni è esattamente lo stesso di una normale chiamata telefonica urbana, un'ora di connessione costa dalle 800 alle 1.500 lire.

I modem devono essere connessi ad una porta seriale (COM 1 o COM 2) e possono essere di diversi tipi: i modem tradizionali (analogici) che viaggiano alla velocità di 28.800 - 57.000 bps (bit al secondo) e i modem digitali **ISDN** a 64.000 bps e i modem **ADSL** a più di un Mega al secondo.

4.2 Provider

Il **Provider** (Internet Service Provider) è un fornitore di servizi internet che vi permette l'ingresso e la navigazione nel vasto mondo di Internet.

Il vostro computer è allacciato al Provider tramite la linea telefonica, mentre il computer del Provider è allacciato direttamente alla rete mediante una dorsale che può trasportare milioni di Bit al secondo.

Quando stipuliamo un contratto di rete con il Provider questi ci fornisce tre cose essenziali:

- un **Account** (un nome che identifica in rete il nostro computer),
- una **Password** (un codice di sicurezza per non far accedere estranei al nostro computer) e
- un **indirizzo E-mail** (serve per ricevere e inviare la posta elettronica).

I Provider italiani sono centinaia e centinaia, ma i più conosciuti sono www.tin.it, www.infostrada.it, www.iol.it, www.yahoo.it.

4.3 Browser

Programma ad interfaccia grafica che permette di leggere le informazioni ipertestuali contenute nel World Wide Web. La parola viene dall'inglese e tradotta significa "sfogliare".

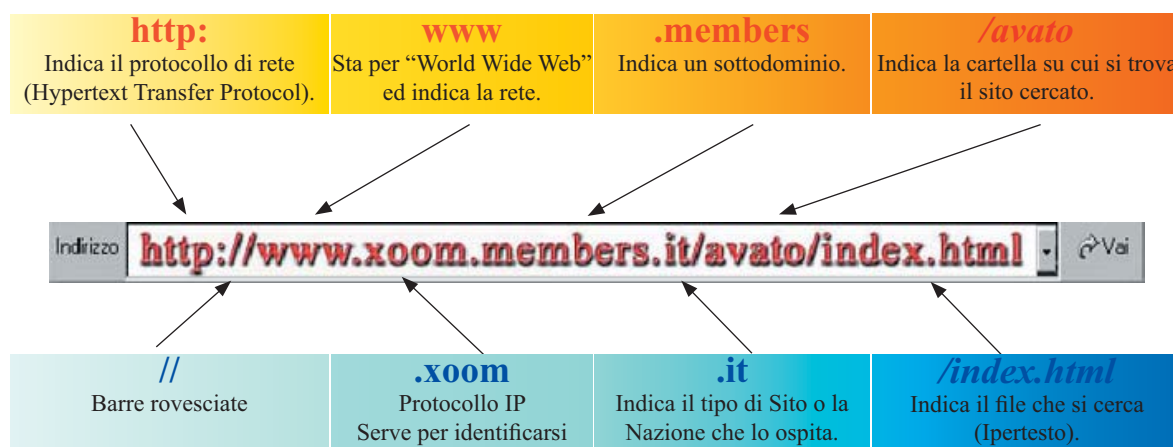
Infatti le pagine della rete si sfogliano con un semplice click di mouse, utilizzando Internet Explorer o Netscape Navigator, i due Browser più conosciuti e usati.

4.4 L'URL (Uniform Resource Locator)

Ogni sito è associato ad un indirizzo (URL), che è il numero identificativo di ogni pagina presente sul Web.

Per reperire un'informazione in rete bisogna sapere dove trovarla. Per questo ogni PC su Internet è identificato da un numero (es. **131.192.8.30**) che è tradotto per comodità in parole.

Ecco che cosa significano le varie voci:



4.5 Configurazione minima per internet

Processore: Intel Celeron o AMD K6 a 350 Mhz

Memoria di lavoro: 64 Mb


Disco rigido: 5

Scheda grafica: che supporti una risoluzione di 800x600 punti e refresh 75 Hz

Monitor: Basta un 15 pollici alla risoluzione 800x600.

Scheda sonora: scheda audio a 16 bit .

5 NAVIGARE IN RETE

Per navigare in Internet accendete il modem, cliccate l'icona Internet Explorer  presente sulla vostra scrivania virtuale ed attendete la seguente finestra di dialogo;



digitate il nome utente (Account) e la password e cliccate infine il bottone connetti.

Il programma si avvia e appare la videata seguente (Figura 5); scrivete un URL (es. members.xoom.com/avato/) nell'apposito spazio accanto alla parola Indirizzo ed infine cliccate il bottone vai; la pagina che cercavate è ora presente sul vostro Browser.

Per navigare passate sopra le parole calde (parole sottolineate) o elementi grafici detti “collegamenti ipertestuali” il cursore del mouse, se il cursore assume la forma di una mano cliccateci sopra e passerete subito ad un testo, un'immagine, un suono o un filmato che si trova sul vostro Server o su un server distante anche migliaia di chilometri.


E adesso studiamo più da vicino il Browser di Internet Explorer:





Figura 5


5.1 La barra degli strumenti


L'immagine sopra è la barra degli strumenti di Internet Explorer attraverso la quale possiamo accedere a tutte le principali funzioni che ci possono interessare durante la navigazione nel Web.


 **Avanti e Indietro** (*Alt + freccia direzionale sinistra o destra*), servono per spostarsi in avanti o indietro nelle pagine già visitate durante la connessione in corso.


 **Termina.** serve per interrompere la procedura di caricamento della pagina Web quando il processo si allunga in modo anomalo.


 **Aggiorna**, serve a ripetere la procedura di caricamento del documento quando la pagina web non è stata caricata correttamente.

 **Pagina Iniziale**, ci permette di ritornare alla pagina di avvio definita come home page.


 **Cerca**, tramite questa funzione è possibile accedere ad una procedura automatizzata che ci permetterà di cercare siti, argomenti, ecc... attraverso i principali motori di ricerca presenti nel Web o sul nostro computer.


 **Preferiti** (*Ctrl + D*), è un collegamento diretto ai segnalibri (bookmark) che abbiamo impostato durante le nostre precedenti navigazioni al fine di poter ritornare facilmente in siti che trattano argomenti di nostro particolare interesse. Cliccando preferiti potete aggiungere la pagina che vi interessa al segnalibro.


 **Cronologia**, è una particolare funzione che ci permette di navigare **of line**, cioè ci consente di navigare in siti dove siamo già stati senza connettersi a Internet.

 **Posta elettronica**, ci consente di connetterci con il programma di posta elettronica impostato come predefinito.

 **Stampa** (*Ctrl + P*), è un comando che ci permette di stampare il contenuto che abbiamo in quel momento visualizzato nel browser.

 **Modifica**, questo tasto ci permette di aprire la pagina web in un editor HTML (Blocco note, Word o Frontpage, e di comporla o di modificarla senza particolari conoscenze tecniche.

 **A tutto schermo** (*F11*), ci permette di attivare una particolare navigazione in cui viene riservato al Web la quasi totalità dello schermo con un'unica piccola riga dove vengono riportati i tasti principali di questo menu.

 **Canali**, è un pulsante con funzioni simili a quelle di Preferiti, con l'unica differenza di riferirsi non a siti Internet tradizionali ma a particolari siti visualizzabili solo attraverso Internet Explorer (channel).

5.2 I segnalibri (bookmarks)

Come abbiamo visto precedentemente c'è un modo per mettere dei segnalibri delle pagine Web che più ci interessano, ora vedremo quali sono le procedure da seguire a tale scopo. Selezionando **Preferiti** dal menu a discesa del browser vi apparirà un menù, che possiamo personalizzare.

A questo punto basta selezionare la voce **Aggiungi a preferiti** e si aprirà una finestra che ci consentirà di inserire come voce la pagina visualizzata dal browser.

Una volta inseriti questi segnalibri la procedura per ritornare sui siti è molto semplice, basta cliccare dalla voce preferiti il sito che si vuole navigare.

I segnalibri inoltre si possono organizzare (*Ctrl + B*) creando delle cartelle, rinominandoli o eliminandoli.

5.3 Salvare una pagina web

Per poter avere una pagina web sempre presente sul proprio computer è utile salvarla sull'Harddisk: per salvare una pagina Web cliccate con il tasto sinistro del mouse la pagina che volete salvare, poi cliccate dalla barra dei menù la voce **File** e quindi la voce **Salva con nome**. Si aprirà la finestra **Salvataggio pagina Web**, in cui individuerete una cartella dove salvarla (se volete creare la cartella, cliccate l'icona **crea cartella**), finite queste operazioni cliccate il bottone **OK** o **invio** dalla tastiera.

Il programma vi consente di salvare la pagina Web in diversi formati; aperta la finestra **Salvataggio pagina Web**, cliccate l'opzione **Salva come**, adesso avete la possibilità di salvare la pagina come:

- **pagina Web completa** consente di salvare la pagina comprese immagini e frame, (le immagini verranno salvate in un'apposita cartella);
- **archivio Web per posta elettronica** consente di poter salvare la pagina in un unico File con estensione **.mht**;
- **pagina Web, solo HTML**, questa opzione salva il testo in HTML escludendo le immagini;
- **File di testo**, salva solo il testo nel formato **TXT**.

Per salvare un'immagine singola basta cliccare l'immagine con il tasto destro del mouse e poi dal menu di scelta rapida l'opzione **Salva immagine con nome**.

5.4 Salvare un File dal Web

Se volete prelevare un File presente su una pagina Web (ad esempio un programma, un File zip, ecc...), cliccate l'apposito collegamento ipertestuale e vi si presenterà la seguente finestra:



cliccate **Apri il File su disco** se volete eseguire immediatamente l'applicazione, altrimenti cliccate l'opzione **Salva il File su disco** se volete salvare il file nella cartella da voi preferita.

I File prelevati dal Web possono essere:

- File con estensione **.exe** (si aprono con un doppio clic)
- File con estensione **.doc** (per aprirli occorre il programma Winword)
- File con estensione **.zip** (per aprirli occorre il programma Winzip che potete prelevare all'indirizzo: <http://www.winzip.com/download.htm>).

6 I MOTORI DI RICERCA

Navigare in rete in cerca di notizie o di informazioni richiede una certa abilità anche perché spesso non si conosce l'indirizzo dove reperire le informazioni; ecco allora che ci vengono incontro i **Motori di ricerca**, siti che vi aiutano a ritrovare la bussola e ad orientarvi meglio nel mare di Internet.

Questi programmi sono sempre alla ricerca di informazioni che immagazzinano nelle loro enormi banche dati e da cui noi poi possiamo attingere.

I principali motori di ricerca stranieri sono: **Altavista** (www.altavista.com), **Yahoo** (www.yahoo.com), **Lycos** (www.lycos.com), **HotBot** (www.hotbot.com), **WebCrawler** (www.webcrawler.com).

I principali motori di ricerca italiani sono: Virgilio (www.virgilio.it/), Arianna (www.arianna.it), Il Trovatore (iltrovatore.webzone.it/), Multisoft (www.multisoft.it/)



Proviamo a cercare **antico Egitto** sul motore di ricerca Altavista. Scriviamo la parola chiave sullo spazio apposito (a destra della parola **Trova**) e clicchiamo il bottone **Cerca**.

Dopo qualche secondo arriva il risultato: 138519 pagine.

Riproviamo questa volta con **antico+Egitto**: la ricerca delimita il campo a 1673 pagine.

Che cos'è successo? Abbiamo affinato la ricerca utilizzando dei parametri specifici che in termini tecnici si chiamano "operatori booleani".

- Il segno "+" unisce due parole in un unico concetto. Per esempio se scriviamo "civiltà+greca" il motore di ricerca visualizza le pagine che contengono le due parole unite in una frase.
- Il segno "-" indica che il documento dovrà contenere la prima parola ma non la seconda.
- Il segno "*" viene usato come jolly per sostituire suffissi e prefissi della parola, es. digitando **Egi*** verrà trovata la parola Egipto ma anche egiziani, Egitto, egida, ecc...

Quando le parole da cercare vengono scritte tra virgolette " " la ricerca sarà letterale, es. **antico Egitto** il motore di ricerca troverà i documenti che contengono le due parole associate.

Ogni motore di ricerca ha le sue peculiarità e può utilizzare propri segni particolari; i risultati vengono poi mostrati come un elenco e, quando passate sopra il mouse, questo si trasforma in una mano. Cliccate il collegamento ipertestuale che v'interessa e vi collegherete a quella pagina.

Potete effettuare una ricerca anche utilizzando i Browser "Internet Explorer" e "Netscape Navigator", cliccando l'icona cerca; il programma vi permetterà di cercare attraverso i principali motori di ricerca presenti nel Web.

7 LA POSTA ELETTRONICA

Uno dei servizi più importanti e usati nella grande rete è la posta elettronica. Essa ci consente di inviare e ricevere posta in tutto il mondo alla velocità di qualche minuto e a costi irrisori.

Ecco come funziona:

- per prima cosa scrivete la lettera con un semplice editor di testi o direttamente nella finestra di Outlook Express (il programma di posta elettronica della Microsoft);
- digitate l'indirizzo elettronico del destinatario e scrivete l'oggetto della lettera;
- inviate la lettera al vostro Provider;
- il Provider spedisce la vostra posta al destinatario.

Per utilizzare la posta elettronica dovete aver prima stipulato un contratto con un Provider, il quale vi darà un account, una password e il vostro indirizzo di posta elettronica.

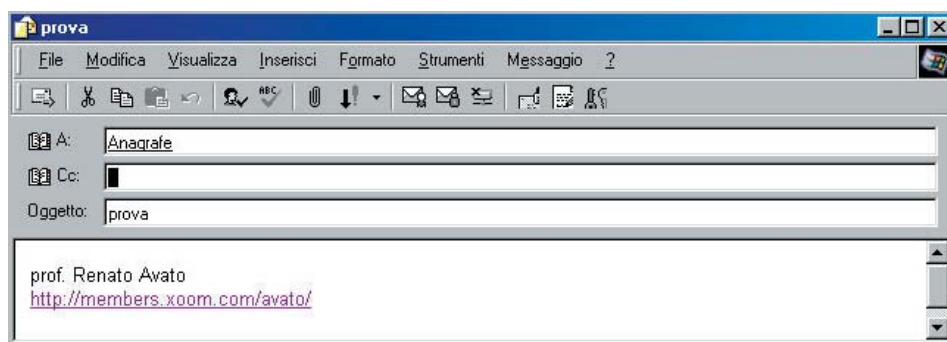
Per esempio il Provider Racine vi potrà dare questi dati:


- 1) Account: ra0001yo
- 2) Password: gej673
- 3) E-Mail: prossi@racine.ra.it

7.1 Per inviare un messaggio di posta elettronica


- Avviate il programma
- Cliccate il pulsante Nuovo messaggio sulla barra degli strumenti. 

Appare la seguente finestra:



- Nelle caselle **A** e/o **Cc** digitate i nomi di posta elettronica dei destinatari, separati da una virgola (,) o da un punto e virgola (;). Per aggiungere i nomi di posta elettronica dalla **Rubrica**, cliccate l'icona a forma di libro accanto alle caselle **A**, **Cc** e **Ccn**, quindi selezionare i nomi dei destinatari. Per utilizzare la casella **Ccn**, scegliete **Tutte le intestazioni** dal menu **Visualizza**.
- Nella casella **Oggetto** digitate sempre un titolo (un concetto sintetico del messaggio), affinché il destinatario possa avere un'idea del contenuto del messaggio.
- Scrivete il messaggio nella parte in basso della finestra, quindi cliccate il pulsante **Invia**  sulla barra degli strumenti.

7.2 Per leggere i messaggi







- Cliccate il pulsante **Invia/Ricevi**  sulla barra degli strumenti, potrete così leggere i messaggi scaricati in una finestra separata o nel riquadro di anteprima.
- Cliccate l'icona **Posta in arrivo** sulla barra di Outlook.
Per visualizzare il messaggio in una finestra separata, fate doppio clic su di esso nell'elenco dei messaggi. Per visualizzare il messaggio nel riquadro di anteprima, selezionarlo dall'elenco dei messaggi.

7.3 Per inviare un allegato assieme al messaggio


- Cliccate un punto qualsiasi della finestra del messaggio.
- Scegliete **Allegato** dal menu **Inserisci**, quindi cercate il file o l'immagine da allegare.
- Selezionate il file o l'immagine e cliccate il pulsante **Allega**.
*Il file verrà visualizzato nella casella **Allega** dell'intestazione del messaggio.*

7.4 Icone dei messaggi di posta

Ecco il significato di alcune icone che contrassegnano i messaggi ricevuti o inviati:

-  Il messaggio ha file allegati (cliccare l'icona per visualizzare i file).
-  Il messaggio è stato contrassegnato con priorità alta dal mittente.
-  Il messaggio non è stato ancora letto.
-  Il messaggio è stato già letto.
-  Il messaggio ha ricevuto una risposta (l'icona appare quando si invia il messaggio cliccando l'icona **rispondi al mittente**).
-  Il messaggio ha una firma digitale.

7.5 La Rubrica di Outlook Express

Per aprire la Rubrica da Outlook Express cliccate il pulsante  **Rubrica** dal menu **Strumenti**.

*Per aggiungere **contatti** alla Rubrica da Outlook Express:*

- Aprite il messaggio, scegliete dal menu Strumenti **Aggiungi alla Rubrica**, quindi selezionate l'utente da aggiungere, in alternativa selezionate il mittente del messaggio e cliccatelo con il tasto destro del mouse scegliendo l'opzione **Aggiungi alla Rubrica**.

Per aggiungere un nuovo contatto a un gruppo esistente:

- Fate doppio clic sull'icona della **Rubrica** quindi cliccate l'icona **nuovo contatto**, riempiate la finestra di dialogo con i dati richiesti e ultimate cliccando OK.

Per eliminare un contatto dalla Rubrica:

- Selezionare nell'elenco dei contatti quello che si desidera eliminare, quindi fare clic sul pulsante **Elimina** sulla barra degli strumenti.

Per esportare contatti della Rubrica in altri programmi:

- Nella Rubrica scegliere **Esporta** dal menu **File**, quindi scegliere **Rubrica (WAB)** o **altra Rubrica (CSV)**. Aprire la cartella in cui si desidera effettuare l'esportazione, quindi scegliere il pulsante **Salva**.

8 OBIETTIVI

8.1 Primo capitolo

- Sapere che cos'è Internet
- Conoscere la storia di Internet

8.2 Secondo Capitolo

- Conoscere la rete e i protocolli di rete
- conoscere il significato e le funzioni del protocollo IP
- Conoscere i più noti protocolli di rete.

8.3 Terzo Capitolo

- Sapere com'è strutturata una pagina Html
- Conoscere i programmi con cui scrivere le pagine Web
- Saper elaborare una pagina Web

8.4 Quarto Capitolo

- Conoscere gli elementi essenziali per entrare in Internet
- Conoscere i vari tipi di modem
- Sapere che cos'è un Provider
- Conoscere i Browser e le loro caratteristiche
- Conoscere la struttura di un URL.

8.5 Quinto Capitolo

- Sapere avviare il programma Internet Explorer o Netscape Navigator
- Conoscere il significato delle varie icone presenti sulla barra degli strumenti
- Saper navigare in Internet attraverso i Link
- Saper gestire i segnalibri (preferiti)
- Sapere come salvare un file o una pagina da Internet.

8.6 Sesto Capitolo

- Sapere che cos'è un motore di ricerca
- Conoscere i più noti motori di ricerca
- Saper affinare le tecniche di ricerca
- Saper utilizzare l'icona **cerca** di Internet Explorer.

8.7 Settimo Capitolo

- Sapere come si invia e riceve un messaggio di posta elettronica
- Sapere il significato delle icone dei messaggi di posta elettronica
- Saper organizzare la rubrica di Outlook Express.

9 ESERCIZI

9.1 Primo Capitolo

- Che cos'è Internet?
- Come si chiamava la prima rete internet?
- Perché è nata la rete internet?

9.2 Secondo Capitolo

- Quali sono i servizi offerti da Internet?
- Qual è la funzione del protocollo IP?
- Che cosa sono le Chat?

9.3 Terzo Capitolo

- Qual è il linguaggio con cui vengono scritte le pagine Web?
- Che cosa sono i Link?
- Crea una semplice pagina Web.

9.4 Quarto Capitolo

- Che cosa serve per entrare in Internet?
- Che cosa significa la sigla **bps**?
- Che differenza passa tra un modem comune e un modem ISDN?
- Che cos'è un Provider?
- A che cosa serve un Browser?
- Che cos'è un URL e com'è strutturato?
- Qual è la configurazione minima per entrare in Internet?

9.5 Quinto Capitolo

- Come si avvia Internet Explorer?
- Che cosa significa navigare in Internet?
- Che cos'è un Link?
- Digitate l'URL della Home page della vostra scuola e navigate
- Inserite la Home page della vostra scuola tra i preferiti
- Salvate una pagina Web sul vostro computer.

9.6 Sesto Capitolo

- Quali sono i motori di ricerca più conosciuti?
- Che cosa sono gli operatori booleani?
- Facendo una ricerca quando si usa l'asterisco?
- Cercate la stessa parola in più motori di ricerca.

9.7 Settimo Capitolo

- Come si scrive e spedisce un messaggio di posta elettronica?
- Come si legge un messaggio di posta elettronica?
- Perché bisogna scrivere sempre un oggetto nei messaggi?
- Come si allega un file o un'immagine ai messaggi?
- Come si aggiunge un contatto alla rubrica di Outlook Express?

INDICE

1	INTRODUZIONE.....	2
2	RETE E PROTOCOLLI	2
2.1	LA RETE	2
2.2	PROTOCOLLI PER COMUNICARE	3
2.3	ALTRI TIPI DI PROTOCOLLI E SERVIZI INTERNET.....	4
3	IL LINGUAGGIO DELLA RETE.....	5
4	CHE COSA SERVE PER NAVIGARE IN RETE.....	6
4.1	MODEM.....	6
4.2	PROVIDER.....	6
4.3	BROWSER	7
4.4	L'URL (UNIFORM RESOURCE LOCATOR)	7
4.5	CONFIGURAZIONE MINIMA PER INTERNET	7
5	NAVIGARE IN RETE.....	8
5.1	LA BARRA DEGLI STRUMENTI	8
5.2	I SEGNALIBRI (BOOKMARKS).....	9
5.3	SALVARE UNA PAGINA WEB	10
5.4	SALVARE UN FILE DAL WEB.....	10
6	I MOTORI DI RICERCA.....	11
7	LA POSTA ELETTRONICA.....	12
7.1	PER INVIARE UN MESSAGGIO DI POSTA ELETTRONICA.....	12
7.2	PER LEGGERE I MESSAGGI.....	13
7.3	PER INVIARE UN ALLEGATO ASSIEME AL MESSAGGIO	13
7.4	ICONE DEI MESSAGGI DI POSTA.....	13
7.5	LA RUBRICA DI OUTLOOK EXPRESS.....	13
8	OBIETTIVI.....	14
8.1	PRIMO CAPITOLO	14
8.2	SECONDO CAPITOLO	14
8.3	TERZO CAPITOLO	14
8.4	QUARTO CAPITOLO	14
8.5	QUINTO CAPITOLO	14
8.6	SESTO CAPITOLO.....	14
8.7	SETTIMO CAPITOLO	14
9	ESERCIZI	15
9.1	PRIMO CAPITOLO	15
9.2	SECONDO CAPITOLO	15
9.3	TERZO CAPITOLO	15
9.4	QUARTO CAPITOLO	15
9.5	QUINTO CAPITOLO	15
9.6	SESTO CAPITOLO.....	15
9.7	SETTIMO CAPITOLO	15